

PROCESO DE TITULACIÓN 2020-2021
AVAL DE TRABAJO DE TITULACIÓN
GRADO

Nombre del Tesista:	Cinthia Carbo
Docente Tutor:	Joselyn Bayas Cristian Gaibor
Título del trabajo:	Implementación de TIC en educación virtual para fomentar la autonomía y el aprendizaje utilizando el inglés como segundo idioma en niños de segundo de básico.

	Sí	No
Ha seguido las pautas básicas para la elaboración del documento	X	
El alumno o alumna me dio a conocer oportunamente los contenidos de la versión definitiva del documento antes de entregarlo a la universidad	X	
Respaldo la entrega de este avance en la Facultad de Ecología Humana, Educación y Desarrollo humano.	X	

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR



FECHA: 1 diciembre 2020

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y
DESARROLLO

TÍTULO

Implementación de TIC en educación virtual para fomentar la autonomía y el aprendizaje
utilizando el inglés como segundo idioma en niños de segundo de básica

GRADO

Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de:
Licenciado en Educación Inicial/Especial

Elaborado por:

Cinthia Carbo

Docente Tutor:

Joselyn Bayas

Cristian J. Gaibor

Guayaquil, Ecuador

Diciembre-2020

Agradecimientos

Quiero agradecer a mis padres por haberme forjado como la persona que soy actualmente, muchos de mis logros se los debo a ellos. Por su apoyo incondicional tanto en lo emocional como en lo económico para lograr ser un gran profesional y por mostrarme el camino hacia la superación.

A mi esposo por todo su cariño y apoyo que me brindó día a día en el transcurso de mi carrera universitaria. Su ayuda ha sido fundamental, motivándome desde el inicio.

Agradezco a la Universidad Casa Grande por darnos la oportunidad de ser profesionales valorando nuestras experiencias.

Gracias a mis tutores Joselyn Bayas y Cristian Gaibor por su ayuda y guía en cada reunión dándome luz cuando más lo necesité.

Abstract

El presente trabajo de investigación es sobre la implementación de TIC en educación virtual para fomentar la autonomía y el aprendizaje utilizando el inglés como segundo idioma en niños de segundo de básica, para esto se propone implementar cuatro nuevas herramientas tecnológicas para utilizarlas en las clases sincrónicas. El propósito de esta innovación pedagógica es crear motivación en los estudiantes y ganar mayor interés en las clases virtuales de inglés.

La metodología que se utilizó fue investigación de acción, por la cual se realizó una reflexión y un rediseño de la implementación de la innovación. Los instrumentos que se utilizaron para medir las variables de los alumnos fueron bitácoras, listas de cotejo y observación en las cuales se logró evidenciar su proceso durante la implementación.

Como resultado de la implementación se logró mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, crear motivación y autonomía en las clases virtuales y fomentar el interés por el inglés, así mismo, inculcar en ellos la honestidad académica al momento de desarrollar alguna actividad sincrónica o asincrónica.

Índice

Glosario de abreviaturas y símbolos	7
Introducción	8
Marco Conceptual	10
TIC en Educación virtual	10
TIC #1 <i>Kahoot</i>	11
TIC #2 <i>Diagrams</i>	11
TIC #3 <i>The Fable Cottage</i>	11
TIC #4 <i>Mindmeister</i>	12
Educación virtual en pandemia	12
Autonomía	13
Motivación	15
Rendimiento Académico	16
Descripción de la Innovación	16
Contexto Educativo	17
Metodología de la Innovación	19
Pregunta de investigación	20
Diseño Metodológico	21
Tipo de investigación	21
Población	21
Grupo de estudio	22
Diseño de investigación	22
Categoría de Análisis	24

Instrumentos y/o Técnicas de Recolección y Análisis de Datos	25
Consideraciones Éticas	26
Resultados y análisis de datos	27
Conclusiones, discusión y recomendaciones.....	33
Referencias Bibliográficas	39
Anexos	42

Glosario de Abreviaturas y Símbolos

EGB: Educación General Básica

TIC: Tecnologías de la Información y las Comunicación

Introducción

La pandemia mundial a causa de COVID-19 ha llevado a la suspensión de la actividad docente en muchos países. Desde nivel preescolar hasta universitario, las clases presenciales tuvieron una transformación urgente a una metodología *online*, la cual se puede calificar como aceptable hablando en términos generales. Sin embargo, las medidas tomadas se acoplaron a la emergencia y no a una planificación estructurada para impartir materias con una metodología *online*. Este cambio inesperado en el sistema educativo dejó a muchos profesores, estudiantes y padres de familia con una incertidumbre y ansiedad de cómo se iba a desarrollar este nuevo año lectivo que definitivamente se ha convertido en un reto para todos.

El presente documento está basado en lo que se vive día a día como docente dentro de un salón de clase en modalidad *online*. El objetivo de este trabajo es fomentar la autonomía en estudiantes de 2 do. EGB manteniendo el buen rendimiento académico y creando motivación durante las clases sincrónicas. Así mismo, este documento tiene un enfoque de investigación de acción – reflexión en donde se realiza observaciones y planificaciones en las clases sincrónicas de inglés.

Antes de la implementación, se realizará observaciones a los aprendices para poder evidenciar su comportamiento en las clases sincrónicas con el fin de analizar el rendimiento académico de los estudiantes y de esa manera lograr una innovación en las clases *online*. Se realizarán investigaciones sobre nuevas herramientas que se pueden utilizar durante las clases virtuales y luego poder implementarlas con los aprendices. Según Alpízar (2019), menciona en su estudio que las TIC son herramientas que permiten recibir, producir y almacenar información, por lo tanto, en educación son utilizadas como estrategias que permitan potenciar al máximo el aprendizaje de los alumnos (Alpízar, 2019).

Las TIC se han utilizado desde hace varios años, ahora con la situación actual que vive el país y el mundo han resultado ser la solución para mantener la comunicación y en este caso la educación en los colegios y universidades. Incluso, al estar ante una generación de alumnos que está vinculada con la tecnología digital, que ha modificado sus formas de aprender, sus intereses y sus habilidades. Sin embargo, esta modalidad virtual abrió una ventana que permitió mirar el trabajo que se desarrolla en este nivel educativo, la importancia de los procesos de socialización, de aprendizaje y una mayor conciencia de lo que realiza en el área de preescolar y aunque la pandemia enfrentó a muchos retos que no se estaba preparado, sin embargo, dio oportunidades que no se puede dejar pasar.

La innovación pedagógica a realizar tiene como objetivo utilizar nuevas TIC en clases sincrónicas debido a que “el uso de las TIC permite desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender” (Paez, 2017). Así mismo, motivar a los aprendices en las clases virtuales sin decaer su rendimiento académico y fortalecer el idioma inglés como segunda lengua. Lo importante es lograr cerrar un año lectivo con la menor cantidad de vacíos posibles para obtener mejores resultados el siguiente año. Este proceso se implementará en ocho semanas utilizando distintas herramientas como: observaciones, bitácoras y cuatro nuevas TIC para usarlas durante las clases sincrónicas en la plataforma *ZOOM*.

Marco Conceptual

TIC en Educación virtual

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Con las TIC (antes llamadas nuevas tecnologías) se crean espacios de enseñanza y aprendizaje no sólo en un aula convencional, aquella donde los estudiantes y el profesor se encuentran en el mismo tiempo y espacio, sino que se generan espacios virtuales donde, además de intercambiar información, se dan relaciones mediáticas, de formación, interacción, trabajo, colaboración e investigación. (Ruiz 2013)

Y actualmente el desarrollo apresurado de estas tecnologías está afectando a prácticamente todos los campos de la sociedad, y la educación no es una excepción.

En el estudio realizado por Manzuoli (2015) en la ciudad de Bogotá, los profesores son conscientes de las posibilidades que ofrecen las TIC en educación, creen que pueden usar las TIC en sus clases con eficacia, fomentan la comunicación entre estudiantes y de estos con los contenidos, a través de herramientas tecnológicas y creen que la enseñanza con tecnología es eficaz. En términos generales los profesores tienen actitudes positivas frente al uso de tecnología en educación.

Según Briceño (2019) la incorporación de las TIC en la vida cotidiana implica, de alguna manera, ampliar el concepto de alfabetismo, en tanto que algunos dispositivos tecnológicos posibilitan prácticas sociales de intercambio de información y comunicación novedosas. Para lograr la integración curricular es necesaria la creación de un correcto ambiente de aprendizaje que tengan en cuenta las experiencias de los aprendices, que faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes, el desarrollo de habilidades y competencias con las demandas actuales de la educación (Briceño 2019).

TIC #1 Kahoot

Kahoot es una herramienta virtual que se encuentra en una plataforma web gratuita que recuerda a los programas de televisión de preguntas y respuestas de opciones múltiples. Con su introducción en el aula, los estudiantes no sólo se divierten, sino que también adquieren conocimientos a través de experiencias motivadoras. Esta aplicación permite realizar encuestas o cuestionarios y obtener resultados de los aprendices en tiempo real. En un estudio realizado por Rodríguez (2017) menciona que Kahoot es una buena herramienta para realizar actividades en el aula y contribuye a mejorar la participación del alumno, fomentando una relación positiva entre el grupo de alumnos. El resultado se traduce además en una mayor tasa de asistencia a clase, y el alumno la percibe como un juego y no como un sistema de evaluación.

TIC #2 Diagrams

Los dispositivos electrónicos permiten el uso de varias aplicaciones, en algunos casos son herramientas de apoyo para el aprendizaje de los aprendices, flexibilidad con respecto al tiempo, por lo que fortalecen la interacción y el conocimiento. *Diagrams* es una herramienta virtual gratuita de fácil acceso en la web que permite realizar diagramas de flujo, diagramas de proceso, organigramas, diagramas de red, entre otros. Es un espacio de trabajo visual que acelera el entendimiento de ideas y de información.

TIC #3 The Fable Cottage

Leer y escribir son procesos básicos para la edad de los aprendices donde se implementará la innovación. La literatura infantil en los niños es importante, por lo que se recomienda que el docente tome conciencia de su papel para poder desarrollar diferentes actividades en el aula virtual, los niños al leer por entretenimiento pueden tomarle el gusto a la lectura y fortalecer la comprensión lectora. TIC como *The Fable Cottage* es una página

web que brinda a los estudiantes y a los docentes la facilidad de leer cuentos tradicionales en nuevas versiones con lenguaje moderno y de modo virtual.

TIC #4 *Mindmeister*

MindMeister es una aplicación gratuita para generar mapas mentales en línea que permite capturar, desarrollar y compartir ideas de forma gráfica. La adaptación de esta nueva modalidad ha traído ciertos inconvenientes como la comprensión de la información dada por los docentes, es por eso que es importante incentivar a los aprendices con nuevas estrategias de comunicación, es decir, una nueva manera de explicar la materia que se está impartiendo y *Mindmesiter* proporciona varias formas de poder llegar a captar la atención de los estudiantes de una manera práctica y concisa.

Educación virtual en pandemia

En estos tiempos de pandemia el sector educativo tuvo que adaptarse a las necesidades de docentes y alumnos para continuar con el proceso de aprendizaje. El Covid-19 obligó a replantear en poco tiempo, pero con máxima urgencia todos los sistemas, entre esos la educación. Según Failache (2020) menciona que la interrupción del proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro escolar impone al menos tres desafíos: el acceso a las plataformas digitales y a las condiciones materiales para el aprendizaje; la capacidad de las familias para la enseñanza a distancia o desde el hogar; y la efectividad del entorno virtual para favorecer el aprendizaje.

Los docentes que nunca habían utilizado la educación virtual detectaron rápidamente que la virtualidad no funciona si se mantiene una mentalidad como clases presenciales, requiere tener habilidades y conocimientos que no todos los docentes poseen. Ávila (2020) menciona que es importante comenzar a aprender sobre la marcha y a visualizar alternativas

para adecuar y modernizar los modelos de aprendizaje y la forma de divulgar el conocimiento.

Autonomía

Cuando se habla de autonomía y de aprendizajes para el desarrollo de la autonomía, se refiere dentro del campo educativo a conseguir que los aprendices logren ser dueños de su proyecto de vida. Actualmente, formar a los alumnos en la autonomía es uno de los desafíos de la educación virtual que comienza ya desde la educación infantil preparando a los más pequeños para asumir ciertas responsabilidades que pertenecen a su vida y haciéndoles partícipes de su propia formación.

El desarrollo de la autonomía personal es un objetivo prioritario en la educación de un niño. Un niño autónomo es aquel que es capaz de realizar por sí mismo aquellas tareas y actividades propias de los niños de su edad y de su entorno socio cultural.

Resulta indispensable la autodisciplina y el compromiso para adquirir el conocimiento que nos quieren transmitir a través de las plataformas y entornos digitales; al mismo tiempo la responsabilidad de cada estudiante para investigar y profundizar de los temas transmitidos según las necesidades de aprendizaje de cada persona; los estudiantes tienen un reto muy importante y dispendioso; ser sus propios maestros, desaprender todas las metodologías que se utilizaban y empezar a aprender la nueva forma de adquirir conocimientos en la era de la virtualización. (Ávila 2020)

La mejora de la calidad en la educación es el reto primordial del sistema educativo en este año lectivo y se han pensado diversas acciones para favorecer avances significativos. En este contexto virtual es una oportunidad para desarrollar la autonomía de los aprendices.

Un factor importante en el fortalecimiento de la autonomía de aprendizaje es el carácter personal, sobre todo, pedagógico, puesto que es en este ámbito donde ocurre el encuentro entre el estudiante y el profesor. Las TIC que se implementarán en esta innovación son

herramientas críticas en el desarrollo de la autonomía de los aprendices debido que será una manera de evidenciar el desempeño de los estudiantes.

Motivación

La motivación en la educación es uno de los aspectos esenciales que se deben tener en cuenta. Es por eso que el uso de nuevas tecnologías ha creado la necesidad de que los docentes, desarrollen habilidades para que puedan utilizar las herramientas tecnológicas de forma efectiva y de esa manera motivar a los aprendices en este contexto virtual. Según Gutiérrez (2016) desarrollar una metodología docente online dinamizadora y cooperativa, basada en el principio “aprender haciendo” prevendrá la desmotivación, especialmente si se ve reforzada por un alto grado de aplicabilidad laboral posterior de los contenidos impartidos.

El interés de los aprendices por el contenido es esencial, en muchas ocasiones incluso en modalidad presencial esta variable no ha sido tomada en cuenta, dando por hecho que lo realmente importante es el esfuerzo que hacen los alumnos. Pero es un grave error, ya que, si un contenido es aburrido y pesado, el esfuerzo que realice el estudiante va a ser en vano. Además, cuando la materia es interesante, el esfuerzo se categoriza como algo positivo y satisfactorio para el estudiante. Por otro lado, para entender el interés de los aprendices desde la motivación en la educación, es importante considerar que el interés puede ser individual enfocándose en los intereses particulares de cada individuo o de manera situacional, centrándose en lo interesante que puede llegar a ser el contenido.

Rendimiento Académico

El rendimiento escolar es una problemática que preocupa a estudiantes, padres, profesores y autoridades en este año lectivo y no solo en nuestro país, sino también en a nivel

mundial. El rendimiento académico es cuando un estudiante obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo del año lectivo, es decir es una manera de medir las capacidades del alumno, que demuestra lo que ha aprendido a lo largo del proceso formativo. Borgobello (2016) menciona que, para poder participar más activamente en el entorno virtual, los estudiantes necesitarían percibir su presencia allí como satisfactoria, útil y al entorno como accesible.

Diversos autores coinciden al sostener que el rendimiento académico es el resultado del aprendizaje suscitado por la actividad didáctica del profesor y producido en el alumno. Para Martínez-Otero (2007), citado por Lamas (2015) desde un enfoque humanista, el rendimiento académico es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares”. El propósito del rendimiento escolar o académico es alcanzar una meta educativa, un aprendizaje. En tal sentido, son varios los componentes del complejo unitario llamado rendimiento. Son procesos de aprendizaje que promueve la escuela e implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo; se alcanza con la integridad en una unidad diferente con elementos cognitivos y de estructura.

Descripción de la Innovación

La repentina aparición en China del virus covid-19 en el 2019, causó inquietud en nuestro país y en todo el mundo, su rápida expansión logró un cambio inesperado en muchas áreas, entre esas la educación, dejando a todos los docentes, alumnos y padres de familia con una gran preocupación sobre el nuevo sistema de aprendizaje que iban a obtener los estudiantes en este año lectivo. Así mismo, se convirtió en un reto global para todos, desde aprender nuevas herramientas virtuales, adquisición de dispositivos tecnológicos, cambios en los servicios de internet, cambios de horarios y de rutinas, etc. A pesar de esto, se debe adaptar a estos nuevos cambios, implementando nuevas estrategias de enseñanza para lograr nuestros objetivos y cerrar un año con éxito.

Es importante mencionar que como docentes existen obstáculos de por medio, entre esos las opciones que proporciona la institución donde se labora, como por ejemplo las plataformas educativas, por ende, las clases dejan de ser lúdicas y monótonas. Sumado a esto, la costumbre de realizar nuestras clases presenciales también es una limitante, debido a que nuestra mente sigue planificando y realizando actividades como si estuviera en un salón de clases. Pero, esa mentalidad debe cambiar, la educación virtual es una gran herramienta de aprendizaje, incluso cuando la educación vuelva a presencial, sirve como apoyo y complemento para reforzar contenidos.

La implementación y el uso de nuevas TIC en clases virtuales ayudarán a los estudiantes al desarrollo y a la motivación de seguir con las clases en línea de manera autónoma.

Habitualmente las TIC se emplean en niños como “un premio” o con un fin lúdico, sin integrarlas de forma real en la planificación didáctica diaria. El gran reto es conseguir

que dejen de ser algo puntual para implementarlas como una herramienta dentro del proceso de aprendizaje y que su uso sea extensivo a todas las competencias (lengua, matemáticas, música, artes, etc.). (Luca, 2020)

De acuerdo con lo citado anteriormente, puedo mencionar que nuestro deber es transformar el sistema de aprendizaje y es necesario implementar de forma progresiva el uso de TIC que fomenten el aprendizaje activo de los alumnos, debido a que serán los únicos beneficiados.

Contexto educativo

La unidad educativa donde se realizará la innovación pedagógica es una institución privada y católica ubicada en la vía a Samborondón. Inició sus actividades en el año 2000 y en la actualidad cuenta con alumnos desde inicial hasta bachillerato, “somos un *IBWorldSchool* (Programa de Diploma de Bachillerato Internacional), con un riguroso Currículo Bilingüe de inglés y alemán. Nuestro soporte instruccional y de gestión está avalado por la certificación C2E EFQM y por la Fundación Pedagógica Pentecostés de Chile” (Unidad Educativa Montetabor - Nazaret, n.d.).

Los grupos involucrados serán dos paralelos de 2 do. de EGB con 28 estudiantes cada uno, entre niñas y niños, con una edad aproximadamente entre 6-7 años. Es una comunidad de familias numerosas y la mayoría mantienen un nivel socioeconómico alto, viviendo en varios sectores de la ciudad de Guayaquil y como requisito para ingresar a la institución, deben ser pertenecer a la religión católica.

~~Por lo general,~~ el horario en clases presenciales es de 07h30 a 14h30. Sin embargo, por la situación actual, el horario fue modificado para este año lectivo, cambiando la logística y estrategias para el momento de dar una clase. Ahora los paralelos fueron divididos en dos grupos de 14 estudiantes cada uno y reciben clases sincrónicas en periodos de horas distintas.

El primer grupo recibe clases de 8h00 a 9h30 y el segundo grupo de 9h35 a 11h05 y está distribuido por: saludo (20 minutos), primera materia (30 minutos) y segunda materia (30 minutos), dejando cinco minutos de receso en cada actividad. Ambos grupos reciben el mismo tiempo de clases y las mismas materias, luego los estudiantes cuentan con videos de clases para reforzar los contenidos, lo que está disponible por varios días en la plataforma para que las realicen de manera asincrónica. Las plataformas que utilizan son *Schoology* y *Zoom*.

Se implementaron nuevas TIC para enriquecer el aprendizaje de los niños en las clases virtuales, fomentar su independencia y registrar el desarrollo de sus habilidades. “El problema radica en que las TIC son un recurso infrautilizado en la enseñanza, pero su utilización podría abrir la puerta a una nueva era del sistema educativo” (Pantoja, 2016). De esa manera se logra fomentar la autonomía y fortalecer el inglés como segundo idioma durante las clases virtuales sincrónicas. Así mismo se incorporaron estas nuevas herramientas para que los niños puedan desarrollar habilidades y destrezas de manera autónoma.

Como objetivo se pretende analizar su influencia sobre el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Así mismo, conocer la opinión de los profesores y niños sobre el uso de las nuevas TIC. “...tenemos que enfrentarnos a un nuevo modelo educativo para no quedar descolgados frente a la irrupción de este tipo de tecnologías, debido a que la velocidad a la que se producen las innovaciones tecnológicas exige actualizar permanentemente los conocimientos” (Pérez, 2015). Es por esto, que las TIC son herramientas fundamentales para captar la atención de los estudiantes, motivarlos e incentivarlos para desarrollar por sí solos las habilidades y destrezas aprendidas en clases.

Metodología de la innovación

Para implementar esta innovación, nuevas TIC en educación virtual, primero es importante tener claro cuál es el grupo al que será dirigido, que se mencionó anteriormente son niños de 6-7 años. El proceso se realizará en un lapso de cuatro semanas, implementando una TIC diferente en cada semana. Los estudiantes utilizarán estas TIC durante sus clases sincrónicas. Así mismo, se evaluará semanalmente el desempeño en el uso de las TIC, el comportamiento y respuesta del grupo de estudiantes mediante observación cualitativa, utilizando como herramienta una bitácora en las clases de inglés.

En la semana 1, se implementará *Kahoot* que es una herramienta donde se podrá evidenciar si es que los estudiantes están viendo los videos asincrónicos en la plataforma, debido a que permite evaluar de manera individual de manera lúdica utilizando el método de opción múltiples con límite de tiempo. En la semana 2 se trabajará con *Diagram*, es una herramienta que sirve para realizar diagramas, mapas conceptuales y cuadros que facilitará el aprendizaje de la materia, sintetizando el contenido. En la semana 3, se utilizará *The Fable Cottage* que sirve para reemplazar los cuentos infantiles anticuados a una manera moderna de contar cuentos narrados por nativos norteamericanos en lengua inglesa. Y por último, la semana cuatro se usará *Mindmeister* que sirve para realizar dibujos, cuadros y esquemas para facilitar la comprensión de contenido e incluso los estudiantes pueden interactuar de igual manera para comprobar su aprendizaje.

Los docentes para adaptarse a las demandas de la sociedad deben desarrollar la integración, conforme a los desafíos que la sociedad les plantea, y el conocimiento permanente para el proceso de formación. El desarrollo del aprendizaje permite al estudiante aprender a conocer y a ampliar la construcción de la enseñanza-aprendizaje (Flores, 2018). Como resultado se obtendrá clases sincrónicas más entretenidas y enriquecidas con contenido

lúdico, obteniendo respuestas positivas. Así mismo, evidenciar la evolución de los estudiantes durante las cuatro semanas de implementación. La innovación está planteada de tal manera que los niños desarrollen destrezas, adquieran autonomía y demuestren independencia.

Cada estudiante fortalecerá sus habilidades creando nueva rutina de estudio y de esa manera mejorará su rendimiento académico y tendrá mayor interés en las actividades que se realicen en las clases sincrónicas de inglés. Así mismo, cada clase virtual no será un problema para los padres de familia que han perdido la cotidianidad en casa.

Pregunta de Investigación

¿Cómo mejorar el rendimiento escolar de niños de 2 do. EGB con el uso de TIC en el contexto educativo virtual utilizando el inglés como segundo idioma en el año lectivo 2020-2021?

Diseño y Metodología de la investigación

Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se realizó en este trabajo de sistematización es una investigación de Acción – Reflexión, que “puede ser entendida como un proceso de resolución de problemas que conduce a una toma de conciencia y genera nuevos conocimientos profesionales” (García, 2011). Para esto primero se efectuó una observación durante los periodos de clases sincrónicas en donde se conseguirá identificar el problema, luego se analizó qué otras herramientas se podrían utilizar para llevar a cabo una solución a la problemática.

Dicha investigación fue cualitativa que nos permitió implementar una combinación entre conocimientos previos y la práctica basándonos en la realidad que vive el contexto en la actualidad. “La investigación se centra en la recopilación de información principalmente es analizada de una manera interpretativa, subjetiva, impresionista o incluso diagnóstica” (Mesías, 2010). La investigación se realizó mediante la observación y recopilación de información dando seguimiento a los aprendices donde se pudo evidenciar resultados sobre la innovación utilizando bitácoras y listas de cotejo.

Población

La población son todas las escuelas particulares de Guayaquil y Samborondón que atraviesan la misma situación de complejidad con respecto a la modalidad en línea. Son escuelas que, a pesar de no estar preparadas para esta situación, buscan desarrollar

herramientas para mejorar las clases en línea y de esa manera beneficiar a los estudiantes, mejorando el rendimiento académico.

Grupo de Estudio (muestra)

El grupo involucrado fue un paralelo de 2 do. de EGB con 28 estudiantes, 15 niñas y 13 niños con una edad aproximadamente de 6-7 años, cabe recalcar que dicho paralelo cuenta con estudiantes con ciertas necesidades educativas especiales. Es una comunidad de familias numerosas y la mayoría mantienen un nivel socio económico alto, viviendo en varios sectores de la ciudad y como requisito para ingresar a la institución, deben pertenecer a la religión católica. Una gran parte de los padres de familia se involucran y participan activamente en las actividades de sus hijos.

Diseño de la investigación

Paso 1 –Análisis contextual.

Se implementó nuevas TIC durante cuatro semanas para niños de 2 do. EGB donde puedan participar de forma activa en las clases sincrónicas en la materia de inglés. En la semana 1, se implementará *Kahoot*, en la semana 2 se trabajará con *Diagram*, en la semana 3, se utilizará *The Fable Cottage* y por último, la semana 4 se usará *Mindmeister*.

Al finalizar las cuatro semanas se recopiló toda la información adquirida durante la observación en las clases sincrónicas para obtener resultados de la implementación de las cuatro TIC, donde se pudo evidenciar cuál fue la que los motivó más, cuál TIC les resultó más fácil y con cuál se puede adquirir mejor rendimiento académico virtual.

Paso 2 - Implementación de la Innovación Pedagógica.

La implementación de la innovación se realizó en ocho semanas. En las primeras cuatro semanas se implementó cuatro TIC diferentes, una en cada semana, los estudiantes utilizaron estas TIC donde desarrollaron clases sincrónicas más entretenidas y enriquecidas con contenido lúdico y a su vez evidenció la adquisición de destrezas y autonomía en los alumnos. Se evaluó mediante observaciones semanalmente de manera cualitativa y de forma general, el desempeño de las TIC, el comportamiento y respuesta de los estudiantes de acuerdo a su evolución durante las cuatro semanas. Al finalizar las primeras cuatro semanas se analizaron los resultados para confirmar su desempeño para luego crear un rediseño con los cambios necesarios.

Paso 3 - Reflexión sobre la implementación.

Al finalizar la implementación, se realizó una reflexión de acuerdo a los resultados sobre el uso de los cuatro nuevos TIC en clases de inglés con alumnos de 2 do. EGB. Se evidenciará si la implementación de estas nuevas herramientas refleja motivación en los estudiantes y de esta manera mejore el rendimiento académico en las clases sincrónicas de inglés.

Paso 4 - Revisión y Rediseño de la Innovación Pedagógica para la siguiente fase de implementación.

Luego de la reflexión y evidenciar los resultados de la implementación de la innovación, se realizó un análisis del proceso y del comportamiento de los estudiantes de acuerdo a la a las observaciones y la revisión de las bitácoras y listas de cotejo, se rediseñó la innovación con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los aprendices y buscar mejores herramientas que logren los objetivos planteado y obtener el mayor provecho en los aprendices, logrando un mayor interés en las clases sincrónicas.

VARIABLES O CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Tabla 1.

Variable o Categoría de la Investigación

Variable/ Categoría	Definición Conceptual (Citada)	Definición Operacional ¿Cómo lo vas a medir?	Indicadores ¿Con que lo vas a medir? (Criterios)
Uso de TIC en contexto virtual	Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son todas aquellas que giran en torno a las tecnologías de almacenamiento, procesamiento, recuperación y comunicación de la información a través de diferentes dispositivos electrónicos e informáticos (Belloch, 2012).	Observación y cuestionario. Lista de cotejo preguntas a los aprendices	<p>Preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Que hicimos en la clase anterior? ● ¿Qué herramientas se utilizó? ● ¿Cuál fue el nombre de la aplicación que se utilizó? ● ¿Les gustó la nueva herramienta? ● ¿Les gustaría usarla nuevamente?
Rendimiento Académico en la materia de inglés	En la vida académica, habilidad y esfuerzo no son sinónimos; el esfuerzo no garantiza un éxito, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia. Esto se debe a cierta capacidad cognitiva que le permite al alumno hacer una elaboración mental de las implicaciones causales que tiene el manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo (Navarro 2003).	Observación y lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica las herramientas fácilmente (botones como: lápices para dibujar, cambiar colores, figuras) ● Desarrolla las habilidades de manera independiente (el estudiante hace clic sin ayuda, logra compartir las herramientas con sus compañeros, logra contestar

			<p>preguntas por sí solo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende las instrucciones (instrucción oral, escrita, instrucción modelo, las ejecuta por sí solo)
Motivación	<p>Para aprender algo nuevo es preciso disponer de las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias - poder- y tener la disposición, intención y motivación suficientes -querer- para alcanzar los fines que se pretenden conquistar. Esta idea de que el aprendizaje está determinado por variables motivacionales pero también cognitivas nos introduce de lleno en toda la compleja variedad de procesos y estrategias implicadas en el acto de aprender (Núñez 2009).</p>	Observación y uso de bitácora.	<p>Muestra interés al momento de las clases sincrónicas en inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interés en la herramienta utilizada. ● Interés en el contenido ● Se muestra motivado ● Interés en trabajar con sus compañeros.

Instrumentos y/o Técnicas de Recolección y Análisis de Datos

Tabla 2. Recolección y Análisis de Datos

Pregunta o Objetivo de Investigación	¿Qué variable o categoría mide?	Instrumento y/o Técnica (Descripción)	Recolección de Datos (<i>¿Cuándo y cómo vas a recoger los datos?</i>)	Análisis de Datos (<i>¿Cómo va a analizar los datos?</i>)
--------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------	---	---

¿Cómo mejorar el rendimiento escolar de niños de 2do EGB con el uso de TIC en el contexto educativo virtual utilizando el inglés como segundo idioma en el año lectivo 2020-2021?	Uso de TIC en contexto virtual	Observación y preguntas	Observación durante de la semana 1 a la semana 4.	Determinar si los nuevos TIC generan interés en los aprendices.
	Rendimiento Académico	Observación y lista de cotejo	Desde la semana 2 se realizará observación en clases sincrónicas con lista de cotejo para evidenciar el rendimiento académico.	Evidenciar el desarrollo de los aprendices sobre sus habilidades de manera independiente y comprensión de las instrucciones.
	Motivación	Bitácora	Desde la semana 2 se realizará observación con bitácora para poder observar el interés y comportamiento de los aprendices.	Comparar las clases anteriores de la innovación sobre los cambios de los estudiantes durante las clases sincrónicas.

Consideraciones Éticas

- No se mencionará el nombre de los aprendices.
- No se mostrará la cara de los estudiantes en las clases sincrónicas.
- No se mencionará ningún problema personal de los estudiantes.

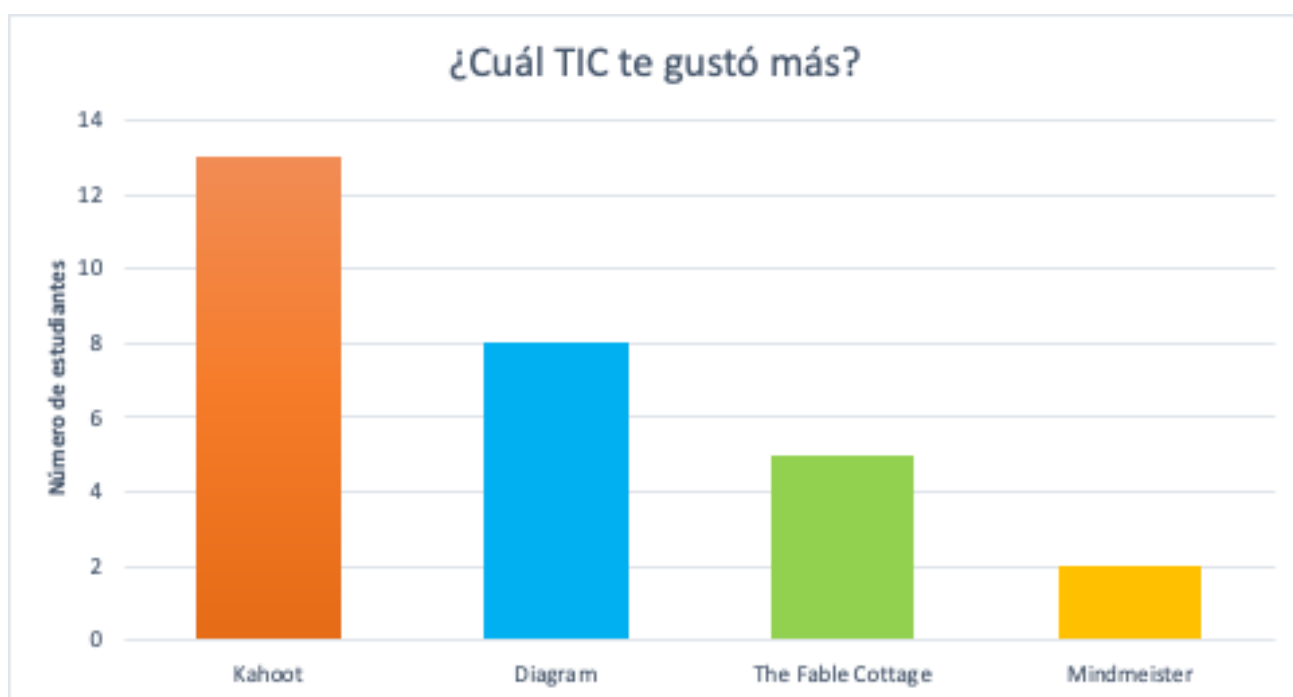
Resultados y Análisis de Datos

La presente implementación se elaboró con un enfoque cualitativo y cuantitativo y se siguió una metodología de trabajo de investigación acción-reflexión . Sin embargo, al finalizar se pudo obtener los resultados mixtos. La implementación se aplicó a 28 estudiantes de 2 do. EGB y la recolección de datos antes y después de la innovación se realizó a través de observaciones, listas de cotejo y bitácoras, donde se evidenció las habilidades y desenvolvimiento académico de los alumnos en clases sincrónicas de la materia inglés.

Mediante observaciones y listas de cotejo se recopilieron resultados cuantitativos relacionados con el interés del estudiante por la TIC y la facilidad en el uso de la misma. A continuación, se muestra la tabla de comparación entre las cuatro TIC implementadas donde se les preguntó a los 28 estudiantes ¿cuál les gustó más?:

Gráfico #1.

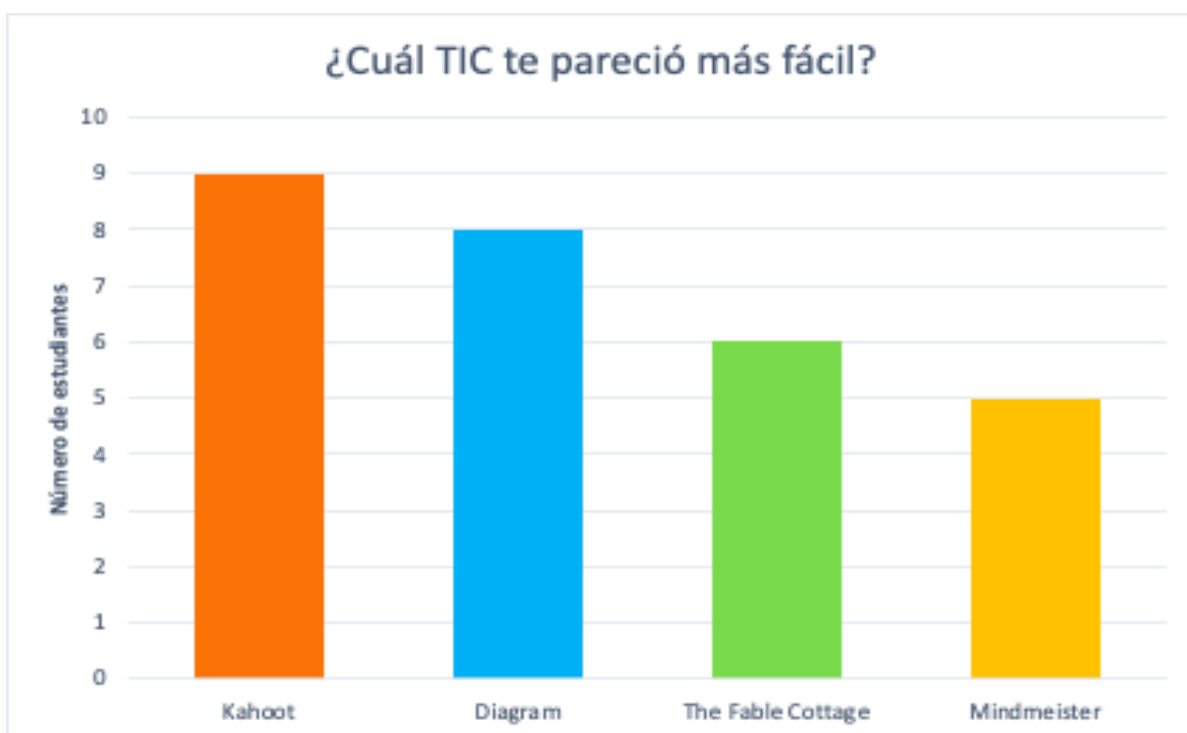
Pregunta: ¿Cuál TIC te gustó más?



En el siguiente gráfico se muestra los resultados de los 28 estudiantes donde se les preguntó cuál TIC les pareció más fácil de usar:

Gráfico #2.

Pregunta: ¿Cuál TIC te pareció más fácil?



Entre los resultados cuantitativos se puede evidenciar que los estudiantes a pesar que les pareció fácil ciertas TIC no significa que les gustó. Con la TIC *Kahoot*, en la primera clase los estudiantes se les dificultó para ingresar debido a que no encontraban el chat para buscar el enlace que los llevaba a la aplicación. Se sintieron frustrados, incluso algunos estudiantes lloraron al no poder regresar al *Zoom* (Anexo 3 Bitácora #1). Sin embargo, en el siguiente intento, lograron ingresar con facilidad y pudieron jugar sin problemas. Al finalizar demostraron interés e incluso pidieron repetir la actividad, esta TIC permitió a que los alumnos pudieran resolver sus problemas indagando y manejar su frustración.

Con la TIC *Diagram* les resultó más fácil debido a que no necesitaban ingresar con ningún enlace, solo aprender a manejar las herramientas que ofrece la aplicación. A pesar de que no era un juego, es una aplicación que facilita la explicación de la clase, usando las respuestas de los estudiantes demostrando interés al ir desarrollando las respuestas con sus ideas. Se trabajó vocabulario y gramática en inglés. *Diagram* permite evidenciar el conocimiento previo de los alumnos.

The Fable Cottage permitió que los estudiantes escuchen cuentos narrados por personas nativas del idioma inglés y de esta forma los alumnos desarrollan su pronunciación, sin embargo, al preguntarle a los estudiantes si les había gustado la aplicación no todos estuvieron de acuerdo porque la consideraron aburrida. Otros opinaron que si les había gustado al reconocer los cuentos que leían en casa, pero con otras imágenes. Sin embargo, les pareció sencilla para utilizar, pero no muy divertida. Al finalizar la clase se les pidió que usaran su imaginación, creando un nuevo final al cuento que se había leído, surgieron muchas ideas utilizando el vocabulario aprendido en días anteriores y los alumnos disfrutaron escuchar a sus compañeros.

La última TIC que se utilizó durante la innovación fue *Mindmeister* y fue la aplicación que menos interés obtuvo, les pareció muy aburrido (Anexo 3 Bitácora #7). No obstante, les gustó la actividad que se realizó utilizando las herramientas que el programa posee. Los estudiantes crearon el final de los cuentos de la semana anterior usando esta aplicación, creando figuras y colores. De esta manera ellos plasmaron sus ideas y conectaron una herramienta con otra. Al final de la actividad se les preguntó si querían utilizarla nuevamente y la mayoría respondió que no pero que la consideraban fácil de usar.

En la siguiente tabla se muestran los resultados que corresponden a las observaciones y preguntas realizadas durante la implementación:

Tabla 2.

Resumen Lista de cotejo

Criterios de Evaluación	Sí	No	Total
¿Recordaron lo que se hizo en la clase anterior?	18	10	28
¿Recordaron qué herramientas se utilizó?	15	13	28
¿Recordaron cuál fue el nombre de la aplicación que se utilizó?	10	18	28
¿Les gustó la nueva herramienta?	22	6	28
¿Les gustaría usarla nuevamente?	22	6	28
¿Identifica las herramientas fácilmente?	18	10	28
¿Desarrolla las habilidades de manera independiente?	21	7	28
¿Comprende las instrucciones?	19	9	28
¿Muestra interés al momento de las clases sincrónicas en inglés?	21	7	28

De acuerdo con los criterios de evaluación aplicado a los 28 estudiantes durante la innovación, se puede evidenciar los resultados de acuerdo a las variables. Los estudiantes demostraron comportamientos colaborativos y mayor autonomía al momento de la implementación y durante todo el proceso mostraron ganas de participar (Anexo 3). En cada clase nueva se les preguntó a los estudiantes si se acordaban que se hizo en la clase anterior y

18 de ellos respondieron correctamente con el vocabulario y 15 estudiantes recordaron las herramientas aprendidas (tabla 1). Sin embargo, solo 10 recordaban el nombre de la aplicación que se utilizó anteriormente, pero la mayoría sí se acordó de que se trataba el programa.

De acuerdo con la observación (tabla 1), 22 de ellos respondieron que si les gustó la nueva herramienta que se utilizó en la clase y que si les gustaría utilizarlas nuevamente. Sin embargo, seis de los estudiantes no estuvieron de acuerdo debido a que tuvieron dificultades al ingresar a algunas de las TIC por lo que no dominan aún los dispositivos que utilizan en casa o porque tienen ayuda constante a su lado de la mamá o de la niñera.

Con respecto al criterio si identifica las herramientas fácilmente, solo 18 lograron con éxito y 10 estudiantes no lo lograron en su totalidad ya sea porque no encontraron el enlace que les permitía ir a la aplicación o por que no encontraban la manera de regresar a *zoom* (Anexo 3 Bitácora #1). Sin embargo, cuatro de los 10 estudiantes si quisieron utilizar las TIC nuevamente ya que si se divirtieron y aprendieron de una manera diferente (Anexo 3 Bitácora #2).

Así mismo, 21 estudiantes desarrollaron las habilidades de manera independiente, sin ayuda además mostraron mayor interés en la clase de inglés entendiendo y respondiendo con mayor fluidez el idioma, utilizando el vocabulario aprendido. Finalmente, 19 de ellos comprendieron las instrucciones en inglés sin repeticiones ni que la profesora de español tuviera que intervenir. En las clases sincrónicas siempre está presente una profesora de respaldo en caso que la otra maestra tenga algún problema de conexión. Sin embargo, nueve estudiantes, no lograron desarrollar las habilidades de manera autónoma, pidiendo ayuda a algún adulto en casa, resolviendo las dificultades en vez de dejar que el alumno busque la solución a su problema. Y a siete estudiantes todavía se les dificulta hablar y entender el

inglés y por ello existió la necesidad de llamarles la atención para que se concentren y prestaran atención a la clase.

Como resultados se puede mencionar que en general la implementación muestra que el desempeño de los estudiantes fue positivo. El 75% de los estudiantes mostraron autonomía al desarrollar las actividades independientemente sin pedir ayuda a algún adulto en casa, resolviendo sus dificultades indagando y analizando. Igualmente, el mismo porcentaje demostró interés en la clase sincrónica caso que al principio del año lectivo no ocurría. Y el 78% manifestó que les había gustado las TIC y que a pesar de tener dificultades al principio de la implementación si quisieran utilizarlas nuevamente.

Conclusiones, Discusión y Recomendaciones

De acuerdo al análisis de datos obtenidos en la implementación de la innovación y respondiendo a la pregunta de investigación ¿Cómo mejorar el rendimiento escolar de niños de 2 do. EGB con el uso de TIC en el contexto educativo virtual utilizando el inglés como segundo idioma en el año lectivo 2020-2021? Se logró evidenciar los resultados durante las observaciones a los 28 estudiantes en sus clases sincrónicas y continúan evolucionando, logrando habilidades que al principio del año lectivo no alcanzaban.

Los alumnos fueron demostrando en cada clase las capacidades que poseen para desarrollar las actividades en línea sin ayuda de algún adulto en casa, incluso aquellos que no podían comenzar clases sin papá o mamá a su lado. Poco a poco se sintieron motivados con las nuevas herramientas tecnológicas y con ganas de aprender, sintiendo confianza de sí mismos y observando sus propios avances y resultados, algunos estudiantes incluso se ofrecían para explicar a sus compañeros, esto demuestra su interés en las clases sincrónicas.

Según Manzuoli (2015), los profesores son conscientes de las posibilidades que ofrecen las TIC en educación, creen que pueden usar las TIC en sus clases con eficacia, fomentan la comunicación entre estudiantes y de estos con los contenidos, a través de herramientas tecnológicas y creen que la enseñanza con tecnología es eficaz. Efectivamente como menciona Manzuoli las TIC son un aliado para los maestros en la actualidad, se ha podido evidenciar que se puede crear un vínculo con los estudiantes, trabajando con ellos de manera eficiente dando resultados positivos en el aprendizaje (Manzuoli, 2015).

Lo que se pudo observar durante la implementación fue el interés de los estudiantes en interactuar entre ellos, esa sana competencia que se logró mientras utilizaban las herramientas y motivó a los alumnos a practicar en casa para mejorar en la siguiente clase. Briceño (2019) menciona que la incorporación de las TIC en la vida cotidiana implica, de alguna manera,

ampliar el concepto de alfabetismo, en tanto que algunos dispositivos tecnológicos posibilitan prácticas sociales de intercambio de información y comunicación novedosas. Para lograr la integración curricular es necesaria la creación de un correcto ambiente de aprendizaje que tengan en cuenta las experiencias de los aprendices, que faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes, el desarrollo de habilidades y competencias con las demandas actuales de la educación.

Un hallazgo positivo que se pudo observar a lo largo de la implementación, es el cambio de los estudiantes las clases sincrónicas, a pesar que coincidió con el aumento de carga horaria al empezar el 2 do. quimestre, los alumnos se acoplaron rápidamente a este cambio y aun así, los aprendices demuestran mayor interés al momento de conectarse. La mayoría de los niños prenden su dispositivo de manera independiente, pueden ingresar a zoom sin ayuda y algunos de ellos lo primero que hacen cuando ven a la profesora es preguntar si se usará ese día algún TIC mencionando su favorito. Eso demuestra que se logró una vinculación con los alumnos a pesar de no estar cerca de ellos y aún se puede observar que los estudiantes quieren realizar sus actividades de forma individual pidiendo a los padres que se alejen diciendo “yo puedo”.

De acuerdo a los hallazgos encontrados se plantea un nuevo diseño de la investigación debido a que al finalizar la implementación se hallaron nuevos TIC que resultaron convenientes y atractivos para los aprendices, mostrando mayor interés en las herramientas y en las clases sincrónicas incluso se pueden utilizar con mayor facilidad.

A continuación, se muestra la tabla de la misma:

Tabla 3
Rediseño de la innovación

Título: TIC en educación virtual	
ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS	
COMPRENSIÓN DURADERAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los aprendices serán capaces de reconocer diferentes herramientas en las TIC. 2. Los aprendices aprenderán sobre nuevas estrategias de aprendizajes. 3. Los aprendices serán capaces de trabajar de manera autónoma en clases sincrónicas. 4. Los aprendices desarrollarán las destrezas aprendidas en clases. 5. Los aprendices lograrán trabajar de manera entusiasta con nuevas TIC. 6. Los aprendices aprenderán a sentirse seguros al momento de trabajar de manera independiente en la clase de inglés. 	
Preguntas Esenciales	Conocimientos y Destrezas
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te gusta recibir clases sincrónicas en la materia de inglés? 2. ¿Cómo te sientes al aprender desde casa en inglés? 3. ¿Prefieres recibir clases desde casa o en el colegio en la materia de inglés? 4. ¿Te gustan las nuevas herramientas utilizadas en clases sincrónicas en la materia de inglés? 5. ¿Qué es más divertido, aprender en un salón de clases o por medio de una computadora en la materia de inglés? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer nuevas herramientas en clases virtuales. 2. Mostrar sus conocimientos en clases virtuales de manera independiente. 3. Aprender a trabajar de manera colaborativa, esperando su turno. 4. Practicar vocabulario en <i>Nearpod</i>. 5. Desarrollar ejercicios de gramática en inglés en <i>MyNGconnect</i>. 6. Desarrollar escritura en <i>Wordwall</i>.
ETAPA II – EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Los aprendices participaran en clases sincrónicas utilizando nuevas TIC para demostrar conocimientos previos, trabajando de manera autónoma. <p>Otras pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observaciones durante las clases sincrónicas utilizando nuevas herramientas en las TIC. ● Se evaluará a los estudiantes mediante una bitácora. ● Los aprendices realizarán una autoevaluación mediante preguntas que realizará la profesora en clases virtuales en la materia de inglés. 	

ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE	
<i>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</i>	
<p>Semana 1: Introducción de la herramienta <i>Nearpod</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes aprenderán cómo manejar esta herramienta lúdica para fortalecer conocimientos aprendidos en clases sincrónicas. ● Los estudiantes reforzarán contenido y vocabulario. <p>Semana 2: Introducción de <i>MyNGconnect</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes conocerán una nueva técnica de aprendizaje por medio de juegos interactivos. ● Los estudiantes reforzarán contenido y vocabulario. <p>Semana 3: Introducción de <i>Wordwall</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes desarrollarán habilidades de escritura y gramática en inglés. ● Los estudiantes podrán reforzar el vocabulario aprendido en clases anteriores. <p>Semana 4: Introducción a <i>Edpuzzle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes aprenderán cómo manejar esta herramienta lúdica para fortalecer conocimientos aprendidos en clases sincrónicas. ● Los estudiantes reforzarán contenido y vocabulario. 	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none"> ● Computadoras ● Ipads ● Micrófonos ● Audífonos ● Plataforma Zoom 	
Conocimientos Previos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer las herramientas de Zoom. ● Cómo conectarse a las clases sincrónica. ● Manejar TIC por medio de enlaces. 	

Estas nuevas TIC demostraron mejor rendimiento académico de los aprendices debido a que resultaron novedosas para ellos, creando mejor concentración y mayor interés en el idioma inglés, facilitando su entendimiento. Luego de descubrir estas nuevas herramientas virtuales se pudo evidenciar que los estudiantes adquieren destrezas para manejar tiempos y responsabilidades.

Por otro lado, como limitación se puede mencionar que a pesar de haber obtenido resultados positivos uno de los contratiempos fue la falta de tiempo, cada clase dura 25 minutos y al principio los estudiantes se conectaban dos veces a la semana para la clase de inglés. Luego, al aumentar la carga horaria, los aprendices se conectaban tres veces a la semana y cada sesión de 25 minutos, en las cuales no se podían utilizar las tres clases a la semana debido a que se debe seguir con el pensum académico.

Así mismo, otra limitante fue el internet, si bien es cierto los alumnos cuentan con recursos para sus clases sincrónicas, no siempre el wifi funciona correctamente y tuvieron problemas al momento de conectarse y en algunas ocasiones no pudieron regresar a la clase. Esto causó frustración en ciertos estudiantes debido a que algunos ya comenzaron a jugar o utilizar la TIC y se desconectaban en la mitad y al no poder seguir jugando se ponían a llorar por que perdían la oportunidad de usarla o no estaban presentes en la explicación de la profesora.

En cuanto a las recomendaciones se sugiere mantener el uso de TIC durante este año lectivo, incluso se podría seguir utilizando durante clases presenciales ya que son una excelente herramienta para enriquecer el conocimiento. Los alumnos estarán preparados para futuros trabajos académicos al usar las TIC más frecuentemente dentro de una clase ya sea virtual o presencial, además permite desarrollar estrategias didácticas más creativas y participativas para el alumno. Así mismo, los aprendices estarán listos para afrontar retos y resolver problemas que se les presenten en el camino.

Para finalizar, es importante mencionar que la capacitación para los docentes es una estrategia clave para llevar a cabo un mejor manejo de las TIC. Este año lectivo, los profesores lograron desarrollar habilidades que ni sabían que poseían, sin embargo, en la mayoría de los colegios no hubo tiempo para una capacitación completa de herramientas que

se podía utilizar en clases sincrónicas. Con el paso de los meses, al darse cuenta de que las clases virtuales se mantendrían todo el año lectivo se pudo conocer mayor opciones, pero el aprendizaje fue de manera individual. Es por eso, que es recomendable realizar una capacitación completa a todo el personal.

Referencias Bibliográficas

- Alpizar, J. (Febrero de 2019). *EUMED*. Obtenido de ¿de qué manera las nuevas tecnologías de la información (tics) apoyan a la mejora de los aprendizajes en educación preescolar?: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/tic-educacion-preescolar.html>
- Ávila, F. (2020). *Universidad Católica*. Obtenido de Reinención de la Educación Presencial Frente a Pandemia del Covid-19 : <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/24643/1/Reinenci%20de%20la%20Educaci%20Presencial%20Frente%20a%20Pandemia%20del%20Covid-19-Licencia.pdf>
- Borgobello, A. (Junio de 2016). *Scielo*. Obtenido de Rendimiento académico e interacción sociocognitiva de estudiantes en un entorno virtua: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022016000200359&lng=es&tlng=es
- Briceño, L. (2019). *Dialnet*. Obtenido de USOS DE LAS TIC EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6888662>
- Failache, E. (3 de Abril de 2020). *Colibrí*. Obtenido de La educación en tiempos de pandemia. Y el día después: https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/24008/1/La_educaci%20en_tiempos_de_pandemia._Y_el_d%20a_despu%20a9s.pdf
- Flores, M. J. Ortega, M. (12 de Marzo de 2018). *Academia*. Obtenido de https://www.academia.edu/43195351/el_uso_de_las_nuevas_tecnolog%20as_una_estrategia_did%20ctica_en_los_procesos_de_ense%20anza-aprendizaje

- Gutierrez, R. (28 de Marzo de 2016). *Campus Virtuales*. Obtenido de ¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual?: <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/116/105>
- Jacono, S. L. (2018). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158489>
- Luca, M. D. (2020, Junio 5). From Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/213/21302010.pdf>
- Manzuoli, C. (2015). *Revista de Educación a distancia*. Obtenido de Construcción de conocimiento en educación virtual: Nuevos roles, nuevos cambios: <https://revistas.um.es/red/article/view/238611/181331>
- Pantoja, A. (2016). *Redalyc*. From <https://www.redalyc.org/pdf/706/70645811009.pdf>
- Paez, M. (Marzo de 2017). *Las TIC y la Educación*. Obtenido de Tecnocientifica: <http://tecnocientifica.com.mx/wp-content/uploads/2017/10/Tecnologia-en-educaci%C3%B3n-superior.pdf#page=5>
- Perez, E. (14 de Septiembre de 2015). *UNIR*. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/831/2012_09_17_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodriguez, L. (1 de Enero de 2017). *Revista Mediterranea de Comunicación*. Obtenido de Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/61238/6/ReMedCom_08_01_15.pdf
- Ruiz, M. d. (Octubre de 2013). *Redalyc*. Obtenido de Quehacer docente, TIC y educación virtual: <https://www.redalyc.org/pdf/688/68830444010.pdf>
- Unidad Educativa Montetabor - Nazaret. (s.f.). Obtenido de <https://www.uemtn.edu.ec/el-colegio>

UNIR. (2020, Enero 28). *¿Cómo introducir las TICs en Educación Infantil?* recuperado de:UNIR Revista: <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/tic-educacion-infantil/549204822191/>

Anexos

Tabla de anexos

Anexo 1. Planificación.....	43
Anexo 2. Planificación diaria	45
Anexo 3. Bitácoras	49
Anexo 4. Listas de cotejo	57

Anexo 1. Planificación

Título: TIC EN EDUCACIÓN VIRTUAL	
ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS	
COMPRENSIÓN DURADERAS	
<p>7. Los aprendices serán capaces de reconocer diferentes herramientas en las TIC.</p> <p>8. Los aprendices aprenderán sobre nuevas estrategias de aprendizajes.</p> <p>9. Los aprendices serán capaces de trabajar de manera autónoma en clases sincrónicas.</p> <p>10. Los aprendices desarrollarán las destrezas aprendidas en clases.</p> <p>11. Los aprendices lograrán trabajar de manera entusiasta con nuevas TIC.</p> <p>12. Los aprendices aprenderán a sentirse seguros al momento de trabajar de manera independiente en la clase de inglés.</p>	
Preguntas Esenciales	Conocimientos y Destrezas
<p>1. ¿Te gusta recibir clases sincrónicas en la materia de inglés?</p> <p>2. ¿Cómo te sientes al aprender desde casa en inglés?</p> <p>3. ¿Prefieres recibir clases desde casa o en el colegio en la materia de inglés?</p> <p>4. ¿Te gustan las nuevas herramientas utilizadas en clases sincrónicas en la materia de inglés?</p> <p>5. ¿Qué es más divertido, aprender en un salón de clases o por medio de una computadora en la materia de inglés?</p>	<p>1. Conocer nuevas herramientas en clases virtuales.</p> <p>2. Mostrar sus conocimientos en clases virtuales de manera independiente.</p> <p>3. Aprender a trabajar de manera colaborativa, esperando su turno.</p> <p>4. Desarrollar cuadros, dibujos y figuras en <i>Mindmeister</i>.</p> <p>5. Desarrollar su oído, escuchando cuentos en inglés narrados por nativos norteamericanos en <i>The Fable Cottage</i></p>

ETAPA II – EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ● Los aprendices participaran en clases sincrónicas utilizando nuevas TIC para demostrar conocimientos previos, trabajando de manera autónoma. <p>Otras pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observaciones durante las clases sincrónicas utilizando nuevas herramientas en las TIC. ● Se evaluará a los estudiantes mediante una bitácora. ● Los aprendices realizarán una autoevaluación mediante preguntas que realizará la profesora en clases virtuales en la materia de inglés.
ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (<i>¿Que van a hacer los aprendices para poder alcanzar los objetivos propuestos?</i>)</p> <p>Semana 1: Introducción de la herramienta <i>Kahoot</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes aprenderán cómo manejar esta herramienta lúdica para fortalecer conocimientos aprendidos en videos asincrónicos. ● Los estudiantes reforzarán contenido y vocabulario. <p>Semana 2: Introducción de <i>Diagram</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes conocerán una nueva técnica de aprendizaje por medio de mapas conceptuales y cuadros. ● Los estudiantes desarrollarán su propio cuadro de acuerdo a las instrucciones dadas. <p>Semana 3: Introducción de <i>The Fable Cottage</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes escucharán un cuento narrado por nativos norteamericanos y desarrollarán su oído con el inglés como segundo idioma ● Los estudiantes crearán un nuevo final para el cuento que escucharon. <p>Semana 4: Introducción de <i>Mindmeister</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes aprenderán cómo hacer diagramas y figuras, utilizando esta nueva TIC. ● Los estudiantes dibujaran el final de su cuento de la semana anterior utilizando las herramientas que proporciona <i>Mindmeister</i>.
Materiales
<ul style="list-style-type: none"> ● Computadoras ● Ipads ● Micrófonos ● Audífonos ● Plataforma Zoom
Conocimientos Previos
<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer las herramientas de Zoom. ● Cómo conectarse a las clases sincrónica.

Anexo 2. Planificación diaria

Semana 1 y 2

Materia: Language

Bloque: Kahoot

Grado: 2 EGB

Semana: del 31 de agosto al 4 de septiembre **Duración:** 2 periodos

Semana: del 7 al 11 de septiembre

Objetivo	Los estudiantes aprenderán cómo manejar esta herramienta lúdica para fortalecer conocimientos aprendidos en videos asincrónicos.	
Competencia	Reforzar contenido y vocabulario.	
Actividades		
<u>Iniciales</u> Se hace un recordatorio de la clase anterior, indagando con los estudiantes. Se les mostrará imágenes para reforzar conocimientos previos.	<u>De desarrollo</u> Se implementará el programa Kahoot como herramienta para evidenciar el conocimiento de los estudiantes. Se utilizará vocabulario, gramática, escritura y lectura en inglés.	<u>De síntesis y fijación</u> Se registran los resultados de cada ejercicio, observando a los estudiantes su evolución al trabajar con la aplicación.
Recursos	Computadoras, internet, tablets, micrófonos.	
Evaluación Formativa	Los alumnos reflexionarán sobre el uso de la aplicación, evaluando la complejidad del programa.	

Semana 3 y 4**Materia:** Language**Bloque:** Diagram**Grado:** 2 EGB**Semana:** del 14 al 18 de septiembre **Duración:** 2 periodos**Semana:** del 21 al 25 de septiembre

Objetivo	Los estudiantes conocerán una nueva técnica de aprendizaje por medio de mapas conceptuales y cuadros.	
Competencia	Reforzar contenido y vocabulario. Desarrollar su propio cuadro de acuerdo a las instrucciones dadas.	
Actividades		
<u>Iniciales</u> Se hace un recordatorio de la clase anterior, indagando con los estudiantes. Se les mostrará a los estudiantes imágenes de mapas o diagramas.	<u>De desarrollo</u> Se implementará el programa Diagram como herramienta para lograr una clase más dinámica, logrando que los estudiantes participen al mismo tiempo que el profesor explica la clase. Se utilizará vocabulario, gramática, escritura y lectura en inglés.	<u>De síntesis y fijación</u> Los estudiantes observarán al finalizar la clase los mapas conceptuales y diagramas realizados con sus propias respuestas e ideas dadas en clase.
Recursos	Computadoras, internet, tablets, micrófonos.	
Evaluación Formativa	Los alumnos reflexionarán sobre el uso de la aplicación, evaluando la complejidad del programa.	

Semana 5 y 6**Materia:** Language**Bloque:** The Fable Cottage**Grado:** 2 EGB**Semana:** del 28 de septiembre al 2 de octubre**Duración:** 2 periodos**Semana:** del 5 al 8 de octubre

Objetivo	Los estudiantes escucharán un cuento narrado por nativos norteamericanos y desarrollarán su oído con el inglés como segundo idioma.	
Competencia	Reforzar contenido y vocabulario. Crear un nuevo final para el cuento que escucharon.	
Actividades		
<u>Iniciales</u> Se hace un recordatorio de la clase anterior, indagando con los estudiantes.	<u>De desarrollo</u> Se implementará el programa The Fable Cottage como herramienta para practicar lectura, los estudiantes escucharán los cuentos narrados por personas nativas para mejorar su pronunciación. Se utilizará vocabulario, gramática, escritura y lectura en inglés.	<u>De síntesis y fijación</u> Los estudiantes usarán su imaginación creando un final diferente a la historia que escucharon, utilizando vocabulario y gramática usada en clase.
Recursos	Computadoras, internet, tablets, micrófonos, parlantes.	
Evaluación Formativa	Los alumnos reflexionarán sobre el uso de la aplicación, evaluando la complejidad del programa.	

Semana 7 y 8**Materia:** Language**Bloque:** The Fable Cottage**Grado:** 2 EGB**Semana:** del 19 al 23 de octubre **Duración:** 2 periodos**Semana:** del 26 al 30 de octubre

Objetivo	Los estudiantes aprenderán cómo hacer diagramas y figuras, utilizando esta nueva TIC.	
Competencia	Reforzar contenido y vocabulario. Dibujara el final de su cuento de la semana anterior utilizando las herramientas que proporciona <i>Mindmeister</i> .	
Actividades		
<u>Iniciales</u> Se hace un recordatorio de la clase anterior, indagando con los estudiantes. Se mostrará un ejemplo de diagramas utilizados con <i>Mindmesiter</i> .	<u>De desarrollo</u> Se implementará el programa Mindmeister como herramienta para desarrollar habilidades junto con la tecnología. Se utilizará vocabulario, gramática, escritura y lectura en inglés.	<u>De síntesis y fijación</u> Los estudiantes usarán su imaginación creando un dibujo sobre el final que inventaron en la clase anterior.
Recursos	Computadoras, internet, tablets, micrófonos, parlantes.	
Evaluación Formativa	Los alumnos reflexionarán sobre el uso de la aplicación, evaluando la complejidad del programa.	

Anexo 3. Bitácoras

Bitácora #1

Bitácora # 1			
Fecha: miércoles 2 de septiembre del 2020			Hora: 8h00
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 25 minutos. Todos asistieron a la clase.			
Descripción durante la innovación La TIC que se implementó fue <i>Kahoot</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron atentos a la explicación de la profesora y participaron contestando e indagando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	1	2	2
Rendimiento Académico en la materia de inglés	2	2	2
Motivación	3	3	2
<u>Reflexión personal:</u> Al momento de realizar la implementación, se le complicó al ingresar por lo que se envía un enlace en el chat de Zoom y se les dificultó encontrarlo. Algunos no pudieron ingresar al juego y tuvieron momentos de frustración, llorando, debido a que no podían regresar al zoom. Sin embargo, se entusiasmaron con la actividad.			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora #2

Bitácora # 2			
Fecha: miércoles 9 de septiembre del 2020		Hora: 9h45	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 25 minutos. Todos asistieron a la clase.			
Descripción durante la innovación Se implementa por segunda ocasión el programa <i>Kahoot</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron más atentos y motivados a la explicación de la profesora y participaron contestando e indagando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	3	4	3
Rendimiento Académico en la materia de inglés	2	3	3
Motivación	3	4	4
Reflexión personal: Al momento de realizar la implementación por segunda vez, fue más fluido y menos complicado para los estudiantes, tanto para encontrar el chat y ver el enlace como para ingresar al programa. En esta ocasión no hubo momentos de frustración ni lloraron, sin embargo, algunos estudiantes tuvieron problemas de conexión y se atrasaron con el juego. Al finalizar la actividad se hicieron preguntas como: ¿Les gustó el juego? ¿Quisieran jugar nuevamente? ¿Fue fácil?			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora #3

Bitácora # 3			
Fecha: miércoles 16 de septiembre del 2020		Hora: 9h45	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 25 minutos. De 15 estudiantes, faltó 1.			
Descripción durante la innovación La TIC que se implementó fue <i>Diagram</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron atentos a la explicación de la profesora y participaron contestando e indagando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	1	1	2
Rendimiento Académico en la materia de inglés	3	3	3
Motivación	3	3	4
Reflexión personal: Al momento de realizar la implementación, no hubo mayor complicación. Se les hizo más fácil entender la clase con diagramas y mapas. Estuvieron entusiasmados y concentrados al ver como el diagrama se iba formando de acuerdo a sus ideas y respuestas.			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora #4

Bitácora # 4			
Fecha: miércoles 23 de septiembre del 2020		Hora: 8h00	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 25 minutos. Todos los alumnos asistieron.			
Descripción durante la innovación Se implementa por segunda ocasión el programa <i>Diagram</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron más atentos y motivados a la explicación de la profesora y participaron contestando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	3	4	4
Rendimiento Académico en la materia de inglés	4	4	4
Motivación	4	4	4
<u>Reflexión personal:</u> Al momento de realizar la implementación por segunda vez, fue más lúdico, debido a que los alumnos pudieron crear su propio diagrama utilizando el vocabulario aprendido en clases anteriores. En esta ocasión no hubo problemas de conexión ni distracciones. Al finalizar la actividad se hicieron preguntas como: ¿Les gustó el programa? ¿Quisieran jugar nuevamente? ¿Fue fácil?			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora #5

Bitácora # 5			
Fecha: miércoles 30 de septiembre del 2020		Hora: 9h45	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Varios alumnos tuvieron problemas de conexión a internet y entraron 10 minutos tarde aproximadamente.			
Descripción durante la innovación La TIC que se implementó fue <i>The Fable Cottage</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron atentos a la explicación de la profesora y participaron contestando e indagando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	1	1	1
Rendimiento Académico en la materia de inglés	1	1	1
Motivación	2	3	2
Reflexión personal: Al momento de realizar la implementación, no hubo mayor problema. Sin embargo, se les complicó la comprensión al ser cuentos narrados en inglés por personas nativas. Los estudiantes se mantuvieron motivados al reconocer cuentos que ya conocían e intrigados por ver otras imágenes.			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora #6

Bitácora # 6			
Fecha: miércoles 7 de octubre del 2020		Hora: 8h00	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 25 minutos. Todos los alumnos asistieron.			
Descripción durante la innovación Se implementa por segunda ocasión el programa <i>The Fable Cottage</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron más atentos y motivados a la explicación de la profesora y participaron contestando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	3	4	4
Rendimiento Académico en la materia de inglés	3	4	4
Motivación	4	4	4
<u>Reflexión personal:</u> Al momento de realizar la implementación por segunda vez, fue más fluido, debido a que los alumnos ya estaban más familiarizados con el vocabulario. Al final de cada cuento se les pidió a los estudiantes que usarán su imaginación creando un final diferente y lo expliquen oralmente en inglés. En esta ocasión no hubo problemas de conexión ni distracciones. Al finalizar la actividad se hicieron preguntas como: ¿Les gustó el programa? ¿Quisieran jugar nuevamente? ¿Fue fácil?			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora # 7			
Fecha: miércoles 21 de octubre del 2020		Hora: 9h45	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 30 minutos. Dos alumnos no asistieron por estar fuera del país.			
Descripción durante la innovación La TIC que se implementó fue <i>Mindmeister</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron atentos a la explicación de la profesora y participaron contestando e indagando activamente las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	1	1	1
Rendimiento Académico en la materia de inglés	1	1	1
Motivación	1	1	1
<u>Reflexión personal:</u> Al momento de realizar la implementación, no hubo mayor problema. Sin embargo, no estuvieron motivados porque sus comentarios fueron que les parecía muy aburrido. De acuerdo a la práctica, es un programa para estudiantes mayores.			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Bitácora #8

Bitácora # 8			
Fecha: miércoles 28 de octubre del 2020		Hora: 8h00	
Descripción del Ambiente Actual La clase se realiza por medio de la plataforma virtual zoom. Los alumnos se conectan 5 minutos antes y la clase dura 30 minutos. Todos los alumnos asistieron.			
Descripción durante la innovación Se implementa por segunda ocasión el programa <i>Mindmeister</i> y durante el desarrollo de las clases los alumnos estuvieron poco atentos a la explicación de la profesora. Sin embargo, algunos sí participaron contestando las preguntas de comprensión que se realizaban. Antes de empezar se les pregunta a los estudiantes si recuerdan lo que vieron en la clase anterior.			
Variable	Grupo Pre Actividad	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
Uso de TIC en contexto virtual	2	3	2
Rendimiento Académico en la materia de inglés	3	3	2
Motivación	2	2	2
Reflexión personal: Al momento de realizar la implementación por segunda vez, fue más forzado, debido a que los alumnos no recordaban cómo utilizar el programa. Luego se les pidió a los estudiantes que dibujen el final que crearon en su cuenta. Hubo complicaciones para el manejo del programa, Al finalizar la actividad se hicieron preguntas como: ¿Les gustó el programa? ¿Quisieran jugar nuevamente? ¿Fue fácil?			

Valores:

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

Anexos 4. Listas de cotejo

Tabla 2

Nombre del estudiante: LM

Grupo: 1

Criterios de Evaluación	Sí	No
¿Recordó que se hizo en la clase anterior?	X	
¿Recordó qué herramientas se utilizó?		X
¿Recordó cuál fue el nombre de la aplicación que se utilizó?		X
¿Les gustó la nueva herramienta?	X	
¿Les gustaría usarla nuevamente?	X	
¿Identifica las herramientas fácilmente?		X
¿Desarrolla las habilidades de manera independiente?	X	
¿Comprende las instrucciones?	X	
¿Muestra interés al momento de las clases sincrónicas en inglés?	X	

Tabla 3

Nombre del estudiante: JR

Grupo: 1

Criterios de Evaluación	Sí	No
¿Recordó que hicimos en la clase anterior?	X	
¿Recordó qué herramientas se utilizó?	X	
¿Recordó cuál fue el nombre de la aplicación que se utilizó?	X	
¿Les gustó la nueva herramienta?	X	
¿Les gustaría usarla nuevamente?	X	
¿Identifica las herramientas fácilmente?	X	
¿Desarrolla las habilidades de manera independiente?	X	
¿Comprende las instrucciones?	X	
¿Muestra interés al momento de las clases sincrónicas en inglés?	X	

Tabla 4

Nombre del estudiante: JLD

Grupo: 2

Criterios de Evaluación	Sí	No
¿Recordó que hicimos en la clase anterior?	X	
¿Recordó qué herramientas se utilizó?	X	
¿Recordó cuál fue el nombre de la aplicación que se utilizó?	X	
¿Les gustó la nueva herramienta?	X	
¿Les gustaría usarla nuevamente?	X	
¿Identifica las herramientas fácilmente?	X	
¿Desarrolla las habilidades de manera independiente?	X	
¿Comprende las instrucciones?	X	
¿Muestra interés al momento de las clases sincrónicas en inglés?		X

Tabla 5

Nombre del estudiante: CM

Grupo: 2

Criterios de Evaluación	Sí	No
¿Recordó que hicimos en la clase anterior?		X
¿Recordó qué herramientas se utilizó?	X	
¿Recordó cuál fue el nombre de la aplicación que se utilizó?		X
¿Les gustó la nueva herramienta?	X	
¿Les gustaría usarla nuevamente?	X	
¿Identifica las herramientas fácilmente?	X	
¿Desarrolla las habilidades de manera independiente?	X	
¿Comprende las instrucciones?		X
¿Muestra interés al momento de las clases sincrónicas en inglés?	X	