

Herramientas y recursos educativos de la WEB 2.0, como medios de motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en alumnos de sexto grado de primaria

Juárez Michua, Lourdes

2020

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/4527>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

**Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto
Presidencial del 3 de abril de 1981**



**HERRAMIENTAS Y RECURSOS EDUCATIVOS DE LA WEB 2.0, COMO MEDIOS DE
MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS, EN ALUMNOS DE SEXTO
GRADO DE PRIMARIA**

DIRECTOR DEL TRABAJO:
MTRO. JULIO ALBERTO NEVE BRITO

**ELABORACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO
que para obtener el Grado de
MAESTRÍA EN NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE**

Presenta:
LOURDES JUAREZ MICHUA

PUEBLA, PUE.

2020

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I	6
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Descripción del contexto escolar	9
1.2.1 Características del grupo de sexto grado de primaria	11
1.2.2 Diagnóstico del grupo en el uso de las “TIC”	14
1.3 Antecedentes del problema de investigación	16
1.3.1 Antecedentes históricos de la “Web 2.0”	16
1.3.2 Antecedentes de proyectos realizados en el Sistema de Gestión de Aprendizaje de “Edmodo”	17
1.3.3 Antecedentes del acceso de las “TIC” en la región de Puebla	21
1.3.4 Antecedentes de la motivación escolar a través de las “TIC” en las escuelas primarias públicas del Estado de Puebla	22
1.3.5 Antecedentes de la materia de inglés en la educación básica	30
1.4 Formulación de la pregunta de investigación	32
1.5 Formulación del supuesto	33
1.6 Objetivos de la investigación	34
1.6.1 Objetivo general	34
1.6.2 Objetivos específicos	34
1.7 Justificación de la investigación	35
1.7.1 Alcance de la investigación	35
1.7.2 Delimitación de la investigación	35
1.7.3 Delimitación de los contenidos temáticos	36
CAPÍTULO II	39
MARCO TEÓRICO	39
2.1 Las “TIC” en la Sociedad de la Información y del Conocimiento	40
2.2 El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje del inglés	42
2.3 La motivación escolar	47

Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

2.3.1 La motivación por aprender una lengua extranjera a través de las “TIC”	50
2.4 Estrategias de motivación tomando en cuenta las “TIC”	54
2.4.1 El Sistema de Gestión de Aprendizaje de “Edmodo”, un Entorno Virtual de Aprendizaje	55
2.4.2 Legado de la pedagogía Freinet en la correspondencia interescolar virtual	58
2.4.2.1 La correspondencia interescolar virtual asincrónica como estrategia para motivar a los alumnos a aprender	60
CAPÍTULO III	62
MARCO METODOLÓGICO	62
3.1 Esquema de trabajo basado en el Diseño Instruccional: “ASSURE”	62
3.2 El Diseño Instruccional del “LMS”	65
3.3 Planeación didáctica	66
CAPÍTULO IV	68
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	68
4.1 Análisis “FODA” en el ámbito educativo: escuela y alumnos	68
4.2 Evaluación y autoevaluación del desempeño de los alumnos en el desarrollo del curso “Learning vocabulary and expressions in English”	70
4.2.1 Evaluación cuantitativa del desempeño de los alumnos en el curso “Learning vocabulary and expressions in English”, en la modalidad “B-learning”	70
4.2.2 Autoevaluación del desempeño de los alumnos en la plataforma de “Edmodo”	72
4.3 Evaluación del curso desarrollado en la plataforma de “Edmodo” por parte de los alumnos	74
4.4 Logros obtenidos en la implementación de la estrategia de “correspondencia interescolar virtual”, con la ayuda del video como recurso digital	78
4.5 Influencia de los recursos y herramientas de la “Web 2.0” que ofrece las “TIC” para motivar a los alumnos a aprender	82
4.6 Recomendaciones generales para los docentes en el uso de las herramientas y los recursos de la “Web 2.0” en la modalidad “B-learning”	87
CAPÍTULO V	93
CONCLUSIONES	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	98
CITAS ELECTRÓNICAS	100
GLOSARIO DE TÉRMINOS	105
ANEXOS	115

INTRODUCCIÓN

La sociedad mexicana contemporánea se encuentra en un periodo de transición, en parte por el avance científico y tecnológico, también por los cambios económicos y sociales que obedecen a un mundo globalizado. Dichos fenómenos provocan que la sociedad, requiera de personas que estén mejor preparadas para afrontar los retos personales y colectivos del siglo XXI.

La transformación de la sociedad se palpa día a día y en la actualidad la educación es una actividad que debe fortalecer el desarrollo integral de las personas, por ello, es necesario que los alumnos se integren a una dinámica escolar que coadyuve a que puedan incorporarse a la vida escolar, social y laboral. A partir de este contexto la escuela tiene que configurarse como un espacio de oportunidades que atienda las necesidades de aprendizaje de los alumnos.

La docencia es una de las actividades profesionales que mayores niveles de exigencia presenta. Los maestros de educación básica, como agentes innovadores en el aula, deben saber incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y transformar su práctica educativa para propiciar en los alumnos el gusto por aprender.

Existen diferentes medios para que los maestros motiven a sus estudiantes a ser responsables y partícipes de su propio conocimiento. Actualmente los docentes pueden hacer uso de las “herramientas” y de los “recursos 2.0” para lograr este objetivo.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), son uno de los medios para conformar comunidades de aprendizaje y brindar al educando la oportunidad de ser autodidacta.

Preexisten diversos modelos de Diseño Instruccional, para poder estructurar y planificar un “EVA”. La evaluación de su ejecución facilitará al maestro, mejorar su práctica educativa.

El Diseño Instruccional que se utilizó en esta propuesta fue el “Modelo ASSURE”, para organizar e implementar el curso “Learning vocabulary and expressions in English” (Aprendizaje de vocabulario y expresiones en inglés) en el Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) llamado “Edmodo”. La plataforma educativa le permitió a la investigadora adecuar actividades interesantes y atractivas para que los estudiantes las pudieran ejecutar, contribuyendo de esa manera el aprendizaje paulatino del idioma inglés.

Gracias a la interacción en el “LMS”, los alumnos de sexto grado de primaria de la “Escuela Héroes del 5 de Mayo” de la Ciudad de Puebla, consiguieron aprender gramática básica en inglés (estipulada de forma precisa en la planeación didáctica) y a comunicar ideas a otros estudiantes; para ello, realizaron ejercicios prácticos de manera oral y escrita que quedaron plasmados en evidencias concretas como videos, audios y sobre todo en la plataforma educativa. Al mismo tiempo, el trabajo constante en el desarrollo de las actividades dentro del “EVA” y el uso de las “TIC” de manera formal, los alumnos pusieron en práctica sus conocimientos previos y destrezas para desarrollar y/o fortalecer habilidades digitales básicas.

Es necesario que el maestro esté al pendiente de la participación y de la motivación de sus estudiantes, para favorecer al mismo tiempo, el aprendizaje del idioma inglés y el desarrollo de habilidades digitales, en el marco de su importante tarea educativa. Si las actividades estipuladas por el docente tienen un fin educativo, sin duda generan un efecto positivo en el logro de aprendizajes, ya que los alumnos se interesan en aprender.

El objetivo principal de este estudio de caso fue mostrar en qué medida influyen las herramientas y recursos de la “Web 2.0” para encontrar la motivación por aprender el idioma inglés (aún sin tener un aula de cómputo) y que el profesorado pueda identificar los elementos que permiten asegurar que la enseñanza “B-learning” sea efectiva, tanto en el aula presencial, como en el Entorno Virtual de Aprendizaje.

Al contar con la información relevante que el docente necesite conocer, podrá concretar e implementar actividades, para propiciar experiencias de aprendizaje a sus estudiantes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El *Capítulo I* describe el tema general: “*Motivar para aprender a partir de la Web 2.0*”, dando a conocer las herramientas principales de la misma; partió del estado actual de los alumnos del 6° “A” del ciclo escolar 2016-2017 de una Escuela Primaria del Estado de Puebla; así mismo se hizo un análisis del contexto de la investigación, presentando las premisas del estudio.

1.1 Planteamiento del problema

Los alumnos del sexto grado grupo “A” de la “Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo”, en el ciclo escolar 2015-2016 (cuando cursaron el 5° de primaria), tuvieron la oportunidad de ser partícipes del Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD), que implementó la Secretaría de Educación Pública Federal en el año 2013. A la gran mayoría del grupo, se les hizo entrega de un dispositivo digital portátil (tableta), sin embargo, fue un recurso insuficiente para que los alumnos estuvieran realmente inmersos en las “TIC”, debido a que al inicio del ciclo escolar, la maestra les solicitó a los alumnos la entrega de un reporte de lectura a computadora, pero sólo 3 de 38 alumnos cumplieron con la consigna, percatándose de que el resto del grupo no hizo el menor esfuerzo por redactarlo con el programa de “Microsoft Word”.

Cabe mencionar que la mayoría de los estudiantes no utilizaron la tableta con fines educativos y sólo seis (15.7%) de los treinta y ocho alumnos, conservaron en buen estado su tableta, el resto del grupo ya no contaba con el dispositivo; algunos de ellos descompusieron su tableta, estrellaron la pantalla o bloquearon el dispositivo, sin hacer algo por repararlo.

Con respecto a las consideraciones y estudios previos se observó que:

- Hubo un cambio en la plantilla del grupo. Se integraron al inicio del ciclo escolar 5 alumnos de nuevo ingreso que no disponían de la tableta, por lo que, si se requería para

alguna actividad, no se iba a poder contar con ello. Siendo en total 32 estudiantes (84.2%) de 38, sin tener de un dispositivo propio.

- Los alumnos no tuvieron un seguimiento pedagógico sobre el conocimiento y uso de las “TIC”, como una herramienta útil para el desarrollo de un tema o una clase, debido a que los maestros de los grados anteriores no les brindaron experiencias académicas vinculadas con las tecnologías educativas.
- El 44.7 % del grupo (17 alumnos), regularmente usaba la tecnología con algún fin educativo, es por ello que se planteó la necesidad de una alfabetización tecnológica y reducir esa brecha digital que existía en el grupo. El 55.2 % (21 alumnos) “a veces” la utilizaba. Generalmente ellos empleaban más la tecnología para ver videos de cualquier índole, como escuchar música, jugar, etc., menos para cultivarse. La consigna fue enseñarles que es un aliado para aprender o reforzar su aprendizaje.
- A lo largo de curso “Learning vocabulary and expressions in English” el 36.8 % del grupo (14 alumnos), no contó con internet en casa, por lo que, cuando requirió de su uso, debieron asistir a un establecimiento con conexión y pagar por ello.

Cuando los alumnos de educación primaria ingresan al nivel secundaria, es importante que lleven conocimientos previos de la materia, ya que, a partir de estos, puede continuar aprendiendo por sí solos y construir nuevos conocimientos. Dale H. Schunk (2012), retoma lo expresado por Bruning et al. (2004) y menciona que: *“El constructivismo sostiene que las personas forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden”* (p. 229). El constructivismo asume este hecho, como un elemento central en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Cabe mencionar que desde que ingresaron a la primaria, los alumnos del 6° “A” no tuvieron ningún tipo de acercamiento con el idioma inglés, por lo que, al ser próximos egresados de este nivel educativo, debían tener nociones y conocimientos básicos del idioma y del manejo de las “TIC”. En el caso de este grupo en particular, no tuvo la oportunidad de un acercamiento al idioma en los grados escolares anteriores, puesto que, en la mayoría de las escuelas públicas, los padres de familia tienen que costear los gastos de un maestro particular de inglés, pero muchos no pueden hacerlo, por lo que el curso “Learning vocabulary and expressions in English” les resultó innovador.

Por otra parte, los niños de ese grupo escolar tuvieron una carga horaria curricular de ocho materias (español, matemáticas, ciencias naturales, geografía, historia, formación cívica y ética, educación física y educación artística) y su horario estuvo repleto de actividades a realizar de acuerdo a la carga curricular del Plan y Programa de Estudio 2011 de Sexto Grado, en donde la docente del grupo y sus alumnos, tuvieron que organizarse para poder abarcar todos los contenidos, sin dejar a un lado el curso en inglés.

La investigadora se percató que en los ciclos escolares anteriores al 2016-2017, que tanto alumnos como docentes de la “Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo”, al tener que abarcar el Plan y Programa de Estudios correspondiente, en cierto tiempo establecido (5 bloques a lo largo de un ciclo escolar), la presión por terminar difícilmente da pie a disfrutar del proceso. Esta situación ha conllevado en diversas ocasiones a que los estudiantes pierdan la motivación por adquirir nuevos conocimientos. Los alumnos del 6° “A” constantemente requirieron ser motivados, ya sea con palabras de aliento o con reconocimientos escritos en la libreta para que pudiesen cumplir con la currícula, y de esa manera incentivar a los niños a realizar cosas nuevas y contrarrestar el problema. Es por ello que la autora eligió la plataforma educativa de “Edmodo”, como recurso extracurricular novedoso para aprender nuevos contenidos como el aprendizaje del idioma inglés.

Es importante puntualizar que la motivación dentro de un aula (virtual o presencial), no sólo tiene que depender exclusivamente de los alumnos y de la facilidad que estos tengan para comprender y utilizar las nuevas enseñanzas, sino también del propio docente al ejecutar las actividades planificadas.

Se espera que, al término del desarrollo del curso “Learning vocabulary and expressions in English”, los conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes, les sean útiles para cuando ingresen a la educación secundaria.

1.2 Descripción del contexto escolar

La escuela es una institución educativa, transmisora y constructora encargada del desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores. La concepción misma de la escuela y su función debe evolucionar hacia un modelo que desarrolle las competencias necesarias para transitar con éxito la vida.

La educación es una parte esencial de toda comunidad; en este contexto, la escuela reproduce las costumbres de una región, Estado o país, que inciden en la formación de los educandos, interiorizando en ellos, ideales, conocimientos, actitudes y valores que se reflejan en su comportamiento y en su desempeño escolar. Los aprendizajes adquiridos son el sustento de su formación para la vida, ya que de ahí emanan los futuros ciudadanos que espera ansiosa la sociedad para su porvenir.

El ambiente socioeconómico en el que han interactuado los alumnos del 6° “A” ha repercutido en el desarrollo de su formación, puesto que el contexto que los rodea ha construido su identidad. Es un factor que favorece u obstaculiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que intervienen diferentes instituciones sociales como la familia o la escuela, en donde de manera articulada se lleva a cabo el proceso educativo.

Para desarrollar el curso fue de vital importancia conocer el tipo de alumnos y el contexto en el que se desarrollaron, aunado a los tipos de conocimientos previos que los alumnos adquirieron, para poder diseñar y aplicar las actividades. Éste se llevó a cabo en la “Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo”, con Clave de Centro de Trabajo 21EPR1611P, de la Zona escolar 087, que se encuentra ubicada en el Fraccionamiento Bosques de los Héroes, primera sección, en la Ciudad de Puebla. El entorno de la escuela primaria es urbano, puesto que cuenta con todos los servicios públicos indispensables. Los alumnos que asisten a ella en general fueron del mismo fraccionamiento.

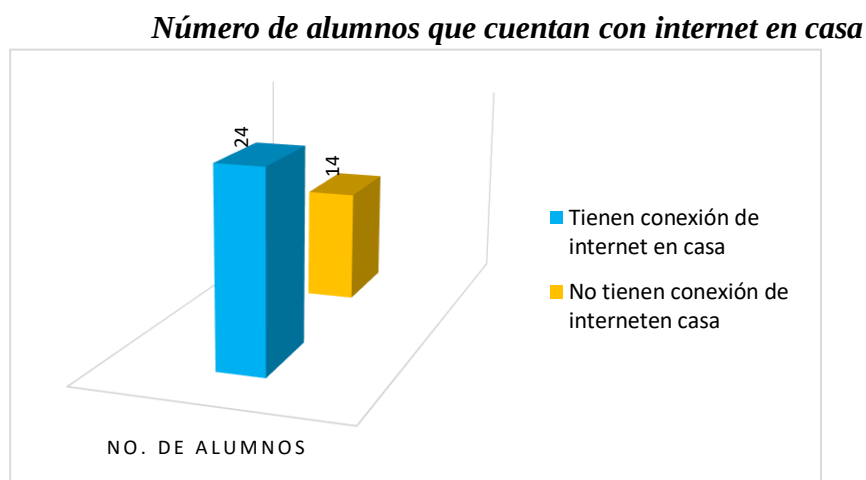
No obstante, al ser una escuela de nueva creación, contando con cinco años de antigüedad, a partir del comienzo del estudio de caso, no tenía aula de cómputo, ni una cobertura de internet que llegase a todos los salones disponibles de la institución; por lo que, las actividades a

desarrollar en la plataforma de “Edmodo”, se llevaron a cabo desde el hogar del educando o en algún “cibercafé”, en caso de no haber contado con una red “Wi-Fi”. Sin embargo, cabe mencionar que la ubicación cercana del salón del 6° “A” con respecto a la “dirección escolar”, fue favorable, ya que la red de internet pudo utilizarse para conectar algún dispositivo.

De lo que sí dispuso el plantel, fue de un proyector, una bocina y de una televisión en donde a través de una “laptop” se pudo proyectar videos en el formato “MP4”. Estos tres recursos estaban disponibles para todo el personal de la escuela. Cabe señalar que, la laptop pertenecía a la docente del grupo.

De los 38 alumnos, 32 contaron, ya sea con un dispositivo móvil, con una computadora o con una laptop para poder llevar a cabo el curso, no obstante, pertenecían a sus padres o eran dispositivos utilizados por los demás miembros de su familia; sólo 6 de los 38 alumnos tuvieron uno propio.

Solamente 24 niños (63.1 %) contaron con el servicio de internet en casa y 14 alumnos (36.8 %) tuvieron que asistir a un establecimiento con conexión a internet en donde debieron pagar por el tiempo que estuvieron utilizando la computadora, para poder navegar en el “LMS” de “Edmodo”, y de este modo, participar en las actividades estipuladas y hacer entrega de las diversas tareas programadas, con el fin de favorecer el aprendizaje de conceptos, expresiones y vocabulario en inglés. Lo dicho anteriormente se presenta en la siguiente gráfica:



Gráfica 1 "Alumnos con acceso a internet"

Los 14 alumnos que habitaban en el “Fraccionamiento Bosques de los Héroes” (primera sección) de la Ciudad de Puebla, no contaban con conexión a internet en casa, debido a que la mayoría de ellos eran nuevos en el fraccionamiento y sus padres no habían contratado el servicio.

1.2.1 Características del grupo de sexto grado de primaria

Para centrarse en la realización de este proyecto, fue necesario conocer las características de los alumnos para poder organizar actividades que les permitiesen percibir y procesar mejor la nueva información a aprender.

Características de su desarrollo cognitivo:

En el momento del estudio de caso, el 26.3 % del grupo (10 alumnos) tenía 10 años, el 68.4 %, 11 años (26 alumnos), y el 5.2 %, 12 años (2 alumnos). Lo cual, de acuerdo a Piaget, se encontraban en la etapa de operaciones concretas que abarca de los 7 a los 11 años (Referencia citada en Meece, 2000), en esta edad se puede razonar e interiorizar conocimientos concretos. Los niños aprenden mediante situaciones cotidianas que les permiten utilizar su pensamiento lógico y no abstracto. Es decir, que aprecian realizar construcciones complejas, como la resolución de operaciones matemáticas y analizar el porqué de ciertos resultados, pero partiendo de su realidad.

A partir de la observación y el análisis del grupo, se determinó que los alumnos del 6° “A” tenían ciertas áreas de fortalezas y áreas de oportunidad.

Áreas de fortaleza:

Son los puntos positivos que el grupo presentaba y que se tomaron en cuenta para el desarrollo del curso:

1. La mayoría asistía a clase diariamente.
2. Respondían a las actividades que se les indicaba en clase.
3. La mayoría mostraba actitudes de respeto y solidaridad al momento de trabajar con las tareas y actividades estipuladas.
4. Eran alumnos nobles y solidarios.

5. Los niños sabían manejar dispositivos digitales para su entretenimiento.

Áreas de oportunidad:

Son los puntos precarios en donde la investigadora debía poner atención para el fortalecimiento y la mejora continua, a través del trabajo constante:

1. Motivación constante por el profesor para realizar las actividades.
2. Estimulación cotidiana para que estudiaran lo visto en clase.
3. Distracción y falta de concentración en clase.
4. Reforzamiento del valor de la responsabilidad.

La curiosidad que demostraron al realizar actividades novedosas, atractivas y anti monótonas, conformaron el punto de partida para el uso de las “TIC” y el alcance de los propósitos determinados. A partir de la observación hecha por el docente, respecto a las áreas de oportunidad que presentaban los alumnos, se utilizó este marco de referencia para planear las actividades y estimular su aprendizaje.

De igual forma, el conocer los estilos de aprendizaje de cada uno de los alumnos fue importante para que el profesor variase las actividades en la plataforma educativa, en lugar de imponer una sola forma de enseñanza.

La Programación Neurolingüística (PNL) surgió del trabajo en conjunto del lingüista John Grinder y del matemático y terapeuta Richard Bandler, quienes propusieron los siguientes “estilos de aprendizaje”: visual, auditivo y kinestésico, modelo también llamado “VAK” (conformado por las letras iniciales de cada palabra), quienes especifican las características de tres sistemas de representación o de cada estilo de aprendizaje (Estilos de aprendizaje para la educación en línea. 2005). A continuación, se describe las diferencias de cada uno de los mencionados anteriormente:

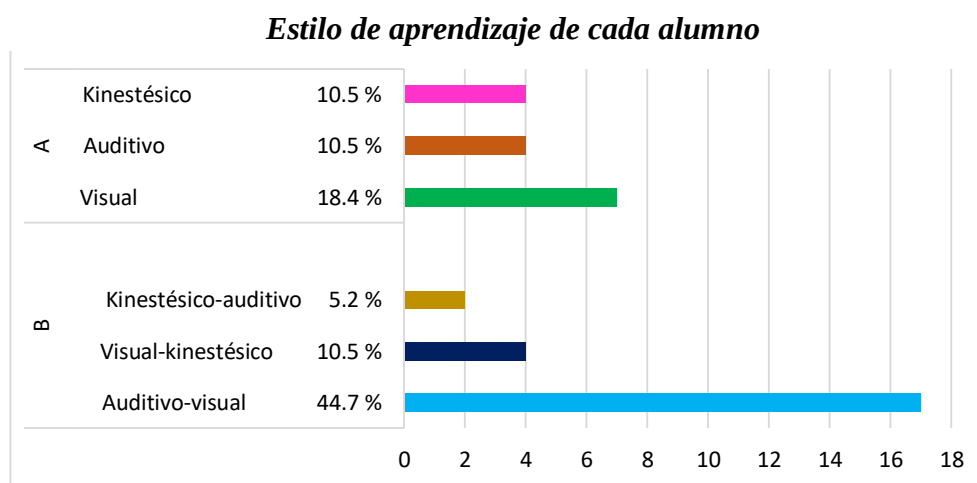
- *Visual*: el alumno necesita el apoyo de ilustraciones, videos, proyecciones de la realidad para apropiarse del conocimiento, es capaz de recordar la información que

necesita de acuerdo a las imágenes que ha interiorizado y expresar su saber de manera oral y escrita.

- *Auditivo*: este tipo de estudiantes asimila la información que recibe a través del sentido del oído. Para recuperar la información antes debe comprenderla y memorizarla.
- *Kinestésico*: el alumno aprende la información a través de sensaciones y movimientos, tiene que construir su conocimiento a través de la práctica, la experimentación y la manipulación de material tangible o no palpable.

El “test” que se empleó para conocer el estilo de aprendizaje, fue el “Modelo PNL” (**ver anexo 1**). Consiste en 40 preguntas comunes de actividades cotidianas, con opción de tres respuestas guiadas hacia un estilo de aprendizaje de preferencia.

De acuerdo a los resultados recabados, en el **anexo 2** se da a conocer el estilo de aprendizaje de cada uno de los alumnos del grupo, por lo que se observa lo siguiente:



Gráfica 2 Porcentajes de cada estilo de aprendizaje de los alumnos del 6° “A”

Se evaluó un total de 38 alumnos del 6° “A”, de los cuales se demostró que 7 son *visuales*, 4 *auditivos* y 4 *kinestésicos*. El resto del grupo (23 alumnos) tienen dos canales de preferencia; 17 de ellos son *auditivos-visuales*, 4 *visuales-kinestésicos* y 2 *kinestésicos-auditivos*. Por

consiguiente, se concluyó que la preferencia del total del grupo para percibir la información es a través de dos canales que son: “el *auditivo* y el *visual*”. En la gráfica se pueden observar los porcentajes que avalaron el dictamen.

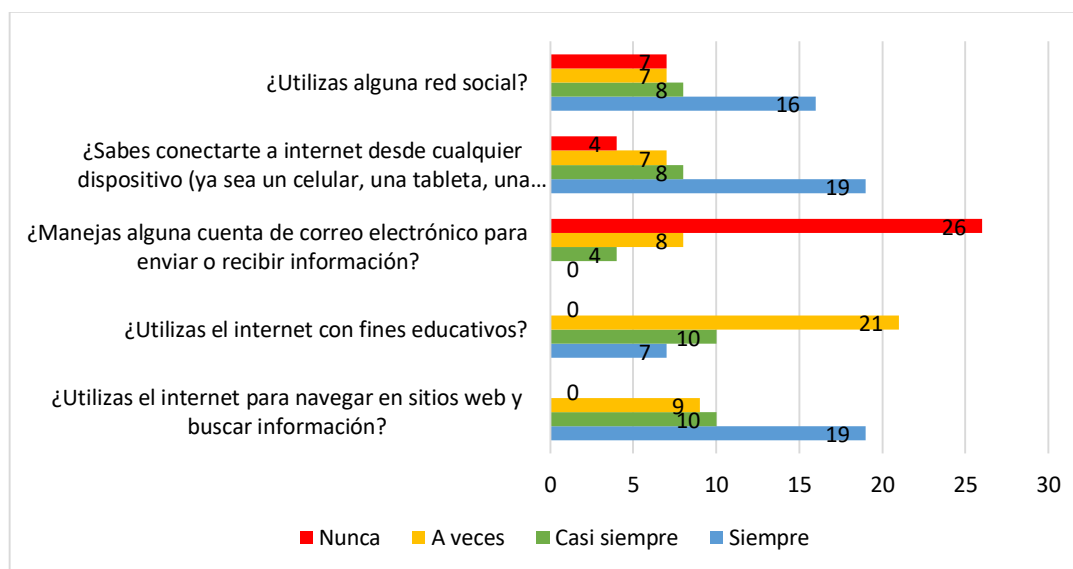
Los estudiantes del grupo estaban conscientes de aquellas actividades que no les resultan suficientemente atractivas para lograr un aprendizaje significativo.

1.2.2 Diagnóstico del grupo en el uso de las “TIC”

Antes de empezar a trabajar con la plataforma educativa, se les recomienda a los docentes, realizar una “encuesta” al grupo, para conocer el grado de interacción que tienen los alumnos con la tecnología y tomar medidas necesarias para que los alumnos que menos usan la tecnología, se les estimule, se les motive y se les enseñe progresivamente, para que puedan interactuar en el “EVA”, sin mayor dificultad.

Se realizó una encuesta a los 38 alumnos (**ver anexo 3**), lo cual muestra lo siguiente:

Diagnóstico del grupo a través de un cuestionario



Gráfica 3 El uso de las “TIC” en la vida cotidiana de los alumnos del 6° “A”

Como primer punto, el 81% de los niños utilizaron, en cierta medida, alguna “red social” en internet para comunicarse con su familia, amigos, compañeros de clase. Solamente el 42% “*siempre*” manejaba alguna “red social”, el 21 % lo hacía “*casi siempre*”, el 18 % “*a veces*”. Sorpresivamente el 18 % no estaba inmerso en alguna “red social”, ya que algunos padres de familia no lo permitían. De los 38 niños, 28 estaban conscientes de las precauciones que debían tomar, cuando se decidía navegar por internet (como no dar datos personales, ni enviar fotos o aceptar encuentros con personas que se hayan conocido por internet) y esto equivale a un 73% del grupo.

Además, se pudo analizar que el 50% de los alumnos “*siempre*” utilizaban el internet para navegar en “Sitios Web” y buscar información; comúnmente visitaban “YouTube”, “Google”, entre otras “páginas Web”. El 42 % de los educandos dijo que “*casi siempre*” navegaba en internet, el 23.6% contestó que “*a veces*” y ninguno contestó que “*nunca*”. Se pudo notar que la mayoría de ellos, por sí solos, interactuaban y buscaban lo que necesitaban; ya que cuando la docente de grupo les dejaba como actividad extraescolar, investigar algún tema, principalmente lo hacían con la ayuda de este recurso puesto que contaban con acceso a internet en sus hogares y los que no lo hacían, es porque no contaban con los medios para hacerlo.

Sin embargo, el 55.2 % (21 alumnos) “*a veces*” utilizaba el internet con fines educativos. 10 “*casi siempre*”, y 7 “*siempre*”, por lo que fue importante recalcarles que el tiempo disponible o tiempo muerto, lo debían utilizar en beneficio de su aprendizaje.

Por otra parte, el 50% de los niños se conectaban a internet sin problemas desde cualquier dispositivo (ya sea un celular, una tableta, una laptop); ningún alumno dijo que “*nunca*” se había conectado a internet por lo que fue una ventaja en la realización de este proyecto.

Por otro lado, el 68% de los alumnos “*nunca*” habían manejado con anterioridad, alguna cuenta de correo electrónico, el 21% lo hacía “*a veces*”, el 10% “*casi siempre*” y ningún alumno respondió que “*siempre*” utilizaba el correo electrónico para algún fin en concreto, sólo lo hacían esporádicamente. Algunos crearon su cuenta de correo electrónico para poder registrarse en

“Facebook”, pero a pesar de que interactúan constantemente en esa “red social”, se les olvidó la contraseña de su correo, por lo que debieron crear otra cuenta.

Los alumnos del 6° “A” que no disponían de una cuenta de correo electrónico, o bien, que se les olvidó por alguna u otra razón al igual que la contraseña de la misma, la docente de grupo les solicitó la creación de una nueva para que pudiesen registrarse a “Edmodo” y aunque la plataforma educativa permite crear una cuenta sin la necesidad de un correo electrónico, fue importante que lo hayan hecho, ya que, cada vez que se publicó alguna actividad a realizar, la vinculación de la cuenta con su correo electrónico, concedió que se les notificara a través de éste. En el caso de este grupo, 26 estudiantes crearon una cuenta de correo electrónico por ellos mismos o con la ayuda del padre de familia o de la maestra de grupo.

1.3 Antecedentes del problema de investigación

En este apartado se muestra el análisis de las investigaciones de campo sobre el tema, que dan una pauta del panorama y de la delimitación del problema: motivar para aprender el inglés a partir de la “Web 2.0”.

Los antecedentes históricos, permitieron conocer la razón del porqué la autora ha tomado la decisión de investigarlo y las condiciones que enfrentan los profesores que, a pesar de los obstáculos, continúan con su labor educativa.

1.3.1 Antecedentes históricos de la “Web 2.0”

A lo largo de la historia de la humanidad han ocurrido varias revoluciones tecnológicas que han influido en el ámbito social, cultural, educativo, económico y político, abriendo posibilidades de desarrollo. Actualmente se ha originado lo que se denomina la Sociedad de la Información (SI) y esta se caracteriza porque se obtiene, comparte y procesa cualquier tipo de información a través de distintos tipos de recursos informáticos y telemáticos desde cualquier espacio geográfico.

La “Web 2.0” o “Web Social”, se refiere a una segunda generación en la historia de “Sitios Web”, siendo un conjunto de medios y recursos tecnológicos de nueva generación en la red, que se diferencian de los más tradicionales, bajo el nombre de la “Web 1.0”.

“El término Web 2.0 está asociado a la forma que existe en la actualidad de transmitir la información, la forma en la que el usuario interactúa con los diferentes recursos que nos provee el Internet” (Silva Quiroz. 2011. p. 55). No se refiere a un nuevo software, sino a la interacción de usuarios, en donde educadores y personas en general, pueden tener su propio sitio en internet, creando su propia “Página Web” o canal en “YouTube”.

Por consecuencia, muchas personas han dejado de ser consumidores y se han convertido en productores de información o publicidad, permitiendo que las personas colaboren e interactúen a través de diversos sitios, lo cual es una ventaja en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se debe aprovechar esa interacción entre maestros y alumnos, para que juntos construyan un aprendizaje colaborativo.

Actualmente en la educación, se han implementado los recursos que ofrece la “Web 2.0”, sin embargo, muy pocos docentes se atreven a cambiar de paradigma con respecto a las “TIC” dentro de sus aulas.

1.3.2 Antecedentes de proyectos realizados en el Sistema de Gestión de Aprendizaje de “Edmodo”

El avance tecnológico ha dado un giro en la forma en la que se enseña y aprende, dando un salto de los entornos presenciales de aprendizaje (aulas), a los entornos virtuales de aprendizaje (comunidades virtuales), transformando los medios para hacerlo y que facilitan el acceso a la educación.

Pazos et all (s/f) retoman que: *“Las redes proporcionan la infraestructura para la comunicación mediada por ordenador, comunicación que ocurre en lo que hemos dado en*

llamar ciberespacio. Una forma de co-presencia virtual se establece como resultado de interacciones electrónicas individuales que no están restringidas por las limitaciones de tiempo ni del espacio: esto es la base de lo que se entiende como ‘comunidad virtual’ (Miller, 1999)” (p. 3). Las comunidades virtuales están ligadas al internet y a través de la conexión a este recurso, puede facilitarse y enriquecerse esta modalidad de enseñanza.

Pazos, Pérez y Salinas (s/f), mencionan que: *“En definitiva, podemos considerar las ‘comunidades virtuales’ como entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos. Estas comunidades virtuales serán tanto más exitosas, cuanto más estén ligadas a tareas, a hacer cosas o a perseguir intereses comunes juntos” (p. 4).* Las comunidades virtuales de aprendizaje o entornos virtuales de aprendizaje se rigen por un grupo de personas que comparten características similares y se agrupan en torno a una temática con objetivos en común. Para que se pueda establecer una comunidad es necesario que exista un mediador entre todos los participantes del grupo, en ámbito escolar el maestro ejecuta esta tarea educativa.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son herramientas pedagógicas que se pueden agrupar en Sistemas de Gestión de Aprendizaje o por sus siglas en inglés: “LMS”.

Un “LMS” es un software desarrollado por empresas, para la administración de procesos de aprendizaje y para la gestión de capacitaciones. En la educación se utiliza un software educativo y su especialidad es alojar contenido basado en la “Web” (Matt Powell. s/f). Éste posee múltiples herramientas y ofrece una estructura que permite aprovechar los “recursos 2.0” (videos, textos, imágenes, audios) para una mejor asimilación de los contenidos.

Eduardo Area Sacristan (2014), analiza que: *“LMS (Learning Management System) significa Sistema de Gestión de Aprendizaje y es un término global para un sistema informático desarrollado específicamente para la gestión de los cursos en línea, la distribución de los materiales del curso y permitir la colaboración entre estudiantes y profesores” (El Aula 2.0,*

elearning, Eduarea's Blog). Éste Sistema de Gestión de Aprendizaje permite la inscripción de los alumnos y evidentemente del docente. Hay sitios en particular que también permiten la matriculación del padre de familia para vigilar el desenvolvimiento de su hijo en la clase o curso virtual.

Algunos ejemplos de “LMS” son: “Moodle”, “Edmodo”, “Schoology”, “Blackboard Learn”, “Wiki”, “Blog”, etc.; cada uno de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje, comparten una característica, que es la transmisión de información entre participantes dentro de la plataforma educativa, con fines pedagógicos. Los alumnos pueden crear, compartir, publicar, actualizar información o documentos (videos en “MP4”, servicios multimedia, documentos en “PDF”, etc.), ya sea de forma específica a un estudiante o a todos los usuarios. Para ello deben matricularse en la plataforma educativa asignada.

Cabe señalar que, *“Edmodo fue fundado en 2008 por Nic Borg, Jeff O'Hara y David Youngman. Es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita, que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación”* (Educación a distancia, 2018). El Sistema de Gestión de Aprendizaje proporciona al docente un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos, enlaces, calendario de aula, así como proponer tareas actividades y gestionarlas.

El “LMS” de “Edmodo” es una herramienta pedagógica que tiene 3 tipos de perfiles (Muñoz, Ana. 2017):

- **Los profesores, que son los encargados de crear grupos y administrarlos.** Pueden crear un grupo de una clase entera o de una materia en concreto.
- **Los estudiantes, que pueden unirse a los grupos siempre que conozcan el código de acceso.** Ellos pueden descargar archivos, consultar eventos, ver calificaciones, enviar documentos al profesor, etc.
- **Los padres pueden acceder a la plataforma y a los datos de sus hijos si tienen el código para familiares.** De esta forma, se tiene la posibilidad de consultar las actividades de su pequeño, sus calificaciones o eventos.

La plataforma de “Edmodo” funge como una herramienta de la “Web 2.0” que es útil para que los estudiantes tengan la posibilidad de participar en el grupo creado por el profesor, al igual que lo harían en un grupo de Facebook, y plantear allí dudas que pueden ser resueltas por otros compañeros o el mismo docente.

En el momento del comienzo de la elección del estudio de caso (ciclo escolar 2016-2017), se buscó en la red informática algunos trabajos que tuvieran el mismo objetivo en el nivel de primaria, pero no se encontró algún estudio con el mismo enfoque del que se propone en este proyecto.

María del Carmen Azores de Francisco, Ana Belén Sánchez Martínez y Rocío Sandoval Grados (2012), dan a conocer en la revista *“Innovación educativa: infantil y primaria”*, una experiencia de la inclusión de las redes sociales al aula, en el tema titulado: *“Edmodo en la mochila”*. Hacen alusión a la inclusión de una red social en la escuela. Este proyecto fue llevado a cabo con alumnos de infantil (neolectores de 4 años) y de sexto grado de primaria (niños de entre 11 y 12 años) en España, basado en la concepción del trabajo colaborativo entre tutores y maestros; en el cual exponen que la plataforma educativa ayuda a desarrollar la lectura y la escritura a través del desarrollo de actividades y contenidos curriculares que incentivan la motivación por aprender.

José Manuel Sáez López (2013), expone el siguiente estudio de caso: *“Uso de Edmodo en proyectos colaborativos internacionales en educación primaria”*, apoyándose del trabajo en conjunto dos maestros extranjeros: Jackson Lorraine Leo y Yoshiro Miyata, en el cual valora el trabajo colaborativo, las actitudes y el uso que hacen los docentes de la plataforma de “Edmodo”. Se recabó información mediante un cuestionario mixto hecho a 51 maestros de 6 países, en el cual corrobora que existen ventajas colaborativas por medio del intercambio de información, centradas en la comunicación y el trabajo en proyectos.

Marcela Arango Parra (2015), propuso el siguiente proyecto para obtener el título de Licenciada en Pedagogía Infantil en Colombia: *“Usos reales de la red social Edmodo en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje en el grado cuarto C de la*

institución educativa suroriental de Pereira”; la autora examina el uso verídico de la plataforma educativa de “Edmodo” a través del análisis de una unidad didáctica en donde pone en tela de juicio las herramientas que proporciona el “LMS”. De igual forma recalca el resultado de los intercambios comunicativos en la plataforma educativa, siendo en el área de lenguaje un constituyente para el aprendizaje formal.

A diferencia de los proyectos expuestos anteriormente, el estudio de caso presentado en este documento: *“Herramientas y recursos educativos de la Web 2.0, como medios de motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en alumnos de sexto grado de primaria”*, fue llevado a cabo en una escuela primaria perteneciente a México. Se analiza y se valora la influencia de los recursos y herramientas de la “Web 2.0”, no como medios aislados, sino como complementos y como medios de motivación para el aprendizaje del idioma inglés. La autora del presente trabajo hace recomendaciones generales a los docentes que los implementen en la modalidad “B-learning”. Además, la plataforma de “Edmodo” la presenta como la herramienta principal que almacena todos los recursos digitales previamente estructurados y planificados para el logro de los aprendizajes esperados de cada actividad propuesta. La autoevaluación del desempeño de los alumnos en su participación al curso: *“Aprendizaje de vocabulario y expresiones en inglés”* y la evaluación cuantitativa que ellos le asignaron a la maestra de grupo misma que dirigía el curso, dan los indicios que permiten establecer con eficacia el uso de las “herramientas y recursos 2.0”. Mediante la evaluación cuantitativa de los estudiantes, la investigadora confirma la eficacia de la plataforma educativa, como medio para en el mantener la motivación de un grupo escolar y para el desarrollo de conocimientos.

1.3.3 Antecedentes del acceso de las “TIC” en la región de Puebla

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) publicada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Puebla es una de las entidades con menos disponibilidad y acceso al uso de las “TIC”, en comparación con otras entidades de México. Según el “INEGI” menos del 50 % de la población, tiene acceso a una computadora o dispositivos digitales. De las 32 entidades federativas de México, Puebla ocupa el lugar número 26 de los hogares que cuentan con internet

en el hogar; en el caso de la capital se sitúa en el número 29. *“La ciudad está en los últimos lugares en este tema junto con Toluca, Tuxtla Gutiérrez y Tlaxcala. Ciudades como Querétaro, Monterrey, Cancún y Hermosillo destacaron en el uso del internet al registrar más del 65 por ciento”* (Viñas, 2016). El 74 % de los hogares en Puebla no tienen acceso al internet, lo cual es una cifra alarmante, ya que deja al descubierto la brecha digital que existe en el Estado; el progreso al no llegar a todos sectores sociales, produce contrastes significativos en el desarrollo de las localidades.

Sin embargo, *“La brecha digital en la sociedad de la información alimenta otra mucho más preocupante: la brecha cognitiva, que acumula los efectos de las distintas brechas observadas en los principales ámbitos constitutivos del conocimiento, el acceso a la información, la educación, la investigación científica, la diversidad cultural y lingüística, que representa el verdadero desafío planteado a la edificación de las sociedades del conocimiento”* (Edgar Tello Leal. 2008. p. 2). El desarrollo acelerado de la Sociedad de la Información, está suponiendo retos impensables que hace unos años no se tomaban en cuenta en la educación y el aprendizaje.

Sin duda el uso de las “TIC” es predominante en las zonas urbanas, sin embargo, Puebla está rezagada en el acceso a la tecnología en los hogares y por ende hay una estrecha relación entre el desarrollo de habilidades digitales. Los usuarios que no tienen acceso a internet en su hogar, pueden conectarse desde un “cibercafé” y su uso se basa en prácticas cotidianas como la búsqueda de información en internet para la entrega de trabajos y tareas en la escuela; la descarga de música en cualquier “Sitio Web” o con la ayuda de algún programa como “Ares Galaxy” o “aTube Catcher”; o del formateo o escaneo de documentos.

1.3.4 Antecedentes de la motivación escolar a través de las “TIC” en las escuelas primarias públicas del Estado de Puebla

La motivación en el aula a través de las “TIC”, es un término que la mayoría de los docentes tienen en su léxico, pero que muchos no logran concebir la manera de mantenerla a lo largo de sus clases, debido a los escasos recursos tecnológicos con los que cuenta.

En el año 2003, la Secretaría de Educación Pública de México, le dio importancia a la implementación de la tecnología educativa en diversas escuelas del país, siendo el programa “Enciclomedia” el motor para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el 2013, nace el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD), y la Secretaría de Educación Pública del Estado de Puebla, benefició a 240 mil alumnos de Colima, Sonora y Tabasco en la entrega de dispositivos personales, promoviendo la reducción de la brecha digital. Para el ciclo escolar 2014-2015, la “Coordinación General @prende.mx”, encargada del Programa, retomó recursos educativos digitales de programas anteriores como de Enciclomedia y de Habilidades Digitales para Todos (HDT) e hizo entrega de tabletas a los alumnos de 5° y 6° de primaria en el Estado de Puebla, para promover la mejora de la calidad de la educación (Centro de Análisis de Políticas Públicas, 2015).

En el ciclo escolar 2015-2016, la Coordinación General @prende.mx, dio lugar al Programa de Inclusión Digital (PID), pasando de las siglas del “PIAD” a “PID”. El objetivo fue formar a maestros y alumnos para el uso de dispositivos electrónicos y el aprovechamiento de los recursos educativos digitales (DOF. 2016).

Posteriormente, al no ver resultados concretos del anterior programa, en el año 2016, la “SEP” presentó la nueva estrategia “@prende 2.0”. Su objetivo fue fomentar el desarrollo de las habilidades digitales y el pensamiento computacional en los estudiantes de educación básica del país. En ese año, Puebla se incorporó nuevamente como partícipe del programa para darle seguimiento a la “Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB)” del año 2009 y a la “Reforma Educativa” impulsada en el 2013, el cual, tuvo como objetivo: *“...promover el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional de manera transversal al currículum de acuerdo al contexto y nivel de desempeño que permitan la inserción efectiva de las niñas y los niños en México en la sociedad productiva y democrática del siglo XXI.”* (@prende.mx. Coordinación General. SEP. 2016).

En la siguiente ilustración se muestran los seis componentes del programa “@prende 2.0” que el gobierno de la república retoma de las prácticas y programas de los gobiernos anteriores

(Red Escolar, Enciclomedia, Habilidades Digitales para Todos, Mi Compu.mx, el Programa Piloto de la Coordinación de Estrategia Digital Nacional y el Programa de Inclusión Digital en todos sus años de implementación), dando como resultado un modelo que incorpora nuevamente las “TIC” en los procesos educativos.

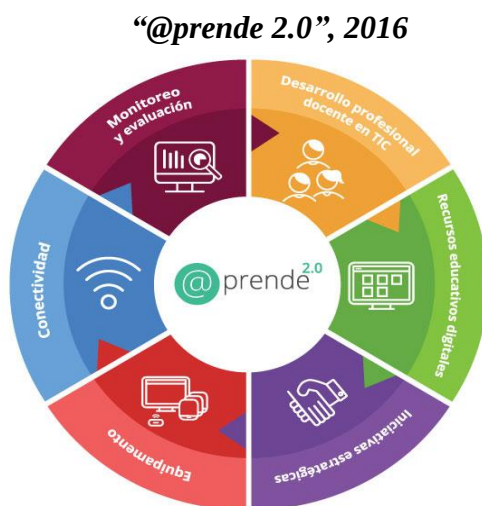


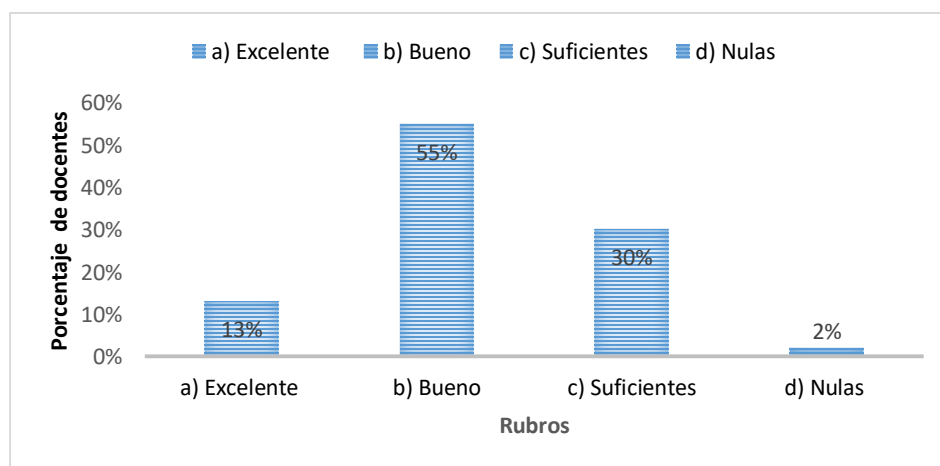
Ilustración 1 Componentes del Programa “@prende 2.0”

En México, este programa tuvo tres pilares; la capacitación a maestros, una plataforma en línea como soporte del programa, y, equipamiento y conectividad en todas las escuelas. *“Sin embargo, los escasos beneficios educativos que han aportado los distintos programas que el país ha implementado en esta materia durante los últimos veinte años invitan a la cautela frente al nuevo anuncio gubernamental”* (Marco Antonio Fernández Martínez. Centro de Análisis de Políticas Públicas, 2016). La ausencia de pruebas contundentes para evaluar la eficacia del programa, hace recaer en un círculo vicioso de falsas esperanzas para usar las “TIC” en las escuelas de educación primaria; parece sólo ser un medio para deslumbrar la inmersión a la tecnología, tal y como lo advirtió Fernández Martínez en el 2015: *“La ocurrencia y no la evidencia continúa siendo una práctica recurrente en el diseño de la política pública y, por desgracia, las tabletas “educativas” en México lo confirman”*. En el Estado de Puebla programa “@prende 2.0”, fue presentado durante el ciclo 2016-2017 y no se le dio seguimiento, quedando solamente como un programa piloto.

De acuerdo a Fernández Martínez (2016), considera que: *“Las ocurrencias y las tentaciones de la visibilidad política de programas de esta naturaleza tienen que dejarse atrás, para de una vez por todas, avanzar realmente en la integración exitosa de nuestros alumnos a las tecnologías del siglo XXI”* (Centro de Análisis de Políticas Públicas). El autor considera que por cuestiones políticas y de presupuesto económico, el programa quedó varado, dando como resultado deficiencias y desigualdades en el sistema educativo.

Para corroborar el anterior análisis, y conocer si los docentes realmente utilizan las “TIC” en su trabajo diario, la investigadora de este proyecto aplicó una encuesta a 100 maestros activos en escuelas primarias públicas del Estado de Puebla (**ver anexo 4**). Ahí se revela que el dominio que tienen en el manejo de las tecnologías es diverso. Para comenzar se realizó la primera pregunta: *¿Cuál es el dominio de habilidades que tiene en el manejo de las “TIC” ?*:

Manejo de las “TIC” para favorecer el proceso de enseñanza



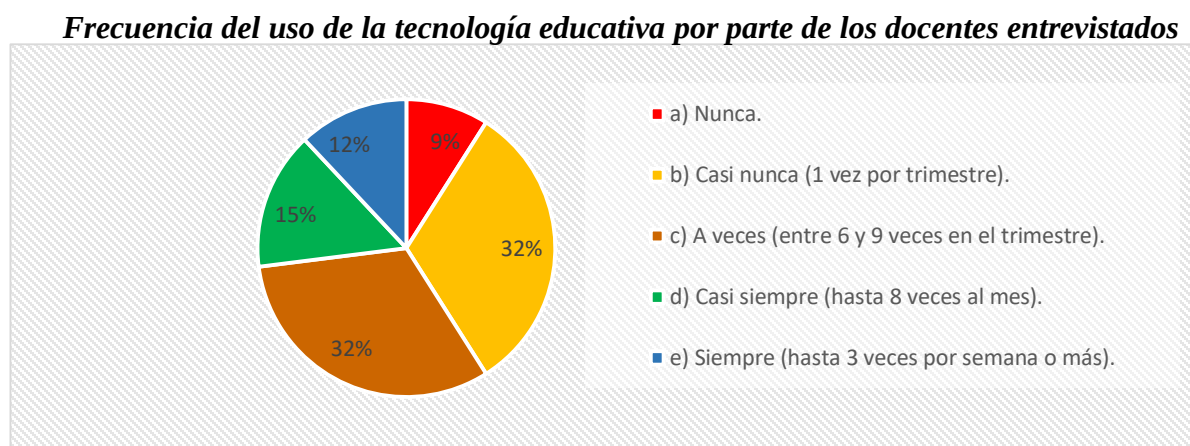
Gráfica 4 *Dominio de habilidades que tienen los docentes de educación primaria en el manejo de la tecnología educativa*

De acuerdo a la percepción de los docentes, se puede observar que no todos presentan las mismas habilidades en cuanto se refiere al uso de las “TIC” en el ámbito educativo, y esto repercute en que el proceso de aprendizaje de los alumnos no sea ecuánime.

Recapitulando la *gráfica 4*, 13 % de los encuestados (13 maestros), reflexiona que tienen un “*excelente*” dominio en el manejo de las “TIC”, el 55 % se considera “*bueno*” (55 maestros),

el 30 % reflexiona que tiene las habilidades “suficientes” (30), y el 2 % (2 maestros) que tienen habilidades “nulas”.

Por otro lado, se preguntó *¿Con qué frecuencia hace uso de la tecnología educativa? (creación de un “EVA”, “Blogs”, videos educativos, diapositivas interactivas, etc.)* y en la siguiente gráfica circular se observa lo siguiente:



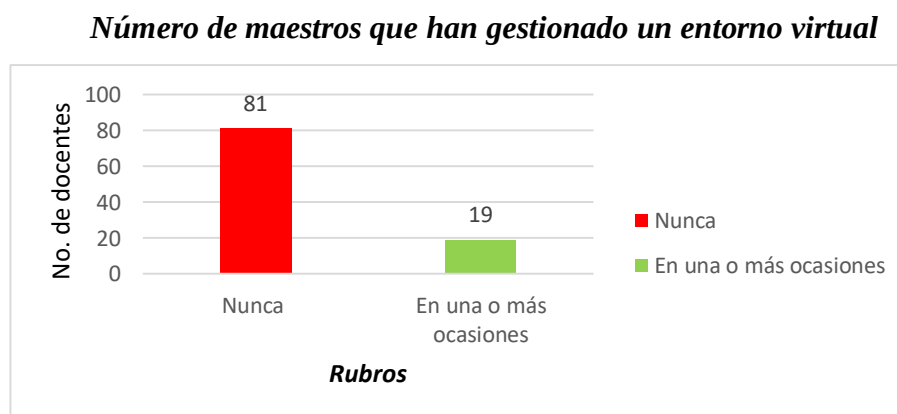
Gráfica 5 Frecuencia del uso de la tecnología educativa en la educación primaria

Además, el 9 % de los entrevistados comentaron que “*nunca*” la utilizan (9 maestros), el 32 % “*casi nunca*”, sólo recurren a ella aproximadamente una vez al trimestre (32), el 32 % “*a veces*”, entre 6 y 9 veces en el trimestre (32 maestros), el 15 % “*casi siempre*”, hasta 8 veces al mes (15 maestros) y el 12 % del 100 % (12 maestros) dijo que “*siempre*” la utilizan: hasta 3 veces a la semana o más.

Por consiguiente, se puede observar que el empleo de las “TIC” por parte de los maestros encuestados es variado; la *gráfica 5* se relaciona con la anterior (*gráfica 4*), la mayoría de los maestros tienen las habilidades para su manejo, ya que el 68% se encontraron en el rubro “*excelente*” y “*bueno*”, y de acuerdo a la *gráfica 5*, 59 % de ellos, que frecuentemente usan la tecnología para su quehacer educativo, se encontraron entre los parámetros “*siempre*”, “*casi siempre*” y “*a veces*”, habiendo estrecha relación entre el saber usar y saber emplear la tecnología en el aula.

El conocimiento de las teorías de motivación y la implementación de “programas federales” por parte del gobierno de la república mexicana, no bastan para que el 100 % de los maestros utilicen la tecnología, aun reconociendo que son de ayuda para mejorar la motivación en sus clases. Las dos preguntas anteriores, presentadas en las *gráficas 4 y 5*, dan un panorama claro de la diversidad que existe entre los docentes con respecto a las habilidades que presentan en el uso de la tecnología educativa, ya que su empleo se refleja en que no sea constante ni de la misma eficiencia, calidad e innovación. El profesor que tiene los conocimientos en el ámbito de la tecnología, es fundamental para que sus estudiantes aprendan, de ese modo, el educador puede trascender de los obstáculos que se le presenten. La falta de materiales y recursos, él mismo los puede desarrollar para evitar el analfabetismo digital en su grupo escolar.

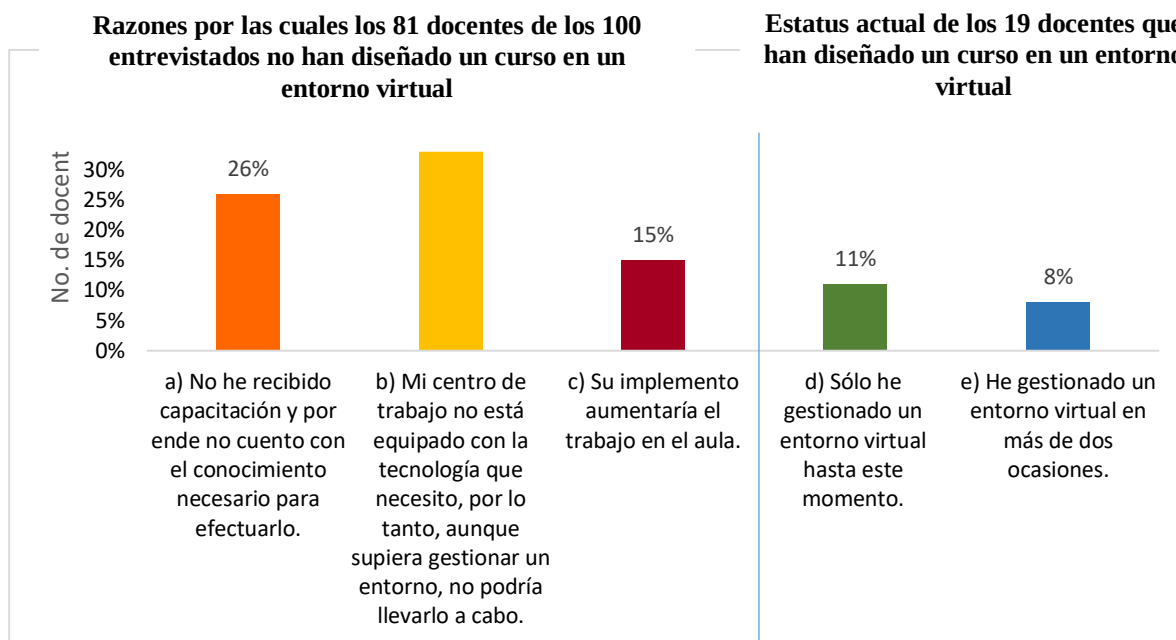
Para conocer más sobre el uso de la tecnología educativa, se cuestionó de forma específica sobre el uso de las plataformas educativas: la primera pregunta fue la siguiente: *¿Alguna vez usted ha diseñado un curso para sus alumnos en algún “LMS” en este ciclo escolar o en algún ciclo escolar pasado?*, lo cual contestaron lo siguiente:



Gráfica 6 Porcentaje de los maestros que han diseñado o no un curso en un "LMS"

Notoriamente, tal vez no sea tan sorpresivo que el 81 % de los docentes no hayan diseñado un curso en un “LMS”, contra el 19 % que sí ha gestionado un entorno virtual. Para conocer más sobre el porqué es mayor el porcentaje de los docentes que no han diseñado un entorno virtual, se realizó la siguiente pregunta: *¿Por qué considera que no ha diseñado un curso*

en un “LMS”, para trabajar algún tema o alguna asignatura con sus alumnos? y se definieron tres parámetros que permiten tener una idea de uso.



Gráfica 7 Razones por las cuales se ha o no diseñado un entorno virtual

De acuerdo a la *gráfica 7*, del 100 % de los maestros entrevistados, el 19 % de ellos saben gestionar un curso en un entorno virtual, no obstante, el 11 % sólo lo ha hecho una vez y el 8 % en más de dos ocasiones; sin duda sigue siendo un porcentaje muy bajo.

Por otro lado, el 81 % de los docentes de escuelas públicas, no han gestionado un curso en un entorno virtual debido a que:

- a) El 26 % de los docentes piensan que, como no ha recibido capacitación, no cuentan con el conocimiento necesario para efectuarlo.
- b) El 40 % suponen que, si su centro de trabajo no está equipado con la tecnología que se necesita, aunque supieran gestionar un entorno, no podrían efectuarlo.
- c) 15 % de los encuestados especulan que, su implemento, aumentaría la carga de trabajo en el aula.

En este caso, la falta de equipo tecnológico en las escuelas públicas (computadoras e internet), es uno de los porqués, de que no se haya diseñado un “LMS”; los docentes consideran que, sin los recursos necesarios, el trabajo no se podría llevar a cabo; no obstante, la falta de conocimientos en el uso de la tecnología para favorecer el aprendizaje, sigue siendo un factor que limita el desarrollo de esta herramienta educativa.

Mucho se habla de la tecnología en el ámbito educativo, para motivar a los estudiantes a aprender, sin embargo, por diversas situaciones, muchos docentes no las tienen en cuenta en su día a día, ya sea porque no las saben utilizar, porque no logran entender la necesidad de modernizar y reconfigurar la forma de enseñanza, el hecho de pensar que su empleo incrementa el trabajo cotidiano, o por el simple hecho de no contar con los recursos tecnológicos suficientes, se convierten en verdaderos retos para el educador, puesto que existe fracturas que impiden aventurarse en el uso de las tecnologías.

Para concluir la encuesta se preguntó: *¿Cree firmemente que el uso de las “TIC” motiva a los estudiantes a aprender?*, y conocer si realmente consideran que su uso, es positivo en la educación.



Gráfica 8 Porcentaje de docentes que consideran que las "TIC" motivan a los alumnos a aprender

El 98% de los profesores consideran firmemente que el uso de las “TIC” motiva a los estudiantes a aprender, contra el 2% (2 maestros). Como se ha señalado anteriormente a este

párrafo, de los 100 maestros encuestados, 98 se encuentran entre los rubros “*excelente*”, “*bueno*” y “*suficiente*”, demostrando así que cuentan con los conocimientos necesarios para usarlas en el aula; excepto 2 maestros que consideran que su dominio es “*nulo*”.

Como se ha mencionado en el párrafo anterior, aunque la mayoría de los profesores manifestaron que las tecnologías representan una gran ayuda para motivar a los alumnos a aprender, sólo el 27 % (27 maestros) “*siempre*” y “*casi siempre*” las introducen constantemente en sus clases, hasta 8 veces al mes, o incluso hasta 3 veces a la semana o más. Los docentes que logran dar un paso en este tema, deben encontrar un equilibrio entre el trabajo cotidiano en el aula y la carga excesiva de temas en los Planes y Programas de Estudio, señalados por la “SEP”, sin embargo, son profesores que no le tienen miedo al cambio y adecuan su trabajo diario con el uso de las “TIC”, para mejorar los resultados académicos de sus alumnos.

1.3.5 Antecedentes de la materia de inglés en la educación básica

El Programa de Estudio de Sexto Grado de Primaria 2011, menciona que la Reforma Integral de la Educación básica (RIEB) se realizó en preescolar en el año 2004, en secundaria en el 2006 y en el nivel primaria en el 2009; el fin fue lograr la articulación de los 3 niveles educativos y atender las necesidades específicas de los alumnos para mejorar sus competencias que permitan su desarrollo personal, a fin de que puedan desenvolverse en la sociedad del siglo XXI, para elevar la calidad educativa, objetivo que se estableció en el 2012.

La Secretaría de Educación Pública reconoce la importancia de incorporar la asignatura de inglés en la educación básica (tanto en preescolar, primaria y secundaria), como parte del currículo de asignaturas que los alumnos deben trabajar y se realizaron los ajustes pertinentes en los Planes y Programas de Estudio de la Educación Básica, con el fin de sean congruentes entre sí, teniendo un mismo enfoque en sus propósitos, estándares curriculares, aprendizajes esperados, y darle seguimiento a los contenidos de cada nivel escolar, manteniendo una gradualidad.

La “SEP” incorporó la asignatura de inglés en la educación básica y puso en marcha el Programa Nacional de Inglés en Educación Básica (*PNIEB*, o *NEPBE: National English*

Program in Basic Education). Tiene como enfoque que “*Los alumnos obtengan los conocimientos necesarios para participar en prácticas sociales de los lenguajes orales y escritos con hablantes nativos y no nativos del inglés mediante competencias específicas*” (Rodríguez Gutiérrez et all. PNIEB. SEP. 2011. p. 19). El “PNIEB” se publicó por ciclos. El ciclo tres lo constituye 5° y 6° de grado de primaria.

El propósito de la enseñanza del inglés para 6° de educación primaria es que “*Los alumnos desarrollen competencias específicas, propias de prácticas sociales del lenguaje que les permitan, a través de la interacción con textos orales y escritos, comprender y usar el inglés para desarrollar tareas comunicativas simples y cotidianas sobre temas conocidos y habituales relacionados con los ambientes familiar y comunitario, académico y de formación y el literario y lúdico*” (Rodríguez Gutiérrez et all. PNIEB. SEP. 2011. p. 20). Este programa contempla varias etapas de prueba cuya intención es obtener información acerca de las fases piloto que se implementan en algunas aulas y establecer una vinculación entre la asignatura de inglés y los Planes y Programas de Estudio de los cuatro ciclos que establece el programa nacional (**ver anexo 5**).

Cabe recalcar que, en el momento de redactar este estudio de caso, en la educación básica (preescolar, primaria y secundaria) la enseñanza de la materia de inglés solamente es obligatoria en la educación secundaria al igual que cuentan con los maestros para impartir la materia. El “PNIEB” pretendía que de igual forma fuera ineludible impartir la materia de inglés en el nivel primaria, sin embargo, no se le dio el auge y la importancia necesaria para hacer efectiva su implementación en las escuelas primarias públicas del Estado de Puebla. La posibilidad de llevar acabo la enseñanza del idioma se ve imposibilitado por diversas situaciones, una de ellas es la escasez de docentes formados y el poco presupuesto destinado para este fin.

Una de las tantas prioridades mencionadas en los Programas de Estudios 2011 de Sexto Grado es que: “*Los alumnos participen en situaciones comunicativas (oralidad, lectura y escritura), con propósitos específicos e interlocutores concretos*” (p. 21), con el fin de desarrollar las prácticas sociales del lenguaje, para que los futuros jóvenes logren comunicarse e interactuar

con personas que hablen el idioma inglés y puedan tener las herramientas para incorporarse al mundo globalizado que cada día exige personas más preparadas y competir en el mundo laboral.

“Las prácticas sociales del lenguaje son pautas o modos de interacción que, además de la producción o interpretación de textos orales y escritos, incluyen una serie de actividades vinculadas con éstas. Cada práctica está orientada por una finalidad comunicativa y tiene una historia ligada a una situación cultural particular” (Rodríguez Gutiérrez et al. PNIEB. SEP. 2011. p. 30). Permiten al alumno poner en juego su comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita en situaciones particulares diseñadas por el docente.

El Plan y Programa de Estudio 2011 de Sexto Grado, menciona que: *“La Guía para maestros y maestras se constituye como un referente que permite apoyar su práctica en el aula, que motiva la esencia del ser docente por su creatividad y búsqueda de alternativas situadas en el aprendizaje de sus estudiantes”* (Guía para el maestro. Educación Básica Primaria. Sexto Grado. p. 8). Los proyectos pueden ajustarse a las necesidades y características del grupo, y el docente puede diseñar e implementar dichas actividades sin perder de vista los objetivos estipulados.

1.4 Formulación de la pregunta de investigación

A partir del contexto descrito, el 98 % los educadores reconocieron firmemente que las “TIC” son un gran aliado para cumplir con su labor educativa y los estándares que son estipulados por la “SEP”; es por ello que, a partir de la perspectiva de los docentes, de las problemáticas y los retos puntuales que se desean atender y dar seguimiento, se detona la siguiente pregunta, enmarcada en un contexto específico: *¿En qué medida influyen las herramientas y los recursos educativos de la “Web 2.0” que ofrecen las “TIC” para que los alumnos del 6° “A” de la Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo, de la ciudad de Puebla, se motiven en el aprendizaje del idioma inglés?*

A partir de esta pregunta, se espera que los docentes retomen en sus prácticas educativas, los recursos y las herramientas disponibles que ofrece la “Web 2.0” como el uso de las plataformas educativas (LMS) y conozcan los beneficios que se obtienen al gestionar un entorno

de aprendizaje y los retos, y, a partir de esta herramienta, puedan utilizar otros recursos, como el uso y grabación de videos, crear archivos en “PDF” o “MP3”, utilizar imágenes, fotografías y archivos digitales para motivar a los alumnos a aprender. De igual forma se pretende que los maestros conozcan las estrategias que fueron de utilidad para desarrollar un curso “B-learning” y puedan tener un buen desempeño, tanto ellos, como sus alumnos.

Al finalizar este estudio de caso específico, se darán consejos útiles que puedan ser de gran ayuda a la comunidad educativa y que los tomen en cuenta cuando se requiera implementar diversos proyectos a futuro.

1.5 Formulación del supuesto

Si bien, en la educación presencial uno de los factores clave del éxito es el desempeño del docente, dentro del salón de clase, pero al trabajar con sus alumnos inmersos en una plataforma educativa, su labor será distinta a su papel tradicional. En el trabajo en línea el alumno juega un papel muy importante, en donde además de ser guiado por el maestro, debe ser autónomo al querer apropiarse del conocimiento.

Las alternativas en la educación son en la actualidad más flexibles pues permiten que los docentes puedan aprovechar al máximo los estilos de aprendizaje de sus alumnos, y es así, cuando el llamado “B-Learning” hace su cometido, pues es una forma de enseñanza-aprendizaje que no se presenta de manera aislada, sino que mezcla tanto la enseñanza-aprendizaje presencial como en línea.

Se asume que el “LMS” de “Edmodo”, propicia experiencias virtuales a los alumnos, a partir de una serie de actividades previamente diseñadas por el maestro y pueda evaluar sus conocimientos y habilidades digitales, y sea el medio en donde se registre la interacción de los alumnos con el idioma, gracias al intercambio de conocimientos, de ideas y de información entre ellos, ya sea de forma sincrónica o asincrónica.

1.6 Objetivos de la investigación

De acuerdo al problema planteado en el *apartado 1.1* de este capítulo, en el *apartado 1.6.1* y se estipula el objetivo general y en el *1.6.2* los específicos, con la finalidad de contribuir a su resolución. En el capítulo IV se analizarán los alcances de los objetivos y se describirá los resultados finales, mismos que serán contrastados con lo que se pretendió alcanzar.

1.6.1 Objetivo general

Analizar en qué medida influyen las herramientas y los recursos educativos de la “Web 2.0” que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación, para que los alumnos se motiven en el aprendizaje del idioma inglés.

1.6.2 Objetivos específicos

Los objetivos específicos siguientes, tienen una relación directa con el objetivo general, y son las pautas para percatarse de la información relevante que se desea obtener:

1. Realizar un diagnóstico del grado de utilización de las “TIC” por alumnos del 6° “A” de la Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo, CCT: 21EPR1611P.
2. Diseñar un curso en el Sistema de Gestión de Aprendizaje “Edmodo”, dirigido a los alumnos del 6° “A”, para que aprendan conceptos y vocabulario del idioma inglés y así mismo comuniquen información de manera oral y escrita a otros estudiantes para el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje.
3. Analizar la evaluación y autoevaluación del desempeño de los alumnos en el desarrollo del curso.
4. Examinar los logros obtenidos en la implementación de la estrategia de correspondencia interescolar virtual, con la ayuda del video como recurso digital.
5. Analizar en qué medida influyen las herramientas y los recursos educativos de la “Web 2.0” para que los alumnos se motiven en el aprendizaje del idioma inglés dentro de un “LMS”.

1.7 Justificación de la investigación

En este apartado se menciona el alcance y las delimitaciones de la propuesta, que la investigadora toma en cuenta a partir de lo que considera viable para la comunidad educativa. Se alude al criterio temático, temporal y contextual que busca responder una problemática latente en la educación básica, específicamente en una escuela primaria de la ciudad de Puebla.

1.7.1 Alcance de la investigación

En un futuro se anhela que los posibles beneficiarios de la investigación y realización de este proyecto, sean los maestros frente a grupo que tengan el interés de motivar a sus alumnos a aprender conocimientos básicos del idioma inglés en el quinto o sexto grado de primaria.

Cabe mencionar que, los maestros que decidan emplear las herramientas y recursos de la “Web 2.0”, los favorecidos directos serán los alumnos que los utilicen pedagógicamente, ya que podrán asimilar conocimientos nuevos y experimentar nuevas formas de aprender, en relación con el uso de las “TIC”, mediados por un “LMS”.

De igual forma, a partir de esta propuesta, se pueden desprender proyectos que impliquen el aprendizaje de diversos temas o materias, el desarrollo de habilidades digitales, así como implementar estrategias didácticas mediadas por las tecnologías, como la correspondencia interescolar virtual asincrónica, ya sea entre alumnos de diferentes países, entre alumnos de una misma ciudad, Estado o país y así fortalecer el aprendizaje colaborativo.

1.7.2 Delimitación de la investigación

El tiempo es un factor sumamente importante que se debe tener presente, para el logro de los objetivos. Establecer un cronograma de actividades y fechas de estudio previo a su ejecución, permitirá llevar a cabo las tareas de una forma muy ordenada, tendiendo presente el tiempo establecido para concluir el curso. Tener una idea del tiempo requerido permitirá al docente alcanzar los objetivos planteados.

La investigadora recalca que se necesita de un tiempo muy considerable para que este proyecto pueda funcionar y se puedan alcanzar los objetivos planteados. Para que se ejecute, se necesita trabajar con los alumnos de entre 6 a 11 meses.

La programación del curso “Learning vocabulary and expressions in English” con los alumnos del 6° “A” de la “Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo”, en la modalidad “B-learning” fue del 26 de noviembre de 2016 al 10 de julio de 2017.

Se realizó un cronograma de actividades (**ver anexo 6**), el cual sirvió de guía para maximizar los tiempos y recursos disponibles, por lo que, en el trascurso de su ejecución, se analizó en qué medida los recursos educativos de la “Web 2.0” los motivaron a aprender un nuevo idioma, y en el proceso de este tiempo, desarrollar y/o fortalecer conocimientos y modificar sus estructuras cognitivas previas, con la ayuda de diversas actividades previamente diseñadas, a su corta edad.

La dinámica de trabajo estipulada:

1.- De manera presencial (en el aula), trabajar la asignatura de inglés dos horas a la semana, los días martes y viernes de 12:00 a 1:00 pm.

2.-En línea (a través del “LMS” de “Edmodo”), el trabajo debe ser al ritmo y a la posibilidad de conexión a internet de los alumnos.

La modalidad del “Blended Learning”, hace flexible el trabajo con los estudiantes, ya que lo que se trabaja o estudia en el aula, se refuerza en el entorno virtual, generando aprendizajes significativos.

1.7.3 Delimitación de los contenidos temáticos

Se estipuló el trabajo en el Sistema de Gestión de Aprendizaje de “Edmodo” del 27 de febrero al 10 de julio de 2017. En la planificación didáctica (**anexo 7**) se muestra los contenidos concernientes a las fechas establecidas. Sin embargo, cabe recalcar que antes de trabajar en el

“EVA” los alumnos tienen que tener por lo menos dos o tres semanas previas para crear una cuenta de correo electrónico y poder unirse a la plataforma; de esa manera, cuando se inicie el trabajo en el “LMS”, todos los alumnos estén integrados.

A continuación, se presenta de manera general, los aprendizajes esperados que se trabajaron a lo largo de los 8 meses establecidos, mostrando también las habilidades digitales que se desarrollaron:

Delimitación de los contenidos temáticos en el uso del “LMS” de “Edmodo”

Aprendizajes esperados del idioma inglés	Habilidades digitales básicas
- Realizar un video presentándose al intercambio correspondiente de forma individual. - Crear un "Guess who", para que los alumnos se describan y graben el audio en "MP3". Los estudiantes del mismo grupo deben escuchar las grabaciones y adivinar de quién se trata. - Que los alumnos puedan leer la hora. - Que los alumnos describan su escuela en inglés. - Que los alumnos aprendan a identificar el clima del día. - Que los alumnos escriban una carta a su intercambio poniendo en juego lo que aprendieron a lo largo del curso y lo envíen a la plataforma en un archivo de "Word". -Que los alumnos del 6° "A" saluden y se despidan en inglés.	- Conectarse a una red "Wi-Fi". - Entrar a "Google" y buscar información en internet. - Instalar la aplicación de "Edmodo" en su celular o tableta, ingresar y navegar en la plataforma. - Abrir diversas pestañas en un servidor, ya sea en "Google Chrome", "Internet Explorer" o "Mozilla Firefox". - Guardar archivos en una computadora o tableta. - Subir documentos de "Microsoft Word" o audios en "MP3" a la plataforma de "Edmodo". - Grabar videos y audios. - Guardar archivos en su "Memoria USB".

Tabla 1 Contenidos a desarrollar con ayuda de los recursos de la "Web 2.0"

Los temas seleccionados son de carácter básico, en función de las prácticas sociales del lenguaje. Se debe encontrar un balance entre los contenidos de estudio, ya que, si se seleccionan temas o situaciones muy complejos, el alumno perderá directamente el interés al encontrar la actividad muy difícil, si son fáciles, seguramente se aburrirá.

Sin duda, los alumnos que participen en cursos como el propuesto: “*Aprendizaje de vocabulario y expresiones en inglés*”, deben dedicar un tiempo extra al realizar las actividades estipuladas. La ventaja de incluir este tipo de actividades a edad temprana, es que los alumnos tienen acceso a nuevos saberes que enriquecen sus conocimientos, ayudándolos a tener las bases para el desarrollo de competencias digitales, gracias a la interacción en alguna plataforma educativa.

Al establecer metas que demanden esfuerzo y compromiso, y actividades acordes a sus demandas, garantizan que se desarrollen paulatinamente tanto aprendizajes esperados como el desarrollo de habilidades digitales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Si un profesor se toma un momento para reflexionar detenidamente qué le hace falta a su práctica docente, seguramente podrá analizar que necesita explorar nuevas formas de enseñar y renovar su práctica docente; sería un error pensar que todo lo que hace en el aula es correcto, esto implica que debe dejar a un lado sus miedos, conocer las teorías que sustentan su práctica docente, probar nuevos métodos y estrategias de enseñanza para motivar a los alumnos a aprender y así poder hacer que asimilen nuevos conocimientos, cultiven su mente, se entusiasmen y se motiven por descubrir nuevos mundos.

Existen diferentes teorías de aprendizaje con enfoques adaptables a la tarea educativa. Sin embargo, la teoría educativa del “constructivismo”, constructivismo que se nutre de diversas aportaciones, principalmente de Jean Piaget, Lev Vygotski y David Ausubel, plantea que el conocimiento es construido o reconstruido activamente por el estudiante. Considera que para que se genere un aprendizaje interno, se le debe propiciar al alumno herramientas y andamiajes. A partir de los conocimientos previos, nuevos y alcanzados, le permitan continuar en la construcción de más saberes.

Se puede entender que la construcción de conocimientos se realiza con las experiencias previas de las que realiza construcciones mentales, en donde el sujeto interactúa con el objeto de conocimiento, con otros, con sus pares, con su entorno, de tal forma que se estructuren nuevos conocimientos.

De acuerdo a lo explicado en el párrafo anterior, se aborda la motivación como “interdependencia”, es decir como una relación de dependencia recíproca entre el manejo de la motivación en el aula por parte del docente y el comportamiento que los alumnos pueden mostrar

de manera voluntaria. De igual forma, la motivación del maestro, al ejercer su labor educativa, tiene un gran impacto en el aprendizaje de sus estudiantes.

2.1 Las “TIC” en la Sociedad de la Información y del Conocimiento

Es indiscutible que las tecnologías educativas, han venido a revolucionar la vida humana y no es la excepción en el ámbito educativo, en donde ha resultado un gran avance para la comunicación y la enseñanza.

La presencia de las tecnologías en la educación plantea nuevas exigencias para los maestros y alumnos. El docente debe aprender a utilizarlas e innovar su práctica docente, diseñando actividades que conlleven al aprendizaje, pero es importante reconocer que la simple introducción de las “TIC” en las aulas, no innovarán por sí solas las prácticas educativas, por lo tanto, el docente tienen que ver la manera de facilitar la asimilación de los contenidos a trabajar, que implica desarrollar la adquisición y dominio de una serie de competencias lingüísticas e interculturales y una gran cantidad de habilidades prácticas.

Para Silicia y García (2012) las “TIC” han hecho disponible la comunicación global: *“El término tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) se utilizan habitualmente para definir el conjunto de principios científicos y tecnológicos que permiten desarrollar, potenciar y mejorar el uso y manejo de la información, así como la comunicación de la misma entre distintos sistemas. Quizá el elemento histórico más significativo en la evolución de las TIC fue el desarrollo de y la rápida difusión de la red global de internet”* (p. 12). A través del uso del internet, la información y conocimientos que poseen otras personas, dejan de ser retenidos al ser compartidos en la red, posibilitando que un cambio muy significativo en la forma que se aprende y se enseña.

Actualmente se ha originado lo que se denomina la “Sociedad de la Información (SI)” y ésta se caracteriza, porque obtiene, comparte y procesa cualquier tipo de información a través de distintos recursos informáticos y telemáticos desde cualquier lugar geográfico” (Gerardo Hernández Rojas. 2009). Por lo que el hecho de motivar a los alumnos a aprender un segundo

idioma, les da la pauta para adentrarse mucho más en los saberes, ya que, a largo plazo, si así lo requiere, podrán acceder a un conocimiento más amplio y profundo, puesto que la mayoría de las áreas del conocimiento y desarrollo humano se encuentran en otros idiomas.

Díaz Barriga, Hernández y Rigo, retoman lo expresado por Marchesi (2009): *“El desarrollo acelerado de la sociedad de la información está suponiendo retos, impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje. Tal vez lo más relevante sea que nos encontramos con una nueva generación de aprendices que no han tenido que acceder a las nuevas tecnologías, sino que han nacido con ellas y que se enfrentan al conocimiento desde postulados diferentes a los del pasado”* (Díaz Barriga, Hernández y Rigo. 2011. p. 15). Los profesores deben actualizar constantemente su práctica educativa, capacitarse e innovar sus métodos de enseñanza, para no quedarse estancado en prácticas tradicionales. El manejo de las “TIC” es un apoyo pedagógico que el docente puede retomar a su favor, para que las actividades cognitivas que él proponga puedan potenciarse y amplificarse.

Los educandos deben aprender de manera formal, a utilizar las nuevas tecnologías para el aprendizaje dentro de la Sociedad de la Información y poner en juego las prácticas sociales del lenguaje, previamente estructuradas por el docente, para que puedan enfrentar de manera individual y grupal actividades por sí solos, propiciando la reflexión, el análisis y el juicio crítico para la utilización de las mismas.

“En cuanto a la asignatura de inglés es conveniente destacar que la sociedad contemporánea, regida de manera preponderante por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), demanda ciudadanos que cuenten con las competencias necesarias para insertarse en un mundo globalizado y en constante transformación” (Rodríguez Gutiérrez et al. PNIEB. SEP. 2011. p. 11). Los recursos de las “TIC” sirven para optimizar la manera en que se enseña y se aprende, es por ello que se justifica su introducción en las aulas escolares, con la intención de que estos recursos ayuden a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Plan y Programa de Estudio de Sexto Grado de Primaria 2011, afirma que: *“Las TIC apoyarán al profesor en el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza y la creación de*

ambientes de aprendizaje dinámicos y conectados” (Guía para el maestro. Educación Básica Primaria. Sexto Grado. p. 255). Definitivamente existe una amplia variedad de formas en las que los profesores pueden generar aprendizajes significativos. El uso de las tecnologías educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resulta una forma atractiva para que los alumnos adquieran nuevos conocimientos.

Sin duda, el docente puede crear escenarios virtuales de aprendizaje en “Wikis”, “Blogs”, “foros educativos”, con el fin de generar aprendizajes, desarrollar habilidades digitales y propiciar el trabajo colaborativo. Su papel es decisivo en cuanto a diseñar, motivar, interactuar y guiar las actividades que favorezcan el aprendizaje y lograr que los alumnos quieran aprender a lo largo de su vida, volviéndolos autodidactas. Lo primordial es que capacite a los alumnos en participar activamente dentro de la Sociedad del Conocimiento, a través del desarrollo de habilidades lingüísticas.

Ahora bien, el maestro debe utilizar las estrategias, herramientas y recursos educativos digitales que estén a su alcance para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Algunos de los tantos recursos didácticos disponibles de la “Web 2.0” en la red son las imágenes o fotografías, que ayudan a los alumnos a comprender mejor un tema, debido a que, al observar de manera gráfica, genera una mayor percepción de lo que se quiere explicar, dar a entender y conocer. Lo mismo ocurre con los videos, sirven de apoyo para que los alumnos reflexionen conceptos complejos, y desarrollen su imaginación y una visión más amplia del tema.

2.2 El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje del inglés

El constructivismo es un modelo pedagógico que considera que, la construcción de un nuevo conocimiento se produce en todo tiempo, en diferentes contextos, y reflexiona que éste hecho se da a partir de los esquemas que una persona ya posee (conocimientos previos), y que han adquirido a partir de experiencias nuevas.

Peter Williams, Lynne Schrum, Albert Sangrà y Lourdes Guàrdia (s/f) dicen que: *“La realidad es el modelo mental y el aprendizaje es el ajuste de modelos mentales como respuesta a la experiencia”* (p. 17). El nuevo conocimiento se genera a partir de nuevas construcciones mentales en relación con sus conocimientos previos y los aplica en situaciones concretas.

Schunk (2012), retoma a Phillips (1995) y se discierne que: *“El constructivismo tiene importantes implicaciones para la enseñanza y el diseño curricular. Las recomendaciones más directas son involucrar a los estudiantes de manera activa en su aprendizaje y proporcionarles experiencias que desafíen su pensamiento y los obliguen a reorganizar sus creencias”* (p. 235). La teoría mencionada, hace hincapié en que el estudiante es quien debe construir su conocimiento a partir de los conocimientos que ya posee. Esta construcción se realiza todo el tiempo, todos los días y en todos los contextos, desde lo más sencillo como tomar notas, parafrasear, repetir, repasar lo aprendido, hasta las situaciones más complejas como el análisis de la información, la realización de mapas conceptuales o la resolución de problemas; y a partir de las experiencias que el alumno adquiera cada día, genere nuevos conocimientos, ideas o competencias, mediante la reflexión.

Cabe destacar también que, en el constructivismo, el conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que se construyen por medio de la práctica, poniendo en juego operaciones y habilidades para generar un aprendizaje. El alumno, individualmente debe crear sus conocimientos, pero para que esto ocurra, el profesor es quien genera las situaciones de aprendizaje a partir de sus necesidades. La capacidad de generar la motivación y la satisfacción por aprender a través de las “TIC”, se basa en la idea del trabajo constante o diario.

Antes de emplear los “recursos 2.0” y organizar actividades que contribuyan al aprendizaje de un idioma, fuera de las necesidades del docente (cumplir un currículo o un tiempo en el aula), él debe ayudarle al alumno a reflexionar en los beneficios que tendrá si aprende una lengua extranjera. El maestro, junto con los estudiantes, puede reflexionar dichas razones, para motivar a estudiar el idioma, ya sea una, dos o tres; y hacerlas visibles en su salón de clase para el recordatorio constante y de esa manera lograr una meta a corto o largo plazo.

Para la enseñanza de lenguas no nativas, se han buscado diversos métodos para su adquisición. *“Existen dos procesos mediante los cuales se logra el bilingüismo en algún grado: adquisición y aprendizaje. El primero se refiere a un proceso inconsciente en el que la necesidad de comunicación y la exposición constante a una lengua determinada permiten que una persona se comunique en ésta, situación que viven las personas que emigran a otro país y adquieren el idioma de manera similar a como lo hicieron con su lengua materna. El aprendizaje alude al estudio consciente de la lengua no nativa, en general con menos tiempo de exposición a ella y en ambientes formales, como la escuela”* (Rodríguez Gutiérrez et al. PNIEB. SEP. 2011. p. 16). Cabe mencionar que los alumnos pueden adquirir y construir nuevos conocimientos si las actividades desarrolladas por el docente, son significativas y funcionales, de igual forma, deben ser intencionadas, planificadas y sistemáticas, que ayuden al educando a reestructurar sus ideas previas.

Las formas de aprender un idioma son diversas. La migración de personas de su país de origen a otro, hace que el inmigrante sienta la necesidad de aprender el idioma oficial del país para poder comunicarse y satisfacer sus necesidades; el individuo puede corregir los errores que comete al hablar y escribir al estar en contacto con personas de diferentes culturas; de forma autodidacta; o transmitir este conocimiento en las escuelas.

Palacios Martínez Ignacio M. (p. 20, 2014) señala que: *“El proceso de adquisición y aprendizaje de una lengua extranjera (LE) es, sin duda alguna, complejo y muy diferente al aprendizaje de cualquier otra disciplina. En primer lugar, porque es de naturaleza cíclica, es decir, exige una práctica y un repaso continuos ya que no siempre se progresa, sino que fácilmente se puede retroceder y no es raro que uno se fosilice o no evolucione”* (Selinker. 1972). Es imprescindible aclarar que aprender una lengua extranjera, no se asimila de la noche a la mañana, sino que conlleva un proceso cognitivo muy profundo, y poco a poco se puede demostrar los avances de los estudiantes.

Piaget criticó el aprendizaje pasivo, por lo tanto, consideraba que de acuerdo a la etapa del desarrollo cognoscitivo de los niños en el que se encuentran (sensoriomotriz de 0-2 años, preoperacional de 2-7 años, operaciones concretas de 7-11 años, operaciones formales de 11 años

de edad en adelante), necesitan ser estimulados para la construcción activa de su conocimiento (Schunk. 2012. p. 240). Cuando el educador comprende que no todos los alumnos operan en el mismo nivel que la mayoría del grupo y conoce el desarrollo cognoscitivo en el que están funcionando, puede proponer actividades prácticas y ajustar su enseñanza a ellos.

Al igual que la teoría de Piaget, la de Vygotsky es una teoría constructivista y da aportes importantes en la comprensión de la construcción del conocimiento.

Schunk (2012), comenta que el aprendizaje del alumno, se da en la medida en que el alumno participa en su construcción y está ligado a su contexto cultural y social, tal y como lo mencionó Vygotski (p. 240). El autor retoma un concepto importante de Vigotsky, que es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), y se define como *“La distancia entre el nivel actual del desarrollo, determinada mediante la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por medio de la solución de problemas bajo la guía adulta o en colaboración con pares más capaces”* (Schunk. 2012. p. 243). La Zona de Desarrollo Potencial es todo aquello que el niño podría llegar a alcanzar en un futuro hacer y es donde el docente espera llegar (objetivo alcanzable). La Zona de Desarrollo Próximo es el espacio entre la Zona de Desarrollo Actual (es aquello que el niño puede realizar sin ayuda de los otros) y la Zona de Desarrollo Potencial. Cada vez que el alumno alcance una Zona de Desarrollo Próximo, tiene por delante nuevas zonas por recorrer. El docente puede materializar la Zona de Desarrollo Próximo a través de actividades interactivas que ayuden al alumno a alcanzar la Zona de Desarrollo Potencial. Esto al ser mediado por las “TIC”, permite que sean de ayuda para que el alumno asimile los nuevos saberes. Las tecnologías se convierten en una ventaja alcanzar los objetivos.

Otra de las aportaciones importantes a la teoría del constructivismo es la de David Ausubel. Introduce importantes aportes en el ámbito educativo. Díaz Barriga F. y Hernández Rojas G. (2001), comenta que para Ausubel *“Concibe al alumno como un procesador activo de la información, y dice que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas”* (18). Sin duda recalca que los

estudiantes deben comprometerse con su aprendizaje ya que concibe al estudiante como un ser activo y no pasivo.

Los alumnos que no hayan estudiado con anterioridad un idioma extranjero, deben empezar con el aprendizaje de conceptos básicos. Schunk (1997) menciona que *“El aprendizaje de conceptos consiste en formar representaciones para identificar atributos, generalizarlos a los nuevos ejemplos y discernir entre los ejemplares y los que no lo son. Los conceptos pueden ser de objetos concretos (mesa, silla, gato) o ideas abstractas (amor, democracia, identidad)”* (p. 208). Un concepto es una representación de una idea, de un símbolo, un objeto, un acontecimiento, una acción, etc., en esencia, es un constructo mental o representaciones de categorías que permiten identificar algo preciso o abstracto. Para esto el alumno debe formar las representaciones mentales, a través de la formación de imágenes generalizadas de conceptos.

El educando debe ser capaz de relacionar la información o conceptos ya cimentados con los nuevos adquiridos. La teoría del constructivismo hace hincapié que la adquisición de nuevos conocimientos, deben ser contruidos y almacenados en las estructuras cognitivas del propio alumno, a partir de las experiencias de aprendizaje que se dieron con o sin ayuda, ya sea en la escuela o en el contexto en donde se desenvuelve.

En las estructuras cognitivas, el individuo tiene almacenada toda la información ya adquirida, por lo tanto, cuando el individuo tiene un concepto nuevo, éste es llevado a la estructura cognitiva de la persona que aprende, y a partir de ese momento, establece relación con aquellos conocimientos ya existentes; el aprendizaje se da cuando adquiere un nuevo significado en sus estructuras mentales, por lo tanto, cuando construye su aprendizaje, adquiere significatividad.

Por otra parte, *“Comunicarse de forma oral o escrita con éxito supone un complejo proceso que implica usar el lenguaje (conocimientos, habilidades y actitudes) con diversos propósitos en distintos ámbitos sociales”* (Rodríguez Gutiérrez et al. PNIEB. SEP. 2011. p. 18). Desde esta perspectiva, el modelo constructivista con la ayuda de las nuevas tecnologías, brindan un plus es la enseñanza del inglés, ya que, a través de los recursos de las “TIC”, el estudiante tiene diversos

soportes, para lograr modificar sus estructuras cognitivas y atribuir un significado a lo que aprende y generar aprendizajes.

2.3 La motivación escolar

El estudio de la motivación es uno de los temas más fascinantes y complejos de la psicología que se deriva de la neurociencia. A lo largo del tiempo, las investigaciones con respecto a este tema han ido evolucionando, y la mayoría de los autores dan a conocer las causas por las que este proceso se activa.

Existen diferentes tipos de psicología (educativa, clínica, forense, criminal, social, experimental, etc.), pero en lo que concierne a la educación, la psicología educativa abarca principalmente el estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los métodos o técnicas diseñados para mejorar este proceso y dar a los docentes la herramienta para mejorar su labor educativa.

Barriga y Hernández (2001), citan a Woolfolk (1990) y hacen mención del término motivación *“Se deriva del verbo latino <movere>, que significa <moverse>, poner en movimiento o estar listo para la acción. Puede afirmarse, en consecuencia, que, en el plano pedagógico, motivación significa proporcionar motivos, es decir, estimular la voluntad de aprender”* (p. 35). Indican la relación que existe entre el aprendizaje y la motivación puesto que no son elementos separados.

Adriana Marcovich (2015), llevó a cabo una conferencia titulada: “La motivación en el aula: reflexiones desde la neurociencia”, en la cual, explica el significado de motivación y de acuerdo a su raíz etimológica: el término motivación proviene del latín “Motivus” o “Motus” que significa movimiento, y el sufijo *–ción* que significa “acción y efecto”. Básicamente la motivación dirige el comportamiento y es aquello que impulsa a alcanzar una meta y determina la voluntad, por factores múltiples que tenga el individuo. Hablar de motivación también es hablar de emoción, tienen la misma etimología de acuerdo al latín. Motivación *“Motere=moverse, Motivus=causa de movimiento”*. Emoción *“E-Motere=aquello que te mueve hacia, E=de o*

desde, *Motio=movimiento o impulso*” (Marcovich, 2015). La motivación es una propulsión hacia hacer algo y va de la mano con la estimulación emocional (Marcovich. 5to. congreso-taller. Neurociencias, educación e inteligencia emocional. 7ma. Jornada de Neurosicoeducación. Buenos Aires, Argentina. 2015).

Schunk (2012), menciona que: *“Cuando la motivación y las emociones se regulan de manera apropiada, influyen de manera positiva la atención, el aprendizaje y la memoria”* (p. 62). Se puede observar una similitud en estas dos palabras, por lo que se puede decir que si un maestro quiere dirigir el comportamiento del estudiante se debe provocar, incentivar, generar y despertar emociones positivas, creando las condiciones para su efecto.

Por un lado, se cuestiona: ¿Qué emocionalidades se debe despertar para que surja la motivación escolar?, sin duda, emociones agradables que emitan el placer por aprender, como la alegría, el encanto, la sorpresa y demás, que activen la dopamina del estudiante para favorecer la memoria y la atención. Barriga y Hernández (2001), señalan que *“los cambios motivacionales suelen estar asociados a los mensajes que les trasmite el profesor a través de sus actuaciones y de la información que les da sobre su desempeño. Estos mensajes pueden centrarse en los resultados, así como en el proceso de aprendizaje”* (p. 43). Dicho de otra forma, el educador puede recurrir a palabras específicas, actividades, estímulos, el propio contexto, etc., para centrarse en sus necesidades emocionales.

En efecto, los docentes tienen el deseo de que sus alumnos aprendan y se convierte en una problemática cuando estos tienen un mal desempeño académico. Es por eso que constantemente los educadores se cuestionan: ¿qué debo hacer para que los alumnos estén motivados?, ¿por qué los alumnos no aprenden?, etc. Estas dudas siempre están acompañadas de incertidumbres por no saber por dónde empezar y cuál es la forma correcta de motivarlos.

De acuerdo a Cecilia Bixio (2008. p. 15), *“Motivar es entonces, suministrar motivos para que el individuo realice determinada acción y ponga todo su empeño, interés y voluntad en el logro de la misma”*. Se construye a partir de la tarea y del entorno académico que el docente proporciona ya que es un elemento clave para el desempeño escolar y que el niño tenga ganas de

aprender. Sin embargo, la motivación surge también del propio individuo. Peculiarmente la mayoría de los niños en edad escolar, siempre tienen preguntas y quieren respuestas, desean darle sentido a las dudas que les surgen y muestran alegría al descubrir y soñar.

A partir de estos dos escenarios se retoma dos tipos de motivación: la intrínseca y la extrínseca. Cecilia Bixio razona cada uno de los conceptos, aludiendo las maneras en que el mentor puede motivar a sus educandos.

En primer lugar, *“La motivación intrínseca surge de factores como los intereses o la curiosidad, es decir, de la tendencia “natural” a buscar y superar desafíos cuando se trata de intereses personales y de ejercer las capacidades... la actividad es en sí misma el reforzador”* (Bixio. 2008. p. 18). Está relacionada con las emociones de agrado y disfrute que produce hacer alguna actividad, con cierto nivel de reto, que estimulen el crecimiento personal, al lograr un desafío. Se hace hincapié que, *“Hablamos entonces de conductas intrínsecamente motivadas cuando el interés está centrado en la propia actividad, siendo ésta un fin en sí mismo, sin que medie, necesariamente, ninguna recompensa o castigo”* (p. 18. 2008). Es la capacidad de realizar acciones por la simple satisfacción de hacerlas, sin necesidad de un factor externo, es decir voluntaria.

En segundo lugar, la motivación extrínseca: *“Alude a los incentivos que desde fuera se proponen para estimular la motivación intrínseca. Son reforzamientos conductuales, como por ejemplo los premios o los castigos. Apunta a los elementos del entorno como recompensas, presión social o castigo”* (Bixio. 2008. p. 17). Depende de estímulos externos, se hacen las cosas para evitar consecuencias desagradables o para recibir una recompensa. Significa que lo que se realiza, es ajeno a lo que el propio sujeto desea.

Por otro lado, Díaz y Hernández (2001), también retoman los conceptos: *“La motivación intrínseca se centra en la tarea misma y en la satisfacción personal que representa enfrentarla con éxito. La motivación extrínseca, por su parte, depende más bien de lo que digan o hagan los demás respecto a la actuación del alumno, o de lo que este obtenga como consecuencia tangible de su aprendizaje. Lo cierto es que el comportamiento del alumno se amalgaman ambos tipos de*

motivación” (p. 38). El alumno puede ser incentivado, utilizando los dos tipos de motivación; primero darles los porqués de realizar algo (motivación extrínseca), posteriormente, de forma inconsciente, él puede desear cumplir una meta, para su satisfacción personal (motivación intrínseca). De una u otra manera, retomar los dos tipos de motivación para el logro de un mismo fin, forma parte de las estrategias con las que el docente puede apoyarse para generarla.

Asimismo, Sáenz-López (2016) catedrático de la de la Universidad de Huelva en Andalucía, España; comenta que es esencial que el docente esté más motivado que el alumno, ya que él es el generador de conocimientos, asegura que: *“Un docente sonriente puede crear alumnos sonrientes. Un docente apasionado tiene más probabilidad de crear alumnos apasionados. Y, todo lo contrario: Imaginemos a un docente aburrido o que no le guste lo que hace. Dudo mucho que despierte algo útil en sus tutelados”*. El docente tiene que darse la importancia a sí mismo y reconocer cuán grande es su labor educativa. Es cierto que el maestro es quien anima a un alumno a actuar o realizar algo, sin embargo, es el propio alumno que debe interiorizar una causa que lo lleve a querer realizar cierta acción.

Motivar a los niños a aprender inglés representa un interesante reto para los maestros, pero para que esto sea posible el primero que debe estar motivado en enseñar es él; al ser entusiasta proyectará una energía positiva a sus alumnos y ellos tendrán ganas de aprender.

2.3.1 La motivación por aprender una lengua extranjera a través de las “TIC”

La tecnología llama la atención de forma natural, al incrementar la curiosidad de los niños por su uso, sin embargo, no se debe de perder de vista que su uso requiere de autonomía y responsabilidad por parte de ambos actores educativos. El uso de las “TIC”, al ser una competencia del siglo XXI, de acuerdo a la “UNESCO”, conlleva al uso responsable de las herramientas digitales para enseñar y para aprender.

Los alumnos que nacieron en una sociedad, adaptados al progreso de la alta tecnología, son nativos digitales, es decir, han crecido rodeados de la tecnología y el docente puede aprovechar esta característica a su favor. Pero es importante que el docente les haga hincapié a

sus alumnos, que las “herramientas 2.0”, son de ayuda para la construcción de su conocimiento. El educando debe estar consciente que el buen uso de la tecnología, genera aprendizajes si los utilizan de forma correcta y constante.

Ahora bien, Barriga y Hernández (2001), mencionan que *“El papel del docente en el ámbito de la motivación se centrará en introducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de tal manera que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social”* (p. 35). El educador puede ayudar a los alumnos a encontrar los motivos por aprender, haciéndolos reflexionar que esta acción repercutirá en su beneficio y en la mejora de su rendimiento escolar, y en un futuro, de su calidad de vida. La intención de comunicar los objetivos y dar a conocer las razones, ayudan a tener una idea en común y a propiciar el aprendizaje grupal, como lo considera el “Socioconstructivismo”.

Igualmente, *“La motivación se puede definir como el interés o inclinación individual por aprender (Gardner, 1985). Es pues un impulso interno, una fuerza interior que nos mueve a actuar de un modo determinado... Normalmente existe un componente actitudinal que viene acompañado por una disposición positiva hacia el aprendizaje y que, a su vez, se va a traducir en un mayor esfuerzo y trabajo y, en la mayor parte de los casos, en mejores resultados”* (Palacios Martínez, 2014. p. 21). Sin duda es una fuerza interior que despierta ese deseo interno de conocer y de aprender más y más, cuando un alumno tiene motivación por realizar algo, se nota a primera vista, el entusiasmo que desprende se nota.

Por otra parte, Palacios Martínez (2014. p. 25) menciona varias técnicas o recomendaciones, propuestas por Dörnyei que promueven la motivación en el aula, y que facilitan el desarrollo de las actividades propuestas en el aula basándose en los *“Diez mandamientos para motivar a los estudiantes de una lengua (Dörnyei, 1998, 131)”*:

1. Como profesor, trata de servir de modelo personal a tus alumnos con tu propio comportamiento.
2. Crea un entorno agradable y relajado en el aula.

3. *Presenta las tareas de aprendizaje de forma correcta.*
4. *Desarrolla una buena relación con el alumnado.*
5. *Aumenta la autoestima del alumno en su aprendizaje.*
6. *Haz las clases lo más interesantes posible.*
7. *Promueve la autonomía en el aprendizaje.*
8. *Personaliza el proceso de aprendizaje.*
9. *Incrementa la búsqueda de objetivos por parte del alumno.*
10. *Familiariza al alumnado con la cultura de los hablantes de la lengua meta.*

Por supuesto, *“Lógicamente tendrán que ser adaptadas a la situación personal de cada docente pues, en definitiva, es él quien mejor puede evaluar su situación y tomar las iniciativas que más convienen”* (Palacios Martínez. 2014. p. 23). El profesor tiene diversas opciones para elegir los métodos y recursos que estén a su alcance para motivar a sus estudiantes a aprender un idioma; las combinaciones son infinitas de acuerdo al nivel y las necesidades del estudiante. Cabe recalcar que los recursos, las herramientas, métodos o estrategias que emplea cotidianamente, pueden tener un giro y ser adaptables y funcionales con el uso de la tecnología.

Al mismo tiempo, el docente puede realizar una estimación de los alcances logrados en cada clase o actividad (de cada uno de los 10 mandamientos), a través del procedimiento que más le interese (coevaluación, autoevaluación, etc.) y, a partir de la percepción de su clase, saber qué es lo que tiene que mejorar, para alcanzar la meta deseada.

Es decir, *“El aprendizaje de una LE no tiene lugar de modo simultáneo al acto de enseñanza, sino que requiere un período de asimilación y sedimentación de contenidos al mismo tiempo que implica la adquisición y dominio de una serie de competencias lingüísticas e interculturales y una gran cantidad de habilidades prácticas”* (Palacios Martínez. p. 20. 2014). Esto quiere decir que el proceso de enseñanza y aprendizaje no ocurren al mismo tiempo. El principal protagonista es el alumno y todos los esfuerzos que el docente realice es para que él aprenda, siendo un facilitador de los conocimientos.

Por consiguiente, el estudiante debe entender, aprender, memorizar, retener en su memoria la nueva información adquirida y de esta manera construir su propio conocimiento, que se verá reflejado cuando utilice sus experiencias y ponga en práctica sus competencias adquiridas a lo largo de un periodo corto o extenso, en una situación didáctica o real.

Hay diversas variantes que influyen para que una persona aprenda un idioma, tales como la inteligencia que posee cada individuo, la capacidad de razonamiento que ha desarrollado, la edad, el estilo de aprendizaje (kinestésico, auditivo o visual), las estrategias de estudio que utilice para retener, memorizar y comprender la nueva información, el tiempo que dedique a repasar y a practicar continuamente lo que ha cursado, la motivación que tenga para aprender, etc., influyen en este proceso. Es importante que los alumnos sean partícipes de situaciones o escenarios próximos a la realidad y logren desarrollar habilidades metacognitivas.

Díaz y Hernández (p. 187. 2010) explican que *la “metacognición” se refiere al “conocimiento acerca de la cognición” (conocimiento y comprensión de los procesos y productos cognitivos)*. Se puede decir que el alumno practica la metacognición cuando:

- Es consciente de su propio proceso de aprendizaje. El docente puede deducir su avance, a través de la observación o el análisis de los resultados tangibles en pruebas o exámenes.
- Reflexiona sobre la forma en la que aprende. Con la ayuda de un especialista se puede determinar cómo aprende cada alumno (si el alumno es más visual, kinestésico y auditivo) y a partir de ello tener en mente las posibles actividades que motiven y ayuden a los alumnos a asimilar los nuevos conocimientos. Las metodologías para la enseñanza del inglés deben adaptarse a las necesidades, ritmo de aprendizaje y habilidades específicas de cada pequeño. Para los niños es más fácil aprender otra lengua mediante ejercicios repetitivos que incluyen apoyo visual, auditivo y verbal, para ello el docente debe determinar el estilo de aprendizaje de cada alumno.
- Es consciente de aquellas actividades que no les resulta suficientemente atractivas para lograr un aprendizaje significativo. El docente puede llevar a cabo otra estrategia diferente (ya sea en el aula presencial o en línea).

- Sabe qué estrategia de aprendizaje puede utilizar para apropiarse de vocabulario y/o expresiones en inglés. Por ejemplo: “si toma apuntes y los repasa con regularidad le ayudan a memorizar” o “si con la ayuda de videos y posteriormente la realización de un ejercicio para reafirmar lo aprendido, le ayuda a comprender más fácilmente”.
- Reconoce si el objetivo se ha logrado y el nuevo conocimiento ha sido interiorizado.

En el caso descrito anteriormente, el maestro es el mediador entre el conocimiento y el alumno hasta que éste se independice de la ayuda que se le proporcione, y por sí sólo, alcance nuevos conocimientos.

Los alumnos pueden interiorizar los aprendizajes de tema en específico, cuando se trabaja en conjunto con otros, facilitando así la comprensión de los temas. Mediante la interacción social, se construyen los conocimientos gracias a la interiorización de lo aprendido con otros, como lo resalta Lev Vygotski, en la teoría de “socioconstructivismo”, misma rama del “constructivismo”. La interrelación entre el estudiante y los demás, contribuye, en una medida gradual, el intercambio, asimilación o reforzamiento de nuevos saberes.

Conjuntamente, con la ayuda de las “TIC” el educador puede motivar a los alumnos a aprender el idioma inglés, a través de la socialización con otros, ya sea de forma presencial o virtual. La adecuada utilización de las tecnologías educativas dentro de este proceso, puede resultar un mediador y lograr aprendizajes de una forma interactiva entre el alumno y el conocimiento.

2.4 Estrategias de motivación tomando en cuenta las “TIC”

En el caso del aprendizaje de una “Lengua Extranjera (LE)”, el maestro tiene que integrar a su práctica docente, estrategias novedosas que llamen la atención a los estudiantes. Para orientar la atención de los alumnos, puede elegir estrategias de tipo coinstruccional para focalizarla y mantenerla (Díaz y Hernández. p. 73. 2001).

Por ende, las estrategias tienen el propósito de facilitar la información principal, conceptos, ideas y que los educandos logren mejorar la comprensión de los contenidos, gracias al desarrollo de tareas inusuales y llamativas que sirvan de enlace para centrar su entusiasmo y así codificar la información y de esta manera mejorar la asimilación de los contenidos nuevos.

Cabe decir que, los niños al ser nativos digitales, automáticamente la tecnología les llama la atención, no obstante, el maestro debe puntualizar que su uso adecuado, contribuye en el desarrollo de saberes.

2.4.1 El Sistema de Gestión de Aprendizaje de “Edmodo”, un Entorno Virtual de Aprendizaje

A lo largo de la historia de la humanidad han ocurrido varias revoluciones tecnológicas que han influido en el ámbito social, cultural, educativo, económico y político, abriendo nuevas posibilidades de desarrollo.

Está claro que las “TIC” en el aula ya son una realidad, y el sistema educativo mexicano recalca en el Plan y Programa de Estudio de Sexto Grado, que deben integrarse en las nuevas formas de enseñanza. Sin embargo, una cosa es que ya estén presentes en la educación y que se haga un énfasis en su uso, y otra muy diferente es que realmente se utilicen pedagógicamente, solo como un recurso didáctico más, se dice mucho sobre esto, sobre innovación y enfoques, pero la realidad es que hay bastante quehacer ante esta situación.

Las alternativas en educación son en la actualidad más flexibles pues permiten que los docentes puedan aprovechar al máximo sus estilos de aprendizaje y es así cuando el llamado “B-Learning” hace su cometido pues es una forma aprendizaje y enseñanza que no se presenta de manera radical, sino que mezcla tanto la enseñanza-aprendizaje presencial como en línea; en donde los alumnos construyen un aprendizaje basado en el desarrollo de objetivos.

Juan Silva Quiroz (2011) comenta que: *“El Blended learning o b-learning busca crear ambientes de aprendizaje con lo mejor del ambiente presencial y virtual. Este tipo de aprendizaje se refiere a un aprendizaje mezclado (blend: mezclar, combinar), donde lo virtual se complementa con lo presencial o viceversa y se conjugan las características de ambos procesos de enseñanza”* (p. 55). En el planteamiento anterior, se puede ubicar que el “Blended-learning” es una opción viable en la educación semipresencial, ya que no es completamente necesario el mantener contacto físico, para desarrollar las habilidades y competencias que el individuo requiere para su formación, pero si es importante que el maestro monitoree los avances de sus estudiantes y los retroalimente en la plataforma educativa. Ahora bien, esto no quiere decir que no sea importante ese contacto físico, sin embargo, no es determinante para que los alumnos por sí solos realicen las actividades estipuladas.

La creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje como situaciones en espacios conformados por las “TIC”, para el impulso de comunidades de aprendizaje; resulta una manera en la que los profesores pueden enfocar el proceso de aprendizaje de los alumnos de manera más amena y atractiva, teniendo la posibilidad de crear entornos entretenidos y motivantes para que de esta manera puedan adquirir los conocimientos estipulados. Cabe precisar que deben promover la construcción social del conocimiento, en donde los estudiantes participen activamente de forma individual y colectiva.

El primer punto importante a seguir para llevar a cabo un Entorno Virtual de Aprendizaje con los alumnos, es un diagnóstico del público objetivo, se tiene que observar y analizar los factores que posibilitan o impiden su desarrollo, y si éste tipo de modalidad es factible dentro de la comunidad a efectuar. Como segundo paso, se debe estructurar los contenidos a desarrollar, planificar su ejecución y la forma de evaluación que permitan alcanzar los objetivos pedagógicos determinados. Aunado a lo anterior, se debe tener en cuenta el acceso de los recursos tecnológicos con los que cuenta el docente y con los que los estudiantes disponen; además, el profesor debe adecuar el nivel de complejidad de contenidos y hacer uso de un lenguaje adaptado al nivel educativo o grado escolar de sus alumnos.

Es posible generar un ambiente de aprendizaje que involucre el trabajo colaborativo con los estudiantes, sólo es necesario que el docente genere los ambientes de aprendizaje adecuados.

Antonio Garrido (2013), en su guía de uso de “Edmodo”, lo describe como un Entorno Virtual de Aprendizaje ya que es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita, que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging (envío y publicación de mensajes de textos), creado para un uso específico en educación. Este Sistema de Gestión de Aprendizaje, permite crear un espacio totalmente enfocado al trabajo con los alumnos, sin que existan distractores que impidan el desarrollo de las actividades planificadas, ya que el docente, puede compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de trabajo, así como gestionar tareas y actividades que sean acordes a las características de sus alumnos y de los aprendizajes esperados que desea alcanzar.

Entre las ventajas del “LMS”, hay que destacar que es gratuito y que pueden registrarse los menores. Además, el entorno es privado de forma predeterminada, lo que significa que la información sólo es accesible para los que ingresan con su nombre de usuario y contraseña, es decir, el alumnado y el profesorado registrado. De igual forma permite crear un espacio virtual de comunicación con el alumnado, en el que se pueden compartir publicaciones que incluyan mensajes, videos, audios, archivos adjuntos, enlaces; de igual forma porque el docente puede calendarizar el trabajo que deben elaborar los estudiantes como actividades, tareas, participaciones en las réplicas de chat y participación en las encuestas.

Por ello, “Edmodo” es una herramienta que el docente puede retomar para generar alumnos autónomos, es decir, puede fungir como una estrategia, para que auto aprendan. El “LMS” le permite al alumno, dedicar un tiempo determinado para buscar, practicar, leer, analizar un audio, repasar ese tema que se trabajó en clase presencial o compartir información y a partir de este escenario, desarrollar el valor de la responsabilidad.

Es importante reconocer que la simple introducción de las “TIC” en las aulas o en las escuelas, no hará que por sí solas innoven las prácticas educativas, por lo tanto, hay que estructurar de manera secuenciada las actividades y de esa forma, facilitar el proceso de

aprendizaje de los alumnos. Los alumnos deben aprender previamente a utilizarlas y poner en juego las herramientas cognitivas y socio-cognitivas, al momento de interactuar con sus compañeros, como por ejemplo en los foros educativos.

2.4.2 Legado de la pedagogía Freinet en la correspondencia interescolar virtual

Célestin Freinet fue un pedagogo francés, creador de las técnicas que llevan su nombre, utilizadas en numerosos métodos de investigación pedagógica. Una de las técnicas más valoradas en la educación es la correspondencia interescolar, que de acuerdo a Aldo Pettini (1977) sigue vigente en el ámbito educativo, destacando que: *“En el conjunto metodológico elaborado por Freinet, la correspondencia interescolar ocupa una posición de primerísimo orden, cercana a la tipografía, de la que es un complemento necesario”* (p. 94). Lo cual expresa que un escrito debe cumplir una funcionalidad y no quedarse estancado en las cuatro paredes de una clase. En otras palabras, tal y como lo sustenta Pettini: *“la correspondencia interescolar es el complemento indispensable de la tipografía de la escuela”* (1977. p. 94) y ésta adquiere un significado cuando un grupo social aprende del otro y viceversa, dando como resultado un estímulo entre pares por cultivarse.

“La difusión por varios países del mundo de las técnicas de Freinet, hace posible la realización de correspondencias internacionales, que, poniendo en comunicación a niños de nacionalidad, lengua, costumbres diversas, contribuyen a la comprensión internacional con mucha mayor eficacia que tantos discursos” (Pettini, 1977. p. 100). Los alumnos deben comprender que la comunicación entre personas, es la manera de estar en contacto con otros seres humanos, conociendo sus realidades y ha sido una de las bases para la edificación de las sociedades.

Freinet consideraba que los textos libres producidos por los alumnos podían ser valorizados por otras personas. Dicha técnica no debe reducirse a enviarse paquetes con postales, dibujos y cartas entre dos escuelas, con alumnos de características similares y del mismo número de matrícula; este tipo de comunicación debe centrarse en enriquecer los aprendizajes de los alumnos a través del conocimiento de otras comunidades, como sus tradiciones, sus costumbres,

sus maneras de pensar o incluso del refuerzo del conocimiento de la materia de geografía o del aprendizaje de la lectoescritura. Los docentes que han acordado en trabajar juntos entre clases, pueden designar a cada alumno un corresponsal para efectuar dicha técnica mencionada en el párrafo anterior.

Pettini (1977) menciona que: *“A estos medios, por así decirlos, por así decirlo, tradicionales, se añaden todos aquellos que proporciona el progreso técnico: cintas grabadas, diapositivas, films de pequeño formato, etc., que hacen aún más viva y personal la relación entre las dos clases”* (p. 96). Con la evolución de la “Web 1.0” que sólo permitía consultar información estática, siendo ésta, únicamente receptiva para los usuarios. La “2.0” permite la sociabilización activa en la red, de forma bidireccional; una de sus ventajas en el ámbito educativo es que ha sabido aprovechar su evolución en la creación de entornos virtuales, para promover la enseñanza-aprendizaje en plataformas educativas.

La correspondencia interescolar, de todas las actividades convertidas en técnicas de trabajo escolar por Freinet, es quizá la que más motiva a los estudiantes a aprender y la que ayuda a lograr ciertos objetivos específicos. A partir de este escenario, el autor fundamenta que *“Surge en los niños el deseo de conocer mejor a sus compañeros lejanos y de unirse a ellos con relaciones más estrechas y personales. En este momento los maestros, de común acuerdo, proceden a emparejar a los alumnos designando a cada uno su correspondiente compañero...”* (Pettini. 1977. p. 96). La importancia de la correspondencia interescolar, radica en “conectar” con otra persona, de tal manera que esta estrategia sea interesante y novedosa.

El aprovechamiento de los conocimientos adquiridos por los educandos es de suma importancia, pues los usos que ellos les den, ya sea de manera individual o colectiva, juegan un papel preponderante, ya que los niños y jóvenes de hoy, serán los que en un futuro tenga la oportunidad de cambiar sus vidas o la mejora de la comunidad colectiva en la que se desenvuelvan. Este tipo de estrategias conlleva la práctica de valores básicos para el desarrollo de una sociedad respetuosa, justa, solidaria, inteligente y comprensiva; una sociedad en donde sus integrantes sean personas que puedan establecer diálogos inteligentes, en donde la comunicación sea una clave importante para el desarrollo del conocimiento.

2.4.2.1 La correspondencia interescolar virtual asincrónica como estrategia para motivar a los alumnos a aprender

Los niños tienen la necesidad de comunicarse con otros, ya sea de forma oral o escrita, ya que estimula el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales. El salón de clases es un espacio para fomentar las relaciones intrapersonales. La capacidad de comunicarse trasciende en la manera de expresarse, hablar y escribir correctamente.

Además, *“La correspondencia escolar nace de un deseo innato del ser humano de comunicarse con otras personas y, por supuesto, del deseo que tienen los niños de comunicar sus pensamientos y deseos a los demás”* (Cabaleiro Alén. 2014). Por naturaleza, desean tener amigos con los que relacionarse y poder conversar en la escuela, hacer actividades escolares en equipo, practicar algún deporte en la escuela y jugar en los momentos que tengan disponibles.

La comunicación asincrónica, es una de las herramientas mediadas por las “TIC”, que consiste en una comunicación no presencial entre individuos, en el cual, no existen problemas de distancia y de tiempo. Tener un amigo por correspondencia, aunque esté lejos, resulta sumamente interesante para el estudiante, ya que al tener con quién dirigirse genera entusiasmo.

La correspondencia interescolar virtual, es una estrategia que resulta singular y llamativa para los alumnos, ya que, al querer interactuar con estudiantes de otra parte del mundo, surge la motivación de querer comunicarse y querer aprender un idioma. Se logra fomentar que sean ciudadanos abiertos, respetuosos y tolerantes a otras formas de vivir y de pensar.

Cabe mencionar que la estrategia mencionada en el párrafo anterior, es idónea, cuando el canal de percepción de la información preferente es el visual, el auditivo o incluso ambos, ya que la mayoría de los alumnos tienen la posibilidad de acceder al contenido curricular, por estos canales, de tal manera que el desarrollo del conocimiento es accesible.

A partir de la puesta en práctica de la estrategia mencionada anteriormente, los alumnos ponen en juego las prácticas sociales del lenguaje mediadas por las tecnologías educativas, que

posibilitan la interacción asincrónica, a través de la producción de videos, en donde pueden comunicarse y expresarse de forma oral con otros alumnos de su edad promedio.

Además, se pueden retomar diversos recursos de la “Web 2.0” como el envío de videos, imágenes, fotografías, cartas digitales, ubicaciones y mapas, para lograr que la estrategia de correspondencia interescolar virtual asincrónica sea realmente una comunicación bidireccional.

De igual manera, *“El constructivismo recomienda que los profesores utilicen los materiales, de manera que los aprendices participen de forma activa”* (Schunk. 2012. p. 235). La encomienda más directa es utilizar recursos educativos para facilitar la reorganización de sus saberes e involucrar a los niños en su aprendizaje.

Por otra parte, el video es un recurso audiovisual que sirve como evidencia de la estrategia de correspondencia interescolar virtual en inglés y será uno de los recursos y estrategias que ayudará a los alumnos a utilizar las “TIC”. Si Freinet hubiese conocido los recursos educativos que ofrece la “Web 2.0”, como herramientas de aprendizaje, sin duda se habría maravillado.

Hoy en día la correspondencia no debe traducirse en intercambios de cartas o tarjetas por correo postal entre alumnos, se le puede dar un giro convencional, empleando la tecnología en la educación. Resulta una estrategia novedosa para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los niños quieran y tengan el gusto por aprender cosas nuevas. Lo mejor es que el docente puede adecuar la estrategia de acuerdo a su contexto y a sus posibilidades.

Indudablemente el objetivo de utilizar adecuadamente la tecnología es enriquecer a los alumnos, para que conozcan nuevas culturas, tradiciones, costumbres, formas de vida, etc. y de esta manera encenderles la chispa de aprender un segundo idioma.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo muestra el diseño de la investigación, que es el marco referencial, derivado del marco teórico expuesto en el anterior capítulo. Incluye la estructura general de la metodología utilizada para el uso de las herramientas y recursos de la “Web 2.0” en el ámbito educativo, en la elaboración del curso, ya que de esto depende que, de la investigación, se obtengan resultados válidos y confiables que respondan a los objetivos inicialmente planteados.

3.1 Esquema de trabajo basado en el Diseño Instruccional: “ASSURE”

El Diseño Instruccional tanto de entornos presenciales como a distancia, el maestro debe planear, diseñar, implementar, así como evaluar los contenidos educativos, para que la enseñanza sea relevante y significativa.

Peter Williams et all. (s/f) definen el concepto de Diseño Instruccional como *“La planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas”* (citado de Richey, Fields, y Foxon, 2001, p. 50). Permite al docente estructurar su plan de trabajo, enfocándose en lo que se quiere lograr.

El esquema del curso que se planteó en este estudio de caso, estuvo basado en el Diseño Instruccional “ASSURE”. Peter Williams et all. (2003), comentan que este modelo fue creado por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino en 1993 (p. 50), y da a conocer los pasos a seguir:

- *Analizar a los estudiantes (analyze).*
- *Fijar objetivos (state).*
- *Seleccionar los métodos de formación, los documentos multimedia y los materiales (select).*
- *Utilizar los medios y materiales (utilize).*

- *Exigir la participación de los estudiantes (requiere).*
- *Evaluar y revisar (evaluate).*

El modelo “ASSURE” permite planificar y desarrollar ambientes de aprendizaje. Su estructura expone los elementos imprescindibles que posibilitan el logro de proyectos desarrollados en entornos virtuales.

A continuación, se muestra el Diseño Instruccional que se empleó para llevar a cabo el curso “Learning vocabulary and expressions in English” en la plataforma educativa de Edmodo, por lo que, se presenta de manera general la organización de la estructura del curso.

Modelo instruccional del “LMS” de “Edmodo”

MODELO	SIGLAS EN INGLÉS	PASOS A SEGUIR	DESCRIPCIÓN
A	(Analyze)	Análisis de los alumnos	Participaron alumnos del 6° “A” de la Escuela Primaria “Héroes del 5 de Mayo”, con edades comprendidas entre los 11 y 12 años. Tienen conocimientos nulos de la paquetería de “Microsoft Office” y saben navegar en internet sólo para buscar información. Cabe mencionar que no han participado en ninguna plataforma educativa.
S	(State)	Establecimiento de los objetivos	Que los alumnos de sexto grado de primaria, se motiven a aprender, comunicar e intercambiar información en inglés entre los participantes.
S	(Select)	Selección de Métodos	Método constructivista. Los alumnos deben construir un nuevo aprendizaje a partir de las estrategias y experiencias brindadas en el “LMS”.
		Selección de la tecnología	Plataforma de Edmodo. Multimedia, ofimática, telemática.
		Selección de Materiales	Material suministrado por el instructor del curso (documentos multimedia, imágenes, videos, audios, uso de la paquetería de “Microsoft Office”).
U	(Utilize)	Uso adecuado de la tecnología, materiales y recursos disponibles	Uso de una computadora o laptop por alumno, para trabajar en casa o en algún cibercafé, que esté conectado a internet y que incluya: * Paquetería de “Microsoft Office”. * Por los menos un navegador de internet (ya sea “Internet Explorer”, “Mozilla Firefox” o “Chrome”).
R	(Require)	Requerir la participación del alumno	Los alumnos del 6° “A” deben comprometerse a enviar los trabajos y tareas asignadas en tiempo y forma.
E	(Evaluate)	Evaluar y revisar	Están directamente ligados al logro del objetivo general y a los objetivos específicos.

Tabla 2 Diseño Instruccional basado en el modelo de “ASSURE”

Estructurar el curso en línea en “Edmodo”, es un momento importante debido a que permite al docente reflexionar sobre los componentes didácticos que deberá cumplir a través del objetivo planteado, sin perder el enfoque principal: motivar para aprender a partir de la “Web 2.0”.

Igualmente, Díaz Barriga (2003), hace diversas recomendaciones para la creación de entornos virtuales de aprendizaje, nombrándolos “*Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC*” (2005), los cuales se muestran a continuación:

- Conocer al alumno en su desarrollo cognitivo.
- Identificar el contexto en el que se desenvuelven los alumnos.
- El docente debe realizar el Diseño Instruccional del Entorno Virtual de Aprendizaje, llevando a cabo tareas complejas de acuerdo a sus conocimientos previos y experiencias nuevas.
- Las actividades propuestas pueden ser individuales o colectivas, encaminadas en la construcción del conocimiento (de forma individual implica el descubrimiento y la resolución de problemas, y colectivamente se refiere a la participación conjunta en experiencias entre pares).
- Las actividades deben ser flexibles o abiertas debido a que cada quien aprende a su propio ritmo (es importante adaptar los entornos virtuales de aprendizaje, a los ritmos personalizados, en donde el maestro esté al pendiente de cada alumno).
- El maestro debe asistir y mediar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las actividades deben ser entretenidas y motivantes.
- El aprendizaje debe ser auto-dirigido y autorregulado.
- En los Entornos de Aprendizaje debe existir una inclusión de los alumnos con capacidades diferentes.
- Las actividades deben ser evaluadas, para mejorar los “EVA”.

Se pone en juego las habilidades docentes al estructurar y organizar los contenidos cuando se lleva a cabo un curso o clase virtual de alguna asignatura o tema en la plataforma educativa, porque le permite pensar qué consignas motivarán a sus alumnos, sin la necesidad de la presencia física del educador, aunque sí será necesaria la presencia virtual. Comprender

cuan significativo es seguir un Diseño Instruccional, le permite no perder el punto que se quiere lograr.

3.2 El Diseño Instruccional del “LMS”

Sin una planificación previa, no se garantizaría la eficacia de los entornos de aprendizaje en la construcción de conocimientos por parte de los alumnos, por lo que organizar un esquema de trabajo es la clave para en la mira los objetivos a alcanzar.

A continuación, se presenta el inicio del diseño instruccional, a manera de ejemplo, para que los alumnos de sexto grado de primaria desarrollen habilidades digitales, hacia el aprendizaje básico del idioma inglés:

Diseño instruccional del “LMS” de “Edmodo”

Nombre del entorno: Edmodo		Nombre del curso: “Learning vocabulary and expressions in English”	
Código del grupo: 8avaek	Asignatura: Inglés	Nivel: Sexto grado de primaria	
Fechas del trabajo online: del 27 de febrero al 7 de julio de 2017.			
Aprendizajes esperados: • Comunicar información en inglés de manera oral y escrita, para el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje. • Desarrollar habilidades digitales básicas.			
Objetivo general: • Que los alumnos de sexto grado de primaria, desarrollen habilidades digitales, a través del uso del “LMS” de “Edmodo” y logren aprender, comunicar e intercambiar información en inglés entre los participantes.		Objetivos específicos: • Desarrollar habilidades digitales básicas. • Comunicar información en inglés a otros estudiantes para el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje en inglés. • Efectuar la correspondencia interescolar virtual asincrónica como estrategia para motivar a los alumnos a aprender. • Aprender de manera autónoma, a través de los videos educativos.	
Enlace al “LMS” (para ingresar): https://www.edmodo.com/public/learning-vocabulary-and-expressions-in-english/group_id/24028007		“URL” de unión: https://edmo.do/j/u26b2r	
Recursos: videos de “YouTube” y en “MP4” (reproductor “Windows media”), audios, “Páginas Web”, imágenes, fotografías, archivos en “PDF”, archivos en “Word” y de “PowerPoint”.			
Dinámica del trabajo: “Blended Learning”. Las actividades programadas, se llevarán a cabo de manera presencial (en aula) y en línea (utilizando el internet y a través del “LMS”).			
Actitudes a desarrollar: Confianza y seguridad en sí mismo/a. Capacidad de comunicación y habilidades sociales.		Valores: • Responsabilidad. • Solidaridad. • Compromiso al trabajo.	

Tabla 3 “Diseño instruccional de la plataforma educativa de Edmodo”

Para que el Diseño Instruccional logre su objetivo, no debe quedarse en la transmisión unidireccional, sino que debe ser bidireccional, misma que lleve al instructor del curso a fungir como mediador y moderador de actividades que incentiven la participación cognitiva y empírica de los alumnos, por ello, el reto del tutor debe estar orientado a la construcción de un entorno basado en reglas sistematizadas, de tal forma que se propicie la participación activa.

El Diseño Instruccional del “LMS” de “Edmodo”, lo conforma: “El Modelo Instruccional: ASSURE”, “El Diseño Instruccional del curso: Learning vocabulary and expressions in English” (ejemplificados en este apartado) y “La planeación didáctica” (complemento del plan de trabajo retomado en el siguiente tema). Éstos elementos son imprescindibles para el logro de los objetivos.

3.3 Planeación didáctica

Es imprescindible organizar cada una de las actividades, y tener en cuenta lo que se espera que los alumnos aprendan. Si el docente se enfoca a propiciar ciertos aprendizajes en sus estudiantes, garantiza que efectivamente los asimilen.

Antes de que inicie el curso se les tiene que solicitar a los estudiantes registrarse en la plataforma de “Edmodo”, para que todos participen en las actividades propuestas en tiempo, de igual forma, se les debe explicar previamente a los niños, la manera en que funciona. Al orientar a los participantes en la navegación del “LMS”, les permitirá que se desenvuelvan individualmente en el entorno virtual.

En el **anexo 7** se muestra la planificación didáctica, del vocabulario a trabajar con los alumnos. Las estrategias y actividades programadas previamente enfocan el alcance y logro de los objetivos, siendo esencial y necesario su elaboración por parte del instructor.

En la plataforma de “Edmodo” las actividades programadas quedan plasmadas como evidencias del trabajo realizado, y del logro del objetivo específico y de los generales.

Por tal motivo, la evaluación debe realizarse de manera continua, permanente, individual y colectiva. El docente al evaluar el progreso cada alumno, podrá tener un parámetro de los avances. Si algunos de los alumnos pudiesen presentar dificultades al resolver o al comprender las actividades el docente debe volver a retomar los temas y explicar nuevamente para fomentar el desarrollo del aprendizaje.

Por último, se debe contar con el consentimiento de los padres de familia de los alumnos, el docente podrá grabar videos y audios del trabajo realizado, para demostrar que los niños iniciarán con el desarrollo de su competencia oral. En el **anexo 8** se muestra el permiso que los padres de familia firmaron, autorizando dichas actividades.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La evaluación en un punto clave para conocer el impacto que se tiene de las actividades previamente diseñadas por el docente. Evaluar le permite al educador, valorar las metas alcanzadas para mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No cabe duda que tanto docentes como alumnos, el hecho de analizar y reflexionar sobre su desempeño a lo largo de un bimestre, semestre o ciclo escolar, implica una introspección profunda de lo que hicieron y les dio resultados favorables.

4.1 Análisis “FODA” en el ámbito educativo: escuela y alumnos

“FODA” son las siglas de una matriz diseñada por Albert S. Humphrey. En el año 2016 la “SEP” la retoma en el ámbito educativo, para identificar y evaluar los factores positivos y negativos que permiten o no el desarrollo de un proyecto. Para poder tener un orden sobre este análisis, se subclasifica en factores internos y externos que propician o no la viabilidad de un proyecto. A continuación, se ejemplifica lo dicho anteriormente:

Aspectos del “FODA”

	Positivo	Negativo
Origen interno	Fortalezas Son factores positivos que la escuela y los alumnos presentan para llevar a cabo un proyecto.	Debilidades Características o condiciones de la escuela y de los alumnos que impiden que se alcancen los objetivos estipulados. Aspecto que deben reducirse o eliminarse dependiendo las posibilidades.
Origen externo	Oportunidades Condiciones externas que se pueden aprovechar para potenciar las fortalezas de los alumnos	Amenazas Condiciones externas que obstaculizan a la escuela, al docente o a los alumnos en el logro de los objetivos establecidos.

Tabla 4 “FODA”: Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas

Los factores internos (fortalezas y debilidades), son factibles para que el docente actúe directamente, mientras que los factores externos a la institución o al profesorado (oportunidades y amenazas) no se pueden cambiar, pero se puede tener cierta injerencia si se modifican a tiempo los factores externos.

Esta herramienta de evaluación estratégica proporciona información relevante que facilita el emprendimiento un proyecto con mayor efectividad. Toma en cuenta los pros y contras, y da consejos y recomendaciones útiles para su planificación.

A partir del análisis del uso del “LMS” de “Edmodo”, se puede puntualizar los siguientes factores internos y externos:

Aspectos del “FODA” de los alumnos del 6° “A”

Aspectos	Positivo	Negativo
Origen interno	Fortalezas • Saber navegar en internet con más facilidad. • Aprender a descargar, guardar y subir archivos de “Word” tanto en la computadora como en la plataforma (acción que antes resultaba difícil). • Contestar evaluaciones sobre tiempo. • Convertir archivos en “PDF”. • La curiosidad que muestran los alumnos por ser autónomos, para navegar, interactuar y socializar en la plataforma. • Los alumnos aprendieron y reforzaron con mayor facilidad, la lectura, escritura y pronunciación de palabras. Así como comprender la estructura de ciertas oraciones en inglés, mejorando incluso su ortografía.	Debilidades • Velocidad del internet en el aula. • Contar diariamente con el 5.2 % de inasistencia a la escuela (2 alumnos, regularmente). • El docente debe estar al pendiente regularmente de 4 o 5 alumnos para que realicen las actividades señaladas en el aula, ya que su casa, no contaban con el apoyo para el seguimiento del curso.
Origen externo	Oportunidades • Desarrollar mayor agilidad en teclear en la computadora. • La navegación en la plataforma se debe hacer en casa o en un café-internet.	Amenazas • Que los padres de familia no apoyen en las actividades extraescolares. • El nivel socioeconómico de los padres del alumno • Disponibilidad para hacer las actividades.

Tabla 5 FODA: Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del uso del “LMS” de “Edmodo”

De acuerdo al enfoque constructivista, los alumnos pueden enfrentar las situaciones a su alcance, siendo el docente un mediador del conocimiento. Para ello el educador, como facilitador, debe ofrecer a los alumnos, condiciones propicias para el desarrollo de las tareas, ya sea de forma individual o grupal, y así, de manera gradual, puedan asimilar nuevos conocimientos y aprendizajes a través de los ya adquiridos. La progresión depende del número de experiencias brindadas que les permiten sobrepasar las oportunidades para convertirlas en fortalezas.

4.2 Evaluación y autoevaluación del desempeño de los alumnos en el desarrollo del curso “Learning vocabulary and expressions in English”

Los participantes en la plataforma, tuvieron presente la manera en que se les iba a evaluar, en cierto modo conocer los criterios de evaluación y los estándares a alcanzar, les permitió enfocarse en lo que realmente se esperaba, ya que esto posibilitó que tanto el docente como alumnos siguieran el mismo rumbo y el logro de los objetivos deseados. Si los alumnos conocen los criterios de evaluación, por sí solos, pueden determinar, a través de su autoevaluación, el logro de su desempeño.

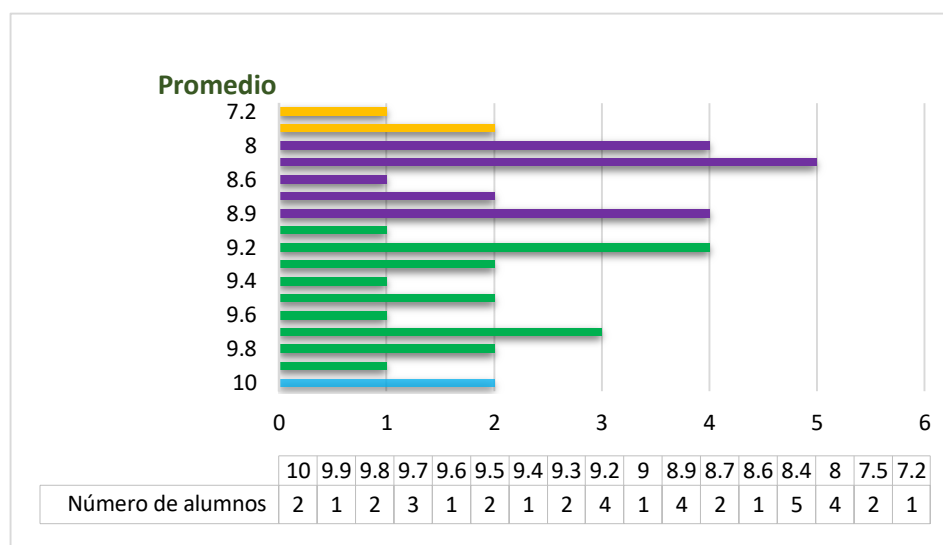
4.2.1 Evaluación cuantitativa del desempeño de los alumnos en el curso “Learning vocabulary and expressions in English”, en la modalidad “B-learning”

Para evaluar auténticamente los aprendizajes se tiene que organizar las actividades, tanto de enseñanza como de aprendizaje, se debe contar con los registros de la participación en la clase presencial y virtual, y/o matrices de valoración que ofrecen determinar el logro de los aprendizajes esperados.

En el **anexo 9** se muestra una rúbrica que indica los criterios y porcentajes de la evaluación que se tomaron en cuenta, para evaluar el desempeño de los alumnos en el desarrollo de las prácticas sociales del idioma inglés. Éstas comprenden la expresión y comprensión oral y escrita, de lo cual, en cada actividad planificada, se centra en el desarrollo de alguna de estas prácticas.

En el **anexo 10** “Evaluación general de los alumnos en la modalidad B-learning”, se toma a consideración el trabajo presencial y el trabajo en línea. Se muestra el promedio final obtenido en estos dos rubros y posteriormente al promediar las calificaciones obtenidas por todo el grupo, se obtuvo el promedio final general. Se puntualiza lo siguiente:

Evaluación: modalidad B-learning



Gráfica 9 Evaluación cuantitativa del curso “B-learning”

De acuerdo a la gráfica 9, se puede observar que 2 alumnos obtuvieron 10 de calificación, gracias a que alcanzaron los aprendizajes estipulados. 17 alumnos se ubicaron entre “9.0” y “9.9”, siendo sin duda muy destacada su participación. 16 alumnos obtuvieron un promedio de entre “8.0” y “8.9”. De los 38 estudiantes, sólo 3 estuvieron entre el rubro de “7.5” a “7.2”. Se afirma que todos adquirieron los conocimientos estipulados, en base a sus capacidades, habilidades y motivación, ya que ningún alumno tiene una calificación inferior a “6.0”.

Evaluar objetivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindó la posibilidad de conocer las áreas de fortalezas, oportunidades, debilidades, y amenazas, con el fin de retroalimentar una futura práctica. Los datos proporcionados le permitieron a la investigadora determinar el valor o mérito de la propuesta del curso que implementó.

4.2.2 Autoevaluación del desempeño de los alumnos en la plataforma de “Edmodo”

La información que aportaron los participantes del curso es de gran utilidad para el desarrollo de nuevos proyectos y asegurar que la enseñanza “B-learning” sea innovadora. A través de la aplicación de la encuesta a cada alumno, se recapitularon diversos datos, en donde la intención fue que valoraran el trabajo realizado.

Respecto al uso de la “Escala de Likert”, Fabila Echaury, Minami e Izquierdo Sandoval (2013) mencionan que es: *“Un instrumento empleado frecuentemente, para identificar las percepciones de los estudiantes, profesores y administradores en relación a la práctica educativa lo constituye el cuestionario de escala Likert”* (p. 31). La autora del estudio de caso eligió ese instrumento de evaluación con la finalidad de que los alumnos de 6° “A” autoevaluaran su participación en el curso.

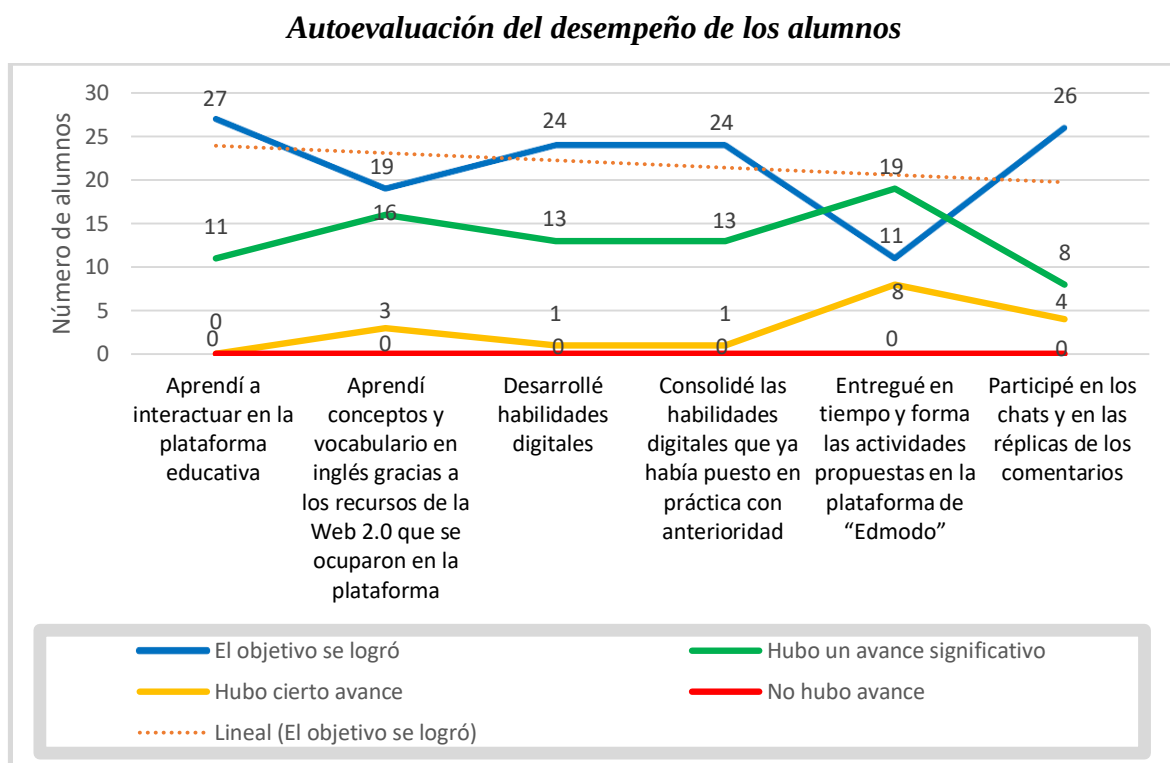
Para tener un parámetro de los logros alcanzados, se establecieron “escalas de valoración” a cada pregunta, que sirvieron para reflexionar sobre el desempeño del alumno con respecto a las actividades propuestas por el docente. *“Para empezar la construcción de la escala es necesario identificar claramente la variable o actitud que se intenta medir”* (Fabila Echaury et all. 2013. p. 34).

La docente de grupo les presentó a los alumnos del grupo 6 cuestionamientos para determinar si generaron aprendizajes significativos con respecto a la interacción en la plataforma educativa de “Edmodo”, mismas que se pueden ver a continuación en la *gráfica 10*. De igual forma, se establecieron ítems favorables y desfavorables específicos con el fin de medir su percepción con respecto a cada uno de los objetivos planteados, constituyendo las variables a medir.

Fabila et all. (2013) aluden que: *“Un ítem es una frase o proposición que expresa una idea positiva o negativa respecto a un fenómeno que nos interesa conocer”* (p. 34). La finalidad de que los alumnos se autoevaluaran a través de cuatro escalas: *“el objetivo se logró”*, *“hubo avance significativo”*, *“hubo cierto avance”* y *“no hubo avance”*, permitió que juzgaran su desempeño y reconocieran sus logros, respecto a los aprendizajes esperados, y a partir de este

panorama, se pudo determinar los aspectos en los que el docente debe centrar su atención para mejorar en el uso de la plataforma de “Edmodo” con los estudiantes.

A continuación, se muestra la gráfica con los resultados de la encuesta aplicada a los 38 participantes del curso, la cual coincide con la valoración y el análisis que se efectuó con respecto a su participación, para conocer su desempeño, que determinaron dichos resultados:



Gráfica 10 Autoevaluación del desempeño de los alumnos en la plataforma de “Edmodo”

Se pudo analizar que la plataforma de “Edmodo”, tuvo favorable impacto en los alumnos. De acuerdo a la afirmación “*Aprendí conceptos y vocabulario en inglés gracias a los recursos de la “Web 2.0” que se ocuparon en la plataforma*”, se desprendió la siguiente información, 19 de 38 niños (50 %) reflexionaron que “*el objetivo se logró*”, 16 alumnos (42.1 %) consideraron que “*hubo un avance significativo*” y 3 (7.8 %) pensaron que “*hubo cierto avance*”. Ningún alumno se encontró en el rubro “*No hubo avance*”, lo que significó que 38 de 38 alumnos incorporaron nuevos conocimientos a sus estructuras mentales.

Existieron factores que obstruyeron a que el 100 % de los alumnos participaran activamente. En el rubro *“Entregué en tiempo y forma las actividades propuestas en Edmodo”* se puede notar que hubo un breve descenso en éste. Se presentaron 4 rubros de mediciones: *“el objetivo se logró”*, *“hubo un avance significativo”*, *“hubo cierto avance”* y *“no hubo avance”*, de los cuales los 3 primeros fueron elegidos. 11 alumnos (28.9 % del grupo) consideraron que *“el objetivo se logró”*, 19 (50 %) dijo que *“hubo un avance significativo”* y 8 (21 %) comentaron que *“hubo cierto avance”*. Esto se debió a que 36.8 % de grupo (14 alumnos) no contaron con internet en casa y tuvieron que recurrir a un establecimiento con internet para que pudiesen realizar y entregar los trabajos establecidos. Sin embargo, el trabajo se sacó adelante pese a estos obstáculos gracias al apoyo que brindó en la escuela.

Sin duda los alumnos fueron conscientes de su desempeño, y a pesar de que algunos se les presentaron diversas situaciones que les impidieron su entrega en el día específico, ya sea por la falta de acceso a internet en casa, la falta de dinero de algunos padres de familia en semanas concretas o de apoyo de algunos de ellos, las enfermedades estacionales que presentaron los alumnos e inasistencias, fueron algunos de inconvenientes que se presentaron a lo largo del curso. Ciertamente, no quiere decir que los alumnos partícipes del proyecto propuesto, no se pusieran al corriente en la entrega de actividades, ya sea de forma virtual o en físico, al contrario, sin duda querían aprender y llevar a cabo el trabajo de la manera mejor posible. Cada situación particular del alumno y su desempeño fueron tomados en cuenta por la docente.

La autoevaluación resulta una actividad que autorregula los saberes y es el referente para conocer los aciertos y desaciertos, que dará paso a mejorar en el proceso.

4.3 Evaluación del curso desarrollado en la plataforma de “Edmodo” por parte de los alumnos

Ciertamente para evaluar se requiere que el docente tenga habilidades para hacerlo, ya que debe desarrollar tareas auténticas, en donde debe comunicar de manera clara lo que se espera que alcancen los alumnos y llevar minuciosamente un registro de los avances de los alumnos.

El modelo instruccional “ASSURE” fue el que se implementó para planificar el curso en la plataforma de “Edmodo”, el cual marca seis elementos fundamentales a seguir, el último dice que se debe evaluar y revisar su implementación.

Los estudiantes evaluaron el curso “B-learning” y se tomó en cuenta cinco categorías: la modalidad de trabajo, valoración de la efectividad de la plataforma de “Edmodo”, evaluación al asesor del curso, las herramientas y recursos educativos de la “Web 2.0” que se emplearon y los objetivos del curso. Fue de suma importancia analizar el objetivo general y los objetivos específicos, para conocer el impacto que tienen en el ámbito educativo, como medios de motivación para promover el aprendizaje en los alumnos.

La aplicación de la “Escala de Likert”, permitió recabar información para la toma de decisiones y mejorar la propuesta (**ver anexo 12**). Cada categoría agrupa 3 o 5 indicadores (totalmente de acuerdo, de acuerdo, indiferente, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo) que hacen referencia a la percepción que los alumnos tuvieron del curso y el impacto que se tuvo en el logro de los objetivos establecidos.

Evaluación del curso

	Categoría		Puntaje total de ítems	Promedio
Evaluación	1	Modalidad de trabajo: “Blended-learning”.	523 de 570	9.1
	2	Entorno virtual de “Edmodo”.	359 de 380	9.4
	3	Evaluación al asesor del curso.	910 de 950	9.4
	4	Herramientas y recursos educativos de la “Web 2.0”.	532 de 570	9.3
	5	Objetivos del curso “Blended-learning”.	529 de 570	9.2
	Promedio general			9.2

Tabla 6 Resultados de la aplicación de la encuesta: evaluación del curso “B-learning”

Los alumnos eligieron 5 parámetros para calificar cada uno de los aspectos presentados en cada categoría de la encuesta aplicada y los resultados fueron satisfactorios. Se confirma que

alumnos consideraron el curso relevante ya que cumplió con un propósito específico en su aprendizaje.

El docente que siga este tipo de proyectos, debe tener presente los parámetros de evaluación que se muestran en el **anexo12** antes mencionado y lograr la satisfacción de los educandos.

Es importante fortalecer la enseñanza en línea y detectar los pros y contras para la toma de decisiones en beneficio del alumno. Por lo tanto, a partir del análisis de la tabla anterior, se retomó lo siguiente:

Ventajas del entorno:

- El “LMS” de “Edmodo” es una plataforma gratuita de aprendizaje.
- Es compatible con todos los navegadores “Web”, por lo que facilita su conexión a la red, desde el dispositivo que se elija (laptop, computadora, teléfono celular, tableta).
- Los ejercicios interactivos o exámenes virtuales les ayudan a relacionar imágenes para recordar o deducir la traducción en español de una oración, facilitando la asimilación del contenido. Cuando el servidor de la plataforma recibe todas las respuestas del grupo, hace una evaluación general del grupo que permite visualizar los aciertos y desaciertos de cada pregunta y sus respectivos porcentajes, generando un promedio general. (**ver anexo 13**).
- Los chats y réplicas de comentarios ayudan a disipar dudas.
- Brinda al educando la posibilidad de adaptar sus horarios de estudios y participación en la plataforma. Se tiene acceso a la información, en el lugar y la hora que ellos la necesiten, así como otras fuentes o recursos complementarios.
- Se desarrollan conocimientos, sin ser un obstáculo el lugar geográfico.
- Ayuda a retroalimentar el tema o contenidos vistos en clase, de igual forma, evalúan, enriquecen los conocimientos y aclaran dudas de ciertos contenidos, gracias a la participación de la comunidad escolar, en las réplicas y en los chats.

- Dentro de las consignas se pueden postear imágenes que sirven para relacionar las palabras en inglés con su significado y comprender de manera más precisa ciertas palabras clave para entender el contexto de las oraciones (**ver anexo 14**).
- Se fomenta la disciplina para trabajar de manera autónoma, fomentando el autoaprendizaje.
- A través del análisis del entorno, se afirma que resulta atractiva para los niños, ya que por naturaleza son curiosos.
- El uso de la plataforma educativa, permite desarrollar el valor de la responsabilidad al deber entregar en tiempo las actividades estipuladas por el docente, así como el valor de la solidaridad al ayudarse unos con otros dentro del “LMS”.
- Existe una comunicación constante entre alumnos y maestro.
- Mayor comunicación entre docentes, alumnos y padres de familia al involucrarlos en mejorar el desempeño de sus hijos.

Desventajas:

- Fallas en la conectividad y/o accesibilidad que impide que algunos alumnos cumplan con las actividades.
- Falta de interés de algunos padres de familia en apoyar a sus hijos en participar en tiempo, por lo que ellos mismos los desmotivan, desencadenando que no participen de forma regular en la plataforma.
- Falta de recursos económicos de algunos alumnos para trabajar en algún cibercafé y poder participar y entregar los trabajos en tiempo y forma.
- Ciertas enfermedades estacionales (como la gripa o tos) que impiden que algunos alumnos del grupo demoren en la entrega de trabajos y tareas.
- Los alumnos que no asisten diariamente a la escuela, provoca que se atrasen en las actividades puesto que no están al corriente de las indicaciones a trabajar en el “EVA”.

Cabe recalcar que, es importante darles un tiempo considerable a los alumnos, para que se registren en la plataforma educativa de “Edmodo” antes de iniciar con las actividades planificadas, esto permitirá que todos estén en la misma sintonía de trabajo.

En un principio los alumnos tenían dudas e incertidumbre al no estar familiarizados con el uso de la tecnología con fines educativos y en este caso del uso de la plataforma educativa de “Edmodo”, pero a partir de la segunda y tercera semana de su uso, se habían desvanecido casi completamente sus dudas; por ejemplo: cómo subir un archivo a la plataforma, de cómo contestar cuestionarios, de cómo resolver un examen con las diferentes modalidades que presenta el “LMS” (opción múltiple, de completar o de relacionar), de dónde buscar los materiales complementarios en la biblioteca para reforzar el aprendizaje, cómo ocupar la mensajería instantánea para aclarar dudas con el asesor, por lo que esta plataforma online, les pareció agradable e interesante, favoreciendo entender mucho mejor el tema.

A partir de estos resultados obtenidos de la evaluación del curso impartido por la asesora y de la autoevaluación por parte de las participantes; surgieron indicadores que muestran los aspectos a tratar y mejorar, en futuros proyectos, al implementar una plataforma virtual como medio para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.4 Logros obtenidos en la implementación de la estrategia de “correspondencia interescolar virtual”, con la ayuda del video como recurso digital

Una de las estrategias utilizadas en el desarrollo de este proyecto fue la correspondencia interescolar virtual asincrónica como estrategia para motivar a los alumnos a aprender, para el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje, a través de la comunicación telemática. Ésta estrategia se llevó a cabo entre los mismos estudiantes del 6° “A” y entre estudiantes franceses que compartían el mismo objetivo; motivarse para aprender inglés.

La autora del presente proyecto, en el ciclo escolar 2016-2017 tuvo la oportunidad de contactar a una docente en educación primaria, de nacionalidad francesa, para implementar la estrategia mencionada en el párrafo anterior. Ella tuvo a su cargo, un grupo de “CE2” y uno de “CM1-CM2” (equivalente a alumnos de 3° y de 4°-5°) de la Escuela Primaria de Berd’huis y de la Escuela Primaria de Mâle, ubicadas en Francia, y así desarrollar la correspondencia interescolar virtual asincrónica como otra de las estrategias para motivar a los alumnos a aprender

el inglés. Cada uno de los alumnos del 6° “A” tuvieron un corresponsal virtual del país de Francia, con quién pudieron dirigirse. La comunicación del trabajo a seguir entre ambas docentes, fue la clave para que la estrategia diera resultado.

Como lo describe en la planeación didáctica (retomar **anexo 7**), una de las actividades iniciales fue que los alumnos de ambos países, a través de lo aprendido en sus cursos respectivos de inglés (ambas maestras se pusieron de acuerdo para desarrollar y trabajar los mismos contenidos de ese tema) se presentasen en inglés (saludar a su corresponsal virtual, mencionar su nombre, su país, su ciudad, su edad, lo que les gustaba y lo que no), para que así posteriormente las maestras llevasen a cabo la grabación en video de cada participación individual y después conformar uno sólo en el formato “MP4”, con todas las participaciones de los niños. Más adelante, las maestras se compartieron los videos realizados para mostrárselos a sus alumnos (en el **anexo 15** se puede observar las grabaciones individuales que conforman el *video No. 2*).

Cabe puntualizar que, la producción y proyección de videos y audios realizados a lo largo del curso “Learning vocabulary and expressions in English”, ayudaron a comprender mejor los temas que no se conseguía con anterioridad y fortalecer lo trabajado en clase. Por ejemplo, se crearon los siguientes videos: “Christmas song, We wish you a Merry Christmas”, “Children’s introductions”, “Hello Friends”, “The weather” y “Describing my school”; cada uno de ellos trata un tema específico, para eso la docente grabó la participación de los alumnos de forma individual o en bina, y, posteriormente se conformó un video en “MP4” (retomar el **anexo 15**). Además, se postearon en la plataforma de “Edmodo” como productos finales, siendo evidencias concretas del trabajo realizado en clase (**ver anexo 16**).

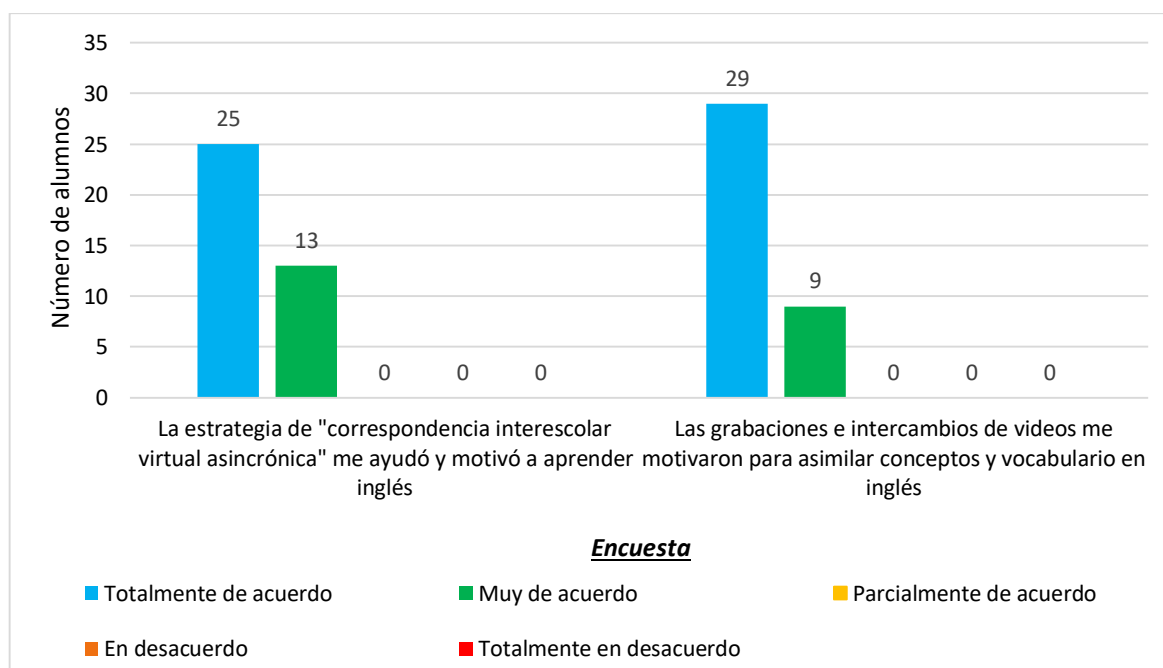
Si las actividades son interactivas, motivan a los alumnos a querer realizarlas, desarrollando el pensamiento visual. La coordinadora general Ana Eugenia Garduño Whitson junto a la Coordinación Académica del Programa @prende.mx, citan a Davin Valín (2012) y retoman que: *“El pensamiento visual funciona porque al ver una idea, y no sólo imaginarla, extendemos enormemente nuestra capacidad para comprender un concepto”* (Coordinación General @aprende.mx a. 2015. p. 15). Ése tipo de aprendizaje es idóneo para entender mucho más rápido

un tema, conceptos, ideas, elementos, esquemas, etc., ya que, cede el fácil acceso a la nueva información y permite adaptarse al estilo de aprendizaje visual.

Cabe distinguir que, cada uno de los videos producidos entre ambos grupos, se intercambiaron entre las docentes, ya sea por vía correo electrónico, por “Skype” o por medio de la mensajería de “WhatsApp”. Posteriormente, los videos recibidos por parte de las maestras, se les proyectaron a los alumnos de cada grupo en sus salones de clase. También se les compartió el archivo “MP4” en una memoria “USB” como demostración del trabajo realizado a sus padres o tutores escolares.

A partir de la implementación de la estrategia de correspondencia interescolar virtual asincrónica, los alumnos del 6° “A” pudieron demostrar lo aprendido a partir de la grabación de sus participaciones orales para el desarrollo de las practicas del lenguaje. A continuación, se muestra una gráfica para medir el impacto de esta estrategia:

Evaluación de la estrategia: “Correspondencia interescolar virtual asincrónica”, por parte de los alumnos



Gráfica 11 "Evaluación de la estrategia de Correspondencia Interescolar Virtual"

Se puede constatar que la estrategia de correspondencia virtual interescolar tuvo un impacto positivo en los alumnos, ya que, gracias a esta dinámica, una encuesta aplicada reveló que 25 de 38 niños (65.7 %) estuvieron *“totalmente de acuerdo”* en que la estrategia los motivó para querer aprender el idioma inglés. Ésta afirmación de las cinco propuestas, fue la que prevaleció en primer lugar. Los otros 13 niños restantes (34.2 %), eligieron la segunda opción, revelando que estuvieron *“muy de acuerdo”* en que la estrategia funcionó para motivarlos. Ningún alumno eligió una de estas tres afirmaciones: *“parcialmente de acuerdo”*, *“en desacuerdo”* y *“totalmente en desacuerdo”*.

De acuerdo a las grabaciones e intercambios de videos que se realizaron como parte de esta estrategia, 29 de 38 alumnos (76.3 %) estuvieron *“totalmente de acuerdo”* que estos recursos motivaron para asimilar los aprendizajes esperados, logrando el objetivo. Los otros 9 alumnos restantes (23.6 %) estuvieron *“muy de acuerdo”* en que estos recursos fueron de gran ayuda para motivarse y aprender.

Cabe mencionar que, las emociones y reacciones que emanaron de los alumnos, cuando vieron los videos que les enviaron sus correspondientes (**anexo 17**), fueron diversos: irradiaron alegría, timidez entre compañeros, sorpresa, entusiasmo, curiosidad. Lo más notorio fue que, cuando los estudiantes del 6° “A” escuchaban lo que sus intercambios virtuales les decían en inglés, se quedaban sorprendidos de que podían comprender lo que se les quiso transmitir. Mostraban orgullo de poder entender una presentación básica y de notar sus avances, ya que antes de iniciar el curso, no sabían casi nada o completamente nada inglés.

El “PNIEB” hace referencia a que los alumnos participen en el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje reales o aproximadas a la realidad (Rodríguez Gutiérrez et all. PNIEB. SEP. 2011. p. 17). La implementación de la estrategia de “correspondencia interescolar virtual” con la preparación y envío de videos, para interactuar de manera asincrónica, les permitió a los alumnos acercarse a un contexto cercano a la realidad, al interactuar con otra persona en el idioma y de esta forma tener un aprendizaje significativo del idioma inglés.

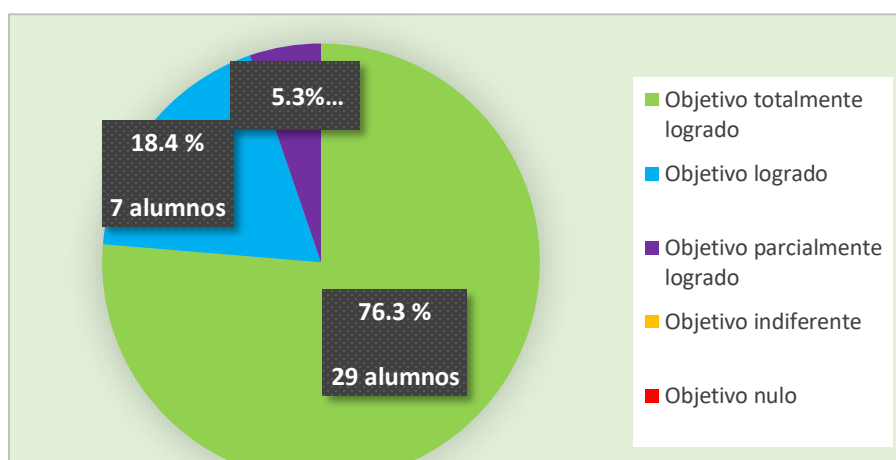
Fue de suma importancia contextualizar los contenidos estipulados en la planeación didáctica y motivar constantemente a los alumnos para que participaran gustosos en la plataforma educativa de “Edmodo”. *“Los ambientes sociales contribuyen a generar las condiciones para el aprendizaje de una lengua, en este caso el inglés, porque implican el desarrollo de actividades colectivas que favorecen el intercambio entre iguales”* (Rodríguez Gutiérrez et all. PNIEB. SEP. 2011. p. 34). El intercambio de conocimientos, ideas e información entre los alumnos, ya sea de manera sincrónica o asincrónica, dentro de la plataforma de “Edmodo”, facilitó el cumplimiento de los trabajos.

El video como recurso digital ofrece a los estudiantes razonar, ya sea de forma inductiva o deductiva, seleccionando elementos grabados en la memoria, relacionándolos con los conocimientos y experiencias propias, que permiten entender mejor un tema.

4.5 Influencia de los recursos y herramientas de la “Web 2.0” que ofrece las “TIC” para motivar a los alumnos a aprender

Se cuestionó a los alumnos con la siguiente pregunta: *¿La plataforma educativa de “Edmodo” te motivó para aprender inglés?*, de lo cual, se les brindó la oportunidad de escoger una de las siguientes cinco escalas: *“objetivo totalmente logrado”, “objetivo logrado”, “objetivo parcialmente logrado”, “objetivo indiferente” y “objetivo nulo”*. A continuación, se muestran los resultados:

“El uso de la plataforma como herramienta de motivación para aprender inglés”



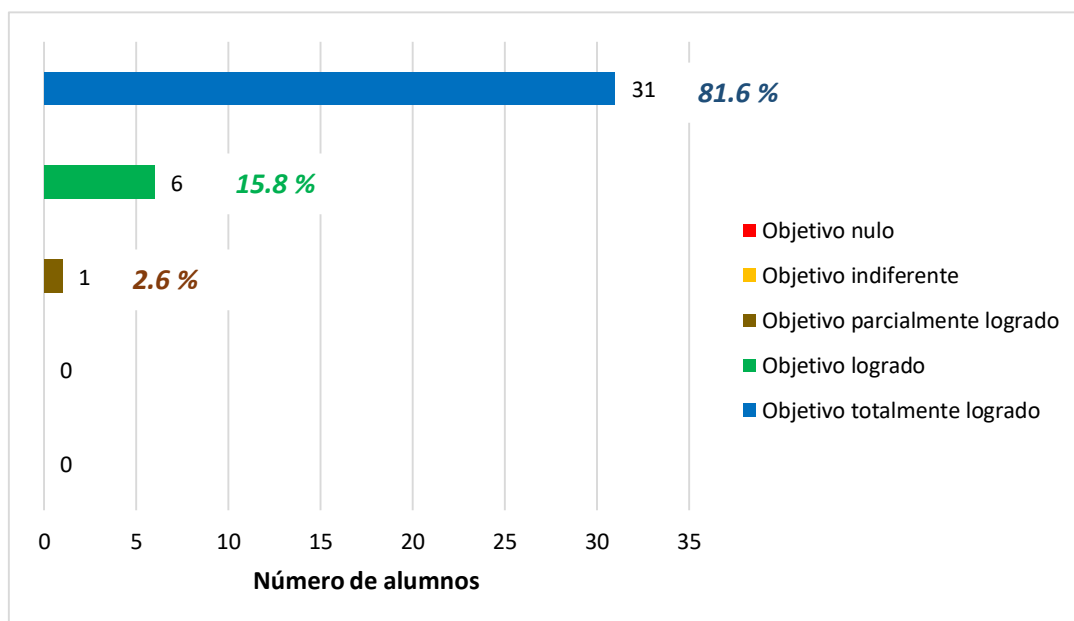
Gráfica 12 “Motivación de los alumnos por el uso de la plataforma educativa de Edmodo”

Se determinó que *el objetivo se logró totalmente* en 29 alumnos que representa el 76.3 % del total del grupo, *el objetivo se logró* en 7 alumnos que constituyó el 18.4%, *el objetivo se logró parcialmente* en 2 alumnos que compone el 5.3 % del 100 % del grupo. Ningún alumno estuvo en el rubro de *objetivo indiferente o nulo*, esto se debió a que fue entretenida y fácil de navegar, ya que se parece a la “red social” de “Facebook”.

La mayoría de los alumnos se forjaron la idea de que es una plataforma que les permite a los participantes ser solidarios unos con otros; cuando en algún momento alguno necesitó ayuda, otro se dispuso a hacerlo. Para que una comunidad virtual tenga éxito, debe existir la comunicación constante entre sus miembros, ya que es la base de la construcción social del aprendizaje, debido a que las experiencias compartidas son enriquecedoras.

A continuación, se pueden observar los recursos de la “Web 2.0” que motivaron a los estudiantes a aprender el inglés, en donde los 3 primeros rubros: “*objetivo totalmente logrado*”, “*logrado*” y “*parcialmente logrado*”, hicieron la diferencia con respecto a los negativos: “*objetivo indiferente*” y “*objetivo nulo*”.

Grado de impacto que tuvieron las “TIC” en los alumnos del 6° “A”



Gráfica 13 Motivación que ejercen las “TIC”

Los recursos educativos de la “Web 2.0” proyectan los temas de manera más fácil, amena y efectiva, su uso permite adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje, ya que existe una estrecha relación entre los recursos educativos de la “Web 2.0” que se utilizaron y el canal de aprendizaje de los alumnos del 6° “A”; puesto que en la *gráfica 2: “Estilos de aprendizaje de cada alumno”* del apartado: *1.2.1: Características del grupo de sexto grado de primaria*, se señala que, en el caso del grupo, el 44.7% se ubicó en el parámetro: *auditivos-visuales* (17 alumnos); el 18.4 % en el *visual* (7); el 10.5 % en el *auditivo* (4); el 10.5 % en el *kinestésico* (4); el 10.5 % en el *visual-kinestésico* (4) y el 5.2 % *kinestésico-auditivo* (2).

Por lo que se afirma que el uso de los recursos multimedia, favorecieron mucho para que los alumnos alcanzaran en cierto grado, los aprendizajes esperados concretos, debido a que las actividades propuestas se centraron en los canales de preferencia para asimilar los nuevos aprendizajes, y como se puede observar fueron: el *auditivo* y el *visual*.

Observaciones generales del uso de las “herramientas y recursos 2.0” (recapitulación del estudio de caso):

- Los niños se apropiaron de palabras procedentes del lenguaje informático y del ámbito educativo. Por ejemplo: qué es una plataforma educativa, qué son las habilidades digitales, qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje, etc.
- El buen uso de las “TIC”, pueden cambiar el rumbo e ideología para bien y sembrar en ellos una nueva ideología que seguramente le servirá para su porvenir. Se indagó que la mayoría de los alumnos se forjó la idea de que, si aprenden inglés en un futuro, podrán comunicarse con alguna otra persona de otro país, trabajar en cualquier empresa extranjera y viajar por el mundo.
- Los videos y audios ayudaron a comprender mejor los temas, fortalecer lo trabajado en la clase presencial, aclarar dudas y a pronunciar correctamente las palabras.
- Los archivos de “PDF” o de “Microsoft Word” influyeron en mejorar la ortografía en inglés.
- Las fotografías e imágenes sirvieron para relacionar las palabras en inglés con su significado y comprender de manera más precisa ciertas palabras clave para entender el contexto de las oraciones, facilitando el aprendizaje.

- Se reforzaron valores trabajados en la clase, como la responsabilidad, al hacer entrega de trabajos y tareas en la plataforma educativa.
- Los niños irradiaron más confianza y seguridad al participar en actividades que implicaban exponer lo aprendido frente a un público general.

De acuerdo a los análisis que la autora hizo del curso “B-learning” desarrollado, se responde a la siguiente pregunta señalada en el apartado: *“1.4 Formulación de la pregunta de investigación”: ¿En qué medida influyen las herramientas y los recursos educativos de la “Web 2.0” que ofrecen las “TIC” para que los alumnos del 6° “A” de la Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo, de la ciudad de Puebla, se motivasen en el aprendizaje del idioma inglés?*

Respondiendo a la interrogación anterior, de acuerdo a lo documentado, influyen en la medida que el docente organice y fundamente las actividades, elija las estrategias didácticas más atractivas para los alumnos, siendo su creatividad, ingenio, actitud positiva y esmero, factores importantes para su desarrollo; de igual forma, en la medida que él les demuestre a sus alumnos que también está motivado en la realización de su tarea educativa. Este hecho se puede observar en la evaluación que los alumnos le hicieron al curso “B-learning”, como se mostró anteriormente en la *“Tabla 6”*, del apartado: 4.3 *“Evaluación del curso desarrollado en la plataforma de Edmodo por parte de los alumnos”*, que es el concentrado del **anexo 12**, en donde se observa que los 38 alumnos pusieron en tela de juicio el trabajo de la docente, estipulando un valor numérico a su desempeño y organización. De esta manera se percibe la calificación final general que los educandos designaron (9.2), como un valor muy satisfactorio, ya que la autora percibe que los alumnos del 6° “A” estuvieron satisfechos y contentos con su esfuerzo y dedicación.

El éxito de la modalidad “Blended-learning”, en los alumnos del 6° “A” se debió a que es factible para los estudiantes que cursan el sexto grado de primaria, pues en ese grado escolar todavía necesitan ser dirigidos y supervisados por un tutor; es por ello que ésta forma de enseñanza-aprendizaje cubre ese requerimiento pedagógico.

Cabe recordar que la autora seleccionó contenidos que no fueron lo suficientemente fáciles, pero tampoco lo demasiado difíciles para que los alumnos se desmotivasen a aprender; para esto,

seleccionaron aquellos que implicaron un esfuerzo cognitivo, es por ello que se encontró el equilibrio entre esos dos aspectos, siendo un rasgo importante y esencial para mantener la motivación de los 38 alumnos del grupo.

El docente puede tener todos los recursos tecnológicos a su alcance, pero si no los gestiona de la mejor manera, no habrá ninguna diferencia de su uso o de las clases tradicionales, es decir, el empleo de la tecnología educativa en las clases, por sí sola, no va a hacer que los alumnos aprendan y se motiven. En cambio, si un docente cuenta con los mínimos recursos tecnológicos, pero los utiliza de la mejor manera posible y a su favor, el resultado será positivo.

Asimismo, se asevera que la motivación de los alumnos fue muy profunda porque fue un grupo con el que la docente de grupo, pudo trabajar actividades extras con ellos, sin que se interrumpiera el cumplimiento de las ocho asignaturas obligatorias.

También la autora hizo una evaluación introspectiva de su actitud y prácticas pasadas y reflexiona que en este ciclo escolar 2016-2017, su desempeño. su actitud positiva frente a los alumnos y sus conocimientos sobre el uso de las “TIC”, fueron factores claves para transmitir esa alegría a los alumnos en la realización de las actividades y en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, ya que como se indicó en el apartado 4.2.1 *“Evaluación cuantitativa del desempeño de los alumnos en el curso, en la modalidad B-learning”*, todos los alumnos incorporaron conocimientos a sus esquemas mentales.

El papel de la motivación en el logro de los aprendizajes no es sólo cuestión de activarla, sino de mantenerla; esto se logró gracias a la confianza que se brindó en todo momento, ya que, cuando los alumnos tenían alguna duda, sabían perfectamente que podían preguntar las veces necesarias hasta que quedara clara alguna consigna.

De ninguna forma se debe forzar con una actitud hostigosa, para que las actividades salgan a la perfección, sino hacer que los alumnos disfruten la realización de las actividades y pasen un tiempo agradable con sus compañeros. A partir de su actitud, el profesor dirige la disposición de

los alumnos y se convierte en un guía en favor de realizar dichas actividades planificadas, pero para que esto suceda, debe ayudar a los alumnos a encontrar esa motivación interna o generarla.

Es una gran tarea para el educador tener en cuenta los intereses, habilidades y conocimientos previos de sus alumnos, y sobre todo darles seguimiento a las consignas y evaluar de los alcances logrados, sin embargo, será una gran satisfacción brindar experiencias nuevas a los alumnos que les permitan motivarse para aprender. La motivación que brinde a sus educandos será el medio para que utilicen las “TIC” y favorezcan sus aprendizajes en la materia de inglés.

A partir de esto, se afirma que los recursos de la “Web 2.0” aplicados con fines educativos motivan a los estudiantes a aprender debido a que proyectan de manera más fácil y efectiva los temas a aprender. Una de las observaciones que la autora puntualiza, es que, en el transcurso del uso de las “TIC” en el trabajo cotidiano en el aula, tanto de forma presencial como individual, los alumnos se mostraban inquietos al querer finalizar las actividades de las otras materias para poder pasar con la asignatura de inglés (si ser materia obligatoria) y darle seguimiento a las actividades en la plataforma educativa, estudiar lo que se tenían que aprender de la asignatura para poder trabajar con la grabación de videos, así como sacarse de dudas con respecto a los temas. Se determina que para que sus usos sean efectivos, en alumnos de educación primaria, los proyectos deben ser monitoreados constantemente por el docente para una mayor efectividad.

4.6 Recomendaciones generales para los docentes en el uso de las herramientas y los recursos de la “Web 2.0” en la modalidad “B-learning”

El docente puede proponerles a sus alumnos emplear en el trabajo cotidiano dentro del aula, el uso de las “herramientas y recursos 2.0” y si por sí solos deciden emplearlos en clase, el docente puede comprometerlos sin que ellos se den cuenta. A los niños de educación básica les gusta utilizar la tecnología y es casi 100 % certero que los alumnos acepten. El 100 % de los alumnos del 6° “A” dijeron un rotundo sí; éste fue el primero momento en que la investigadora pudo engancharlos para trabajar con el curso *“Learning vocabulary and expressions in English”* a lo largo del ciclo escolar y motivarlos para el aprendizaje de una lengua extranjera. Se observó que

la motivación se genera en colectivo, porque cuando se contagia la voluntad por hacer algo, el resto del grupo lo siente de la misma forma, en consecuencia, si se tiene la voluntad de trabajar, todo recobra un sentido.

Es importante mencionar que, en este proyecto sólo se trabajaron 8 meses por lo que se recomienda que se tomen en cuenta mínimo de 6 a 11 meses de trabajo, para que los alumnos adquieran y asimilen conocimientos significativos.

El aprendizaje del inglés a través del empleo de las “herramientas y recursos 2.0”, motivó a los alumnos a estudiar otras materias, ellos sabían que debíamos continuar con el curso de inglés a través de las “TIC”, por lo que, para poder hacerlo, ellos se apuraban a terminar las actividades del día de otras materias como por ejemplo de español o de matemáticas, para poder continuar con la otra clase.

Por consiguiente, el docente debe fungir como tutor y mediador durante el proceso de enseñanza; elaborando, colaborando, participando y compartiendo sus conocimientos, ayudando a otros docentes en la construcción de aprendizajes significativos de forma favorable; es por ello que, a partir de la experiencia de la investigadora, da a conocer a los docentes, qué se deben tomar en cuenta para que no presenten las mismas dificultades y facilitar su trabajo, ya que el propósito en común, es preparar a alumnos para que puedan afrontar los retos de la sociedad actual y puedan contribuir a su progreso.

De acuerdo al análisis anterior, la autora recomienda a otros docentes:

En clase presencial:

1. El docente debe instruir el aprendizaje basado en contextos relevantes y situaciones auténticas caracterizadas por cooperación individual y colectiva de los educandos, mediante un enfoque constructivista. Sin duda para que un alumno se integre en este tipo de proyectos, el maestro debe motivar constantemente a sus alumnos con palabras de aliento, que permitan conservar el interés hasta el final.

2. El maestro debe mostrarse auténticamente motivado, ya que contagiará a los alumnos y sus desempeños se mostrarán de forma paralela.
3. Se les debe explicar a los alumnos los conceptos tecnológicos ocupados en clase, antes de introducirlos en el trabajo cotidiano, por ejemplo, explicarles qué es una “plataforma educativa”, qué son las “TIC”, etc., ya que todos tendrán el mismo vocabulario técnico dentro de la clase y eso evitará confusiones.
4. Los alumnos deben disipar todas las dudas que tengan, acerca de las funciones que tienen la plataforma educativa, por ejemplo, el maestro debe explicar en qué consisten las notas, las asignaciones, los tipos de pruebas o encuestas que se pueden realizar en la plataforma, los archivos que pueden encontrar en las carpetas de clase, la manera de adjuntar archivos, o hacer uso de la mensajería de la plataforma para la entrega de tareas o actividades, etcétera (**ver anexo 18**).
5. Para grabar los videos o audios en donde participan los alumnos, deben estar estructurados y ser breves. Es importante que el maestro les brinde confianza y seguridad a los alumnos para que participen con entusiasmo y sobre todo que lo hagan cuando se sientan preparados.
6. Tener una libreta específica para trabajar con la materia de inglés.
7. Los alumnos pueden crear material palpable para que puedan comprender ciertos temas, por ejemplo, los alumnos del 6° “A” realizaron un reloj de cartón con manecillas para formar la hora que quisieran y luego mencionarla en inglés, de igual forma el docente lanzó al aire una hora específica y el estudiante escuchó de forma atenta y plasmó la hora indicada, de esa manera se reforzó su lectura. Posteriormente, se les pidió a los alumnos resolver un ejercicio en la plataforma de “Edmodo”, el cual consistía en entrar a la plataforma y en el momento exacto que lo hicieran, debían escribir la hora que era en ese momento, así, la clase presencial y virtual se refuerzan entre sí (**anexo 19**).
8. Los niños deben conocer previamente los “aprendizajes esperados” a lograr de cada actividad, puesto que serán conscientes del resultado que se espera alcanzar. Esto facilitará que tenga en mente lo que deben aprender y pondrán atención en este aspecto; no obstante, constantemente el maestro debe enfatizárselos.
9. Es primordial que el maestro involucre a los padres de familia para que sigan el proceso de trabajo y den su consentimiento para que los alumnos se matriculen en la plataforma,

se les tome fotografías como evidencias del trabajo y se pueda implementar sin problemas las estrategias planificadas, como grabar en videos o audios, para corroborar el avance en su expresión oral en inglés y hacer difusión de ese material entre los compañeros partícipes de las actividades. Evidentemente, ellos juegan un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sin su aportación y cooperación, el esfuerzo que haga el maestro, será nulo, es por ello que se les debe concientizar sobre su participación.

En el Entorno Virtual de Aprendizaje:

1. El Diseño Instruccional para entornos virtuales de aprendizaje a distancia, se debe planear, diseñar, implementar y evaluar, puesto que, sin una planificación previa, no se garantiza la eficacia del “EVA” en la construcción de los conocimientos.
2. Para la creación de su cuenta en la plataforma de “Edmodo”, el maestro debe indicarles a los alumnos que anoten su contraseña por si se les llega a olvidar y de esta manera evitar inconvenientes.
3. Una vez que todo el grupo esté inscrito en la plataforma, el docente debe darles un caluroso mensaje de bienvenida, ya que este gesto hará que maestro-alumnos se sientan cercanos, siento el primer detonador de confianza en la plataforma (**anexo 20**).
4. Es imprescindible que el profesor retroalimente los comentarios y réplicas si es que algún alumno comete algún error, por simple que parezca. Ya que los demás alumnos podrán observar las correcciones y no cometerán continuamente el mismo error.
10. Se debe tomar en cuenta que la plataforma de “Edmodo” constantemente se actualiza, por lo que es importante seguir explorando las nuevas consignas.
11. Es importante que en cada consigna se anexe un ejemplo para que los alumnos puedan resolver dichas actividades.
12. Es imprescindible llevar una secuencia en cada “consigna” publicada en la plataforma (se puede utilizar la numeración alfanumérica, decimal, romana, etc.) debido a que no pueden organizarse los temas por módulos o bloques (**ver anexo 21**).
13. Si tienen alguna una duda emergente, mencionarles que pueden contactar al profesor de forma privada, ya sea a través de la plataforma de “Edmodo” (a través del chat entre maestro-alumno) o por correo electrónico, así los alumnos se sentirán más confiados y

seguros al trabajar de forma autónoma en casa, sino pueden expresar sus inquietudes dentro de la clase presencial.

Ciertamente, el uso de los recursos de la “Web 2.0”, pueden utilizarse en los tres momentos de una clase (*inicio*, *desarrollo* y *cierre*). La autora los manejó al *inicio* de una clase, al recuperar los conocimientos previos de los alumnos sobre el tema a tratar; en el *desarrollo* para interactuar con el contenido específico a desarrollar; y en el *cierre*, donde culminaba la clase y los utilizaba para evaluar los conocimientos adquiridos. Su uso previamente planificado, indudablemente facilitó la explicación y el desarrollo de un tema, pues de esa forma los niños tuvieron más disposición para involucrarse.

Como se mencionó en el apartado “1.2 Descripción del contexto escolar”, la docente del grupo, sólo contó con un proyector, una laptop, una televisión, una bocina e internet con cobertura limitada. Los alumnos tuvieron que trabajar en el entorno virtual desde su casa o desde un establecimiento con internet ya que en la escuela no cuenta con un aula de informática con computadoras de escritorio para cada uno, por consiguiente, la modalidad B-learning se adaptó completamente a las características de la escuela y del grupo. Por consiguiente, se hace la siguiente pregunta: ¿Qué pasa si el docente no cuenta con internet en su centro de trabajo, para poder trabajar con un Entorno Virtual de Aprendizaje?, en caso de no contar con este medio, hoy en día el docente puede compartir de su celular portable “datos móviles” a una computadora portátil o puede adquirir una “banda ancha” que eventualmente puede utilizar para conectarse a internet, al menos en una “laptop” cada vez que lo requiera, y con la ayuda de un proyector multimedia puede explicarle a todo el grupo el funcionamiento del “LMS” de “Edmodo”, ya que posteriormente si los alumnos trabajarán en casa o en algún establecimiento con internet, lo podrán hacer, puesto que previamente han recibido instrucciones precisas de cómo navegar en la plataforma educativa.

Retomando la *gráfica 6: Razones por las cuales los 81 docentes de los 100 entrevistados no han diseñado un curso en un entorno virtual*; muestra que un número reducido, ha trabajado en un “LMS”, sin embargo, de esos 81 consultados, 40 (49.3 %) piensan que, si su centro de trabajo no está equipado con la tecnología que se necesita, aunque supieran gestionar un entorno,

no podrían desarrollar un “EVA”. Con el estudio de este caso se precisa que no hace falta que el centro de trabajo cuente con una sala de cómputo, para innovar las prácticas educativas. Motivar para aprender con la ayuda de las “TIC”, no se convierte en una carga más de trabajo, al contrario, se refuerza lo aprendido en clase y se entusiasma a los estudiantes a realizar actividades novedosas como el aprendizaje del inglés, todo recae en la organización del docente y en la motivación que él también demuestre en llevar a cabo las actividades.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

El maestro tiene un papel fundamental para lograr un cambio en el sistema educativo y concebir a la escuela como un medio que brinde la oportunidad de formar seres capaces de aprender; esto implica que busque la manera de motivar a los estudiantes para que sean autodidactas y logren asimilar nuevos conocimientos a través del aprendizaje mediado.

Actualmente, las propuestas educativas se han venido modificando de acuerdo a los desarrollos tecnológicos, generando nuevos ideales educativos, exigiendo a maestros y alumnos que adquieran una serie de habilidades digitales que les permitan “aprender a aprender” a lo largo de su vida.

De igual forma, el Programa de Estudio 2011 de Sexto Grado, sustenta que *“La acción de los docentes es un factor clave, porque son quienes generan ambientes, plantean las situaciones didácticas y buscan motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias”* (DGDC. DGFCMS. Programa de Estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica Primaria. Sexto Grado. p. 12). Frente al constructivismo, el docente es moderador, coordinador, mediador, facilitador del aprendizaje. Propiciando un clima afectivo, armónico y de confianza para que los alumnos procesen y adquieran el conocimiento. En la educación tradicional el responsable del aprendizaje de los alumnos era el profesor y no los propios alumnos; ahora ellos juegan un papel fundamental en la construcción de su aprendizaje.

Es preciso señalar que, no hay obstáculo para pensar que los alumnos de sexto grado de primaria de entre 10 a 12 años de edad, no podrán integrarse al trabajo en un “LMS” (Sistema de Gestión de Aprendizaje) y por ende navegar en una plataforma educativa, por lo tanto, este sentimiento de duda e incertidumbre que tienen muchos docentes, debe ser disipado, ya que la

investigadora asevera que el desempeño de los alumnos partícipes en el curso, fue satisfactorio, esta afirmación se constata en la autoevaluación de los alumnos (apartado 4.2.2), en la evaluación que los alumnos hicieron al trabajo del docente (apartado 4.3), y en la evaluación que la maestra de grupo le hizo a los educandos, tal como se puede observar en el apartado 4.2.1.

Sin duda, en el momento en el que los alumnos definen las razones precisas del porqué estudiar un idioma, con la ayuda de su profesor, surge la motivación, es cuando se debe tomar acción y plantearles las actividades a realizar, a partir de una estrategia previamente planificada por el docente. Después de esto, sólo basta un recordatorio del porqué es importante aprender, y de esta manera, resulta más fácil para los alumnos y para el educador, permanecer motivados para el desarrollo de las tareas programadas. Se aclara que, no precisamente los alumnos deben encontrar la motivación intrínseca por sus propios medios, sino que el docente puede hacer que esto suceda extrínsecamente, ya que la motivación puede darse en alternancia entre las dos; el docente puede aportarle al alumno la chispa que necesita y luego inesperadamente puede surgir la propia motivación del alumno.

Díaz y Hernández (2001), señalan que: *“La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo-afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera explícita o implícita”* (p. 35). La motivación del aprendiz se percibe cuando el docente se percató de que quiere aprender y cuando ve que hace esfuerzos por lograrlo, para esto es ineludible que el docente refuerce constantemente la confianza de los alumnos de diversas maneras, ya que esto les permitirá tener una mayor seguridad en sí mismos, y de ese modo, ellos querrán continuar con el cumplimiento de las actividades en la modalidad B-learning, entonces se puede decir que las influencias motivacionales y emocionales influyen sobre el aprendizaje, puesto que, la motivación por aprender se da cuando el alumno lo desea, tiene metas e intereses, y su vez, para que ésta se mantenga lineal, debe existir una correlación con las emociones y actitudes que emana.

No obstante, enseñar a través de las “TIC”, es enseñarles a pensar y tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales, para poder modificarlos y adquirir nuevos conocimientos.

La investigadora asevera que uno de los factores clave del éxito en la educación presencial es el desempeño del docente dentro del salón de clase, sin embargo, en el trabajo en línea, el papel del alumno será distinto a su papel tradicional. Peter Williams et all. (s/f) comentan que: *“En el Constructivismo el aprendizaje tiene lugar cuando una persona interpreta o extrae el significado de su experiencia”* (p. 17). Por lo tanto, se reafirma que el alumno juega un papel muy importante, en donde además de ser guiado por el maestro, debe ser autónomo, al querer apropiarse del conocimiento y ser partícipes inmediatos de la construcción de sus propios saberes. Esto se observó en el trabajo diario que se realizó, tanto en la clase presencial, como en la virtual; esto se testifica cuando en primer lugar, los alumnos aceptaron gustosos participar en el curso “Learning vocabulary and expressions in English”, incluso sabiendo que implicaba el realizar mucho más trabajo durante el ciclo escolar, puesto que las actividades a desarrollar no estaban contempladas dentro de la currícula de la “SEP”, de igual forma, cuando tenían que repasar o estudiar para llevar a cabo la grabación de un video y demostrar sus avances, ellos lo hacían por su cuenta en casa o incluso solicitaban que se les diera un tiempo extra en clase para que se pusieran a estudiar, y para que esto se autorizara, ellos estaban conscientes de que debían terminar las actividades estipuladas del día y cumplir con el cronograma de clase, por lo que poco a poco se volvieron independientes y comprometidos con su aprendizaje.

Se afirma que el desempeño de los estudiantes que participaron activamente (35 alumnos) tuvieron experiencias virtuales que favorecieron su aprendizaje. Antes de iniciar con el curso, 17 alumnos de los 38 regularmente usaban la tecnología con algún fin educativo, esto constituía el 44.7 %, contra el 55.2 % (21 alumnos) que “a veces” la utilizaba. Esto quiere decir que se aumentó en un 36.8 % (14 alumnos más), reforzando así, el uso de la tecnología con fines educativos y productivos, llegando a un total de 92.1%. Los otros 3 alumnos restantes sí participaron, pero no de forma recurrente.

A pesar de que, 14 alumnos (36.8% del grupo) no contaron con acceso a internet inalámbrico en casa, no fue impedimento para que no se integraran al trabajo, sólo 3 de ellos tambalearon regularmente para cumplir en el día determinado, es por ello que 2 de ellos obtuvieron 7.5 de promedio y uno 7.2, tal y como lo indica la **gráfica 9** “Evaluación cuantitativa del curso B-learning”, el resto del grupo oscila entre 8.0 a 10 de calificación final.

Gracias a la observación y a la evaluación constante de la profesora del grupo, se confirma que los alumnos estuvieron motivados para aprender a través de las herramientas y recursos que ofrece la “Web 2.0”, tal y como se demuestra en el apartado: *“4.3 Evaluación del curso desarrollado en la plataforma de Edmodo por parte de los alumnos”*, puesto que su expectativa del curso fue muy buena, asignándole al curso una calificación final de “9.2”. Brindar a los alumnos la oportunidad de conocer y trabajar con la modalidad B-learning, permite enriquecer la manera en la que aprenden, gracias a que las “TIC” llaman su atención de forma innata.

Con el estudio de este caso, se asevera que los alumnos de 6° de primaria pueden mostrar mucho interés y motivación para trabajar con la plataforma de “Edmodo”, ya que lo relacionan con la “red social” de “Facebook” y pueden comprender perfectamente que ésta fue creada con fines educativos, debido a que, como se mencionó en el diagnóstico del grupo, el 81.5 % de los alumnos (31) usa constantemente alguna “red social” y esto facilitó a que la mayoría pudiera navegar en la plataforma educativa sin problemas, facilitando la adquisición de conocimientos. Para la mayoría de los alumnos les resultó novedosa, porque nunca habían trabajado de esa manera y, por ende, se mostraron cooperativos unos con otros, de igual forma algunos de ellos propusieron que se implementara con otra asignatura lo cual les resultó funcional. Lo relevante es que puede complementarse a cualquier contenido educativo; sólo es necesario llevar una planeación o implementar algún Diseño Instruccional que guíe el trabajo. Es una herramienta útil para el cambio.

Adicionalmente, en el **anexo 22** se muestra algunos comentarios que los alumnos externaron y que demuestran el por qué les gustó interactuar con el “LMS”, dejando en claro que la plataforma de Edmodo es funcional y motivante, ya que la interacción virtual permite que sus miembros sean solidarios con aquellos que no lograban entender cómo realizar ciertas actividades, facilitando el aprendizaje colaborativo; la mayoría de los alumnos tiene la visión, de que es una plataforma es el medio para intercambiar y fortalecer sus conocimientos, permitiendo que entre todos puedan ayudarse y corregirse, de igual forma consideran que pueden aprender mediante las redes sociales, ya que todo el mundo las usa y reforzar los aprendizajes vistos en clase desde la comodidad de sus casas.

Ahora bien, si se trabaja una misma materia en la plataforma, hace que los alumnos se centren mejor en temas específicos. En el caso del aprendizaje del inglés, ayudan a que los alumnos tengan una mejor ortografía y reconozcan cómo se pronuncian las palabras; sólo si el maestro gestiona actividades claras y fáciles de comprender. Las imágenes, videos o audios que se pueden adjuntar en cada consigna, fueron la clave para que los alumnos desarrollaran con mayor facilidad las actividades, como, por ejemplo, repasar la pronunciación de expresiones y de vocabulario específico, así como conocer ciertas reglas del idioma, aprender a escribir ciertas palabras, frases, oraciones de forma correcta, gracias a los ejercicios interactivos con los que trabajaron en la plataforma.

Además, se recomienda que los incentivos sean intrínsecos. Cabe puntualizar que, se retomó los dos tipos de motivación, extrínseca e intrínseca, en el trabajo diario con los alumnos; esto conllevó a que la docente fuera creativa para retomar ambos en cierta medida y alcanzar la meta propuesta.

Ahora bien, no se debe perder de vista que el papel del educador, es decisivo en cuanto a diseñar, motivar, interactuar y guiar las actividades con el uso de las “TIC”, ya que, sin la mediación del docente, a través de las actividades que propone y plantea, esto no sería posible.

De la misma forma, las comunidades de aprendizaje también las pueden conformar los maestros, con el propósito de enriquecer su actividad profesional y académica, a través del intercambio de conocimientos, concretamente pueden compartir sus experiencias profesionales para mejorar su práctica educativa, así como intercambiar y promover proyectos de innovación educativa.

Para concluir, la autora del presente estudio de caso espera que aquellos maestros que desconozcan cómo motivar a los alumnos de primaria a aprender y propiciar un primer acercamiento al idioma inglés como lengua extranjera, y que quieran innovar e incorporar las “herramientas y los recursos educativos 2.0” en sus prácticas educativas, conozcan las ventajas y desventajas a las que se pueden enfrentar. Sin duda este referente enriquecerá su práctica educativa y facilitará que su organización y gestión sea más amena y eficaz.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bixio, C. (2008). *¿Chicos aburridos? El problema de la motivación en la escuela*. Santa Fe, Argentina: HomoSapiens.
- Díaz Barriga, F. (2005). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Tecnología y Comunicación Educativas No. 41*.
- Díaz Barriga, F. (2009). *Competencias Tecnológicas y Formación Docente. En Aprender y enseñar con TIC en Educación Superior: contribuciones al socioconstructivismo*. México: Facultad de Psicología, UNAM.
- Díaz Barriga, F. H. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México D. F.: McGRAW-HILL.
- Díaz Barriga, F. H. (2011). *Experiencias educativas con recursos digitales: prácticas de uso y diseño tecnopedagógico*. Coyoacán, México, D. F. : UNAM.
- Díaz Barriga, F. R. (2001). *Docente del siglo XXI. Cómo desarrollar una práctica docente competitiva*. En *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Bogotá, Colombia: McGRAW-HILL.
- Dirección General de Desarrollo Curricular (DGDC) y la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio (DGFCMS). (2012). *Programas de Estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica Primaria. Sexto Grado*. CDMX, México: SEP.
- Garduño Whitson, A. E. (2015). *Programa de inclusión y alfabetización digital 2015. Herramientas de apoyo al docente. Sexto grado. Android*. México, D. F.: SEP. @prende.mx.
- Heinich, R. M. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning*. (P. Hall, Ed.)
- Martínez Auriolles, B. A. (2015). *Cómo organizar un trabajo de investigación*. México: Lupus Magister.
- Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. México: SEP.
- Pettini, A. (1977). Célestin Freinet y sus técnicas. En *La correspondencia interescolar* (págs. 95-100). Salamanca, España: Ediciones Sigueme.

- Rodríguez Gutiérrez, L. F. (2011). *Programa Nacional de Inglés en Educación Básica. Segunda lengua: inglés. Programas de estudio 2010. Ciclo 3. 5° y 6° de Primaria. Fase de expansión*. México, D. F.: SEP.
- Schunk, Dale H. (2012). En *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. (L. E. Pineda Ayala, Trad., Sexta edición ed.). México: Pearson educación.
- Silicia Urban Miguel Ángel, G. B. (2012). *Aprendizaje y tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid, España: CEF.
- Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Barcelona, España: UOC.
- Vallejo Ruiz, M. M. (2014). La evaluación auténtica de los procesos educativos. . *Revista iberoamericana de educación*. N.º 64, 11-25.

CITAS ELECTRÓNICAS

- @prende 2.0. (2016). *@aprende 2.0.* (SEP, Ed.) Recuperado el 30 de agosto de 2018, de Secretaría de Educación Pública: <https://www.aprende.edu.mx/Programa/justificacion/index.html>
- @prende 2.0 busca una mejor educación para los mexicanos.* (2016). Recuperado el 2017 de julio de 15, de El debate: <https://www.debate.com.mx/mexico/prende-2.0-busca-una-mejor-educacion-para-los-mexicanos-20161125-0222.html>
- @prende.mx, C. G. (2016). *Presentación del nuevo Programa @prende 2.0.* (SEP, Editor) Recuperado el 10 de abril de 2018, de Secretaría de Educación Pública: <https://www.gob.mx/aprendemx/prensa/presentacion-del-nuevo-programa-prende-2-0-ciudad-de-mexico-a-7-de-noviembre-de-2016#multimedia>
- Adobe. (s/f). *PDF: tres letras que continúan cambiando el mundo.* Recuperado el 23 de octubre de 2019, de Adobe Document Cloud: <https://acrobat.adobe.com/mx/es/acrobat/about-adobe-pdf.html>
- Anders, V. (s/f). *Etimología de motivación.* Recuperado el 17 de agosto de 2018, de Diccionario Etimológico Español en Línea: <http://etimologias.dechile.net/?motivacio.n>
- Anónimo. (2018). *Edmodo.* Recuperado el 28 de octubre de 2019, de Educación a distancia: <http://8plataformasvirtualesappedu.blogspot.com/2018/05/edmodo.html>
- Arango Parra, M. (2015). Usos reales de la red social Edmodo en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje en el grado cuarto C de la institución educativa suroriental de Pereira. Pereira, Colombia. Recuperado el 23 de noviembre de 2017, de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/5838/3713344678A662u.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Argentina, I. (2017). *¿QUÉ ES PNL? Qué es Programación Neurolingüística.* Recuperado el 15 de agosto de 2019, de IAFI (Instituto Americano de Formación e Investigación): <https://www.pnliafi.com.ar/que-es-pnl/>
- Azores de Francisco, M. d. (2012). Edmodo en la mochila. *Innovación educativa. Infantil y primaria* (11), 31-37. Recuperado el 12 de agosto de 2018, de <https://revistacaparra.educarex.es/11/archivos/04.pdf>
- Cabaleiro Alén, N. (2014). *Gigas de tiza.* Recuperado el 15 de marzo de 2017, de Correspondencia escolar: <http://blogs.elcorreogallego.es/gigasdetiza/2014/04/11/correspondencia-escolar/>

- Cañellas Mayor, A. (2013). *Centro de Comunicación y Pedagogía. LMS y LCMS: Funcionalidades y beneficios*. Recuperado el 01 de marzo de 2017, de <http://www.centrocp.com/lms-y-lcms-funcionalidades-y-beneficios/>
- ConceptoDefinicion.de, R. (2019). *Internet Explorer*. Recuperado el 20 de octubre de 2019, de ConceptoDefinición: <https://conceptoDefinicion.de/internet-explorer/>
- DOF. (30 de diciembre de 2016). *Diario Oficial de la Federación*. Recuperado el 13 de mayo de 2019, de DOF. SEP: http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5468232&fecha=30/12/2016&print=true
- Emol. (2012). *Navegador Mozilla Firefox cumple ocho años de vida*. Recuperado el 12 de octubre de 2019, de Emol.com: <https://www.emol.com/noticias/tecnologia/2012/11/09/568750/navegador-mozilla-firefox-cumple-ocho-anos-de-vida.html>
- Fabila Echaui, A. M. (2013). *La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos*. Recuperado el 30 de mayo de 2019, de <file:///D:/Downloads/Dialnet-LaEscalaDeLikertEnLaEvaluacionDocente-6349269.pdf>
- Falla Aroche, S. (2006). *¿Qué es un Wiki?* Recuperado el 28 de julio de 2019, de Maestros del Web: <http://www.maestrosdelweb.com/queeswiki/>
- Fernández Martínez, M. A. (2015). *La tentación de gobernar bajo la lógica del deslumbrón: tabletas y reforma educativa*. Recuperado el 01 de agosto de 2018, de Animal político. México Evalúa. Centro de Análisis de Políticas Públicas: <https://www.animalpolitico.com/lo-que-mexico-evalua/la-tentacion-de-gobernar-bajo-la-logica-del-deslumbron-tabletas-y-la-reforma-educativa/>
- Fernández Martínez, M. A. (2016). *Las TIC en clase. ¿Hemos aprendido la lección?* Recuperado el 20 de mayo de 2018, de Animal político. México Evalúa. Centro de Análisis de Políticas Públicas: <https://www.mexicoevalua.org/2016/11/16/las-tics-en-clase-hemos-aprendido-la-leccion/>
- G., J. (s/f). *Los fenómenos de la web 2.0*. Recuperado el 16 de octubre de 2019, de Universo digital: <https://universodigitalnoticias.com/actualidad/15/01/2019/los-fenomenos-de-la-web-2-0/31737.html>
- Garrido, A. (s/f). *Edmodo*. Recuperado el 10 de agosto de 2017, de <http://edmodo.antonio Garrido.es/introduccion.html>
- Imaginario, A. (2019). *Significado de FODA*. Recuperado el 29 de agosto de 2019, de Significados.com: <https://www.significados.com/foda/>

- Inda, E. (2017). *Historia de Schoology*. Recuperado el 29 de mayo de 2019, de blogspot.com:
<http://schoology2.blogspot.com/p/httpschoology2blogspotmxpfffhtml.html>
- Jara, D. (2014). *Atube Catcher*. Recuperado el 05 de diciembre de 2018, de Prezi:
<https://prezi.com/cj1k7ltx3smw/atube-catcher/>
- LMS, E. (s/f). *History of LMS*. Recuperado el 23 de noviembre de 2019, de EasyLMS: <https://www.easy-lms.com/knowledge-center/lms-knowledge-center/history-of-lms/item10401>
- Marcovich, A. (12 de septiembre de 2015). La motivación en el aula: reflexiones desde la neurociencia. *5to. Congreso-Taller. Neurociencias, educación e inteligencia emocional. 7ma. Jornada de Neurosicoeducación*. Buenos Aires, Argentina: Asociación Educar. Recuperado el 27 de agosto de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=EyRaTYgA5PQ&t=389s>
- Martos Silván, C. (s/f). *Metacognición: Características, Ejemplos y Estrategias*. Recuperado el 11 de agosto de 2017, de <https://www.lifeder.com/metacognicion/>
- Mind Tools Content Team. *VAK Learning Styles. Understanding How Team Members Learn*. (s/f). Recuperado el 09 de diciembre de 2019, de MindTools:
<https://www.mindtools.com/pages/article/vak-learning-styles.htm>
- Muñoz, A. (2017). *¿Cómo funciona Edmodo?* Recuperado el 15 de junio de 2019, de TICbeat:
<https://www.ticbeat.com/educacion/edmodo-que-es-como-funciona-y-por-que-debes-utilizarlo-en-el-aula/>
- NextU. (s/f). *Conoce la historia de Facebook*. Recuperado el 10 de mayo de 2019, de Next U:
<https://www.nextu.com/blog/historia-de-facebook/>
- Origen de la PNL. (2013). Recuperado el 24 de junio de 2019, de PNL & EXITO.COM:
<http://pnlyexit.com/blog/origen-de-la-pnl/>
- Palacios Martínez, I. M. (2014). La motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera, ¿Qué podemos hacer con alumnos desmotivados? *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*. (32), 20-26. Recuperado el 02 de Marzo de 2017, de
<http://www.educacionyfp.gob.es/paisesbajos/dam/jcr:f8399dea-36e9-44cb-979c-8fd1d4529f3e/mosaico-32.pdf>
- Pawar, H. (2018). *Blake Ross – The Founder of Firefox*. Recuperado el 23 de octubre de 2019, de YourTechStory: <http://www.yourtechstory.com/2018/06/19/blake-ross-founder-firefox/>
- Pazos, M. P. (s/f). *Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje*. Recuperado el 16 de diciembre de 2018, de

<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T7%20APLICACIONES%20TICS-ED/CVIRTUALES01.pdf>

Pérez Porto, J. (s.f.). *Definición.de*. Recuperado el 27 de febrero de 2017, de Meet WordPress:

<https://definicion.de/>

Pérez Porto, J. G. (2014). *Definición de Google*. Recuperado el 15 de octubre de 2019, de Definición.de:

<https://definicion.de/google/>

Pérez Porto, J. G. (2016). *Definición de telemática*. Recuperado el 29 de junio de 2019, de Definición.de:

<https://definicion.de/telematica/>

Pérez Porto, J. M. (2013). *Definición de YouTube*. Recuperado el 03 de junio de 2019, de Definición.de:

<https://definicion.de/youtube/>

Pérez Porto, J. M. (2018). *Definición de Blog*. Recuperado el 01 de junio de 2019, de Definicion.de:

<https://definicion.de/blog/>

Powell, M. (s/f). *¿Qué es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS)?* Recuperado el 07 de junio de 2019,

de docebo: <https://www.docebo.com/es/blog/que-es-un-sistema-de-gestion-de-aprendizaje/>

ProfesorPaco. (2011). *¿Qué es Edmodo?* Recuperado el 30 de mayo de 2019, de

profesorpaco.wordpress.com: <https://profesorpaco.wordpress.com/2011/11/10/%C2%BFque-es-edmodo/>

Sáenz-López, P. (2016). *"La motivación del docente es más importante que la del alumno"*. Recuperado el 23 de enero de 2018, de El Mundo:

<https://www.elmundo.es/andalucia/2016/07/12/5785274b268e3ee17d8b461b.html>

Sáez López, J. M. (2013). Uso de Edmodo en proyectos colaborativos internacionales en educación

primaria. *EDUTEC. Revista electrónica de tecnología educativa*(43. 1135-9250). Recuperado el 20

de diciembre de 2018, de

https://www.researchgate.net/publication/256548417_USO_DE_EDMOD0_EN_PROYECTOS_CO_LABORATIVOS_INTERNACIONALES_EN_EDUCACION_PRIMARIA

Salas, I. (s/f). *Blackboard Learn*. Recuperado el 23 de mayo de 2019, de Observatorio de tecnología en

educación a distancia: https://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/blackboard_learn.pdf

Sánchez, D. (2017). *¿Quién es quién en el mundo del e-Learning?* Recuperado el 13 de octubre de 2019,

de Vértice e-Learning: <https://www.vertice.org/blog/quien-es-quien-en-el-mundo-del-e-learning/>

Seijo, E. (s/f). *Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0*. Recuperado el 23 de junio de 2019, de

info@estudioseijo.com: <http://www.estudioseijo.com/noticias/web-10-web-20-y-web-30.htm>

- SEP, E. (s/f). *Libro Blanco. Programa Enciclomedia 2006-2012*. México: SEP. Recuperado el 17 de mayo de 2018, de
<https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>
- SISTEMAS. (2014). *¿Cómo utilizar Ares Galaxy?* Recuperado el 27 de mayo de 2019, de Sistemas.com:
<https://sistemas.com/como-utilizar-galaxy.php>
- Tello Leal, E. (2007). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 4(2), 02. Recuperado el 18 de mayo de 2017, de <http://www.uoc.edu/rusc/4/2/dt/esp/tello.pdf>
- Tobar, E. (2017). *¿Qué es un Learning Management System y cómo adaptarlo?* Recuperado el 29 de julio de 2019, de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/08/09/learning-management-system/>
- UAEH, B. J. (2015). *Las estrategias didácticas. Estrategias preinstruccionales, coinstruccionales y posinstruccionales I (Educación)*. Recuperado el 07 de julio de 2019, de Blogger.com:
<http://blogprepa4tutoria.blogspot.com/>
- Universidad de Antioquia. *Las TIC como apoyo a la educación*. (2015). Recuperado el 09 de julio de 2019, de Aprende en línea. Plataforma académica para Investigación:
<https://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/page/view.php?id=3118>
- Viñas, J. (14 de 03 de 2016). *e-consulta.com referencia obligada. Puebla, de los estados con menor uso de celulares e internet: INEGI*. Recuperado el 13 de 05 de 2017, de <http://www.e-consulta.com/nota/2016-03-14/economia/puebla-de-los-estados-con-menor-uso-de-celulares-e-internet-inegi>
- Williams, P. S. (s.f.). *Modelos de diseño instruccional. Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning* (Vol. P06/M1103/01179). UOC. Recuperado el 19 de enero de 2018, de
file:///D:/Downloads/Fundamentos_del_diseno_tecnico-pedagogic.pdf
- Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Recuperado el 04 de mayo de 2018, de Creative Commons:
<http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlzb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

Áreas de fortalezas

Son aquellos puntos positivos que tiene el grupo y que pueden permitir en desarrollo de un proyecto educativo.

Áreas de oportunidad

Son puntos precarios en donde los alumnos necesitan atención y mejora, pero también son puntos que pueden fortalecerse a través del trabajo constante.

Ares Galaxy

Popularmente conocido como Ares. Su software es libre y fue creado a mediados de 2002. Al ser un código abierto, sirve para compartir archivos entre usuarios de cualquier parte del mundo, permitiendo descargar todo tipo de archivos, como videos, imágenes, música, juegos, software, etc.

ASSURE

EL modelo ASSURE, fue creado por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino en 1993. La planeación contribuye a mejorar los cursos educativos, al seguir las etapas de este modelo. Es útil para guiar y asegurar la planificación sistemática, apoyado en el uso de las "TIC", ya que se adapta fácilmente para la instrucción a distancia.

aTube Catcher

El software mexicano, fue desarrollado por Diego Uscanga y fue activado en el 2005. Es un programa gratuito de descargas de videos de YouTube en cualquier formato, como en MP3, WMA, WAV u otros.

B

Blackboard Learn

Es un sistema de gestión de aprendizaje en línea creada en 1997 que pertenece a la Compañía estadounidense "Blackboard Inc". Este sistema integra aplicaciones como: procesadores de texto, hojas de cálculo, mensajería y herramientas de comunicación, que permiten ofertar un curso en línea de forma total o parcial.

B-learning

El B-Learning o Blended Learning, es un método de enseñanza que integra tecnología y medios digitales con actividades tradicionales en el aula, dirigidas por un instructor, brindando a los estudiantes

mayor flexibilidad y apertura de opciones para experiencias dinámicas de aprendizaje. Hace referencia a la combinación de la capacitación presencial con la educación en línea.

Blog

El blog es una herramienta creada por Jorn Barger. Es un sitio web con formato de bitácora o diario personal, en el que se va publicando contenido cada cierto tiempo, en forma de artículos también llamados “posts”, ordenados por fecha de publicación, así el artículo más reciente aparecerá primero. Los lectores, suelen tener la posibilidad de realizar comentarios sobre lo publicado.

C

Cibercafé

Establecimiento en el cual el individuo paga un determinado valor por el tiempo de internet que utiliza; puede conectarse a la red para realizar un trabajo, revisar sus redes sociales o simplemente jugar en línea.

Coinstruccional

Es el momento de la enseñanza que apoya los contenidos curriculares “durante” el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su función del profesor es instruir e interactuar con los educandos para mantener centrada la motivación por aprender y asegurar los aprendizajes.

Comunicación asincrónica

Es el proceso comunicativo que se lleva a cabo sin coincidencia temporal. Esto quiere decir que la emisión y la recepción de los mensajes están separadas por un cierto periodo de tiempo, para que el contenido llegue a su destino.

Correspondencia virtual

Es la comunicación entre dos o más personas de manera sincrónica o asincrónica, con la ayuda de la tecnología y del internet. Implica el intercambio de información personal, ya sea a través de cartas digitales, correos electrónicos, videos, audios, etc. La persona que envía la comunicación es el remitente, mientras que quien la recibe es el destinatario.

E

Edmodo

La plataforma fue creada en el 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg. La comunidad digital funciona igual que una red social, al estilo de Facebook, la plataforma permite crear un grupo cerrado entre el alumnado y el profesor, para enviar, publicar, compartir mensajes, enlaces, documentos, eventos, etc.

Enciclomedia

El Programa Enciclomedia es una herramienta tecnológica desarrollada por científicos e investigadores mexicanos y presentada formalmente en el año 2003 por la "SEP". Relaciona los contenidos de la educación primaria con diversos recursos tecnológicos, a través de enlaces de hipermedia.

Escala de Likert

Es una herramienta de medición que permite medir opiniones, actitudes, percepciones y conocer el grado de conformidad del encuestado con cualquier afirmación o situación que se le proponga. Su fundador fue el científico social estadounidense Rensis Likert, quien lo publicó en 1932.

EVA

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Virtual Learning Environment (VLE) es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica entre maestro-alumnos.

F**Facebook**

Es una red social gratuita creada en el año 2004 que se ha ido desarrollando y actualizando al pasar los años; permite a los usuarios interconectarse para interactuar, producir y compartir contenidos a través de internet. La palabra facebook está formado por dos palabras inglesas que son "face" que significa "cara" y "book" que quiere decir "libro". Mark Zuckerberg es el dueño oficial.

FODA

El análisis FODA se forma con los términos: "fortalezas", "oportunidades", "debilidades" y "amenazas". Brinda información esencial que se puede plasmar en una matriz cuadrada que da a conocer la situación y características actuales de una escuela, un grupo, una empresa o de un proyecto, para que más adelante se pueda implementar estrategias que permitan mejorar. Fue creada entre 1970 y 1970, siendo un trabajo en conjunto de M. Doshier, el Dr. O. Benepe, A. Humphrey, Birger Lie y R. Stewart.

Foros educativos

Los foros educativos virtuales proponen discutir los contenidos de un tema, ya sea de un tema, curso o programa de formación. La discusión es dirigida por un moderador que interviene para que sea ordenada.

G

Google

Google es una compañía estadounidense fundada en septiembre de 1998 cuyo producto principal es un motor de búsqueda creado por Larry Page y Sergey Brin. El término suele utilizarse como sinónimo de este buscador. Es la web más popular del mundo y el motor de búsqueda en internet más utilizado a nivel mundial.

Google Chrome

Es el navegador Web de Google, que nos permite navegar por internet de forma rápida, comparado con otros navegadores. Fue diseñado por los ingenieros de la compañía, con uno de los objetivos más ambiciosos, tener el motor más rápido del mundo para procesar los códigos de JavaScript.

H

Habilidades digitales

Son un conjunto de saberes, capacidades y destrezas, que le permiten navegar, buscar, crear, encontrar y compartir información útil, fiable y relevante en la red, para la utilización estratégica de la información, así como relacionarse con otros en entornos digitales para el desarrollo y procesamiento de conocimientos funcionales y su aplicación.

Herramientas 2.0

Son aquellos programas o "sitios web" disponibles, que permiten la colaboración y la socialización entre personas, para llevar a cabo determinadas funciones dentro de internet, y que pueden ser utilizados en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje. Algunos ejemplos de ello, son las redes sociales, "Podcasts", "Blogs", buscadores, "Wikis" etc. El término Web 2.0 fue empleado por primera vez por Dale Dougherty en el año 2004.

I

Interescolar

El adjetivo escolar se emplea para calificar todo aquello vinculado con una escuela, y con los alumnos. Es una pluralidad de elementos que componen éste conjunto. Lo interescolar, por lo tanto, se refiere a las relaciones entre una o más escuelas. El prefijo "inter" escrito antes de algunas palabras generalmente significa "entre".

Internet Explorer

Fue desarrollado por Microsoft en el año 1995, exclusivamente para los sistemas operativos de Microsoft Windows, desde su creación, se convirtió en uno de los navegadores de internet más utilizados,

alcanzando su punto máximo de usuarios entre los años 2002 y 2003. La compañía anunció que a partir de la versión de Windows 10, éste sería sustituido por Microsoft Edge.

L

Lengua Extranjera

Es una lengua diferente de la lengua materna de una persona y que no es propia del país del hablante. Se conoce por sus siglas "LE".

LMS

Learning Management System, significa Sistema de Gestión de Aprendizaje y es un término para un sistema informático desarrollado para la gestión de los cursos o clases virtuales. Imita un aula física, pero en el caso de estar en cuatro paredes, es un espacio digital. El primer "LMS" se desarrolló en 1924 por Sidney Pressey.

M

Memoria USB

Memoria portátil y externa a la computadora, que se conecta a ésta, a través de los puertos "USB" que posee para los periféricos. Es un dispositivo que utiliza una memoria flash para guardar información. Se ha convertido en el sistema de almacenamiento de datos más utilizado, desplazando a los tradicionales disquetes y a los CD.

Metacognición

Es la capacidad de autorregular los procesos de aprendizaje. Involucra un conjunto de operaciones intelectuales asociadas al conocimiento, control y regulación de los mecanismos cognitivos, tales como la memoria, la atención, el cálculo, etc., al servicio de un objetivo concreto.

Microbloggin

Es una forma de comunicación o sistema de publicación que consiste en el envío de mensajes cortos de texto (longitud máxima de 140 caracteres) a través de herramientas creadas para esta función. Su finalidad es explicar qué se está haciendo en un determinado momento, compartir información con otros usuarios u ofrecer enlaces hacia otras páginas Web.

Microsoft Office

Es un paquete de programas informáticos para oficina, desarrollado por Microsoft Corporation (una empresa estadounidense fundada en 1975). Se trata de un conjunto integrado de aplicaciones de software, para las computadoras Windows y Macintosh, que realizan tareas ofimáticas.

Microsoft Word

Es un programa editor de texto ofimático muy popular que permite crear documentos sencillos o profesionales. La primera versión, creada por los programadores Richard Brodie y Charles Simonyi, salió a la venta en 1983. Está incluido en el paquete Microsoft Office de la empresa Microsoft.

Moodle

Es una plataforma de aprendizaje diseñada para la creación de cursos basados en internet, permitiendo la comunicación entre el maestro, alumnos y tutores. La palabra Moodle significa Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de aprendizaje dinámico modular orientado a objetos). Fue fundado en el 2002 por el pedagogo e informático australiano Martin Dougiamas.

Motivación

Aspecto de gran importancia dentro de la psicología y la pedagogía, como determinante básico de la conducta que anima o estimula a una persona a actuar o realizar algo.

Mozilla Firefox

Es el segundo navegador Web libre y de código abierto más popular del mundo, lanzado por primera vez en el 2004 como "Firefox 1.0". El software, cuyo desarrollo comenzó en 2002, fue creado por Blake Ross junto con sus dos colegas Dave Hyatt y Joe Hewitt.

MP3

El formato de archivo "MP3" contiene audio comprimido con pérdida, y su fama se debe a que permite disminuir en gran medida el tamaño resultante del archivo, ocupando mucho menos espacio. Es uno de los formatos musicales más populares y quizás uno de los que presenta mejor calidad de audio para la reproducción de archivos musicales.

MP4

Es un formato contenedor multimedia, que permite almacenar tanto audio como video, además de subtítulos. Es un dispositivo mejorado de compresión de video y audio, que puede codificarse de distintas maneras, sin que éste pierda su calidad y eficiencia.

Multimedia

El término hace referencia a todo tipo de dispositivo que provee información mediante la utilización de varios medios al mismo tiempo. Una presentación multimedia puede encontrarse en forma de fotografías, videos o audios. También se relaciona con los diferentes aparatos que permiten comunicar una presentación mediante recursos físicos y digitales que dichos artefactos poseen.

O

Ofimática

Es el conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas que se utilizan en funciones de una oficina que permiten idear, crear, manipular, transmitir y almacenar información necesaria posibilitando la simplificación, mejora y automatización de las actividades estipuladas.

P

PDF

Es un documento de formato portátil destinado a almacenar diferentes tipos de datos virtuales complejos, que pueden incluir imágenes, sonidos, mapas de bits, textos, etc. El cofundador de Adobe, el Dr. John Warnock, llevó a cabo el proyecto Camelot (The Camelot Project) y 1992, el proyecto pasó a convertirse en PDF.

PIAD

El Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD), es un programa educativo mexicano de carácter público que, dentro del marco de la Reforma Educativa, tiene como objetivo mejorar la calidad de los procesos de estudio y reducir las brechas digitales que existen en la sociedad mexicana. Entró en vigor en el ciclo escolar 2013-2014 y se le dio continuidad en los dos siguientes ciclos escolares.

PNIEB

El Programa Nacional de Inglés en Educación Básica fue parte del Área de Desarrollo Curricular de la SEP de México y surgió en el marco de la RIEB del 2009. El propósito general de su implementación, es que el alumno se apropie de diversas prácticas sociales del lenguaje que le permitan satisfacer sus necesidades comunicativas y desarrollar diversas estrategias de aprendizajes.

PNL

La Programación Neurolingüística (PNL) es un modelo de comunicación conformado por una serie de técnicas, cuya práctica está enfocada a conocer el desarrollo humano y su conducta, la cual puede ser detectada para ser modelada. Los fundadores son John Grinder y Richard Bandler en los años setenta, pero fue mencionado por primera vez por Korzybski en su libro Science and Sanity (Ciencia y Sanidad) en el año 1933.

Prácticas sociales del lenguaje

Las prácticas sociales están constituidas por los diferentes usos del lenguaje que permiten a los niños y jóvenes la comunicación oral o escrita, como recibir, transmitir y utilizar la información; la representación, la interpretación y la comprensión de la realidad; la construcción y el intercambio de los conocimientos; la organización y autorregulación del pensamiento.

R

Recursos 2.0

Son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Su representación es multimedia, para cuya lectura, se requiere de una computadora o un dispositivo con o sin conexión a internet. Tim O'Reilly fue el fundador del término Web 2.0 y lo presentó en el 2004 en un congreso.

Red social

Página web en la que los internautas intercambian información personal y contenidos multimedia de modo que crean una comunidad de amigos virtual e interactiva.

RIEB

La Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) es una política educativa de México, que impulsó la formación integral de los alumnos de preescolar en el 2004, en secundaria en el 2006 y por último en primaria en el 2009, con el objetivo de favorecer el desarrollo de competencias para la vida y el logro de perfil de egreso.

S

Schoology

Es una plataforma gratuita de aprendizaje, entre docentes y alumnos fundada en el 2009 por Jeremy Friedman, Ryan Hwang, Tim Trinidad y Bill Kindler. Es sencilla y fácil de usar, funciona como una red social que permite compartir opiniones, recursos, contenidos etc., así como subir o almacenar archivos alojados en plataformas e alojamiento en la nube como Google Drive o Dropbox.

SI

La sociedad de la información se refiere a un estado de la sociedad en el que las tecnologías de la información y la comunicación desempeñan un papel fundamental, ya que permiten una difusión rápida de información a la humanidad.

Socioconstructivismo

Es una teoría psicopedagógica que entiende el proceso del desarrollo humano, como un proceso de aprendizaje gradual. Su enfoque plantea dos premisas educativas. Una de ellas menciona que el conocimiento es construido por el individuo de forma activa.

T

Telemática

Es una disciplina científica y tecnológica, originada por la convergencia entre las tecnologías de las Telecomunicaciones y de la Informática. Facilita la comunicación, ya sea por teléfono, por radio, por

televisión, a través de un correo electrónico, de una página web, entre otras. También se puede transmitir datos mediante un sistema informático o equipos de computación distantes.

TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son el conjunto de tecnologías informáticas para gestionar, elaborar, procesar, almacenar, recibir y enviar información de un lugar geográfico a otro mediante soportes técnicos específicos.

V

VAK

El Modelo de estilos de aprendizaje VAK (visual, auditivo y kinestésico) plantea que la educación debe ser impartida tomando en cuenta los distintos canales de aprendizaje que poseen las personas. Determina la preferencia de aprendizaje dominante del individuo. Fue desarrollado por el lingüista John Grinder y el matemático y terapeuta Richard Bandler en la década de 1920.

W

Web 1.0

Es la Web primitiva de la 2.0; se caracteriza especialmente por tener un carácter divulgativo al ser unidireccional y ejecutada sobre contenidos estáticos en la red, complejos de actualizarlos una vez publicados, por lo que, si se requería actualizar la información del sitio Web, debía ser publicado de nuevo.

Web 2.0

Se refiere al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en Internet. El término aparece en el 2004 y establece una distinción entre la primera época de la Web 1.0. Gracias a la revolución de la Web, surgieron los blogs, los LMS, las redes sociales, entre otros.

Wi-Fi

Tecnología de conexión inalámbrica que ofrece una comodidad superior a las redes cableadas, ya que permite conectar equipos electrónicos como computadoras, tabletas, celulares, etc., a través de una red inalámbrica de banda ancha, dentro de un amplio espacio sin gastos ni infraestructura.

Wiki

Un Wiki ofrece crear y publicar páginas Web a los usuarios que lo deseen de manera libre, es muy fácil su uso, por lo que no requiere grandes conocimientos de informática. Permite incluir textos, hipertextos, documentos digitales, enlaces y demás. El programador Ward Cunningham lo nombró así en 1994.

Y**YouTube**

YouTube fue creado en febrero de 2005 por C. Hurley, S. Chen y J. Karim. Es un sitio que permite a los usuarios subir, visualizar, comunicar y compartir videos en internet. El término proviene del inglés "you" que significa "tú" y "tube" que significa "tubo o canal".

ANEXOS

ANEXO 1 “Test estilo de aprendizaje (modelo PNL) y concentrado de resultados”

INSTRUCCIONES: Elige una opción con la que más te identifiques de cada una de las preguntas y márcala con una X.

1. ¿Cuál de las siguientes actividades disfrutas más?
 - a) Escuchar música.
 - b) Ver películas.
 - c) Bailar con buena música.
2. ¿Qué programa de televisión prefieres?
 - a) Reportajes de descubrimientos y lugares.
 - b) Cómic y de entretenimiento.
 - c) Noticias del mundo.
3. Cuando conversas con otra persona, tú:
 - a) La escuchas atentamente.
 - b) La observas.
 - c) Tiendes a tocarla.
4. Si pudieras adquirir uno de los siguientes artículos, ¿cuál elegirías?
 - a) Un jacuzzi.
 - b) Un estéreo.
 - c) Un televisor.
5. ¿Qué prefieres hacer un sábado por la tarde?
 - a) Quedarte en casa.
 - b) Ir a un concierto.
 - c) Ir al cine.
6. ¿Qué tipo de exámenes se te facilitan más?
 - a) Examen oral.
 - b) Examen escrito.
 - c) Examen de opción múltiple.
7. ¿Cómo te orientas más fácilmente?
 - a) Mediante el uso de un mapa.
 - b) Pidiendo indicaciones.
 - c) A través de la intuición.
8. ¿En qué prefieres ocupar tu tiempo en un lugar de descanso?
 - a) Pensar.
 - b) Caminar por los alrededores.
 - c) Descansar.
9. ¿Qué te halaga más?
 - a) Que te digan que tienes buen aspecto.
 - b) Que te digan que tienes un trato muy agradable.
 - c) Que te digan que tienes una conversación interesante.
10. ¿Cuál de estos ambientes te atrae más?
 - a) Uno en el que se sienta un clima agradable.
 - b) Uno en el que se escuchen las olas del mar.
 - c) Uno con una hermosa vista al océano.
11. ¿De qué manera se te facilita aprender algo?
 - a) Repitiendo en voz alta.
 - b) Escribiéndolo varias veces.
 - c) Relacionándolo con algo divertido.
12. ¿A qué evento preferirías asistir?
 - a) A una reunión social.
 - b) A una exposición de arte.
 - c) A una conferencia.
13. ¿De qué manera te formas una opinión de otras personas?
 - a) Por la sinceridad en su voz.
 - b) Por la forma de estrecharte la mano.
 - c) Por su aspecto.
14. ¿Cómo te consideras?
 - a) Atlético.
 - b) Intelectual.
 - c) Sociable.
15. ¿Qué tipo de películas te gustan más?
 - a) Clásicas.
 - b) De acción.
 - c) De amor.
16. ¿Cómo prefieres mantenerte en contacto con otra persona?
 - a) Por correo electrónico.
 - b) Juntos tomando un café.
 - c) Por teléfono.
17. ¿Cuál de las siguientes frases se identifican más contigo?
 - a) Me gusta que mi coche se sienta bien al conducirlo.
 - b) Percibo hasta el más ligero ruido que hace mi coche.
 - c) Es importante que mi coche esté limpio por fuera y por dentro.
18. ¿Cómo prefieres pasar el tiempo con tu novia o novio?
 - a) Conversando.
 - b) Acariciándose.
 - c) Mirando algo juntos.
19. Si no encuentras las llaves en una bolsa
 - a) La buscas mirando.
 - b) Sacudes la bolsa para oír el ruido.
 - c) Bucas al tacto.
20. Cuando tratas de recordar algo, ¿cómo lo haces?
 - a) A través de imágenes.
 - b) A través de emociones.
 - c) A través de sonidos.

Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

21. Si tuvieras dinero, ¿qué harías?

- a) Comprar una casa.
- b) Viajar y conocer el mundo.
- c) Adquirir un estudio de grabación.

22. ¿Con qué frase te identificas más?

- a) Reconozco a las personas por su voz.
- b) No recuerdo el aspecto de la gente.
- c) Recuerdo el aspecto de alguien, pero no su nombre.

23. Si tuvieras que quedarte en una isla desierta, ¿qué preferirías llevar contigo?

- a) Algunos buenos libros.
- b) Un radio portátil de alta frecuencia.
- c) Golosinas y comida enlatada.

24. ¿Cuál de los siguientes entretenimientos prefieres?

- a) Tocar un instrumento musical.
- b) Sacar fotografías.
- c) Actividades manuales.

25. ¿Cómo es tu forma de vestir?

- a) Impecable.
- b) Informal.
- c) Muy informal.

26. ¿Qué es lo que más te gusta de una fogata nocturna?

- a) El calor del fuego y los bombones asados.
- b) El sonido del fuego quemando la leña.
- c) Mirar el fuego y las estrellas.

27. ¿Cómo se te facilita entender algo?

- a) Cuando te lo explican verbalmente.
- b) Cuando utilizan medios visuales.
- c) Cuando se realiza a través de alguna actividad.

28. ¿Por qué te distingues?

- a) Por tener una gran intuición.
- b) Por ser un buen conversador.
- c) Por ser un buen observador.

29. ¿Qué es lo que más disfrutas de un amanecer?

- a) La emoción de vivir un nuevo día.
- b) Las tonalidades del cielo.
- c) El canto de las aves.

30. Si pudieras elegir ¿qué preferirías ser?

- a) Un gran médico.
- b) Un gran músico.
- c) Un gran pintor.

31. Cuando eliges tu ropa, ¿qué es lo más importante para ti?

- a) Que sea adecuada.
- b) Que luzca bien.
- c) Que sea cómoda.

32. ¿Qué es lo que más disfrutas de una habitación?

- a) Que sea silenciosa.
- b) Que sea confortable.
- c) Que esté limpia y ordenada.

33. ¿Qué es más sexy para ti?

- a) Una iluminación tenue.
- b) El perfume.
- c) Cierta tipo de música.

34. ¿A qué tipo de espectáculo preferirías asistir?

- a) A un concierto de música.
- b) A un espectáculo de magia.
- c) A una muestra gastronómica.

35. ¿Qué te atrae más de una persona?

- a) Su trato y forma de ser.
- b) Su aspecto físico.
- c) Su conversación.

36. Cuando vas de compras, ¿en dónde pasas mucho tiempo?

- a) En una librería.
- b) En una perfumería.
- c) En una tienda de discos.

37. ¿Cuáles tu idea de una noche romántica?

- a) A la luz de las velas.
- b) Con música romántica.
- c) Bailando tranquilamente.

38. ¿Qué es lo que más disfrutas de viajar?

- a) Conocer personas y hacer nuevos amigos.
- b) Conocer lugares nuevos.
- c) Aprender sobre otras costumbres.

39. Cuando estás en la ciudad, ¿qué es lo que más echas de menos del campo?

- a) El aire limpio y refrescante.
- b) Los paisajes.
- c) La tranquilidad.

40. Si te ofrecieran uno de los siguientes empleos, ¿cuál elegirías?

- a) Director de una estación de radio.
- b) Director de un club deportivo.
- c) Director de una revista.

Evaluación de resultados

Marca la respuesta que elegiste para cada una de las preguntas y al final suma verticalmente la cantidad de marcas por columna.

No. de pregunta	Visual	Auditivo	Kinestésico
1	B	A	C
2	A	C	B
3	B	A	C
4	C	B	A
5	C	B	A
6	B	A	C
7	A	B	C
8	B	A	C
9	A	C	B
10	C	B	A
11	B	A	C
12	B	C	A
13	C	A	B
14	A	B	C
15	B	A	C
16	A	C	B
17	C	B	A
18	C	A	B
19	A	B	C
20	A	C	B

No. de pregunta	Visual	Auditivo	Kinestésico
21	B	C	A
22	C	A	B
23	A	B	C
24	B	A	C
25	A	B	C
26	C	B	A
27	B	A	C
28	C	B	A
29	B	C	A
30	C	B	A
31	B	A	C
32	C	A	B
33	A	C	B
34	B	A	C
35	B	C	A
36	A	C	B
37	A	B	C
38	B	C	A
39	B	C	A
40	C	A	B

EL TOTAL: permite identificar qué canal perceptual es predominante, según el número de respuestas que elegiste en el cuestionario.

ANEXO 2 Estilos de aprendizaje de los alumnos del 6° “A”

Escuela Primaria “Héroes del 5 de Mayo”.		Ciclo escolar: 2016 –2017		
NO.	CÓDIGO DEL ALUMNO	AUDITIVO	VISUAL	QUINESTÉSICO
1	AFEX01			X
2	BGBX02			X
3	BODV03	X		X
4	CRCR04			X
5	CPBX05		X	X
6	CLNX06	X	X	
7	CRJG07		X	
8	DGSX08	X	X	
9	DDLA09	X		
10	DRSF10		X	
11	ERHX11	X	X	
12	FPSX12	X		
13	HAIX13		X	X
14	HLGX14		X	
15	HLXX15		X	X
16	JMAX16	X	X	
17	JSAX17	X	X	
18	LGEJ18	X	X	
19	MRVX19	X	X	
20	MRMA20	X	X	
21	MMVX21		X	
22	MEJD22	X	X	
23	MRLF23	X		
24	MCCA24	X	X	
25	OGKJ25			X
26	PLRX26		X	
27	PNSY27	X	X	
28	PSAX28		X	
29	RMAX29	X		
30	RMEX30	X	X	
31	RBBJ31	X	X	
32	RCFG32	X	X	
33	ROLX33	X	X	
34	SRDX34		X	X
35	SSJL35	X	X	
36	SMEX36		X	X
37	VCJS37		X	
38	ZMAX38	X	X	

ANEXO 3 Encuesta a los alumnos sobre el uso de las “TIC”

Encuesta					
Preguntas		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	¿Utilizas alguna “Red Social”?	16	8	7	7
2	¿Sabes conectarte a internet desde cualquier dispositivo (ya sea un celular, una tableta, una computadora o una Laptop)?	19	8	7	4
3	¿Manejas alguna cuenta de correo electrónico para enviar o recibir información?	0	4	8	26
4	¿Utilizas el internet con fines educativos?	7	10	21	0
5	¿Utilizas Internet para navegar en “Sitios Web” y buscar información?	19	10	9	0

ANEXO 4 Encuesta a docentes sobre el uso de las “TIC” en la escuela primaria

<i>“Concentrado de la encuesta a 100 docentes activos en escuelas primarias públicas del Estado de Puebla”</i>					
1.-	¿En qué grado educativo labora?	1°	10	4°	14
		2°	12	5°	22
		3°	12	6°	30
2.-	El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las “TIC” es:	a) Excelente: 13 maestros c) Bueno: 55 maestros b) Suficiente: 30 maestros d) Nulo: 2 maestros			
3.-	¿Con qué frecuencia hace uso de la tecnología educativa? (creación de un “EVA”, “Blogs”, videos educativos, diapositivas interactivas, etc.)	a) Nunca:			9
		b) Casi nunca (1 vez por trimestre):			32
		c) A veces (entre 6 y 9 veces en el trimestre):			32
		d) Casi siempre (hasta 8 veces al mes):			15
		e) Siempre (hasta 3 veces por semana o más):			12
4.-	¿Alguna vez usted ha diseñado un curso para sus alumnos en algún “LMS” en este ciclo escolar o en algún ciclo escolar pasado?	Nunca		81	
		En una o más ocasiones		19	
5.-	¿Por qué considera que no ha diseñado un curso en un “LMS”, para trabajar algún tema o alguna asignatura con sus alumnos?	a) No he recibido capacitación y por ende no cuento con el conocimiento necesario para efectuarlo.			26
		b) Mi centro de trabajo no está equipado con la tecnología que necesito, por lo tanto, aunque supiera gestionar un entorno, no podría llevarlo a cabo.			40
		c) Su implemento aumentaría el trabajo en el aula.			15
		d) Sólo he gestionado un entorno virtual hasta este momento.			11
		e) He gestionado un entorno virtual en más de dos ocasiones.			8
6.-	Cree firmemente que el uso de las “TIC” motiva a los estudiantes a aprender	Sí		No	
		98		2	

ANEXO 7 “Planeación didáctica de los contenidos y vocabulario a trabajar”

Objetivo general: Que los alumnos del 6° “A” comuniquen e intercambien información de manera oral y escrita en inglés a otros estudiantes para el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje (Comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita).					
Total de horas: 75.5 y 25 horas interdependientes del 26 de noviembre de 2016 al 10 de julio de 2017					
	Vocabulario y expresiones a trabajar	Descripción de la actividad:	Recursos de las “TIC”	Tiempo	Evidencias
Tema: Presentación de la canción: “We Wish You a Merry Christmas” Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Expresión oral Objetivo específico Tener un primer acercamiento con el idioma inglés a través del canto	Expresiones a trabajar “Merry Christmas” “Happy New Year” Vocabulario a trabajar: I, You, He, She, It, We, You, They. Verbo “To Wish” (en presente). Song, Lyrics	Los alumnos cantarán la canción “We Wish You a Merry Christmas” y lo presentarán a los demás integrantes de la comunidad escolar, en el convivio de navidad que cada año organiza la “Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo”	- El video - Laptop - Bocinas - Proyector	Presencial: 6 horas Online: 4 horas	- Grabación de la participación de los alumnos en video “MP4”
Tema: I am... Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Comprensión oral - Expresión oral Objetivo específico Realizar un video presentándose al intercambio correspondiente de forma individual.	Expresiones a trabajar: Saludos: Hello, hi, good morning, good afternoon, good evening, dear penfriend. Presentación: My name is ..., I am nine years old, I live in Puebla, I live in Mexico. Los gustos: I like/I don't like Las preguntas: What's your name?, How old are you?, Where do you live?, Do you like? Vocabulario a trabajar: Verbo “To Be” (en presente). Cats, dogs, horses, books, school, chocolate, spiders, music, dance, football, France, Mexico.	A lo largo de la clase presencial y en línea, los alumnos aprenderán a decir en inglés cómo se llaman, cuántos años tienen, de qué lugar son, describir lo que les gusta y los que no. Cuando logren asimilar esta información de manera lúdica, los alumnos serán grabados, proyectando que han aprendido a describirse en inglés. Los videos registrados se enviarán a sus destinatarios virtuales (alumnos pertenecientes a una escuela de la comunidad de Berd’huis en Francia).	- El video - Laptop - Bocinas - Proyector - Internet	Presencial: 10 horas Online: 4 horas aprox.	- Ejercicios en el “LMS” - Video de los alumnos
Tema: Who I am? Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Comprensión oral - Expresión oral Objetivo específico Crear un " Guess	Contenido a trabajar: - My hair is blonde/ brown/ red/ black. My hair is curly/ wavy/ straight/ long /short. - My eyes are blue/ green/ brown/ black /grey. - I have glasses, a hat, a flower, make up, a	Juego de "¿Adivina quién?" o "¿Quién soy yo" en forma de cuestionario? Cuatro fotografías de los estudiantes del grupo se proyectarán. La descripción corresponderá a uno de los cuatro estudiantes, y debajo de cada retrato, se colocará	- Video - Proyector - Laptop - Bocinas - Internet	Presencial: 12 horas	- Audios en “MP3” - Fotografía de cada alumno - Ejercicios en el “LMS”

Who”, para que los alumnos se describan en inglés en una grabación mp3 y los estudiantes del mismo grupo escuchen las grabaciones y adivinen de quién se trata.	necklace, a cap. - My skin is white/brown/black. - I am a boy / a girl.	el nombre del niño o niña. Los niños deben escuchar con atención el audio y adivinar cuál es de los cuatro niños. Los educandos deben establecer una lista de nombres en orden. Ejemplo: 1) Ximena 2) Fernando 3) Alexa Todo el grupo validará el nombre correcto.		Online: 4 horas aprox.	
Tema: What time is it? Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Comprensión oral Objetivo específico Que los alumnos puedan leer la hora.	Vocabulario a trabajar: - What time is it?: ¿qué hora es? - Minutes: minutos. - “It is...” (It’s) – Es la/Son las... - It’s + los minutos + past/to + la hora.	Que los alumnos mencionen la hora de la actualidad, teniendo en cuenta: - O’clock es una contracción que significa (del reloj) que en español equivale a “en punto” - A quarter past... – “y cuarto” - Half past – “y media” - A quarter to... – “menos cuarto” or “un cuarto para...”	- Video - Proyector - Laptop - Bocinas - Internet	Presencial: 3 hora Online: 1 hora	- Video tutorial de “YouTube” - Plataforma de “Edmodo”
Tema: “This is my school, my classroom and my teacher” Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Comprensión oral - Expresión oral Objetivo específico Que los alumnos describan su escuela en inglés.	Contenido a trabajar para comprender el video de “CM1-CM2”: - Welcome to Mâle/Berd’huis! - In Mâle there is a townhall, a church, a school, a bakery, a pharmacy. Contenido a desarrollar: .My school has a big garden it has a lot of flowers, it is beautiful. - My school has two basketball grounds. They are big, new, clean and beautiful. - This is my classroom, it is big, clean, beautiful and comfortable.	Realización de un video presentando el salón de clase, el patio y los jardines de la escuela, las canchas de fútbol, la dirección escolar, los sanitarios, el estacionamiento, para que los niños de “CE2” y de “CM1-CM2” conozcan las instalaciones.	- Video - Proyector - Laptop - Bocinas - Internet	Presencial: 10 horas Online: 2 horas aprox.	- Videos grabados - Ejercicios en el “LMS”
Tema: “The weather forecast” Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Expresión oral Objetivo específico Que los alumnos aprendan a identificar el clima del día.	Contenido a trabajar: - 1.- It’s cloudy = Está nublado 2.- It’s sunny = Está soleado 3.- It’s rainy = Llueve 4.- It’s stormy = Está tormentoso 5.- It’s windy = Hace viento 6.- It’s snowy = Está nevando	Los alumnos imaginarán que son reporteros y que da el clima en un canal de noticias. Darán un reportaje a los espectadores del clima de la ciudad en donde se encuentran.	- Video - Proyector - Laptop - Bocinas - Internet	Presencial: 8 horas Online: 2 horas aprox.	- Ejercicios en el “LMS” - Video grabados de los alumnos

Tema: "The letter" Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Expresión escrita Objetivo específico Que los alumnos escriban una carta a su intercambio poniendo en juego lo que aprendieron a lo largo del curso y lo envíen a la plataforma en un archivo de "Word".	Contenido a trabajar: - Do you have any pets? - I have a dog, cat, fish, horse, turtle. - Do you have any brothers or sisters? - I have a brother and a sister.	Actividades programadas: 1.- Escribir en un archivo de Word una carta (Dedicada al intercambio correspondiente de Francia de "CE2" o de "CM1- CM2"). Aspectos a calificar: - Ortografía en inglés - Envío del archivo digital.	- Video - Proyector - Laptop - Bocinas - Internet	Presencial: 4 horas Online: 2 horas aprox.	- "LMS" "Edmodo" - Cartas digitales
Tema: "Greetings and farewells" Prácticas sociales del lenguaje a trabajar: - Comprensión oral - Expresión oral Objetivo específico Que los alumnos del 6° "A" saluden y se despidan por "Skype" de su intercambio.	Vocabulario a trabajar: - Hello, how are you? - Hello, how do you do? -Hi - Good morning - Good evening - Bye -Goodbye - Take care - See you later - See you soon	Que los alumnos puedan conectarse por primera vez de manera sincrónica con su intercambio, y en menos de 5 minutos saluden y se despidan a través de "Skype".	- Laptop - Bocinas - Internet	Presencial: 1 hora Online: 5 minutos por alumno (2.5 horas).	- Fotos

Contenidos específicos y complementarios:

- Presentación (decir cómo se llaman, cuántos años tienen, cuál es el nombre de su estado y país de origen).
- Trabajar con el verbo "to like, to be, to have, to wear".
- Expresar quién es su intercambio de correspondencia interescolar (decir su nombre y si es hombre o mujer y en qué parte de Francia vive).
- Aprender vocabulario de algunos continentes, países, ciudades.
- Números en inglés del 1 al 40.
- Escribir y decir la fecha en inglés.
- Conocer expresiones de saludos y despedidas (Greetings and farewells).
- Asimilar vocabulario de animales, objetos, hobbies, frutas, verduras y comida.
- Aprender a decir qué le gusta y qué no le gusta.
- Aprender los colores en inglés.
- Describir a otra persona con los elementos que conocen.
- Saber decir qué accesorios llevan puestos (conjuguar el verbo "to wear" en "present" y "present continuous")
- Describir su color de ojos y cabello, la forma de su cabello y mencionar algún accesorio que lleven puesto.
- Decir la hora en inglés.
- Descripción de la escuela primaria "Héroes del 5 de Mayo" y el salón de clase del 6° "A"
- Descripción del clima de alguna ciudad o país.
- Escribir una carta para saludar y despedirse de su intercambio de Francia.
- Saludarse y despedirse de su intercambio a través de "Skype".

ANEXO 8 “Permiso de padres de familia o tutores para tomar fotos, películas, vistas fijas, videos y grabaciones de los estudiantes”

Se le solicita que, después de leer la información que aparece a continuación, llene el permiso.

Entiendo que a través de este documento se solicita mi autorización/permiso para filmar, video- o audio-grabar, y/ fotografiar (vistas fijas y/o fotos) a mi hijo/a durante las lecciones, evaluaciones, y actividades de la escuela. Entiendo que las películas, video- y audio grabaciones, y fotografías tomadas serán usadas con propósitos educativos.

Dichos documentos se usarán solamente para llevar a cabo el estudio de caso titulado: “Herramientas y recursos educativos de la “Web 2.0”, como medios de motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en alumnos de sexto grado de primaria”, y analizar en qué medida influyen las herramientas y los recursos educativos de la “Web 2.0” para que los alumnos se motiven en el aprendizaje del idioma inglés dentro de un “LMS”.

Entiendo perfectamente que la difusión de los videos, audio grabaciones y fotografías, será entre el grupo del 6° “A”, a través de las diversas formas de difusión que estén disponibles en la escuela y que puedan ser de fácil acceso a los alumnos.

De igual forma autorizo el uso de la plataforma “Edmodo”, que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de “microblogging”, creado para un uso específico en educación y entiendo que será otra de las estrategias que se llevarán a cabo para motivar a los alumnos a aprender inglés y que será el medio para que mi hijo (a) empiece a dominar las “TIC”, para que, cuando asista a la Educación Secundaria, tenga nociones de los trabajos a realizar.

Entiendo que la maestra Lourdes Juárez Michua, está poniendo de su empeño al llevar a cabo este proyecto que en conjunto con los alumnos del 6° “A” de la “Escuela Primaria Héroes del 5 de Mayo”, con CCT: 21EPR1611P, por lo que autorizo que mi hijo (a):
_____ participe en el curso.

_____ Sí, otorgo mi consentimiento/autorización/permiso

_____ No, niego mi consentimiento/autorización/permiso

Nombre del Padre o la Madre de familia, o tutor

Firma: _____

Fecha: _____

Firmas de conformidad de los padres de familia de 6° "A"

No.	NOMBRE DEL ALUMNO	Nombre del padre de familia o tutor	Firma de conformidad
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
	MENESES RODRIGUEZ LOIS FERNANDO	ALICIA MENESES	

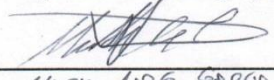
Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

No.	NOMBRE DEL ALUMNO	Nombre del padre de familia o tutor	Firma de conformidad
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			

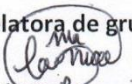
Maestra de grupo


Lourdes Juárez Michua

Representante de grupo


MARIO ALDO GARCÍA P.

Relatora de grupo


Sra. Norma Ríos Robles

Tesorera de grupo


NORMA ORTEÓN RODRÍGUEZ

ANEXO 9 “Criterios y porcentajes de evaluación de las prácticas sociales del lenguaje”

Criterios de evaluación		Porcentaje
Desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje.		
1	Comprensión oral.	20 %
2	Comprensión escrita.	20 %
3	Expresión oral.	20 %
4	Expresión escrita.	20 %
5	Participación (motivación).	20 %
Total		100 %

ANEXO 10 “Evaluación general de los alumnos en la modalidad B-learning”

Evaluación general de cada alumno				
No.	Código del alumno	Presencial	En línea	Promedio General
1	AFEX01	9.5	9.0	9.2
2	BGBX02	9.0	8.5	8.7
3	BODV03	10	10	10
4	CRCR04	8.0	8.0	8.0
5	CPBX05	8.5	9.0	8.7
6	CLNX06	8.6	8.2	8.4
7	CRJG07	9.5	9.0	9.2
8	DGSX08	9.5	9.0	9.2
9	DDLA09	8.0	7.0	7.5
10	DRSF10	8.8	9.0	8.9
11	ERHX11	8.6	7.4	8.0
12	FPSX12	9.8	9.5	9.6
13	HAIX13	9.8	9.8	9.8
14	HLGX14	9.9	9.5	9.7
15	HLXX15	8.9	9.5	9.2
16	JMAX16	10	9.5	9.7
17	JSAX17	10	9.9	9.9
18	LGEJ18	9.8	9.9	9.8
19	MRVX19	8.0	7.0	7.5
20	MRMA20	9.6	9.5	9.5
21	MMVX21	8.9	9.0	8.9
22	MEJD22	9.6	9.5	9.5
23	MRLF23	9.0	8.9	8.9
24	MCCA24	8.0	8.1	8.0
25	OGKJ25	8.4	8.5	8.4

Evaluación general de cada alumno				
No.	Código del alumno	Presencial	En línea	Promedio General
26	PLRX26	8.8	8.5	8.6
27	PNSY27	7.0	7.5	7.2
28	PSAX28	9.8	9.0	9.4
29	RMAX29	10	10	10
30	RMEX30	7.5	8.5	8.0
31	RBBJ31	7.9	9.0	8.4
32	RCFG32	8.0	8.8	8.4
33	ROLX33	7.9	8.9	8.4
34	SRDX34	9.8	9.6	9.7
35	SSJL35	9.0	9.6	9.3
36	SMEX36	9.0	9.0	9.0
37	VCJS37	8.9	9.0	8.9
38	ZMAX38	9.6	9.0	9.3
Promedio general del grupo		8.9	8.9	8.9

ANEXO 11 “Autoevaluación de la participación en el curso por parte de los alumnos (AA).”

Autoevaluación de los alumnos= AA

Autoevaluación de la participación en el curso por parte de los alumnos (AA) .	El objetivo se logró		Hubo avance significativo		Hubo cierto avance		No hubo avance	
	AA	Porc. %	AA	Porc. %	AA	Porc. %	AA	Porc. %
1.- Aprendí a interactuar en la plataforma educativa.	27	71 %	11	28.9 %				
2.- Aprendí conceptos y vocabulario en inglés gracias a los recursos de la “Web 2.0” que se ocuparon en la plataforma.	19	50 %	16	42.1 %	3	7.8 %		
3.- Desarrollé habilidades digitales.	24	63.1 %	13	34.2 %	1	2.6 %		
4.- Fortalecí las habilidades digitales que ya había puesto en práctica con anterioridad.	24	63.1 %	13	34.2 %	1	2.6 %		
5.- Entregué en tiempo y forma las actividades propuestas en la plataforma de “Edmodo”.	11	28.9 %	19	50 %	8	21 %		
6.- Participé en los chats y réplicas de comentarios.	26	68.4 %	8	21 %	4	10.5 %		

ANEXO 12 “Evaluación del curso”

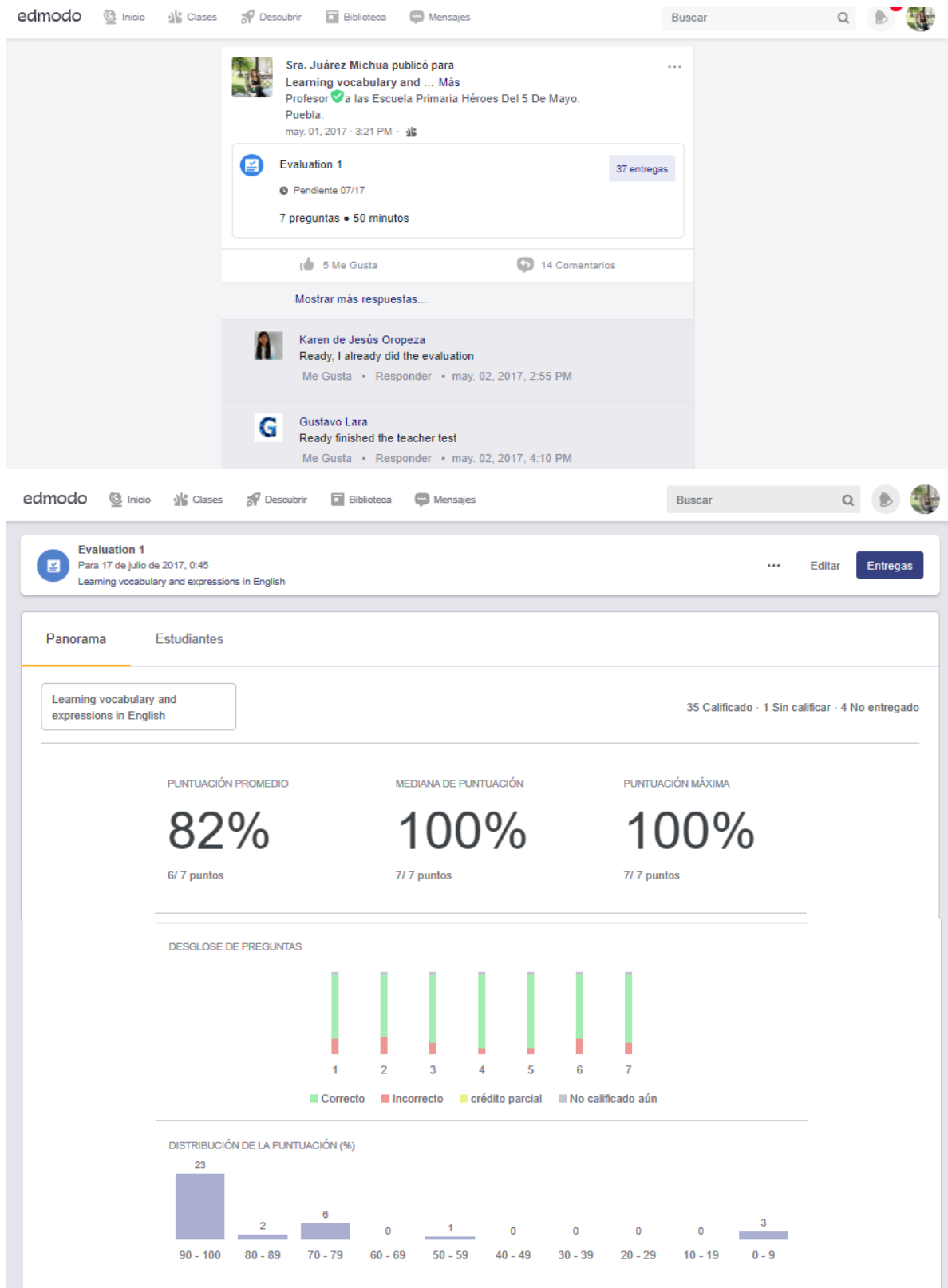
Escala Categoría		Evaluación del curso “B-learning” por parte de los 38 alumnos						
		Totalmente de acuerdo (5)	De acuerdo (4)	Indiferente (3)	En Desacuerdo (2)	Totalmente en desacuerdo (1)	Ítems (190)	Promedio
Modalidad de trabajo: “Blended-learning”.	La modalidad de trabajo te permitió aprender a usar las “TIC”.	22	16	0	0	0	175	9.2
	La asesoría presencial te permitió aprender vocabulario y conceptos de inglés.	19	18	1	0	0	170	8.9
	La asesoría presencial te permitió disipar dudas acerca del trabajo a realizar.	28	8	2	0	0	178	9.3
Entorno virtual de “Edmodo”.	La organización de los contenidos en la plataforma, facilitó la interacción para la entrega de trabajos y la participación en los chats.	29	7	2	0	0	179	9.4
	La plataforma de “Edmodo” es atractiva y motivante para querer aprender.	29	8	1	0	0	180	9.4
Evaluación al asesor del curso.	El asesor domina los recursos de las “TIC” que se trabajaron en el curso.	31	7	0	0	0	183	9.6
	El docente facilitó las bases teóricas para comprender y asimilar información en inglés.	29	8	1	0	0	180	9.4
	El asesor sabe promover el uso de las “TIC” para aprender conceptos y vocabulario de la materia de inglés.	34	4	0	0	0	186	9.7
	El asesor promovió la comunicación en	25	13	0	0	0		

	inglés entre los estudiantes dentro de la plataforma de “Edmodo”.						177	9.3
	El docente promovió la comunicación en inglés entre los estudiantes dentro del salón de clase.	24	14	0	0	0	184	9.6
Herramientas y recursos educativos de la “Web 2.0”.	Las herramientas y recursos que se emplearon en el curso, sirvieron de manera positiva en mi aprendizaje.	31	6	1	0	0	182	9.5
	Los materiales digitales que se encuentran en “Edmodo”, te ayudaron a asimilar mejor el vocabulario en inglés y comprender mejor los temas.	25	11	1	0	0	172	9.0
	Los materiales en la plataforma fueron suficientes para lograr un aprendizaje significativo en cada tema.	27	10	1	0	0	178	9.3
Objetivos del curso “Blended-learning”.	Desarrollar habilidades digitales.	22	14	2	0	0	172	9.0
	Comunicar información en inglés a otros estudiantes para el desarrollo de las prácticas sociales del lenguaje en inglés.	31	7	0	0	0	183	9.6
	Conocer los recursos educativos de las “TIC” para poder aprender de manera autónoma.	24	12	2	0	0	174	9.1

PROMEDIO GENERAL	9.2
------------------	-----

Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

ANEXO 13 “Visualización del promedio general de la evaluación 1, en el entorno virtual de Edmodo”



Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

ANEXO 14 “Imágenes adjuntadas en la actividad no. 16, para el aprendizaje de objetos a partir de la escucha de un audio”

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más Profesor a la Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo, Puebla.
may. 28, 2017 · 3:57 PM ·

ACTIVITY 16
Repasa y escucha el audio...

11 archivos adjuntos

7.- Moustache

8.- Beard

5.- Pair of earrings

2.- Necklace

6.- Cap

4.- Flower

9.- Hat

3.- Glasses

makeup maquillaje, necklace collar, glasses lentos, flower flor, pair of earrings are...
• Tipo de archivo desconocido • 528KB

Vocabulary of objects.pptx
• tipo PPTX • 2.24MB

makeup, necklace, glasses, flower, pair of earrings, cap, moustache, beard, hat...
• tipo MP3 • 219KB

Examinar 10 archivos...

2 Me Gusta 9 Comentarios Compartir

Dulce Briana
Thank you teacher.
Me Gusta • 1 Respuesta • may. 28, 2017, 4:07 PM

Sra. Juárez Michua
Repasa y escucha el audio
Me Gusta • may. 28, 2017, 4:08 PM

Escribe una respuesta...

Emma Jacqueline Lara
Thanks teacher
1 Me Gusta • Responder • may. 28, 2017, 6:31 PM

valeria Mota Mata
thanks !! teacher
Me Gusta • Responder • may. 29, 2017, 7:37 PM

Izbeth rosales ortega
thanks teacher
Me Gusta • Responder • may. 29, 2017, 9:13 PM

Said Vilantes Campos
thanks teacher
Me Gusta • Responder • jun. 13, 2017, 2:43 PM

Emmanuel Solis Matamoros
thanks teacher
Me Gusta • Responder • jun. 15, 2017, 7:28 PM

Daniel Sanchez
I'm going to study it
Me Gusta • Responder • jun. 15, 2017, 9:26 PM

Alfredo Tzuc

ANEXO 15 Videos realizados a lo largo del curso: “Learning vocabulary and expressions in English (Aprendizaje de vocabulario y expresiones en inglés)”.

1.- Canción de navidad: Les deseamos una feliz navidad



Christmas song We wish you a Merry Christmas

2.- “Presentación de los alumnos”



Children's introductions

3.- “Hola amigos”



Hello friends

4.- “El clima”



The weather

5.- “Describiendo mi escuela”



Describing my school

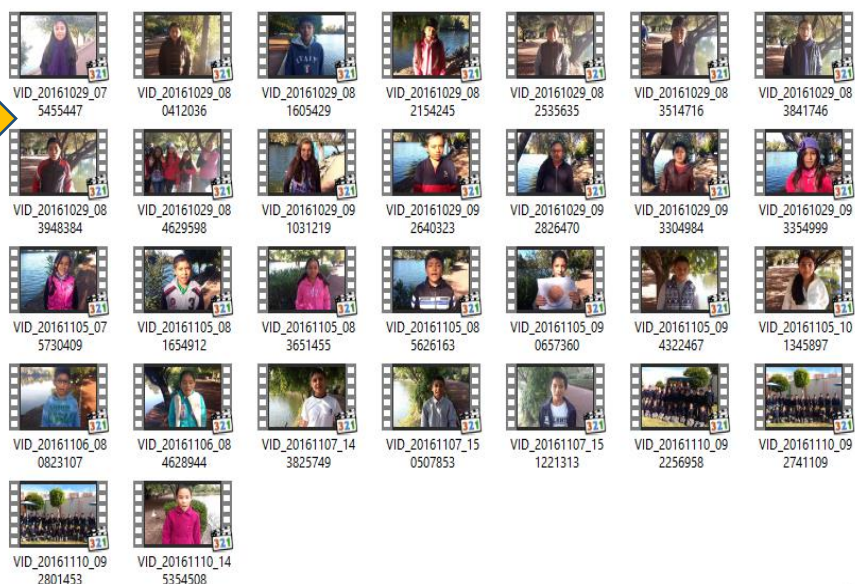
Cada uno de los 5 videos contienen todas las participaciones de los alumnos, ejemplo:

“Presentación de los niños”



Children's introductions

Grabaciones individuales que conforman el video No. 2



ANEXO 16 Videos postados en la plataforma de “Edmodo” como evidencia del trabajo realizado.

Ejemplo 1 “Video titulado: The weather” (El clima).

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más Profesor a las Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo. Puebla.
jun. 23, 2017 · 12:06 PM

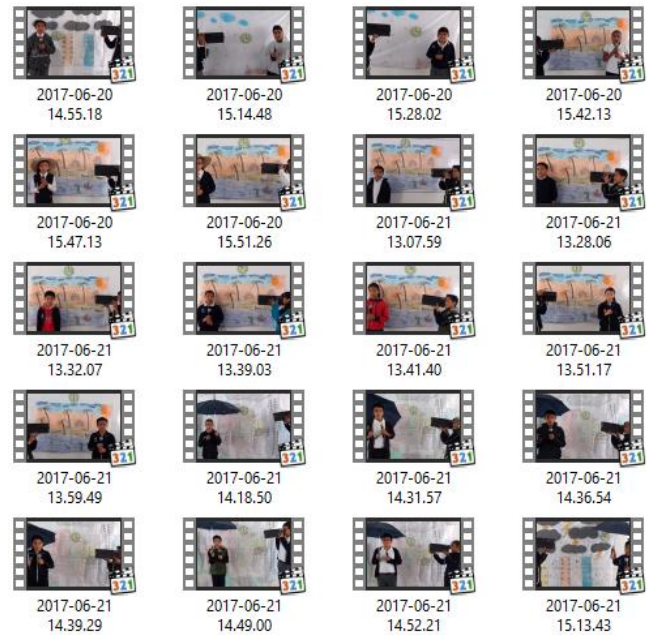
Les comparto la evidencia de nuestro trabajo, gracias por su participación "The weather forecast"



6 Me Gusta · 2 Comentarios · Compartir

Mostrar más respuestas...

Alejandra Zepeda
I like it
1 Me Gusta · Responder · jun. 23, 2017, 3:09 PM



Ejemplo 2 “Video titulado: Describing my school” (Describiendo mi escuela).

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más Profesor a las Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo. Puebla.
jun. 19, 2017 · 4:12 PM

"Describing my school"

Thank you for participating in this activity 😊



DESCRIBING MY SCHOOL you.tu.be

8 Me Gusta · 4 Comentarios · Compartir

Said Villantes Campos
GOOD!!!!!!
1 Me Gusta · Responder · jun. 19, 2017, 6:03 PM

Gustavo Lara
I like it! ❤️
1 Me Gusta · Responder · jun. 19, 2017, 6:37 PM

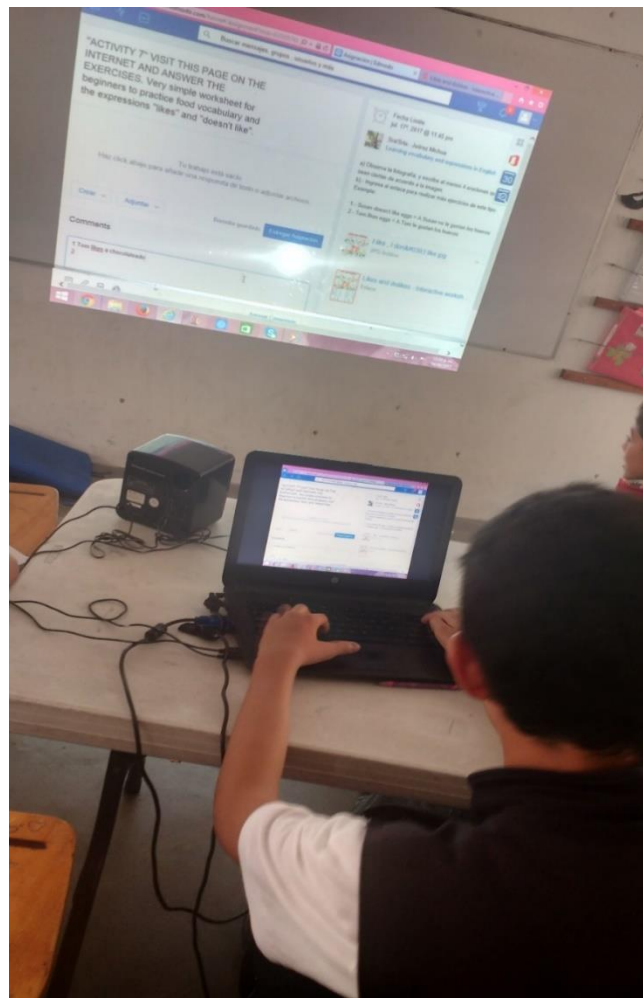
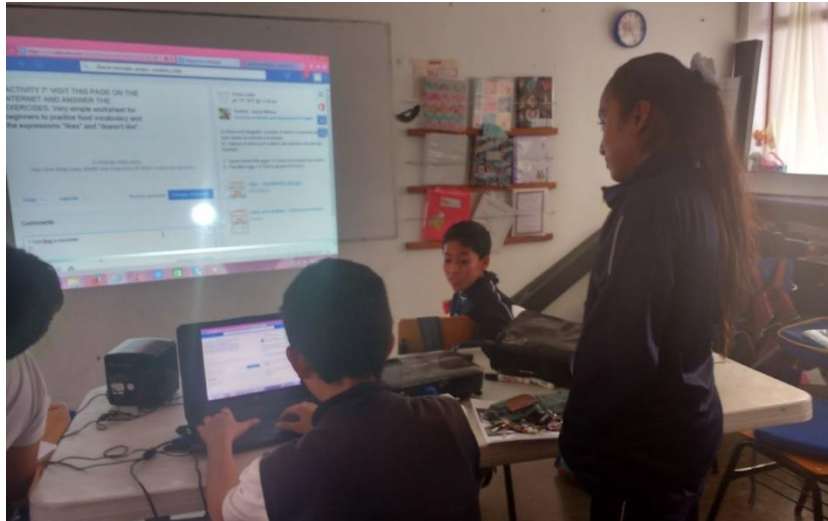


ANEXO 17 “Evidencia de la estrategia de correspondencia interescolar virtual asincrónica”



ANEXO 18 Evidencias del empleo de plataforma educativa de “Edmodo”

Se les explicó a los alumnos cómo debían adjuntar un archivo de “Word” en la consigna número 7 y se les mostró en qué sección podían escribir un texto, para hacer entrega de la tarea asignada por medio de la mensajería de “Edmodo”



Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

ANEXO 19 “El entorno virtual refuerza el aprendizaje de la clase presencial y viceversa”



Clases Descubrir Biblioteca Mensajes Buscar

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más Profesor a las Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo. Puebla.
jun. 10, 2017 - 10:30 PM

ACTIVITY 20
WHAT TIME IS IT?
Observa los videos y repasa el tema.

¿Qué hora es en este momento? (Escribe la hora exacta, cuando contestes este ejercicio)
R=

- 2 archivos adjuntos -

INGLÉS PARA NIÑOS CON MR PEA - LAS HORAS

Mostrar 1 archivo más...

2 Me Gusta 28 Comentarios Compartir

Abigail Pérez Sánchez
It is seven to eleven
Me Gusta Responder jun. 10, 2017, 10:44 PM

Emma Jacqueline Lara
It is three o'clock
Me Gusta Responder jun. 12, 2017, 3:00 PM

Carlos Roberto Castillo Rio
it is four oclock
Me Gusta Responder jun. 12, 2017, 4:18 PM

Emmanuel Solis Matamoros
It is four to o'clock
Me Gusta Responder jun. 12, 2017, 4:39 PM

Eduardo Antonio Flores
It is five to o'clock
Me Gusta Responder jun. 12, 2017, 5:10 PM

JustinLuis SantanaSebastian
it is six o' clock
Me Gusta Responder jun. 12, 2017, 6:01 PM

Alexandra Jimenez

ANEXO 20 “Bienvenida a los alumnos”

edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes Buscar

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más
Profesor a las Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo. Puebla.
feb. 27, 2017 · 11:41 PM ·

Welcome to this learning site. In this school year we are going to work on different activities of the English subject that will help you to learn new English words and concepts. You will be able to use the new words and phrases to communicate with your french pal.

You are welcome here.

13 Me Gusta 45 Comentarios Compartir

Luis Antonio Díaz
thanks for the welcome
1 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 10:11 AM

Roberto Penaloza Lovera
it's very good!
1 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 12:35 PM

Alejandra Zepeda
Thank you very much teacher
Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 12:58 PM

Abigail Pérez Sánchez
thank you very much teacher
1 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 1:45 PM

Susana Francisco Payta
thanks teacher
1 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 2:02 PM

Samantha Derio Gonzalez
Thanks for this welcome teacher
Traducir
2 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 3:55 PM

JustinLuis SantanaSebastian
thank you very much teacher
3 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 4:23 PM

Aldhair Jimenez
Thanks miss, for the welcome
1 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 4:31 PM

Gustavo Lara
Thanks teacher for the welcome
1 Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 5:01 PM

Sra. Juárez Michua
you are welcome 😊
Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 6:47 PM

Dulce Brianza
Thank you teacher ☺
Me Gusta · Responder · feb. 28, 2017, 6:58 PM

ANEXO 21 Secuencia de las consignas 18 y 19 en la plataforma de “Edmodo”, a partir de la numeración decimal

Ejemplo 1 (consigna 18):

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más
Profesor a las Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo. Puebla.
may. 28, 2017 · 5:44 PM ·

ACTIVITY 18 ←

Conjugation of the verb "to wear" in the present participle:
WEARING (Usando)

Escribe una oración en el tiempo "Participio presente" con el vocabulario que ya conoces.
Ejemplo: I'm wearing makeup (Yo estoy usando maquillaje).

WHAT ARE YOU WEARING? (¿QUÉ LLEVAS PUESTO?)
R=

- 4 archivos adjuntos -

En general:

I'm wearing +

te pones **1**

a +

I'm wearing **a** sweater.

I'M WEARING.....

Vocabulary of objects.pptx
↓ · tipo PPTX · 2.24MB

I'm wearing makeup.mp3
↓ · tipo MP3 · 42KB

[Esconder 3 archivos...](#)

1 Me Gusta 32 Comentarios Compartir

Alexa Ramirez
I'm wearing a pair of earrings.
1 Me Gusta · 1 Respuesta · may. 28, 2017, 5:57 PM

Sra. Juárez Michua
Very good!
Me Gusta · may. 28, 2017, 6:18 PM

JashiaDaniela MenesesEquihua
I'm wearing a necklace.
Me Gusta · Responder · may. 28, 2017, 7:08 PM

Abigail Pérez Sánchez
I'm wearing a makeup
1 Me Gusta · Responder · may. 28, 2017, 7:57 PM

Dulce Brianza
I'm wearing a flower.
1 Me Gusta · Responder · may. 28, 2017, 9:07 PM

JustinLuis SantanaSebastian
Im wearing a cap
Me Gusta · Responder · may. 29, 2017, 2:11 PM

Eduardo Antonio Flores
I'm wearing a hat
Me Gusta · Responder · may. 29, 2017, 3:13 PM

Susana Francisco Payta
I'm wearing glasses.
Me Gusta · Responder · may. 29, 2017, 3:39 PM

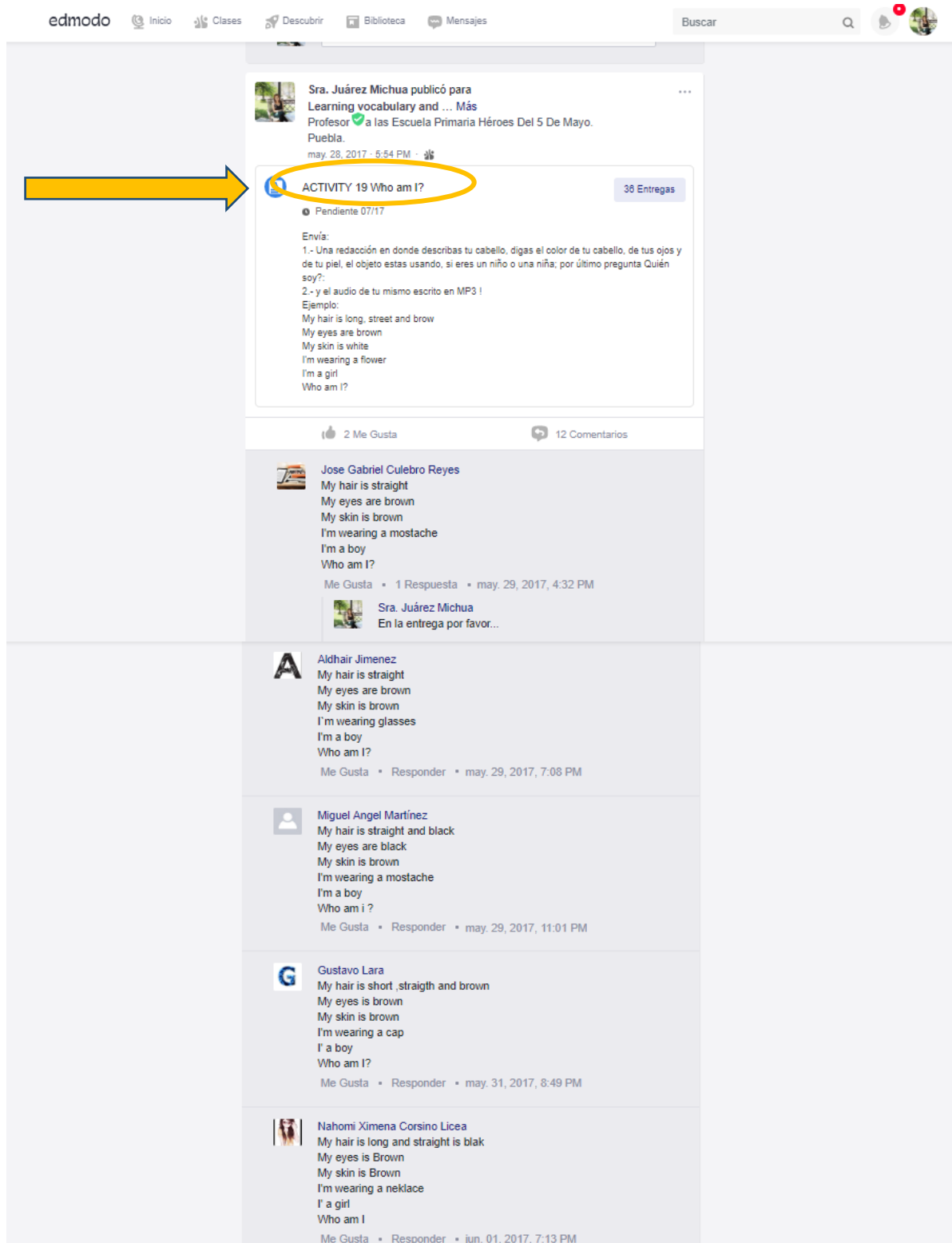
Emma Jacqueline Lara
I'm wearing a flower
I'm wearing a pair of earrings
Me Gusta · Responder · may. 29, 2017, 3:57 PM

Jose Gabriel Culebro Reyes
I'm wearing a cap
Me Gusta · Responder · may. 29, 2017, 4:26 PM

ivan hernandez
I'm wearing a hat
Me Gusta · Responder · may. 29, 2017, 6:45 PM

Motivar para aprender a partir de la Web 2.0

Ejemplo 2 (consigna 19):



edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes Buscar

Sra. Juárez Michua publicó para Learning vocabulary and ... Más
Profesor a las Escuela Primaria Héroes Del 5 De Mayo. Puebla.
may. 28, 2017 - 5:54 PM

ACTIVITY 19 Who am I? 36 Entregas

Pendiente 07/17

Envía:
1 - Una redacción en donde describas tu cabello, digas el color de tu cabello, de tus ojos y de tu piel, el objeto estas usando, si eres un niño o una niña; por último pregunta Quién soy?
2 - y el audio de tu mismo escrito en MP3 !
Ejemplo:
My hair is long, street and brow
My eyes are brown
My skin is white
I'm wearing a flower
I'm a girl
Who am I?

2 Me Gusta 12 Comentarios

Jose Gabriel Culebro Reyes
My hair is straight
My eyes are brown
My skin is brown
I'm wearing a mostache
I'm a boy
Who am I?
Me Gusta 1 Respuesta may. 29, 2017, 4:32 PM

Sra. Juárez Michua
En la entrega por favor...

Aldhair Jimenez
My hair is straight
My eyes are brown
My skin is brown
I'm wearing glasses
I'm a boy
Who am I?
Me Gusta Responder may. 29, 2017, 7:08 PM

Miguel Angel Martínez
My hair is straight and black
My eyes are black
My skin is brown
I'm wearing a mostache
I'm a boy
Who am i ?
Me Gusta Responder may. 29, 2017, 11:01 PM

Gustavo Lara
My hair is short ,straigh and brown
My eyes is brown
My skin is brown
I'm wearing a cap
I' a boy
Who am I?
Me Gusta Responder may. 31, 2017, 8:49 PM

Nahomi Ximena Corsino Licea
My hair is long and straight is blak
My eyes is Brown
My skin is Brown
I'm wearing a neklace
I' a girl
Who am I
Me Gusta Responder jun. 01, 2017, 7:13 PM

ANEXO 22 Opiniones que los alumnos partícipes del curso tienen sobre la plataforma de “Edmodo”

HLGX14 - “¡Está padre! me ayuda a estar en contacto con mis compañeros, si alguno no comprendía el tema lo ayudábamos con palabras clave, en caso de que no comprendiera le explicábamos de nuevo”.

ERHX11 - “Es agradable para aprender de forma online”. Heriberto Estrada Rivera.

FPSX12 - “Me apoyó mucho para aprender, ya que la plataforma es entendible”.

ZMAX38 - “Es un buen método de aprendizaje porque te ayuda a comprender más”.

JSAX17 - “Gracias a la plataforma he mejorado en inglés tanto en escrito, como en la pronunciación”.

CRJG07 - “Es muy buena para aprender con la supervisión de mi maestra”.

RMAX29 - “Es muy eficiente para convivir y aprender ya sea en familia o en la escuela, además de aprender poco a poco la materia”.

SSJL35 - “Fue muy divertida y fácil de usar”

BODV03 - “Sirve para nuestra educación”.

CLNX06 - “Es muy llamativa, aprendí varias cosas que no sabía”.

DGSX08 - “Me ayudó a ser más responsable, ya que tenía que entregar los trabajos a tiempo, porque las consignas tenían temporizadores”.

DDLA09 - “Las pruebas que hice en la plataforma me ayudaron a repasar y comprender mejor los temas”.

BGBX02 - “Es una plataforma llamativa, porque se pueden entregar trabajos y automáticamente me decía mi calificación”.

HAIX13 - “Me ayudó a reforzar lo que aprendí”

Pregunta detonante para los alumnos: ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar la plataforma de Edmodo?

Positivas:

HLGX14 - “No, Ninguna, ya que considero que es útil para realizar cualquier proyecto”.

MRVX19 - “Ninguna, así está bien”.

FPSX12 - “La verdad, a mi parecer, ninguna, ya que se puede realizar las tareas y actividades con facilidad”.

MEJD22 - “Ninguna porque tiene todo lo que necesito para aprender”.

JSAX17 - “Ninguna, porque la plataforma está muy bien estructurada y en mi opinión no le falta nada”

RMAX29 - “Ninguna, pienso que cuenta con lo necesario para aprender una materia, y es divertido aprender mediante los chats”.

HLXX15 - “Me pareció interesante que, a través de la cuenta de la maestra, la plataforma permitiera ver qué niños avanzaban o no con las actividades”.

LGEJ18 - “Se me hizo muy interesante y padre, porque aprendimos de forma digital”.

SRDX34 - “La plataforma es muy buena (10/10), te sirve para aprender más de un tema”.

OGKJ25 - “Me motivé al ver que otros niños quieren aprender a hablar inglés. Ahora sé que cuando quiera ir otro país, podré hablar con otras personas”.

ZMAX38 - “Quisiera que la maestra siguiera publicando actividades en la plataforma, después de terminar el ciclo escolar, para repasar.

Constructivas:

JMAX16 - “Considero que la plataforma de Edmodo es compleja de usar en una “app”, lo cual estaría bien mejorar ese aspecto”.

SMEX36 - “Estaría mejor si pudiera cambiarle la plantilla a mi perfil”.

DDLA09 - “Que mandara recordatorios diarios para hacer la tarea, no sólo que me notificara una vez”.