



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD**



**UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE
PORTOVIEJO**

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil del Paraíso la 14.

Autor

Prado Cabezas Carlos Eduardo

Tutor

Ing. Marcos Gallegos

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en mención Educación y Creatividad**

Portoviejo, febrero del 2021



MAestría EN EDUCACIÓN Mención EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



RESUMEN

Resumen

El presente estudio analizó la problemática en el Diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil del Paraiso la 14. Tuvo como objetivo diseñar una aplicación informática que enseñe inglés mediante una metodología basada en contenidos, analizar las herramientas tecnológicas utilizadas en la enseñanza del idioma inglés, Identificar las metodologías que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología aplicada tuvo un enfoque cualicuantitativo tipo no experimental-exploratoria y descriptiva; la investigación se aplicó una población de 70 estudiantes del octavo EGB tomándolo como muestra también se considero la entrevista a un experto en idiomas. Los resultados obtenidos permitieron analizar que herramientas usa la escuela y que metodologías emplea como recurso para enseñar un idioma, ya que permitió el diseño de esta app en base a una metodología flexible y que enseñe de al contexto educativo.

Palabras Claves: Recursos Tecnológicos, Inglés, Metodogías, Aplicaciones Informáticas, Videojuego.

Abstract

The present study analyzed the problems in the Design of a computer application as a technological resource for the teaching of the English language of students of the 8th EGB of the Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil del Paraiso la 14. Its objective was to design a computer application that teaches English through a content-based methodology, analyze the technological tools used in teaching the English language, Identify the methodologies used by teachers in the teaching-learning process. The applied methodology had a non-experimental-exploratory and descriptive qualitative-quantitative approach; The research was applied to a population of 70 students of the eighth EGB, taking it as a sample. The interview with a language expert was also considered. The results obtained allowed us to analyze what tools the school uses and what methodologies it uses as a resource to teach a language, since it allowed the design of this app based on a flexible methodology that teaches from the educational context.

Keywords: Technological Resources, English, Methodologies, Computer Applications, Video Game.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



ÍNDICE

Índice de Contenido

<i>Resumen</i>	<i>III</i>
<i>Abstract</i>	<i>IV</i>
<i>Índices de Contenidos</i>	<i>VI</i>
<i>INDICE DE TABLAS</i>	<i>VIII</i>
<i>INDICE DE GRÁFICOS</i>	<i>VIII</i>
1. Marco Referencial	6
1.1. Tema	6
1.2. Planteamiento Del Problema	6
1.3. Objetivos	8
2. Marco Teórico	12
2.1. Antecedentes Investigativos	12
2.2. Bases Teóricas	13
2.2.1. Tecnología	13
2.2.2. Recursos Tecnológicos	14
2.2.2.1. ¿Qué son los recursos tecnológicos?	14
2.2.2.2. Clasificación de los recursos tecnológicos.....	14
2.2.3. Importancia De Los Recursos Tecnológicos	15
2.2.3.1. Definición de Videojuego	15
2.2.3.2. Características de un videojuego	15
2.2.4. Importancia del juego en el aprendizaje	16
2.2.5. Enseñanza Del Idioma Inglés	16
2.2.5.1. Metodologías Educativas	17
2.2.5.2. Gamificación en el aula	17
2.2.5.3. Metodología Activa:	18
2.2.5.4. Uso De La Tecnología:	18

2.2.5.5. Desarrolla La Curiosidad:	18
2.2.5.6. Mejora Las Conexiones Emocionales:	18
2.3. Metodología Clil/Aicle.....	18
2.3.1. ¿Qué es el AICLE / CLIL?	18
2.3.2. ¿En qué se basa?.....	19
2.3.3. ¿Qué papel juega el lenguaje en AICLE / CLIL?	19
2.3.4. ¿Cuáles son los beneficios de este método frente a otros?	19
2.3.5. ¿Qué metodología utiliza?	19
3. Marco Metodológico	21
4. Análisis de Resultados.....	23
4.1. Análisis de la Encuesta.....	27
4.2. Análisis de la Entrevista	28
5. Conclusiones	33
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

INDICE DE TABLAS.

Tabla 1: Malla Curricular de Educación General Básica 2010	7
Tabla 2: Plan de Estudios para el nivel de Educación Básica	7

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Acceso al internet	23
Gráfico 2: Dispositivos digitales para el aprendizaje dentro de la clase o en el hogar.	23
Gráfico 3: Aplicaciones informáticas para aprender inglés	24
Gráfico 4: Fines del uso de las heramientas digitales	24
<i>Gráfico 5: Uso de juegos informaticos en clases</i>	25
Gráfico 6: Aplicaciones informáticas en relación con los contenidos explicados en clase.	25
Gráfico 7: Implementación de los videojuegos para aprender inglés	26
<i>Gráfico 8: Tipos de juegos</i>	26
<i>Gráfico 9: Implementación de una app</i>	27



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



AGRADECIMIENTO

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento ferviente a Dios y a las personas que se han hecho parte de este proceso de titulación, a mi madre Cecilia que desde pequeño me enseñó a esforzarme a superar mis límites para ser cosas grandes para mi familia. Agradezco a mi esposa por ser esa impulsadora cuando no he querido continuar ella apoyandome siempre a seguir. Un agradecimiento permanente a todos los maestros y a mi tutor Marcos que fueron parte de este proceso de maestría también a mis amigos el grupo NEL Victor, Eduardo, Viviana y en especial a Sandra por ser esa amiga y compañera incondicional, a mis demás amigos que me acompañaron, nunca los olvidaré por que haremos cosas grandes para mejorar la educación de nuestro país.



DEDICATORIA

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo lo dedico a mi madre Cecilia, a mi esposa Mariuxi, a mis suegros Nexar y Nelly por ser esos inversionistas de superación, a mis hermanos Yocasta, Cecilia, Byron, Francisco, Andrea, Jonathan gracias por sus animos para termminar este proceso. Dedico también a todos esos estudiantes sedientos por cambio en la enseñanza del idioma inglés de acuerdo a su contexto y a esos docentes que se esfuerzan por tener nuevos conocimientos para impartirlos a sus educandos.



MARCO REFERENCIAL

1. Marco Referencial

1.1. Tema.

Diseño de una app como recurso tecnológico para la enseñanza del idioma del idioma inglés en los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil.

1.2. Planteamiento Del Problema

En América Latina el idioma inglés como enseñanza bilingüe ha tomado una gran relevancia en el desarrollo de esta parte del continente donde los países han tomado este idioma como segunda lengua para fines culturales, mercantiles, científicos y educativos donde cada año son evaluados por organismos internacionales para medir su nivel de suficiencia del idioma. El último que se realizó el examen EPI del 2020 (Índice del EF English Proficiency) de (First, 2020) donde Argentina ocupa los primeros lugares del manejo del inglés como segunda lengua donde nuestro país, el Ecuador ocupa el último compartiendo lugar con México y Colombia. La mayoría de gobiernos han invertido en la enseñanza del idioma inglés con la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) o CLIL (en inglés Content and Language Integrated Learning,) en estos últimos años, pero la brecha social de desigualdad que enfrentan la mayoría de países de esta parte del continente es muy notable y Ecuador es uno de ellos.

~~Nuestro país, Ecuador,~~ En Ecuador, el Ministerio de Educación en su malla curricular del 2010 de la educación básica de acuerdo a esta tabla los estudiantes del 7mo EGB no estaba considerado el idioma inglés en las aulas de clases siempre y cuando la Unidad Educativa cuente con el docente y los recursos para impartir clases, considerando que los estudiantes que ingresaban al octavo EGB llegaban sin bases previas del idioma. El Ministerio de Educación consideró al idioma inglés dentro del nuevo currículo de inglés en el año 2016 como materia de malla, implementando una metodología en el aprendizaje basados en contenidos creada por David Marsh e implementada en el sur de América desde el 2010.

Este método es flexible otorgando relaciones interpersonales del estudiante en la vida cotidiana aprendiendo de acuerdo a su cultura articulando el idioma inglés con las demás materias de la malla curricular. pasaron años con docentes que no impartían este método de enseñanza del idioma en base a esta metodología, por otro lado el desconocimiento de este método y de la terminología del bilingüismo. es la gran deficiencia que sufren los docentes de

inglés al enseñar este idioma de acuerdo al contexto educativo con metodología AICLE o enseñanza bilingüe, que la parte de esta enseñanza solo la usaban para referirse a la Educación Intercultural Bilingüe para que las lenguas ancestrales no se pierdan y que estas culturas accedan a la educación.

ASIGNATURAS	HORAS SEMANALES DE CLASE POR ASIGNATURA / AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA									
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º
LENGUA Y LITERATURA	25	12	12	9	9	9	9	6	6	6
MATEMÁTICA		8	8	7	7	7	7	6	6	6
ENTORNO NATURAL Y SOCIAL		5	5	-	-	-	-	-	-	-
CIENCIAS NATURALES		-	-	5	5	5	5	4	4	4
ESTUDIOS SOCIALES		-	-	4	4	4	4	4	4	4
EDUCACIÓN ESTÉTICA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EDUCACIÓN FÍSICA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
LENGUA EXTRANJERA		-	-	-	-	-	-	5	5	5
PROYECTOS ESCOLARES.		3	3	3	3	3	3	3	3	3

*Estudiantes del 2do al 7mo EGB sin horas de Inglés dentro de la malla curricular de educación del 2010. En la medida que la Unidad Educativa cuente con el personal y los recursos para impartir clases de Inglés a la básica elemental y media.

(Educación, Malla Curricular Educación General Básica, 2010).

Tabla 1: Malla Curricular de Educación General Básica 2010

Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)

ÁREA	ASIGNATURAS	Preparatoria	Elemental			Media			Superior		
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	25	10	10	10	8	8	8	6	6	6
Matemática	Matemática		8	8	8	7	7	7	6	6	6
Ciencias Sociales	Estudios Sociales		2	2	2	3	3	3	4	4	4
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales		3	3	3	5	5	5	4	4	4
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Educación Física	Educación Física	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lengua extranjera	Inglés		3	3	3	3	3	3	5	5	5
Proyectos escolares		2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
Horas pedagógicas totales		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

*La Dirección Nacional de Currículo implementó dentro del nuevo currículo la asignatura de Inglés en el Plan de Estudios de la Educación General Básica del 2016.

(Educación, 2016)

Tabla 2: Plan de Estudios para el nivel de Educación Básica

En la actualidad la educación del idioma inglés como enseñanza bilingüe se ha llevado a cabo con docentes que han educado de manera tradicional, donde la enseñanza es limitada y de allí parte el problema; donde es pertinente mencionar la indagación realizada a los docentes Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil de la zona no delimitada de la comunidad El Paraíso la 14, sobre el uso limitado de una aplicación como recurso tecnológico para la enseñanza del idioma inglés mediante la metodología AICLE, que durante años tenían que regirse a un libro fuera del contexto ecuatoriano y de una cultura que no es la nuestra. Esta situación se ha estado manejando en las zonas rurales sin condiciones propicias para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés utilizando aplicaciones tecnológicas como recurso para que los estudiantes accedan a aprendizajes significativos que les permita un manejo aceptable de las destrezas básicas del inglés como segunda lengua.

Con la implementación de la tecnología y el idioma inglés, se creará una aplicación como recurso tecnológico que permitirá a los docentes enseñar inglés de acuerdo al contexto que sea rural y urbano, ya que sería un recurso para generar turismo y de crecimiento en la zona.

1.3. Objetivos

Objetivo General

Diseñar una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil del Paraiso la 14.

Objetivos Específicos

- Analizar las herramientas tecnológicas utilizadas en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del octavo EGB.
- Identificar las metodologías que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- Desarrollar una app para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes del 8vo EGB.

1.4. Justificación

La presente investigación se revistió de la importancia del estudio y de la implementación de una aplicación que permitió solventar la problemática de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil en el uso limitado de una aplicación informática como recurso tecnológico que dificultó enseñar inglés de acuerdo a su contexto ya sea rural o urbano. Desde el punto de vista social el idioma inglés como enseñanza bilingüe se ha visto limitado por uso de textos desactualizados, descontextualizados y estandarizados para zonas urbanas y rurales por lo que se analizó y desarrolló una herramienta digital como recurso tecnológico que puedan los docentes enseñar el idioma inglés de acuerdo a la cultura y contexto de los estudiantes.

Esta aplicación aportó en el sector educativo como una herramienta que permitió abordar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma, de esta manera los docentes y estudiantes tuvieron un nuevo ambiente de aprendizaje ya sea áulico o virtual donde se manejó esta aplicación, ya que conto con un conjunto de temas articulados de diferentes temas con los contenidos de acuerdo a la malla del 8vo EGB en la cual se trabajaron de manera conjunta entre el docente y el alumno obteniendo material de acuerdo a su realidad educativa sea rural o urbana; cabe resaltar que desde la parte científica el uso y manejo de dispositivos digitales fue un gran aporte para la reducción del analfabetismo digital por el no uso de la tecnología y en lo cultural fomentó cultura y turismo, ya que aprendieron como promocionar productos y servicios de acuerdo a su zona.

El proyecto tuvo un impacto local-nacional, ya que se implemento la metodología AICLE, novedoso método de enseñanza del idioma inglés de acuerdo al contexto educativo de cada estudiante y docente, a su vez potenció relaciones interpersonales en la vida diaria con procesos multifocales donde los estudiantes aprovecharon sus habilidades para aprender el inglés fácilmente, esta tecnología fue eficaz para los docentes de inglés, puesto que es un recurso tecnológico indispensable en estos tiempos para enseñar el idioma de forma sincrónica y remota.

Los beneficiarios de este trabajo investigativo fueron los estudiantes por el uso de nuevas aplicaciones interactivas, cambiando su ambiente de aprendizaje; también los docentes por el uso y manejo de tecnologías para enseñar el idioma de manera creativa.

El proyecto fue factible, puesto que para la ejecución para lo cual se tuvo el personal de apoyo técnico-metodológico, además se contó con el acceso a las fuentes de información que son los estudiantes y docentes de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil por otro lado estuvo disponible la información secundaria de los repositorios y revistas especializadas para fundamentar teóricamente el estudio.



MARCO TEÓRICO

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes Investigativos

El presente trabajo de investigación referente a las herramientas tecnológicas aplicadas a la enseñanza del idioma inglés para el desarrollo del pensamiento creativo se consideró los siguientes trabajos investigativos.

1. Las investigaciones de Acosta y Vera sobre la enseñanza de un idioma en zonas rurales tomando como muestra a niños, educadores, padre de familia apunta a un enfoque cualitativo del mismo que se orienta a mi estudio científico con el tema: Innovaciones tecnológicas usadas por los docentes de áreas rurales en el aprendizaje de inglés que tuvo como objetivo analizar las innovaciones usadas por los docentes a través de la Tecnología, Información y Comunicación (TIC) a los estudiantes de preescolar. (Acosta, Vidaurre, & Carrillo, 2018)
2. Artículo realizado por José Luis Andrade Mendoza., Yajaira Natali Padilla Padilla. & Nelly Margarita Padilla Padilla. cuyo tema: “Educación bilingüe en un contexto CLIL, una propuesta de intervención en Ecuador” explica sobre el estudio de capacitación al docente sobre educación bilingüe mediante CLIL e implementar esta metodología para formar ecuatorianos bilingües. (Andrade, Padilla, & Padilla, 2020)
3. Tesis de titulación de masterado de Andrea Delgado Pezantes “Methodological Proposal for the Implementation of the CLIL Method aimed at Fifth-grade Students of Paccha School in the Rural Area” [Propuesta metodológica para el Implementación del método CLIL dirigido a estudiantes de quinto grado de Escuela Paccha en el Área Rural] hace su estudio encaminado al contexto de estos estudiantes para la educación basado en contenidos mediante la implementación del método AICLE, la enseñanza del inglés en esta zona pueda ser enseñado de acuerdo a su contexto. (Delgado, 2020)
4. Tesis de titulación de Auquilla, Fernández (2017) Tema: La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. En su investigación incide en el bajo nivel de suficiencia del idioma inglés en esta ya que indica que el nivel de dominio en esta lengua extranjera por parte de los estudiantes de instituciones educativas públicas de las zonas o parroquias rurales es deficiente. (Fernández, 2017).

De esta manera se consideró pertinente el abordaje el estudio y diseño de una aplicación como recurso tecnológico a la enseñanza del idioma inglés mediante el metodo AICLE en El Paraíso la 14, la educación va trabajando más con la tecnología y en estas las zonas la desigualdad en educación muy grande por más que esté generalizada y con un excelente currículo académico, pero no contextualizada a nuestra cultura de la región costa donde esta herramienta tecnológica ayudará al contexto rural donde el docente encontrará una gama amplia de recursos para enseñar inglés de una manera virtual y dada a nuestro contexto.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Tecnología

La tecnología ha ocupado la mayor parte de nuestras vida cotidiana en estos últimos tiempos donde ha transformado civilizaciones entera robots, mega estructuras y educación virtual etc. “La tecnología se la puede definir como aplicar conocimientos y habilidades para solucionar un problema de la practica cotidiana. (Garcia, 2016) con su definición es mas que claro que la tecnología es parte de nuestra cotidianidad en la cual podemos pedir alimentos, pedir taxis desde casa, o hacer transacciones económicas con un solo clic y así solventando las demandas de la sociedad también (Rammert, 2001) define a la tecnología como el conjunto de herramientas hechas por el hombre, como los medios eficientes para un fin, o como el conjunto de artefactos materiales. Pero hoy vemos muchas asombrosas lo que ha logrado el ser humano con estas herramientas tecnológicas y no cabe duda de conocer sus inicios de cómo se origino la tecnología y como se implemento de hacer cosas tan naturales a cosas simples.

El origen de la tecnología es la cronología de las revoluciones que se reduce a una memoria de instrumentos; a una sucesión lineal de artefactos de eficiencia creciente. Es así como el conocimiento en la historia se abre paso desde la edad de piedra hasta la época moderna, obtiene logros tecnológicos que da inicio a una nueva sociedad del conocimiento y la introducción de Internet.

Desde luego, tenemos que la noción de tecnología implica lo técnico y como logos, término griego que significa ciencia o conocimiento, lo que implica en la filosofía antigua la concepción de una filosofía de la técnica con sus problemas básicos relacionados con los conceptos de trabajo, aplicación, transformación y eficacia o rendimiento. La técnica y la tecnología son algunos de los hechos culturales más básicos de nuestra especie humana: ¿cómo

hacer algo? (arte o técnica), se le incorporó el ¿por qué hacerlo así? (entender), que permitió cambiar el "cómo". Se produjo la "revolución tecnológica".

Los griegos usaban el término techné (técnica), que significa arte u oficio, para designar una habilidad mediante la cual se hace algo. De este modo la techné es toda serie de reglas por medio de las cuales se consigue algo. Por eso hay una techné de la navegación, del arte, de la caza, del gobierno o arte de gobernar. El vocablo tecnología se deriva de la voz griega techné, que significa arte o fin práctico, y de logos, que significa tratado. Es un término polisémico y con múltiples interpretaciones, por lo que "La técnica atraviesa por un proceso de diferenciación que da lugar a la tecnología" (Jover, 1999)

2.2.2. Recursos Tecnológicos

2.2.2.1. *¿Qué son los recursos tecnológicos?*

Los recursos tecnológicos son medios que utilizan la tecnología para llevar a cabo un propósito. Estos pueden ser físicos, llamados tangibles; o invisibles, llamados intangibles o transversales.

Dichos recursos son muy útiles para la sociedad y han llegado a formar parte de la vida cotidiana, ya que permiten fácilmente llevar a cabo una gran cantidad de tareas.

2.2.2.2. *Clasificación de los recursos tecnológicos*

Los recursos tecnológicos se clasifican de la siguiente manera:

Recursos tecnológicos tangibles: aquellos recursos relacionados con la tecnología que son físicos, es decir que se pueden medir y contar. Por ejemplo, son recursos tangibles las computadoras, las impresoras, los teléfonos celulares, las memorias USB y las máquinas de producción.

Recursos tecnológicos intangibles: aquellos recursos que no pueden verse, medirse ni contarse, ya que son informaciones o conocimientos inmateriales. Por ejemplo, son recursos intangibles los sistemas, las aplicaciones o los antivirus.

- Computadoras, impresoras, monitores.
- Teléfonos móviles.
- Software, antivirus, sistemas de gestión.

- Maquinaria destinada a la producción.
- Cámaras digitales de fotografía o video.

2.2.3. Importancia De Los Recursos Tecnológicos

La innovación tecnológica de estos recursos permite resolver problemas y superar barreras, a través de procedimientos rápidos y eficientes que se adaptan a cada necesidad. (Económica, 2019)

2.2.3.1. Definición de Videojuego

Un videojuego es un actividad interactiva que se juega por medio de un dispositivo audiovisual. Al ser juegos, los videojuegos están compuestos por diversos elementos y reglas específicos, por una narrativa, e implican la participación activa de uno o más jugadores.

La interactividad es un factor esencial de los videojuegos y se establece cuando una jugadora se comunica con el juego, a través de acciones que resultan en una reacción del mismo. Gracias a que son interactivos, los videojuegos permiten que quien juega con ellos tengan agencia. Esto significa que cada acción de la jugadora tiene valor y conlleva consecuencias dentro del juego.

Sin embargo, los videojuegos también suelen poseer elementos no interactivos, como por ejemplo su cubierta, los booklets o librillos que narran la historia básica del juego, así como también las cut-scenes o secuencias cinemáticas que presentan parte de la historia. Podemos decir que los videojuegos aprovechan al máximo las posibilidades que los equipos multimedia nos ofrecen.

2.2.3.2. Características de un videojuego

- Se juega a través de un dispositivo multimedia (consola, computador, etc.)
- Es interactivo
- Posee una narrativa
- Contiene reglas específicas
- Posee un conflicto (como obstáculos o algo que el o la jugadora debe resolver)
- Quien lo juega tiene libertad de acción o agencia
- Las acciones cometidas en el videojuego conllevan consecuencias dentro de este (agencia)

- Implica a quien juega, al medio utilizado para jugar, a las reglas y estructura que constituyen al juego, y a la narrativa del mismo
- Puede o no tener un objetivo explícito (Solano, 2020)

2.2.4. Importancia del juego en el aprendizaje

En la teoría sociocultural, según los postulados de Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con las demás personas, señala que la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, para este autor la actividad lúdica contribuye a que la niña o el niño construya su propia realidad social y cultural y en consecuencia sus aprendizajes.

Para Vygotsky, el juego simbólico ayuda a los niños y a las niñas a comprender las diferentes normas, diferentes tipos de lenguaje, puesto que son diferentes en cada papel, El autor señala como el niño o la niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él o ella un significado distinto, por ejemplo, cuando usa una goma y la corre con dos palos como si estuviera manejando un carro, esto ayuda al desarrollo de la capacidad simbólica del niño o la niña.

El juego puede ser una estrategia metodológica muy potente para el aprendizaje, a los niños y las niñas les encanta el juego, porque como actividad social, se desarrolla la cooperación entre niñas y niños, se adquieren (Andrío, 2017)

2.2.5. Enseñanza Del Idioma Inglés

La enseñanza del idioma inglés se ha convertido en una tendencia mundial que todos debemos saberlo y en nuestro país la educación hacia la enseñanza del inglés es muy baja comparado a otros países donde los docentes enseñan este idioma contextualizándose a la cultura estadounidense y a la nuestra con déficit en las habilidades del inglés Speaking, Writing, Vocabulary, Grammar and Reading. Obtenemos al nivel bajo al aprender y “dominar” el idioma por que entre comillas dominar por que nos han inculcado como docente de inglés que el idioma “no se enseña como herramienta sino, como un arte de dominarlo y juzgar por su precisión que por su claridad” (Pascal, 2017).

Hay investigaciones acerca de la enseñanza del idioma inglés en zonas urbanas con rurales pero me enfocare en el estudio rural sector muy olvidado y marginado en la enseñanza de un idioma para (Acosta, Vidaurre, & Carrillo, 2018) señalan que para enseñar un idioma debe ser muy contextualizado socialmente en el entorno que se desenvuelven los estudiantes y sacar provecho de ese lugar donde se encuentra flora, fauna y riqueza natural en la cual el docente debe desde allí comenzar a enseñar y aplicar su método de enseñanza. también una investigación aplicada a estudiantes de una unidad educativa de nuestro país en el contexto rural de la región sierra pero. (Arteaga, 2019) afirma que en los zona rural es muy deficiente la enseñanza de una segunda lengua por factores de infraestructura, limitación docente, clima, señales de comunicación que dificulta la enseñanza de un idioma. Otra investigación (Ortega & Auccahuallpa, 2017) señalan que las competencias lingüísticas en los estudiantes de la zona rural son limitadas. Los docentes deben enseñar con su realidad donde se desenvuelve, enseñarles técnicas y métodos para su espacio social y no con realidades de otros países.

2.2.5.1. Metodologías Educativas

Estrategias de enseñanza con base científica que el profesor/a utiliza en su aula para que sus alumnos adquieran determinados conocimientos o valores. En otras palabras, es la forma de enseñar cuando se hace de forma táctica, evaluando los resultados y siempre sobre una base científica.

2.2.5.2. Gamificación en el aula

La metodología educativa de gamificación se basa en aplicar mecanismos de juegos a los procesos de aprendizaje, un método que cada vez se aplica en más centros educativos. El objetivo fundamental es la implicación de los alumnos en los procesos de aprendizaje, convirtiéndolos en sujetos activos del proceso y reforzando el auto conocimiento de sí mismos.

La base de esta metodología educativa es innata en los niños, el juego, un mecanismo con el cual van descubriendo el mundo que les rodea. A día de hoy, los niños utilizan juguetes más elaborados para jugar. No obstante, años atrás, cuando la situación era más precaria, bastaba con un puñado de chapas o canicas para pasar toda la tarde divirtiéndose.

2.2.5.3. *Metodología Activa:*

Impulsa la motivación de los alumnos por aprender de manera extraordinaria. Es fundamental que cuando el alumno abandone el aula, tenga ganas de volver al día siguiente. La escuela es un lugar de aprendizaje, no de sacrificio

2.2.5.4. *Uso De La Tecnología:*

Muchos profesores coinciden en la importancia de mezclar tecnología con educación en las aulas. Esto les sirve para estar preparados para el futuro mundo digital que les espera y consigue atraer su atención con elementos que les resultan familiares. De hecho, cada vez más escuelas tienen asignaturas de Robótica o TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)

2.2.5.5. *Desarrolla La Curiosidad:*

La curiosidad mató al gato, pero no al alumno. Las dinámicas de juego se basan en el reto, y utilizar la curiosidad es fundamental para superarlo con éxito. Además, el nivel de tensión del aula se reduce drásticamente.

2.2.5.6. *Mejora Las Conexiones Emocionales:*

El storytelling (Contar historias) es algo amado por todos los niños. Las narrativas que rodean las actividades que se desarrollan la clase envuelven a los más pequeños y consiguen mantener su atención durante toda la sesión (Dominguez, 2018)

2.3. Metodología Clil/Aicle

2.3.1. *¿Qué es el AICLE / CLIL?*

El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE; en inglés Content and Language Integrated Learning, CLIL) es el término docente para denominar lo que comúnmente se conoce como inmersión lingüística. El término CLIL (AICLE en español) fue creado en 1994 por David Marsh para describir la corriente de lingüística aplicada que asegura en el aprendizaje de una lengua extranjera se consigue mayor éxito a través de las materias comunes.

2.3.2. ¿En qué se basa?

Este método se basa en aplicar la lengua que se quiere aprender en clases de materias comunes, no solo en el aprendizaje de esa lengua desde el punto de vista lingüístico. Es decir, el AICLE o CLIL propugna que si queremos aprender inglés sea mediante el estudio de materias comunes en inglés, no mediante una asignatura solo de inglés que se trata de una manera aislada y crea situaciones forzosas e inventadas.

2.3.3. ¿Qué papel juega el lenguaje en AICLE / CLIL?

El lenguaje en este sistema es el centro del proceso de aprendizaje. El lenguaje se aprende a través de su uso en situaciones no ensayadas, en situaciones reales, que el día de mañana el alumno podrá repetir en su vida. Se trata de la aplicación activa del lenguaje en el estudio para así acostumbrarse a hablar este otro idioma y estar preparado en un futuro para afrontar situaciones cotidianas. El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE; en inglés Content and Language Integrated Learning, CLIL) es un reto cognitivo para los alumnos, que de esta forma desarrollan sus habilidades básicas de comunicación interpersonal y su competencia en el lenguaje cognitivo-académico.

2.3.4. ¿Cuáles son los beneficios de este método frente a otros?

La multiculturalidad es uno de los principales beneficios de la inmersión lingüística, además del conocimiento de otras lenguas. La lengua, el pensamiento y la cultura están ligados por lo que este método ofrece a los alumnos la oportunidad de interactuar con otras culturas.

2.3.5. ¿Qué metodología utiliza?

La enseñanza del AICLE / CLIL está centrada en el alumno y se trata de un tipo de enseñanza muy flexible. El aprendizaje es interactivo y autónomo y está enfocado a procesos y tareas, no solo a conocimientos teóricos. La mayor fuente de aportación lingüística proviene de materiales textuales y auditivos y por tanto las destrezas más practicadas son la lectura y la comprensión oral. La lengua se contempla desde un punto de vista más léxico que gramatical y lo más importante es que el alumno adquiera fluidez en la lengua. (Luján, 2016)

MARCO METODOLÓGICO

3. Marco Metodológico

El presente trabajo investigativo fue de tipo mixto es decir cualitativo-cuantitativo ya que permitió abordar con técnicas cuantitativas hacia los estudiantes como la encuesta y cuestionarios que aporten a la recolección de información con datos numéricos que sirvieron para obtener los resultados de forma detallada y eficaz al proceso de investigación.

La investigación no experimental-exploratoria permitió analizar y observar a los estudiantes del 8ctavo EGB sin la intención de alterar su contexto sino con el fin de analizar como la app es aplicada a la enseñanza del inglés como recurso tecnológico mediante la metodolgia AICLE; el nivel de investigación descriptivo ayudo a diseñar, analizar, identificar, desarrollar como herramienta tecnológica a su vez se obtuvo un estudio cualitativo y cuantitativo ya que con estas tecnicas, la descripción de la población y el reconocimiento de este problema como punto de análisis de la falta de una aplicación.

Este método Investigación-acción tuvo como fin de producir cambios de los problemas específicos que permitió la enseñanza del inglés y el desarrollo creativo en los estudiantes de acuerdo a su contexto con un enfoque cuantitativo-cualitativo para tener un conocimiento específico del problema investigar. Se utilizo el método analítico ya que brindo el analisis de la información y de esta aplicación de manera más detallada para el estudio de la app como recurso tecnológico que enseñe inglés mediante la metodología AICLE en los estudiantes de octavo EGB.

Con un enfoque cuantitativo para la técnicas e instrumentos de recolección de información bajo los parámetros de a escala de Likert según el marco teórico se realizó una encuesta virtual mediante la aplicación Google Forms a la 70 estudiantes del 8vo EGB con cuestionario de preguntas estructuradas y orientadas a aplicaciones informáticas que enseñen inglés en la educucción bilingüe .

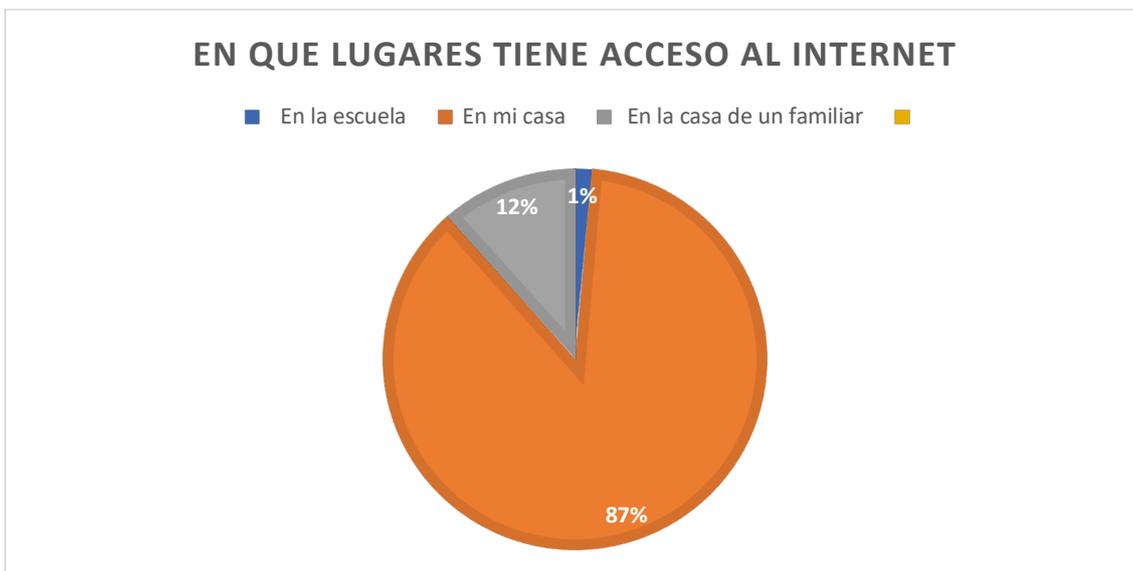
Con un enfoque cualitativo en este estudio se entrevistó con preguntas semi estructuradas a un profesional de la asignatura inglés mediante la aplicación ZOOM para el aboradaje de temas sobre la enseñanza del idioma en la zona rural y su evolución en estos últimos tiempos. La Escuela Ciudad de Guayaquil cuenta con 635 estudiantes pero como población a intervenir con tipo no probabilistico aplicando técnicas cualitativas y cuantitativas, es decir a 70 estudiantes que cursan el octavo año EGB, el investigador no va a tomar la muestra por que se uso el muestreo por cuotas ya fue viable para la investigación este grupo selecto.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4. Análisis de Resultados

Encuesta realizada a los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil.

Gráfico 1: Acceso al internet



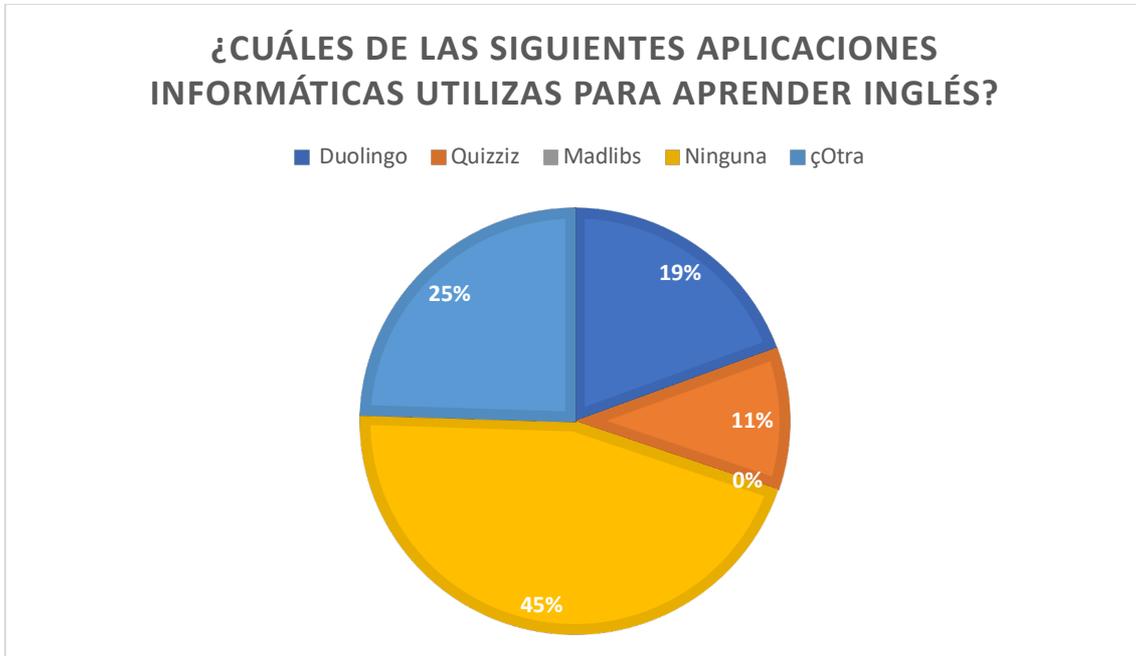
De acuerdo al gráfico 1 los estudiantes con un 87% accede al internet desde sus hogares, con un 12% desde la casa de un familiar y con el 1% accede desde la escuela. Dado que en estos tiempos de pandemia el internet ha tenido más afluencia desde los hogares ya que en la institución no tienen acceso todavía los estudiantes.

Gráfico 2: Dispositivos digitales para el aprendizaje dentro de la clase o en el hogar.



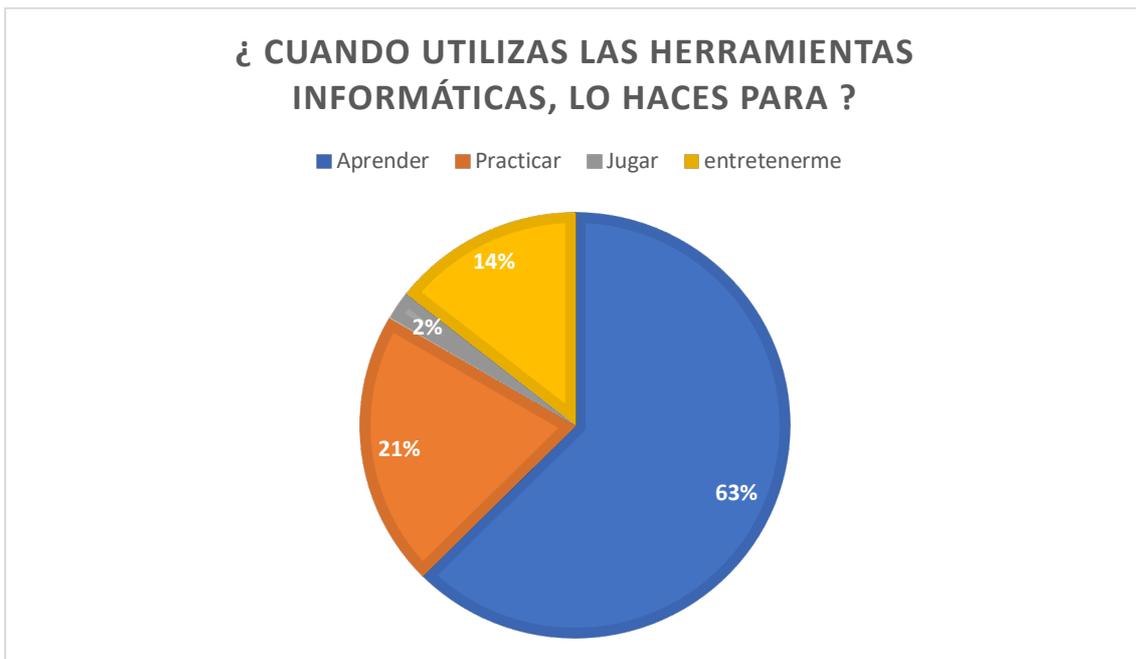
Dentro del gráfico 2 refleja que un 70% de los estudiantes encuestados la computadora-laptops son importantes para el aprendizaje dentro del aula de clase o en hogar, con un 21% los smartphones, 5% proyector, el 3 % tablets, y el 1% reproductores de DVD.

Gráfico 3: Aplicaciones informáticas para aprender inglés



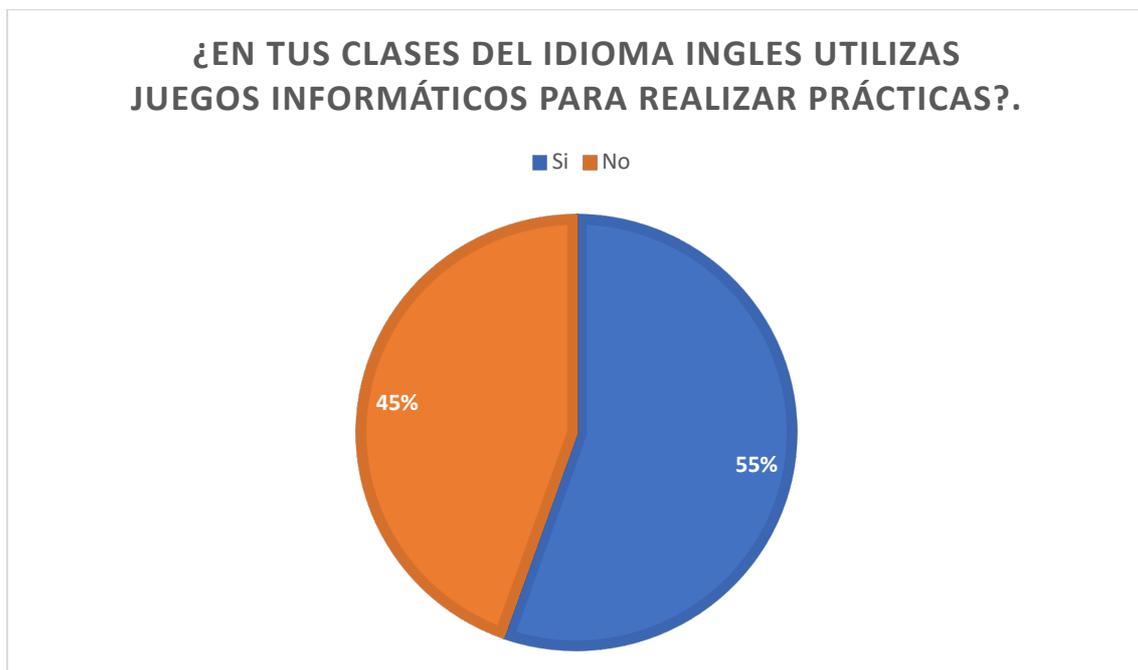
De acuerdo al gráfico 3 en el uso de aplicaciones informáticas para aprender inglés, los encuestados responden que el 19% usan Duolingo, el 11% usa Quizziz, el 25% usa otras aplicaciones y el 45% ninguna.

Gráfico 4: Fines del uso de las herramientas digitales



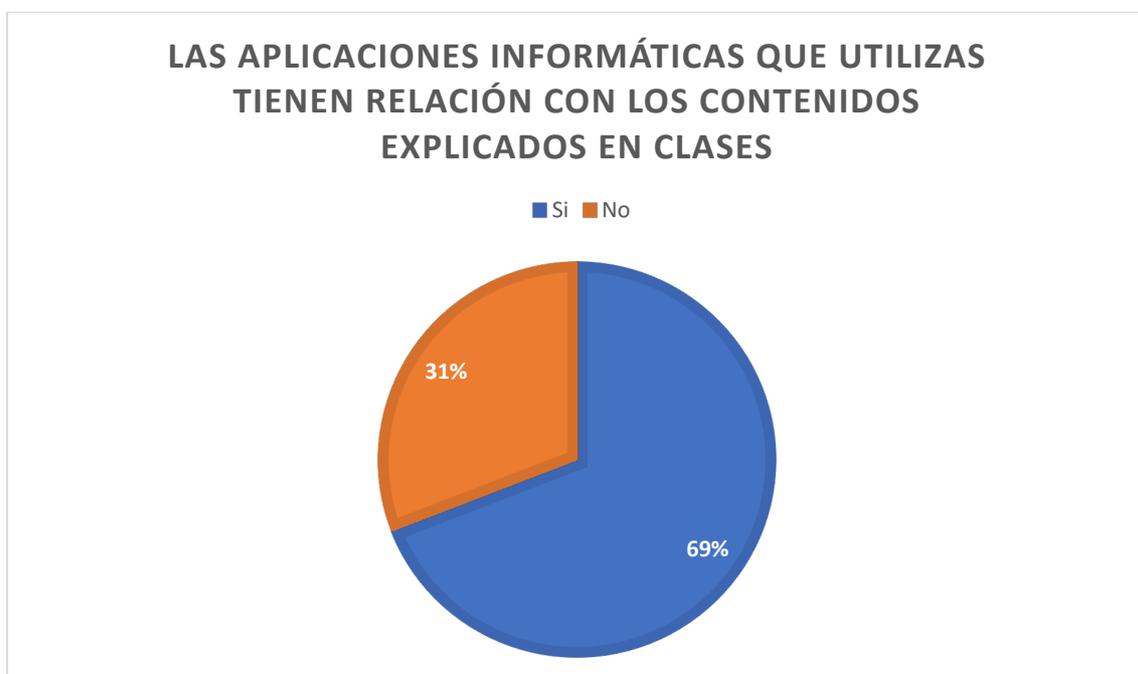
En el gráfico 4 fines y usos de las herramientas digitales el 63% la usan para Aprender, el 21% para practicar, el 14% entretenerse y el 2% para jugar.

Gráfico 5: Uso de juegos informaticos en clases



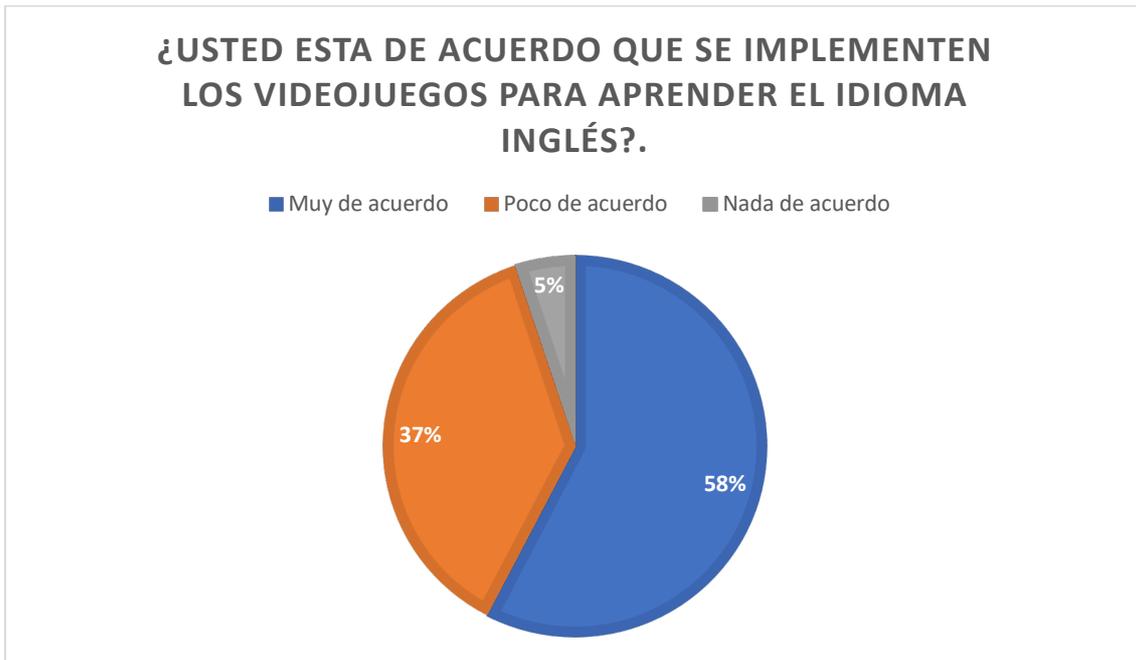
De acuerdo al resultado del gráfico 5 los estudiantes afirman con el 55% que usan juegos informaticos en las clases de inglés y con el 45% que no usa estas herramientas.

Gráfico 6: Aplicaciones informáticas en relación con los contenidos explicados en clase.



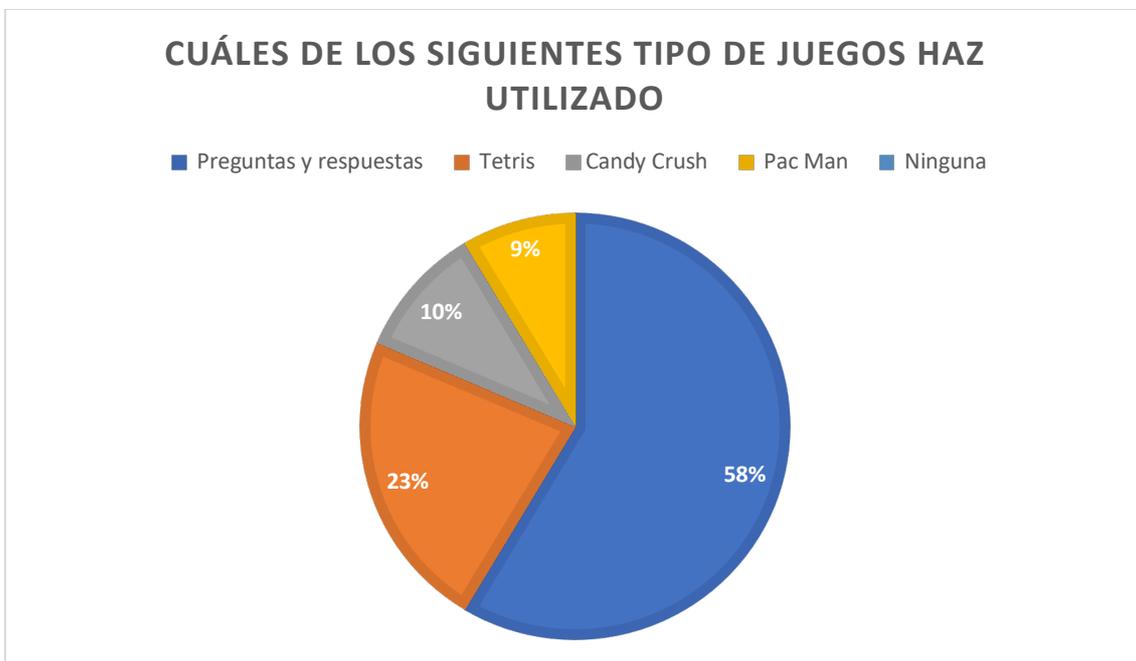
El gráfico 6 muestra que de los encuestados, con un 69% usa aplicaciones informáticas con los contenidos usados en clase y el 31% no lo hace.

Gráfico 7: Implementación de los videojuegos para aprender inglés



De acuerdo a la implementación de los videojuegos para aprender un idioma en el gráfico 7 muestra que el 58% de los estudiantes está muy de acuerdo que se implemente los juegos digitales, con el 37 están poco de acuerdo y el 5% nada de acuerdo.

Gráfico 8: Tipos de juegos



Dentro de los tipos de juegos que han utilizado los estudiantes, en el gráfico 8 muestra con un 58% preguntas y respuestas, el 23% juega tetris, 10% candy crush saga y el 9 % pac-man

Gráfico 9: Implementación de una app



En el gráfico 9 en la implementación de una app, con un 98% dice que si gustarian disponer de una app para aprender inglés de acuerdo lo aprendido en clases y con el 2% no les gustaría disponer de ella.

4.1. Análisis de la Encuesta

De acuerdo al análisis de resultados de la encuesta hacia los estudiantes reflejan una de las grandes limitantes que hemos afrontado estos tiempos en el limitado del uso de la informática en la aplicación de aprender un idioma, aunque en este último año ha tenido un gran crecimiento en las zonas rurales dado a la emergencia sanitaria donde la enseñanza aprendizaje se lleva a cabo de manera virtual. Con los resultados expuestos de la encuesta dirigida a los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela Ciudad de Guayaquil la mayoría de estos estudiantes accede al internet desde su hogar mediante el uso de la computadoras desde su punto de vista para aprender inglés. Con el 45% de cómo resultado de una de las preguntas no usa una herramienta tecnológica para aprender este idioma como recurso tecnológico y emplear una metodología en base de contenidos, los resultados dan luz al diseño de una herramienta dado que para (Bustos, 2012) “que es importante hacer una utilización de nuevas tecnologías en la didáctica, y que se haga una utilización adecuada de estos recursos, de modo que sirva como una herramienta útil para el aprendizaje de los estudiantes”.

Por otro lado en el uso de los videojuegos para los encuestados se obtuvo una gran aceptación en que se implemente en la enseñanza del inglés como recurso mediante una metodología que les permita ser autónomos y una enseñanza flexible dado que para (Mena, 1996) dice “En este sentido, las nuevas tecnologías de información y la comunicación proporciona a los alumnos una mayor autonomía, permitiéndoles seguir sus propios ritmos individuales y adquirir experiencias de aprendizaje autónomo.” Se concuerda con la postura de Mena en que se implemente nuevas tecnologías para favorecer el desarrollo de los estudiantes y la creatividad en el uso de estas herramientas digitales en la cual una de las respuestas con el 98% de aceptación que se deba desarrollar una app que sea un recurso para el docente enseñar inglés de acuerdo a los contenidos de la malla curricular.

4.2. Análisis de la Entrevista

Entrevista a la Lcda. Gina Paz. Directora Académica de Sherydan Group International

La entrevista tuvo como fin de diagnosticar el nivel de conocimientos de la aplicación de herramientas tecnológicas y metodología utilizadas en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés para estudiantes del 8vo EGB.

1. En base a su experiencia, cómo la enseñanza bilingüe se ha adaptado a los ambientes tecnológicos de la actualidad.

Bueno, cabe recalcar que la pandemia nos a tomado a todos de sorpresa tanto a docentes, como a los estudiantes hemos tenido que irnos adaptado, al uso de estas plataformas y herramientas digitales, se ha ido adaptando las metodologias, la didactica, planificaciones tratando de lograr todos los objetivos trazados para una educación del inglés como segunda lengua.

2. Según su criterio ¿Existe alguna limitante en la implementación de aplicaciones tecnológicas educativas en los contextos urbanos y rurales?

Yo veo aquí que existen dos limitantes, primero, no todos tienen acceso a la informatica. Segundo, en caso que tengamos la materia de informatica sería la conectividad, la calidad de red en la zona rural. Con esta pandemia se abría reducido si, pero los estudiantes no es que estan con una señal de internet para establecer una videollamada, es decir usan tecnología sí pero no optima.

- 3. ¿Según su criterio, existe un desconocimiento de metodologías por parte de los docentes de inglés en la enseñanza bilingüe que permitan enseñar en base del aprendizaje de contenidos?**

Considero que, todos aprendemos de todo. Considero que, los docentes de inglés no estan capacitados por parte del Mineduc pero parte de la auto capacitación de los docentes ya que ellos deben ser investigadores. Desafortunadamente una gran cantidad docentes no tienen esa auto formación en educación y metodología en la enseñanza del idioma inglés. Y en parte del aprendizaje en base de contenidos hay docentes que no son especializados en inglés, colocan docentes que son ingenieros en contabilidad, comercio donde les enseñaron inglés pero no estan capacitados en metodología.

- 4. ¿Cuál es la importancia que considera usted del inglés enseñado de acuerdo al contexto educativo ya sea rural o urbano en la actualidad?**

El inglés es una lengua global, lo usamos en el dia dia lo vemos en los productos, manuales. Tanto en el contexto urbano como el rural es importante usarlo el idioma. una de las fallas que encontré fue que en los textos del año pasado habian una festividad de los Estados Unidos por mas que teniamos que adaptar a nuestro contexto se veía limitado hacer asi que tuve que realizar una actividad de acuerdo al pais para realizar esa actividad.

- 5. Qué metodología utiliza para la enseñanza del idioma inglés?**

Una de las metodologías que uso muchos es la de Grammar translation method es muy importante, ademas uso el Direct Method.

- 6. Desde su punto de vista esta de acuerdo ¿Qué se deba enseñar el idioma inglés como educación bilingüe a través de una metodología que permita aprender contenidos de una manera flexible y de acuerdo a nuestra cultura?.**

Estoy de acuerdo en el aula de clase no podemos usar el mismo metodo para todos hay que tener diferentes metodos, enfoques y sirva para nuestro vivir. El docente se puede ayudar de muchas herramientas para poder llegar a los estudiantes y aprovechar la tecnología.

- 7.Cuál es su opinión respecto, a la implementación de la metodología AICLE en la educación de los estudiantes del octavo año básico.**

Esta metodología ya la usabamos pero se desconoce en su totalidad, una buena metodología pero es complicado fusionarla en las zonas fiscales en la planificación entre docentes que no fomentan una unión. para poder lograrlo hay que estudiar.

- 8. Que programas informáticos utiliza como recurso para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.?**

Como método de conexión uso la plataforma Teams, para evaluar uso la plataforma Quizziz tambien uso Kahoo. Me gustaria trabajar con una app que me permita enseñar como recurso en base al currículo nacional.

- 9. ¿Cómo los videojuegos influyen en la enseñanza del inglés?.**

Existía anteriormente una brecha entre los videojuegos y el inglés pero hoy es muy importante que los juegos ayuden a su formación. Si se quiere implementar una App en base a una metodología sí funcionaría.

- 10. ¿Usted cree que se deba diseñar una app con base en la metodología AICLE como recurso tecnológico para que los docentes enseñen una educación bilingüe de un idioma? ¿cuál es su opinión?**

Seria muy benefioso para la comunidad educativa con esta aplicacione seria muy facil enseñar y aprender inglés.

Para el punto clave de esta entrevista y que se concuerda con lo que plantea la Lcda. Gina Paz daba desde su experiencia era que el docente deberia tener esa autoformacion en la implementacion de nuevas tecnologias en esta era de informacion en el la que se concuerda en su postura recalcando ciertas falencias en el sistema educativo por parte de los docentes de inglés una de ellas en la uso de nuevos métodos de enseñanza aprendizaje

para enseñar un idioma dado que se usan métodos antiguos y la tecnología en la educación se implementa cada vez más en nuestro sistema. Otra mención de Paz era en el acceso al internet y al manejo de aplicaciones informáticas como recurso tecnológico.

Para Carretero A. Tradicionalmente, en la enseñanza del inglés, se han utilizado las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, porque siempre se ha considerado que estas nos ayudan a un conocimiento más directo de las civilizaciones de los países de habla inglesa. (Carretero, 2005) Haciendo énfasis del uso e implementación de tecnologías en el aula de clase como recurso para enseñar inglés el autor afirma que tradicionalmente se usan estos métodos a partir de una necesidad como punto de comunicación y que debe tener una actualización constante en la cual hago referencia de las preguntas 1 y 2 en la entrevista sobre el acceso al internet y las limitaciones que se tiene al abordar o ejecutar una tecnología en las zonas rurales que permitan enseñar un idioma de acuerdo a la malla curricular.

Por otro lado para Domínguez en el uso de una metodología educativa que es la forma de enseñar cuando se hace de forma táctica, evaluando los resultados y siempre sobre una base científica. Hace referencia con las preguntas 3 y 4 en el uso de metodologías para Paz refiere que se debe tener una auto formación y conocimiento por parte de los docentes, puede ser difícil que se ejecuten nuevos métodos de enseñanza para poder enseñar un idioma como lo emplea Domínguez con base científica.

Para poder contrastar o emplear una metodología que enseñe inglés como una educación bilingüe en base a contenidos es necesario tener la predisposición, el conocimiento y la ayuda del cuerpo docente para emplearlo una de las cosas que Paz hacía referencia en el resto de preguntas en la implementación de una herramienta digital para que enseñe inglés de acuerdo a su contexto es necesario estudiarla y crear una fusión con los demás docentes que no imparten la materia de inglés es un trabajo doble pero que da buenos resultados en los estudiantes tal como lo decía (Gisbert, 2017) En una enseñanza bilingüe no se pretende que el alumno alcance una competencia lingüística equivalente a la de un hablante bilingüe, sino que pueda desarrollar al máximo esa competencia.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



CONCLUSIONES

5. Conclusiones

El presente trabajo de investigación nos lleva a las siguientes conclusiones:

Existe un gran número de herramientas tecnológicas para enseñar y aprender el idioma inglés, la dificultad esta en seleccionar las adecuadas e incorporarla acertadamente en nuestras clases. A pesar de esto, las herramientas disponibles no se acoplan a las realidades de los estudiantes de la Escuela Educación Básica Ciudad de Guayaquil, lo que hace más compleja la actividad docente.

Resulta importante que los docentes del idioma inglés experimenten el uso de metodologías acorde a las particularidades del entorno local social y educativo, apoyándose en las herramientas tecnológicas disponibles en la internet. Esto permitirá tanto a docentes como estudiantes potenciar sus competencias desde su propio rol.

La Escuela Educación Básica Ciudad de Guayaquil carece de un software que combine tecnología - metodología, y que esté acorde a la malla curricular del octavo año básico en el idioma inglés, por tal razón y virtud de las evidentes ventajas de las herramientas tecnológicas en la educación, se recomienda diseñar una app como recurso tecnológico complementario para los estudiantes del 8vo EGB, misma que facilite el proceso enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Educación, M. d. (2010). *Malla Curricular Educación General Básica*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/malla-curricular-educacion-general-basica/>
- Educación, M. d. (Septiembre de 2016). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- García, M. (2016). La tecnología cambia nuestra vida. *TEDX*. Arroyo de la Plata-México.
- Rammert, W. (2001). La tecnología: Sus formas y las diferencias de los medios. Hacia una teoría social pragmática de la tecnificación. *Researchgate*.
- Jover, J. N. (1999). *La ciencia y la tecnología como procesos sociales. Lo que la educación científica no debería olvidar*. La Habana-Cuba: Felix Varela.
- Hernández, E. (17 de junio de 2019). Obtenido de <https://orientaciondetec.blogspot.com/2019/06/origen-de-la-tecnologia-el-origen-de-la.html>
- Pascal, M. (2017). Learning a language? Speak it like you're playing a video game | *Tedx*. Penang Road- Malasia.
- Acosta, A., Vidaurre, R., & Carrillo, Y. (02 de Noviembre de 2018). Construcción de una metodología para el aprendizaje del inglés en contextos rurales: Contribución de aprendientes. *Educare*.
- Arteaga, S. (08 de 08 de 2019). Aspectos relacionados a la motivación para aprender el idioma inglés en contextos urbanos y rurales. . Ibarra, Imbabura, Ecuador.
- Ortega, D., & Aucahuallpa, R. (Noviembre-Enero de 2017). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. *Revista Científica*, Vol. 2 (No 6), 52/73.
- Pesut, D. (1990). El pensamiento creativo como un proceso metacognitivo autorregulador: un modelo para la educación, la formación y la investigación adicional. *The Journal of Creative Behavior*, , 105–110.
- Económica, E. (2019). Obtenido de <https://enciclopediaeconomica.com/recursos-tecnologicos>
- Solano, E. (2020). *Panda Cinemático*. Obtenido de <https://www.pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
- Andrío, I. (26 de Agosto de 2017). *Tecnova*. Obtenido de <https://tecnova.us.es/cursos/induccin/acompanantes/modulo12/1.8.html>
- Dominguez, S. V. (20 de Junio de 2018). *Beast Teacher*. Obtenido de <https://www.bestteacher-formacion.com/post/2018/06/14/metodolog%C3%ADa-educativa>
- Luján, I. (06 de Marzo de 2016). *Universidad de Valencia*. Obtenido de [https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/aicle/-clil-cinco-cosas-desconocias-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960399706#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20CLIL%20\(AICLE%20en,2](https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/aicle/-clil-cinco-cosas-desconocias-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960399706#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20CLIL%20(AICLE%20en,2)
- Gisbert, X. (30 de 11 de 2017). Los Desafíos de la Enseñanza Bilingüe en España. (I. M. Gende, Entrevistador)
- Andrade, M. J., Padilla, P. Y., & Padilla, P. N. (enero-marzo de 2020). Educación bilingüe en un contexto CLIL, una propuesta de intervención en Ecuador. *Revista Ciencia Digital*, 4(1), 321-333.
- Delgado, P. A. (july de 2020). Methodological Proposal for the Implementation of the CLIL Method aimed at Fifth-grade Students of Paccha School in the Rural Area. Cordoba, España.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



ANEXOS

Universidad San Gregorio de Portoviejo

Encuesta a los estudiantes del Octavo EGB

Objetivo: Identificar las herramientas informáticas utilizadas en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés y su relación con los contenidos de la malla curricular en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil.

Marque con un X el que usted considera importante

En qué lugares tiene acceso a internet:

- En la escuela
- En mi casa
- En la casa de un familiar

¿Desde su punto de vista, cuáles de los siguientes dispositivos digitales son importantes para el aprendizaje dentro aula de clase o en el hogar?.

- Computadora, Laptop
- Smartphones
- Tablets
- Proyector- Pizarra digital
- Flash cards
- Reproductores de video o DVD

¿Cuáles de las siguientes aplicaciones informáticas utilizas para aprender inglés?

- Duolingo
- Quizziz
- Madlibs
- Ninguna
- Otra

¿ Cuando utilizas las herramientas informáticas, lo haces para ?

- Aprender

- Practicar
- Jugar
- Entrenarme

¿En tus clases del idioma ingles utilizas juegos informáticos para realizar prácticas?.

- Si
- No

Las aplicaciones informáticas que utilizas tienen relación con los contenidos explicados en clases

- Si
- No

¿Usted esta de acuerdo que se implementen los videojuegos para aprender el idioma inglés?.

- Muy acuerdo
- Poco de acuerdo
- Nada de acuerdo

Cuáles de los siguientes tipo de juegos haz utilizado:

- Preguntas y respuestas
- Tetris,
- Candy Crush
- Pac Man
- Ninguna

¿Te gustaría disponer de una app donde puedas practicar lo aprendido en las clases de inglés?

- Si
- No

Universidad San Gregorio de Portoviejo

Entrevista a experto de la rama de inglés.

Objetivo: diagnosticar el nivel de conocimientos de la aplicación de herramientas tecnológicas y metodología utilizadas en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés para estudiantes del octavo EGB.

11. En base a su experiencia, cómo la enseñanza bilingüe se ha adaptado a los ambientes tecnológicos de la actualidad.
12. Según su criterio ¿Existe alguna limitante en la implementación de aplicaciones tecnológicas educativas en los contextos urbanos y rurales?
13. ¿Según su criterio, existe un desconocimiento de metodologías por parte de los docentes de inglés en la enseñanza bilingüe que permitan enseñar en base del aprendizaje de contenidos?
14. ¿Cuál es la importancia que considera usted del inglés enseñado de acuerdo al contexto educativo ya sea rural o urbano en la actualidad?
15. Qué metodología utiliza para la enseñanza del idioma inglés?
16. Desde su punto de vista esta de acuerdo ¿Qué se deba enseñar el idioma inglés como educación bilingüe a través de una metodología que permita aprender contenidos de una manera flexible y de acuerdo a nuestra cultura?.
- 17.Cuál es su opinión respecto, a la implementación de la metodología AICLE en la educación de los estudiantes del octavo año básico.
18. Que programas informáticos utiliza como recurso para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.?

19. ¿Cómo los videojuegos influyen en la enseñanza del inglés?

10. ¿Usted cree que se deba diseñar una app con base en la metodología AICLE como recurso tecnológico para que los docentes enseñen una educación bilingüe de un idioma? ¿cuál es su opinión?



Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

PROPUESTA METODOLÓGICA Y TECNOLÓGICA AVANZADA



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Implementación del diseño de una aplicación informática Pipei como recurso tecnológico para la enseñanza del inglés a los estudiantes del 8vo año de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil en el Paraíso la 14..

Autor

Prado Cabezas Carlos Eduardo

Tutor

Ing. Marcos Gallegos Macías, Msc.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magister en mención Educación y Creatividad

Portoviejo, Marzo del 2021

ÍNDICE

1. Título de la propuesta.....	10
2. Introducción	11
3. Objetivos	12
a. OBJETIVO GENERAL	12
b. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	12
4. Fundamentación teórica.....	13
a. Recursos Tecnológicos	13
¿Qué son los recursos tecnológicos?	13
Clasificación de los recursos tecnológicos.....	13
b. Importancia De Los Recursos Tecnológicos.....	13
c. Definición de Videjuego	14
Características de un videojuego.....	14
Importancia del juego en el aprendizaje.....	15
d. Enseñanza Del Idioma Inglés.....	15
e. Metodología Clil/Aicle	16
¿Qué es el AICLE / CLIL?	16
¿En qué se basa?.....	16
¿Qué papel juega el lenguaje en AICLE / CLIL?	16
¿Cuáles son los beneficios de este método frente a otros?	17
¿Qué metodología utiliza?.....	17
5. Descripción de la propuesta	17
a. Postulados en lo que se sustenta la propuesta	17
b. Actores involucrados	18
c. Métodos teóricos.....	18
d. Metodos empiricos	19
e. Tecnicas para el trabajo e campo y/o bibliografico para el logro de los objetivos	19
f. Instrumentos para la recoleccion de datos	19
g. Recursos.....	19
6. Actividades de la Propuesta	20
7. Mecanismos de evaluación de la propuesta.....	21
8. Medios de verificación.....	21
9. Resultados y discusión.....	21
a. Resultados	21
10. Estrategias propuestas por el autor del estudio	25
11. Conclusiones	26
12. Bibliografía	27
13. Anexos	28

1. Título de la propuesta

Implementación del diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del inglés a los estudiantes del 8vo año de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil en el Paraíso la 14.

2. Introducción

La enseñanza del idioma inglés en nuestro país ha ido innovando de a poco con el uso de las TIC siendo parte de la integración de conocimientos siendo como herramienta de apoyo para los docentes a la hora de enseñar el inglés a los estudiantes de acuerdo a su contexto. Desde el punto de vista social el inglés como enseñanza bilingüe se ha visto limitada por uso de textos desactualizados, descontextualizados y estandarizados para zonas urbanas y rurales por lo que se elaborará e implementará una aplicación como recurso tecnológico que permita a los docentes enseñar el idioma inglés de acuerdo a la cultura y contexto de los estudiantes.

Esta aplicación aportará en el sector educativo como una herramienta que permita abordar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma, de esta manera los docentes y estudiantes tengan un nuevo ambiente de aprendizaje ya sea áulico o virtual donde se manejará esta aplicación, ya que cuenta con un conjunto de temas articulados de diferentes temas con los contenidos de acuerdo a la malla del 8vo EGB en la cual se trabajarán de manera conjunta entre el docente y el alumno obteniendo material de acuerdo a su realidad educativa sea rural o urbana; cabe resaltar que desde la parte científica el uso y manejo de dispositivos digitales sería un gran aporte para la reducción del analfabetismo digital por el uso de la tecnología y en lo cultural fomentaría cultura y turismo, ya que aprenderían como promocionar productos y servicios de acuerdo a su zona.

PIPEI tendrá un desarrollo en base a la metodología AICLE, novedoso método de enseñanza del idioma inglés de acuerdo al contexto educativo de cada estudiante y docente, a su vez potenciar relaciones interpersonales en la vida diaria con procesos multifocales donde los estudiantes aprovecharían sus habilidades para aprender el inglés fácilmente, esta tecnología será eficaz para los docentes de inglés, puesto que es un recurso tecnológico indispensable en estos tiempos para enseñar el idioma de forma sincrónica y remota.

Los beneficiarios de este trabajo investigativo son los estudiantes por el uso de nuevas aplicaciones interactivas, cambiando su ambiente de aprendizaje; también los docentes por el uso y manejo de tecnologías para enseñar el idioma de manera creativa en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil del Paraíso la 14.

3. Objetivos

a. Objetivo General

Implementar el diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del inglés a los estudiantes del 8vo año de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil en el Paraíso la 14.

b. Objetivos Especificos

- Diseñar una aplicación informática para la enseñanza del inglés a los estudiantes del 8vo año.
- Socializar la aplicación informática con los docentes para valorar sus beneficios en el uso de nuevas metodologías en el aprendizaje del idioma inglés.
- Identificar el nivel de aceptación de la app PIPEI como recurso tecnológico para la educación bilingüe en los estudiantes de la Escuela Ciudad de Guayaquil Paraíso la 14.

4. Fundamentación teórica

a. Recursos Tecnológicos

¿Qué son los recursos tecnológicos?

Los recursos tecnológicos son medios que utilizan la tecnología para llevar a cabo un propósito. Estos pueden ser físicos, llamados tangibles; o invisibles, llamados intangibles o transversales.

Clasificación de los recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos se clasifican de la siguiente manera:

Recursos tecnológicos tangibles: aquellos recursos relacionados con la tecnología que son físicos, es decir que se pueden medir y contar. Por ejemplo, son recursos tangibles las computadoras, las impresoras, los teléfonos celulares, las memorias USB y las máquinas de producción.

Recursos tecnológicos intangibles: aquellos recursos que no pueden verse, medirse ni contarse, ya que son informaciones o conocimientos inmateriales. Por ejemplo, son recursos intangibles los sistemas, las aplicaciones o los antivirus.

- Computadoras, impresoras, monitores.
- Teléfonos móviles.
- Software, antivirus, sistemas de gestión.
- Maquinaria destinada a la producción.
- Cámaras digitales de fotografía o video.

b. Importancia De Los Recursos Tecnológicos

La innovación tecnológica de estos recursos permite resolver problemas y superar barreras, a través de procedimientos rápidos y eficientes que se adaptan a cada necesidad. (Económica, 2019)

c. Definición de Videojuego

Un videojuego es un actividad interactiva que se juega por medio de un dispositivo audiovisual. Al ser juegos, los videojuegos están compuestos por diversos elementos y reglas específicos, por una narrativa, e implican la participación activa de uno o más jugadores. La interactividad es un factor esencial de los videojuegos y se establece cuando una jugadora se comunica con el juego, a través de acciones que resultan en una reacción del mismo. Gracias a que son interactivos, los videojuegos permiten que quien juega con ellos tengan agencia. Esto significa que cada acción de la jugadora tiene valor y conlleva consecuencias dentro del juego.

Sin embargo, los videojuegos también suelen poseer elementos no interactivos, como por ejemplo su cubierta, los booklets o librillos que narran la historia básica del juego, así como también las cut-scenes o secuencias cinemáticas que presentan parte de la historia. Podemos decir que los videojuegos aprovechan al máximo las posibilidades que los equipos multimedia nos ofrecen.

Características de un videojuego

- Se juega a través de un dispositivo multimedia (consola, computador, etc.)
- Es interactivo
- Posee una narrativa
- Contiene reglas específicas
- Posee un conflicto (como obstáculos o algo que el o la jugadora debe resolver)
- Quien lo juega tiene libertad de acción o agencia
- Las acciones cometidas en el videojuego conllevan consecuencias dentro de este (agencia)
- Implica a quien juega, al medio utilizado para jugar, a las reglas y estructura que constituyen al juego, y a la narrativa del mismo
- Puede o no tener un objetivo explícito (Solano, 2020)

Importancia del juego en el aprendizaje

Para Vygotsky, el juego simbólico ayuda a los niños y a las niñas a comprender las diferentes normas, diferentes tipos de lenguaje, puesto que son diferentes en cada papel, El autor señala como el niño o la niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él o ella un significado distinto, por ejemplo, cuando usa una goma y la corre con dos palos como si estuviera manejando un carro, esto ayuda al desarrollo de la capacidad simbólica del niño o la niña.

El juego puede ser una estrategia metodológica muy potente para el aprendizaje, a los niños y las niñas les encanta el juego, porque como actividad social, se desarrolla la cooperación entre niñas y niños, se adquieren (Andrío, 2017)

d. Enseñanza Del Idioma Inglés

La enseñanza del idioma inglés se ha convertido en una tendencia mundial que todos debemos saberlo y en nuestro país la educación hacia la enseñanza del inglés es muy baja comparado a otros países donde los docentes enseñan este idioma contextualizándose a la cultura estadounidense y a la nuestra con déficit en las habilidades del inglés Speaking, Writing, Vocabulary, Grammar and Reading. Obtenemos al nivel bajo al aprender y “dominar” el idioma por que entre comillas dominar por que nos han inculcado como docente de inglés que el idioma “no se enseña como herramienta sino, como un arte de dominarlo y juzgar por su precisión que por su claridad” (Pascal, 2017).

Hay investigaciones acerca de la enseñanza del idioma inglés en zonas urbanas con rurales pero me enfocare en el estudio rural sector muy olvidado y marginado en la enseñanza de un idioma para (Acosta, Vidaurre, & Carrillo, 2018) señalan que para enseñar un idioma debe ser muy contextualizado socialmente en el entorno que se desenvuelven los estudiantes y sacar provecho de ese lugar donde se encuentra flora, fauna y riqueza natural en la cual el docente debe desde allí comenzar a enseñar y aplicar su método de enseñanza. también una investigación aplicada a estudiantes de una unidad educativa de nuestro país en el contexto

rural de la región sierra pero. (Arteaga, 2019) afirma que en los zona rural es muy deficiente la enseñanza de una segunda lengua por factores de infraestructura, limitación docente, clima, señales de comunicación que dificulta la enseñanza de un idioma. Otra investigación (Ortega & Aucchuallpa, 2017) señalan que las competencias lingüísticas en los estudiantes de la zona rural son limitadas. Los docentes deben enseñar con su realidad donde se desenvuelve, enseñarles técnicas y métodos para su espacio social y no con realidades de otros países.

e. **Metodología Clil/Aicle**

¿Qué es el AICLE / CLIL?

El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE; en inglés Content and Language Integrated Learning, CLIL) es el término docente para denominar lo que comúnmente se conoce como inmersión lingüística. El término CLIL (AICLE en español) fue creado en 1994 por David Marsh para describir la corriente de lingüística aplicada que asegura en el aprendizaje de una lengua extranjera se consigue mayor éxito a través de las materias comunes.

¿En qué se basa?

Este método se basa en aplicar la lengua que se quiere aprender en clases de materias comunes, no solo en el aprendizaje de esa lengua desde el punto de vista lingüístico. Es decir, el AICLE o CLIL propugna que si queremos aprender inglés sea mediante el estudio de materias comunes en inglés, no mediante una asignatura solo de inglés que se trata de una manera aislada y crea situaciones forzosas e inventadas.

¿Qué papel juega el lenguaje en AICLE / CLIL?

El lenguaje en este sistema es el centro del proceso de aprendizaje. El lenguaje se aprende a través de su uso en situaciones no ensayadas, en situaciones reales, que el día de mañana el alumno podrá repetir en su vida. Se trata de la aplicación activa del lenguaje en el estudio para así acostumbrarse a hablar este otro idioma y estar preparado en un futuro para afrontar situaciones cotidianas. El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras

(AICLE; en inglés Content and Language Integrated Learning, CLIL) es un reto cognitivo para los alumnos, que de esta forma desarrollan sus habilidades básicas de comunicación interpersonal y su competencia en el lenguaje cognitivo-académico.

¿Cuáles son los beneficios de este método frente a otros?

La multiculturalidad es uno de los principales beneficios de la inmersión lingüística, además del conocimiento de otras lenguas. La lengua, el pensamiento y la cultura están ligados por lo que este método ofrece a los alumnos la oportunidad de interactuar con otras culturas.

¿Qué metodología utiliza?

La enseñanza del AICLE / CLIL está centrada en el alumno y se trata de un tipo de enseñanza muy flexible. El aprendizaje es interactivo y autónomo y está enfocado a procesos y tareas, no solo a conocimientos teóricos. La mayor fuente de aportación lingüística proviene de materiales textuales y auditivos y por tanto las destrezas más practicadas son la lectura y la comprensión oral. La lengua se contempla desde un punto de vista más léxico que gramatical y lo más importante es que el alumno adquiera fluidez en la lengua. (Luján, 2016).

5. Descripción de la propuesta

a. Postulados en lo que se sustenta la propuesta

La aplicación PIPEI (Plataforma Interactiva Para la Enseñanza del Inglés) cuando con in Administrador donde el docente registrará un usuario y una contraseña de sus estudiantes para que puedan acceder a la aplicación desde cualquier dispositivo. Dentro del administrador el docente tiene la facultad de llevar un regidtro de los estudiantes, ver hasta que nivel han llevado, asignar usuarios y niveles por temporadas. PIPEI cuenta con una aplicación donde el estudiante tendrá que tener un acceso al internet que descargar para jugar y enlazar con el administrador para que el docente le asigne los niveles, esta app fue desarrollada en base a la metodología AICLE para que se adapte a cada contexto educativo y articulada con todas las materias para el 8vo año .

PIPEI cuenta con un interfaz amigable fácil de manipular tanto como el usuario como el administrador esta app esta sincronizada con una base de datos web en la cual protege los datos ante ataques o robo de información garantizándole al docente total seguridad al ingresar la información de su alumnado. En la primera categoría Who i am? (¿Quién soy yo?) consiste en 5 niveles de la primera unidad o temporada, el primer nivel se encontrará el estudiante con dos actividades donde pondrá a prueba la clase dada por el docente de inglés articulada con la asignatura de Estudios Sociales sobre el tema de identidad cultural.

Esta app les permitirá enseñar y aprender el inglés de acuerdo al contexto educativo además responde a una necesidad de la educación en la era digital y en la enseñanza bilingüe que esta en función de contribuir al proceso educativo de. Los estudiantes, los docentes y responda a la necesidad contribuir a la educación teniendo una herramienta que les permita mejorar la calidad de aprender y enseñar un idioma de acuerdo a su cultura.

b. Actores involucrados

Actores involucrados	Intereses
Adolescentes entre 11 a 13 años	Les permitirá aprender inglés de acuerdo a su contexto en base a una metodología flexible, uso de la tecnología
Docentes	El docente a través de esta aplicación, como recurso tecnológico en el aula de clase o virtual pueda lograr en sus estudiantes la capacidad de enfrentar situaciones de la vida cotidiana y construir sus propios conocimientos de forma creativa, el en el aprendizaje de un idioma.

c. Métodos teóricos

Este método Investigación-acción tuvo como fin de producir cambios de los problemas específicos que permitió la enseñanza del inglés y el desarrollo creativo en los estudiantes de acuerdo a su contexto con un enfoque cuantitativo-cualitativo para tener un conocimiento

específico del problema investigar. Se utilizó el método analítico ya que brinda el análisis de la información y de esta aplicación de manera más detallada para el estudio de la app como recurso tecnológico que enseñe inglés mediante la metodología AICLE en los estudiantes de octavo EGB.

d. Métodos empíricos

El método de la observación, se utilizará para conocer la realidad de los estudiantes mediante la percepción directa ante situaciones de la vida cotidiana de la población expuestas en la aplicación y procesos, para lo cual debe poseer algunas cualidades que le dan un carácter distintivo al aprendizaje.

e. Técnicas para el trabajo de campo y/o bibliográfico para el logro de los objetivos

Las técnicas que se utilizarán en esta investigación serán la de: encuesta, diseñada con preguntas cerradas, la encuesta se realizará a través de Google Forms y va dirigida a docentes de la escuela de Ciudad de Guayaquil

f. Instrumentos para la recolección de datos

Para las técnicas de procesamiento y análisis se hará el uso de un programa informático básico como el Excel, de manera de cumplir con el análisis de los datos obtenidos de las técnicas a aplicarse.

g. Recursos

- Talento humano:
 - a. Responsable del Proyecto (1)
 - b. Asesores académicos (1)
 - c. Asesor técnico (1)
 - d. Colaboradores (21)
- Recursos técnicos:
 - a. Planificación
 - b. Instrumentos de evaluación

c. Cronograma de actividades de la propuesta

- Recursos didácticos:

a. Internet

b. Telefonos

c. Correos electrónicos

d. Formularios de Google.

- Recursos materiales:

a. Escritorios

b. Sillas

- Recursos económicos:

Material	Costo
Asesoramiento técnico	\$ 800
Materiales de oficina	\$ 50
Imprevistos	\$ 100
Internet	\$ 35
Total	\$ 985

6. Actividades de la Propuesta

Para fines del desarrollo del diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para el aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes del 8vo año de la escuela Ciudad de Ciudad de Guayaquil en el Paraíso la 14, se contemplarán los temas tratados en el marco metodológico, y a su vez su impacto en los beneficiarios, para lo cual las actividades de la propuesta se detallan a continuación:

1. Preparación del proyecto.

1.1. Recolección de información relevante sobre la temática en estudio.

1.2. Aplicación de encuestas con la finalidad de conocer el nivel de aceptación del diseño de la aplicación informática.

2. Diseño de la aplicación

2.1. Solicitar ayuda a un profesional con experiencia en diseño de aplicaciones digitales educativas.

3. Socialización de la aplicación PIPEI con los docentes

7. Mecanismos de evaluación de la propuesta

Diseño de encuesta.

8. Medios de verificación

Para la verificación de datos y la obtención de información de diversas fuentes de manera directa, se realizó una videollamada mediante Whatsapp, a los 21 docentes que intervinieron en la encuesta con la finalidad de socializar la aplicación PIPEI como recurso tecnológico para la enseñanza del inglés. Además, se empleó una encuesta con 6 preguntas cerradas.

9. Resultados y discusión

a. Resultados

A través de las encuestas realizadas durante el mes de febrero y marzo del 2021, a través de un cuestionario mediante la plataforma de Formularios de Google, donde constan 6 preguntas **cerradas**, se pudo realizar el análisis respectivo.

Gráfico 1: Utilización de la app PIPEI



Dentro del gráfico 1 de los docentes encuestados se evidencia que el 100% utilizó la aplicación PIPEI como recurso tecnológico para la enseñanza bilingüe en los estudiantes del 8vo EGB.

Gráfico 2: Interfaz y Jugabilidad

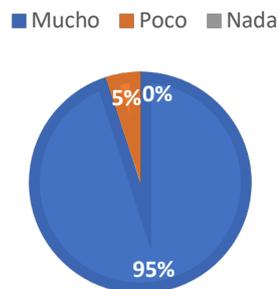
¿SEGÚN SU CRITERIO LA INTERFAZ DE LA APLICACIÓN LE RESULTA DE FÁCIL USO?



En el gráfico 2 se visualiza que dentro de la interfaz e jugabilidad de PIPEI de los encuestados con un 95% SI les resulta facil de manipular esta app amigable con el usuario y un 5% NO

Gráfico 3: Actividades dentro de la app

¿CONSIDERA QUE LOS EJERCICIOS INCORPORADAS EN LA APLICACION APORTAN A LA ENSEÑANZA DEL INGLES?

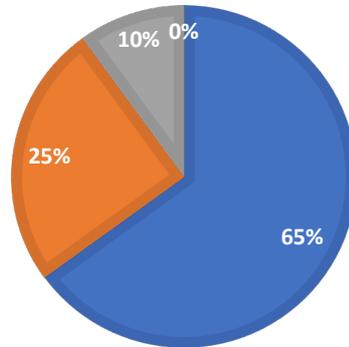


En el gráfico 3 muestra que las actividades planteadas dentro de la app aportean a la enseñanza del inglés de acuerdo a su contexto con un 95% de aceptación y con el 5% poco.

Gráfico 4: Horas recomendadas para practicar habilidades del inglés

¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA USTED RECOMENDARÍA HACER USO DE ESTA HERRAMIENTA PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES DEL INGLÉS EXPUESTAS EN LA CLASE?

■ 1 Hora ■ 2 Horas ■ Más de 4 horas ■ Ninguna de las anteriores

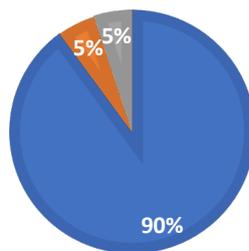


El gráfico 4 los docentes encuestados con un 65% recomiendan de acuerdo a estos tiempos 1 hora al día para potenciar las habilidades del idioma inglés, con el 25% dice 2 horas, un 10% dice más de 4 horas.

Gráfico 5: Continuidad del uso de la app

COMO DOCENTE, ¿SEGUIRÁ UTILIZANDO LA APLICACIÓN PIPEI COMO RECURSO TECNOLÓGICO PARA SUS CLASES ?

■ SI ■ NO ■ Tal vez

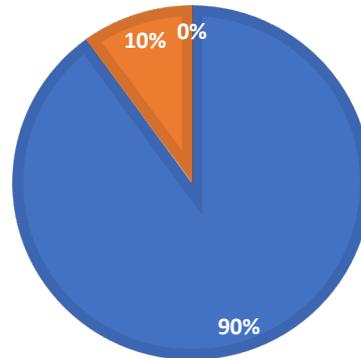


En la pregunta 5 que se les hace a los docentes en el gráfico 5 sobre la continuidad del uso de la app PIPEI, el 90% dice que SI continuaría usandola en sus clases presenciales o virtuales, un 5% dice NO y un 5% TAL VEZ.

Gráfico 6: Calificación de PIPEI

¿CÓMO CALIFICA LA APLICACIÓN PIPEI PARA ENSEÑAR EL IDIOMA INGLÉS ?

■ Bueno ■ Regular ■ Malo



El gráfico 6 nos muestra una aceptación buena con el 90% de la app PIPEI como recurso tecnológico para enseñar inglés y el 10% califica como regular esta herramienta digital.

b. **Discusión**

De acuerdo al análisis de resultados de la encuesta hacia los docentes reflejan una de las grandes limitantes que hemos afrontado estos tiempos en el limitado del uso de la informática en la aplicación de aprender un idioma, aunque en este último año ha tenido un gran crecimiento en las zonas rurales dado a la emergencia sanitaria donde la enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo de manera virtual. Con los resultados expuestos de la encuesta dirigida a los docentes del 8vo EGB y de la Escuela Ciudad de Guayaquil la mayoría de estos docentes tiene una gran aceptación por esta app donde indican que enseñan de acuerdo al contexto con una metodología flexible para enseñar el idioma inglés estos resultados dieron luz al diseño de una herramienta dado que para (Bustos, 2012) “que es importante hacer una utilización de nuevas tecnologías en la didáctica, y que se haga una utilización adecuada de estos recursos, de modo que sirva como una herramienta útil para el aprendizaje de los estudiantes”.

Por otro lado en el uso de los videojuegos para los encuestados se obtuvo una gran aceptación en su implementación en la enseñanza del inglés como recurso mediante una metodología que les permita ser autónomos y una enseñanza flexible dado que para (Mena, 1996) dice “En este sentido, las nuevas tecnologías de información y la comunicación proporciona a los alumnos una mayor autonomía, permitiéndoles seguir sus propios ritmos individuales y adquirir experiencias de aprendizaje autónomo.” Se concuerda con la postura de

Mena en que se implemente nuevas tecnologías para favorecer el desarrollo de los estudiantes y la creatividad en el uso de estas herramientas digitales en la cual una de las respuestas con el 90% de aceptación en el uso de la app para que sea un recurso tecnológico para el docente actual en enseñar inglés de acuerdo a los contenidos de la malla curricular.

10. Estrategias propuestas por el autor del estudio

Para el éxito de esta aplicación se han establecido diversas estrategias con la finalidad de que los docentes, conozcan este tipo de herramienta tecnológica para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del 8vo EGB.

Las estrategias establecidas en la presente propuesta estan:

- Establecer el público objetivo.
- Mantener reuniones con los docentes al finalizar la temporada para que agregar nuevas funcionalidades del administrador y agregar nuevos niveles de acuerdo a las actualizaciones del pensum académico.
- Realizar cambios en la aplicación por temporadas con la finalidad de que los estudiantes encuentren dinamismo y tengan nuevas experiencias de jugabilidad de los niveles.
- La aplicación digital será gratuita y sin publicidad, será necesario estar conectado a una red de internet ya sea por datos móviles o red wifi para su correcto funcionamiento entre el administrador (docente) y el usuario (estudiante) .
- Realizar convenios con otras instituciones para el uso de PIPEI.

11. Conclusiones

Se concluye que el diseño de la app PIPEI (Plataforma Interactiva Para la Enseñanza del Inglés) como recurso tecnológico para los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela Educación Basica Ciudad de Guayaquil en base a una metodología flexible que les permitió a los docentes enseñar a través de nuevas herramientas digitales y a los estudiantes aprender el idioma inglés mediante el uso de la tecnología con temas basados en la malla curricular.

Por otro lado se pudo constatar las metodologías empleadas en la app socializadas con los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además los educadores corroboran en la implementación y los beneficios de nuevos metodos en base de contenidos que se usaron en esta herramienta mediante una metogología apporto significativamente en que enseñe inglés como segunda lengua de acuerdo a su contexto.

En las encuestas se evidenció una satisfactoria aceptación por parte de los docentes del 8vo EGB y de la escuela Ciudad de Guayaquil. En las conversaciones establecidas con los profesores se relevó el hecho de que la aplicación contenga los temas establecidos en la malla curricular del 8vo año básico, este detalle lo hace innovador según el criterio de los mencionado profesores.

12. Bibliografía

- Económica, E. (2019). Retrieved from <https://enciclopediaeconomica.com/recursos-tecnologicos>
- Solano, E. (2020). *Panda Cinemático*. Retrieved from <https://www.pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
- Andrío, I. (2017, Agosto 26). *Tecnova*. Retrieved from <https://tecnova.us.es/cursos/induccin/acompanantes/modulo12/1.8.html>
- Pascal, M. (2017). Learning a language? Speak it like you're playing a video game |. *Tedx*. Penang Road- Malasia.
- Acosta, A., Vidaurre, R., & Carrillo, Y. (2018, Noviembre 02). Construcción de una metodología para el aprendizaje del inglés en contextos rurales: Contribución de aprendientes. *Educare*.
- Arteaga, S. (2019, 08 08). Aspectos relacionados a la motivación para aprender el idioma ingles en contextos urbanos y rurales. . Ibarra, Imbabura, Ecuador.
- Ortega, D., & Aucchuallpa, R. (2017, Noviembre-Enero). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. *Revista Cientific*, Vol. 2 (No 6), 52/73.
- Dominguez, S. V. (2018, Junio 20). *Best Teacher*. Retrieved from <https://www.bestteacher-formacion.com/post/2018/06/14/metodolog%C3%ADa-educativa>
- Luján, I. (2016, Marzo 06). *Universidad de Valencia*. Retrieved from [https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/aicle-/clil-cinco-cosas-desconocias-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960399706#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20CLIL%20\(AICLE%20en,2](https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/aicle-/clil-cinco-cosas-desconocias-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960399706#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20CLIL%20(AICLE%20en,2)
- Bustos, F. P. (2012, Agosto). EL USO DE MATERIALES AUDIOVISUALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. Chillán, Chile.
- Mena, B. M. (1996). *Didáctica y nuevas tecnologías en educación*. Madrid, España: Escuela Española S.A.

13. Anexos

13.1. Encuesta a Docentes

Maestría en Educación mención Educación y Creatividad Encuesta a docentes

Tema: Socialización del diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del inglés a los estudiantes del 8vo año de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil en el Paraíso la 14.

Objetivo: Identificar el nivel de aceptación de la app PIPEI como recurso tecnológico para la educación bilingüe en los estudiantes de la Escuela Ciudad de Guayaquil Paraíso la 14.

Encuestador: Lcdo. Carlos Eduardo Prado Cabezas

PREGUNTAS:

- 1. Posterior a la socialización de la herramienta, usted descargó y examinó todas las opciones de la aplicación?**
 - a. Si
 - b. No
- 2. ¿Según su criterio la interfaz de la aplicación le resulta de fácil uso?**
 - a. Si
 - b. No
- 3. ¿Considera que los ejercicios incorporadas en la aplicación aportan a la enseñanza del inglés?**
 - a. Mucho
 - b. Poco
 - c. Nada
- 4. ¿Cuántas horas al día usted recomendaría hacer uso de esta herramienta para potenciar las habilidades del inglés expuestas en la clase?**

- a. 1 hora
- b. 2 horas
- a. Más de 4 horas
- b. Ninguna de las anteriores

5. Como docente, ¿Seguirá utilizando la aplicación PIPEI como recurso tecnológico para sus clases ?

- a. Si
- b. No
- c. Tal vez

6. ¿Cómo califica la Aplicación PIPEI para enseñar el idioma inglés ?

- a. Malo
- b. Regular
- c. Bueno

Capturas del Administrador de PIPEI web

The image displays two screenshots of the PIPEI web administrator interface.

The top screenshot shows the login page. The background is a solid blue color. In the center, there is a white box containing an illustration of two people talking and a login form. The login form has the following elements:

- Inicio de sesión** (Login)
- Usuario (Username)
- Contraseña (Password)
- INGRESAR** (Login)

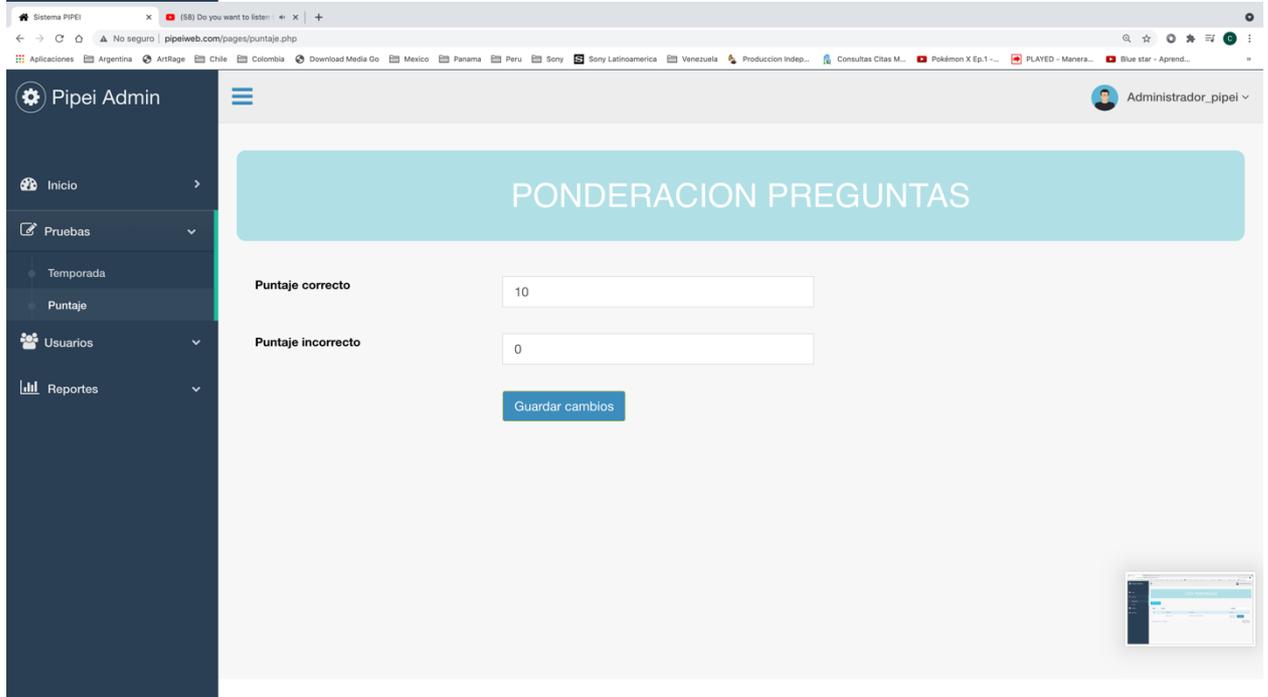
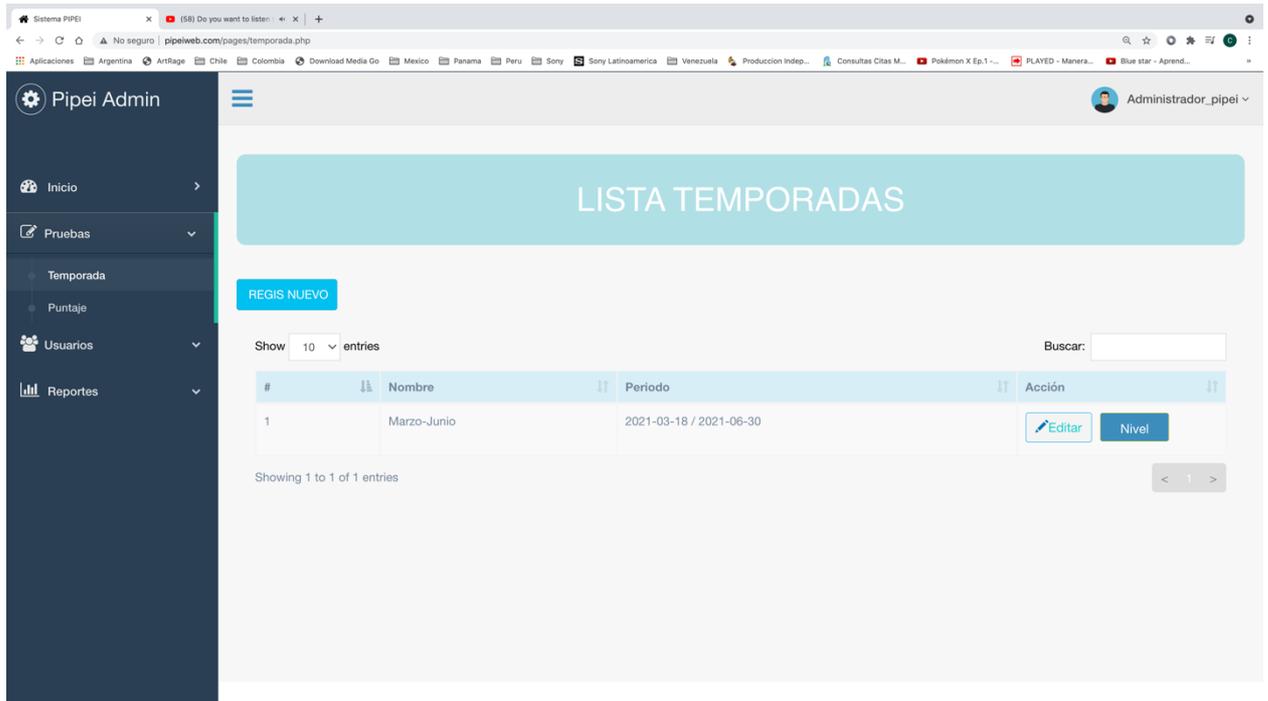
The bottom screenshot shows the dashboard. The interface has a dark blue sidebar on the left with the following menu items:

- Inicio
- Pruebas
- Usuarios
- Reportes

The main content area has a light blue header with the word **TABLERO** (Dashboard). Below the header, there are four dashboard cards:

- 1 Pruebas** (1 Tests) - Icon: Document with pencil
- 5 Usuarios** (5 Users) - Icon: Three people
- 1 Niveles** (1 Levels) - Icon: Stack of papers
- 2 Reportes** (2 Reports) - Icon: Pie chart

Each card has a "Mas info" (More info) link with a right-pointing arrow.



Capturas de la app desde smartphone

PIPEI

¡Welcome Alicia12 !



Usuario:

Contraseña:

INICIAR

¿OLVIDÓ SU CONTRASEÑA?

**START TEST
LEVEL 1**

**START TEST
LEVEL 2**

**START TEST
LEVEL 3**

**START TEST
LEVEL 4**

**START TEST
LEVEL 5**

Se ha encontrado el usuario
Alicia12



Actividades

1

2

Instrucciones: Pulsa cualquier actividad para empezar, recuerda que solo podrás realizar el examen una vez...suerte!!

Actividades

1

2

1. _____ montuvio



- She is
- He is
- It is
- I am

2. _____ afro-Ecuadorian

 He is

Actividades

1

2

- He is
- She is
- It is
- I am

3. _____ indigenous



- She is
- It is
- He is
- I am

4. _____ half blood

Actividades

1

2

- She is
- He is
- It is
- I am

5. _____ ecuadorian



- It is
- He is
- She is
- I am

ENVIAR

Actividades

- 1
- 2

B. Answer the following questions

6. What is your name?

My name is _____

7. How are you?

Fine, _____

8. What is your phone number?

It is _____

9. How old are you?

I am _____

Actividades

- 1
- 2

7. How are you?

Fine, _____

8. What is your phone number?

It is _____

9. How old are you?

I am _____

10. Where are you from?

I am from _____

ENVIAR

CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del estudiante Prado Cabezas Carlos Eduardo, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad , dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico con el título: Diseño de una aplicación informática como recurso tecnológico para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes del 8vo EGB de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guayaquil del Paraíso la 14, presentado por el estudiante Prado Cabezas Carlos Eduardo, con cédula de ciudadanía No 1205743618, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.



Tutor: Ing. Marcos Gallegos Macías

Portoviejo, Abril 6 del 2021