

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROYECTO DE
INTERVENCIÓN**

**Capacitación docente: “AVAs como
plataformas de apoyo en la enseñanza
del inglés a nivel secundaria” en la EST
97**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO
EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

PRESENTA

CITLALI DEL PILAR ÁLVAREZ SANTOS

DIRECTORA

MTRA. AMAIRANI CUESTA AGUILAR





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas a 06 de noviembre de 2023
Oficio No. SA/DIP/941/2023
Asunto: Autorización de Impresión de Tesis

C. Citlali del Pilar Álvarez Santos
CVU: 1333081
Candidata al Grado de Maestra en Tecnología Educativa
Facultad de Humanidades
UNICACH
Presente

Con fundamento en la opinión favorable emitida por escrito por la Comisión Revisora que analizó el trabajo terminal presentado por usted, denominado Capacitación docente: "AVAs como plataformas de apoyo en la enseñanza del inglés a nivel secundaria" en la EST 97 cuya Directora de tesis es la Mtra. Amairani Cuesta Aguilar (CVU: 1333472) quien avala el cumplimiento de los criterios metodológicos y de contenido; esta Dirección a mi cargo autoriza la impresión del documento en cita, para la defensa oral del mismo, en el examen que habrá de sustentar para obtener el Grado de Maestra en Tecnología Educativa.

Es imprescindible observar las características normativas que debe guardar el documento impreso, así como realizar la entrega en esta Dirección de un ejemplar empastado.

Atentamente
"Por la Cultura de mi Raza"

Dra. Carolina Orantes García
Directora



DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

C.c.p. Mtro. Braulio Calvo Domínguez, Director de la Facultad de Humanidades, UNICACH. Para su conocimiento.
Dra. María Eugenia Balderas Correa, Secretaria Académica, Facultad de Humanidades, UNICACH. Para su conocimiento
Archivo/minutario.

RJAG/COG/ljgp/gur

2023 AÑO DE FRANCISCO VILLA
EL REVOLUCIONARIO DEL PUEBLO

Dirección de
Investigación
y Posgrado

Dirección de Investigación y Posgrado
Libramiento Norte Poniente No. 1150
Colonia Lajas Maciel C.P. 29039
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México
Tel:(961)6170440 EXT.4360
investigacionyposgrado@unicach.mx

Resumen: La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación secundaria pública es un proceso ambiguo y escaso que no denota la funcionalidad de las estrategias de aprendizaje y la contextualización de los entornos de los alumnos, lo que representa en el trabajo y esfuerzo de los docentes por encontrar alternativas educativas para intentar alcanzar el logro de los aprendizajes esperados. Derivado de esta problemática surge la necesidad de contribuir con la academia de inglés de la Secundaria Técnica 97 ubicada en el municipio de Sabanilla, en los altos de Chiapas. Capacitación docente: "Ava's como plataformas de apoyo en la enseñanza del inglés a nivel secundaria" en la EST 97 es la aproximación al uso de plataformas digitales con fines educativos, haciendo uso de la tecnología educativa y metodologías de enseñanzas variadas.

Este proyecto de intervención es la sistematización de un curso taller dirigido a docentes de inglés que está esquematizado con cuatro sesiones que apertura la teoría y la práctica en la creación de planeaciones educativas con la aplicación de la tecnología para apoyar el aprendizaje del inglés en las habilidades de la lengua, oral, escrita, lectora y auditiva. Como conclusión en un acercamiento a la actualización e innovación pedagógica que busca promover a los estudiantes de ser receptores de información a buscar la práctica independiente y el esfuerzo por alcanzar un aprendizaje autónomo con la primicia de ser habilidades en la lengua extranjera inglés.

Palabras claves: AVA's, gamificación, capacitación docente, planes y programas, inglés, tecnología educativa.

Abstract: The English language teaching as a foreign language in high school public education is an ambiguous and shorty studied process which doesn't show the reliability of learning strategies and the environmental context of students, it demands extra work and effort from teacher to find educational alternative to achieve the learning goals. Due to this statement, appears the need to contribute with the English section of the Secundaria Técnica 97 located in Sabanilla, Chiapas in the north of the state. Teaching curse "VLE as a supporting platform in the English teaching process in high school" at EST 97 is the attempt to make us of digital web sites with educational purposes, joining technology with different teaching methodologies.

This project is the organization of an opened-course to English teachers divided in four sessions that offer theory and practical aspects in the creation process of lesson plans with technology applications to support the English learning process focusing on the language skills: speaking, writing, reading and listening. As a conclusion, it is the first step to update and innovate pedagogical items, it looks forward to promoting students to change from being receptive to doers and achieve an independent and autonomous learning process with the engagement of building the langue abilities.

Keywords: VLE, gamification, curse, lesson plans, English, technology.

Contenido

Introducción	1
Capítulo 1. Análisis situacional	2
1.1 Análisis situacional	2
1.1.1 Ubicación organizacional.....	3
1.2 Descripción del problema general	3
1.3 Definición del problema seleccionado	4
Capítulo 2. Bases teóricas.....	9
2.1 Marco histórico y contextual.....	9
2.2 Marco referencial	11
2.3 Marco legal	13
2.4 Marco teórico	16
2.4.1 Diseño curricular.....	16
2.4.2 Planeación estratégica.....	17
2.4.3 Recursos tecnológicos como apoyo didáctico.....	21
2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje	24
2.4.5 Experiencias tecnológicas.....	26
2.5 Definición de términos básicos.....	28
Capítulo 3. Proyecto de intervención.....	28
3.1 Su enunciado y descripción.....	28
3.2 Objetivo general.....	29
3.3 Objetivos específicos.....	29
3.4 Análisis de los factores restrictivos.....	29
5. Justificación.....	32

Capítulo 4. Administración del proyecto	33
4.1 Plan de acción	33
4.1.1 Fase 1	33
4.1.2 Fase 2	34
4.2 Cronograma de actividades	36
4.3 Recursos	37
Capítulo 5. Presentación de resultado	38
5.1 Informe de aplicaciones y resultados	38
5.2 Consideraciones finales	43
Referencias Documentadas	45

Introducción

El quehacer docente es un proceso de constante actualización e innovación en los planes y programas educativos, el aprendizaje de una segunda lengua – inglés- en la educación pública ha simbolizado un rezago educativo en las diversas zonas geográficas del país, lo que motiva a la búsqueda de herramientas y estrategias que puedan reducir la brecha educativa. Los docentes han basado las planeaciones y necesidades en los recursos y elementos que la Secretaría de Educación proporciona, una de las más relativas –para este proyecto- que es el uso de las herramientas tecnológicas para el acercamiento a nuevas metodologías de enseñanza y la práctica constante de la lengua.

El *flipped classroom* es una alternativa educativa que promueve la realización de actividades teóricas y prácticas fuera del salón de clases, donde se pueden utilizar aplicaciones y ambientes virtuales de aprendizaje para la construcción de aprendizaje lúdico de cualquier tema de interés. El aprendizaje de una segunda lengua significa la práctica y desarrollo de habilidades de la lengua, como la auditiva, oral, escrita y lectora, estas destrezas implican la creación de estrategias apropiadas para la concentración de la producción y entendimiento de la lengua.

Este proyecto propone un acercamiento a alcanzar los aprendizajes esperados de una segunda lengua en educación secundaria de escuela públicas con la implementación de aplicaciones tecnológicas para la construcción de aprendizajes significativos y certificación de la lengua inglesa.

Capítulo 1. Análisis situacional

1.1 Análisis situacional

El Estado de Chiapas cuenta con 124 municipios donde Sabanilla es el número 76 con 29,889 ciudadanos (INEGI, 2020). Esta propuesta de intervención se realiza en la cabecera municipal; Sabanilla, donde se encuentran dos escuelas nivel preescolar, una estatal y la otra federal bilingüe, dos escuelas primarias – estatal y federal bilingüe, una secundaria federal la Escuela Secundaria Técnica 97 y un Colegio de Bachilleres de Chiapas. La EST 97 (Escuela Secundaria Técnica) se ubica al final del municipio con clave 07DST0101Z está conformada por seis grupos de primero y seis de segundo grado del A al F y cinco grupos de tercer grado del A al E, cada grupo con entre 28 y 30 alumnos; teniendo en total 495 alumnos aproximadamente.

Uno número de alumnos radica en la cabecera municipal y el resto en las localidades cercanas o pertenecientes a Sabanilla. Son estudiantil que atraviesan por un nivel socioeconómico de medio a bajo, donde la mayoría de los alumnos son de bajos recursos. La lengua indígena de la comunidad es chol, se ha encontrado un bajo número de alumnos que mantienen esta lengua como vía de comunicación, en este caso, lo saben hablar, pero no escribir. Los alumnos de primer grado están recibiendo por primera vez clases de inglés, incluso se han encontrado una minoría de niños que no saben leer ni escribir.

La plantilla docente está conformada por 35 de personal administrativo, de limpieza y frente al grupo. En específico en la materia inglés se cuenta con un total de 51 horas de clases a la semana contando con tres docentes de asignatura, cada grupo recibe 3 horas de clases diarias. La institución académica es un espacio de tamaño mediado en comparación a la demanda que mantiene, cuenta con 20 salones, un laboratorio, una biblioteca, dos baños, una cancha de basquetbol, un espacio para ganado, dirección, trabajo social y prefectura. La mayoría de docentes

comparten salón entre dos o tres. Como es una escuela técnica el horario de clases va de 8 am a 3:10 de la tarde con tres tecnologías que son: apicultura, pecuaria y pcia.

En términos generales es un municipio que puede estar en desarrollo, cuenta con los servicios básicos luz, agua y drenaje, no hay señal telefónica, pero si hay conexión a internet mediante la compra de fichas. Los alumnos pueden realizar actividades de investigación, descargar información, ingresar a plataformas digitales, enviar mensajes, escuchar video entre otras. En términos políticos, la figura responsable está encargada de la gestión de construcción de caminos que comuniquen a Sabanilla con sus alrededores de una manera más eficiente y segura.

1.1.1 Ubicación organizacional¹

Escuela: Escuela Secundaria Técnica 97

Domicilio: 16 SUR ORIENTE 1544

Clave de la escuela 07DST0101Z

Turno MATUTINO

Estado de CHIAPAS

Municipio SABANILLA

Localidad SABANILLA

Grado de marginación de SABANILLA: ALTO

1.2 Descripción del problema general

Para fortalecer y satisfacer planes y programas de estudios, se necesita soportar las premisas en el constante y gradual uso de la tecnología; con la intención de colaborar en las intenciones de mejora continua, esta propuesta educativa surge de

¹ Disponible en [ESCUELA SECUNDARIA TECNICA 97. Información y opiniones \(infoescuelas.com\)](http://infoescuelas.com)

la necesidad de capacitar a los docentes de la materia inglés en el uso de diversos ambientes virtuales de aprendizaje para la construcción de saberes y habilidades en la lengua extranjera y alcanzar el nivel requerido de inglés al término del nivel básico.

La recepción del aprendizaje de un segundo idioma en un entorno hispanohablante y con grado de marginación alto, dificulta la viabilidad de formación gradual de las habilidades del idioma si solo se limita a la práctica de la misma en el horario escolar, al contrario, si se extiende el tiempo de práctica y actividades extracurriculares que ejerzan la presencia del idioma se puede pre-visualizar una repunte y construcción de saberes esperados.

La problemática principal es la falta de conocimiento y uso de ambientes virtuales de aprendizaje por parte de docentes como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en nivel básico, específicamente en secundaria.

1.3 Definición del problema seleccionado

Después del confinamiento, el regreso a clases presenciales en la educación pública fue gradual y opcional, lo que simbolizó un doble trabajo a maestros al desarrollar y diseñar planes de trabajo en dos modalidades y así atender tanto a los alumnos que asistían presencial como a los alumnos de manera virtual. La evaluación de una segunda lengua se basa en las cuatro habilidades del idioma: oral, escrita, auditiva y lectora. Trabajar las habilidades del lenguaje implica el diseño de estrategias y material didáctico para fortalecer estas áreas, de manera presencial se usa el apoyo de los libros de textos y material otorgado, sin embargo, como el libro de texto es un programa que no se puede desarrollar de manera independiente, necesita al maestro para su aplicación (de acuerdo al contexto de secundaria). Esto involucra un trabajo diferenciado con los alumnos a distancia.

En experiencia particular, se procedió a la creación de un grupo de estudio en la plataforma *classdojo*, espacio que incluye actividades gratuitas de comprensión lectora para diversos niveles, chat, control de asistencia, administración y comunicación con padres de familia y espacios para recibir tareas. En este medio, se compartían tarjetas de estudios creadas por mí en *Quizizz*, exámenes en *nearpod*, gamificación en *Games to learn English*, y actividades extras. Esta plataforma se utilizó simultáneamente con los alumnos presenciales empleando el modelo *flipped classroom*.

En una reunión de consejo técnico escolar, nos reunimos por academias y se planteó nuestras experiencias entorno a las estrategias aplicadas en nuestras clases. Mis compañeros de la sección de inglés, al escuchar sobre herramientas que proporcionan material didáctico para el fortalecimiento de habilidades del idioma se mostraron interesados y solicitaron que extendiera mi participación con ellos y los apoyara compartiendo las ligas y consejo de uso. De aquí el interés de creación de este curso de capacitación docente para la extensión del conocimiento de ambientes virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento de saberes de la lengua inglesa.

Aunado, se debe resaltar que los procesos de aprendizaje fueron afectados derivados de no tener un uso común y constante de los ambientes virtuales de aprendizaje, lo que conllevó aun rezago escolar en la construcción de saberes de la lengua meta. A largo plazo, esta problemática puede afectar e impactar el desempeño de los estudiantes ante la sociedad y un aspecto laboral. Para el mejoramiento gradual de esta situación se debe de conocer las causas principales de la problemática, una de ellas es la inexperiencia en redes sociales, no disponibilidad de cursos de actualización para el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza, el limitado acceso a dispositivos, falta de entendimiento de palabras técnicas, el nivel socioeconómico y espacio geográfico.

Cabe recalcar que la educación pública hace un intento por extender el acceso a la educación de manera gratuita y en modalidad presencial, sin embargo, existen factores externos como lo político, social, económico y dimensión geográfica de ciertas localidades que simbolizan una complicación en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje; esto puede ser la principal causa de la poca promoción y aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación presencial. A continuación, se presenta el análisis FODA del contexto explicado

ANÁLISIS F.O.D.A.

CAPACITACIÓN DOCENTE: "AVAS COMO PLATAFORMAS DE APOYO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A NIVEL SECUNDARIA" EN LA EST 97

1

FORTALEZAS: INTERÉS POR CONOCER NUEVAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, ESPACIOS DE COLABORACIÓN Y PLÁTICAS EDUCATIVAS, MATERIALES DIGITALES DISPONIBLES

2

OPORTUNIDADES: ACTUALIZACIÓN DE PLANES Y PROGRAMAS DE LA SEP, DISPONIBILIDAD DE HORARIO FUERA DEL TIEMPO LABORAL, ACCESO A DISPOSITIVOS INTELIGENTES

3

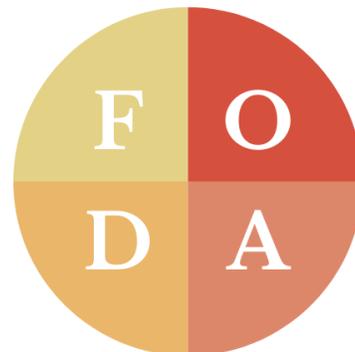
DEBILIDADES: APERTURA DE LA APLICACION DEL CURSO POR TIEMPO RESTRINGIDO, FALTA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA INSTITUCIÓN

4

AMENAZAS: NO TENER APOYO ECONÓMICO O EXENCIÓN DE GASTOS EN APLICACIONES CON COSTO, ACEPTACIÓN DE LA COMUNIDAD A NUEVAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

ANÁLISIS

LA CAPACITACIÓN DOCENTE ES UNA CARACTERÍSTICA ESENCIAL PARA LA LA MEJORA CONTINUA DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



Escuela Secundaria Técnica 97

En base a la identificación resultante del análisis FODA se puede enlistar las siguientes posibles soluciones:

- Presentar el proyecto Capacitación docente: “AVAs como plataformas de apoyo en la enseñanza del inglés a nivel secundaria” en la EST 97 ante el director de la escuela secundaria para su aplicación en reuniones de academias
- Compartir el proyecto de intervención con el jefe de enseñanza a cargo de la academia de inglés
- Más adelante, buscar la divulgación de esta iniciativa ante la Secretaría de Educación Pública para su posible distribución en las diversas zonas escolares
- Gestión de obtener permisos para uso ilimitado de aplicaciones no gratuitas
- Generar espacios de promoción de herramientas tecnológicas para la enseñanza
- Búsqueda de recursos para la adquisición de dispositivos inteligentes para la institución

Capítulo 2. Bases teóricas

2.1 Marco histórico y contextual

El sistema educativo mexicano presenta una evolución constante en la innovación del mapa curricular en el nivel básico, con un enfoque en la implementación de recursos tecnológicos en las prácticas profesionales de los docentes; tal como lo demuestra con diversos programas al magisterio, por ejemplo, la iniciativa “Apoyo de Tecnologías Educativas y de la Información para Maestros de Educación Básica” que implementa una serie de sesiones y talleres junto con el préstamo de sistemas de cómputo por determinado tiempo para las prácticas teóricas. Este impulso da refuerzo e importancia tecnológica de la educación; que emerge del programa estudiantil “niñas STEM” que impulsa a las estudiantes a emprender carreras en ciencias, tecnología, matemáticas e ingeniería.

La implementación tecnológica en el contexto mexicano no es una participación novata, sin embargo, consecuente a la realidad de salubridad en la actualidad la necesidad de recurrir a los elementos tecnológicos ha estado en aumento. El sistema educativo enfrentó un contexto inesperado no solo en lo laboral, sino también en la educación. Nuevos retos surgieron y pocas soluciones posibles resultaron; lo que conllevó a seleccionar los proveedores digitales como fuente educativa. Es así que la constante innovación pedagógica debe de encaminar el entendimiento funcional de las herramientas tecnológicas para la mejora académica.

Actualmente, la recepción de la tecnología educativa ha sido favorable por lo que las mejoras continuas son parteaguas del buen funcionamiento tecnológico y académico. Aunado, la formación académica en torno al idioma estima que en la última sección del nivel básico los alumnos obtengan alcanzar un nivel B1 de inglés de acuerdo al Marco Común de Referencias. Este objetivo de nivel es un rasgo alto de compromiso entre los docentes y el alumnado. Actualmente, la contingencia sanitaria ha permitido realzar la integración de la tecnología en los procesos

educativos, por lo que, las plataformas digitales sustentan una posibilidad de soporte en la estructuración didáctica y curricular del idioma inglés.

Aunque la pandemia ha limitado al sector educativo público a una enseñanza a distancia, los objetivos de aprendizajes se mantienen congruentes con la superación de aprendizajes básicos. Uno de los problemas planteados es la característica de marginación y desigualdad educativa en zonas geográficas específicas o indígenas donde la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras se puede ver sesgada, además que la red adecuada para contribuir con la comunicación educativa; dentro de las cuales se encuentran: *zoom, classroom, meet, youtube, whatsApp, moodle* entre otros, pueden generar la dificultad de aprendizaje.

Para ellos la SEP ha lanzado diversos cursos formativos para el uso de la tecnología educativa en la actualidad una de ellas es *Tecnologías digitales aplicadas a la educación* desarrollada en la plataforma educativa MexicoX, la limitante es que son cursos con tiempo de inscripción restringido y en algunos casos con un número límite de inscritos. Por lo que resalta la importancia de las academias en cada centro de trabajo para la propuesta de formación continua por institución y con el factor contextual a favor de los interesados.

Cabe resaltar que este curso taller de capacitación docente no se limita solo a la escuela técnica 97, por el contrario, puede transferirse o aplicarse en cualquier escuela secundaria y con la posibilidad de apoyar a maestros de todas las asignaturas, es ventajoso para la asignatura de inglés, sin embargo, con la selección y adaptación oportuna su uso se puede extender a diversas áreas formativas. Su aplicación es universal ya que la estructura y mapa curricular de educación básica permite compartir saberes que se exponen en los consejos técnicos y con ayuda de los supervisores escolares y jefes de enseñanza se puede entrelazar el realismo del taller y expandir su impacto.

2.2 Marco referencial

El aprendizaje del inglés es un proceso que puede generar diversas opiniones sobre su relevancia o importancia en la formación académica de los estudiantes. En México solo se considera dos materias como ejes fundamentales y esenciales en todo el proceso educativo, los cuales son español y matemáticas, lo que puede provocar poca inversión e investigación en adecuaciones y mejoras no solo en la materia de inglés, sino también en las diversas materias. Lo fundamental, es que inglés ya es parte de las materias que suman al promedio final en cada nivel educativo, ahora su importancia acrecienta y genera mayor compromiso y responsabilidad para el cumplimiento de las metas esperadas.

Lo bien sabido, es que el inglés es una necesidad actual que puede definir muchos futuros profesionales, lo positivo es que la sociedad es congruente y acepta que el aprendizaje de una segunda lengua será beneficioso para los alumnos. Contreras y Rodríguez (2017) presentan una investigación titulada “Estrategia didáctica soportada en MOOC para apoyar el aprendizaje del idioma inglés en media vocacional” donde mencionan que un número muy bajo de estudiantes es competente en la lengua meta lo que inhabilita su acceso a los cursos vocacionales ya que el conocimiento del inglés es fundamental. También expone que los docentes no aplican ninguna herramienta tecnológica para la enseñanza por su nula o poco conocimiento de estas.

Consecuentemente proponen el fortalecimiento de herramientas tecnológicas por parte de los docentes para que puedan aplicarlo en su proceso de enseñanza y así fortalecer su tesis que si los maestros construyeran mayores conocimientos de las Tics en educación y lo aplicaran con los estudiantes obtendrían mejores resultados en los procesos de aprendizaje y en las habilidades de la lengua. Por lo que presentan una estrategia didáctica dirigida al conocimiento del funcionamiento del MOOC. Como conclusión mencionan que hubo factores que alentaron el proceso de investigación como el costo del servidor de internet,

dispositivos por parte de alumnos y maestros; sin embargo, el resultado fue favorable ya que redujeron el porcentaje de reprobación en las habilidades del idioma.

Dicho trabajo simboliza la importancia del conocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes para su buena aplicación, lo que conllevará un mejor desempeño y proceso de aprendizaje de la segunda lengua. Aunque existen factores que limiten la aplicación, sus ventajas superan los limitantes con los buenos resultados del aprendizaje del inglés. Mismas ventajas son descritas y aprovechadas en la investigación realizada por Torres y Cataño (2017) titulado “Apropiación de plataformas virtuales gratuitas de un idioma extranjero, como apoyo facilitador para el aprendizaje en los estudiantes de comunicación social-periodismo en el periodo 2017-2 de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Seccional Bello” Aquí exponen que el conocimiento de herramientas tecnológicas por parte de los docentes y uso de los alumnos genera un gran potencial interactivo y comunicativo.

El principal propósito es aportar una guía que implemente el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje se mantenga de una manera efectiva, dinámica, reflexiva e interactivo para el desarrollo de las habilidades de una segunda lengua. Como conclusión, llegaron que los alumnos prefieren tener clases presenciales y mantener el uso de plataformas digitales para horarios extracurriculares que les ayude a repasar lo visto en clase, lo que les genera mayor responsabilidad y compromiso con su propio proceso de aprendizaje.

Con estas dos investigaciones previas se puede sustentar que la educación virtual puede dar soporte y agilidad a la educación presencial. Funciona como una estrategia de apoyo que fomente las características de una educación a distancia y promueva el máximo logro de los aprendizajes. Así mismo, esto se debe desarrollar al contar con docentes capacitados que diseñen, categoricen y apliquen mejoras a su práctica profesional. Consiguientemente, la existencia de un curso que reúna puntos importantes de aplicación tecnológica en el aprendizaje del inglés será el

facilitador y proveedor de la mejora continua y alcance de objetivos y aprendizajes esperados.

2.3 Marco legal

La Secretaría de Educación Pública es el órgano encargado de la administración de la educación nacional, siendo una institución pública las leyes y marco legal se rigen bajo lo publicado en la constitución. A continuación, se presentan algunos artículos de la Ley General que supervisan las funciones y lineamientos de la educación:

Artículo 3: El Estado fomentará la participación activa de los educandos, madres y padres de familia o tutores, maestras y maestros, así como de los distintos actores involucrados en el proceso educativo y, en general, de todo el Sistema Educativo Nacional, para asegurar que éste extienda sus beneficios a todos los sectores sociales y regiones del país, a fin de contribuir al desarrollo económico, social y cultural de sus habitantes

Artículo 9: V. Dar a conocer y, en su caso, fomentar diversas opciones educativas, como la educación abierta y a distancia, mediante el aprovechamiento de las plataformas digitales, la televisión educativa y las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital

Artículo 12. En la prestación de los servicios educativos se impulsará el desarrollo humano integral para: Propiciar un diálogo continuo entre las humanidades, las artes, la ciencia, la tecnología y la innovación como factores del bienestar y la transformación social

Artículo 18. La orientación integral, en la formación de la mexicana y el mexicano dentro del Sistema Educativo Nacional, considerará lo siguiente: III. El conocimiento tecnológico, con el empleo de tecnologías de la información, comunicación,

conocimiento y aprendizaje digital, manejo de diferentes lenguajes y herramientas de sistemas informáticos, y de comunicación.

Artículo 30. Los contenidos de los planes y programas de estudio de la educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios, de acuerdo con el tipo y nivel educativo, serán, entre otros, los siguientes: IV. El fomento de la investigación, la ciencia, la tecnología y la innovación, así como su comprensión, aplicación y uso responsables. VI. El aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Artículo 53. Las autoridades educativas, en el ámbito de sus competencias, impulsarán en todas las regiones del país, el desarrollo de la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación, de conformidad con lo siguiente: I. Promoción del diseño y aplicación de métodos y programas para la enseñanza, el aprendizaje y el fomento de la ciencia, las humanidades, la tecnología e innovación en todos los niveles de la educación.

Artículo 84. La educación que imparta el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o reconocimiento de validez oficial de estudios, utilizará el avance de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, con la finalidad de fortalecer los modelos pedagógicos de enseñanza aprendizaje, la innovación educativa, el desarrollo de habilidades y saberes digitales de los educandos, además del establecimiento de programas de educación a distancia y semi presencial para cerrar la brecha digital y las desigualdades en la población. Las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital serán utilizadas como un complemento de los demás materiales educativos, incluidos los libros de texto gratuitos.

Artículo 85. La Secretaría establecerá una Agenda Digital Educativa, de manera progresiva, la cual dirigirá los modelos, planes, programas, iniciativas, acciones y proyectos pedagógicos y educativos, que permitan el aprovechamiento de las

tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, en la cual se incluirá, entre otras:

- I. El aprendizaje y el conocimiento que impulsen las competencias formativas y habilidades digitales de los educandos y docentes;
- II. El uso responsable, la promoción del acceso y la utilización de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en los procesos de la vida cotidiana;
- III. La adaptación a los cambios tecnológicos;
- IV. El trabajo remoto y en entornos digitales;
- V. Creatividad e innovación práctica para la resolución de problemas, y
- VI. Diseño y creación de contenidos.

Artículo 86. Las autoridades educativas, en el ámbito de su competencia, promoverán la formación y capacitación de maestros para desarrollar las habilidades necesarias en el uso de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital para favorecer el proceso educativo. Asimismo, fortalecerán los sistemas de educación a distancia, mediante el aprovechamiento de las multiplataformas digitales, la televisión educativa y las tecnologías referidas.

Artículo 95. El Estado fortalecerá a las instituciones públicas de formación docente, para lo cual, las autoridades educativas en el ámbito de sus competencias tendrán a su cargo: VII. Promover la investigación educativa y su financiamiento, a través de programas permanentes y de la vinculación con instituciones de educación superior y centros de investigación.

Con estos artículos se construye la implementación necesaria y obligatoria del uso de herramientas tecnológicas y comunicativas en el desarrollo de las clases en los diversos niveles educativos. Así mismo, da soporte a la formación académica

y continua de todo el personal docente, esto para garantizar una educación de calidad e integral.

2.4 Marco teórico

2.4.1 Diseño curricular

Apegados a las necesidades de la Secretaría de Educación Pública con el enfoque al constante uso de herramientas tecnológicas en la educación y la mejora de los planes y programas de estudios y mapa curricular en nivel básico, se debe iniciar con el sentido e importancia del diseño curricular. Donde el currículum es la “estructura sustantiva y sintáctica de las disciplinas, la integración equilibrada de contenidos y procesos de conceptos” (Díaz-Barriga, s.f.) que se presenta en un documento con la planificación organizada y visual de las actividades a realizar para el logro de los aprendizajes y egresos satisfactorios. El currículum es el concentrado que fundamenta y sustenta la realización de planes y programas de estudios en los niveles educativos

El modelo curricular de Díaz-Barriga y colaboradores (s.f.) seccionada en cuatro etapas describe lo siguiente:

1. *Fundamentos del proyecto curricular*: presenta una realidad social entorno a las prácticas profesionales e investigación de mercado, con un énfasis en la demanda laboral.
2. *Delimitación del perfil del egresado*: representa la relevancia del egresado en el contexto social, su desarrollo profesional y encuentra los posibles beneficiarios de su desempeño académico
3. *Organización y estructuración*: forma los integrantes que darán soporte y fundamentan los objetivos del programa educativo.
4. *Evaluación curricular continua*: proceso permanente que apertura el rediseño y/o modificaciones de mejoras en el currículum.

Así mismo se presenta un resumen de las etapas del diseño curricular por la misma autora en la gráfica 1 (anexo).

Esta propuesta se considera adecuada al enlistar los procesos de creación, seguimiento y evaluación de la creación de nuevas propuestas educativas, bajo el riguroso proceso de investigación previa de necesidades, población e impacto social. Díaz-Barriga promueve la viabilidad de programas académicos mediante la estructuración fundamentada de la misma, consecuentemente, este modelo simboliza la consideración de las cuatro etapas para solidificar las innovaciones curriculares.

También se debe mencionar la planeación educativa que es una estructuración que incluye aspectos epistemológicos, axiológicos, teleológicos, futuroológicos, social, técnicos, políticos, culturales y prospectiva. Con este concentrado se requiere la clasificación y delimitación de programas y planes de estudios que se obtiene como resultado del diseño curricular. En cada etapa del diseño curricular se aproxima a la realidad y contexto social específico, lo que denota la importancia de su elaboración para la sustentabilidad de programas académicos que presenten una importancia e impacto en la sociedad; dentro del aspecto social, económico y tecnológico.

2.4.2 Planeación estratégica

El sistema educativo desglosa varias demandas de aprendizaje que vinculan la práctica profesional del docente, el papel innovador de directivos y las estrategias de aprendizaje de los alumnos. Estas demandas simbolizan procesos de mejora continua en las áreas administrativas del sector educativo público, mismo que intenta analizar las vanguardias, fallos y mejoras en las aplicaciones académicas. Para que el trabajo en conjunto pueda desarrollar y derribar las barreras de enseñanza-aprendizaje se necesita de la estructura funcional y programadas de la

planeación estratégica en las modalidades educativas. Las mismas dependencias gubernamentales dependientes de la Secretaría de Educación Pública tienen subsecretarías encargadas en área de mejora y especializadas en los procesos de planeación y mejora estratégica, denominado Dirección General de Planeación, Programación y Estadística educativa que elabora programas, informes y estadísticas desde la búsqueda de desarrollo, sectores de educación y el seguimiento oportuno para el logro de objetivos establecidos.

Así mismo, establece que el propósito de la planeación estratégica es “coordinar el proceso de planeación y programación globales del sector educativo para contribuir a crear las condiciones de brindar a la población servicios educativos de calidad” (SEP, 2022). El sentido de esta dirección es ofrecer la calidad de la educación, sin barreras e inclusiva bajo los principios de la Ley General de Educación. El proceso de planeación estratégica en la gestión de una educación en línea debe considerar aspectos y características relevantes que ayuden a la formación de propuestas basados en un contexto más cercano a la realidad.

La planeación estratégica es “un proceso dinámico que desarrolla la capacidad para fijarse un objetivo en forma conjunta y observar, analizar y anticiparse a los desafíos y oportunidades” (Ministerio de educación, 2006). En esta perspectiva, se espera la valoración de los escenarios posibles educativos, que guiará a la toma de decisiones para la aplicación de herramientas que converjan en la calidad académica. Aunque el término planificación pueda referirse a estructuras cerradas y sistematizadas, esto no simboliza el rechazo a vértices emergentes en el camino de aplicación de las estrategias. Es decir, la planeación es un proceso estructurado pero capaz de ser modificado en su desarrollo y abierto a cambios posibles.

Para la consolidación de la planeación estratégica se debe considerar los siguientes aspectos: visión nacional, políticas de Estado, Políticas generales de gobierno, marco multianual, lineamientos de políticas sectorial, plan de desarrollo

concertado, plan estratégico institucional y el presupuesto anual (Ministerio de educación, 2006). Aunado, Shapiro (s.f.) hace alusión a la planeación estratégica como el “corazón del trabajo de una organización” que brinda un panorama a diversos periodos de tiempo y proporciona situaciones en los resultados posibles.

Con la visión de una planeación estratégica, desde la primicia de proponer límites y posibilidades de mejora continua, el trabajo en equipo con todos los involucrados de los procesos educativos y delegación de responsabilidades, se aterriza la importancia de este proceso en la gestión de la educación en línea. Para vincular las categorías, se presenta la necesidad de una gestión de la educación con herramientas tecnológicas, bajo los lineamientos y estructuración de una planificación estratégica. La educación con tecnología educativa tiene especificaciones distintas, por lo que en ocasiones su calidad y validez se ve puede cuestionada, consecuentemente, se han generado hipótesis de aplicaciones e investigado la organización de su currículo que promueva la adquisición de validez oficial antes la SEP.

La educación debe mantiene como centro del aprendizaje al estudiante, con herramientas como foros, chat, mensajes, plataformas; recursos tales como lecturas, videos, enlaces, infografías entre otros. La UNADM (2022) enlista las siguientes características de aplicación tecnológica en la educación:

- Centrado en el estudiante
- Flexible
- Inclusivo
- Utiliza tecnología de vanguardia
- Accesible
- Interactivo

Estos requerimientos implican planeaciones apropiadas a la estrategia educativa. Para el alcance de estos logros se considera la planificación estratégica

en la educación, en este sentido, los procesos de planificación varían de acuerdo a cada institución, con objetivos, misión y visión de las escuelas para que partiendo de aquí puedan elaborar los planes y alcanzar las necesidades contextuales. A continuación, se presentan las fases de la planificación estratégica:

- Misión: razón de ser de la organización, enuncia el propósito de la organización. Define el quehacer para estabilizar el enfoque y dirección.
- Visión: objetivo de futuro, una ambición que es ideal de la organización indica lo que le gustaría ser y con quién.
- Principios y valores: estos inspiran la gestión y que conformen las bases éticas se constituye la propuesta.

La misión, visión y principios y valores se enfocarán en los lineamientos de lograr una calidad educativa exitosa y dar soporte a la creación de mapas curriculares y estructuración tecnológica como proveedor y vínculo del aprendizaje con los usuarios. Es relevante y fundamental los procesos de planeación estratégica en la educación para lograr satisfacer las necesidades tanto del aprendizaje como de la institución; ya que presenta el camino organizacional de los fundamentos y lineamientos de las mejoras educativas.

Además, se debe incluir consideraciones para la ejecución de las planeaciones estratégicas; las cuales pueden ser: “focalización en el servicio educativo/pedagógico y no la tecnología en sí, visión internacional del proyecto, asesoría legal, viabilidad económica promoción de los cursos de calidad y optimizar el servicio educativo” (Castañón y Del Valle, 2015). La planeación estratégica promueve una organización de herramientas estructuradas con la posibilidad de cambios en su proceso de desarrollo, es la búsqueda de escenarios posibles ante la toma de decisiones. Involucra el trabajo de todos los miembros del proceso educativo, enfatiza y realza las dimensiones y ventajas de la educación en línea para que conlleve a la realización de una educación de calidad y promueva el seguimiento curricular para la validez de los estudios.

2.4.3 Recursos tecnológicos como apoyo didáctico

La educación es un proceso evolutivo que con el paso del tiempo no se limita a las restricciones o características del pasado, no es un proceso ambiguo que emana un estancamiento didáctico. Por el contrario, es una opción de mejora en la formación integral de los educandos lo que impulsa a la educación a una vanguardia moderna y en constante actualización. El Gobierno de México, mediante la Secretaría de Educación Pública, SEP, pretende innovar el sistema educativo con el paradigma STEM “ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas” -por sus siglas en inglés- donde aporta que estos cuatro fundamentos son la base de un crecimiento humano e intelectual satisfactorio. Además, STEM va dirigido a aplicaciones de la vida cotidiana, donde impulsan al individuo a potencializar los saberes de la educación en la sociedad. Incluso, realizaron un proyecto digital para el fácil acceso a niñas en la construcción de proyectos dentro de cualquiera de las cuatro ramas STEM; dicho proyecto se encuentra disponible en el portal de la Secretaría de Educación Pública – STEM.

Congruentemente, la SEP enfatiza el desarrollo académico en la ciencia y la creación de oportunidades y estrategias de enseñanza-aprendizaje en las herramientas tecnológicas. En el plan y programas de estudios de nivel básico: secundaria enfatiza las habilidades y destrezas esperadas en el campo de la informática junto con objetivos cognitivos, esto menciona que “es un espacio orientado hacia la toma de decisiones para estudiar y construir opciones de solución a problemas técnicos que se presentan en los contextos social y natural” su fundamento está en la importancia tecnológica en los sectores económicos, socioculturales y educativos.

Sobre el desarrollo cognitivo Flavell (2009) se refiere a “seleccionar e interpretar activamente información procedente del medio para construir su propio conocimiento” Con la congruencia de los planes y programas de estudios de la Secretaría de Educación Pública, las innovaciones implementadas en los centros

educativos y el desarrollo cognitivo e integral de los estudiantes, resuena la importancia de la utilización de recursos tecnológicos como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza. Mismos recursos son un medio de conexión entre el estudiante, docente y el aprendizaje, de esta manera, es crear oportunidades diversas para el fácil acceso a la información y conocimiento eliminando barreras de distancia y accesibilidad en zonas marginadas.

Estos recursos tecnológicos se han presentado desde tiempo atrás en la educación, por ejemplo con los libros de textos, proyectores, pizarrones interactivos, bocinas, entre otros, El internet es aún más favorable para la aplicación de recursos tecnológicos como recursos didácticos, ya que pone a la disposición servidores que permiten el trabajo colaborativo, espacios de aprendizaje, aplicaciones de diseño, creación de juegos, exámenes, video tutoriales, simulaciones, entornos y ambientes de aprendizaje. Si bien, estos recursos brindan aportes significativos a la educación, no simboliza que son los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino el medio para conectar la integridad intelectual.

Los recursos tecnológicos motivan a los estudiantes y les brinda un reto en sus destrezas personales; lo que impulsa su proceso cognitivo con el compromiso de lograr los estándares académicos; por ejemplo, una herramienta accesible son los Entornos Virtuales de Aprendizaje que representan “espacios donde confluyen los estudiantes y docentes para interactuar psicológicamente con relación a ciertos contenidos utilizando métodos y técnicas previamente establecidas con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general incrementar algún tipo de capacidad o competencia” (Herrera, s.f.) Son un recurso que ayuda al diseño curricular y al cumplimiento de metas y objetivos del aprendizaje en el contexto académico; esta es la visión que se debe apoderar en la implementación de estos entornos.

Al considerarlos de manera errónea, es decir, como fuente principal del aprendizaje estaría resaltando la dependencia a este recurso. El uso de los recursos

tecnológicos no hace a los usuarios dependientes, ya que todo docente fundamenta su práctica profesional en los modelos y teorías de aprendizaje, dentro del ámbito tecnológico e encuentra la Pedagogía Emergente que es “un intento de aprovechar todo u potencial comunicativo informacional y que intenta aprovechar los recursos tecnológicos en un marco de una nueva cultura de aprendizaje” (UNICACH, s.f.) Resaltó las palabras -aprovechar su potencial- lo que simboliza realmente el rol de los recursos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. No son la base o centro de enseñanza, por lo que no son indispensables en la praxis educativa. Funcionan para innovar y brindar diversidad de herramientas y soporte en el proceso académico, pero no funden como primordiales en los desarrollos de planeación curricular.

En torno a la capacidad de ser reflexivos en su uso e integración en los diseños de programas, se percibe que el nivel de reflexividad es alta y positiva, como mencionado previamente, las bases metodológicas son emergentes lo que indica una prueba y una mejora. Conlleva un ciclo reflexivo basado en las observaciones de las fases de su aplicación para hacer los ajustes requeridos y mejorar la estructuración y diseño de actividades requeridas. Adell, Segura y Castañeda (2012) mencionan que los docentes “asumen riesgos con actividades divergentes, creativas y abiertas, no repetitivas” donde afianzan una visión de la educación que va más allá de adquirir conocimientos sino también es brindar oportunidades para comprender y actuar en el mundo, generando así un sistema abierto a cambios y subjetivo de acuerdo a los ambientes diversos presentados.

Ser reflexivos gira en torno a las innovaciones del día a día, cómo convertir las tecnologías emergen en un aliado a la educación, en este sentido como la educación tradicional puede ser parte de las nuevas vanguardias con el fin de lograr una mejora académica. Este proceso de adaptación requiere las necesidades de reflexión para lograr mejorar, seleccionar, cambiar y, sobre todo, satisfacer las necesidades de los estudiantes. Aunado, la divulgación de aspectos educativos en entornos que los alumnos visitan con frecuencia. Esta situación se puede yuxtaponer con la dependencia de los recursos tecnológicos para la manifestación

de aprendizaje, sin embargo, su real trasfondo es la accesibilidad y concretar un conocimiento real basado en las experiencias cotidianas de los individuos.

Finalmente, el uso de los recursos tecnológicos en la educación no simboliza una dependencia a estas herramientas, sino, que son una vía factible de construcción gradual para la mejora de los procesos y desarrollo curricular. El paradigma de los recursos tecnológicos gira alrededor de brindar la accesibilidad, compatibilidad, innovación y pedagogía emergente. La reflexión se da de manera abierta y constante al realizar pruebas de mejoras basadas en las propias experiencias y observaciones de los resultados de la exposición de los alumnos en dichos recursos tecnológicos presentados como estrategias didácticas. Para concluir, los recursos tecnológicos son una obligación en el campo de la educación y un derecho establecido en las preliminares de las reformas educativas en México y un beneficio para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Es un hecho que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes y se percibe desde la constante inquietud por parte de la SEP de la aplicación de éstas en el entorno educativo. Sin embargo, para construir un impacto favorable se necesita la planeación adecuada de los ambientes y comunidades virtuales. Inicialmente, el uso de los ambientes y comunidades virtuales mantienen la sincronía de que el aprendizaje “no depende de las características de las tecnologías empleadas, sino lo que se demanda al estudiante y las actividades que tenga que realizar con ellas para resolver tareas” (Coutiño, s.f.) Lo que obliga a contribuir en una gestión de contenidos y aprendizaje adecuados, la planificación curricular, administrar y regular la participación de los estudiantes y seleccionar las herramientas de servicio y comunicación que proyecte un acceso seguro.

Dentro de los ambientes, encontramos el aula virtual, mismo que es un espacio creado con la finalidad que el estudiante obtengan oportunidades de

aprendizaje mediante el recurso de materiales, supervisión y la interacción con el docente (ídem). En este sentido, el docente juega un rol fundamental para la creación de atmósferas motivadoras, que signifiquen un reto para los estudiantes con características visuales y uso académico. Los ambientes virtuales se pueden utilizar para publicar información, compartir ligas y materiales, soporte de comunicación, oportunidad de evaluación, realizar proyectos integradores y cursos completos en línea. Estas aplicaciones de uso son favorables para la mejora e innovación académica.

Como mencionado anteriormente, los recursos tecnológicos brindan un desarrollo cognitivo para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje; dentro de los elementos de un AVA se encuentra la mediación cognitiva que de acuerdo a Coutiño (s.f.) es la “interacción entre estructuras mentales que son confrontadas y responden al acto educativo, debe representar un desafío para el aprendizaje” La inmersión en estos ambientes o comunidades virtuales, confronta la realidad física con la virtual dentro del entorno social del estudiante lo que comporta a desarrollar su procesamiento de asimilación y acomodación de los aprendizajes esperados.

Conlleva que el estudiante se fundamenta en sus destrezas de autoconocimiento para el trabajo individual, colaborativo, de razonamiento, selección y discriminación de información relevante. Estos ambientes son guiados por el creador o docente a cargo, sin embargo, es personalizado por el estudiante, ya que, los temas de interés y actividades a realizar son elección personal, en conjunto con el ritmo de trabajo y horas de estudios. Aunado, el desarrollo de los ambientes virtuales depende de tres dimensiones categorizadas por Herrera (s.f.)

1. Dimensión socio-cultural: Identificar las necesidades en el entorno social
2. Dimensión Psico-pedagógica: Incluye la diversidad estudiantil
3. Dimensión epistemológica: la naturaleza del conocimiento

Esta distribución de aportes de los ambientes virtuales fundamenta su construcción bajo el propósito central de dar soporte y mejoras a las estrategias de aprendizaje-enseñanza. Para finalizar, la creación de estos ambientes no se trata de creaciones aisladas al aprendizaje, al contrario, se asimilan y ejecutan en base a los objetivos de los aprendizajes esperados. Los recursos tecnológicos, en específico, los ambientes o comunidades virtuales son una oportunidad para extender los saberes y conocimientos tanto de los alumnos, docentes como todo involucrado o interesado en el proceso educativo. Son una fuente de mejora continua, innovación y mejoría en los paradigmas académicos.

2.4.5 Experiencias tecnológicas

Desde esta experiencia, el problema actual representa una modalidad educativa a distancia en diversos sectores educativos. Mismas experiencias que los docentes han enfrentado con (en su mayoría) poca o nula experiencia en herramientas tecnológicas para la educación; lo que ha dificultado el cumplimiento de los objetivos y saberes esperados al culmino del ciclo escolar. La siguiente gráfica 2² (ver anexo) basada en la investigación titulada “Maestros: pandemia, tecnología y desigualdad” demuestra la percepción de los docentes frente a la educación a distancia.

La perspectiva ante el uso de las herramientas educativas se presenta como un uso difícil, por lo que surge la necesidad de crear espacios de formación tecnológica con enfoques educativos para mejorar las experiencias académicas, tanto para los docentes como para los alumnos,

Consecuentemente, las herramientas tecnológicas fortalecerán las habilidades docentes y acompañarán los procesos de aprendizaje no solo al

² Gráfica. Dificultad que han percibido para desarrollar el trabajo a distancia (porcentaje) Tomado de Nexos, Blog de educación Pandemia: maestros, tecnología y desigualdad (2020) <https://educacion.nexos.com.mx/pandemia-maestros-tecnologia-y-desigualdad/>

enfrentar problemas educativos sino, a la par de las innovaciones pedagógicas. Una de ellas son los ambientes virtuales de aprendizaje que son un mecanismo de construcción de conocimiento colaborativo con el docente, alumnos y aspectos a enseñar. Estos ambientes de aprendizaje se basan en una metodología y desarrollo curricular para su uso y aplicación en el sector educativo. La gran variedad de enfoques y teorías de aprendizaje, apertura la iniciativa a implementar estrategias tecnológicas que fortalezcan las necesidades de aprendizaje de los alumnos y extiende la satisfacción de las metas y objetivos académicos; ya que “tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos” (Medina, Calla y Romero, 2019)

Incluso, los contextos académicos surgen para brindar oportunidades igualitarias a todo estudiante, considerando la diversidad de personalidades, preferencias y estilos de aprendizajes; así es como se opta por seccionar y etiquetar a las modalidades educativas –a distancia, virtual o presencial-. La educación a distancia intenta eliminar cualquier barrera de aprendizaje, al permitir el acceso a las asignaciones académicas desde cualquier dispositivo con internet. Así mismo, esta modalidad fomenta características peculiares en los alumnos, ya que su principal determinación es centrar el aprendizaje en el individuo. Por ende, los estudiantes deben de ser responsables, autónomos, independientes, organizados y empáticos, para el buen manejo de los temas de importancia en la construcción de los saberes.

Desde esta perspectiva, el uso de los tics es fundamental para funcionar como puente conector entre el docente, alumno y conocimientos. Desde la perspectiva del docente, este debe innovar su metodología y pedagogía con la constante investigación de mejora continua. Un enfoque adyacente es la Gamificación o el Aprendizaje Basado en Juegos, que retoma los objetivos y características de los juegos para su aplicación pedagógica; ya que hacen que el alumno pueda “observar y analizar información en el sitio y el razonamiento reflexivo para seleccionar datos” (Toca y Carrillo, 2019). Además, simboliza la construcción de conocimiento mediante la experimentación, seguimiento de instrucciones y la

diversión con la intención de construir un aprendizaje significativo. Retoma concurriendo previo para solidificar y yuxtaponer los criterios, analiza y reformula información existente en el cerebro.

Como conclusión, el diplomado de El uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza en nivel básico surge de la necesidad de fortalecer y expandir los beneficios de su aplicación en los procesos y praxis educativos. Con la firme intención de colaborar con las expectativas de desempeño docente tanto en la educación privada como pública. Con el compromiso de que su impacto en la sociedad, rehabilite las sesiones de clases, con modalidad a distancia y tanto los alumnos como docentes sean beneficiados en los aprendizajes esperados.

2.5 Definición de términos básicos

AVA Ambiente Virtual de Aprendizaje

SEP Secretaría de Educación Pública

CTE Consejo Técnico Escolar

Capítulo 3. Proyecto de intervención

3.1 Su enunciado y descripción

El compromiso y necesidad de otorgar una educación de calidad en la enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua inglés en nivel secundaria; fomenta la búsqueda de estrategias didácticas y herramientas tecnológicas que colaboren en el cumplimiento de objetivos y metas de los aprendizajes esperados de los planes y programas de la Secretaría de Educación. Estos aprendizajes se pueden alcanzar bajo la determinación y aplicación de métodos de los docentes en la práctica profesional y con la ayuda de la tecnología educativo con los ambientes virtuales de aprendizaje; por ello para el engranaje de todos estos aspectos es

fundamental la impartición de curso de capacitación docente sobre los AVAs como plataformas de apoyo en la enseñanza del inglés en nivel secundaria. Con el fin de generar mayor número de oportunidades en el desarrollo de las habilidades de la lengua meta.

3.2 Objetivo general

- Que los docentes de inglés logren identificar y aplicar diversos ambientes virtuales de aprendizaje como estrategias didácticas en la enseñanza del inglés en nivel secundaria.

3.3 Objetivos específicos

- Creación del curso capacitación “Avas como plataformas de apoyo en la enseñanza del inglés en nivel secundaria”
- Selección de plataformas digitales que proporcionen el desarrollo de las habilidades de la lengua
- Conocimiento y experimentación con los ambientes virtuales de aprendizaje
- Evaluación y selección de las plataformas a usar en la planeación estratégica
- Uso de las herramientas tecnológicas y ambientes virtuales de aprendizaje en las clases

3.4 Análisis de los factores restrictivos

Antes de establecer el proceso metodológico utilizado en esta investigación, se define el significado de método como el camino a seguir para lograr un fin determinado, es la manera de lograr un objetivo mediante una estrategia general que guía el proceso de la investigación con el propósito de lograr unos ciertos resultados; incluye la experiencia práctica, técnica y teórica del investigador, guiadas por las grandes funciones intelectuales del análisis, la inducción y la

deducción. Por consiguiente, se refiere al conjunto de procedimientos a través de los cuales se logra llegar a un resultado específico. Es decir, será aquel esquema o plan ideado para conocer los diferentes aspectos que contemplan una disciplina o ciencia; todo camino trazado con el objetivo de alcanzar un fin (De León Armenta, 1996).

La metodología es considerada como una guía de pasos pertinentes para comprobar conocimientos en el proceso de investigación; Rodríguez (2012) menciona que la metodología de la investigación es un conjunto de reglas, principios y pasos destinados a guiar el proceso de búsqueda del conocimiento científico, en la perspectiva de que los procesos y los hallazgos se encuentren sustentados en la credibilidad, la objetividad y la idoneidad de los procedimientos aplicados para alcanzarlos. Esta investigación pretende analizar las realidades de aprendizaje de los alumnos con el fin de generar mayor entendimiento de los procesos de adquisición de conocimiento de la lengua inglesa. El corte cualitativo se refiere a “comprender y profundizar los fenómenos explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (Hernández, Fernández, Baptista, 2010, pág. 364).

En ese sentido, esta investigación se inscribe desde el método investigación-acción, ya que pretende implementar herramientas tecnológicas como estrategias en las situaciones de enseñanza-aprendizaje observando los procesos desde la visión del investigador y sus procesos didácticos como sus mismos objetos de estudios. Se busca observar su propia praxis pedagógica en un entorno natural que permita el conocimiento y la reflexión de los procesos áulicos orientada a la mejora continua de la práctica docente, que solo y únicamente la reflexión profunda puede proporcionar. Se considera que la investigación acción pretende “propiciar el cambio social, transformar la realidad, y que las personas tomen consciencia de su papel en ese proceso de transformación” (Sandín, 2003, pág. 34). Con respecto al punto anterior, el responsable que lleva a cabo una investigación-acción tiene un propósito de mejora en el proceso de aprendizaje dentro de un salón de clase, donde tanto

los alumnos como el/los docentes(s) juegan un rol importante en la reflexión, pues su voz y opinión fundamenta las realidades subyacentes en su contexto.

La investigación-acción detalla una serie de actividades a realizar en el salón de clase para descubrir y reflexionar sobre las estrategias didácticas que puedan proporcionar una mejora en la práctica profesional. Dichas actividades se implementan para luego ser observadas y analizadas mediante la reflexión de lo aplicado para generar instrumentos educativos de cambio social y educativo (Murillo, 2011). En este sentido se somete a reflexión las alternativas de facilitar el proceso de trabajo con el intercambio de saberes en el aula, no en los resultados homogéneos y observables.

Además, es un proceso evolutivo, no se logra concretar una realidad generalizada, sino una experiencia reflexionada en determinados tiempos, ya que la realidad educativa de esta investigación puede ser variante frente a otros contextos. Elliott (2005) explica la percepción de la investigación-acción como “el resultado de este proceso es evidentemente complejo, impredecible, divergente y solo detectable en su profundidad a largo plazo” (pág. 12) En consecuencia, no se busca en este estudio una verdad generalizada sino un entendimiento de los acontecimientos en lo actual dentro del aula. Por último, consiste “en profundizar la comprensión del profesor, por tanto, adopta una postura exploratoria (...) e interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes interactúan en la situación” (Ídem).

La técnica por realizar se basa en un cronograma de actividades organizadas para el desarrollo del curso taller previamente descrito, este consiste de diversas etapas tanto teóricas como prácticas para la aplicación de ambientes virtuales en la enseñanza del inglés. Se usarán instrumentos de recolección de datos como entrevistas, encuestas, recursos creados en diversas herramientas tecnológicas; desde la perspectiva del docente.

5. Justificación

Esta investigación enmarca la búsqueda de herramientas tecnológicas didácticas y de aprendizaje para promover la agilización del aprendizaje de una segunda lengua, en este caso, inglés. Desde un punto personal y profesional, el docente es facilitador o guía del estudiante para construir su propio proceso cognitivo de aprendizaje. Asimismo, desde la experiencia estudiantil a partir de los periodos estudiados en la Maestría en Tecnología Educativa, hemos realizado diversas actividades integradoras enfocadas al área profesional de cada maestrante, donde he aplicado diversas herramientas tecnológicas en mi práctica profesional y evaluado el desempeño de las mismas al tener retroalimentación por parte de mis estudiantes. He aplicado diversos ambientes virtuales de aprendizaje en diversos niveles; como en primaria, secundaria y preparatoria, lo que ha simbolizado una diferenciación a lo cotidiano en clases y ha emocionado a mis alumnos en su proceso de aprendizaje y asimilación del inglés.

El concepto «alumno principiante de una lengua» se refiere al estudiante con un nivel de lengua meta A1 de acuerdo al Marco Común Europeo. Un alumno de inglés con nivel A1, dentro de los planes y programas educativos, ya ha revisado temas como el tiempo verbal presente simple, declinación de artículos definidos e indefinidos y conjugación de verbos. El plan y programa de secundaria pretende que, al finalizar el tercer año, los alumnos logren alcanzar un nivel B1 de la lengua meta. Certifica que la persona es capaz de utilizar su competencia lingüística en inglés para trabajar, estudiar y viajar, corroborando así el bagaje de conocimiento de la lengua inglesa en los alumnos.

La investigación abarca el uso de ambientes virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica para el refuerzo de aprendizaje del inglés, por lo que es necesario cerciorarse lograr el nivel de inglés esperado. Se prevé que los beneficiados de esta investigación se encuentren dentro de los aspectos sociales y académicos; sociales al desarrollar estrategias comunicativas dentro y fuera del

salón de clase y académicos al identificar estrategias propias y fortalecer su proceso de aprendizaje. Los alumnos actuales podrían ser beneficiados al activar los procesos cognitivos y agilizar su aprendizaje del inglés, aparte de brindar vías alternar y sugerencias en las estrategias de aprendizajes y metacognición, al mismo tiempo que, la experiencia de innovar ideas de estrategias didácticas y de aprendizaje brinde apoyo para su futura vida profesional.

Capítulo 4. Administración del proyecto

4.1 Plan de acción

4.1.1 Fase 1

Como primera fase se etiquetó la selección de herramientas tecnológicas fundamentadas en las experiencias personales y servidores utilizados en mi práctica docente, bajo las características contextuales y de procesos de aprendizaje se procede a la creación de un listado de posibles temas a abordar en el transcurso del curso capacitación docente. Esta primera etapa es fundamental ya que se coadunan los propósitos del aprendizaje de una segunda lengua junto con la mejora de la práctica profesional docente, esta primera sección es fundamental para tener la visión general y estructural los tiempo y fechas asignadas que serán catalogadas como “reunión de academias” de esta forma las capacitaciones se pueden desarrollar de manera curricular dentro de la institución escolar y forja la participación constante de todos los involucrados.

Resultados de la fase 1 “Ambientes virtuales de aprendiza”

- *Classdojo*
- *Quizizz*
- *Nearpod*
- *Games to learn English*

Después de la selección de los ambientes virtuales de aprendizaje se analizó las fechas posibles para la enseñanza y aplicación de estas, recorriendo el contexto, dentro de la educación pública se realizan espacios de formación derivados de los consejos técnicos, espacios disponibles sin alumnos para el estudio de las guías de la SEP, así mismo, la organización interna se divide en academias, en cada academia debe existir un presidente, secretario y tesorero. La academia de inglés –en esta ocasión- está constituida por tres docentes de inglés y se programan fechas para reuniones que converjan las mejoras, adaptaciones y avances de logros esperados de los planes y programas de estudios. Consecuentemente, en común acuerdo se asignó fechas para las reuniones académicas con la intención de desarrollar este proyecto de intervención.

4.1.2 Fase 2

Después de la selección de temas relevantes y asignación de espacios para el desarrollo de esta iniciativa se prosigue a la fase dos que constituye la creación de materiales didácticos y recursos teóricos para la explicación de los temas relevantes, aplicaciones y funciones de la tecnología educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así se da inicio al desarrollo de los temas asignados en las fechas preestablecidas con diversas actividades y tiempo de estudio. Cada sesión se pretende desarrollar con una duración de una hora y treinta minutos, los docentes deben llevar su computadora para el tiempo de trabajo práctico. Las clases estas diseñadas para contar con una hora de exposición teórica con características de información peculiar, características y tiempo de treinta minutos para la exploración de las plataformas digitales con el acompañamiento del facilitador y espacios para preguntas y respuestas.

A continuación, se presenta el orden del día

Tema 1 ¿Qué son los ambientes virtuales de aprendizaje?

- Bienvenida al taller
- Compartir experiencias entorno a la tecnología en la educación y aplicación personal en el desarrollo de las clases
- Desarrollo del tema 1
- Familiarización con el AVA *Classdojo* y *Quizizz*
- Retroalimentación y comentarios finales

Tema 2 Herramientas tecnológicas en la educación

- Bienvenida al taller
- *Warm up* de la sesión anterior y opiniones sobre ambas plataformas vistas, sugerencias de cómo aplicarlas en nuestro día a día
- Inicio del tema 2
- Exploración de la aplicación *Nearpod*
- Tarea: creación de una actividad en *Nearpod*
- Retroalimentación y comentarios finales

Tema 3 Selección y adaptación de AVAs para la enseñanza del inglés

- Bienvenida al taller y muestro de avances de la actividad de diseño anterior, resolución de dudas
- Opiniones en torno a la accesibilidad o uso de las aplicaciones vistas
- Inicio del tema 3
- Tiempo para la exploración, búsqueda y selección de diversos ambientes virtuales para el beneficio del aprendizaje del inglés
- Tarea: presentación de otras herramientas tecnológicas educativas y su diseño y cómo aplicarlas en nuestro contexto
- Retroalimentación y comentarios finales

Tema 4 Comparte tu selección y experiencia con el grupo

- Bienvenida al taller

- Presentación de creaciones individuales y cómo fueron realizadas y percibidas por los alumnos
- Áreas de mejora para la continuidad
- Retroalimentación y comentarios finales

Con la última sesión formativa se realizó el análisis de creación y experiencias obtenidas durante este periodo formativo, la retroalimentación es un estadio que se recibe durante todo el proceso de investigación con el propósito de realizar mejoras y obtener mejores resultados. Como último paso resulta la interpretación y análisis de los aplicado en el proyecto para mejora a mediano y largo plazo.

4.2 Cronograma de actividades

La estructura organizada de la implementación de este proyecto de intervención consta de diversas etapas; desde la creación y selección de temas a compartir, hasta la distribución de las horas teóricas como prácticas y una posible clase piloto como la aplicación de lo adquirido en la formación continua docente. A continuación, se muestra las actividades programadas

Fecha	Actividad	Responsable
Junio 2022	Selección de herramientas tecnológicas	Citlali Álvarez
11 al 15 de julio 2022	Planeación y estructuración de las fechas a desarrollar la capacitación docente (reunión de academias)	Citlali Álvarez
16 de agosto 2022	Tema 1 ¿Qué son los ambientes virtuales de aprendizaje? (reunión de academias)	Citlali Álvarez
26 de agosto 2022	Tema 2 Ava's en la educación (reunión de academias)	Citlali Álvarez

2 de septiembre 2022	Tema 3 Selección y adaptación de AVAs para la enseñanza del inglés (reunión de academias)	Citlali Álvarez
23 de septiembre 2022	Tema 4 Comparte tu selección y experiencia con el grupo. (reunión de academias)	Maestros de inglés
Agosto- octubre 2022	Retroalimentación constante	Maestros de inglés

4.3 Recursos

Los recursos necesarios para este proyecto de intervención se clasifican en dos categorías, los recursos administrativos que son aquellas aprobadas por nuestro director en cargado para la aceptación y seguimiento de las reuniones académicas, así como la disponibilidad de los miembros de la sección de inglés. Por otra parte, se encuentran los recursos de infraestructura vinculados con el uso de los materiales disponibles en la Escuela Secundaria Técnica 97.

Recursos administrativos	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprobación de las reuniones de academias por parte del colectivo docente ● Autorización de las reuniones académicas
Recursos de infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> ● El uso de la biblioteca ● Uso de recursos como sillas, mesas, libros de inglés ● Préstamo de cañón, extensión eléctrica, bocinas, pizarrón, plumones

Los recursos fueron facilitados con completa disponibilidad generando la apertura a una posible formación grupal en un futuro con todo el cuerpo docente de la institución.

Capítulo 5. Presentación de resultado

5.1 Informe de aplicaciones y resultados

Este proyecto se empezó a construir durante las diversas etapas formativas de la Maestría en Tecnología Educativa, en primera estancia la necesidad experimentada en la solución y búsqueda de mejora pedagógica en tiempo de contingencia externaron diversas problemáticas en el uso de herramientas tecnológicas para la educación. En un contexto nuevo tanto para los docentes como alumnos, la tecnología fue nuestro principal vínculo comunicativo e interactivo que dio apertura a compartir conocimientos.

La selección de los ambientes virtuales de aprendizaje se desarrolló en las características de las mismas que ofrecen espacios de fácil entendimiento para su acceso y ejecución; para su selección se investigó y analizó su posible presencia este proyecto resaltando que *Classdojo* es un “espacio donde se comparte a alumnos momentos de aprendizaje tanto en las escuelas como en sus hogares; mediante videos, mensajes, fotos y más” (Classdojo, 2022) hay espacios para subir actividades, calificarlas, anotar asistencia, participaciones y una sección que comparte actividades que practican los valores, estos documentos están en inglés se encuentran en videos, *worksheets* y lecturas que harán que el alumno pueda practicar el vocabulario y generar conocimientos. Así mismo, los papás son parte de la comunidad y pueden visualizar las calificaciones y progresos de sus hijos, es por esto que esta plataforma se seleccionó para ser parte del curso taller de formación docente con un sinnúmero de ventajas en su uso académico.

Tanto como *Quizizz* y *Nearpod* son ambientes virtuales de aprendizaje que permiten al docente crear y diseñar sus propias actividades interactivas para el repaso de temas vistos en clase. *Quizizz* tiene como misión “motivar a todos los

estudiantes” (Quizizz, 2022) mediante clases interactivas, asesoramiento, práctica, fácil desarrollo de temas de manera interactiva, es una plataforma interactiva, accesible y hace uso de la gamificación, ventajosamente en cada actividad asignada el docente puede generar tablas o gráficas de análisis de resultados de manera inmediata para interpretar el avance de los estudiantes. Por otra parte, Nearpod es un espacio que ofrece “información en tiempo real sobre la comprensión de los estudiantes a través de lecciones interactivas, gamificación y actividades, en una sola plataforma” (Nearpod, 2022), sus ventajas radican en facilitar la enseñanza y lograr una mejoría en los aprendizajes de los alumnos mediante actividades de repaso o extras de manera remota, física o híbrida.

Ambas plataformas tienen como propósito brindar herramientas de fácil acceso e interactivas para que los docentes puedan desarrollar actividades que fomenten la mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, otra ventaja de estas es que tiene variadas opciones gratuitas lo que lo hace accesible en cuestión de nuestro contexto educativo, donde el patrocinio de una plataforma virtual no es accesible. Por último, *Games to learn English* es un espacio que ofrece juegos diseñados con un banco de datos bastante amplios que favorece a la práctica escrita y lectora del vocabulario; son juegos sencillos que motivan al estudiante a mantener una constante práctica para permanecer activo en los juegos.

Así fue como se concentró la selección de plataformas virtuales que resultan beneficiosas para los docentes de inglés en un contexto de educación pública en una zona con marginación alta. Se delimita el proyecto de investigación a solo docentes de inglés ya que la estructura educativa pública nivel secundaria agrupa a los docentes por academias, la materia de inglés forma una sección y en caso de reuniones para mejoras educativas las aportaciones se dan por academias, lo que facilita mayormente la comunicación y avance. La asignación de fechas en los días a desarrollar el curso taller se dispone los días viernes, en donde los docentes cuentan con menor número de horas de clases y se puede generar reuniones que abarquen la duración estimada de cada sesión.

Al término del ciclo escolar se espera que la representante de cada academia redacte un documento donde mencione las actividades realizadas con su colectivo, lo que esta oportunidad favorece los aspectos administrativos que cada sección debe realizar. Así se gratifica a los trabajamos como academia, a la mejora profesional y educativa con la capacitación y nivelación de grados en la materia inglés. Además, como docentes debemos entregar un “Plan de mejora” que implemente estrategia para la recuperación de conocimientos previos y nivelación de estudiantes con bajo aprendizajes esperados, dicho plan se espera complete durante el primer trimestre, es decir de agosto a noviembre con la posibilidad de extenderse algunas semanas más del segundo trimestre. En esta perspectiva, se trabajará en conjunto con el Pla de mejora y la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje para alcanzar a lograr los aprendizajes esperados de la materia inglés en nivel secundaria.

Las duraciones de las sesiones se establecieron de hora y media con el propósito de abarcar el horario de trabajo de cada docente y tener espacios para la aplicación de estrategias compartir y momentos de discusión sobre el uso de las herramientas tecnológicas como recursos didácticos. Así, las planeaciones de cada sesión se estiman bajo los lineamientos previos. Se aplicaron encuestas al inicio y final del curso para percibir y reflexionar acerca de los aportes a la mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, también se hizo uso de un formato de reflexión al final de la aplicación de los AVAs en los estudiantes desde la perspectiva docente; misma que busca la autocrítica y análisis de avance o posible mejora en los aprendizajes adquiridos de la lengua inglesa.

El análisis de la encuesta inicial demuestra que los docentes no conocen el significado y función de un ambiente virtual de aprendizaje, por lo que no aplican ninguna plataforma digital para la práctica de la lengua meta. Consecuentemente, las plataformas seleccionadas para este proyecto de intervención no son del uso cotidiano de los docentes participantes. Como comentarios generales, los docentes

de inglés no hacen uso de las herramientas digitales en su práctica diaria, no a consecuencia del interés, sino a las limitaciones de acceso a internet en la ubicación de la escuela; en el área administrativa se cuenta solo con dos equipos de cómputo, los salones no tienen acceso a cañón, ni bocinas. Esta limitante, es un factor para la motivación y aplicación de innovaciones tecnológicas para los procesos de enseñanza, se aclara que el uso de las plataformas mencionadas se puede aplicar como repaso o actividad a realizar en el hogar.

La perspectiva de los docentes respecto a la navegación en la web, la seleccionan como fácil, estando acostumbrados a su uso preferentemente en redes sociales o para investigar información específica. Entorno a las habilidades de la lengua inglesa, la habilidad que resulta más complicada de practicar es la habilidad lectora –*reading*-, con la posible consecuencia del plurilingüismo dentro del salón de clases, en esta institución un 75% de los alumnos habla la lengua indígena chol, lo que recae en la falta de conocimiento de las reglas gramaticales del español y la faltante en comprensión lectora. El aspecto cultural, es otro parteaguas a la promoción de uso de ambientes virtuales para la práctica de la lengua meta en horario extracurricular.

Durante las sesiones formativas se compartían sentimientos y reflexiones alrededor de nuestra praxis y generar estrategias para la implementación de lo aprendido en las actividades de la enseñanza-aprendizaje. En la primera sesión con el tema ¿Qué son los ambientes virtuales de aprendizaje? Se pudo añadir recurso en línea ofertados por la Secretaría de Educación, como los libros digitales, páginas de cursos en colaboración con la SEP, almacenamiento compartido con diversas fichas de trabajo, entre otras. Concluimos que hemos navegado por diversos ambientes sin reconocer su función en la educación o nombre tecnológico, lo que facilitó el desarrollo del tema y generó una atmosfera de seguridad y familiarización. Las dudas emergentes en esta sección, hacen referencia a su aplicación en la educación, lo que dejó como tarea la reflexión y generación de estrategia didáctica al nivel de los alumnos que estamos atendiendo.

Con la retroalimentación de la reflexión sobre los AVAs en la educación se dio inicio al segundo tema de la capacitación docente, donde se compartió diversas actividades realizadas por la ponente, la muestra de planeaciones donde se resalta su aplicación y la familiarización con las actividades asignadas por parte de los docentes, es decir se compartió una liga diferente para cada docente, cada liga constituía un tema variado con el propósito que los docentes realizarán la actividad y pudieran desarrollar una planeación donde deben incluir el recurso compartido. En este sentido, los maestros crearon una planeación con el enfoque en la habilidad asignada, así hicieron la aplicación y explicación de su proyecto, todos en conjunto compartimos áreas de mejora y fortaleza para futuras intervenciones. Esta actividad, apertura la oportunidad de crear, sentir confianza y generar creatividad para las planeaciones con la integración de la perspectiva del alumno al completar las tareas asignadas en el ambiente virtual de aprendizaje. Los comentarios finales fueron satisfactorios y motivadores para su aplicación en clases consecuentes.

Con la experiencia previa en la navegación, elaboración de planeación y familiarización con los ambientes virtuales de aprendizaje, se prosigue la función crítica de selección de estos ambientes, en el tema tres se compartió las características de una rúbrica para su creación con la finalidad de asegurar la selección adecuada y de calidad de la plataforma digital a usar. La calidad educativa es el motor del logro de los aprendizajes, por lo que esta sección ayudó a validar el funcionamiento de un ambiente bajo el cumplimiento de las necesidades de mis alumnos, la materia y el tema a enseñar. Se les otorgó tiempo y espacio a los docentes para que pudieran navegar en la web, experimentar y seleccionar una de las plataformas vistas hasta este punto, o bien, escoger una de su preferencia. Así, deberían desarrollar una actividad en el AVA y formular la planeación adecuada para implementarla en las clases presenciales, análisis lo ocurrido y comparar los beneficios o desventajas que esto tuvo en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Para el último tema “Compartir mi selección y experiencia con el grupo” se le solicitó al docente llenar la entrevista diseñada con el objetivo de conocer el desempeño de su selección con su grupo de alumnos. En general, las plataformas obtenidas son de fácil acceso y gratuitas, la actividad fue asignada con un tiempo de duración para su realización de tres días, la mayoría de los alumnos cumplieron con la asignación, la minoría no logró alcanzar el objetivo por las dificultades de ubicación, es decir viven en comunidades alejadas de la cabecera y el acceso a internet es más restringido, esto simboliza el 2% de la población estudiantil. En cuestiones de percepción, se notó el interés de los alumnos en las plataformas digitales utilizadas preguntando sobre más actividades asignadas, y en casos frecuente repitiendo la actividad más de una vez. Los alumnos se mostraron emocionados y motivados por los resultados de su práctica; a lo que los maestros concluyeron que este incentivo lo pueden forjar más seguido y obtener mejores resultados de aprendizaje y práctica de las habilidades de la lengua.

5.2 Consideraciones finales

Los ambientes virtuales de aprendizaje son una estrategia didáctica que se puede implementar para la mejoría de los procesos de aprendizaje-enseñanza de diversas materias, en este caso particular, en la enseñanza del inglés significa una constante práctica de las habilidades de la lengua enfocadas en el ejercicio de lo aprendido de una manera divertida, lúdica y simbólica. En un contexto con marginación alta y las ofertas de profesionalización son escasas, los alumnos necesitan un motivador visual, accesible y en concordancia con su realidad actual y contexto para aprovechar los beneficios de su desarrollo intelectual. La disyuntiva es el funcionamiento de los AVAs en contextos didácticos, sin embargo, con una acertada planeación, investigación previa de los gustos de los estudiantes y disponibilidad para crear e implementar nuevas estrategias se denota un cambio minucioso en la perspectiva de la tecnología educativa.

La principal noción de este proyecto de intervención es la promoción y gestión de la tecnología educativa en los ámbitos pedagógicos que soporten y den funcionalidad a los vínculos de retroalimentación, nivelación y aproximación a los objetivos y metas del aprendizaje. En esta primera estancia, el enfoque se restringe al aprendizaje del inglés, aunque las plataformas digitales son adheribles y adaptables a cualquier materia sin ninguna peculiaridad, lo que recae en la función y conocimiento del docente sobre las estrategias didácticas e innovación tecnológica. Las plataformas de *Nearpod*, *Classdojo*, *Quizizz*, *Games to learn English* son el pretexto para iniciar el interés de ambientes virtuales de aprendizaje en docentes, ya que se encuentran diversos espacios gratuitos con fines académicos no solo dirigidos a los estudiantes, sino también a la formación docente.

Este proyecto sin duda otorgo conocimientos claves sobre los AVAs a los docentes, en sentido de implementación, selección, búsqueda y diseño de actividades para el repaso y práctica de la lengua meta. Tanto los docentes como los alumnos fueron beneficiados al experimentar un aprendizaje significativo con bases teóricas y prácticas que constituyen la construcción del aprendizaje. Para líneas futuras de investigación, se recomienda la exploración de los ambientes virtuales de aprendizaje desde distintas materias, y la unificación de actividades diseñadas para su reutilización con propósitos diversos.

Referencias Documentadas

Adell, Segura, J., Castañeda, L. (2012). Tendencias emergentes en educación con TIC. Espiral. Tecnologías emergentes Pedagogías emergentes

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, (2019). Ley general de educación, Diario Oficial de la Federación.

Castañón, N., Del Valle, M., (2015). Proyecto UNIMET en línea: plan estratégico en la creación del campus virtual y producción de MOOC. Universidad Metropolitana. Caracas, Venezuela.

Classdojo, (2022). ¿Qué es clasdojo? Disponible en www.clasdojo.com

Contreras, C., Rodríguez, D, (2017). Estrategias didácticas soportadas en MOOC para apoyar el aprendizaje del idioma inglés en media vocacional. Trabajo para obtener el grado de Maestría en educación con énfasis en informática educativa. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Libre, Bogotá, Colombia.

Coutiño, C. (S.f.) Características de los AVA

De León Armenta L. P. (1996), La metodología de la investigación científica del derecho. Revista de la Facultad de Derecho en México, pp. 61-83.

Díaz-Barriga, F. (s.f.) Aproximaciones metodológicas al diseño curricular: hacia una propuesta integral. Venezuela

Elliott, J. (2005). La investigación acción en la educación. (Quinta ed.). Madrid: Morata

Flavell, J. (2019). El desarrollo cognitivo. Antonio Machado Libros. Madrid
Gobierno de México. Secretaría de Educación Pública (2018). Disponible en
<https://www.gob.mx/sep/articulos/que-es-ninas-stem-pueden>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación
(Cuarta ed.). México: McGraw-Hill.

Herrera, M. (s.f.) Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales
de aprendizaje: una perspectiva basada en las funciones cognitivas del
aprendizaje. Universidad Autónoma Metropolitana. D.F.

INEGI (2020), División municipal, información por entidad. Disponible en
cuentame.inegi.org.mx

MexicoX, (2021), Tecnologías digitales aplicadas a la educación. Disponible en
mexicox.gob.mx

Ministerio de educación (2006) Metodología integrada para la planificación
estratégica. Lima, Perú

Murillo, F. (2011) Investigación acción. Obtenido de
https://mestrado.prpg.ufg.br/up/97/o/IA._Madrid.pdf

Quizizz, (2022). ¿Quiénes somos? Disponible en www.quizizz.com

Rodríguez, M. (2012). Metodología de la Investigación. Obtenido de Introducción
General a la Metodología de la Investigación:
<https://metodologiasdelainvestigacion.wordpress.com/2012/03/07/introduccion-general-a-la-metodologia-de-la-investigacion/>

Sandin, E. (2003). Investigación cualitativa en educación. Madrid: Mc Graw Hill.

SEP, (2022). <https://www.planeacion.sep.gob.mx/quienessomos.aspx>

Shapiro, J., (s/f) Herramienta de planificación estratégica

Torres, J., Cataño, M., (2017). Apropiación de plataformas virtuales gratuitas de un idioma extranjero, como apoyo facilitador para el aprendizaje en los estudiantes de comunicación social-periodismo en el periodo 2017-2 de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Seccional Bello. Sublínea de investigación en periodismo ciudadano, Corporación universitaria minuto de Dios seccional bello.

UNADM (2022). Modelo educativo.

<https://www.unadmexico.mx/nosotros/modelo-educativo>

UNICACH. (S.f.) Fundamentos de tecnologías emergentes en educación a distancia. Módulo II. Tecnología e innovación en la educación en línea.

Gráfica 1



Gráfica 2

