



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**APLICACIÓN DE UN ECOSISTEMA DIGITAL PARA EL FORTALECIMIENTO
DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA UNIDAD
EDUCATIVA HUALCOPO DUCHICELA**

AUTORA:

Mery Alexandra Atiencia Medrano

TUTORA:

Mgs. Patricia Chiriboga

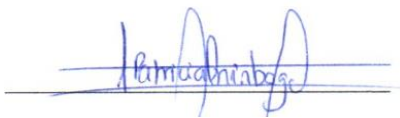
RIOBAMBA

Certificación del Tutor

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA con el tema APLICACIÓN DE UN ECOSISTEMA DIGITAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA UNIDAD EDUCATIVA HUALCOPO DUCHICELA, ha sido elaborado por Mery Alexandra Atiencia Medrano, el mismo que ha sido revisado y analizado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 07 de septiembre del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Patricia Chiriboga', is written over two horizontal lines.

Mgs. Patricia Chiriboga

TUTORA

Autoría

Yo, Mery Alexandra Atiencia Medrano, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Mery Alexandra Atiencia Medrano.

No. 060473600-9

Agradecimiento

Primeramente, a Dios por haberme dado una familia maravillosa que siempre estuvo presente para apoyarme a salir adelante con un buen ejemplo de humildad cariño, respeto y solidaridad y sobre todo enseñarme a valorar todo a nuestro alrededor, a todos quienes conforman el Departamento de Postgrado, de la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme dado la oportunidad de avanzar un peldaño más en mi vida profesional, agradecer a la Mgs. Patricia Chiriboga directora de Tesis. Por su puesto un agradecimiento a mis amigas Jacky y Tomis quienes me han apoyado.

Mery Alexandra

Dedicatoria

Dedico este proyecto de tesis a Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza y sabiduría para continuar. A mi hija Camilita Valentina a mi esposo Paul y a mi madre Teresa por ser ese pilar fundamental en mi vida.

Mery Alexandra

Tabla de Contenido

Certificación del Tutor	2
Autoría.....	3
Agradecimiento.....	4
Dedicatoria	5
Resumen	11
Abstract	12
English Professor	12
Introducción.....	13
Capítulo I. Planteamiento del Problema.....	15
1.1. Problematización.....	15
1.1.1. Ubicación del Sector donde se va a Desarrollar la Investigación	15
1.1.2. Situación Problemática	15
1.1.3. Formulación del Problema	18
1.1.4. Preguntas de Investigación	18
1.2. Objetivos.....	18
1.2.1. Objetivo General.....	18
1.2.2. Objetivos Específicos	18
1.3. Justificación	19
Capítulo II. Marco Teórico	21
2.1. Antecedentes de la Investigación	21
2.2 Fundamentaciones.....	24
2.2.1 Fundamentación Filosófica	24
2.2.2 Fundamentación Epistemológica	25
2.2.3 Fundamentación Legal	25
2.2.4 Fundamentación Pedagógica	26
2.3 Fundamentación Teórica.....	27
2.3.1. Introducción a los Ecosistemas Digitales	27
2.3.2. Definición de Ecosistemas Digitales	28
2.3.3. Ecosistemas Digitales de Aprendizaje	29
2.3.4. Componentes de los Ecosistemas Digitales Orientados a la Educación	31
2.3.5. Funciones que deben de tener un Ecosistema Digital para la Educación	32
2.3.6. Interacción de un Ecosistema Digital para la Educación	33

2.3.7. <i>Los Retos de la Educación en los Ecosistemas Digitales</i>	33
2.3.8. <i>Ambientes Virtuales de Aprendizaje</i>	34
2.3.9. <i>Plataformas Educativas Virtuales</i>	35
2.3.10. <i>Páginas Web</i>	36
2.3.11. <i>Entornos Virtuales de Aprendizaje</i>	37
2.3.12. <i>Objetos Aprendizaje</i>	38
2.3.14. <i>E-learning</i>	39
2.3.15. <i>Metodología para el Desarrollo de Ecosistemas Digitales de Aprendizaje</i>	40
Proceso Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés	40
2.2.1. <i>Definición Conceptual</i>	40
2.2.2. <i>Proceso Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	41
2.2.3. <i>Principios Básicos de la Propuesta Curricular del Área de Lengua Extranjera</i>	42
2.2.4. <i>Principales Objetivos del Currículo de Inglés como Lengua Extranjera</i>	42
2.2.5. <i>Enfoques y Métodos para la Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	43
2.2.6. <i>Destrezas y Habilidades del Idioma Inglés</i>	47
2.2.7. <i>Niveles de Competencia de Lengua Extranjera Idioma Inglés: Enfoque por Ramas</i>	49
2.2.8. <i>Temas Curriculares del Idioma Inglés</i>	50
2.2.9. <i>Objetivos que Deben Alcanzar los Estudiantes al Finalizar 8vo Año de EGB</i>	50
2.2.10. <i>Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como Mediaciones Pedagógicas en el Aprendizaje del Inglés</i>	51
2.2.11. <i>Aprendizaje Colaborativo como Estrategia Metodológica en el Aprendizaje del Inglés</i> .	51
2.2.12. <i>Importancia del Inglés como Lengua Internacional de Comunicación</i>	52
2.2.13. <i>Evaluación del Aprendizaje de la Lengua Extranjera</i>	53
2.2.14. <i>Aprobación, Escala de Calificaciones y Promoción en el Nivel de Básica Superior</i>	54
Capítulo III. Marco Metodológico	55
3.1. Enfoque de la Investigación	55
3.2. Métodos de la Investigación	55
3.3. Diseño de la Investigación	55
3.4. Tipos de Investigación	56
3.4.1. <i>Por el Nivel o Alcance</i>	56
3.4.2. <i>Por el Lugar</i>	56
3.5. Técnicas e Instrumentos	57
3.6. Población	58
3.6.1. <i>Muestra</i>	58

3.7.	Análisis e Interpretación de la Información.....	58
3.8.	Formulación de la Hipótesis	59
3.8.1.	<i>Hipótesis General</i>	59
3.9.	Identificación de Variables.....	59
3.9.1.	<i>Variable Independiente</i>	59
3.9.2.	<i>Variable Dependiente</i>	59
Capítulo IV.	Resultados y Discusión	60
4.1.	Presentación, Análisis y Discusión de Resultados.....	60
4.1.1	<i>Análisis del reporte de calificaciones de los estudiantes de 8vo año (1ero, 2do y 3er parcial)</i> 60	
4.1.2.	<i>Contextualización para la Comprobación de la Hipótesis</i>	62
4.2.	Comprobación de la Hipótesis	66
Capítulo V	Propuesta	68
Capítulo VI	Conclusiones y Recomendaciones.....	106
	Conclusiones.....	106
	Recomendaciones	107
	Referencias	108
Anexo 1.	Oficio de Autorización del Rector de la Institución para la Aplicación del Ecosistema Digital Learning English Level A1.1	119
Anexo 2.	Cuestionario de fin de la Unidad Aplicado a los Estudiantes mediante el Ecosistema Digital Learning English Level A1.1.....	120
Anexo 3.	Encuentros Virtuales Apoyados en el Ecosistema Digital Learning English Level A1.1.	123
Anexo 4.	Ficha Bibliográfica.	125

Índice de Tablas

Tabla 1: Escala de calificaciones	54
Tabla 2: Calificaciones de Inglés de los 3 primeros parciales	60
Tabla 3: Análisis del rendimiento académico en los 3 primeros parciales en la asignatura de inglés	61
Tabla 4: Técnicas e Instrumentos	57
Tabla 5: Muestra de Estudio	58
Tabla 6: Promedio de las calificaciones de inglés de los 3 primeros de los estudiantes de 8vo año de EGB.....	63
Tabla 7: Promedio de calificaciones de inglés del 4to parcial de los estudiantes de 8vo año de EGB.....	64
Tabla 8: Diferencia de promedios	66

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Niveles de competencia del idioma inglés	49
Gráfico 2: Análisis del rendimiento académico de estudiantes en los 3 primeros parciales en la asignatura de inglés.....	61

Resumen

La investigación titulada “Ecosistema Digital de Aprendizaje para la asignatura de inglés” surge de la necesidad de que los docentes se apoyen en una herramienta didáctica virtual mediante la utilización de recursos digitales innovadores y la creación de objetos de aprendizaje fáciles de usar. De aquí que el objetivo de la presente investigación es aplicar un Ecosistema Digital para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” siendo los ecosistemas digitales una metodología novedosa para el aprendizaje mediada por las TIC, en tanto que el aprendizaje del idioma inglés no se puede dar durante una clase estática, más aún la enseñanza de un 3er idioma como es en este caso se da mediante la práctica de la lectura, escritura y la pronunciación de forma interactiva. El estudio se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, el método de la investigación fue hipotético deductivo y el diseño pre-experimental de nivel aplicada, de tipo bibliográfica y de campo. Para la comprobación de la hipótesis se utilizó el método de diferencia de promedios. La propuesta se realizó con la metodología ADDEA dado por 5 etapas. La población considerada para esta investigación fueron 40 estudiantes de 8vo año de EGB, la muestra es No Probabilística e intencional, en vista de que la población involucrada no fue extensa, se procedió a trabajar con todo el universo. El aprendizaje del idioma inglés mejoró notablemente al aplicar la herramienta digital en el 4to parcial se alcanzó un promedio de 8.68/10.

Palabras clave: Ecosistema Digital, rendimiento académico, aprendizaje.

Abstract

The research entitled "Digital Learning Ecosystem for the subject of English" arises from the need for teachers to rely on a virtual teaching tool through the use of innovative digital resources and the creation of easy-to-use learning objects. Hence the objective of this research is to apply a Digital Ecosystem to strengthen the teaching-learning process of the English language in the students of 8th year of EGB of the Educational Unit "Hualcopo Duchicela". Being the digital ecosystems, a novel methodology for learning mediated by ICT, since English language teaching can not be given during a static class, even more, the teaching of a 3rd language as in this case is provided through the practice of reading, writing, and pronunciation in an interactive way. The study framed is within a quantitative approach; the research method was hypothetical deductive and the pre-experimental design of the applied level, bibliographic, and field type.

The mean difference method was to test the hypothesis. The proposal was carried out with the ADDEA methodology given by five stages. The population considered for this research was 40 students in the 8th year of EGB. The sample is non-probabilistic and intentional. Since the population involved was not extensive, we proceeded to work with the whole universe. English language learning improved by when applying the digital tool in the 4th partial year. An average of 8.68/10 was achieved.

Keywords: Digital ecosystem, academic performance, learning.

Reviewed by:
Mgs. Marcela González Robalino
English Professor
c.c. 0603017708

Introducción

La presente investigación aborda el bajo rendimiento académico en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vos años paralelos “A” y “B” de la UEIB “Hualcopo Duchicela” de la parroquia Columbe, cantón Colta provincia Chimborazo y tiene como finalidad aplicar un ecosistema digital para el aprendizaje del idioma inglés.

El proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés exige una gran demanda tanto a docentes como a los estudiantes, los docentes de hoy en día deben estar actualizados no solo en los conocimientos de la materia sino en el cómo compartir esos conocimientos a los estudiantes para alcanzar un aprendizaje efectivo y significativo en este idioma que es el más hablado a nivel mundial. En respuesta a lo expuesto se ve la necesidad de buscar metodologías innovadoras que llamen la atención a los estudiantes es por ello que se aplica un Ecosistema Digital para el aprendizaje del idioma inglés el mismo que está desarrollado mediante objetos de aprendizaje dinámicos y algunos de ellos realizados a través de la gamificación.

Este Ecosistema Digital busca potenciar las diferentes habilidades y destrezas de los estudiantes. Además, considerando los criterios de los estudiantes y docentes este instrumento buscó solventar las necesidades de los aprendices para alcanzar un aprendizaje significativo mejorando su rendimiento académico en la asignatura de inglés.

Para el desarrollo de la investigación se utilizó el enfoque cuantitativo ya que se visualizó mediante una recolección de datos y en base a resultados numéricos, y el diseño de la investigación fué descriptiva de tipo aplicada, bibliográfica ya que se consultó en varios artículos y documentos relacionados con el tema. y longitudinal evolutivo ya que la recolección de datos se dió en diferentes momentos.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado en cinco capítulos estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I Problematización: en este capítulo se describe el problema, se presenta la justificación las preguntas científicas y se detallan los objetivos a alcanzar en esta investigación.

Capítulo II Marco Teórico: se aborda los antecedentes de la investigación encontrando valiosos aportes de autores quienes han tenido la oportunidad de estudiar alguna de las dos variables de este tema. En lo que se refiere a la fundamentación científica se analizó las diferentes bases científicas filosóficas, pedagógicas y legales. Seguidamente se expone se da a conocer las bases teóricas de las dos variables en base a autores quienes sustentan algunos conceptos y definiciones.

Capítulo III Marco Metodológico: en este apartado se detalla la metodología de la investigación aplicada, el enfoque, el método, el diseño, tipo de investigación, la población, muestra y las técnicas de recolección de datos que se aplicó mediante instrumentos como una encuesta tanto a docentes como a estudiantes.

Capítulo IV Análisis e Interpretación de Resultados: en este capítulo se encuentran los resultados obtenidos en relación con los objetivos planteados los cuales se presentan mediante tablas y gráficos con sus respectivos análisis e interpretación.

Capítulo V Propuesta: muestra la Propuesta Alternativa en la que se documenta las diferentes actividades realizadas para el desarrollo del Ecosistema Digital de Aprendizaje, para lo que se utilizó la metodología ADDEA, en la que se describe el análisis, diseño, desarrollo, evaluación y administración del Ecosistema Digital de Aprendizaje.

Capítulo VI Conclusiones y Recomendaciones: se presentan las conclusiones y recomendaciones conseguidas a partir de la investigación realizada.

Capítulo I. Planteamiento del Problema

1.1. Problematización

1.1.1. Ubicación del Sector donde se va a Desarrollar la Investigación

El proceso de investigación se cumplió en la UEIB “Hualcopo Duchicela” ubicada en la parroquia Columbe, cantón Colta, provincia de Chimborazo, en el centro parroquial, durante el período escolar 2020-2021. La institución cuenta con 896 estudiantes, desde el nivel inicial hasta 3ero de Bachillerato, con una oferta educativa de Bachillerato Técnico con las figuras profesionales como: Mecanizado y Construcciones Metálicas, Electromecánica Automotriz e Industria de la Confección, la institución educativa en mención es considerada como “Guardiana de la Lengua y Saberes Ancestrales”. A la institución antes mencionada acuden estudiantes de los diferentes lugares pertenecientes a la misma y al cantón.

1.1.2. Situación Problemática

La educación hoy en día se enfrenta a nuevos retos y esto obliga al docente a prepararse constantemente a buscar nuevas formas de guiar al estudiante hacia el conocimiento, desarrollando estrategias didácticas innovadoras y dinámicas, por otra parte de acuerdo con (Gomez & Oyola, 2012) escribe que “el uso de una metodología transformadora repercute significativamente en la calidad de la enseñanza”, en este aspecto aprueba que los estudiantes sean creativos y críticos ante diferentes escenas dejando de lado el tradicionalismo y enrubándolos hacia la construcción de un aprendizaje autónomo.

Las Tics se han vuelto un factor importante y necesario en todos los ámbitos más aún en el ámbito de la educación, teniendo en cuenta a (Castro, Guzmán, & Casado, 2007) establecen que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación es ideal para el desarrollo del acto educativo ya que los niños de hoy en día se han convertido en nativos digitales, es decir; son

capaces de manejar una gran variedad de aparatos tecnológicos con diferentes aplicaciones conllevando a adquirir información variada la misma que debe ser guiada y enrumada.

Se ha observado que dentro del proceso enseñanza aprendizaje, los docentes utilizan muy pocos recursos didácticos basados en Tics, volviéndose la clase tradicional donde su actuación se limita al uso del texto, pizarra y en algunos casos una grabadora; esto ha conllevado a reducir la parte comunicativa, sintiéndose muchos de los alumnos frustrados y desconcertados ante el aprendizaje.

Según la (UNESCO, 2017) citado en (Ortiz, Muñoz, Canul, & Julien, 2017) las tecnologías de la información y la comunicación contribuyen al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad. Así entonces atendiendo las recomendaciones de la UNESCO, las tecnologías de la información cada vez se están haciendo más esenciales en los campos de formación de la educación, toda vez que la tecnología avanza y se incrusta más como una herramienta de aprendizaje, transformando constantemente las formas de impartir la educación.

Por ello una de las opciones de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés viene a ser el uso de los Ecosistemas Digitales de Aprendizaje, puesto que como lo indica (Beltran, 2017) el idioma Inglés es uno de los idiomas más utilizados en el mundo, donde la mayoría de instituciones educativas lo integran en sus currículos; más el aprendizaje de este idioma en las escuelas y colegios solo se da dentro de las aulas de clase mediante diferentes actividades repetitivas y controladas.

Varias instituciones educativas del sector rural no reciben tal asignatura como lo estipula en el Currículo Nacional, surgiendo en el alumnado vacíos y temor al enfrentarse a nuevos retos del idioma en su vida estudiantil; es por ello que según (Machado, 2019) manifiesta que cuando

evaluaron el nivel de competencias del idioma inglés en países cuya lengua materna no sea el inglés, Ecuador quedó en el puesto 81 de un total de 100 países, esto ha conllevado a repensar en el proceso enseñanza aprendizaje dentro de las escuelas y colegios, determinando diversos factores como el contexto en el que hoy se desenvuelven los educandos, por ende el uso de un Ecosistema Digital de Aprendizaje fue una pauta necesaria que permitió alcanzar conocimientos significativos en el aprendizaje del idioma inglés.

La Unidad Educativa Hualcopo Duchicela, recibe gran cantidad de estudiantes del sector rural, esto ha sido causal para que muchos adolescentes desde octavo año en adelante tenga problemas en el aprendizaje del idioma inglés, teniendo como consecuencias un bajo rendimiento académico y en muchos de los casos la pérdida del año lectivo causando decepción y deserción en los estudiantes.

Como docentes debemos estar prestos y preparados para poder intervenir en la solución del problema, los alumnos necesitan familiarizarse con el idioma, practicar la escritura, lectura y pronunciación a través de recursos educativos amigables que permitan alcanzar un conocimiento significativo; debemos tomar en cuenta que la sociedad de hoy en día se encuentra enrumbada en la utilización de medios tecnológicos donde como docentes se debe guiar para que alcancen una información verás, que les permita surgir como estudiantes a la vez establecer medios como es un ecosistema digital de aprendizaje para el idioma Inglés que permita mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, siendo los beneficiarios directos los estudiantes del 8vo Año de EGB de la unidad educativa “Hualcopo Duchicela”.

1.1.3. Formulación del Problema

¿Cómo la aplicación de un Ecosistema Digital mejora el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”?

1.1.4. Preguntas de Investigación

- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo Año de EGB?
- ¿Qué entorno digital integra objetos de aprendizaje para apoyar los procesos enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de 8vo Año de EGB?
- ¿Qué impacto tiene el Ecosistema Digital en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo Año de EGB?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Aplicar un Ecosistema Digital para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”

1.2.2. Objetivos Específicos

- Analizar el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo Año a través del reporte de calificaciones.
- Diseñar un Ecosistema Digital con objetos de aprendizaje para el proceso de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de 8vo Año de EGB.
- Establecer el impacto del Ecosistema Digital en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo Año de EGB.

1.3. Justificación

El fenómeno de la globalización y el desarrollo de las telecomunicaciones ha contribuido en gran manera para convertir el idioma inglés en uno de los más importantes y necesarios en la actualidad. Es un elemento clave para el éxito académico, económico, tecnológico-científico e incluso social de esta manera aprender inglés es una necesidad, la cual conlleva a buscar como docentes nuevos enfoques para el proceso enseñanza-aprendizaje en el que se incluyan las tecnologías de la información y comunicación que en la actualidad se han vuelto parte de nuestro diario vivir.

Por otra parte, se ha verificado que todavía se practica la educación tradicional en algunas instituciones en la que se imparte la enseñanza del idioma inglés de manera repetitiva y metódica, lo mismo que da a conocer que falta el uso de los recursos que brindan las tecnologías de la información como es el caso concreto de los Ecosistemas Digitales de Aprendizaje, siendo un término en auge el cual permite integrar objetos de aprendizaje y entretenimiento en un solo sitio, con el afán de despertar el interés de los estudiantes, logrando una interacción entre estudiantes y docentes con clases dinámicas y participativas.

Se ha visto la necesidad de abordar la asignatura de inglés, pues es una de las principales materias que integran la Malla Curricular de la unidad educativa “Hualcopo Duchicela”; y que entre sus objetivos principales está el de desarrollar habilidades por parte de los estudiantes para que estos puedan alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado.

La investigación pretende que los alumnos adquieran conocimientos significativos en el idioma inglés, a través de una educación con enfoque bidireccional y mediante la aplicación de recursos tecnológicos durante las clases; mismos que permitan presentar los contenidos didácticos de una forma interactiva.

El ecosistema digital de aprendizaje permite al alumno enriquecer las experiencias del conocimiento a través de actividades interactivas como pueden ser las simulaciones, juegos, etc.; al mismo tiempo el ambiente que circunda al ecosistema posee especies digitales identificadas como recursos o servicios web: blogs, wikis, vídeos en línea, repositorios, por lo que se destaca que el material de apoyo tiene grandes beneficios, como el acceso a estos recursos donde el alumno puede ingresar en un horario cómodo.

Este estudio aporta nuevas orientaciones metodológicas basadas en Tics, que permitirá a los docentes innovar en su forma de enseñanza, contribuyendo a fortalecer y afianzar el aprendizaje del idioma inglés, brindando la oportunidad de que los alumnos interactúen y pierdan el miedo a aprender inglés.

Por lo tanto, este estudio beneficiara a los alumnos de octavo año y docentes de inglés de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, permitiéndoles enrumbarse en una educación acorde a las necesidades del mundo actual, mejorando los procesos enseñanza aprendizaje y enfocándoles en un modelo constructivista; por otra parte, el trabajo servirá como un referente para otras investigaciones donde se requiera profundizar procesos educativos con el apoyo de ecosistemas digitales de aprendizaje.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

Para conocer más acerca del tema a investigar se ha procedió a revisar algunos repositorios de universidades que facilitan acceder a su base de datos, así como revistas, artículos, publicaciones y otras fuentes documentadas en la red relacionadas al tema de investigación, “Aplicación de un Ecosistema Digital para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de EGB de la unidad educativa “Hualcopo Duchicela”, tanto nacional como internacional, todas aquellas fuentes llegan a concluir que el uso de las tics, ayudan en el aprendizaje del idioma Inglés permitiendo que las clases sean más dinámicas y sobre todo interactivas. A continuación, se detallan algunos estudios que se relacionan con las variables de investigación.

A nivel mundial existen varios artículos donde dan a conocer proyectos educativos que tienen que ver con lo que es hoy en día son los Ecosistemas Digitales de Aprendizaje dentro de la educación, los mismos que ayudan en el proceso enseñanza aprendizaje de cualquier asignatura, y como estos incorporan las tecnologías para hacer un dueto y obtener un aprendizaje creativo, reflexivo y crítico.

Por ejemplo, (Torres, 2019) en su artículo. EL LIDERAZGO VIRTUAL EN LOS ECOSISTEMAS EDUCATIVOS. EDMETIC, Revista de educación mediática y tic, España 8(2), 1-16. El autor manifiesta que: son notables y reconocidos los cambios y transformaciones de carácter social, económico y cultural que las tecnologías de la información, el aprendizaje y la comunicación conducen a nuestra población, y ya de manera transversal a cualquier etapa, desde los jóvenes a los mayores y cada día que pasa el uso de soportes multimedia es parte de nuestra vida cotidiana.

Conclusión final del autor teniendo en cuenta que se emplean herramientas tecnológicas sin quizá recapacitar en su potencial impacto sobre la dinámica del ecosistema escolar, supone un esfuerzo por mejorar la relación de toda la comunidad educativa cuyo trabajo estaría mediado por la tecnología.

Para finalizar (Torres, 2019) manifiesta que, además de las exigencias y cometidos de un liderazgo presencial o de cara a cara, hay otros aspectos y destrezas adicionales desde lo virtual que demandan una formación comunicativa y más habitual, fraguada en la difícil y delicada tarea de edificar y después conservar las relaciones, la motivación y la confianza, pues han de proporcionar disponibilidad y respuestas inmediatas para estar presente e interactuar.

Por otra parte, (Cuca & Rodríguez, 2015) APRENDIZAJE Y APROPIACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS MIPYMES ESTUDIANTILES (Tesis de maestría) Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá. Las autoras mencionan lo siguiente: por esta razón el ingreso de dichas tecnologías en las aulas de clase se ha visto limitado a convertirlas en meras herramientas didácticas que muchas veces simplemente buscan hacer de una clase un espacio diferente en el que el marcador se intercambia por un tablero inteligente, la cartelera por una presentación en Power Point, el texto por una lectura en algún buscador, aumentando el asunto de reflexión a un solo corte y pegue, sin que las prácticas pedagógicas tradicionales se conviertan.

Cada vez se hace más evidente el consumo del internet y de las redes sociales, actualmente se está viviendo un momento de transición y adaptación donde solo las tecnologías se han vuelto nuestro medio de comunicación ya no solo entre familiares o amigos, más aún se ve como la única manera de llevar las clases y las actividades laborales.

Las autoras utilizaron una metodología de estudio de caso, utilizando como instrumentos una entrevista semiestructurada y el análisis de los Blogs y Webs. Con los resultados se estableció

una categoría llamada Descentramiento y tres subcategorías: Asimilación Subordinada, Aprendizaje Informal Intencional y Facultades Afectivas.

Las autoras concluyen se pudo evidenciar que los jóvenes del siglo XXI, llamados generación @ o Nativos digitales, están encontrando conocimiento por fuera de la escuela, demostrando que ella ya no es la única poseedora del mismo. En el internet con asistencia de las tecnologías digitales participativas los jóvenes tienen la posibilidad de acceder al conocimiento sin las limitantes de tiempo y espacio que plantea la educación juiciosa y evidencian la calidad de vincular dichas tecnologías dentro de los procesos de aprendizaje en las clases, desarrollando proyectos pedagógicos afanosos.

Para (Colautti, 2017) “NUEVO ECOSISTEMA MEDIÁTICO CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DIGITAL EN LA RELACIÓN ENTRE ORGANIZACIONES Y USUARIOS” (Tesina de grado) Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Indica que: El desarrollo de internet junto al impacto de las redes sociales generaron un cambio en las formas de comunicación a nivel general, y las organizaciones no son extrañas a esas transformaciones, la analogía entre estas y los grupos con los que se vinculan toma un rumbo diferente.

Es por ello que se ha buscado una manera de integrar todas estas tecnologías y las Tic con la ayuda del internet al fin de integrarlas a las clases y así tener un taller diferente, interactivo y dinámico, y hacer que los estudiantes no se limiten al momento de aprender un nuevo idioma como es el Inglés que la mayoría lo ve como una asignatura difícil y no se atreven a hablar practicarla.

Por otro lado, en Ecuador no existen todavía aún artículos que hablen explícitamente de los Ecosistemas Digitales en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés; pero según, (Beltran, 2017) en su artículo EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA, Dialnet plus, ISSN-e 2256-1536, Vol. 6, N.º 4, 2, en su trabajo manifiesta que:

el Inglés ha sido considerado como el idioma de mayor uso en el mundo, por lo que muchas instituciones educativas lo componen en el currículo, al dialogar del inglés como idioma extranjero se hace referencia al aprendizaje de un idioma diferente al de la lengua materna, y que además no es el que se maneja en la vida diaria del estudiante y el medio en el cual desenvuelve sus movimientos.

Desde el punto de vista de (Torres & Oviedo, 2018), en su artículo APRENDIZAJE COOPERATIVO Y TIC Y SU IMPACTO EN LA ADQUISICIÓN DEL IDIOMA INGLÉS Revista Mexicana de Investigación Educativa, ISSN-e 1405-6666, Vol. 23, N°. 78, 2018, págs. 861-882. Los autores manifiestan que: El objetivo primordial de este artículo es dar a conocer el impacto de una habilidad combinada de aprendizaje cooperativo y el tic para mejorar el aprendizaje del idioma inglés, la población de estudio la conformaron 32 estudiantes: 16 del grupo de intervención y 16 del de control, pertenecientes al tercer nivel de inglés de la facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Chimborazo (Ecuador). Por medio de un análisis cuasi experimental pre y post-tes y grupo control, se conoció el desarrollo de las cuatro destrezas de la lengua: escuchar, leer, hablar y escribir y las dos áreas lingüísticas: gramática y vocabulario, los resultados analizados a través de la prueba T de Student evidencian que los estudiantes mejoraron el aprendizaje del idioma inglés.

2.2 Fundamentaciones

2.2.1 *Fundamentación Filosófica*

Una Filosofía de la Educación debería ser construida, en forma organizada y organizadora de las acciones educativas. Porque la educación es un proceso teórico-práctico; implica un conocimiento organizado (que en parte es filosófico, interpretativo y valorativo; y, en parte, es científico,

sometible a acciones y resultados controlados) y una acción de aprendizaje (y, en función del aprendizaje, una acción de enseñanza) también organizada, en contextos sociales (Daros, 2010).

Se puede señalar que la filosofía es aquella que da a conocer cómo se da la educación y a través de ella el proceso del aprendizaje un ecosistema digital está basado en la práctica donde el estudiante es quien crea el conocimiento en base a la práctica por ende es quien construye su conocimiento el mismo que llega a ser un conocimiento crítico-significativo.

2.2.2 Fundamentación Epistemológica

Para (Torres & Lamenta, 2015) la epistemología estudia, evalúa y critica el conjunto de problemas que presenta el proceso de producción de conocimiento científico, así por ejemplo, las cuestiones que corresponden a la definición y a la caracterización de los conceptos científicos, el problema de la construcción de los términos teóricos de la ciencia, las concepciones metodológicas...la estructura lógica, y el progreso de las teorías científicas, la contrastación empírica de las hipótesis teóricas, la cuestión de las relaciones entre ámbitos teóricos y ámbitos empíricos, la posibilidad de una lógica inductiva.

Se puede acotar que la epistemología es aquella que permite estudiar los diferentes conceptos definiciones y las relaciones que existen entre ellos, los mismos que parten de un conjunto de problemas siendo su objetivo la producción de un conocimiento científico.

2.2.3 Fundamentación Legal

De acuerdo con la (LOEI, 2013) Art. 5 la educación como obligación de Estado, el Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la existencia, para lo cual generará las

condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos, este sistema ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley. En la situación por la cual está atravesando el mundo entero es fundamental priorizar y garantizar la estadía de los estudiantes en el ciclo escolar buscando la manera de llegar a alcanzar el objetivo de que los estudiantes aprendan.

En el Art. 6.- de la (LOEI, 2013), manifiesta que las obligaciones, la principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley, el Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales en el literal e: Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación. Y en el literal j: manifiesta que debe Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el lazo de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. En el momento de la aplicación de ecosistema digital se da paso al cumplimiento del uso de las tecnologías con el objetivo de optimizar el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

2.2.4 Fundamentación Pedagógica

Para (Forero, Cabrera, Ordóñez & Barragán, 2018) el paradigma de aprendizaje constructivista social o socio cultural, articulando los lineamientos, prácticas, estrategias y elementos, que conducen a la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) adecuados, donde docentes y estudiantes interactúan de manera constante para abordar la información, el conocimiento, los procesos investigativos y las necesidades locales, regionales, nacionales e internacionales, facilitando la reflexión por parte del docente sobre el proceso de enseñanza y del

estudiante sobre su proceso de aprendizaje de manera autónoma, autorregulada y continua, constituyéndose en un ejercicio metacognitivo.

2.3 Fundamentación Teórica

2.3.1. *Introducción a los Ecosistemas Digitales*

De acuerdo con (Chang & West, 2006) los ecosistemas digitales trascienden los entornos colaborativos tradicionales, rigurosamente definidos desde modelos centralizados, distribuidos o híbridos en un clúster de dominio abierto, flexible, basado en la demanda, en un entorno interactivo. De ahí que los ecosistemas digitales buscan reemplazar los entornos tradicionales por aquellos que se encuentran abiertos, flexibles y dinámicos donde los usuarios individuales y agentes de su software son los componentes más pequeños, que contribuyen a la creación y consumo de información digital, siendo el apoyo para desarrollar nuevos entes creativos para la sociedad.

Como expresa (Lizcano, 2016), en su informe, la masificación del acceso y uso de Internet, como servicio característico y preponderante hacia la inclusión de la población en la Sociedad de la investigación y el conocimiento, se convierte en una tendencia y, al mismo tiempo, en una necesidad. En la actualidad se puede decir que en estos momentos de pandemia el Internet se ha vuelto el motor principal para podernos comunicar, vender, estudiar y realizar un sinnúmero de actividades precautelando nuestra salud, es así que quedo en el pasado la frase de que solo se tenía acceso al internet por una tendencia.

También se puede acotar que, en el campo educativo, el tener internet es una base, pero como docentes se busca día a día el cómo priorizar este servicio y poder llegar a los estudiantes

con el conocimiento y lograr alcanzar los objetivos de un aprendizaje significativo, por tal razón se busca en los entornos virtuales todo tipo de información.

Por otra parte, existe algunas investigaciones donde dan a conocer un sinnúmero de beneficios que proporciona la educación online para (Abreu, 2020) con la educación en línea, los estudiantes pueden participar en un aula virtual desde cualquier lugar con acceso a Internet y electricidad, puede contener audio, video, texto, animaciones, entornos de capacitación virtual y chats con profesores.

Es un entorno rico de aprendizaje, con mucha más flexibilidad que un aula tradicional, un ecosistema digital abarca todos los elementos antes mencionados por ende debe ser atractivo, divertido y hecho a la medida para adaptarse al horario de casi cualquier persona, siempre y cuando el docente tenga un registro del acceso y el trabajo que se lleva en este ecosistema digital de aprendizaje.

2.3.2. Definición de Ecosistemas Digitales

Existe varias conceptualizaciones de este término definidas por diversos autores, ya que no se ha logrado establecer una que englobe todas las características que este posee, nos permitimos referenciar algunas definiciones que nos permitieron el desarrollo de nuestro trabajo.

Según (Chang & West, 2006) un ecosistema digital es una arquitectura de nueva red y colaboración entorno que aborda la debilidad de los servicios cliente-servidor, punto a punto, Grid y web. También manifiesta que: Un ecosistema se define como un entorno agrupado de dominio libremente acoplado donde cada especie conserva el medio ambiente, es proactivo y receptivo para su propio beneficio.

Por otra parte (Campana, 2015) propone un nuevo concepto sostiene que es un ecosistema de tecnologías se puede asemejar a un conjunto de componentes digitales, que se relacionan mediante flujos de información en un medio concreto que facilita soporte para dichos flujos.

De acuerdo con (Chang & West, 2006) proponemos por analogía al ecosistema, que el ecosistema digital se defina como un entorno de agentes auto-organizados, abierto, libremente acoplado, agrupado en dominios, impulsado por la demanda, en el que cada especie es proactiva y responde para su propio beneficio. Dicho con palabras de (Orozco, Ecosistemas Digitales, 2020), desde el punto de vista empresarial: “Un ecosistema digital es un conjunto de productos y de servicios que están conectados entre sí”, explica Pablo Urbiola, de BBVA Research. ¿Como por ejemplo? un teléfono móvil, un bazar de aplicaciones, un motor de búsqueda o las redes sociales, las grandes empresas tecnológicas, los conocidos como gigantes digitales, han construido con éxito dichos ecosistemas digitales.

De nuevo citando a (Orozco, Ecosistemas Digitales, 2020) quien alude que desde el punto de vista del marketing: un ecosistema digital no es más que todo aquello que envuelve una empresa de marketing dentro de Internet, son todas las tácticas que se hacen en el sector digital para conseguir tráfico de calidad, para generar leads, para clasificar cada tipo de lead y, por último, para conseguir ventas. Los aspectos antes mencionados son el reflejo de diversas opiniones de autores sobre los ecosistemas digitales mismos que coinciden en que los ecosistemas digitales son un conjunto de productos y servicios que están en la red abiertos a la demanda e interacción entre ellos.

2.3.3. Ecosistemas Digitales de Aprendizaje

En la actualidad los dispositivos tecnológicos e internet con sus aplicaciones y herramientas han tenido alto impacto en distintos ámbitos entre ellos el educativo, por lo que surge el interés de

presentar este acercamiento al estado del conocimiento respecto a los ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje.

Existe diferentes puntos de vista de acuerdo a varios autores sobre este concepto que al momento se encuentra en boga, citando a (Torres, Metodología cooperativa utilizando las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer nivel de la Facultad de Ingeniería - Universidad Nacional de Chimborazo Riobamba Ecuador, 2014-2015, 2017) la inquietud se respalda en la observación de las tendencias relacionadas al uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas en los entornos y procesos de formación, además; en la intención de percibir las formas en que la utilización trascienda los horarios comunes, los espacios, cómo se transforman las interacciones y la comunicación, y cómo las aplicaciones parecen convertirse en un espacio alternativo donde se posibilita la producción.

Desde el punto de vista de (Mutz & Rodés, 2004), proponen una definición abstracta de ecosistema de aprendizaje que consiste en la incorporación de los actores de toda la cadena del proceso de aprendizaje, los programas de aprendizaje y los entornos de aprendizaje, dentro de límites específicos, que denominan fronteras ambientales de aprendizaje.

Otro autor (García, 2016) afirma que el avance tecnológico ha propiciado la aparición de un mundo digital, en el que se dispone de herramientas que conectan y favorecen la colaboración, proporcionan el trabajo en grupos menos jerarquizados y permiten la creación de redes sociales.

En los momentos actuales la mayoría de las personas están acostumbradas a recibir información de diferentes fuentes, en distintos formatos y soportes y con acceso rápido.

En el ámbito educativo en cualquier nivel y la sociedad actual, no pueden permanecer al margen de la constante evolución tecnológica, y en especial, esta evolución tiene que verse reflejada claramente en todo el proceso de gestión del conocimiento. Sumando a ello se puede

decir que los ecosistemas son los mediadores entre el docente y el estudiante quienes buscan un conocimiento significativo con estudiantes investigativos y autocríticos como lo detalla (García, 2016) los ecosistemas tecnológicos suponen una mejora respecto a los sistemas de información tradicionales, ya que el abanico de posibilidades de los ecosistemas permite cubrir cualquier muestra de necesidad que nazca en una entidad, gracias a su estructura modular, y a la importancia que se le da a los flujos de información.

Finalmente (Rodés et. al, 2013) confirma que el concepto de ecosistema digital ha comenzado a ser utilizado para describir ambientes de producción, reutilización y adaptación de contenido, el ecosistema digital se caracteriza por ser una comunidad abierta, en la que no existe la necesidad de un control centralizado también, se puede decir que un ecosistema digital, el liderazgo de la estructura se atiende y se disuelve en respuesta a las necesidades de la dinámica del ambiente, los ecosistemas digitales se caracterizan por basarse en codificación abierta, la incorporación de sistemas, a partir de su agregación, incubación y facilitación.

2.3.4. Componentes de los Ecosistemas Digitales Orientados a la Educación

Un ecosistema digital como cualquier otro modelo, posee una estructura la misma que está dada por varios componentes los que trabajan de manera coordinada para brindar un servicio de calidad, donde son los usuarios los beneficiarios en el ámbito educativo se puede decir que los beneficiarios son los estudiantes quienes son los que realizarán una evaluación final del entorno virtual de aprendizaje. (Rodés et. al, 2013), afirma que un ecosistema de aprendizaje se compone por:

- a) **Comunidades de aprendizaje y demás interesados en los sistemas de e-learning**, las comunidades de aprendizaje pueden ser individuales o grupos de individuos que pueden interactuar y colaborar de forma síncrona o asíncrona.

- b) **Los Servicios Tecnológicos y Programas de E-Learning**, incluyen los soportes estáticos y dinámicos de aprendizaje que involucra el contenido y los aspectos pedagógicos. Además, el uso de fuentes externas, como Wikipedia, bibliotecas digitales, y otros son también parte de este componente y los servicios tecnológicos pueden incluir la infraestructura y plataformas de aprendizaje para la gestión, ejecución y seguimiento del aprendizaje electrónico en forma de sistema de gestión de contenidos de aprendizaje (LCMS), sistema de gestión de aprendizaje (LMS) y el sistema de distribución de contenidos (CDS), ordenadores portátiles, computadoras de escritorio, podcast, PDA también son ejemplos de algunos servicios.

- c) **Las condiciones del ecosistema de aprendizaje**, las condiciones de los ecosistemas de aprendizaje se caracterizan por constituir una de las partes más importantes de un ecosistema de aprendizaje, que se suelen ver afectados por factores externos e internos, en general, estas condiciones son dinámicas y cambiantes, y poseen impactos potenciales en el sistema las condiciones pueden ser influenciadas por cambios en la política de conocimiento, tales como cambios en la estrategia educativa o cambios en el plan de estudios, los cuales afectan el núcleo del sistema.

2.3.5. Funciones que deben de tener un Ecosistema Digital para la Educación

Los ecosistemas en el aprendizaje son múltiples y atienden a diferentes factores y elementos que van desde aspectos cognitivos, destrezas, formas de comunicación, cambios de paradigmas pedagógicos, entre otros; no obstante, cabe recalcar que en su mayoría la literatura encontrada carece de sustento empírico y datos duros que aprueben dichas manifestaciones, por lo que se quedan en la disertación y no en hechos que puedan verificar a partir de datos cuantitativos o cualitativos como lo crean.

De acuerdo con (García, 2016) un ecosistema digital tiene que ser capaz de facilitar el soporte a procesos educativos renovados y adaptados a cualquier contexto y/o necesidad de formación también el ecosistema debe dar respuesta a la estrategia de gestión de la tecnología y del conocimiento de la institución que lo pretenda implantar, aprobando a su vez su avance y ajuste a los requisitos de negocio de la propia institución de forma dinámica a lo largo del tiempo.

2.3.6. Interacción de un Ecosistema Digital para la Educación

En el trabajo de (Motz & Rodés, 2004), manifiesta que, los seres humanos integrados a una sociedad aprenden no sólo en las instituciones educativas sino a través de una serie de espacios, entornos y aplicaciones donde los sujetos interactúan con múltiples estímulos intercambiando información multi-sensorial y multicanal que altera significativamente los principios del fenómeno educativo, demandando formas renovadas de fundamentar el conocimiento.

2.3.7. Los Retos de la Educación en los Ecosistemas Digitales

En los últimos años los dispositivos tecnológicos e internet con sus aplicaciones y herramientas han tenido alto impacto en distintos ámbitos entre ellos el educativo, por lo que surge el beneficio de presentar esta aproximación al estado del conocimiento respecto a los ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje (Orozco, 2020).

Posteriormente el autor (Orozco, 2020) continua diferenciando la inquietud se respalda en la observación de las tendencias relacionadas al uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas en los ambientes y métodos de formación, además; en la intención de comprender las formas en que sus usos trascienden los horarios comunes, los espacios, cómo se transforman las interacciones y la comunicación, y las aplicaciones parecen para convertirse en un espacio alternativo donde se posibilita la producción y socialización del conocimiento, además del aprendizaje para la vida.

En términos generales, una plataforma educativa busca de una manera amigable e intuitiva facilitarle al docente la creación de espacios para el intercambio de ideas (por escrito, audio, imágenes fijas o en movimiento), de manera sincrónica o asincrónica, espacios para la publicación de documentos escritos y audiovisuales, y la posibilidad de llevar un control para conocer quiénes, cuánto tiempo y en qué lugares ingresaron a la plataforma además de facilitar espacios para la realización de las evaluaciones (Díaz, 2016).

2.3.8. Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Para empezar (Pérez de A. & Telleria, 2012), destaca que, en estos esquemas, mediados por las TIC, la actividad del estudiante se considera como agente, protagonista principal y responsable último de su aprendizaje. El profesor facilita al alumno instrumentos de acceso al medio, de desarrollo de construcción y de exploración de múltiples representaciones o perspectivas, favoreciendo así su inmersión en un contexto para el aprendizaje. Es muy notorio e importante lo que hace referencia las autoras en este apartado ya que en la educación se busca alcanzar un aprendizaje significativo, el docente debe ser ese facilitador de la información y el estudiante ser el creador del mismo.

Existe el concepto sobre una educación virtual la misma que aporta de gran manera en el proceso educativo para (Núñez, 2016) la virtualización de la educación se presenta como un fenómeno en el que se actualizan métodos educativos cuyas posibilidades se ven ampliadas con el uso de las TIC, pero también es una gran tendencia económica y cultural que rebasa el ámbito de la educación escolar y la virtualización de las prácticas sociales se está dando en otros ámbitos como la salud, la urbanización, el cuidado del ambiente, el manejo de la energía, el gobierno, la organización social y en todos los campos científicos y profesionales.

Los ambientes virtuales de aprendizaje se han vuelto aliados importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje los mismos que están trabajados en diferentes plataformas virtuales que al final buscan un solo objetivo que es facilitar la forma de llegar con el conocimiento a los estudiantes. En igual forma (Medina & Cruz, 2016) expresa van apareciendo una variedad de plataformas virtuales o learning management systems (LMS), llamadas también entornos virtuales de enseñanza, ambiente virtual de aprendizaje, sistemas de gestión del aprendizaje, que son programas computacionales que permiten la tele formación, permitiendo la creación, gestión y seguimiento de recursos y actividades educativas.

2.3.9. Plataformas Educativas Virtuales

Como plantean (Estrada Zaldívar & Peraza, 2007) las plataformas educativas virtuales, también llamadas Sistemas de Gestión de Aprendizajes (LMS, Learning Management System) o Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE, Virtual Learning Environment) son aplicaciones Web que integran un conjunto de herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o enseñanza mixta (blended-learning), donde se combina la enseñanza virtual con apoyo en los encuentros presenciales.

De igual forma (Tomala de la Cruz, Mosquera, & Chancusig, 2020) argumentan que las plataformas virtuales y su integración en el ámbito educativo permiten desarrollar competencias y destrezas, también permite un trabajo colaborativo donde se puede presentar ideas y respetar las de otros en un medio pluralista y de equidad social y también favorecen el proceso de formación virtual.

Muchas de las plataformas que se desarrollan con fines educativos están orientadas a facilitar el uso de las tecnologías a profesionales de la docencia que no necesariamente pertenecen

a la cultura digital, pero que se acercan a ella para promover experiencias innovadoras de aprendizaje y de difusión del conocimiento mediadas por las TIC (Díaz, 2016).

En resumidas cuentas, de acuerdo con (Silva, 2020) manifiestan que son un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado varias funciones entre ellas puede crear, administrar, gestionar y distribuir cursos a través de Internet. Existen acepciones que la describen como “contenedores de cursos” las cuales incorporan herramientas de comunicación y seguimiento de los participantes de dichas plataformas. Así también algunos conceptos indican que son el espacio donde se desarrolla el aprendizaje.

2.3.10. Páginas Web

Una página web es un documento electrónico el cual abarca videos, imágenes, audios y se accede a la misma a través de un navegador web el que trabaja con conexión a internet, es necesario mencionar que la página web brinda todo tipo de información requerida por el usuario. Por otra parte (Torres, 2019) postula que la importancia del uso de un sitio web a nivel mundial, internacional y nacional tiene como principal objetivo seguir un proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación trata de resolver un problema en específico que es la ausencia de sitios web que ayuda al estudiante a desarrollar su conocimiento e interactuar con su entorno.

Desde el punto de vista de (Tardío & Álvarez, 2018), con la profunda transformación social que ha provocado la integración de las TIC en nuestro día a día, las formas de comunicación en el universo educativo han evolucionado hacia internet y hacia un mundo en red, este hecho ha convertido a las páginas web de los centros educativos, entre otros elementos, en herramientas catalizadoras del panorama escolar.

2.3.11. Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los ambientes virtuales de aprendizaje tienen cada vez mayor preponderancia en el proceso educativo, la invasión tecnológica se ha convertido en un reto para los modelos pedagógicos es aquí donde nace la necesidad de aplicar estrategias innovadoras que atenúen el desarrollo de competencias que puedan fomentar en los estudiantes su capacidad crítica y reflexiva de conocimientos básicos en distintos ámbitos y el avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su marca en diferentes contextos sociales ha alcanzado la rama educativa (Cedeño, 2019).

En la opinión de (Silva, 2020), es un espacio digital en donde podemos llevar a cabo procesos de enseñanza – aprendizaje e intercambio de conocimientos a través de varios elementos y recursos didácticos que permiten la interacción entre el estudiantado con el docente. Estos espacios son utilizados bajo varias modalidades, para una educación a distancia y también como un apoyo didáctico en los procesos regulares de enseñanza continua.

Dado los diferentes conceptos (Chan, 2016), manifiesta que los entornos de aprendizaje, puede arrojar datos sobre la magnitud del acceso a los dispositivos, los usos educativos que se les da por parte los educandos, por otro lado, en el ámbito del desarrollo de aplicaciones para aparatos móviles, se puede observar una gama amplia de estrategias didácticas para todo tipo de objetos de conocimiento, pues se dice que los entornos virtuales también se los trabaja de manera presencial y se llega a formar un gran equipo de trabajo dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Para (Cedeño, 2019) el entorno virtual puede tener un complemento con el ámbito presencial, también puede ser una mixtura o se puede manejar de forma exclusiva y a lo largo de este texto se puede apreciar el modo en que este ambiente no es una copia del contexto tradicional de enseñanza, sino que, por el contrario, establece una plataforma virtual asequible que ofrece

contenidos, actividades, foros y la oportunidad de organizar grupos interactivos que tenga objetivos comunes.

2.3.12. *Objetos Aprendizaje*

En la actualidad se ha vuelto un desafío para el docente hacer que sus clases sean didácticas llamativas y estimulen a los estudiantes a estar prestos para aprender, (Morales & Martinez, 2020), aluden que en el campo de la Educación mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), donde actualmente los educadores tienen a su disposición herramientas para crear materiales educativos digitales. Es aquí donde cada docente hace la diferencia al momento de realizar la construcción del conocimiento porque en la red se encuentra ya un sinnúmero de elementos que ayudan a la creación de un material intuitivo que ayuda al estudiante a que sea el quien construya su conocimiento.

Los objetos de aprendizaje no están determinados por un solo concepto que defina su significado es por ello que citare algunos autores con sus puntos de vista sobre este tema. Dicho con palabras de (Morales & Martinez, 2020), un Objeto de Aprendizaje puede ser considerado como una unidad de aprendizaje que representa una lección mínima con un objetivo educativo, con un contenido suficiente, independiente y autónomo para no depender de otros en el momento de su reutilización en otros contextos o plataformas.

Como da a conocer este autor los objetos de aprendizaje como su propio nombre lo indica están destinados a ser una ayuda muy importante para el docente con el único objetivo de mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje de cualquier asignatura en estos momentos que la humanidad está atravesando a nivel mundial los objetos de aprendizaje son un elemento muy importante ya que son ellos los que están diseñados con elementos multimedia lo que hace la diferencia al

momento de realizar las actividades en casa los estudiantes no solo deben copiar y repetir sino divertirse realizando las actividades con sonidos, imágenes audios, etc.

Por otro lado, para (Morales & Martínez, 2020) un Objeto de Aprendizaje es la unidad mínima de contenido capaz de propiciar un proceso de enseñanza y de aprendizaje, con base en el diseño instruccional que se da a partir de objetos multimedia u objetos de información (imágenes, video, textos planos) esto permite construir contenidos educativos complejos como los módulos. Sus elementos básicos son: objetivo de aprendizaje, contenido, actividades de aprendizaje, evaluación, guía de actividades y metadatos, por otra parte también indica que debe ser reutilizable, accesible, interoperable, durable, escalable, relevante y presentar autocontenidos.

2.3.14. *E-learning*

El término E-learning tiene varios significados entre ellos son todos aquellos procesos de aprendizaje basados en internet donde no hay contacto físico entre docente y estudiante, pero ofrece la oportunidad de tener encuentros sincrónicos y asíncronos en tiempo real. (Rivera, Alonso, & Sancho, 2017) asumen que el e-learning, es una modalidad educativa que irrumpe en el marco del actual debate sobre los modelos educativos en la sociedad de la información y su emergencia es entendida como una evolución de la educación a distancia tradicional, pero a la vez, como una modalidad capaz de hacer frente a las nuevas solicitudes pedagógicas que se presentan y que serían consecuencia del proceso de consolidación del uso de las TIC en el ámbito educativo.

De acuerdo con (Torres, Metodología cooperativa utilizando las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer nivel de la Facultad de Ingeniería - Universidad Nacional de Chimborazo Riobamba Ecuador, 2014-2015, 2017), el E-learning sugiere aprendizaje electrónico que incluye todas las herramientas pedagógicas que se encuentran en el Internet, de donde nacen una gran cantidad de elementos en

boga usados son: los foros en línea, los avatares, salones de investigación virtual, talleres online, salas de chat, Wikis, mensajería celular, video digital, video conferencia entre otros, los cuales se usan para mejorar la calidad del aprendizaje, hacerlo más activo y participativo.

2.3.15. Metodología para el Desarrollo de Ecosistemas Digitales de Aprendizaje

Para crear un entorno virtual de aprendizaje que va a estar anclado en la red para ser utilizado por todos los docentes que requieran de este material se necesita una metodología para el desarrollo del mismo por lo que (Mendoza & Galvis, 1999) viendo la necesidad de crear una metodología que guíe en la elaboración de ambientes virtuales de aprendizaje para que su progreso y posterior implementación puedan llevarse a cabo a satisfacción de todos los participantes. La metodología que se propone consiste en un proceso iterativo de varias fases las cuales deben llevarse a cabo. Para concluir (Mendoza & Galvis, 1999) propone estas cinco etapas que componen esta metodología:

- ✓ Análisis
- ✓ Diseño
- ✓ Desarrollo
- ✓ Evaluación
- ✓ Administración

Proceso Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés

2.2.1. Definición Conceptual

Teniendo en cuenta a (Vega, 2017) la enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante, la referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien, enseñar no es cualquier cosa; es mostrar

lo que se desconoce y esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender).

El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el estudiante) también ha de existir pues una disposición por parte de estudiante y profesor muy aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios) (Vega, 2017).

2.2.2. Proceso Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés

Desde el punto de vista de (González, Trujillo, Cruz, & González, 2014) la enseñanza del idioma inglés constituye uno de los objetivos de primordial importancia de la política educacional, orientada a formar ciudadanos con una cultura general integral y con un pensamiento humanista, científico y creador. De acuerdo con (Abata, 2007) la enseñanza existe para el aprendizaje; sin ella, este no se alcanza en la medida y cualidad requeridas; mediante ella, el aprendizaje estimula.

Llegando a ser estos dos aspectos, integrantes de un idéntico proceso, de enseñanza-aprendizaje, donde conservan cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades, al tiempo que atienden una unidad entre la función orientadora del docente y la actividad del estudiante.

La enseñanza de idiomas también ha evolucionado en el campo tecnológico donde se ha desarrollado mucho material que incluye no solo recursos multimedia sino, además, plataformas y sitios en línea que facilitan enormemente el proceso de adquisición del idioma. No obstante, el uso de estos materiales requiere de un proceso de capacitación por parte de los docentes (Jimenez, 2017).

2.2.3. Principios Básicos de la Propuesta Curricular del Área de Lengua Extranjera

De acuerdo con el (Ministerio de Educación, 2016) señala que en resumen los principios básicos del plan de estudios pueden resumirse así:

- **El enfoque lingüístico comunicativo.** La mejor manera de aprender la lengua es como un medio de interactuar y comunicarse, más que como un cuerpo de conocimientos que hay que memorizar.
- **Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE).** Un modelo utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con los aspectos culturales y cognitivos del aprendizaje que la adquisición de la lengua sirve de motor para el desarrollo de los alumnos.
- **Normas internacionales.** El plan de estudios se basa en niveles y procesos de enseñanza y aprendizaje de idiomas reconocidos internacionalmente.
- **Habilidades de pensamiento.** El aprendizaje del inglés debe apoyar el desarrollo de las habilidades de pensamiento, sociales y creativas necesarias para la vida cotidiana.
- **Enfoque centrado en el alumno.** Las metodologías de enseñanza deben reflejar y responder a los puntos fuertes y a los retos de los alumnos, y facilitar el proceso de aprendizaje apoyando la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje.

2.2.4. Principales Objetivos del Currículo de Inglés como Lengua Extranjera

En el (Ministerio de Educación, 2016) manifiesta que los principales objetivos son:

- Desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, de otras culturas y de la suya propia y su capacidad de comunicar sus puntos de vista a través de la Lengua extranjera

- Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas.
- Crear un amor por el aprendizaje de idiomas a partir de una edad temprana, a través de experiencias de aprendizaje interesantes y positivas, con el fin de fomentar la motivación del alumnado para seguir aprendiendo.

2.2.5. Enfoques y Métodos para la Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés

El inglés siendo una de las principales asignaturas que se encuentran en el Currículo Nacional del Ecuador al pasar de los años han existido varias investigaciones sobre que enfoque y que método utilizar para alcanzar un aprendizaje efectivo y práctico. (Gooding, 2020) plantea los siguientes enfoques y métodos para el proceso de enseñanza aprendizaje de este idioma:

➤ **Enfoque Tradicional**

El Enfoque Tradicional parte de la relación sujeto-objeto donde el educador tiene el conocimiento y lo transfiere al educando que no tiene dicho conocimiento. De este enfoque se desprende el siguiente método:

- **Método Traducción Gramatical:** sus características principales son el aprendizaje de reglas de gramática y su aplicación en la traducción de palabras u oraciones y un vocabulario aprendido a través de listas de palabras aisladas.

➤ **Enfoque Natural**

El Enfoque Natural, es lo opuesto al enfoque tradicional el mismo parte de los niveles iniciales de aprendizaje de la lengua qui el docente es quien suministra una entrada comprensible a los alumnos

de la nueva lengua, y establecer una variedad de estímulos dentro de las actividades en el salón de clase. Dentro de este enfoque se anotan los siguientes métodos:

- **Método Directo:** un aprendizaje a través de demostraciones, por ejemplo, mediante instrucciones en inglés, con vocabulario y frases cotidianas también con preguntas y respuestas entre educador y educando.
- **Método Berliz:** utilización en su totalidad el idioma enseñado, es decir, durante el desarrollo de las clases en el aula, solamente se utiliza el idioma meta, eliminando así, la traducción mental.

➤ **Enfoque Estructuralista**

El Enfoque Estructuralista responde a la suposición de que las lenguas son un sistema de estructuras que pueden aprenderse a través de conductas y repetición. Dentro de este enfoque se desarrollan los siguientes métodos:

- **Método Audio Lingüístico o Army Method:** es un método basado en una ideología conductista donde su objetivo principal es la enseñanza de la lengua a partir de la repetición sistemática de las estructuras básicas de las oraciones, prestando especial atención a la pronunciación.
- **Método Situacional:** este método busca la competencia práctica de las cuatro destrezas lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir) a través de estructura, y toma en cuenta que debe existir una pronunciación y gramática sin errores.
- **Método Audiovisual:** para este método su objetivo es el lenguaje oral antes que al escrito.

➤ **Enfoque Comunicativo**

La orientación comunicativa es un sistema didáctico; persigue capacitar al estudiante para una comunicación real y efectiva en el idioma inglés, no solo en la vertiente oral, sino también en la escrita (Gooding, 2020). Este enfoque tiene los siguientes métodos:

- **Método Comunicativo:** su objetivo aplicando principios psicológicos y pedagógicos en el desarrollo de los materiales, consiguiendo alcanzar, una armonía de componentes necesarios para ese proceso comunicativo de tipo ortográfico, fonológico, morfológico, léxico, sintáctico, semántico, pragmático y socio-lingüístico, expuestos de forma clara y fácilmente perceptibles para los alumnos, ingredientes estos necesarios para conseguir la motivación por parte, tanto del docente como del educando.
- **Método Nocio-Funcional:** se define por establecer sus objetivos en términos de conducta observable y se lleva a cabo un análisis de la lengua, aplicando los conceptos de noción y de función.

➤ **Enfoque Humanístico**

En el discernimiento humanístico, el alumnado es el eje en torno al que gira todo el proceso de enseñanza aprendizaje. El desarrollo de las capacidades, necesidades, intereses, expectativas y deseos del educando, a fin de mantener su motivación, lograr su compromiso y fomentar el progreso de su autonomía en el dominio de la segunda lengua, es decisivo en la transformación del educando. Los métodos más reconocidos en este enfoque son: respuesta física total, el método del silencio, la suggestopedia, programación neurolingüística y el método de las inteligencias múltiples.

- **Método Respuesta Física Total:** El método radica en la asunción de que, cuando se aprende un lenguaje adicional, este lenguaje es internalizado a través de un proceso de descifrado de código, parejo al desarrollo del primer lenguaje y este proceso permite un periodo largo de desarrollo de la comprensión antes de la producción del lenguaje.
- **Método del Silencio:** se establecía en que solamente no bastaba que los educadores les enseñen a los estudiantes, también es necesario que los estudiantes aporten una conciencia inteligente, una activación de capacidades de abstracción, análisis, síntesis e integración por parte del individuo interesado y dispuesto a conocer, aprender y utilizar una lengua extranjera.
- **Método la Sugestopedia:** el propósito de este método es aprovechar el potencial de los estudiantes con el objetivo de avanzar rápidamente; por otra parte, se puede señalar que la Sugestopedia se da en un proceso de tres etapas; al inicio de clase, en la mitad y al final, la música juega un papel importante en este método la cual ayuda a relajar la mente, el cuerpo por ende facilita la atención y estimula la imaginación del estudiante.
- **Programación neurolingüística:** este método de enseñanza cimienta su teoría en la conexión entre los procesos neurológicos, la lengua y el comportamiento producto de la conducta aprendida en el transcurso de la experiencia; pudiendo estos cambiar con el propósito de alcanzar objetivos determinados en la vida.
- **Método de las Inteligencias Múltiples:** Gardner (2016) citado en (Gooding, 2020) establece que, por medio de diversas herramientas, se conseguirán dos aspectos fundamentales; primero llegar a todo el alumnado, ya que es posible captar su interés por medio de diversas herramientas y segundo, favorecer la comprensión del alumnado entendiendo mejor aquellos conceptos que deban adquirir como alumno.

2.2.6. Destrezas y Habilidades del Idioma Inglés

Las macro destrezas del idioma son las formas en las que se activa el uso de la lengua, las mismas nos permiten interactuar en la comunicación oral o escrita. Las mismas se dividen en receptoras y productivas. A las receptoras pertenecen la comprensión escrita (lectura) y la expresión oral (audición); a su vez, las productivas incluyen la expresión oral (hablar) y la expresión escrita (escritura) mientras que por destrezas interactivas entendemos la combinación de las mismas (Vivar, 2016).

De acuerdo con (Vivar, 2016) las características de los tres niveles de suficiencia ya mencionados anteriormente tanto en las destrezas receptoras como en las productivas son:

Comprensión Auditiva. Reconozco palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente, relativas a mí mismo, a mi familia y a mi entorno inmediato cuando se habla despacio y con claridad.

Comprensión de Lectura. Comprendo palabras y nombres conocidos y frases muy sencillas, por ejemplo, las que hay en letreros, carteles y catálogos.

Expresión Oral. Utilizo expresiones y frases sencillas para describir el lugar donde vivo y las personas que conozco.

Interacción Oral. Puedo participar en una conversación de forma sencilla siempre que la otra persona esté dispuesta a repetir lo que ha dicho o a decirlo con otras palabras y a una velocidad más lenta y me ayude a formular lo que intento decir. Planteo y contesto preguntas sencillas sobre temas de necesidad inmediata o asuntos muy habituales.

Expresión Escrita. Soy capaz de escribir postales cortas y sencillas, por ejemplo, para enviar felicitaciones. Sé rellenar formularios con datos personales, por ejemplo, mi nombre, mi nacionalidad y mi dirección en el formulario del registro de un hotel

Ahora bien, en lo que se refiere a la competencia lingüística la pronunciación de acuerdo con el (Marco Común Europeo, 2002) refiere que muchos estudiantes sobre todo los de edad madura, verán facilitada su capacidad de pronunciación de las nuevas lenguas por medio de:

La capacidad de distinguir y de producir sonidos corrientes y estructuras prosódicas, capacidad de percibir y de concatenar secuencias desconocidas de sonidos y la capacidad, como oyente, de convertir (es decir, de dividir en partes distintivas y significativas) una corriente continua de sonido en una cadena significativa y estructurada de elementos fonológicos.

La comprensión o dominio de los procesos de percepción y producción de sonido aplicables al aprendizaje de una nueva lengua. Estas destrezas fonéticas generales se distinguen de la capacidad de pronunciar una lengua concreta.

Por otra parte, se puede manifestar que la competencia lingüística del vocabulario en base al (Marco Común Europeo, 2002) manifiesta que la riqueza, el alcance y el control del vocabulario son parámetros importantes de la adquisición de la lengua y por ello de la evaluación del dominio de la lengua que tiene el alumno y de la planificación del aprendizaje y la enseñanza de lenguas.

Finalmente, en lo se refiere a la sub destreza del vocabulario existe esta gran pregunta ¿De cuál de las formas siguientes se espera o se exige que los alumnos desarrollen su vocabulario? En base al (Marco Común Europeo, 2002) son las siguientes:

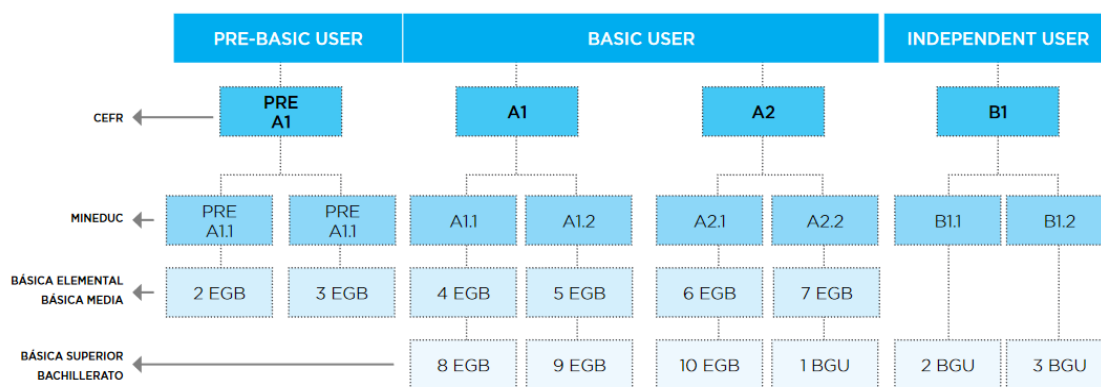
- a)** mediante la simple exposición a palabras y expresiones hechas utilizadas en textos auténticos de carácter hablado y escrito;
- b)** mediante la búsqueda en diccionarios por parte del alumno, o preguntando el vocabulario a los alumnos, etc., según sea necesario en tareas y actividades concretas;

- c) mediante la inclusión de vocabulario en contexto, por ejemplo: con textos del manual, y, de este modo, mediante la subsiguiente reutilización de ese vocabulario en ejercicios, actividades de explotación didáctica, etc.;
- d) presentando palabras acompañadas de apoyo visual (imágenes, gestos y mímica, acciones demostrativas, representaciones de objetos reales, etc.);
- e) mediante la memorización de listas de palabras, etc., acompañadas de su traducción;
- f) explorando campos semánticos y construyendo «mapas conceptuales», etc.;
- g) enseñando a los alumnos a usar diccionarios bilingües, diccionarios de sinónimos y otras obras de consulta;
- h) explicando estructuras léxicas y practicando su aplicación (por ejemplo: formación de palabras, composición, expresiones de palabras relacionadas, verbos con régimen preposicional, modismos, etc.

2.2.7. Niveles de Competencia de Lengua Extranjera Idioma Inglés: Enfoque por Ramas

Gráfico 1:

Niveles de competencia del idioma inglés



Nota: Adaptado del (Ministerio de Educación, 2016), por el Ministerio de Educación 2021, <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>

2.2.8. Temas Curriculares del Idioma Inglés

En base al (Ministerio de Educación, 2016) para ambos niveles escolares, Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU), el área de ELT se ha organizado en cinco secciones o temas:

- 1) Comunicación y conciencia cultural
- 2) Comunicación oral (escuchar y hablar)
- 3) Lectura
- 4) Escritura
- 5) Lenguaje a través de las artes

2.2.9. Objetivos que Deben Alcanzar los Estudiantes al Finalizar 8vo Año de EGB

Citando a (Ministerio de Educación, 2014) al final del 8° curso de EGB, los alumnos serán capaces de realizar destrezas en los diferentes componentes:

Componente lingüístico. Tener un repertorio muy básico de palabras y frases relacionadas con su entorno personal y educativos y tienen un control limitado de algunas estructuras gramaticales y patrones oracionales sencillos en un repertorio aprendido, que se relaciona con su formación personal y educativa.

Componente Sociolingüística. Utilizar expresiones básicas para impartir y obtener información objetiva, así como para socializar (por ejemplo, saludos formas de dirigirse, presentarse a sí mismo y a los demás, despedirse", etc.).

Componente práctico. Enlaza palabras o grupos de palabras con conectores lineales muy básicos como y o

2.2.10. Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como Mediaciones Pedagógicas en el Aprendizaje del Inglés

Se trata de un ejercicio que busca construir colectivamente herramientas metodológicas capaces de favorecer aprendizajes lingüísticos en los estudiantes con el uso de las TIC, apoyados en un modelo que incorpora de manera relacional la reflexión, la experimentación y la acción (pedagogía praxeológica), las TIC son mediaciones pedagógicas comprendidas como potenciadoras del aprendizaje, y se convierten en un tópico fundamental como contribución a la operacionalización de la pedagogía praxeológica y la resignificación del aula de clases (virtual y presencial) como lugar para la deliberación, el ejercicio de la democracia (Orozco, 2016).

Según (Escudero, 2015) en épocas pasadas los estudiantes eran muy distintos a los de hoy, pues no tenían acceso a más información que la que se encontraba en las bibliotecas. Situación muy distinta es la que viven en el momento actual, los jóvenes son bombardeados a diario y por diferentes medios comunicacionales con cantidades increíbles de información. Y para los docentes resulta más difícil lograr que aprendan, convirtiéndose en artífices de su propio conocimiento como se citó en la tesis de (Torres, 2017).

“La diferencia en el proceso de enseñanza aprendizaje no la hace el ordenador sino el uso que le dé el docente” (Jimenez, 2017).

2.2.11. Aprendizaje Colaborativo como Estrategia Metodológica en el Aprendizaje del Inglés

Para el desarrollo pedagógico del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, son de gran importancia las interacciones que se logren establecer en el aula de clase entre el estudiante y con las personas que lo rodean, por lo cual se debe tomar en cuenta la influencia educativa que ejerce en él el aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo desarrolla la interdependencia positiva, una interacción cara a cara entre los miembros del equipo, una valoración personal y un completo sentido de la responsabilidad. En el aprendizaje del inglés, el equipo de trabajo en el aprendizaje colaborativo debe ser heterogéneo, no solo en sus roles sociales sino en sus habilidades cognitivas y, sobre todo, en su nivel de aprehensión del idioma inglés.

La función primordial del idioma es permitir la comunicación, se lo concibe como un medio para expresar las ideas, valores y juicios propios de la persona, así como para expresar las funciones que mejor se adapten a sus necesidades comunicativas. Por esta razón el aprendizaje cooperativo es considerado como una característica del Enfoque Comunicativo, porque se llevan a cabo funciones dentro de un contexto social, es decir que cada persona puede expresar sus ideas de acuerdo a la personal con quién habla y de acuerdo al su intento y nivel de emoción (Torres, 2017).

2.2.12. Importancia del Inglés como Lengua Internacional de Comunicación

Donde quiera que se viaja se puede observar términos en inglés como: *No smoking, No Parking, Stop, push, pull, silent please, open, close*, entre otros es por ello que, sin darnos cuenta, estamos hablando en Inglés así en Ecuador existen locales comerciales restaurantes cafeterías locales que proporcionan internet los mismo que buscan un nombre en inglés.

Por otra parte, en lo que se refiere a la tecnología es de igual manera, en cada aplicación existen términos en inglés es mas en la actualidad estamos atravesando por una emergencia sanitaria donde estas aplicaciones se han vuelto el único medio para realizar las clases y poder comunicarnos entre ellas está la aplicación *WhatsApp* que si observamos el nombre está en inglés y la misma nos ofrece un servicio de mensajería instantánea. También está el *Facebook* término

en inglés igualmente la plataforma *Microsoft Teams* que es una plataforma oficial por parte del ministerio de Educación, otras más se utilizan con frecuencia.

Dicho con palabras de (Torres, 2017) el idioma inglés se ha convertido en la lengua internacional por excelencia, además es la lengua de la computación y la tecnología, el idioma de los negocios, el comercio, el deporte y las relaciones internacionales. Es por ello que entre las lenguas más estudiadas en el mundo está el inglés.

Así, se evidencia la importancia de la lengua inglesa y que su desarrollo aumenta cada día en la misma medida que un mayor número de personas tienen la necesidad de conocerla y dominarla para comunicarse. Esto confirma que el inglés es la lengua que más se habla, se lee y se escribe mundialmente. El inglés es una lengua internacionalmente hablada, por esta razón ha venido impulsando, en las últimas décadas, la importancia de su enseñanza y aprendizaje como instrumento compartido de comunicación. También cabe mencionar que, el inglés es la lengua más estudiada en el mundo no hay ninguna duda de que el idioma inglés es la disciplina o asignatura que tiene mayor relevancia en la enseñanza-aprendizaje en los escenarios públicos y privados dentro de la educación como fuera de ella.

2.2.13. Evaluación del Aprendizaje de la Lengua Extranjera

Es notable el hecho de que los conocimientos lingüísticos que van adquiriendo los y las estudiantes como parte de su interacción con el sistema de la lengua que estudian, así como el grado de desarrollo de las habilidades de la lengua resultan necesario evaluarlos a través de la propia comunicación de los y las estudiantes en la lengua extranjera, como forma de expresión del grado de desarrollo de competencia comunicativo aprendido. Es precisamente en la práctica comunicativa que el profesor o la profesora y el o la estudiante pueden observar de forma continua y evaluar el desempeño comunicativo del estudiante en la lengua extranjera (Vega, 2017).

2.2.14. Aprobación, Escala de Calificaciones y Promoción en el Nivel de Básica Superior

Según el artículo 193 de la (LOEI, 2017) se entiende por “aprobación”

Al logro de los objetivos de aprendizaje definidos para una unidad, programa de asignatura o área de conocimiento, fijados para cada uno de los grados, cursos, subniveles y niveles del Sistema Nacional de Educación. El rendimiento académico de los estudiantes se expresa a través de la escala de calificaciones prevista en el siguiente artículo del presente reglamento. Y en cuanto a la escala de calificaciones hacen referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo y en los estándares de aprendizaje nacionales. Las calificaciones se asentarán según la siguiente escala:

Tabla 1:

Escala de calificaciones

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos.	9,00 - 10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos	7,00 - 8,99
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.	4,01 - 6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos.	≤ 4

Fuente: (LOEI, 2017)

Elaboración propia, 2021

Para los requisitos para la promoción al siguiente año lectivo “la calificación mínima requerida para la promoción, en cualquier establecimiento educativo del país, es de siete sobre diez (7/10)” (LOEI, 2017).

Capítulo III. Marco Metodológico

3.1. Enfoque de la Investigación

La presente investigación de acuerdo a la naturaleza de estudio se sustentó en un enfoque cuantitativo ya que se visualizó la formulación de hipótesis y se confirmó mediante una recolección y análisis de datos al inicio y al final obteniendo resultados numéricos mismos que ayudaron a dar solución en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

3.2. Métodos de la Investigación

Hipotético Deductivo

Se aplicó este método porque a través de la observación se planteó un problema de manera general en este caso el bajo rendimiento académico en la asignatura de inglés, en los estudiantes de 8vo año de EGB, luego se realizó el planteamiento de la hipótesis general en la cual se deja la incógnita, si la aplicación de un ecosistema digital coadyuva al nivel del 95% de probabilidad en el promedio de rendimiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés; posterior a eso se comprobó que las metodologías practicadas en esta clase está todavía en el tradicionalismo hasta el momento no se hace uso de los recursos tecnológicos; para finalizar se hizo una contrastación de variables para comprobación de hipótesis, para lo cual se utilizó el método diferencia de promedios por medio del nivel de significancia.

3.3. Diseño de la Investigación

Esta tesis tiene un diseño de investigación Pre-Experimental porque se realizó en dos momentos: un antes y un después de la aplicación de la propuesta lo cual permitió encontrar una relación causa-efecto entre la variable independiente ecosistema digital y la variable dependiente proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de EGB. Además, para la comprobación de la hipótesis en este caso se dio en un promedio momento 1, con el análisis del rendimiento académico de los estudiantes antes de la aplicación de la herramienta propuesta y un promedio

momento 2 con el análisis del rendimiento académico de los estudiantes después de la aplicación del ecosistema digital de aprendizaje.

3.4. Tipos de Investigación

3.4.1. *Por el Nivel o Alcance*

La presente investigación fue de nivel aplicada, ya que en primera instancia se realizó un análisis del nivel de aprendizaje de la asignatura de inglés a los estudiantes de 8vo año de EGB, mediante el reporte de calificaciones de los 3 primeros parciales, luego se diseñó un Ecosistema Digital de Aprendizaje en base al Plan de Unidad Didáctica de la asignatura con la elaboración de objetos de aprendizaje a través de la utilización de plataformas digitales gratuitas cabe mencionar; que el Ecosistema Digital de Aprendizaje se lo hizo en base a la metodología DDEA, la misma que ayudó a consolidar las necesidades de los estudiantes para la creación de este recurso educativo.

Finalmente se aplicó mediante encuentros virtuales de acuerdo a un horario dado por el jefe de Talento Humano de la institución a través de la plataforma Microsoft Teams, donde la docente de inglés fue la encargada de guiarles en este sitio durante 6 semanas. Los encuentros fueron por dos días a la semana con clases de 60 min cada una, para lo cual los estudiantes contaron con el acceso a internet mediante cable o a través de datos con sus dispositivos electrónicos como son: celulares inteligentes y laptops mismos que ayudaron para el trabajo en este entorno virtual con encuentros sincrónicos mediante el horario y la plataforma Teams y encuentros asincrónicos mediante la aplicación de WhatsApp.

3.4.2. *Por el Lugar*

3.4.2.1. Bibliográfica. Fue Bibliográfica porque se tomó la información de varias fuentes o referencias bibliográficas, artículos y/o resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables de estudio en este caso se trabajó en la variable independiente que es ecosistemas digitales de aprendizaje siendo un

término en auge a través de una Matriz Bibliográfica la misma que ayudó a enriquecer la información para esta investigación.

3.4.2.2. De Campo. La presente investigación fue de campo ya que se trabajó directamente con la población investigada mediante los encuentros virtuales por la plataforma Microsoft Teams donde se ayudó con la guía de navegación y a resolver dudas e inquietudes de manera asíncrona.

3.5. Técnicas e Instrumentos

Tabla 2:

Técnicas e Instrumentos

Variables	Técnica	Instrumento	Descripción
Ecosistema digital de aprendizaje	Análisis Bibliográfico	Guía de análisis de datos.	La guía de análisis para conocer ecosistemas digitales de aprendizaje, estuvo compuesta por autor, año de publicación, tipo de documento y un resumen. (Anexo 4)
Proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.	Observación	Reporte de calificaciones.	Se tomó en cuenta el reporte de calificaciones de los 3 primeros parciales de los 40 estudiantes, y se realizó un análisis en base a la escala de calificaciones del Ministerio de Educación del Ecuador.

Fuente: Proyecto de Investigación

3.6. Población

La población de estudio de la presente investigación fueron 40 estudiantes del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” del cantón Colta, provincia de Chimborazo, mismos que oscilan entre los 12 a 15 años de edad con un total de 21 hombres y 19 mujeres quienes viven en la cabecera parroquial y sus comunidades; en cuanto al aspecto socioeconómico pertenecen a una clase media baja donde sus padres se dedican a la agricultura y al comercio. En cuanto al nivel de inglés de los educandos se puede manifestar que es muy escaso dado que en algunas instituciones de educación básica no imparten esta asignatura.

3.6.1. Muestra

La muestra fue de tipo no Probabilística e intencional o por conveniencia, porque se escogieron a los participantes del estudio en este caso 40 estudiantes de 8vo año de EGB,

Tabla 3:

Muestra de Estudio

CURSO	ESTUDIANTES
Estudiantes de 8vo “A”	20
Estudiantes de 8vo “B”	20
TOTAL	40

Fuente: Secretaría de la UEIB “Hualcopo Duchicela”
Elaboración propia, 2021

3.7. Análisis e Interpretación de la Información

Una vez recolectado los datos mediante los respectivos instrumentos, se procedió su tabulación, mediante la hoja de cálculo en Excel proyectando los reportes de calificaciones en diferentes momentos y sacando los promedios, medias y varianzas datos que permitieron su interpretación, en base a lo cual se pudo determinar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

3.8. Formulación de la Hipótesis

3.8.1. *Hipótesis General*

Hi: La aplicación de un Ecosistema Digital coadyuva al proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa "Hualcopo Duchicela".

H0: La aplicación de un Ecosistema Digital no coadyuva al proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa "Hualcopo Duchicela"

3.9. Identificación de Variables.

3.9.1. *Variable Independiente*

Ecosistemas Digitales

3.9.2. *Variable Dependiente*

Proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés

Capítulo IV. Resultados y Discusión

4.1. Presentación, Análisis y Discusión de Resultados

4.1.1 Análisis del reporte de calificaciones de los estudiantes de 8vo año (1ero, 2do y 3er parcial)

Tabla 4:

Calificaciones de Inglés de los 3 primeros parciales

Estudiantes	PARCIALES			PROMEDIO
	P1	P2	P3	
1	7.00	6.80	7.00	6.93
2	6.10	7.00	6.80	6.63
3	5.05	6.30	7.00	6.12
4	5.00	7.00	5.05	5.68
5	5.87	7.00	6.41	6.43
6	7.00	7.30	6.89	7.06
7	5.65	5.20	6.84	5.90
8	6.80	4.89	7.00	6.23
9	7.10	6.80	6.85	6.92
10	7.80	6.89	7.00	7.23
11	6.75	7.20	7.10	7.02
12	7.00	7.00	7.25	7.08
13	6.75	6.80	7.01	6.85
14	7.00	7.00	7.00	7.00
15	6.00	6.80	7.10	6.63
16	5.80	5.80	6.78	6.13
17	5.75	6.92	7.00	6.56
18	6.80	5.63	6.00	6.14
19	4.25	6.10	6.92	5.76
20	4.90	5.30	5.63	5.58
21	7.00	6.80	5.20	6.80
22	6.10	7.00	6.80	6.63
23	5.05	6.30	7.00	6.12
24	5.00	7.00	7.00	6.33
25	5.87	6.80	6.41	6.14
26	7.00	7.30	6.89	7.06
27	6.00	5.20	6.84	6.02
28	6.80	4.89	7.00	6.23
29	7.10	6.80	7.80	6.95
30	7.80	5.00	7.00	6.60
31	6.75	7.20	7.10	7.02
32	7.00	7.00	7.25	7.08
33	6.75	6.80	7.01	6.85
34	7.00	7.00	7.00	7.00
35	6.00	4.00	4.00	4.67

36	5.80	5.80	6.78	6.13
37	5.75	6.92	7.00	6.56
38	4.00	5.00	6.00	5.00
39	4.25	6.10	6.92	5.76
40	4.90	5.30	6.53	5.58

Fuente:

<https://academico.educarecuador.gob.ec/carmentaweb/faces/paginas/reportes/listadoReportesTutor.xhtml>

Elaboración propia, 2021

Tabla 5:

Análisis del rendimiento académico en los 3 primeros parciales en la asignatura de inglés

Equivalencias	F	%
Domina los aprendizajes requeridos. (9,00 - 10,00)	0	0%
Alcanza los aprendizajes requeridos (7,00 - 8,99)	12	30%
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. (4,01 - 6,99)	28	70%
No alcanza los aprendizajes requeridos. (≤ 4)	0	0%
TOTAL	40	100%

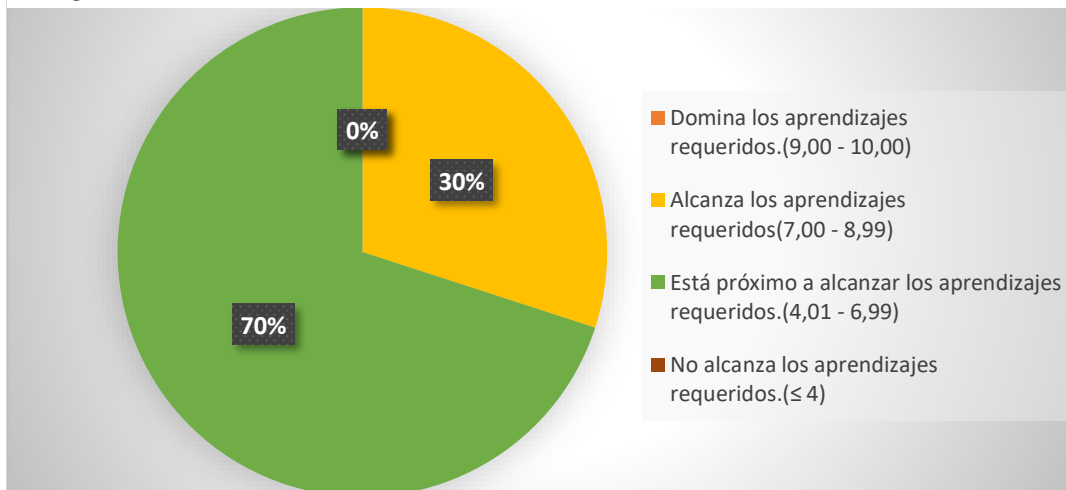
Fuente:

<https://academico.educarecuador.gob.ec/carmentaweb/faces/paginas/reportes/listadoReportesTutor.xhtml>Elaboración propia, 2021

Elaboración propia,2021

Gráfico 2:

Análisis del rendimiento académico de estudiantes en los 3 primeros parciales en la asignatura de inglés



Fuente: Tabla 3 Análisis del rendimiento académico en los 3 primeros parciales en la asignatura de inglés

Elaboración propia, 2021

Se puede observar en las tablas de reportes de calificaciones, inconvenientes en la asignatura de inglés con un 70% de estudiantes que están próximos a alcanzar los aprendizajes; mientras que un 30% su aprendizaje es el requerido.

Esto nos dejan una gran interrogante sobre qué está pasando con la metodología aplicada a los estudiantes al momento de compartir las clases de inglés; ya que solo 12 estudiantes de los 40 alcanzan los aprendizajes con una nota de 7 y 28 estudiantes lamentablemente no alcanzan. Es necesario buscar un cambio inmediato con el apoyo de recursos didácticos novedosos que llamen la atención de los educandos para que los mismos se motiven y así en el último parcial se logre mejorar sus calificaciones; hay que hacer notar que para el pase de año la nota mínima es de 7/10 en todas las instituciones educativas del país.

4.1.2. Contextualización para la Comprobación de la Hipótesis

En la presente investigación se midió el Rendimiento Académico de los estudiantes que conformaron la muestra en dos momentos; la primera se lo realizó con el promedio de calificaciones alcanzadas por los educandos en los 3 primeros parciales; periodo en el que recibieron las clases de la forma habitual como se venía desarrollando el proceso educativo siendo el libro de trabajo proporcionado por el Ministerio de Educación el principal recurso educativo.

Un segundo momento se realizó en el periodo conformado por el cuarto parcial, tiempo en el cual se impartieron las clases de inglés apoyándose con el ecosistema digital de aprendizaje desarrollado en la propuesta.

Promedio momento 1

Tabla 6:

Promedio de las calificaciones de inglés de los 3 primeros de los estudiantes de 8vo año de EGB.

ESTUDIANTES	PROMEDIO	d	d ²
1	6,93	0,54	0,29
2	6,63	0,24	0,06
3	5,78	-0,61	0,37
4	5,68	-0,71	0,51
5	6,43	0,03	0,00
6	7,06	0,67	0,45
7	5,90	-0,50	0,25
8	6,23	-0,16	0,03
9	6,92	0,52	0,27
10	7,23	0,84	0,70
11	7,02	0,62	0,39
12	7,08	0,69	0,47
13	6,85	0,46	0,21
14	7,00	0,61	0,37
15	6,63	0,24	0,06
16	6,13	-0,27	0,07
17	6,56	0,16	0,03
18	6,14	-0,25	0,06
19	5,76	-0,64	0,41
20	5,28	-1,12	1,25
21	6,33	-0,06	0,00
22	6,63	0,24	0,06
23	6,12	-0,28	0,08
24	6,33	-0,06	0,00
25	6,36	-0,03	0,00
26	7,06	0,67	0,45
27	6,01	-0,38	0,15
28	6,23	-0,16	0,03
29	7,23	0,84	0,70
30	6,60	0,21	0,04
31	7,02	0,62	0,39
32	7,08	0,69	0,47
33	6,85	0,46	0,21
34	7,00	0,61	0,37
35	4,67	-1,73	2,99
36	6,13	-0,27	0,07
37	6,56	0,16	0,03

38	5,00	-1,39	1,95
39	5,76	-0,64	0,41
40	5,58	-0,82	0,67
	255,80	0,00	15,28
	6,39		Sd ²

Fuente: Investigación directa

Elaboración propia, 2021

$$\bar{X} = \frac{\sum \text{Promedios}}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{255,80}{40} = 6,39$$

$$\sigma^2 = \frac{\sum d^2}{n}$$

$$\sigma^2 = \frac{15,28}{40}$$

$$\sigma^2 = 0,38$$

Promedio momento 2

Tabla 7:

Promedio de calificaciones de inglés del 4to parcial de los estudiantes de 8vo año de EGB.

ESTUDIANTES	4to PARCIAL	PROMEDIO	d	d ²
1	8,30	8,30	-0,38	0,14
2	9,00	9,00	0,32	0,10
3	7,89	7,89	-0,79	0,62
4	7,78	7,78	-0,90	0,81
5	8,96	8,96	0,28	0,08
6	9,56	9,56	0,88	0,78
7	8,00	8,00	-0,68	0,46
8	9,70	9,70	1,02	1,04
9	8,40	8,40	-0,28	0,08
10	8,78	8,78	0,10	0,01
11	7,96	7,96	-0,72	0,52
12	9,89	9,89	1,21	1,47
13	9,78	9,78	1,10	1,21

14	8,45	8,45	-0,23	0,05
15	9,45	9,45	0,77	0,59
16	8,96	8,96	0,28	0,08
17	9,00	9,00	0,32	0,10
18	8,10	8,10	-0,58	0,34
19	8,05	8,05	-0,63	0,40
20	8,13	8,13	-0,55	0,30
21	9,00	9,00	0,32	0,10
22	8,90	8,90	0,22	0,05
23	8,20	8,20	-0,48	0,23
24	10,00	10,00	1,32	1,74
25	7,83	7,83	-0,85	0,72
26	10,00	10,00	1,32	1,74
27	9,50	9,50	0,82	0,67
28	8,00	8,00	-0,68	0,46
29	8,00	8,00	-0,68	0,46
30	8,20	8,20	-0,48	0,23
31	10,00	10,00	1,32	1,74
32	8,00	8,00	-0,68	0,46
33	8,60	8,60	-0,08	0,01
34	7,96	7,96	-0,72	0,52
35	8,60	8,60	-0,08	0,01
36	7,89	7,89	-0,79	0,62
37	8,90	8,90	0,22	0,05
38	9,00	9,00	0,32	0,10
39	8,90	8,90	0,22	0,05
40	7,56	7,56	-1,12	1,25
		347,18	0,00	20,41
	PROMEDIO	8,68		Σd^2

Fuente: Investigación directa

Elaboración propia, 2021

$$\bar{X} = \frac{\sum \text{Promedios}}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{347,18}{40} = 8,68$$

$$\sigma^2 = \frac{\sum d^2}{n}$$

$$\sigma^2 = \frac{20,41}{40}$$

$$\sigma^2 = 0,51$$

4.2. Comprobación de la Hipótesis

H1: La aplicación de un Ecosistema Digital coadyuva al proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa "Hualcopo Duchicela". después de su aplicación.

H0: La aplicación de un Ecosistema Digital no coadyuva al proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa "Hualcopo Duchicela". después de su aplicación.

Tabla 8:

Diferencia de promedios

	N	\bar{X}	s ²
Promedio momento 1	40	6,39	0,38
Promedio momento 2	40	8,68	0,51

Fuente: Investigación directa

Elaboración propia, 2021

Modelo Matemático

$$H_0 = \bar{X}_2 - \bar{X}_1 = 0$$

$$H_1 = \bar{X}_2 - \bar{X}_1 > 0$$

$$P = 95\% = 0,05$$

$\alpha = \pm 1,96$ nivel de significancia (tabla áreas bajo la

curva)

Modelo Estadístico

$$Z_{\bar{X}} = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{\sigma^2_2}{n_2 - 1} + \frac{\sigma^2_1}{n_1 - 1}}}$$

$$Z_{\bar{X}} = \frac{8,68 - 6,39}{\sqrt{\frac{0,51}{40-1} + \frac{0,38}{40-1}}}$$

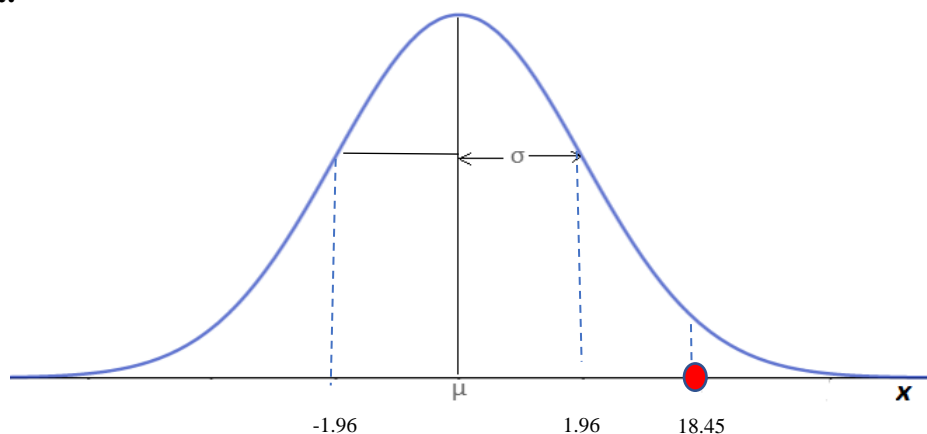
$$Z_{\bar{x}} = 18,45$$

Verificación

$$H_1 = \bar{X}_2 - \bar{X}_1 > 0$$

Como la diferencia de medias obtenidas es igual a 18,45 y se encuentra fuera del intervalo $\pm 1,96$, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula esto es

Gráfica:



Conclusión

El ecosistema digital coadyuvó al proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de EGB, al realizar el análisis del rendimiento académico en la asignatura después de la aplicación del ecosistema digital en el 4to parcial supera significativamente al promedio de parciales anteriores

Capítulo V Propuesta

Título

Learning English Level A1.1

1. Introducción

La UEIB “Hualcopo Duchicela” es una institución que como todas buscan cada día una innovación en todos los aspectos la misma que ayude al docente y al estudiante a crear un ambiente cálido de aprendizaje donde el alumno sea quien cree el conocimiento y el docente sea la guía y así alcanzar el beneficio para toda la comunidad educativa.

Brindar un aprendizaje significativo y crítico es el objetivo primordial como institución, esto hace que los docentes busquemos apoyo en todos los recursos técnicos y tecnológicos que hoy por hoy forman ya parte de nuestra cotidianidad en todos los espacios más aun en el ámbito educativo, haciendo al docente un ente creador y buscador de nuevas estrategias metodológicas, que sean llamativas donde el estudiante no se aburra más aún se deje llevar por el interés de querer aprender más.

Un cosmos de aplicaciones para elaborar objetos de aprendizaje se nos oferta en internet como son Genially, Educaplay y Liveworksheets, herramientas de fácil uso y están en línea de manera gratuita, toda esta información exige al docente a estar actualizado, capacitado, motivado para enfrentar estos nuevos retos frente a la tecnología, al igual que estas aplicaciones también están, los ecosistemas digitales de aprendizaje los mismos que dan la oportunidad de reunir estos objetos mediante el sitio web de Google Sites, siendo este uno de los objetivos de la presente propuesta, con las que se pretende lograr un aprendizaje significativo, que le permita al estudiante un mejor desenvolvimiento en sus aprendizaje del idioma Inglés.

Tomando en cuenta que la enseñanza de un idioma diferente siempre ha constituido un reto tanto para los que enseñan como para los que aprenden, esta se presenta como una materia en la que se

necesita toda la capacidad y la creatividad de los docentes quienes trabajamos en el Área de Idioma Extranjero para poder integrar ciencia, tecnología y pedagogía y así poder llegar a la consecución de los objetivos planteados, que son los de beneficiar a los estudiantes en el mejoramiento de su rendimiento académico con la incorporación de las herramientas de la web2.0.

2. Justificación e Importancia

La gran distancia existente entre la tecnología y las metodologías docentes provoca que los nuevos avances tecnológicos no tengan fácil su integración en los contextos y prácticas metodológicas implantados, y que las tecnologías educativas maduras y los métodos educativos aplicados no respondan a las demandas de la sociedad ni al potencial transformador de la tecnología para la mejora del aprendizaje (García et al., 2015).

El uso del ecosistema digital *Learning English Level A1.1* facilita la inducción del estudiante en el uso intensivo de las nuevas tecnologías de comunicación y de los objetos de aprendizaje creados por el docente de acuerdo al contexto donde el estudiante habita y los medios con los cuales él cuenta para un aprendizaje fácil y divertido del idioma inglés. En el proceso del aprendizaje del Idioma Inglés en cuanto se refiere a vocabulario y gramática no cambia, pero esto no quiere decir que debemos estancarnos en una sola metodología en una metodología tradicional de aprendizaje, muy por el contrario nos obliga a buscar alternativas que estén actuales a la par con la edad de los estudiantes las mismas que faciliten este proceso.

Este Ecosistema Digital de Aprendizaje nos abre las puertas de una nueva era en la que usaremos el material que está a nuestro alcance y con todo nuestro conocimiento creamos objetos de aprendizaje y lo insertamos en este sitio web donde el estudiante encontrará medios más interactivos que sean prácticos, interesantes, motivadores y adecuados para su interacción y aprendizaje. Este entorno virtual se encuentra habilitado para que los estudiantes puedan ingresar en

cualquier momento y trabaje, refuerce sus conocimientos y encuentre el gusto por aprender este idioma que en el caso de ellos sería su tercer idioma.

El uso de este Ecosistema Digital de Aprendizaje, será como material de apoyo, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el idioma inglés y que servirá de utilidad para las generaciones de estudiantes con los cuales estamos insertos en este proceso.

3. Objetivos

a. Objetivo General

Implementar un Ecosistema Digital de Aprendizaje como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

b. Objetivos Específicos

- Incorporar objetos de aprendizaje de las diferentes herramientas educativas gratuitas más demandadas en el ecosistema digital propuesto.
- Apoyar las clases de Inglés empleando la herramienta propuesta.

4. Fundamentos de la Propuesta

4.1. Fundamentos Filosóficos y Epistemológicos

Para (Orozco, 2016), la fundamentación filosófica en el aprendizaje del inglés se propone entender el proceso de adquisición de una lengua extranjera en el ámbito educativo como un progreso de varios aprendizajes demostrativos donde el estudiante es el eje de la transformación pedagógica. Esta aquí la propuesta de trabajar con un Ecosistema Digital de Aprendizaje donde el estudiante será quien cree su conocimiento través del manejo de los recursos educativos que se presentan en este sitio web permitiendo que sea él el creador de su conocimiento.

Por otra parte tenemos la conceptualización de lo epistemológico según (Calderón, 2005) explica que es el proceso de construcción del conocimiento, esto es, cómo los seres humanos aprendemos y comprendemos la realidad y especialmente, cómo se relaciona con el

entorno y consigo mismo. A partir de la reflexión de los elementos filosóficos y epistemológicos que influyen en la enseñanza del inglés como idioma extranjero se da paso a que este espacio está creado con el único objetivo de que los estudiantes sean quienes guíen su aprendizaje a su ritmo y tiempo según el entorno en cual ellos se encuentran traerá como resultado estudiantes felices y críticos.

4.2. *Fundamentos Psicopedagógicos*

La fundamentación psicológica se centra en los procesos emocionales de las personas (Calderón, 2005). Es aquí donde el docente aparte de ser el guía en el aprendizaje de este tercer idioma es quien debe estar atento a las emociones a los sentimientos al estado de ánimo de los estudiantes su relación con su comunidad y también debe existir el respeto y valorización de su lengua materna en este caso el Quichwa.

Empleando las palabras de (Calderón, 2005) quien manifiesta que:

El profesor de una lengua extranjera debe ser competente en las diferentes áreas de la disciplina; además, de poseer conocimiento de la cultura del idioma que se enseña y el estudio de una cultura es muy complejo y, por lo tanto, no se aprende o enseña con un curso determinado, sino es mediante la experiencia que la persona logra comprender su cultura y la de los demás.

4.3. *Fundamentos Legales*

Conforme los artículos legales de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 6 literal j: manifiesta que debe Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (LOEI, 2011).

Se alude que en el proceso de la elaboración de los objetos de aprendizaje y al momento de insertarlos en el Ecosistema Digital de Aprendizaje se está poniendo en práctica este artículo

donde claramente recalca el uso de las tecnologías para el proceso educativo en este caso en el proceso de enseñanza del idioma inglés.

4.4. Fundamentos Teóricos

Ecosistemas Digitales de Aprendizaje

Según (Rodés et. al, 2013), manifiesta que:

Un ecosistema digital de aprendizaje es un particular tipo de ambiente digital; otros autores proponen una definición abstracta de ecosistemas de aprendizaje (LES) consideran que actúan una serie de actores formando una cadena de procesos y programas de aprendizaje dando como resultado entornos, estableciéndose fines específicos, los cuales se denominan fronteras ambientales de aprendizaje; un ecosistema de aprendizaje está compuesta por comunidades de aprendizajes, servicios tecnológicos, aplicativos E-Learning y las condiciones del ecosistema de aprendizaje.

Google Sites

En la actualidad existen una variedad de definiciones para esta plataforma entre ellas citando a (Bailen & García, 2019) los cuales manifiestan:

“Google Sites” es una aplicación gratuita que se utiliza para crear tareas en formato wiki; su diseño es sencillo; se basa en la elección del tipo de actividad que el docente plantee desarrollar prestando atención al plazo de ejecución y al volumen que se requiera para él trabajo, donde, los alumnos crean sus trabajos en entornos familiares similares a la Wikipedia, en horarios establecidos por los usuarios, incorporando material audiovisual o texto escrito. El educador, puede establecer actividades para su ejecución de forma individual o colaborativa, teniendo la posibilidad de evaluarlas e incluso realizar evaluaciones cruzadas entre diferentes grupos. Además, posibilita establecer seguimientos del desarrollo de la materia, donde los trabajos puedan contribuir como material educativo para futuros alumnos.

Genially

De acuerdo con (Mejía, García, & Erazo, 2020) mencionan que:

Genially es una plataforma online, presenta una gran diversidad de plantillas las cuales permiten realizar actividades interactivas utilizando diseños de diversas presentaciones como: pósteres, infografías, mapas, videos, etc. Esta aplicación permite combinar texto, video, audio e imágenes; en los ambientes educativos de Genially se diseñan actividades que permiten que los alumnos participen de una manera activa y dinámica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje; siendo esta herramienta innovadora e interesante para los educandos por lo cual brinda muchas ventajas acordes a la educación actual.

Educaplay

Empleando las palabras de (Romero, 2019) menciona a Educaplay como:

Una plataforma educativa, como un recurso de enorme potencial en la educación, en ese sentido podemos decir que es una plataforma educativa virtual de carácter participativo que nos permite crear variedades de actividades educativas multimedia, es desarrollado por la empresa ADR formación.

Es una comunidad virtual de acceso libre y gratuito para aprender y enseñar de la manera más divertida. En esta plataforma todos los usuarios se benefician de acuerdo a sus necesidades. El profesorado puede realizar un sinnúmero de actividades digitales los mismos que pueden contener textos, audios, imágenes y videos en la plataforma; es decir pueden crear actividades para la motivación, para el proceso mismo del aprendizaje y para la evaluación.

Liveworksheet

Se trata de un plataforma muy novedosa, gratuita y fácil de usar, dando la posibilidad a los docentes de elaborar fichas interactivas mismas que permiten realizar una evaluación en tiempo real y permitiendo al educando observar su calificación y dándole la oportunidad de mejorar su calificación

en caso de necesitarlo. Desde el punto de vista de (Patiño, García, & Álvarez, 2020) refiere que:

Liveworksheets permite crear cuadernillos de trabajo, registros de alumnos, elaborar fichas de tipo interactiva la cual puede ser contestada y evaluada por el estudiante, despertando su curiosidad y trata de comprometerse en realizar las tareas que el docente sube en la plataforma, al ser interactiva no se requiere imprimir ya que el sitio permite evaluar las tareas de forma automática; en esta plataforma se pueden realizar diversas actividades interactivas las cuales combinen sonido, video, imágenes, siendo atractivas y motivadoras para los educandos.

Metodología para hacer un Ecosistema Digital de Aprendizaje

Citando a (Mendoza & Galvis, 1999) quienes plantean la siguiente metodología para el desarrollo de ambientes educativos basados en Internet o tecnologías web los mismos que se detallan a continuación:

Análisis

Luego de analizar para quienes está orientado este Ecosistema Digital de Aprendizaje se da a conocer que se cuenta con una población de 40 estudiantes quienes están en el rango de 12 a 15 años de edad los mismos que tienen acceso a internet mediante teléfonos inteligentes y también hay estudiantes que cuentan con una laptop recursos tecnológicos que cuentan con internet fijo en la mayoría de ellos. Esta propuesta también está para los 5 docentes del área siendo uno de ellos la creadora de todos los objetos de aprendizaje y la diseñadora del ecosistema digital de aprendizaje para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes ya que debido a la falta de interés los estudiantes están en un rango bajo de rendimiento académico.

Diseño

Luego de analizar los contenidos se determinó trabajar con una unidad del texto de 8vo Año la cual le llamaremos **UNIDAD # 1** la misma que está distribuida en el Ecosistema Digital de Aprendizaje con el siguiente diseño en Secciones cada sección abarca sub secciones en cada una de ellas cuentan con botones avanzar y regresar. Las secciones se detallan a continuación:

➤ *Sección General.* Esta sección consta de la sección de Información y la Sección de Comunicación.

➤ *Sección Académica.* Esta sección consta todos los recursos multimedia, objetos de aprendizaje y gamificación de la unidad a tratar donde se encontrarán recursos, actividades retroalimentación, refuerzo y al final una pequeña evaluación cabe mencionar que todo está esta realizado en plataformas gratuitas y muy interactivas donde no necesita registrarse ni instalar ningún programa todo este compuesto en el mismo ecosistema Digital de Aprendizaje.

➤ *Sección de Cierre.* Esta consta de una subpágina donde podrá el estudiante verificar su promedio de manera real.

Desarrollo

A la vez que imparte el docente la clase se apoya con la interacción de esta herramienta digital que esta alojada en la plataforma de Google como es Google Sites generando un repositorio de las actividades que realizaron los estudiantes mediante la práctica de los objetos de aprendizaje todo esto se realizó de manera sincrónica y asincrónica.

Evaluación

Se tomará en cuenta ya cuando los estudiantes realicen sus test viendo las habilidades y conocimientos adquiridos durante la interacción con el Ecosistema Digital de Aprendizaje y en la captación del conocimiento impartido por el docente.

Administración

Función neta del docente el cual es responsable de la cátedra y es quien manejará y dará una guía al estudiante y a la vez indicará como se realizará cada actividad, cada refuerzo y al final dará las pautas necesarias para la evaluación final.

Proceso Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje activo y desarrollador es aquel que ofrece la posibilidad a los estudiantes de ser creativos, dinámicos, que gestionen sus propios conocimientos, que se motiven y le impregnen significado al proceso mediante el cual los sujetos se aprehenden de los conocimientos, sentimientos y valores que la sociedad en contextos históricos concretos les ha legado, este proceso es influenciado por leyes y por la constante interacción y retroalimentación social que permite el crecimiento personal, espiritual y social.

En tal sentido se infiere que la tarea del aprendizaje debe estar estructurada con un fin y un propósito para que se logren los objetivos planteados y brindarles a los estudiantes las herramientas necesarias para desarrollarse y enfrentarse a las diferentes problemáticas en el ámbito educativo y social (Cueva, García, & Marínez, 2019).

Aprendizaje del Idioma Inglés

Para (Torres, 2017) sostiene que en cuanto a la enseñanza, y con base en la experiencia, se puede considerar que no hay una sola manera de instruir un idioma o alguna forma que se considere la mejor. El profesorado tiene el poder de decidir qué forma es la más aconsejable para cierto grupo, que método es el mejor para enseñar, cómo hacer un seguimiento de él y cómo evaluarlo. Aunque no hay recetas mágicas acerca de la enseñanza del inglés, si el docente es experto conocedor de todos los aspectos que envuelven a la enseñanza, serán capaces de seleccionar la metodología correcta para aplicar en las aulas.

Rendimiento Académico

El rendimiento académico se puede definir como "el producto que da el estudiante en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares" (Castillo, 2013). Por otra parte (Estrada, 2018) sostiene que el rendimiento académico depende en gran parte de la forma en la que se obtienen los resultados de los aprendizajes, estos resultados se logran en un

periodo académico determinado, en los cuales se evalúa de manera cualitativa y cuantitativa para saber si se alcanzó los objetivos propuestos.

5. Desarrollo de la Propuesta

En la actualidad la educación exige al docente y estudiante no solo a buscar y utilizar los recursos tecnológicos y técnicos aquí hay la exigencia de crear de que el docente no solo se quede como un simple consumidor sino se convierta en productor y así ser el guía para la nueva sociedad y formar entes productivos, reflexivos con conocimientos significativos que les ayude en los diferentes aspectos de su vida.

Al momento se cuenta con un sinnúmero de estrategias que se nos ofrece a los docentes quienes somos los llamados a estar en un constante aprendizaje siempre buscando hacer de nuestras clases las más sencillas y divertidas donde el alumno se sienta feliz y ansioso de aprender y de querer hacer el conocimiento. En consideración a ello, se desarrolla el siguiente Ecosistema Digital de Aprendizaje el mismo que permitió integrar varios objetos de aprendizaje en un solo sitio para facilitar el aprendizaje del idioma inglés y hacer de las clases más llamativas las mismas que permitan alcanzar el objetivo propuesto aquí los estudiantes podrán desarrollar su habilidades sin miedo a equivocarse porque lo podrán hacer las veces que ellos lo deseen, para ellos será como estar jugando con la única diferencia que están aprendiendo un nuevo idioma.

El Ecosistema desarrollado no solo es para el estudiante, sino que también hace un llamado a los docentes del área a buscar e ir innovando cada día en busca del aprendizaje de los estudiantes y hacer de las clases un momento ameno y divertido.

La estructura del Ecosistema Digital de Aprendizaje *Learning English Level A1.1*, consta de 3 páginas en las que encontrarán presentaciones interactivas, gamificación y una evaluación.

Primera: Sección General aquí encontrará la sección de información y otra sección de comunicación.

Segunda: Sección Académica en esta sección es donde está elaborada toda la unidad a trabajar como son: Recursos, Actividades, Retroalimentación y Evaluación.

Tercera: Sección de Cierre aquí encontrarán su reporte de calificaciones.

Planificación para la Aplicación del Ecosistema Digital Learning English Level A1.1



UNIDAD EDUCATIVA "INTERCULTURAL BILINGÜE"
"HUALCOPO DUCHICELA"

SCHOOL YEAR
2020 - 2021

MICROCURRICULAR PLANNING

1: INFORMATIVE DATA:

TEACHER	Lcda. Mery Alexandra Atencia	AREA: English as a Foreign Language	GRADE/ COURSE: 8 th EGB	CLASS: A-B-C-D
----------------	------------------------------	--	---	-----------------------

Book: English A1.1	Unit: 2 People I love	Objectives: O.EFL 4.4 Develop creative and critical thinking skills when encountering challenges in order to promote autonomous learning and decision making. O.EFL 4.6 Write short descriptive and informative texts related to personal information or familiar topics and use them as a means of communication and written expression of thought.
---------------------------	------------------------------	---

PERIODS: 24 - 4 hours per lesson	START DATE:	ENDING DATE:	WEEKS: 6
---	--------------------	---------------------	-----------------

2. UNIT PLAN

SKILLS AND PERFORMANCE CRITERIA TO BE DEVELOPED	EVALUATION CRITERIA
Communication and Cultural Awareness EFL 4.1.2 Recognize and demonstrate an appreciation of some commonalities and distinctions across cultures and groups (differentiated by gender, ability, generations, etc.) including the students' own.	CE.EFL.4.3. Interact with others using self-monitoring and self-correcting strategies as well as appropriate nonverbal and oral communication features.
Oral Communication: (Listening and Speaking) EFL 4.2.14 Ask and answer straightforward follow-up questions within familiar contexts, such as school and family life, provided there	CE.EFL.4.7. Listening for Information: Follow and identify some main ideas and details in short and straightforward spoken or audio texts set in familiar contexts, when delivered slowly and with visuals to

<p>are opportunities to ask for clarification, reformulation or repetition of key points.</p>	<p>provide contextual support. Use spoken contributions in class as models for one's own speech.</p>		
<p>Reading EFL4.3.6 Apply learning strategies to examine and interpret a variety of written materials using prior knowledge, graphic organizers, context clues, note taking and finding words in a dictionary.</p>	<p>CE.EFL.4.16. Make use of simple learning resources, including those created by one's self, in order to compare and contrast information, and choose appropriate resources according to the value, purpose and audience of each.</p>		
<p>Writing EFL 4.4.2 Make and use a simple print or digital learning resource to compare and contrast information in order to demonstrate understanding and command of a topic.</p>	<p>CE.EFL.4.15. Express information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar subjects in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different features and showing the ability to use these features appropriately in one's own writing.</p>		
<p>Language through arts EFL4.5.4 Create personal stories by adding imaginative details to real-life stories and situations, using appropriate vocabulary and elements of the literature learners have read or heard.</p>	<p>CE.EFL.4.19. Find and identify literary elements and techniques and relate those elements to the learner's own experiences and to other works, including one's peers, in order to present personal responses and interpretations.</p>		
<p>METHODOLOGICAL STRATEGIES</p>	<p>RESOURCES</p>	<p>PERFORMANCE INDICATORS</p>	<p>EVALUATION: ACTIVITIES/ TECHNIQUES/ INSTRUMENTS</p>
<p>Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness</p> <p>Curricular Thread 2: Oral communication</p> <p>Let's remember and listening the vocabulary of family members at play.</p>	<p>New Curriculum EFL for Subnivel EGB SUPERIOR</p> <p>Teacher's guide English A1.1</p> <p>Learning Ecosystem <i>Learning English Level A1.1</i></p> <p>Quiz time</p>	<p>Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness</p> <p>I.EFL.4.3.1. Learners can employ a range of self-monitoring and self-correcting strategies and interpret and use appropriate verbal and nonverbal communication</p>	<p>ACTIVITIES</p> <p>Listen and Read</p> <p>Match the questions with the answers</p> <p>Complete the sentences. Then, introduce yourself to your classmates.</p>

<p>Listen and match family members</p> <p>Curricular Thread 3: Reading</p> <p>Reading a text and answering information questions.</p> <p>Curricular Thread 4: Writing</p> <p>Adjectives</p> <p>Look at the graph and write the corresponding adjective.</p> <p>Curricular Thread 5: Language through the Arts</p> <p>Adjectives and verb to-be, order the words to make sentences.</p>		<p>features to communicate in familiar contexts. (I.3, S.4, J.4)</p> <p>Curricular Thread 2: Oral communication</p> <p>I.EFL.4.7.1. Learners can identify the main idea and some details in short straightforward spoken audio texts set in familiar contexts when the message is delivered slowly and there is other contextual support. (Example: rules for a game, classroom instructions, a dialogue in a scene from a cartoon or movie, etc.) Learners can use other classmate's contributions in class as models for their own. (I.2, I.3, S.4)</p> <p>Curricular Thread 3: Reading</p> <p>I.EFL.4.11.1. Learners can understand main ideas and some details in short simple online or print texts on familiar subjects, using contextual clues to help identify the most relevant information. (Example: title, illustrations, organization, etc.) (I.2, I.4)</p> <p>Curricular Thread 4: Writing</p> <p>I.EFL.4.15.1. Learners can convey information and ideas and describe feelings and opinions in</p>	<p>Complete charts</p> <p>Complete the chat with the verb To Be and the Useful Expressions.</p> <p>Write the names family members</p> <p>TECHNIQUES</p> <p>Peer observation.</p> <p>Checklist</p> <p>Questionnaires</p> <p>Unit Game</p> <p>Activities</p> <p>INSTRUMENTS</p> <p>Rubrics</p> <p>Potafolio</p> <p>Oral interviews</p> <p>Essay tests</p>
---	--	--	---

		<p>simple transactional or expository texts on familiar subjects in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different features and showing the ability to use these features appropriately in one's own writing. (I.3, I.4, S.3, J.2)</p> <p>Curricular Thread 5: Language through the Arts</p> <p>I.EFL.4.22.1. Learners can collaborate and participate effectively in a variety of student groupings by employing a wide range of creative thinking skills through the completion of activities such as playing games, brainstorming and problem solving. (S.2, S.4, J.1, J.2, J.3, J.4)</p>	
--	--	--	--

3. ADAPTED CURRICULUM		
STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS		SPECIFICATION OF THE MATERIAL TO BE APPLIED
CLIL COMPONENTS Science, Technology/ Arts: Present your personal profiles using visual presentation		TRANSVERSAL AXES Intercultural awareness, tolerance, respect, multiculturalism, responsibility, solidarity.
PREPARED BY:	REVISED BY:	APPROVED BY:
Teacher: Lcda. Mery Alexandra Atiencia.	Coordinator: Lcdo. Jairo Mullo.	Viceprincipal: Lcdo. Eugenio Guallán.
Signature:	Signature:	Signature:
Date:	Date:	Date:

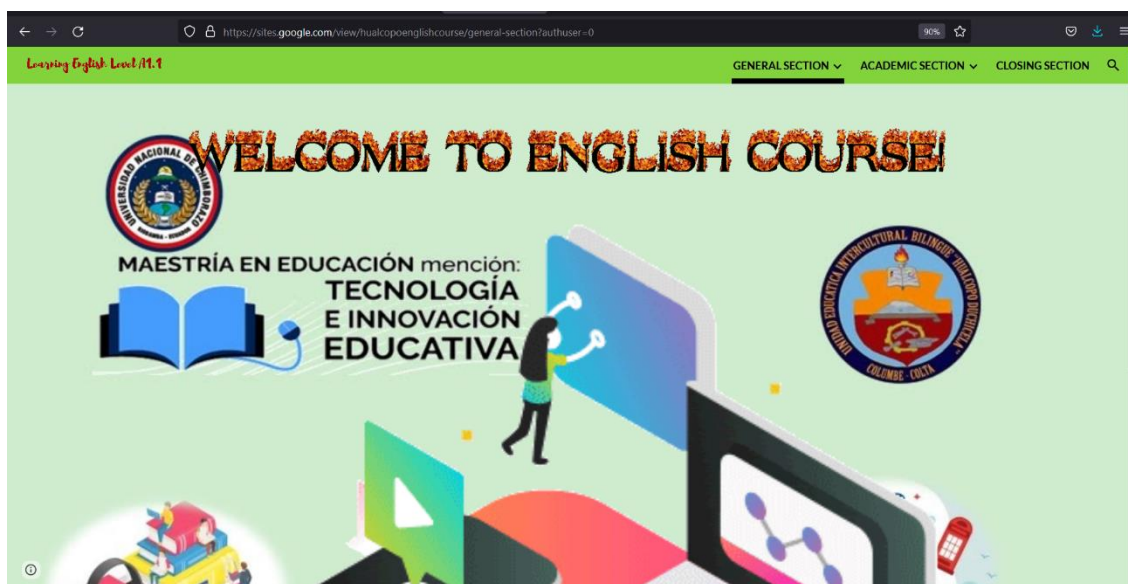
Guía de Uso del Ecosistema Digital de Aprendizaje Learning English Level A1.1

¿Cómo ingresar a la página de Google Sites?

1. Ingresar al enlace:

<https://sites.google.com/view/hualcupoenglishcourse/general-section>

2. Una vez ingresado al sitio encontrará la **PÁGINA SECTION GENERAL** donde está un saludo de bienvenida y en esta página se encuentra dos subpáginas como son una sección de información y una sección de comunicación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

3. Toda la información que está distribuida en este ecosistema lo encontrará mediante los botones de navegación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

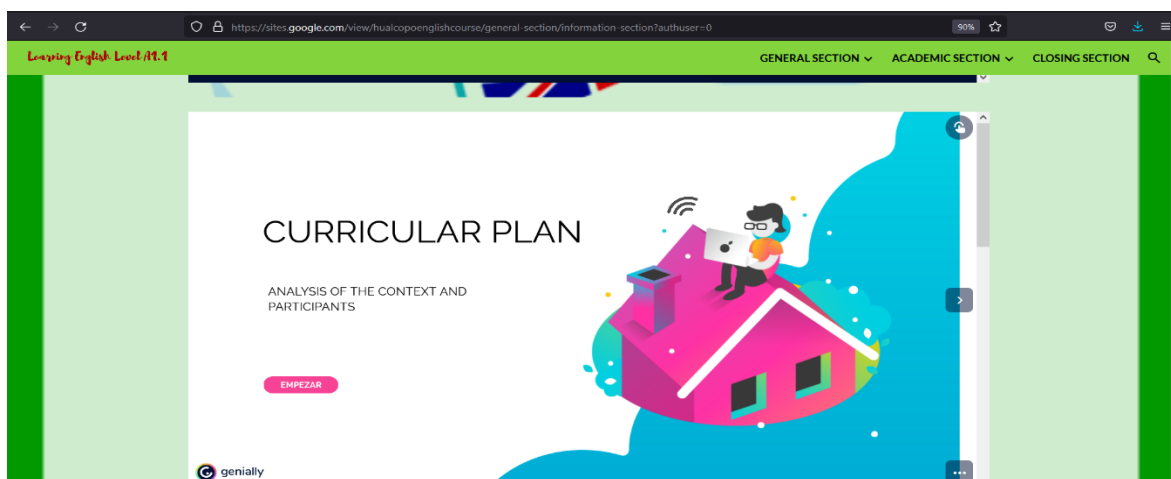
4. En la sub página *Sección de Información* encuentra el Currículum Vitae de la persona quien desarrolló el ecosistema digital de aprendizaje *Learning English Level A1.1*



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

5. En la sub página Sección de Información también encontrará el plan curricular con el objetivo temas y subtemas de la unidad a trabajar en este sitio.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

6. En la sub página Sección de Comunicación, encontrará el link <https://www.facebook.com/Information-Section-of-English-Course-of-Teenagers-Level-A11-102841082006224>, misma que enlaza a una página en Facebook donde se publicó temas a debatir mensajes urgentes evidencias de las actividades realizadas en los diferentes objetos virtuales de la unidad a trabajar.



Fuente: <https://sites.google.com>

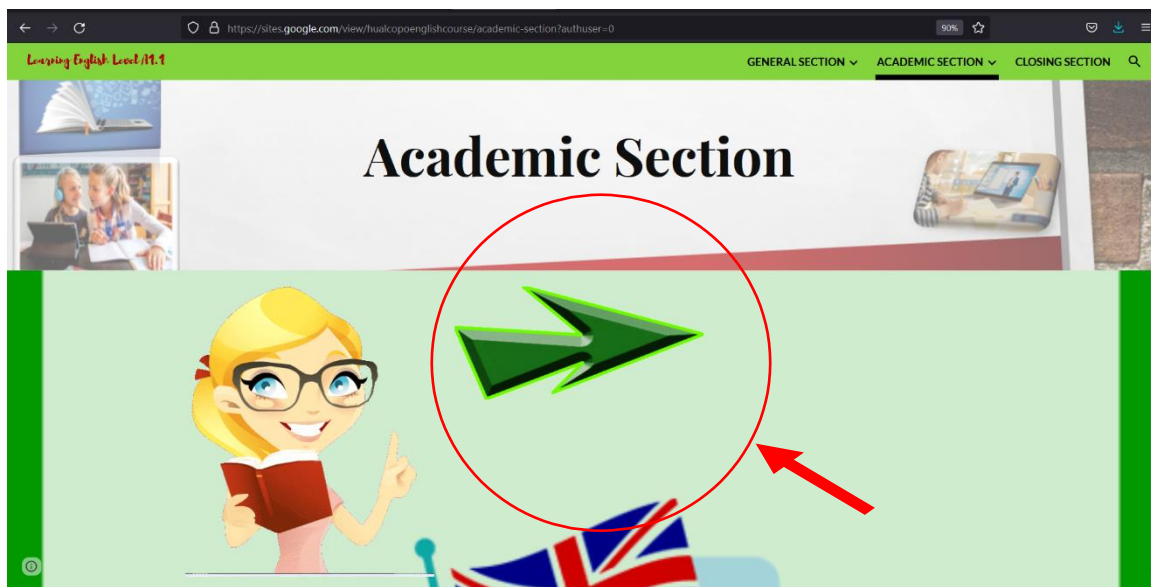
Elaboración propia, 2021

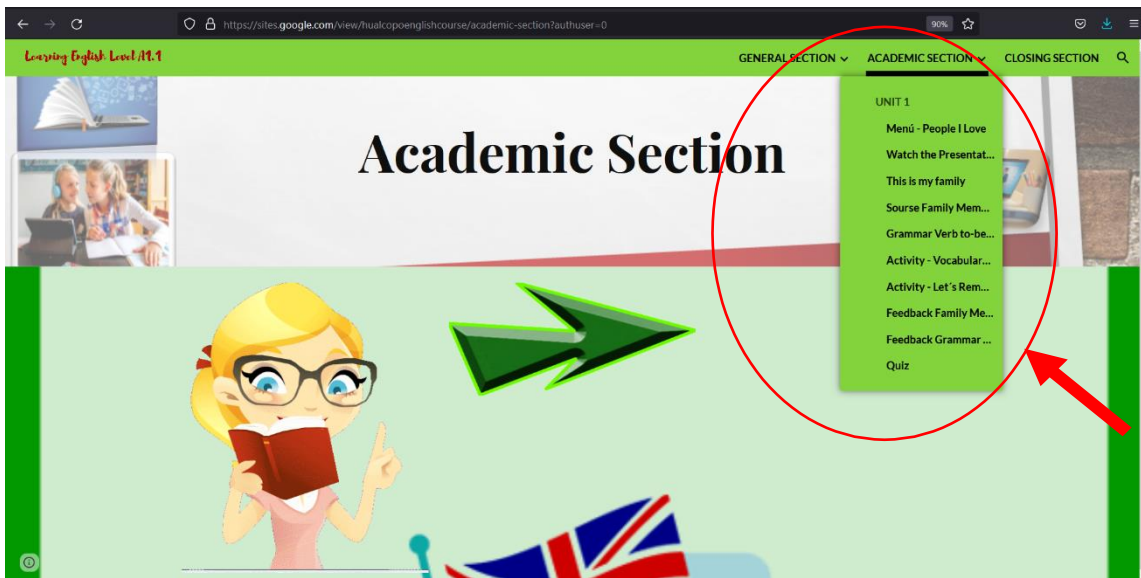


Fuente: <https://www.facebook.com>

Elaboración propia, 2021

7. Una vez ingresado al sitio seguidamente de la **PÁGINA GENERAL SECTION**, encontrará la **PÁGINA ACADEMIC SECTION** donde está una flecha en movimiento que al dar clic le llevará a la unidad a trabajar, o también o puede hacer mediante el menú de navegación que se encuentra en la parte superior.





Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

8. En la página **UNIT # 1** encontrará el tema de la unidad, el objetivo y la destreza al alcanzar en esta unidad, para seguir avanzando en la navegación dar clic en el botón **START!** (empezar).



Fuente: <https://sites.google.com>


Elaboración propia, 2021

9. En la página **PEOPLE I LOVE CONTENT** encontrará 3 subsecciones como son: **Sources** (recursos), **Activities** (actividades), **Feedback** (retroalimentación), y **Assessment** (evaluación).

Learning English Level A1.1

GENERAL SECCION ▾ ACADEMIC SECCION ▾ CLOSING SECTION 🔍

People I Love Content



Sources



- Watch the Presentation
- Vocabulary - Family Members
- Verb To-Be in Present

Activities



- Vocabulary Unit 1
- Let's Remember

Feedback



- Game Adjectives and Family Members!
- Game: Relating graphics to descriptions

Assessment



- Quiz Time Unit 1

Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

📌 SOURCES (RECURSOS)

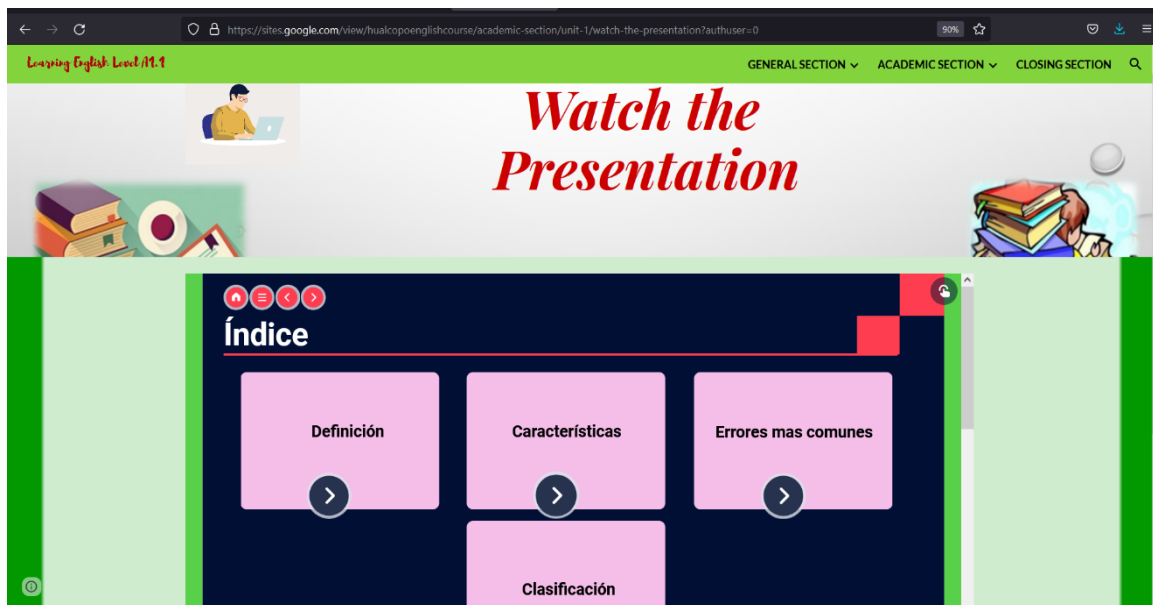
10. En la página **WATCH THE PRESENTATION** encontrará una presentación en Genially, donde encontrará toda la información sobre los adjetivos y el verbo To-Be.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

11. Al dar clic en el botón rojo que se encuentra en la mitad de la presentación se abrirá una nueva ventana con los botones de navegación en la parte superior y un índice donde al dar clic en cada tema: la definición, características, errores más comunes y la clasificación irán encontrando toda la información de manera detallada y sintetizada. El objetivo de este objeto de aprendizaje es que el estudiante mientras va navegando guiado por la curiosidad irá aprendiendo los diferentes temas que le ayudarán al final para comprender de mejor manera el tema de esta unidad.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

12. Para regresar a la página *PEOPLE I LOVE CONTENT* debe dar clic en el botón **Return!** (regresar) que se encuentra al final de la presentación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

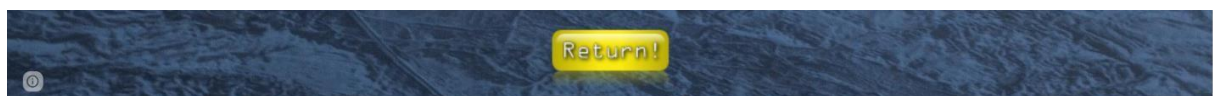
13. En la página *SOURCE FAMILY MEMBERS* encontrará un juego donde el estudiante deberá recordar los miembros de la familia porque mientras va jugando va recordando. Para empezar el juego deberá dar clic en el control luego deberá ir respondiendo cada pregunta correctamente si lo hace irá matando cada avatar y podrá terminar el juego.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

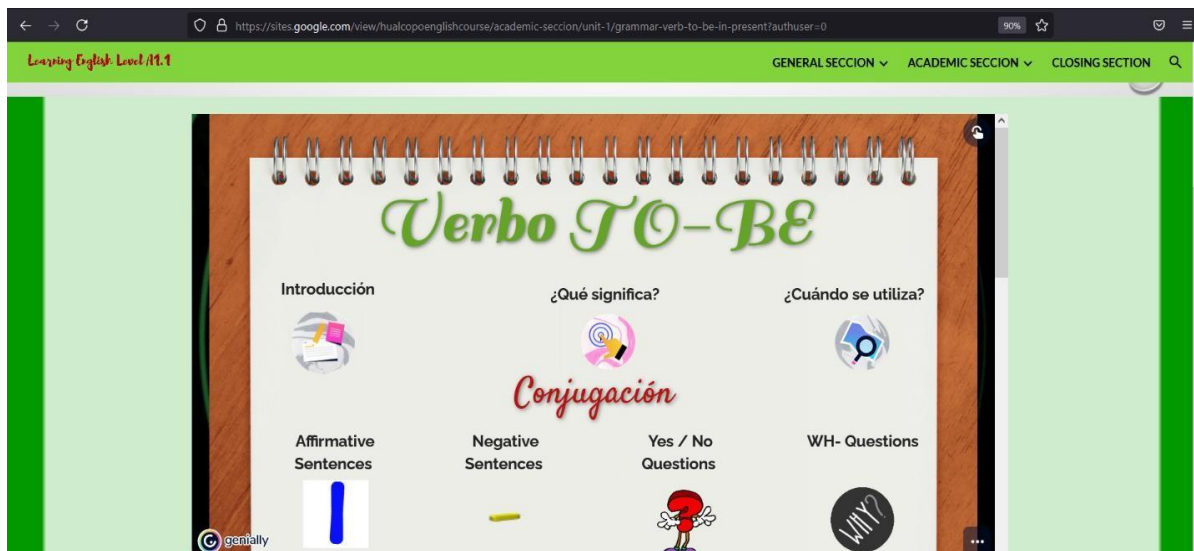
14. Para regresar a la página **PEOPLE I LOVE CONTENT** debe dar clic en el botón **Return!** (regresar) que se encuentra al final de la presentación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

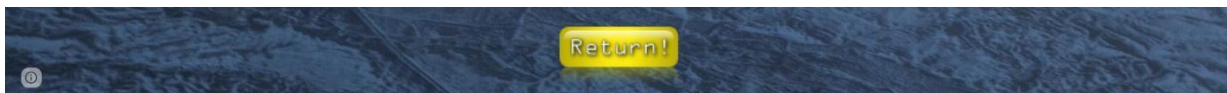
15. En la página **GRAMMAR-VERB-TO-BE-IN-PRESENT** encontrará una presentación con toda la gramática del Verbo To-be y su conjugación en presente el estudiante podrá ir dando clic en el tema que desea aprender de igual manera en la conjugación encontrará ejemplos y la estructura de cada tipo de oración.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

16. Para regresar a la página *PEOPLE I LOVE CONTENT* debe dar clic en el botón **Return** (regresar) que se encuentra al final de la presentación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

ACTIVITIES (ACTIVIDADES)

17. En la página **VOACBULARY UNIT 1** encontrará un objeto de aprendizaje mediante la gamificación para el cual debe ingresar dando clic en el botón **Start!** (empezar) para resolver este ejercicio tiene 5 minutos para encontrar 18 adjetivos y escribir en el espacio que esta debajo del grafico para ello tiene la inicial y el grafico debe hacerlo en el menor tiempo y alcanzar un récord de 100 puntos.

The screenshot displays an online English learning activity interface. At the top, there is a navigation bar with 'GENERAL SECCION', 'ACADEMIC SECCION', and 'CLOSING SECTION'. Below this, a header section contains the text 'Practice by performing the following activities!!!'. The main area is titled 'Adjectives' and features a timer set to 02:00, a 'NUM. TRIES' counter at 1, and checkboxes for 'Sensitive' options like 'Upper/Lower Case' and 'Accents'. A red arrow points to the 'Start' button, which is circled in red. Below the main area, a smaller version of the interface shows a circular letter wheel with 'A' highlighted, a score of 100, and a time of 04:57. A photo of a runner is shown with the text 'BEGINS A' and a 'Check' button.

Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

18. Para regresar a la página **PEOPLE I LOVE CONTENT** debe dar clic en el botón **Return!** (regresar) que se encuentra al final de la



Fuente: <https://sites.google.com>

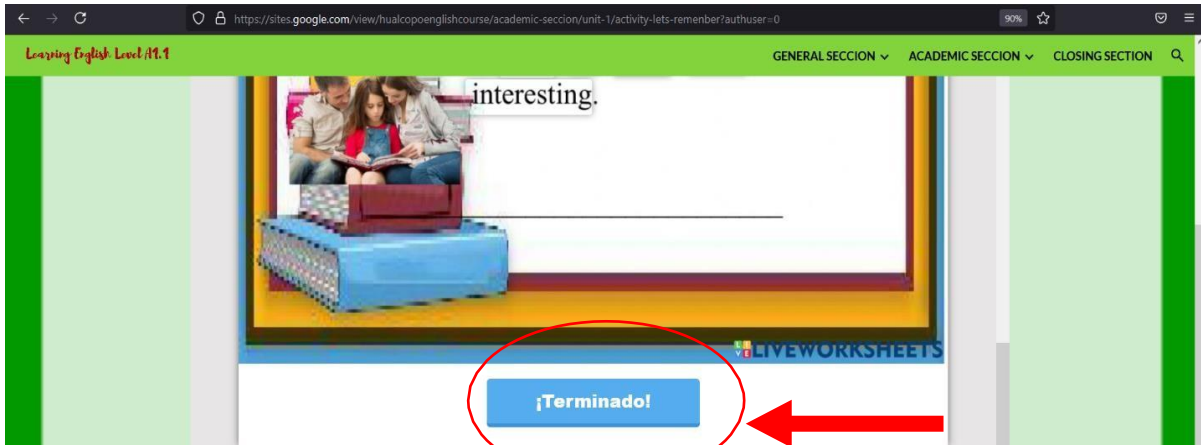
Elaboración propia, 2021

19. En la página **LET'S REMEMBER** encontrará una actividad realizada en Liveworksheet donde debe arrastrar las palabras hasta la línea que esta debajo hasta formar la oración correcta.

Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

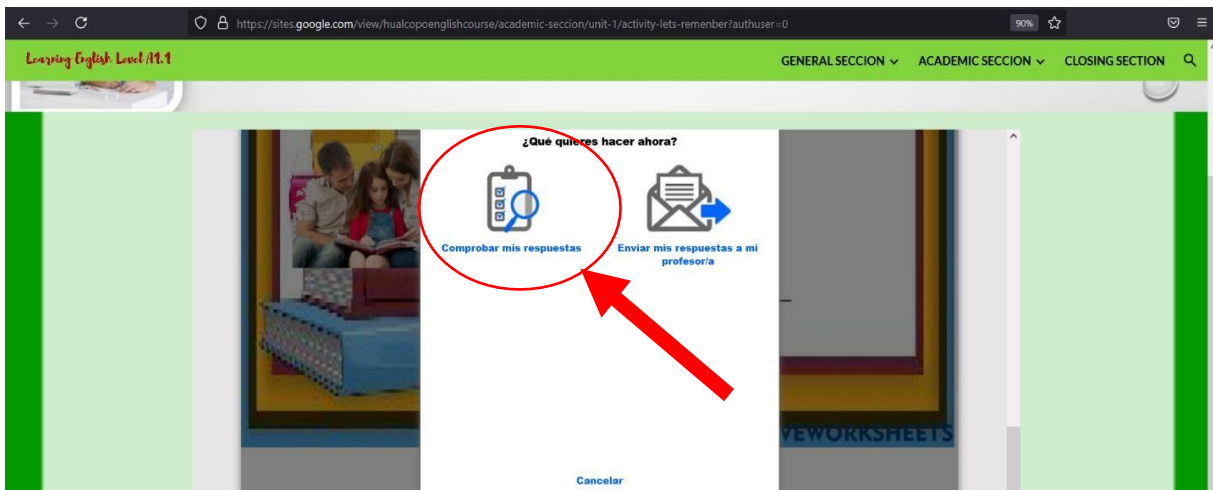
20. Una vez terminado la actividad debe dar clic en el botón **¡TERMINADO!** De color azul que se encuentra al final de la actividad.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

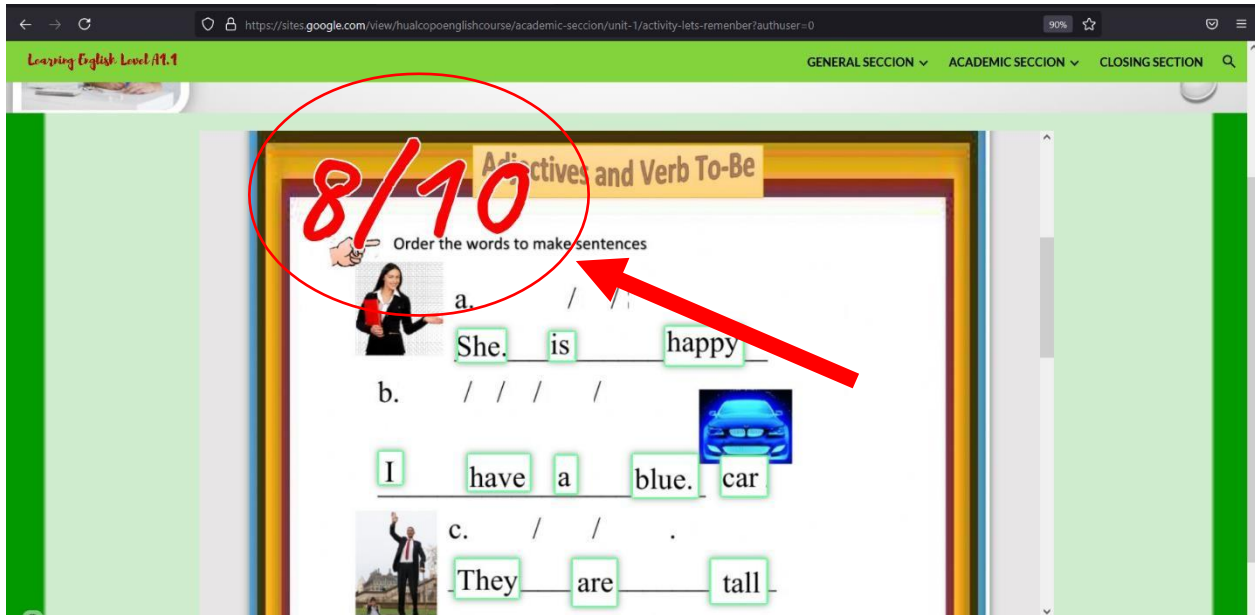
21. Luego escoja la opción comprobar mis respuestas y automáticamente le saldrá su calificación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

22. Posteriormente debe hacer una captura de la calificación y compartir en la página de comunicaciones de Facebook.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

23. Para regresar a la página *PEOPLE I LOVE CONTENT* debe dar clic en el botón **Return!** (regresar) que se encuentra al final de la presentación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

🚩 FEEDBACK (RETROALIMENTACIÓN)

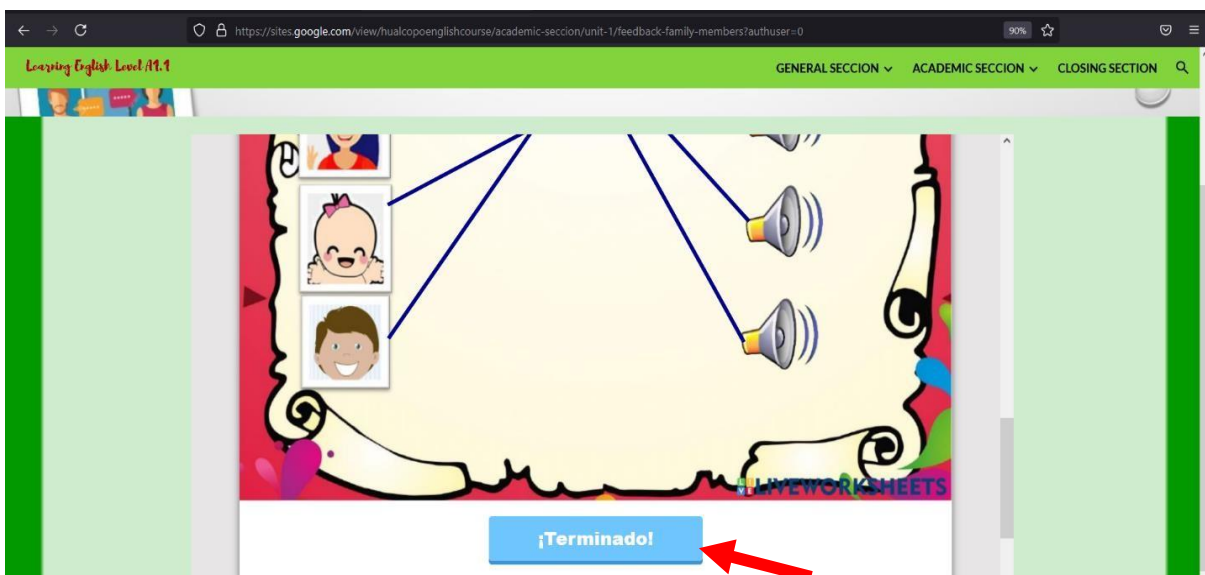
24. En la página **FEEDBACK FAMILY MEMEBERS** encontrará un objeto de aprendizaje realizado en Liveworksheet la actividad comprende en escuchar los audios dando clic en cada una de las bocinas, luego debe unir el nombre del miembro de la familia que escuche con el gráfico correspondiente.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

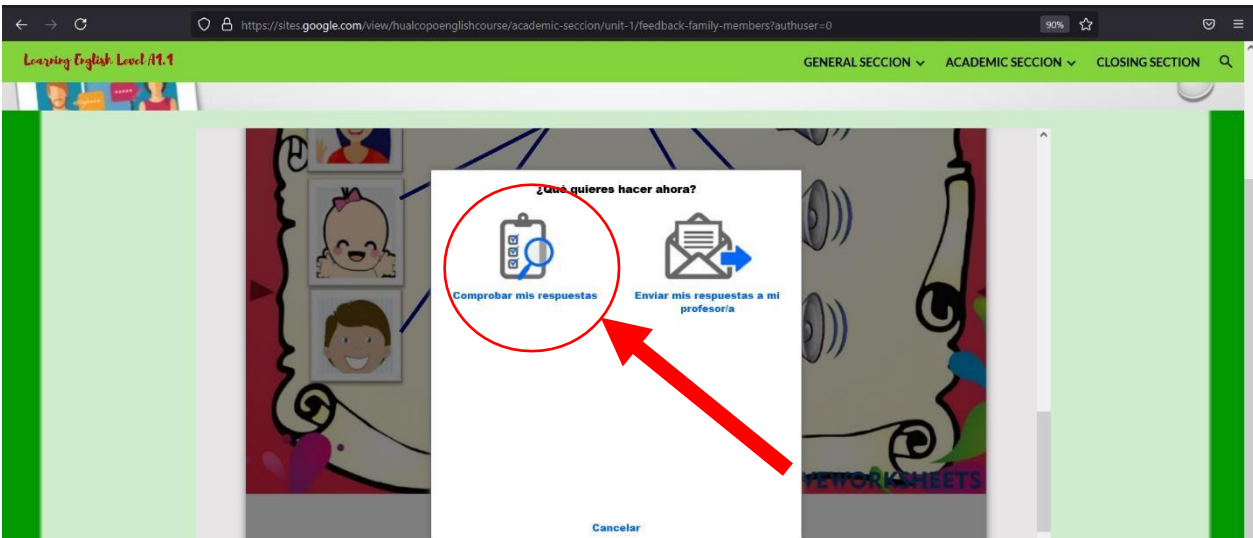
25. Una vez terminado la actividad debe dar clic en el botón **¡TERMINADO!** De color azul que se encuentra al final de la actividad.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

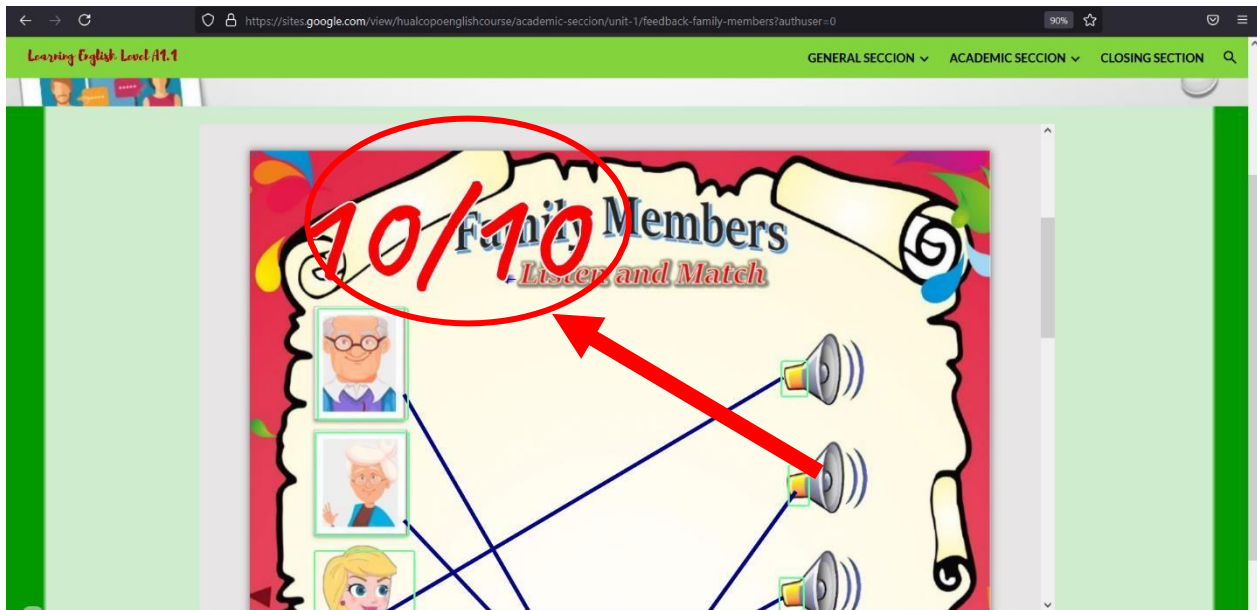
26. Luego escoja la opción comprobar mis respuestas automáticamente le saldrá su calificación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

27. Posteriormente debe hacer una captura de la calificación y compartir en la página de comunicaciones de Facebook.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

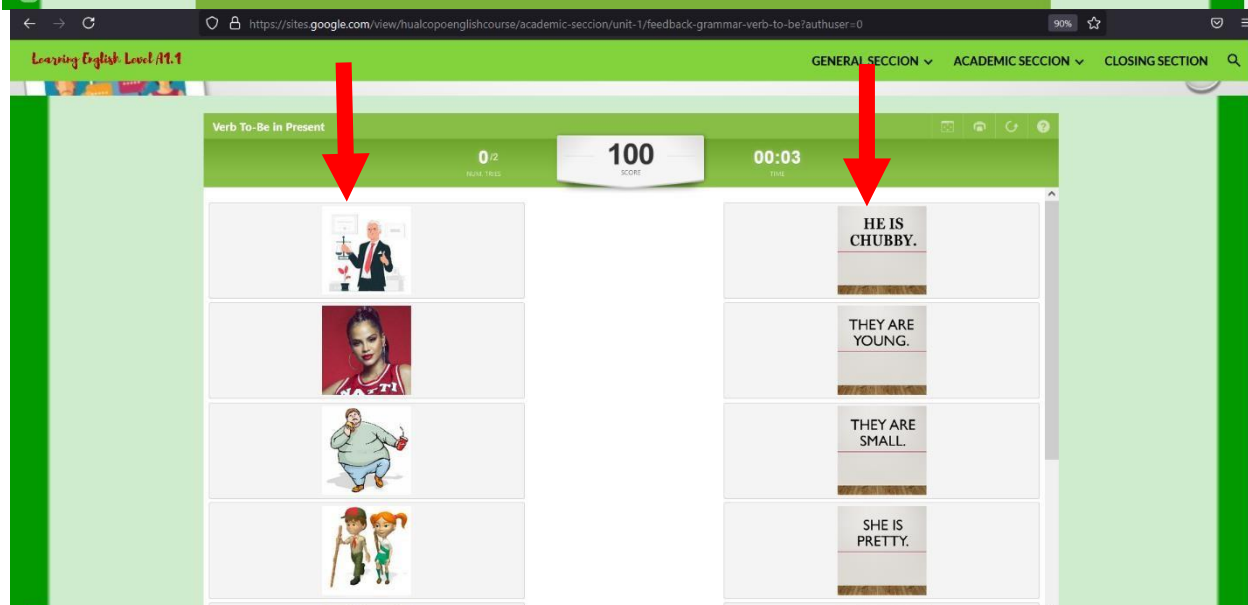
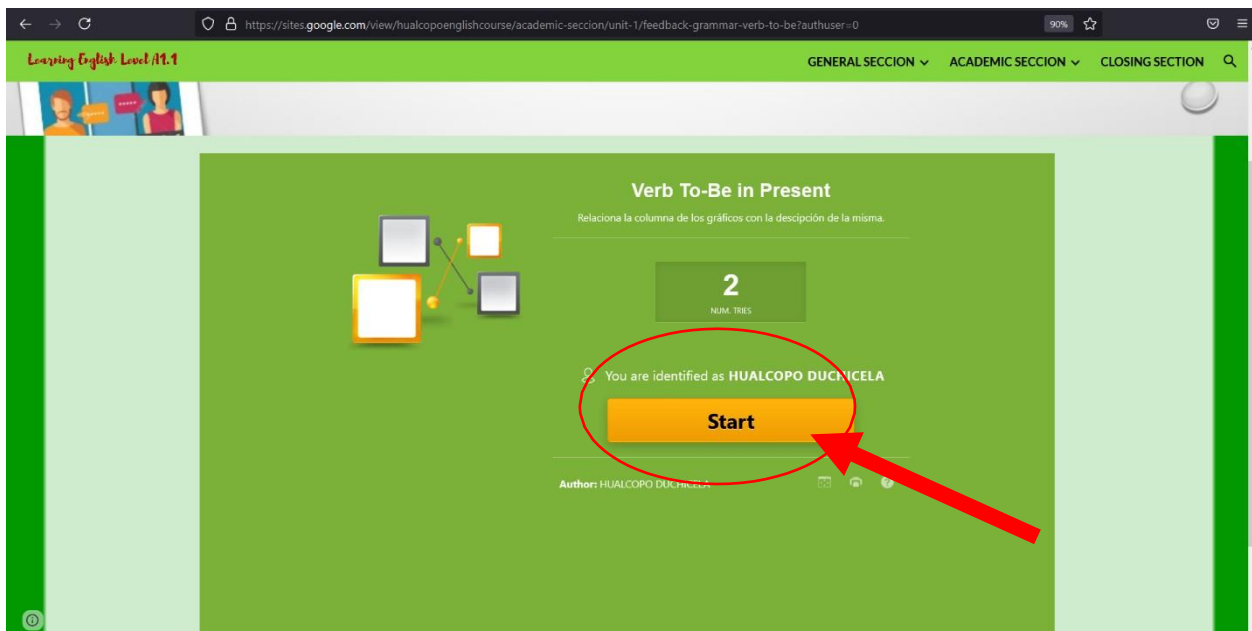
28. Para regresar a la página **PEOPLE I LOVE CONTENT** debe dar clic en el botón **Return!** (regresar) que se encuentra al final de la presentación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

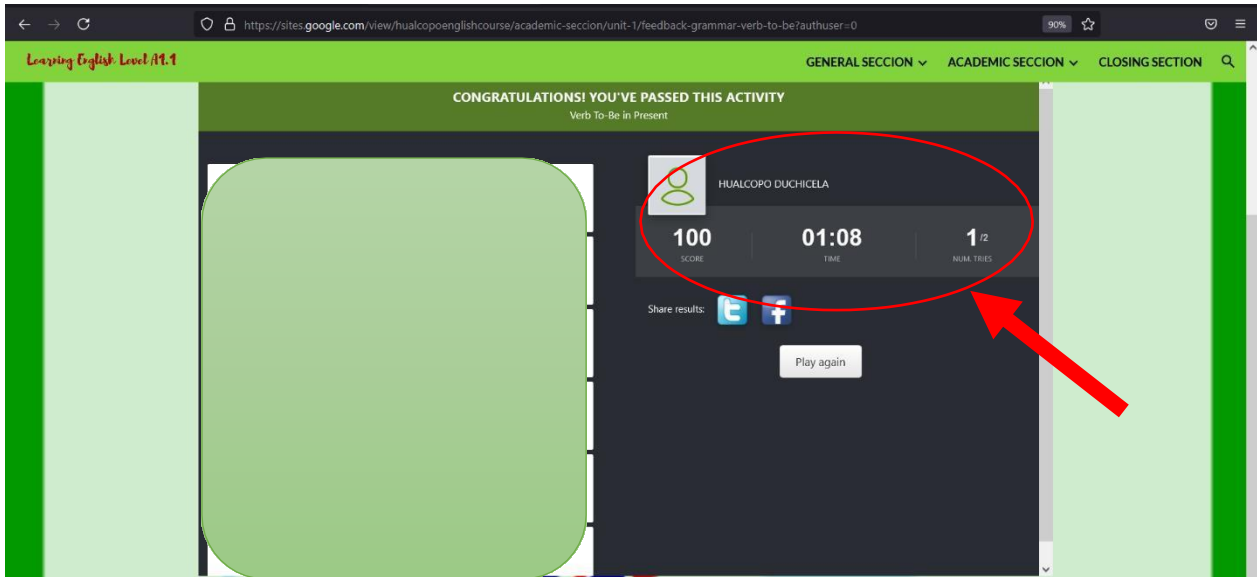
29. En la página **FEEDBACK GRAMMAR VERB TO-BE** encontrará un objeto de aprendizaje realizado en Educaplay, el mismo que trata de que el estudiante relacione la columna de los gráficos con la columna donde encontrará varias descripciones, para esta actividad el estudiante no tiene un límite de tiempo y contará con dos intentos la calificación a alcanzar es los 100 puntos. Para empezar, debe dar clic en el botón **Start!** El reto está en realizar la actividad en el menos tiempo posible.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

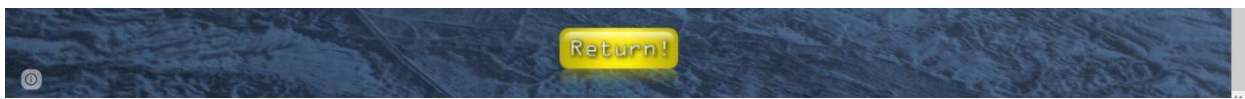
30. Luego de culminar con la actividad automáticamente le saldrá su nombre, el Score que en este caso es la calificación sobre 100 puntos, el tiempo que se ha demorado y el número de intentos.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

31. Para regresar a la página **PEOPLE I LOVE CONTENT** debe dar clic en el botón **Return!** (regresar) que se encuentra al final de la presentación.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

ASSESSMENT (PRUEBA)

32. En la página **QUIZ** encontrará una pequeña evaluación realizada en Google Forms la misma consta de 2 bloques en el primer bloque debe colocar su información personal como son: nombre, curso y paralelo. Una vez que haya llenado los datos informativos dar clic en el botón **Siguiente**.

The screenshot shows a Google Forms interface for a quiz titled "Quiz Time Unit 1". The form is part of a course on "Learning English Level A1.1" at the "UEIB 'HUALCOPO DUCHICELA'" institution. The form includes a "Return!" button and a "Siguiete" button. The quiz text states: "La siguiente evaluación consta de 2 Bloques en el primero registre su información personal y en el siguiente complete el cuestionario mismo que consta de 10 preguntas de varias opciones. Suerte tu puedes!!!". The form asks for "Informative data" and includes two required questions: "What is your name?*" and "What is your parallel?*", both circled in red. The "Siguiete" button is also circled in red. The form footer includes a warning: "Nunca envíes contraseñas de Formularios de Google." and "Google Formularios no ha sido creado ni aprobado por Google."

Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

33. En el siguiente bloque encuentra la evaluación que consta de 10 reactivos de manera aleatoria los mismos que son solo de selección y enlace. Una vez que haya respondido las 10 preguntas pulsar el botón enviar.

Learning English: Level A1.1

GENERAL SECTION ▾ ACADEMIC SECTION ▾ CLOSING SECTION 🔍

[Return!](#)

Quiz Time Unit 1

*Obligatorio

QUESTIONNAIRE

Lee cada pregunta con calma y escoge la respuesta correcta.

2. En general, un adjetivo se utiliza en una oración para: * 1 punto

Describir
 Complementar
 Leer
 Subtrayar

8. El verbo To-Be en español significa: * 1 punto

Elige

5. Escoge los tipos de adjetivos que existe * 1 punto

Tamaño
 Forma
 Edad
 Color
 Nombre
 Apellido

3. Lea la siguiente oración y diga si esta escrita de manera correcta. Her dad drives a blue car. * 1 punto

Correcto
 Incorrecto

1. Lee la oración y escoge la palabra que falta para completar. My father..... tall and handsome. * 1 punto

am
 he
 is
 are

6. Los adjetivos según su clasificación son: * 1 punto

2
 10
 5
 20

1. Escoge la opción correcta: Los adjetivos son aquellas palabras que utilizamos para modificar o acompañar al sustantivo. * 1 punto

True
 False

7. Verbo es una: * 1 punto

Acción
 Sinónimo
 Antónimo
 Pronombre

4. Una de las características de los adjetivos es que no son invariables en género y número * 1 punto

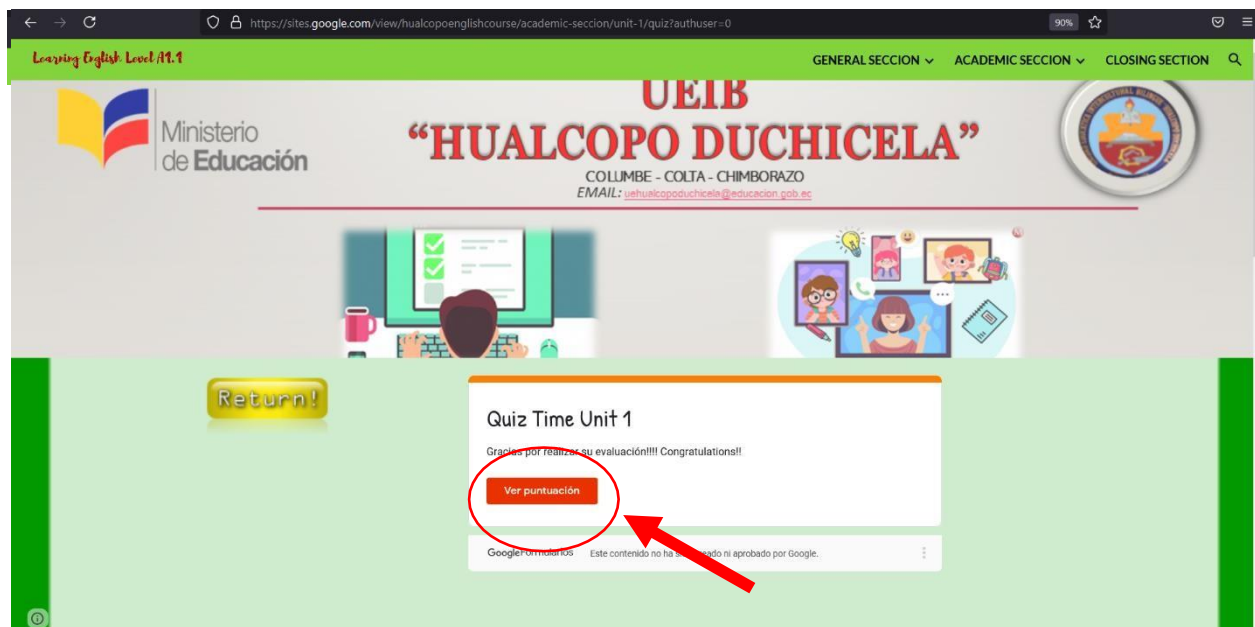
True
 False

10. Escoge la estructura para cada tipo de oración * 1 punto

	Subject + Verb to be + Complement	Subject + Verb to be + Not + Complement	Verb to be + Subject + Complement + ?	Wh + Verb to be + Subject + Complement + ?
Affirmative Sentence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Negative Sentence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interrogative Questions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wh-Questions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Atrás **Enviar** 0/20 preguntas de 2

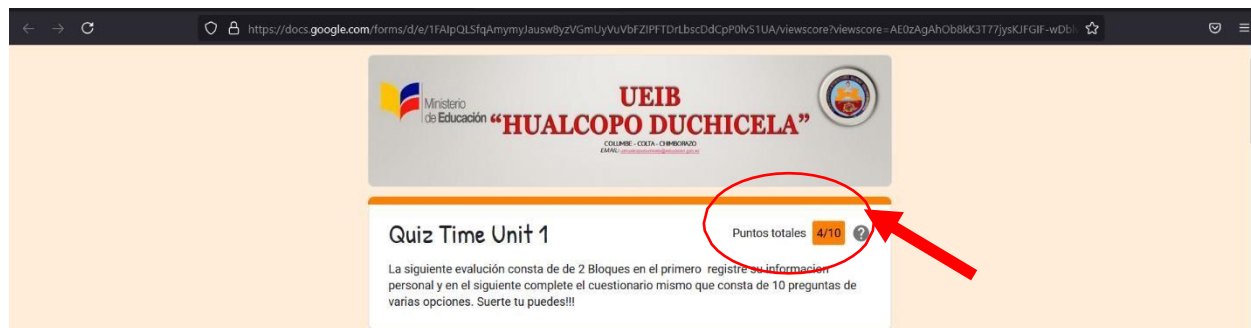
34. Posteriormente podrá visualizar la ventana donde el estudiante dará un clic en el botón *Ver Puntuación*



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

35. Luego se le habilitará una nueva página donde podrá observar todo el resumen de la prueba las preguntas que respondió correctamente y en aquellas que se ha equivocado y podrá ver su calificación.

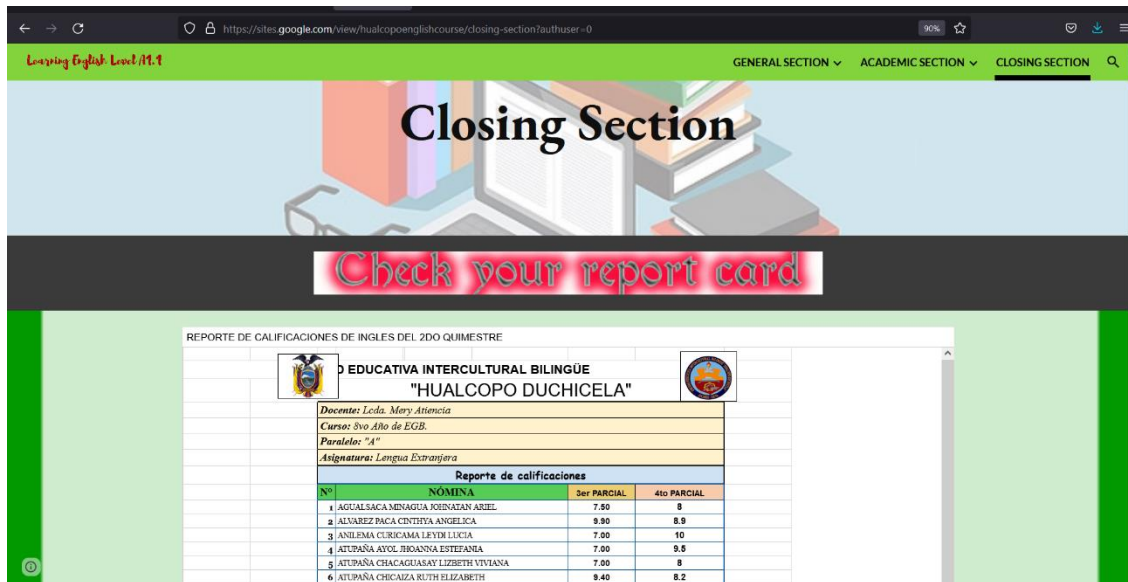


Fuente:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfqAmymyJausw8yzVGmUyVuVbFZiPFTDrLbscDdCp0lvs1UA/viewscore?viewscore=AE0zAgAhOb8kK3T77jysKJFGIF-wDblvug9u3_INAslqiUfaHhSw_HZaSs_QYUG5nA

Elaboración propia, 2021

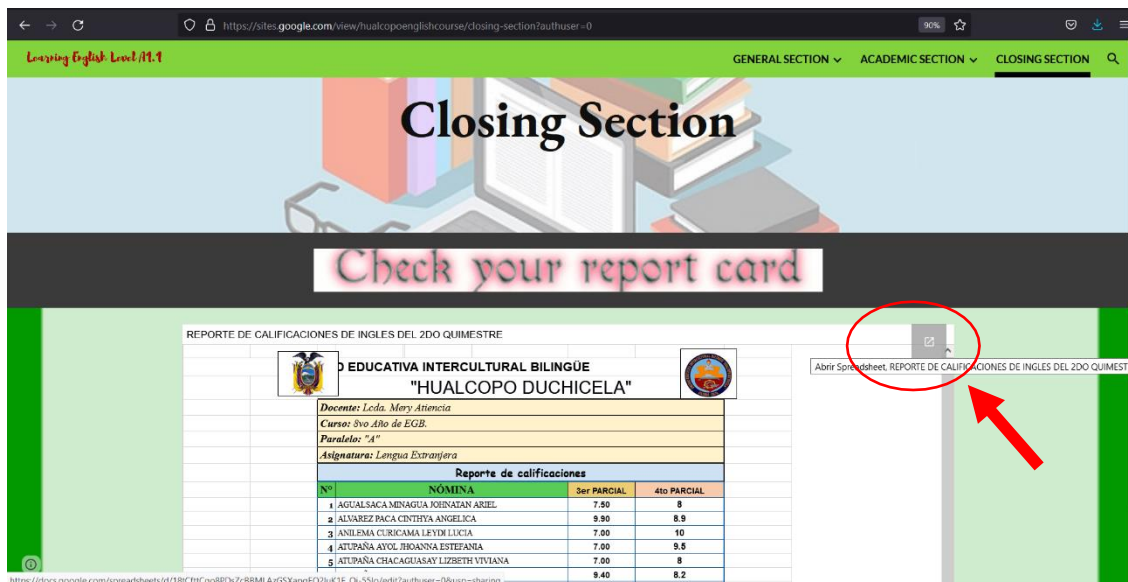
36. En la página **CLOSING SECTION** encontrará sus notas tanto del tercer como del cuarto Parcial correspondiente al 2do Quimestre.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

37. Si desea ver de una manera más amplia puede dar clic en el botón que esta de manera de una flecha en la parte superior derecha de la hoja de Excel.



Fuente: <https://sites.google.com>

Elaboración propia, 2021

Capítulo VI Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

La aplicación del ecosistema digital coadyuvó al proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de EGB y se comprobó mediante los reportes de calificaciones del 4to parcial la superación significativa alcanzada. Por ende, se corrobora que la incorporación de estos entornos virtuales los cuales contienen una gran variedad de recursos didácticos tecnológicos diseñados acorde a las necesidades de los educandos, permite innovar el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Al realizar el análisis del aprendizaje del idioma inglés mediante el reporte de calificaciones de los 3 primeros parciales en los estudiantes de 8vo año de EGB, se identificó que más de la mitad de los educandos no alcanzan los aprendizajes requeridos de acuerdo con la escala de calificaciones del Ministerio de Educación, por lo que se deduce que existe un problema en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Se creó un ecosistema digital operativo a través de la metodología ADDEA la que permitió integrar varios objetos de aprendizajes interactivos en un mismo entorno virtual, dando paso a una interacción entre docente y estudiante mediante el uso de estas herramientas dinámicas como son: recursos, actividades empleando la gamificación, una retroalimentación y al final una evaluación de la unidad tratada.

El ecosistema digital fue beneficioso para los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés y se evidenció al comprobarlo con el método diferencia de promedios observando que el nivel de significancia permitió aceptar la hipótesis general. Por lo tanto, el ecosistema digital “Learning English Level A1” fortaleció el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés, logrando un ambiente de trabajo favorable en el que los educandos se encuentran motivados e interesados por aprender mediante este tipo de herramientas.

Recomendaciones

A través de este estudio se recomienda implementar ecosistemas digitales de aprendizaje para los diferentes niveles de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, que integren recursos didácticos tecnológicos los mismos que dinamicen los procesos educativos para lograr aprendizajes significativos y funcionales en los estudiantes de la institución.

Es aconsejable que los docentes presten mucha atención en los contenidos que presentan mayores dificultades para los educandos, para que estos sean abordados a tiempo de una manera más atractiva y que capten su interés como es el caso de los ecosistemas digitales de aprendizaje los mismos que por sus características permiten lograr clases más dinámicas y participativas.

Se sugiere que se desarrollen materiales de este tipo para las diferentes asignaturas, ya que como se pudo observar, resultan ser materiales muy atractivos para los estudiantes que despiertan su interés y ganas de aprender, a la vez que permiten que los estudiantes tengan un papel más activo en sus aprendizajes.

Los materiales digitales deben llamar la atención del estudiante y motivar a un aprendizaje significativo, dichos recursos deben propiciar el desarrollo de las destrezas del idioma inglés haciendo que se alcance un rendimiento óptimo y pasen al siguiente nivel con conocimientos sólidos para que continúen con su plan de estudios.

Referencias

- Abata, F. (2007). *Guía metodológica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa General Miguel Iturralde de la Ciudad de Latacunga*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5990/1/FCHE-MCEMGEDS-755.pdf>
- Abreu, J. L. (Mayo de 2020). Tiempos de Coronavirus: La Educación en Línea como Respuesta a la Crisis. *Daena: International Journal of Good Conscience.*, 1-15. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)
- Alonso Ruiz, Sonia Blanco, José Luis Capón García, Francesc Felipe Campillo, Guillermina Franco Álvarez, Manuel de la Fuente Soler, Berta García Orosa, Ainara Larrondo Ureta, Guillermo López García, Germán Llorca Abad, Lourdes Mar. (2005). *El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València .
- Andrés Barrios Rubio, G. C. (2016). El ecosistema educativo universitario impactado por las TIC. *Scielo*, 20.
- Bailen, T., & García, B. (2019). “Google sites” como herramienta educativa. *Dialnet*.
- Barreto Bedoya, P., & Quino Avila, A. C. (2014). Efectos de la Desnutrición Infantil sobre el desarrollo psicomotor. *Revista Criterio*, 244.
- Beltran, M. (19 de 04 de 2017). *El aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119355.pdf>

- Calderón, R. (2005). Los fundamentos curriculares en la enseñanza del inglés a distancia: un acercamiento a partir de la teoría y de la reflexión de la práctica educativa. *Revista Educación*, 181-195.
- Campaña, S. E. (Noviembre de 2015). *Researchgate*. Obtenido de Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/305689744_Ecosistemas_digiales_Hacia_ambientes_inteligentes
- Carneiro, Toscano & Días . (2019). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España: Fundación Santillana.
- Castillo, R. (2013). *Influencia de la utilización de las herramientas de la Web 2.0 en el rendimiento académico del idioma inglés con los estudiantes del octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior Bolívar, en el año lectivo 2010 - 2011*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5954>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). LasTic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portug*, 213-234.
- Cedeño, E. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. Obtenido de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7047143.pdf
- Chan, M. E. (2016). *La virtualización de la educación superior en América Latina: entre tendencias y paradigmas*. doi:10.6018/red/48/1
- Chang & West. (2006). DIGITAL ECOSYSTEMS A NEXT GENERATION OF THE COLLABORATIVE ENVIRONMENT. *iiWAS*, 21. Obtenido de <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1038.4163&rep=rep1&type=pdf>

Colautti, . . (2017). *Nuevo ecosistema mediático : características del medio digital en la relación entre organizaciones y usuarios*. Rosario: RepHipUNR.

Cuca & Rodríguez. (2015). *APRENDIZAJE Y APROPIACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS MIPYMES ESTUDIANTILES*. Bogotá.

Cueva, J., García, A., & Marínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cientific*, 205-227. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-22>

Daros, W. R. (2010). *EPISTEMOLOGÍA Y DIDÁCTICA*. Rosario: Universidad del Centro Educativo Latinoamericano - UCEL Edición digitalizada.

Díaz, R. B. (2016). La Educación en Latinoamérica entre la red y el ecosistema digital, el caso venezolano. *Red de Educación a Distancia (RED)*. Obtenido de <https://revistas.um.es/red/article/view/253501>

EF Proficiency Index. (2019). Obtenido de https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03T7C675rNFRhDX4jIIP2z2dWilA%3A1595382639262&source=hp&ei=b5sXX_2EDK2b_Qarx7jQBg&q=ranqing+de+aprendizaje+del+idioma+ingles+Ecuador&oq=ranqing+de+aprendizaje+del+idioma+ingles+Ecuador&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQAzIICCEQ

Escudero, F. (2015). *Las Tic como medio de aprendizaje bilingue en un contexto de educación intercultural*. Obtenido de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3332/Trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Estrada Zaldívar & Peraza. (2007). Análisis Comparativo de las Plataformas Educativas Virtuales Moodle y Dokeos. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1-14.
- Estrada, A. (2018). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico*. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- Forero, Cabrera, Ordóñez & Barragán. (2018). Un modelo pedagógico para la educación virtual que facilite la metacognición. *Repositorio Digital de la Universidad Nacional Autónoma de Mexico*, 13.
- García, F. J. (2016). EN CLAVE DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. CONSTRUYENDO EL NUEVO ECOSISTEMA DE APRENDIZAJE. *repositorio.grial.eu*, 1-16. Obtenido de <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/689/1/En%20clave%20de%20innovacio%3Fn%20educativa.%20Construy%20endo%20el%20nuevo%20ecosistema%20de%20aprendizaje.pdf>
- Gibert Delgado, R. d. (2020). Digital Ecosystem of Learning in Mathematics (EDAM): A proposal to reduce the failure in engineering. *Revista EDUCATECONCIENCIA.*, 25.
- Gomez, B., & Oyola, M. (10 de 05 de 2012). *Estrategias didácticas basadas en el uso de tic aplicadas en la asignatura de fisica en la educacion media*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4495590.pdf>
- González, B., Trujillo, O., Cruz, H., & González, J. (2014). *El proceso enseñanza aprendizaje del ciclo de Inglés General: su estado actual*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rpr/v18n4/rpr07414.pdf>

- Gooding, F. A. (15 de Enero de 2020). *Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés*. Obtenido de portal.amelica.org: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/213/213972002/index.html>
- Hernández Sampieri, F. C. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Islas Torres, C. &. (2017). Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje: Análisis de la literatura. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 13.
- Islas Torres, C. (2019). Los ecosistemas de aprendizaje y estudiantes universitarios: una propuesta de abordaje sistemático. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 15.
- J. G. Torres Morales, R. G. (2021). INNOVANDO EL SERVICIO SOCIAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE ECOSISTEMAS DIGITALES DE APRENDIZAJE:. *alethéia revista ieu universidad* , 25.
- Jimenez, L. (2017). *Análisis de la implementación del filtro afectivo en el diseño de actividades con TIC para la adquisición de competencias comunicativas en el aprendizaje de inglés*. Obtenido de https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6129/1/TDUEX_2017_Jimenez_Arias.pdf
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2015). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? . *Dialnet*, 9-23.
- Lizcano, C. (2016). *EL ECOSISTEMA DIGITAL Y LA MASIFICACION DE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LAS COMUNICACIONES EN PARAGUAY*. Paraguay: ITU.

- Lizcano, C. (2016). *El ecosistema digital y la masificación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Paraguay*. Paraguay: ITU. Obtenido de https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/pref/D-PREF-EF.CS_PARAGUAY-2016-PDF-S.pdf
- LOEI. (2011). *Ley organica de educación intercultural*. Obtenido de https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- LOEI. (2013). *evaluación.gob.ec*. Obtenido de [evaluación.gob.ec: http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/LOEI-enero2013.pdf](http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/LOEI-enero2013.pdf)
- LOEI. (01 de Marzo de 2017). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>
- López García, G. (. (2005). *El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia:: Publicacions de la Universitat de València.
- Machado, J. (11 de Diciembre de 2019). *PRIMICIAS*. Obtenido de PRIMICIAS: <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/idioma-ingles-estudiantes-convenio-educacion-profesores/>
- Marco Común Europeo. (2002). *Marco Común Europeo* . Madrid: Artes Gráficas Fernández Ciudad, S. L. - Madrid.
- Martí, R., Gisbert, M., & Larraz, V. (2018). TECHNOLOGICAL LEARNING AND EDUCATIONAL MANAGEMENT ECOSYSTEMS. STRATEGIC

CHARACTERISTICS FOR EFFICIENT DESIGN. . *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 16.

Medina & Cruz, R. P. (2016). *Desarrollo de un espacio virtual iconográfico orientado al fortalecimiento del razonamiento lógico matemático en bachillerato general unificado*. Ambato: Repositorio.pucesa.edu.ec.

Mejía, N., García, D., & Erazo, J. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 250-542. doi:DOI 10.35381/cm.v6i3.413

Mendoza, P., & Galvis, A. (1999). *Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación*. Obtenido de https://avabenm2014.ucoz.com/_ld/0/10_APA6.pdf

Mendoza, P., & Galvis, A. (1999). Ambientes virtuales de aprendizaje; una metodología para su creación. *Informática Educativa UNIANDES - LIDIE*, 295-316. Obtenido de <http://rie.uniandes.edu.co/Volumen12.aspx>

Miguel A. Ortiz Esparza, J. M. (2017). Análisis de uso de un ecosistema digital como apoyo a niños con problemas de aprendizaje en lectura y matemáticas básicas. *Red universitaria de Campus Virtuales (RUCV)*, 15.

Ministerio de Educación. (2014). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/09/01-National-Curriculum-Guidelines-EFL-Agosto-2014.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Inglés*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación:
<https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera>

Mon, F. E., & Cervera, M. G. (2011). The TIC and the New Paradigm of Learning. *Revista de Docencia Universitaria*, 55-73.

Morales, R., & Martinez, E. (2020). *Revisión de metodologías para diseñar Objetos de Aprendizaje OA: un apoyo para docentes*. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/107232/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moral-Pérez, M. E. (2020). Dimensiones del Ecosistema Digital Universitario: Validación del Instrumento «University Digital Ecosystem» (UN-DIGECO). *RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20.

Motz & Rodés. (2004). *Studylib.es*. Obtenido de Studylib.es:
<https://studylib.es/doc/5775402/pensando-los-ecosistemas-de-aprendizaje-desde-los-entornos>

Núñez, M. E. (2016). Virtualization of Higher Education in Latin America: Between Trends and Paradigms. *RED-Revista de Educación a Distancia.*, 1-32. doi:10.6018/red/48/1

Orozco. (2016). Ecosistemas bilingües de aprendizaje: innovación en el aprendizaje del inglés. *Revista de Lenguas Modernas*, 9-12. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rfm/article/view/24686/25266>

Orozco. (2020). *Ecosistemas Digitales*. Riobamba.

Orozco, P. (2016). *Ecosistemas bilingües de aprendizaje: innovación en el aprendizaje del inglés.*

Obtenido de https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/1678/Innovar_en_la_Escuela_p_107-118.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz, M., Muñoz, J., Canul, J., & Julien, B. (23 de 05 de 2017). *Análisis de uso de un ecosistema digital como apoyo a niños con problemas de aprendizaje en lectura y matemáticas básicas.*

Obtenido de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01646067/document>

Patiño, D., García, D., & Álvarez, M. (2020). Ludic strategies will be applied to develop literary skills by using the platform Liveworksheets. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 408-427. doi:DOI 10.35381/cm.v6i3.408

Pérez de A., M. d., & Telleria, M. (2012). Las tic en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje . *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociale*, 83-112.

Ramos, p. (2001). *zxczxc. asdsasd.*

Rivera, P., Alonso, C., & Sancho, J. (2017). Desde la educación a distancia al e-Learning: emergencia, evolución y consolidación. *Revista Educación y Tecnología*, 1-13. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6148504>

Rodés et. al, M. P. (2013). El desafío del acceso a la Educación Superior: Ecosistema de Aprendizaje para la Educación Abierta. *redclara.net*, 1-19.

Romero, O. (2019). *La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.* Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37026>

- Santiago, C., Belkis, G., & Dayanara, C. (16 de 02 de 2007). *Las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Silva, S. (2020). *Implementación de un aula virtual para el aprendizaje de matemática en contextos educativos rurales*. Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6793/1/Tesis_FINAL_Silvana%20Silva-DOC-INT-BIL.pdf
- Tardío, V., & Álvarez, C. (2018). Análisis de las Páginas Web de los Centros Públicos de Educación Secundaria de Cantabria. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. doi:10.15366/reice2018.16.3.003
- Tenelanda y Silva. (17 de Agosto de 2020). <http://dspace.unach.edu.ec>. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec>: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6793>
- Tomala de la Cruz, G., Mosquera, & Chancusig. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 192-212. doi:10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212
- Torres & Oviedo. (2018). APRENDIZAJE COOPERATIVO TIC Y SUIMPACTO EN LA ADQUISICIÓN DEL IDIOMA INGLÉS. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22.
- Torres. (2019). El liderazgo virtual en los ecosistemas educativos. *EDMETIC, Revista de*, 1-16.
- Torres, K., & Lamenta, P. (2015). LA EPISTEMOLOGÍA Y LA INVESTIGACIÓN DENTRO DE LOS SISTEMAS. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, 32.

Torres, M. (2017). *Library*. Recuperado el 12 de 08 de 2021, de Library:
<https://1library.co/document/q0eoe0xy-metodologia-tecnologias-informacion-comunicacion-aprendizaje-ingenieria-universidad-chimborazo.html>

Vega, C. (2017). *Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima*. Obtenido de
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/6115/Vega_bc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vivar, A. (2016). *Evaluación Del Programa Curricular En El Desarrollo De Las Macro Destrezas Del Idioma Inglés En Los Estudiantes Del Instituto De Idiomas De La Ups – Sede Cuenca Para El Diseño De Una Programación Eficiente Y Eficaz Que Permita Alcanzar Estándares Internac*. Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/31891/1/VIVAR%20HURTADO%20MAGNO.pdf>

William A. Ardila¹; Alejandro Mejía², Juan C. Hernández³. (2017). *Aula Libre: Tu propio ecosistema digital de aprendizaje sin depender de internet*. Colombia.

Anexos

Anexo 1. Oficio de Autorización del Rector de la Institución para la Aplicación del Ecosistema Digital Learning English Level A1.1.



Ministerio de Educación

Columbe, 19 de abril de 2021

Licenciado
José Guamán.
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "HUALCOPO DICHICELA"
Presente

De mi consideración:

Yo, MERY ALEXANDRA ATIENCIA MEDRANO, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 0604736009, hago llegar un atento y cordial saludo y a la vez felicitándole por el trabajo mancomunado que viene realizando en bienestar de la educación en nuestra institución, el motivo de la presente es para solicitar se designe **AUTORIZAR LA APLICACIÓN DE UN ECOSISTEMA DIGITAL DE APRENDIZAJE PARA LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO PARALELOS "A" y "B"** siendo el mismo una herramienta digital innovadora que busca mejorar el rendimiento académico de los alumnos y servirá también como un apoyo pedagógico de los docentes del ÁREA.


Segura de ser atendida favorablemente a mi petición reitero mis agradecimientos.


Atentamente,

Autorizado
12-07-2021
José Guamán

MERY ALEXANDRA ATIENCIA MEDRANO
Cédula de Ciudadanía 0604736009
Número de Teléfono Celular 0960201566
Correo electrónico alexandra-medrano@hotmail.com

Anexo 2. Cuestionario de fin de la Unidad Aplicado a los Estudiantes mediante el Ecosistema Digital Learning English Level A1.1.

 Ministerio de Educación **UEIB** **“HUALCOPO DUCHICELA”**
COLLUMBE - COLTA - CHIMBORAZO
EMAIL: unhuib@educacion.gob.ec



Sección 1 de 2

Quiz Time Unit 1

La siguiente evaluación consta de de 2 Bloques en el primero registre su información personal y en el siguiente complete el cuestionario mismo que consta de 10 preguntas de varias opciones. Suerte tu puedes!!!

Informative data
Responda las siguientes preguntas mismas que serviran para registrar su calificación

What is your name? *

Texto de respuesta corta

What is your parallel? *

Texto de respuesta corta

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

Sección 2 de 2

QUESTIONNAIRE

Lee cada pregunta con calma y escoge la respuesta correcta.

1. Escoja la opción correcta: Los adjetivos son aquellas palabras que utilizamos para modificar o acompañar al sustantivo. *

True

False

2. En general un adjetivo se utiliza en una oración para: *

Describir

Complementar

Leer

Subrayar

3. Lea la siguiente oración y diga si esta escrita de manera correcta. Her dad drives a blue car. *

Correcto

Incorrecto

4. Una de las características de los adjetivos es que no son invariables en género y número *

- True
- False

5. Escoja los tipos de adjetivos que existe *

- Tamaño
- Forma
- Edad
- Color
- Nombre
- Apellido

6. Los adjetivos según su clasificación son: *

- 2
- 10
- 5
- 20

7. Verbo es una: *

- Acción
- Sinónimo
- Antónimo
- Pronombre

8. El verbo To-Be en español significa: *

1. Jugar y Reir
2. Ser o Estar
3. Leer y Escribir
4. Ver y Escuchar

9. Lee la oración y elige la palabra que falta para completar. * *

My father_____ tall and handsome.

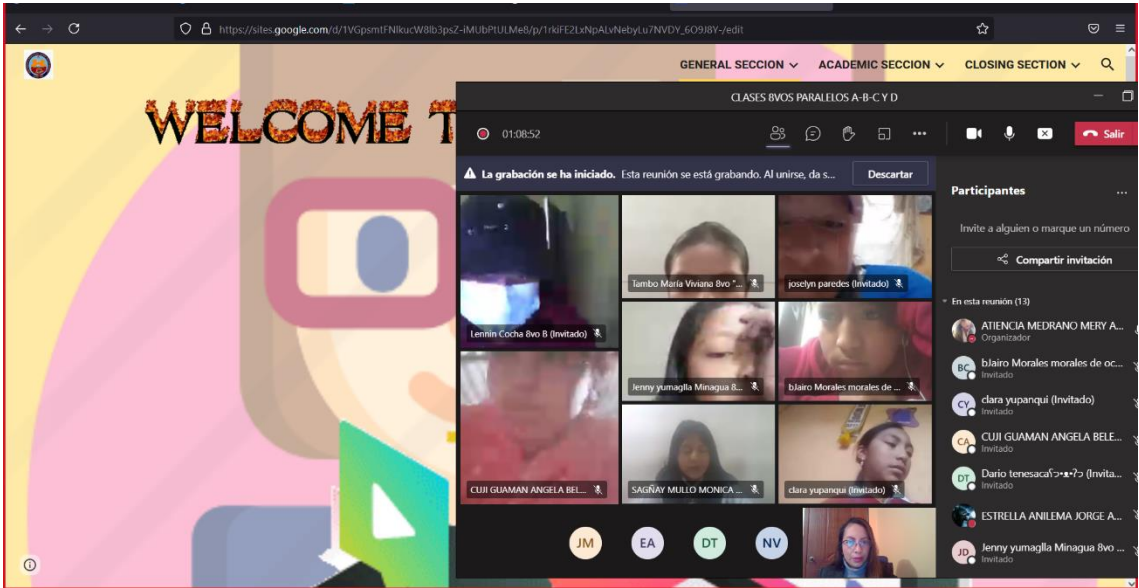
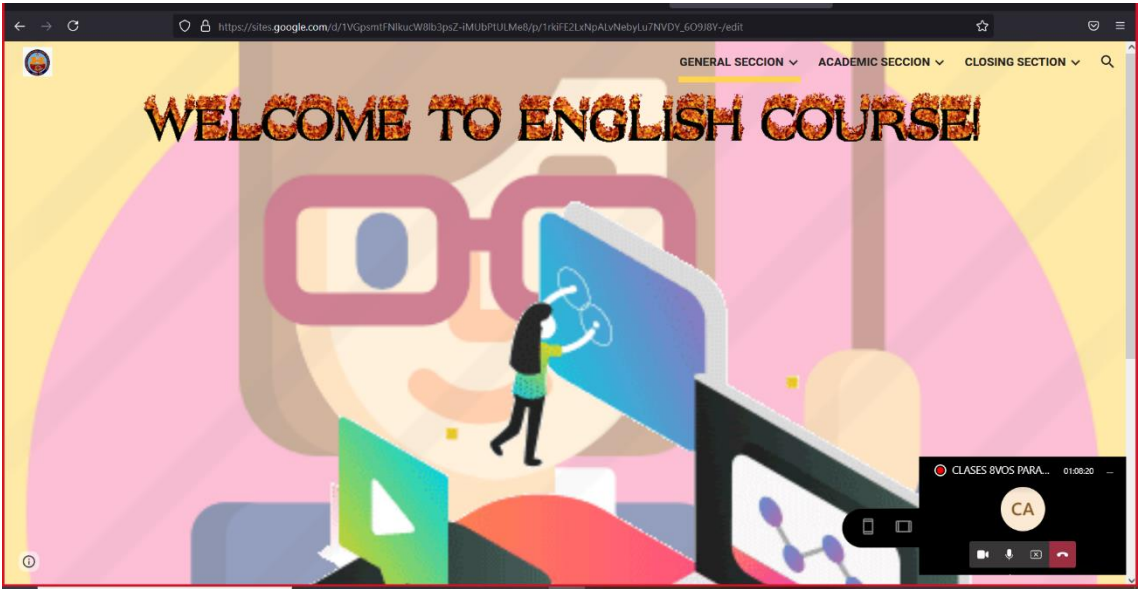
- am
- he
- is
- are

10. Elige la estructura para cada tipo de oración *

Subject +Verb to-b... Subject + Verb to-b... Verb to-be + Subje... Wh + Verb to-be + ...

Affirmative Sentence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Negative Sentence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interrogative Quest...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wh-Questions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo 3. Encuentros Virtuales Apoyados en el Ecosistema Digital *Learning English Level A1.1.*



https://sites.google.com/d/1VGpsmtFNikucW8b3ps2-IMubPULMe8tp/1o59y9C4P59xm28JGQNi887b7T/?preview?author=1

CLASES BVOS PARALELOS A-B-C-Y-D

01:06:51

La grabación se ha iniciado. Esta reunión se está grabando. Al unirse, da s... Descartar

Participantes

Invíte a alguien o marque un número

Compartir invitación

En esta reunión (15)

- ATIENCIA MEDRANO MERY A... Organizador
- blairo Morales morales de oc... Invitado
- clara yupanqui (Invitado) Invitado
- CUJI GUAMAN ANGELA BELE... Invitado
- Dario tenesaca (Invitado) Invitado
- ESTRELLA ANILEMA JORGE A... Invitado
- Jenny Avemañay (Invitado) Invitado

Sources

Watch the Presentation

Vocabulary - Family Members

https://sites.google.com/l/1/1d/1VGpsmtFNikucW8b3ps2-IMubPULMe8tp/1o59y9C4P59xm28JGQNi887b7T/?preview?author=1

https://sites.google.com/d/1VGpsmtFNikucW8b3ps2-IMubPULMe8tp/1k1FE2LxNgALvNebyl.u7NVDY_609IBY/-edit

GENERAL SECCION ACADEMIC SECCION CLOSING SECCION

ADJECTIVES and VERB TO-BE

Utilizamos cookies propias y de terceros para permitir diferentes funcionalidades, analizar nuestros servicios, mostrarte posibilidades adicionales conforme a tus preferencias y hábitos de navegación. Puedes leer más nuestra política de cookies.

Aceptar todas las cookies

CLASES BVOS PARA... 01:08:01

https://www.genial.ly/cookies

Anexo 4. Ficha Bibliográfica.

Autor	Año de publicación	Título	Tipo de documento	Resumen
Torres Martín, C.	2019	“El liderazgo virtual en los ecosistemas educativos”	Artículo científico	Son notables y reconocidos los cambios y transformaciones de carácter social, económico y cultural que las tecnologías de la información, el aprendizaje y la comunicación están induciendo a nuestra población, y ya de manera transversal a cualquier etapa, desde los jóvenes a los mayores (Torres, 2019).
Claudia Patricia Cuca Melo & Claudia Isabel Rodríguez Mora	2015	“Aprendizaje y apropiación de las tecnologías digitales en las mipymes estudiantiles”	Tesis	Cada vez se hace más evidente el consumo del internet y de las redes sociales, actualmente se está viviendo un momento de transición y adaptación donde solo las tecnologías se han vuelto nuestro medio de comunicación (Cuca & Rodríguez, 2015).
Colautti, Nadia.	2017	“Nuevo ecosistema mediático: características del medio digital en la relación entre organizaciones y usuarios”	Tesis	Se ha buscado una manera de integrar todas estas tecnologías y las Tic con la ayuda del internet al fin de integrarlas a las clases y así tener un taller diferente, interactivo y dinámico (Colautti, 2017).
Mónica Torres-Cajas / Danilo Yépez-Oviedo	2018	“Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés”	Artículo científico	El impacto de una estrategia combinada de aprendizaje cooperativo y tecnologías de la información y comunicación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés (Torres & Oviedo, 2018).

Islas Torres, C., & Carranza Alcántar, M. del R.	2017	“Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje: Análisis de la literatura”	Artículo científico	Los ecosistemas digitales de aprendizaje representan un paradigma de los futuros sistemas de educación, soportados en las tecnologías de la información y las comunicaciones (Islas Torres C. &, 2017).
J. G. Torres Morales, R.P Gibert Delgado, D. Sánchez Guzmán.	2021	“Innovando el servicio social en la construcción de ecosistemas digitales de aprendizaje”	Artículo científico	Un Ecosistema Digital de Aprendizaje (EDA) de que es una infraestructura digital autoorganizada que intenta lograr un entorno digital para organizaciones en red y que dan soporte a la cooperación, compartición de contenido, el desarrollo de tecnologías abiertas y adaptativas y modelos de instituciones evolucionistas (J. G. Torres Morales, 2021).
Islas Torres, Claudia	2019	“Los ecosistemas de aprendizaje y estudiantes universitarios: una propuesta de abordaje sistemático”	Artículo científico	Un Ecosistema Digital es donde existen dispositivos tecnológicos, aplicaciones, móviles, interacciones, conexiones, contenidos y elementos que dan vida a un entorno dependiendo de la participación, interacción y necesidades de los individuos que forman parte de ello (Islas Torres C. , 2019).
William A. Ardila1; Alejandro Mejía2, Juan C. Hernández3	2017	“Aula Libre: Tu propio ecosistema digital de aprendizaje sin depender de internet”	Informe	El ecosistema digital de aprendizaje Aula libre una estrategia altamente innovadora y con grandes expectativas de aporte en el mejoramiento de la calidad, el acceso crítico a la información, la protección a usuarios (William A. Ardila1; Alejandro Mejía2, Juan C. Hernández3, 2017)
María Esther Del Moral-	2020	“Dimensiones del “Ecosistema	Artículo científico	Un ecosistema digital puede definirse como un escenario virtual integrado por sujetos, cuyo

Pérez1, María Carmen Bellver- Moreno2 y Alba Patricia Guzmán- Duque3		Digital Universitario: Validación del Instrumento «University Digital Ecosystem» (UN- DIGECO)”		desarrollo y progreso se asocia con el uso que hagan de los elementos digitales e instrumentos tecnológicos que éste contempla, abarcando los distintos ámbitos, ya sea para aprender, interaccionar y comunicarse con otros, crear y compartir experiencias, divertirse, etc (Moral-Pérez, 2020).
Andrés Barrios Rubio, Gloria Consuelo Fajardo Valencia	2016	“El ecosistema educativo universitario impactado por las TIC”	Artículo científico	Una relación mediada por la tecnología que implica ya no solo compartir un escenario presencial sino hacer uso de instrumentos como el teléfono móvil y la Internet, para ampliar los períodos de contacto e interacción (Andrés Barrios Rubio, 2016).
Martín Maranillo, Ramon Gisbert, Mercè Larraz, Virginia	2018	“Ecosistemas tecnológicos de aprendizaje y gestión educativa. características estratégicas para un diseño eficiente”	Artículo científico	En pocas palabras un ecosistema digital de aprendizaje es un conjunto de varios factores entre ellos los aprendices, formadores, recursos tecnológicos, métodos, sistemas y procesos que se relacionan entre sí. (Martí, Gisbert, & Larraz, 2018)
Muñoz Arteaga, Jaime; Ortiz Esparza, Miguel Ángel; Canul Reich, Juana; Broisin, Julien	2017	Análisis de uso de un ecosistema digital como apoyo a niños con problemas de aprendizaje en lectura y matemáticas básicas”	Artículo científico	Teniendo en cuenta a (Miguel A. Ortiz Esparza, 2017) un modelo de ecosistema digital el cual comprende en términos generales comunidades de aprendizaje proveedores de recursos educativos que interactúan.

Rosario del Pilar Gibert Delgado, Josè Guadalupe Torres Morales, Octavio Fernàndez	2020	“Digital Ecosystem of Learning in Mathematics (EDAM): A proposal to reduce the failure rate in engineering”	Artículo científico	Los alumnos necesitan un sitio no presencial ya que de esta forma pueden tener a la mano material de estudio para su aprendizaje disponible, y así poder estudiar y reafirmar sus conocimientos (Gibert Delgado, 2020)
--	------	---	------------------------	--