



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA
ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE
SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARIO C. GUEVARA"
DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN
CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2022-2023.**

AUTORES:

**GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO
GOYES QUINATO A LUIS DAVID**

DIRECTOR:

ING. PAULINA SOFIA VALLE OÑATE, MG

**PROPUESTA TECNOLÓGICA EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA
EDUCATIVA**

2023



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARIO C. GUEVARA" DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

AUTORES:

**GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO
GOYES QUINATO A LUIS DAVID**

DIRECTOR:

ING. PAULINA SOFIA VALLE OÑATE, MG

PROPUESTA TECNOLÓGICA EDUCATIVA PRESENTADO EN OPCION A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA

2023

I. DEDICATORIA

Al concluir una etapa más de mi vida estudiantil superior dedicó este trabajo a todas las personas que me apoyaron y me ayudaron a seguir con el mismo objetivo en especial a mis padres a mi esposa y mi hijo que gracias a su presencia y su apoyo incondicional y constante no hubiese alcanzado mi objetivo, fruto de mi dedicación y esfuerzo.

Esperando que el presente trabajo sea la base para el mejoramiento de las condiciones para un mejor aprendizaje en el manejo correcto de la computadora, y que los estudiantes y docentes se incentiven a contribuir con el desarrollo de nuestra educación y equilibrio entre la sociedad y el mundo.

Quiero Dedicar este trabajo realizado con esfuerzo y sacrificio a mi hijo, a mi esposa y a mi madre ya que siempre me han estado apoyando ya sea de manera moral o económica, para que siga luchando día a día por alcanzar los objetivos que me permitan ser una persona profesional y útil a la sociedad y a mi familia.

Ángel Eudoro Gavilanes Vallejo

En primer lugar doy Gracias a Dios por permitirme concluir una etapa más de mi vida estudiantil, dedicó este trabajo al esfuerzo de mis padres que me impulsaron mediante sus consejos a seguirme preparando profesionalmente, como también a mi familia mi esposa y mi hija que con su presencia y apoyo incondicional fue el motivo por quienes he luchado a fin de ser ejemplo para alcanzar el objetivo, fruto de mi dedicación y esfuerzo, a todas los Docentes universitarios y personas que me apoyaron y me ayudaron a seguir con el mismo.

Esperando que el presente Proyecto sea significativo y de mucha utilidad en los estudiantes de la Escuela Darío C. Guevara de la Parroquia San José del Tambo, como un aporte al mejoramiento de un mejor aprendizaje y manejo correcto de las Tics, y que mediante estos medios tecnológicos los Docentes y estudiantes fortalezca el proceso de enseñanza – aprendizaje motivando al estudiante a un desarrollo más integral y dinámico dentro del ámbito educativo.

Luis David Goyes Quinatoa

II. AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a Dios quien supo guiarnos por el buen camino, darnos fuerza para seguir luchando y no desmayar en los problemas y gratitud a la Universidad Estatal De Bolívar, en especial a la Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales, Filosóficas Humanísticas., Escuela de Ciencias De La Informática, enseñándonos a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento, por su infinita sabiduría en el desarrollo de este trabajo.

A nuestra tutora la Ing. Paulina Valle quien con su experiencia como docente nos guio durante el proceso, por su gran motivación y paciencia que demostró en cada tutoría: por su tiempo y apoyo ofrecido en este trabajo.

Agradezco también a los Directivos de la Escuela Darío C GUEVARA, por habernos permitido realizar nuestro trabajo de investigación sin presentarnos inconvenientes o restricciones algunas.

A todos/a los docentes que asisten a esta unidad Educativa ya que gracias a ellas no hubiese sido posible esta investigación. Lo importante no es empezar, sino haber culminado con éxito, aquello que con esfuerzo y dedicación empezamos

Ángel Eudoro Gavilanes Vallejo

Quiero expresar mi agradecimiento de gran estima y gratitud a la Universidad Estatal De Bolívar, en especial a la Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales, Filosóficas Humanísticas, a la Carrera de Pedagogía de la Informática, a la Escuela de Educación Básica Darío C. Guevara a cargo de la Lic. Gladys Mora, docentes y todas las personas que abrieron sus puertas para continuar y culminar mis estudios, valorando su esmerada y noble labor de formar día a día a todos los futuros profesionales de la república.

Agradecimiento especial a mi tutora de proyecto Ing. Paulina Valle Oñate, quien con su profundo conocimiento, predisposición y experiencia supo entregar todo su apoyo para hacer posible la culminación de este trabajo de investigación, el mismo que fue de mucho valor para los docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Darío C. Guevara.

Luis David Goyes Quinatoa

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

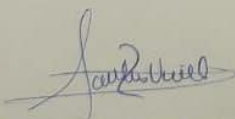
Ing. Paulina Sofia Valle Oñate, Mg.

CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica Educativa, titulado: **RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARIO C. GUEVARA" DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023**. Elaborado por el autor GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO y GOYES QUINATO A LUIS DAVID Egresados de la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

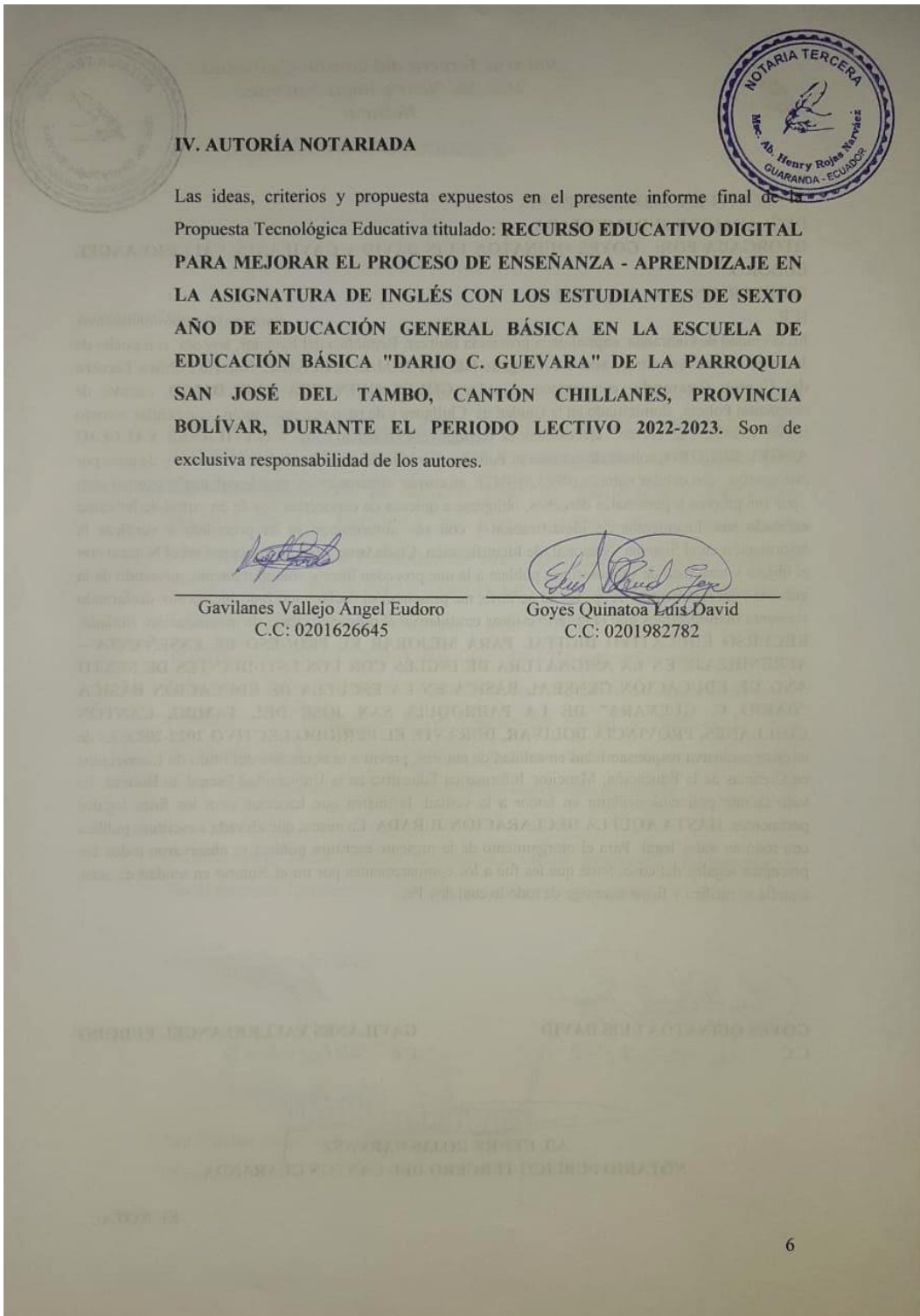
Guaranda, Marzo del 2023



Ing. Paulina Sofia Valle Oñate, Mg.

Directora

IV. AUTORÍA NOTARIADA





Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

Nº ESCRITURA: 20230201003P01418

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: GOYES QUINATOA LUIS DAVID y GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R.

Factura: 001-006-000003896

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintiocho de Junio del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen el señor GOYES QUINATOA LUIS DAVID, casado, de ocupación Policía, domiciliado en la Ciudad de Chillanes y de paso por este cantón, con celular número (0979778283), su correo electrónico es davidgoyes89@gmail.com; y GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO, soltero de ocupación Policía, domiciliado en la Ciudad de Chillanes y de paso por este cantón, con celular número (0985203047), su correo electrónico es angelgavilanes79@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mi el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado: RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DARIO C. GUEVARA” DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023. Es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención: Informática Educativa en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mi el Notario en unidad de acto, aquella se ratifica y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

GOYES QUINATOA LUIS DAVID
C.C. 020 198278-2

GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO
C.C. 0201626645

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PÚBLICO TERCERO DEL CANTÓN GUARANDA



EL NOTA,...

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA.....	1
II. AGRADECIMIENTO.....	3
III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	5
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	6
VI. Índice de tabla.....	11
VII. Índice de figuras.....	12
VIII. Índice de gráficos.....	13
1. TEMA.....	14
2. RESUMEN.....	15
ABSTRACT.....	16
3. INTRODUCCIÓN.....	17
4. ANÁLISIS.....	19
4.1 Análisis de la situación actual.....	19
4.2 Recursos educativos digitales.....	20
4.3 Importancia de los recursos educativos digitales.....	20
4.4 Ventajas y desventajas de los recursos educativos digitales.....	21
4.5 Características de recursos educativos digitales.....	22
4.6 Estándares para el diseño de los RED.....	24
4.7 Clasificación de los recursos educativos digitales.....	25
4.8 Software para la realización de los RED.....	25
4.9 Tipos de software autor para la realización de los RED.....	26
4.10 Proceso de enseñanza-aprendizaje en el idioma de inglés.....	27
4.11 Modelos pedagógicos implementado en la tecnología.....	28
4.12 Análisis metodológico para el desarrollo del Recurso Educativo Digital.....	29
4.13 Perfil de usuario.....	31
4.14 Recursos y materiales para la creación de los RED.....	31
4.15 Requerimiento mínimo del software educativo Ardora 9.....	32
4.16 Programas para la creación de los RED.....	32
4.17 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.....	33

4.18 Análisis e interpretación de la entrevista a la docente de la asignatura de Inglés	42
5. DISEÑO	44
5.1 Diseño de interfaces	48
5.1.1 Portada.....	48
5.1.1.1 Interfaz de la portada del RED.....	49
5.1.2 Menú RED.....	49
5.1.2.1 Interfaz del menú del RED	50
5.1.3 Módulos del RED.....	50
5.1.3.1 Interfaz de los módulos del RED	50
5.1.4 Video	51
5.1.4.1 Interfaz del video RED.....	51
5.1.5 Actividades interactivas del RED	52
5.1.5.1 Interfaz de las actividades interactivas del RED.....	52
6. PRODUCCIÓN Y/O DESARROLLO DEL PRODUCTO	53
6.1 Desarrollo de los elementos que integran los recursos educativos digitales ...	53
6.1.1 Desarrollo del diseño gráfico.....	53
6.1.2 Diseño de las actividades en el software de Ardora 9.....	53
6.1.3 Estructura de la página del RED	55
6.1.4 Creación de un libro interactivo.....	56
7. PRUEBA PILOTO.....	58
8. EVALUACIÓN Y MEJORAMIENTO	60
8.1 Evaluación	61
8.1.1 Grupo experimentales	64
8.1.1.1 Estrategia para la implementación del RED	64
8.2 Mejoramiento.....	66
9. CONCLUSIONES	68
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
11. ANEXOS.....	73
Anexo A. Anteproyecto	73
Anexo B. Aprobación por parte del consejo directivo.....	85
Anexo C. Infraestructura de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”	87
Anexo D. Encuesta dirigida a los estudiantes de sexto año de EGB	88

Anexo E. Aplicación de la encuesta a los estudiantes de sexto año de EGB.....	90
Anexo F. Modelo de entrevista a la docente	91
Anexo G. Entrevista a la docente	92
Anexo H. Modelo del pretest y postest	93
Anexo I. Socialización del recurso educativo digital a los estudiantes	97
Anexo J. Manual de usuario de la creación del RED en Ardora 9	98
Anexo K. Manual de usuario del manejo de actividades en RED.....	128
Anexo L. Certificado de la institución educativa	150
Anexo M. Reporte de Urkund	151

VI. Índice de tabla

Tabla 1. Ventajas y desventajas de RED	21
Tabla 2. Accesibilidad de los RED	22
Tabla 3. Estándares para el diseño de los RED	24
Tabla 4. Software para la realización de los RED	25
Tabla 5. Fases del modelo Thales.....	29
Tabla 6. Matriz de necesidades de los RED	30
Tabla 7. Recursos y materiales de los RED	31
Tabla 8. Requerimiento mínimo de Ardora 9.....	32
Tabla 9. Programas para la creación de los RED	32
Tabla 10. Tabulación de datos acerca del acceso a internet.....	33
Tabla 11. Tabulación de datos del tipo de medio tecnológico	34
Tabla 12. Tabulación de datos de motivación al aprender	35
Tabla 13. Tabulación de datos de actividades para aprender	36
Tabla 14. Tabulación de datos del interés en aprender	37
Tabla 15. Tabulación de datos del interés en la tecnología.....	38
Tabla 16. Tabulación de datos sobre la utilización de herramientas	39
Tabla 17. Tabulación de datos del uso de herramientas tecnológicas	40
Tabla 18. Tabulación de datos mejoramiento de aprendizaje	41
Tabla 19. Entrevista a la docente de la asignatura de Inglés.....	42
Tabla 20. Objetivos de los contenidos del RED.....	44
Tabla 21. Bloques de contenidos del RED.....	45
Tabla 22. Actividades implementadas en RED.....	54
Tabla 23. Prueba piloto del RED.....	60
Tabla 24. Calificaciones del pretest.....	61
Tabla 25. Promedio del pretest	63
Tabla 26. Escala de calificaciones del Ministerio de Educación.....	63
Tabla 27. Calificaciones de los grupos experimentales A y B	64
Tabla 28. Promedio de calificación del grupo experimental A y B.....	66

VII. Índice de figuras

Figura 1. Mapa de navegación del RED	47
Figura 2. Esquema del interfaz de la portada del recurso educativo digital	48
Figura 3. Esquema del interfaz del menú RED	49
Figura 4. Esquema del interfaz de los módulos del RED	50
Figura 5. Esquema del interfaz del video RED	51
Figura 6. Esquema de actividades interactivas del RED	52
Figura 7. Diseño de portada del RED	53
Figura 8. Actividad interactiva: Gráfico	54
Figura 9. Actividad interactiva: Libro	54
Figura 10. Actividad interactiva: Juegos de palabras	54
Figura 11. Actividad interactiva: Reproductor de video.....	54
Figura 12. Actividad interactiva: Auto dictados	55
Figura 13. Actividad interactiva: Relacionar	55
Figura 14. Actividad interactiva: Completar.....	55
Figura 15. Ventana de la estructura de la página del RED	56
Figura 16. Estructura del libro digital	57
Figura 17. Estructura de la página del libro digital	57
Figura 18. Portada del libro.....	58
Figura 19. Ventana para la creación de los módulos.	58
Figura 20. Prueba piloto del recurso educativo digital	59
Figura 21. Explicación del prototipo	59
Figura 22. Prueba piloto en las computadoras del laboratorio de cómputo	60
Figura 23. Infraestructura externa del centro educativo	87
Figura 24. Infraestructura interna del centro educativo	87
Figura 25. Laboratorio de computación.....	87
Figura 26. Aplicación de encuesta.....	90
Figura 27. Explicación de la encuesta a los estudiantes	90
Figura 28. Explicando en qué consiste la entrevista.....	92
Figura 29. Entrevista a la docente de la asignatura	92
Figura 30. Explicación del interfaz del recurso educativo digital	97
Figura 31. Explicación de las actividades del recurso educativo digital	97

VIII. Índice de gráficos

Gráfico 1. Datos estadísticos del acceso a internet.....	33
Gráfico 2. Datos estadísticos de tipo de medio tecnológicos	34
Gráfico 3. Datos estadísticos de motivación al aprender	35
Gráfico 4. Datos estadísticos de actividades para aprender	36
Gráfico 5. Datos estadísticos del interés en aprender	37
Gráfico 6. Datos estadísticos del interés en la tecnología.....	38
Gráfico 7. Datos estadísticos sobre la utilización de herramientas	39
Gráfico 8. Datos estadísticos del uso de herramientas tecnológicas.....	40
Gráfico 9. Datos estadísticos del mejoramiento de aprendizaje.....	41

1. TEMA

RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARIO C. GUEVARA" DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

2. RESUMEN

En la actualidad el uso de las tecnologías se ha convertido en parte transversal de las personas, en el sector educativo se ha impulsado la creación de recursos educativos digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta propuesta tecnológica educativa se encontró basada en la creación de recursos educativos digitales para optimizar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, específicamente en la asignatura de Inglés, la cual fue implementada a los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara”, utilizando nuevas estrategias metodológicas a través de la implementación de RED.

Para conocer el grado de conocimiento de los estudiantes, se realizó un pretest de la asignatura de Inglés, en el cual se evidenció que existía un déficit de conocimientos, por tal motivo, esta propuesta educativa tecnológica busca fortalecer el aprendizaje en esta asignatura.

El recurso educativo digital (RED), fue creado en el programa Ardora 9, presentando múltiples actividades que se relacionaron con la asignatura de inglés para el proceso de fortalecimiento de conocimientos, en el cual se constituyó de actividades lúdicas interactivas, gamificación y elementos multimedia. El propósito que se obtuvo fue que los alumnos desarrollaran sus habilidades y destrezas lingüísticas.

Al implementar el recurso educativo digital en el grupo experimental, se encontró que, gracias al RED creado los estudiantes de esta institución educativa mejoraron significativamente su aprendizaje en la asignatura de inglés.

Palabras clave: Inglés, Ardora 9, recurso educativo digital, tecnología, enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

Nowadays, the use of technologies has become a transversal part of people; in the educational sector, the creation of digital educational resources has been promoted in order to strengthen the teaching-learning process.

This educational technological proposal was found based on the creation of digital educational resources to optimize the cognitive development of students, specifically in the subject of English, which was implemented to students in the sixth year of General Basic Education of the School of Basic Education “Dario C. Guevara”, using new methodological strategies through the implementation of RED.

In order to know the degree of knowledge of the students, a pretest of the subject of English was carried out, in which it was evidenced that there was a deficit of knowledge, for this reason, this technological educational proposal seeks to strengthen learning in this subject.

The digital educational resource (RED), was created in the Ardora 9 program, presenting multiple activities that were related to the subject of English for the process of strengthening knowledge, in which it was constituted of interactive playful activities, gamification and multimedia elements. The purpose that was obtained was that the students develop their abilities and linguistic skills.

When the digital educational resource was implemented in the experimental group, it was found that thanks to the digital educational resource created, the students of this educational institution significantly improved their learning in the subject of English.

Key words: English, Ardora 9, digital educational resource, technology, teaching-learning.

3. INTRODUCCIÓN

Con el avance de la tecnología en esta última década han potenciado de forma abismal la vida de las personas; gracias a los avances científicos que se realiza día a día cumplen con las necesidades del individuo e inclusive ha modificado la forma de vida hasta la forma de actuar y pensar, a través de distintos medios de comunicación.

En esta revolución digital que se vive diariamente a través de la implementación de diferentes equipos tecnológicos (laptop, celular o tablet), siendo un recurso indispensable dentro de los hogares, trabajos e instituciones educativas, es por ello, que el sector educativo se encuentra en la modernización mediante la ejecución de las Tecnologías de la Información y Comunicación denominado (TIC), desarrollando nuevas estrategias metodológicas en la enseñanza a través de la innovación e interacción.

En cada momento se utiliza herramientas informáticas en el campo educativo, ya que esto genera nuevas formas del desarrollo cognitivo de los educandos, al implementar nuevos ambientes de aprendizaje, por tal razón, los estudiantes adquieran conocimientos dejando atrás paradigmas tradicionalistas y enfocándose a una era digitalizada a través de un paradigma constructivista.

La implementación de las Tics, en estos últimos años han sido clave circunstancial para que los docentes implementen nuevas metodologías durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo que tienen los recursos educativos digitales es de agrupar a estudiantes distribuidos en los diferentes niveles educativos, por ende, tienen como finalidad de incorporar y administrar RED de forma interactiva e innovadora. Por tal razón, esta propuesta tecnológica educativa tiene como punto clave la inclusión educativa para que se pueda desarrollar diferentes habilidades y destrezas cognitivas transformando a un aprendizaje significativo, estas pueden ser compartidas por docentes mediante diferentes recursos educativos.

La modernización con los avances tecnológicos pedagógicos, están fortaleciendo que los maestros incorporen y generen nuevas estrategias de enseñanza, que posibilite a la motivación y despierte interés por parte de los educandos, convirtiéndose en los adquirentes de sus propios conocimientos (Bosquez Vera, Muyulema Allaica, Pacheco Yopez, & Usca Veloz, 2022). Por lo consiguiente, el

presente proyecto plantea el desarrollo e implementación de recurso educativo digital que incorporen contenidos lúdicos, actividades interactivas y evaluación en la asignatura de Inglés que ofrece la oportunidad del desarrollo de un aprendizaje innovador, autónomo, interactivo y dinámico; los estudiantes experimenten un nuevo método de aprendizaje en la cual se centre a la construcción de sus propios conocimientos.

A través de esta propuesta tecnológica educativa se centra en establecer y sacar lo máximo de la tecnología con la finalidad de fortalecer y a la vez optimizar la auto-instrucción, específicamente en los recursos educativos digitales para el aprendizaje en la asignatura de Inglés con los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”, guiando en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la implementación de diferentes recursos mediante materiales didácticos digitales, y asimismo, estructurar metodologías para hacer implementado en la institución educativa, puesto que, esta institución se encuentra en el sector rural.

4. ANÁLISIS

4.1 Análisis de la situación actual

Los recursos educativos digitales en la actualidad se empiezan en la incorporación como material didáctico digital y que a la vez sirve como proceso de retroalimentación (feedback), por tal razón, se están optando nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje creando nuevos ambientes de aprendizajes.

En estos últimos años, debido a la pandemia del COVID-19 fue afectado a nivel mundial en los diferentes sectores. En el ámbito educativo se migró de un ambiente aprendizaje físico a un ambiente de aprendizaje virtual, en donde al principio hubo problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas, ya que no existió capacitación de implementación de diferentes recursos educativos digitales, por lo consiguiente desencadenó déficit de conocimientos, es por ello, que en la actualidad los estudiantes han presentado vacíos en las diferentes asignaturas. En la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”, como primera instancia es de determinar la forma correcta de la implementación de recursos educativos digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en consideración de cómo van a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, las diferentes estrategias y técnicas didácticas haciendo uso de herramientas tecnológicas para potenciar el aprendizaje de forma innovadora e interactiva, durante el análisis realizado se hizo énfasis acerca de cuáles eran las necesidades académicas específicas tanto de los estudiantes como profesores en esta institución educativa perteneciente al cantón Chillanes, provincia de Bolívar.

Los docentes de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”, tienen inseguridades acerca de las estrategias metodológicas que hoy en día hacen uso si son las adecuada para cumplir con sus objetivos propuestos, a pesar de que tienen experiencia laboral en el sector educativo se adaptan a las realidades educativas que está suscitando en la actualidad. Adicionalmente, el docente al presentar inseguridad en la utilización de una nueva metodología al momento de impartir sus clases, puede provocar diversas situaciones problemáticas relacionado al rendimiento académico.

La institución educativa que se realizó este proyecto, se encontró situado en la zona rural, en donde no disponen de una respectiva infraestructura tecnológica adecuadas que imposibilita el acceso a las nuevas tecnologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje manejado actualmente.

4.2 Recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales conocido con sus siglas RED, para (García, 2012), de los denomina recursos educativos digitales aquellos que cumplan con su respectivo diseño y este contemple en la trasmisión de conocimientos, en el momento que apunte al logro educativo y a su vez responda a un diseño eficaz al cumplimiento de estrategias didácticas al aprendizaje.

Del mismo modo, las ideas propuestas por el autor (Zapata, 2012) menciona que los recursos educativos digitales son materiales que se encuentra en la virtualidad y tienen un propósito educativo, por lo consiguiente, la funcionalidad es del desarrollo y facilitación respectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Los recursos educativos digitales (RED), son diferentes recursos dinámicos y a la vez interactivos que se encuentran incorporados distintos elementos de multimedia tales como: audio, video, imágenes, textos, animaciones, entre otros. A través de la innovación tecnológicas ha posibilitado en contar con diversos recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Hoy en día, tanto estudiantes como docentes tienen acceso a diferentes herramientas tecnológicas educativas como: la famosa web 2.0 y 3.0 (Ortiz, 2017).

Existen un sin número de recursos educativos digitales que se encuentran a disposición de los docentes y se lo encuentra en el internet, tales como: sitios web, portales educativos, fichas pedagógicas interactivas, juegos, entre otros (Castellanos, Martín, Pérez, Santacruz, & Serrano, 2011).

4.3 Importancia de los recursos educativos digitales

Con el pasar de los años, existen gran acogida de las tecnologías por parte del grupo profesorado y apostan al implementar en sus aulas. Al hacer uso de las tecnologías existe intercambio que son beneficiados tanto los docentes como alumnos en el

proceso de aprendizaje. Al tener acceso a diferentes recursos tecnológicos es un complemento importante para las actividades académicas en la actualidad.

Estos RED tiene como finalidad de facilitar el desarrollo de actividades en el campo educativo. Al hacer una comparación con recursos tangibles tales como los libros y afiches. Los RED tienen sus propias cualidades que no poseen los recursos tradicionales, ya que estos incorporan componentes de multimedia, en la cual ayudan en el desarrollo cognitivo, por ende, también permite el proceso de feedback (Océano Educación, 2019).

4.4 Ventajas y desventajas de los recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales (RED), actualmente juegan un rol fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, en la tabla 1, se detallan las principales ventajas y desventajas.

Tabla 1. *Ventajas y desventajas de RED*

Recursos educativos digitales	
Ventajas	Desventajas
Acceso de forma inmediata a la información solo se requiere equipos tecnológicos.	Al tener acceso al internet se obtiene grandes masas de información.
Los estudiantes se convierten autónomo en su aprendizaje.	Los estudiantes deben tener conocimientos previos al utilizar equipos tecnológicos y herramientas informáticas.
Pueden entrar a cursos online, tutoriales, entre otros,	Se debe invertir en infraestructura tecnológica y no todas las instituciones educativas cuentan con presupuesto.
La incorporación de nuevas tecnologías involucra a una educación participativa.	Puede generar dependencia a los equipos tecnológicos y puedan generar adicción.

Los RED ayudan al aprendizaje de los estudiantes que sea más eficaz. Puede generar desigualdad social por la brecha digital que tienen la mayor parte de los estudiantes.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

4.5 Características de recursos educativos digitales

Tomando en cuenta la parte empírica del usuario y a su vez la interacción a través del soporte tanto digital, técnico, ergonómicos y pedagógicos, es punto sustancial para determinar las características esenciales que deben poseer los recursos educativos digitales (Posada Prieto, 2012). A continuación, se detallan las principales características que tienen los RED.

- **Multimedia:** Todos los recursos deben estar incorporados elementos de multimedia accesibles. Asimismo, de imagen y texto, la animación y el video son puntos esenciales para obtener una dimensión multisensorial en cuestión de información que aporta abismal a la descripción gráfica mediante procesos de animaciones.
- **Interactividad:** Mediante el diseño de los recursos interactivos aportan a la parte empírica del aprendizaje sea más eficaz. Es por ello, asegura motivación interna en cuestión de toma de decisiones y proceso de retroalimentación (feedback). Al desarrollar itinerarios en los aprendizajes individuales se obtiene resultados favorables y esto a su vez permite la interactividad mediante una dimensión social con el objetivo de que los estudiantes participen de forma activa en el proceso de la comunicación y relaciones interpersonales.
- **Accesibilidad:** Todos los contenidos educativos digitales (RED), deben estar accesibles y esto a su vez debe que comprender tres niveles esenciales, tal cual como se detalla en la tabla 2.

Tabla 2. *Accesibilidad de los RED*

Genérico	Tecnológico	Funcional
Su función es de facilitar accesibilidad	Que sea accesibles en cualquier sistema	La información presentada sea

a todos los operativos, es decir, entendible y usable a estudiantes. que haya todos los estudiantes. compatibilidad.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

- **Flexibilidad:** Hace mención al hacer uso en diferentes situaciones de aprendizaje como: apoyo a los estudiantes que tienen Necesidades Educativas Especiales (NEE), clases ordinarias, mediante equipos tecnológicos, en el laboratorio de la unidad educativa, desde sus hogares, entre otros. Gracias a esta flexibilidad va a permitir posibilitar la independencia, pero con un enfoque metodológico a través de la práctica docente.
- **Modularidad:** Su función principal es de facilitar recursos de multimedia que ayuda a la separación de objetos y la respectiva reutilización en los diferentes itinerarios de aprendizaje que posibilite a la explotación en el campo de la didáctica. Debe garantizar acceso de forma directa a un elemento circunstancial para que aumente su respectiva usabilidad de los recursos educativos digitales.
- **Adaptabilidad y reusabilidad:** El diseño de los RED deben estar contemplado en la fácil personalización por parte del docente con el objetivo que permita la respectiva adaptabilidad y reutilización en las diferentes situaciones. Asimismo, en la creación de cuestionario de preguntas que haya la posibilidad de ser modificada fácilmente las respectivas preguntas y respuestas.
- **Interoperabilidad:** Los recursos educativos digitales deben estar acompañados con sus respectivas fichas de metadatos con el objetivo primordial recoja todo lo concerniente al uso didáctico, de tal manera, facilitará los repositorios colectivos y a su vez las búsquedas de otros usuarios.
- **Portabilidad:** Los RED deben estar elaborados con respecto a los estándares de desarrollo y empaquetamiento, de tal manera, se incrementará su difusión. A la vez, se puede integrar las plenas garantías y funcionalidad en su uso local. Hay que tomar en cuenta, que existen establecimientos

educativos que no cuentan con acceso a internet, se debe buscar la forma para ofrecer los recursos educativos digitales.

4.6 Estándares para el diseño de los RED

Para el diseño de los recursos educativos digitales deben cumplir con condiciones al desarrollo técnico de un proyecto determinado, por tal razón, la producción de los respectivos materiales debe ser, tal cual se muestra en la tabla 3.

Tabla 3. *Estándares para el diseño de los RED*

Producción de RED	Descripción
Estándares	Integración de recursos en formatos: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo: CSS, Flash-ActionScript, Java, XML, HTML. • Imagen: .png, .jpeg, .jpg • Audio: .mp3, .ogg • Video: .mp4, .flv • Documentos: .pdf, .doc.
Editor de recursos	Existen diversos programas con servicios gratuitos en el diseño de materiales tales como, Adobe Flash.
Plugins gratuitos	Se debe evitar lo posible el uso de plugin para el respectivo acceso de recursos.
Navegador web	El material debe ser a través de una página HTML con la finalidad de utilizar con cualquier navegador de preferencia: Chrome, Safari, Opera, Firefox, Edge, etc.
Hardware	Los requisitos mínimos pueden ser con un procesador de Pentium IV-2Ghz con una memoria RAM de 512 MB, monitor de 1024x768 px. Tomando en cuenta de las escuelas del sector rural.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

4.7 Clasificación de los recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales presentan las principales categorías.

- **Informativo:** Son aquellos que integran documentos propia del autor en la cual contiene distintos datos de utilidad y a su vez explican de manera detallada una teoría hasta inclusive datos concretos, tales como: libros digitales, elementos de multimedia, blogs informativos, etc.
- **Apoyo educativo:** Estos incluyen diferentes contenidos que facilita en la incorporación de conocimientos ya que cuentan con distintas actividades para el alumno y a su vez se encamina a un nivel educativo concreto, estos suelen ser: miniquest, webquests, wikis, foros, libros digitales.
- **Tratamiento educativo:** Aquí permite la inclusión de contenidos a través del acceso de la información con el objetivo de fortalecer aprendizaje significativo apropiado al usuario que va ser destinado, estos poseen diseño instruccional, tales como: cursos online, recursos educativos digitales, objetos de aprendizajes, entre otros.

4.8 Software para la realización de los RED

Los programas para la realización de los recursos educativos digitales determinan un punto clave para la educación del siglo XXI, en la cual existen un sin números de programas que permiten realizar contenidos interactivos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Mancuzo, 2022). A continuación, en la tabla 4 se detallan los tipos de software.

Tabla 4. *Software para la realización de los RED*

Software	Descripción
Software educativo de tutorial	Explota la generación de contenidos relacionado a las clases del docente, no es necesario la interacción en tiempo real, ya que se encuentra en diferentes canales tales como plataforma de YouTube.

Software educativo de simulación	Permiten al acceso y percepción de elementos que es imposible a través de las clases presenciales. Hace énfasis a la implementación de la realidad aumentada y virtual.
Programa educativo de práctica y simulación	Se encuentra divididos en diferentes secciones y hace relación a la teoría con su respectiva práctica que ayudan a evaluar lo que el estudiante haya adquirido conocimientos.
Programas para resolución de problemas	Su principal función es de la presentación de desafíos y enigmas con el objetivo de que el estudiante desarrolle su capacidad analítica.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

4.9 Tipos de software autor para la realización de los RED

Existen variedad de software autor que permite la realización de los recursos educativos digitales.

- **HotPotatoes:** Este programa permite en la creación de diferentes ejercicios con elementos de multimedia ya que se encuentra con un lenguaje de programación JavaScript. A la vez, ayuda a personalizar las diferentes actividades en la incorporación de elementos de multimedia tales como: audio, animaciones, videos, sonidos, maneja un lenguaje etiquetado HTML y esto permite ser publicado en el internet y los estudiantes pueden abrir en cualquier navegador de su preferencia (APPF , 2020).
- **JClic:** Este software autor permite la creación, realización y evaluación de distintas actividades se encuentra desarrollado en Java, ofrece múltiples actividades, tales como: palabras cruzadas, crucigramas, rompecabezas, relaciones de palabras, entre otros (Otrera, 2016). Permite incrustar en plataformas e-learning. Funciona en distintos sistemas operativos ya que maneja código abierto.

- **Ardora 9:** A través de este programa permite a los docentes en crear contenidos propios en la web, de forma sencilla y lo mejor de todo no es necesario tener conocimientos ya sea en programación o diseño web, existen 45 tipos de actividades que se puede realizar en este potencial programa, permite realizar: sopas de letras, crucigramas, relaciones, texto, pizarras digita, gestor de usuarios, entre otros (Doncel, 2014).
- **ExeLearning:** Permite crear contenidos didácticos digitales es de gran utilidad porque funciona como una página web, a la vez permite crear diferentes actividades y permite en reforzar temas. Lo que ofrece este software no es necesario en tener conocimientos en lenguaje etiquetado, más bien es un programa muy intuitivo para la creación de diversos contenidos (GCE, 2021).
- **Edilim:** Este programa genera un libro digital en la cual cada una de sus páginas permite crear actividades interactivas o información (Torres, 2015). Ofrece diferentes actividades para la creación de distintos contenidos, lo mejor de todo que no se requiere de internet para hacer uso del programa, más bien funciona de manera portable compatible con diferentes sistemas operativos.

4.10 Proceso de enseñanza-aprendizaje en el idioma de inglés

Con el boom de la tecnología, se ha desarrollado nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje de idiomas tiene como finalidad en el desarrollo de destrezas y habilidades comunicativas (al escuchar, hablar, comprender y escribir), en la cual posibilita la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Barreiro Pérez, Batista González, Cazañas Marisy, & Rodríguez Villamil, 2021).

Desde la parte lingüística para el autor (López, 2007), menciona que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación ofrece múltiples ventajas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el idioma de inglés.

- Para la adquisición del lenguaje debe estar en el margen del aspecto social.
- Al aprender una lengua se convierte en un proceso de socialización con las demás personas.

- Existe oportunidades para una interacción en cuestión de planteamiento y la respectiva solución de problemas diferentes herramientas comunicativas.
- Práctica en los diferentes tipos comunicacionales en donde los estudiantes es involucrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas.

Para que las TICS tengan un enfoque de integración durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental la valoración de tres aspectos: tecnológicos, pedagógicos y organizativos que cumplan con el requerimiento del proceso académico (Cabrera, 2008).

Los docentes deben que estar incluido en la producción de diferentes recursos educativos digitales (RED) que contribuyan a gran escala durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de generar nuevos procesos cognitivos de forma innovadora, dinámica e intuitiva.

4.11 Modelos pedagógicos implementado en la tecnología

En una era globalizada y digitalizada ha cambiado la forma de pensar y actuar de los individuos, a continuación, se detallan los modelos educativos que se implementa en la actualidad.

- **Modelo educativo basado en competencias:** Se encuentra en el avance del estudiante mediante un plan de estudio al ritmo de aprendizaje de los estudiantes. En el transcurso que se prueban las competencias, los estudiantes van a continuar con su proceso de aprendizaje.
- **Modelo educativo basado en problemas:** Este modelo se encuentra basado en la respectiva resolución de problemas técnicos que puedan presentarse a diferencias de otros modelos pedagógicos busca incursionar en la parte innovadora y no hacer uso a un modelo tradicionalista (Chavarri, 2021).
- **Modelo educativo basado en la formación de habilidades blandas:** Gracias a este modelo educativo, desarrolla habilidades ya que permite el desarrollo del pensamiento crítico, a su vez la resolución de problemas, gestión de individuos y la parte fundamental en la creatividad.

- **Modelo educativo de aprendizaje permanente:** Gracias al avance de la tecnología, hoy en día, ha posibilitado cambios en los individuos, ya que permite la formación de forma constante a través de seminarios, capacitaciones, talleres, etc.

4.12 Análisis metodológico para el desarrollo del Recurso Educativo Digital

Para la realización del recurso educativo digital de la presente propuesta tecnológica educativa se hizo uso de la metodología THALES. Para (Madueño, 2003), este modelo es híbrida y no es de tipo lineal, en la cual permite que las diferentes etapas o fases para el desarrollo de los RED sean de forma cíclicas. En la cual se encuentran constituidas por seis fases, que se detallan en la tabla 5.

Tabla 5. *Fases del modelo Thales*

Fases del Modelo Thales	Descripción
Planeación	En esta primera fase debe que tomarse en cuenta la organización y planificación del programa, en la cual es detallada de forma explícita y responder a la problemática detectada.
Diseño	Esta se encuentra constituida por diferentes contenidos que se implementa en el programa, es por ello, se requiere tener organización previa a los temas que se incorpore dentro de los RED.
Producción	En esta tercera fase de realiza el prototipo, para posteriormente pasar a la siguiente fase.
Prueba piloto	Gracias a la prueba piloto, ayuda a conocer las problemáticas detectadas en la creación de las aplicaciones o

Evaluación	programas creados, es una fase que maneja la base experimental. Esta fase es de importancia, porque permite conocer la factibilidad de la implementación del programa o la aplicación realizado.
Mejoramiento	Al llegar la última etapa se realiza mejoramiento del aplicativo con la finalidad de incorporar nuevos contenidos o actividades.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

A continuación, se detalla la tabla 6, de la matriz de necesidades.

Tabla 6. *Matriz de necesidades de los RED*

Matriz de necesidades	
Nombre del Recurso Educativo	LEARN ENGLISH WITH US
Digital:	
Descripción del Recurso Educativo	El recurso educativo digital presenta información de carácter académico de la asignatura de Inglés del sexto año de Educación General Básica.
Digital:	Los temas que se encuentran en RED fueron escogidos mediante la prueba de diagnóstico tomado a los estudiantes del año mencionado ya que presentaron déficit de conocimientos y gracias a este RED permite que fortalezcan sus conocimientos en esta asignatura.
Nivel:	Educación General Básica (Media).
Perfil del estudiante:	El RED está destinado a todos los alumnos de sexto año de EGB que adquieran conocimientos con los

contenidos que se encuentran dentro del aplicativo.

Tiempo estimado del Recurso Educativo Digital	El tiempo estimado es de mes y medio.
Necesidades	Fortalecer los conocimientos de la asignatura de Inglés.
Contexto educativo	Los RED se encuentran constituidos como apoyo para el profesor y alumnos como proceso de retroalimentación (feedback), en la cual facilitará el uso de tecnologías en su proceso académico.
Requerimientos para el Recurso Educativo Digital	Para hacer uso del RED, solo se requiere contar con un navegador para su respectivo uso.

Fuente: Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

4.13 Perfil de usuario

Al momento de realizar las actividades en un software educativo es fundamental que tengan conocimientos previos, tales como:

- El proceso de acoplamiento con el objetivo de alcanzar el aprendizaje al hacer uso del software.
- Conocimientos elementos del computador.
- Imaginación, innovación y creatividad.

4.14 Recursos y materiales para la creación de los RED

Para la creación de los recursos educativos digitales es importante conocer cuáles van hacer implementado, por tal razón, en la tabla 7 se describe dichos recursos.

Tabla 7. *Recursos y materiales de los RED*

Recurso humano	Recurso material	Recurso tecnológico
-----------------------	-------------------------	----------------------------

Autores del proyecto	Papel bond	Laptop.
tecnológico educativo.		
Docente del curso	Cuadernos, esferos, carpetas.	Impresora.
Tutora del proyecto	Usb	Proyector.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

4.15 Requerimiento mínimo del software educativo Ardora 9

Para la creación de los recursos educativos digitales, es indispensable conocer los requerimientos mínimos que se encuentra en la tabla 8, constituido del software educativo de Ardora 9.

Tabla 8. *Requerimiento mínimo de Ardora 9*

Características	Descripción
Procesador	Pentium IV o superior.
Memoria RAM	2 GB o superior.
Almacenamiento	10 GB libre.
Sistema operativo	Ubuntu, Windows 7 o superior, Mac.
Navegador	Firefox, Opera, Safari, Chrome.
Periféricos entrada/salida	Mouse, parlantes, teclado.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

4.16 Programas para la creación de los RED

Para la respectiva creación de los recursos educativos digitales, se requirió los siguientes programas que se presenta en la tabla 9.

Tabla 9. *Programas para la creación de los RED*

Programas	Acción ejecutada	Extensiones
Ardora 9	Creación de los recursos educativos digitales	.ard
Canva	Plataforma web para diseño gráfico	.png, jpeg, Jpg
YouTube	Plataforma web	.mp4

4.17 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes

Para el respectivo análisis e interpretación de los resultados se realizó la encuesta a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Escuela Educación Básica Darío C. Guevara para la obtención de datos.

Pregunta N°1: ¿Tiene acceso a internet?

Tabla 10. *Tabulación de datos acerca del acceso a internet*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
No	6	18,2%
Sí	27	81,8%
Total	33	100,0%

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

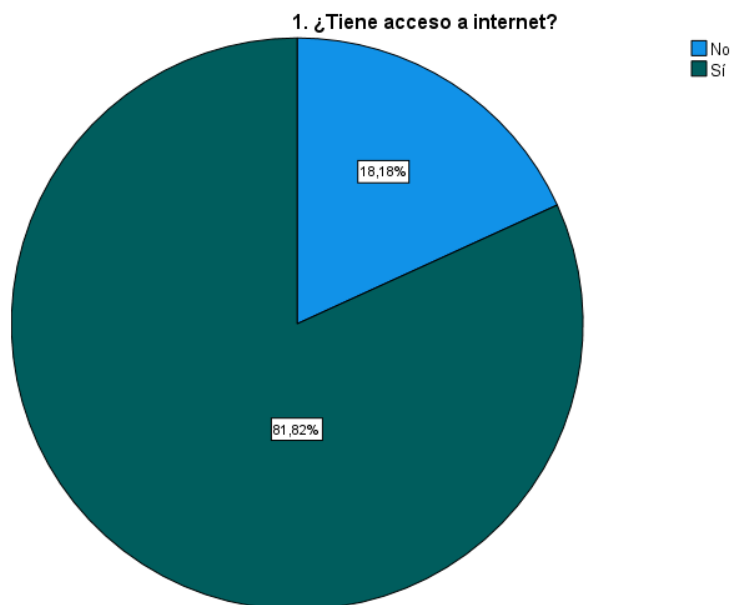


Gráfico 1. *Datos estadísticos del acceso a internet*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 27 estudiantes que representa el 81,8% sí cuentan con acceso a internet, por otra parte, un grupo menor de 6 estudiantes que representa el 18,2% mencionaron que no cuentan con el respectivo acceso a internet debido al sector donde viven no existe señal al encontrarse en sector rural.

Pregunta N°2: ¿Qué tipo de medio tecnológico dispone?

Tabla 11. Tabulación de datos del tipo de medio tecnológico

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Celular	24	72,7
Computador	7	21,2
Tablet	2	6,1
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

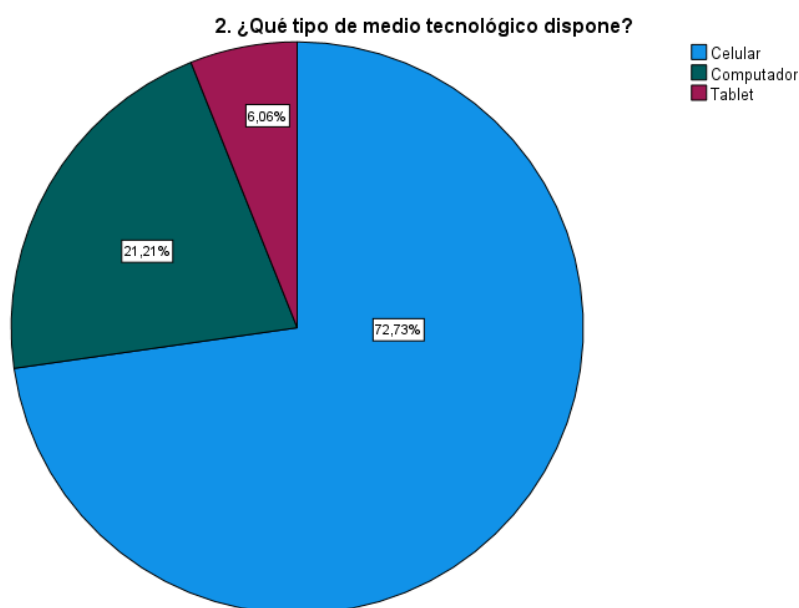


Gráfico 2. Datos estadísticos de tipo de medio tecnológicos

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 24 estudiantes que representa el 72,7% mencionaron que el tipo de medios tecnológicos dispone de celular, por otro lado, 7 estudiantes que representa el 21,2% dijeron que disponen de computador y un grupo menor de 2 estudiantes que representa el 6,1% manifestaron que disponen de Tablet. La cual es viable para la implementación del recurso educativo digital en la asignatura de Inglés.

Pregunta N°3: ¿Su profesor al iniciar la clase los motiva al aprender la asignatura de inglés?

Tabla 12. *Tabulación de datos de motivación al aprender*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	4	12,1
A veces	24	72,7
Casi siempre	3	9,1
Siempre	2	6,1
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

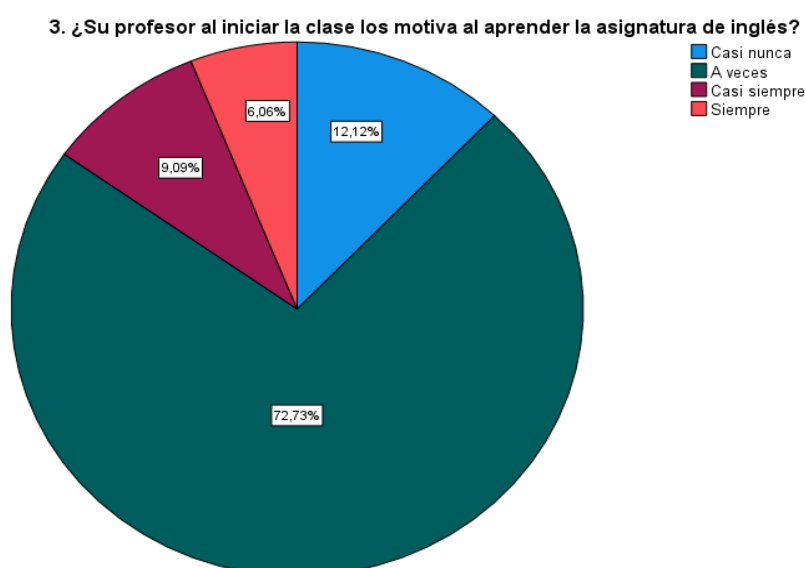


Gráfico 3. *Datos estadísticos de motivación al aprender*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 24 estudiantes que representa el 72,7% dijeron que a veces el profesor al iniciar la clase los motiva al aprender en la asignatura de Inglés, mientras que, 4 estudiantes en la cual representa el 12,1% casi nunca los motiva, sin embargo, 3 estudiantes que representa el 9,1% casi siempre los motiva y un grupo menor, 2 estudiantes que representan el 6,1% manifestaron que siempre los motiva. Mediante el análisis realizado se menciona que el docente no transmite conocimiento al estudiante, por tal razón, un gran grupo mencionaron que a veces se da el proceso de motivación.

Pregunta N° 4: ¿Su profesor realiza actividades como juegos para aprender en la asignatura de inglés?

Tabla 13. *Tabulación de datos de actividades para aprender*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
No	24	72,7
Sí	9	27,3
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

4. ¿Su profesor realiza actividades como juegos para aprender en la asignatura de inglés?

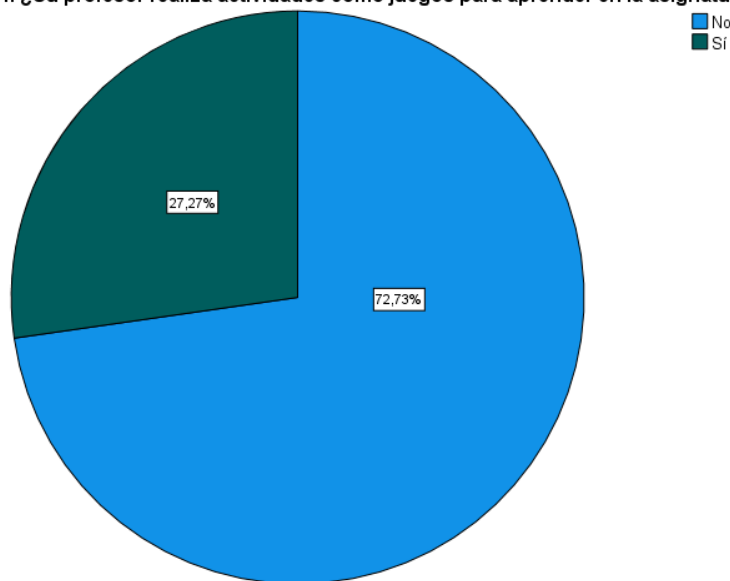


Gráfico 4. *Datos estadísticos de actividades para aprender*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 24 estudiantes que representa el 72,7% manifestaron que su profesor no realiza actividades como juegos para aprender en la asignatura de inglés, mientras que, un grupo menor, de 9 estudiantes que representa el 27,3% su profesor si realiza actividades lúdicas para que ellos aprendan. Mediante la implementación de los recursos educativos digital va formar punto clave para que los estudiantes adquieran conocimientos a través de actividades lúdicas y dinámica en la cual va permitir el desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma.

Pregunta N° 5: ¿Te despierta interés en aprender la asignatura de inglés?

Tabla 14. *Tabulación de datos del interés en aprender*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	6,1
Casi nunca	16	48,5
A veces	13	39,4
Siempre	2	6,1
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

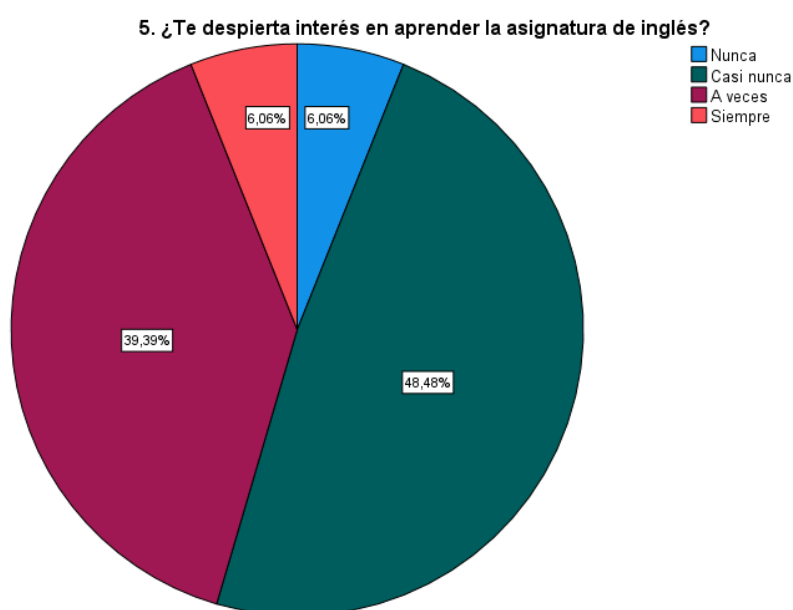


Gráfico 5. *Datos estadísticos del interés en aprender*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 16 estudiantes que representan el 48,5% manifestaron que casi nunca le despierta interés en aprender la asignatura de inglés, sin embargo, 13 estudiantes a veces le despierta el interés en aprender, y dos grupos que representa el 6,1% dicen que nunca y el otro grupo siempre. A través de la implementación de los recursos educativos digitales los estudiantes van a despertar el interés en aprender de manera interactiva por las actividades que se creen en el recurso educativo digital.

Pregunta N°6. ¿Te despierta interés la tecnología?

Tabla 15. Tabulación de datos del interés en la tecnología

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
No	5	15,2
Sí	28	84,8
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

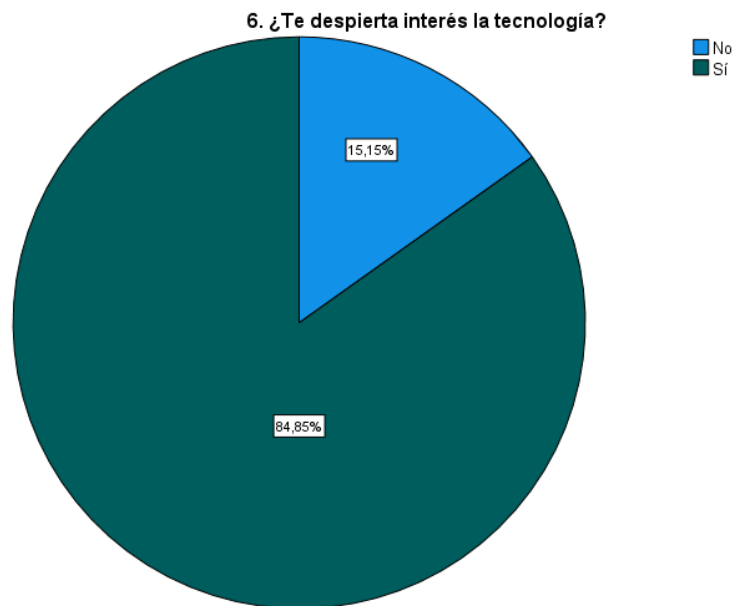


Gráfico 6. Datos estadísticos del interés en la tecnología

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 28 estudiantes que representa el 84,8% manifestaron que sí le despierta interés la tecnología, en la cual es factible la implementación de los recursos educativos digitales, mientras que un grupo menor, de 5 estudiantes que representa el 15,2% mencionaron que no le despierta interés, debido a que, no cuentan con los recursos necesarios.

Pregunta N°7: ¿Su profesor/a utiliza herramientas tecnológicas al dar clases de la asignatura de inglés?

Tabla 16. *Tabulación de datos sobre la utilización de herramientas*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
No	33	100,0
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

7. ¿Su profesora utiliza herramientas tecnológicas al dar clases de la asignatura de inglés?

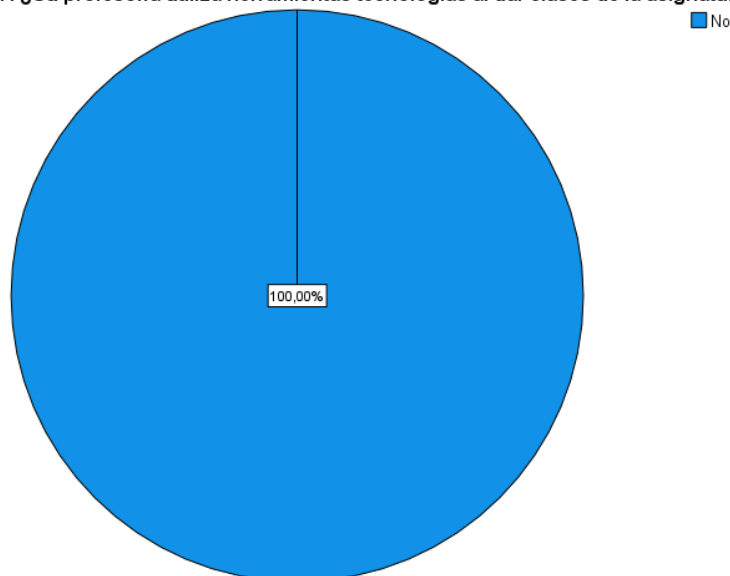


Gráfico 7. *Datos estadísticos sobre la utilización de herramientas*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, la totalidad de los estudiantes que representa el 100% mencionaron que el docente no utiliza herramientas tecnológicas al dar clases de la asignatura de inglés, es por tal razón, que los estudiantes poseen desmotivación y desinterés al aprender en la asignatura de inglés

Pregunta N°8: ¿Le gustaría aprender las clases de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas?

Tabla 17. *Tabulación de datos del uso de herramientas tecnológicas*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
No	5	15,2
Sí	28	84,8
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

8. ¿Le gustaría aprender las clases de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas?

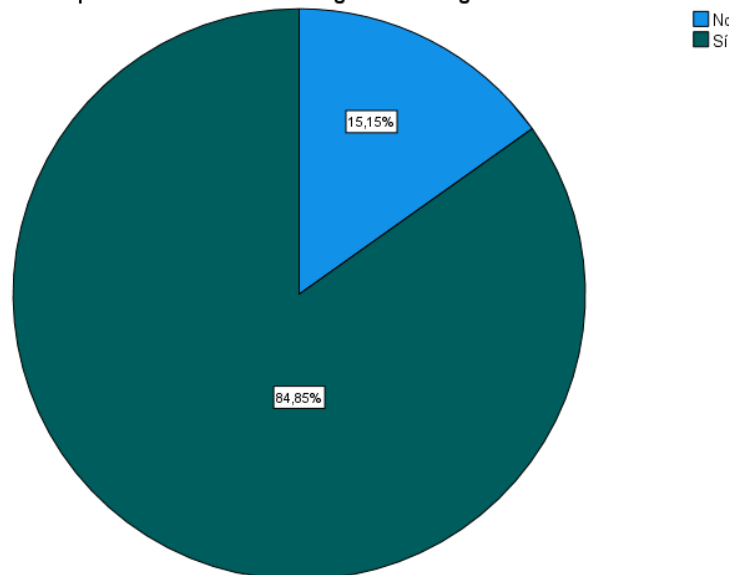


Gráfico 8. *Datos estadísticos del uso de herramientas tecnológicas*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 28 estudiantes que representa el 84,8% manifestaron que sí le gustaría aprender las clases de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas, en la cual es factible la implementación de los recursos educativos digitales, mientras que un grupo menor, de 5 estudiantes que representa el 15,2% no le gustaría, por el motivo de la brecha digital existente, al no contar con acceso de internet y equipos tecnológicos.

Pregunta N°9: ¿Cree usted que mejoraría su aprendizaje de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas?

Tabla 18. *Tabulación de datos mejoramiento de aprendizaje*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
No	5	15,2
Sí	28	84,8
Total	33	100,0

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

9. ¿Cree usted que mejoraría su aprendizaje de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas?

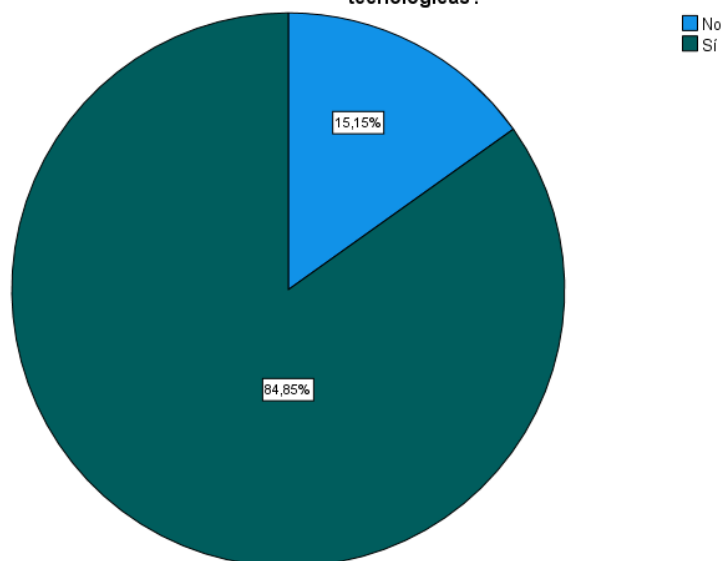


Gráfico 9. *Datos estadísticos del mejoramiento de aprendizaje*

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de EGB de la asignatura de Inglés, 28 estudiantes que representa el 84,8% manifestaron que sí mejoraría su aprendizaje de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas, por tal razón, es beneficioso para este proyecto investigativo, mientras que, un grupo menor de 5 estudiantes que representa el 15,2% mencionaron que no.

4.18 Análisis e interpretación de la entrevista a la docente de la asignatura de Inglés

Para el respectivo análisis e interpretación de los resultados de la entrevista, se realizó a la docente de la asignatura de Inglés de sexto año de Educación General Básica de la Escuela Educación Básica “Darío C. Guevara”.

Tabla 19. *Entrevista a la docente de la asignatura de Inglés*

N°	Pregunta	Respuesta	Análisis
1	¿Usted tiene conocimientos sobre el uso de equipos tecnológicos?	La docente entrevistada mencionó que tiene conocimientos sobre el uso de equipos tecnológicos, sin embargo, el que maneja más es el dispositivo móvil y poco el computador uso exclusivo de planificaciones, horario, registro de notas y asistencia.	La docente que imparte clases de la asignatura de Inglés tiene poco conocimiento en el uso de un computador, ya que sus clases hace uso exclusivo de material didáctico físico.
2	¿Usted hace uso de herramientas tecnológicas para impartir sus clases?	Menciona que no hace uso de manera frecuente del uso de herramientas tecnológicas al impartir sus clases porque desconoce de la existencia de dichas herramientas.	Las herramientas tecnológicas son de gran apoyo sustancial en el proceso de enseñanza-aprendizaje dejando atrás enfoques tradicionalistas y más

			bien, encaminándose a un enfoque constructivista.
3	¿Ha recibido capacitación acerca de la creación de recursos educativos digitales?	La profesora entrevistada menciona que no se encuentra totalmente capacitada para la creación de los recursos educativos digitales. A su vez, menciona que le gustaría recibir capacitaciones para la creación de los mismo.	Para poder crear los recursos educativos digitales es indispensable tener conocimientos elementales del uso de tecnologías, por la razón, de la existencia de múltiples software educativa que funciona tanto de forma local u online.
4	¿Usted cree que al implementar recursos educativo digital los estudiantes mejorarían su aprendizaje en la asignatura de inglés? ¿Por qué?	La docente respondía que al momento de que se implemente los recursos educativo digitales, los estudiantes se motivan al aprender la asignatura de inglés debido a que, se van a divertir de forma dinámica.	En el momento de que los docentes implementen nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de recursos educativos digitales, los estudiantes van adquirir conocimiento de forma eficaz y a la vez innovadora.

Fuente: Datos obtenidos de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

5. DISEÑO

Para el respectivo diseño implementación de los recursos educativos digitales es importante conocer las posibilidades en cuestión de acceso a la infraestructura como el software y hardware para la respectiva elaboración y el uso de los RED (Pérez-Serrano Flores, 2021).

A través de la fase de diseño, se seleccionó las temáticas mediante la prueba de diagnóstico tomada a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara” de la asignatura de Inglés, tomando en cuenta con la respectiva problemática detectada y las metas que se pretendió alcanzar. Se organizó de forma adecuada las temáticas acordes con los objetivos de la ejecución y a la ve del contexto escolar que se empleó.

El proyecto denominado **LEARN ENGLISH WITH US**, las actividades se desarrollaron en el software educativo de Ardora 9, en la cual se encontró constituido en la presentación de las temáticas concerniente a la asignatura de Inglés, con la finalidad de que los estudiantes de este centro educativo se motiven en aprender dicho idioma de forma innovadora e interactiva.

En la presente tabla 20, se presenta los objetivos de los contenidos de los recursos educativos digitales.

Tabla 20. *Objetivos de los contenidos del RED*

Contenidos de los recursos educativos digitales	
Temas	Objetivos
Alfabeto	Conocer la pronunciación de las letras del alfabeto.
Colores	Identificar los colores con su respectiva pronunciación y escritura.
Números	Identificar los números con su respectiva pronunciación y escritura.
Saludos	Conocer los saludos formales e informales con su respectiva pronunciación y escritura.

Días de la semana y meses del año	Conocer los días de la semana y meses del año con su respectiva pronunciación y escritura.
Partes del cuerpo	Identificar las partes del cuerpo con su respectiva pronunciación y escritura.
Preposiciones de lugar	Identificar las preposiciones de lugar con su respectiva pronunciación y escritura.
El uso del there is/there are	Conocer la aplicación del uso del there is/there are.
Adverbios de frecuencia	Aplicar adverbios de frecuencias.
Verbo to be	Aplicar la parte gramatical del verbo to be.
Verbo has/have	Aplicar la parte gramatical del verbo have/has.
Videos musicales	Aplicar habilidades lingüísticas mediante videos musicales.

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

El recurso educativo digital (RED) denominado **LEARN ENGLISH WITH US**, se encontró constituido de 6 bloques principales, cada uno de este bloque se encontró constituido de elementos de multimedia: A continuación, en la tabla 21, se muestra los bloques.

Tabla 21. *Bloques de contenidos del RED*

Bloques	
Módulos	
Bloque N°1	The alphabet Colors Numbers
Bloque N°2	Greetings Days of the week and months of Parts of body

Bloque N°3	Prepositions Use there is / there are Adverbs frequency
Bloque N°4	Verb to be Verbs have/has Verbs
Bloque N°5	Music Videos
Bloque N°6	Evaluation

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

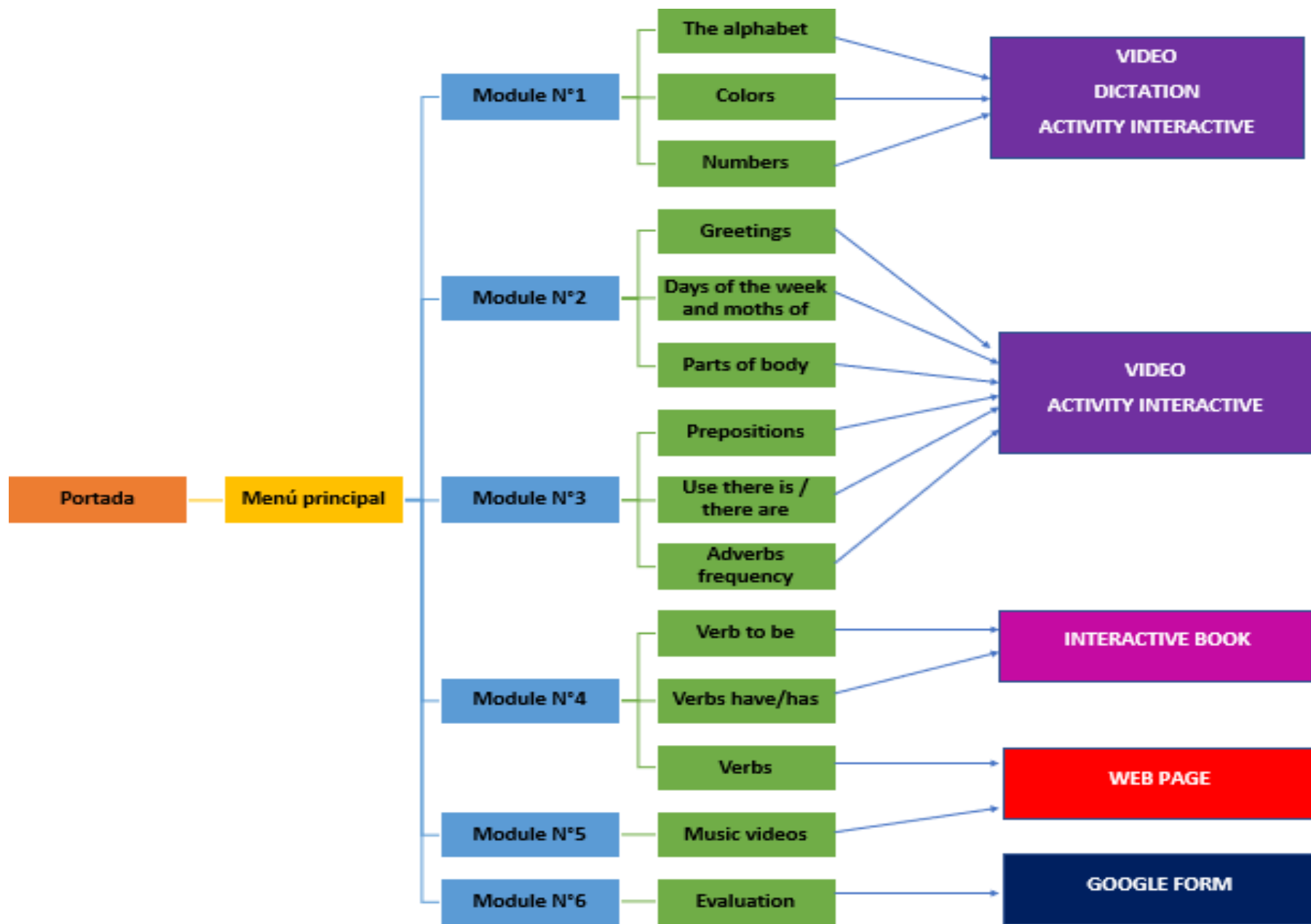


Figura 1. Mapa de navegación del RED
 Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

5.1 Diseño de interfaces

Para realizar el diseño del tipo de interfaz se debe que realizar un análisis exhaustivo el tipo de contenido que va estar integrado, el grupo dirigido, el contexto educativo y el escenario para su utilización (Cacheiro González , 2003).

Los componentes que se incorpore en el interfaz de las actividades, deben ser contemplado por lo siguiente:

- Las áreas de contenidos.
- Sistema navegaciones.
- Actividades interactivas.
- Experiencia del usuario.

5.1.1 Portada

En la Figura 2, se puede evidenciar el esquema de la interfaz de portada del recurso educativo digital **LEARN ENGLISH WITH US**.



Figura 2. Esquema del interfaz de la portada del recurso educativo digital
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

A continuación, se presenta las características que integran el interfaz de portada del recurso educativo digital.

5.1.1.1 Interfaz de la portada del RED

- **Color principal:** Verde
- **Color secundario:** Morado, negro, azul, amarillo y blanco.
- **Tipografía:** Tahoma.
- **Tipo de navegación:** Manual.
- **Finalidad:** Presentación del interfaz de la portada del recurso educativo digital de forma atractiva y dinámica.

5.1.2 Menú RED

En la Figura 3, se evidencia el esquema del interfaz del menú del respectivo recurso educativo digital.

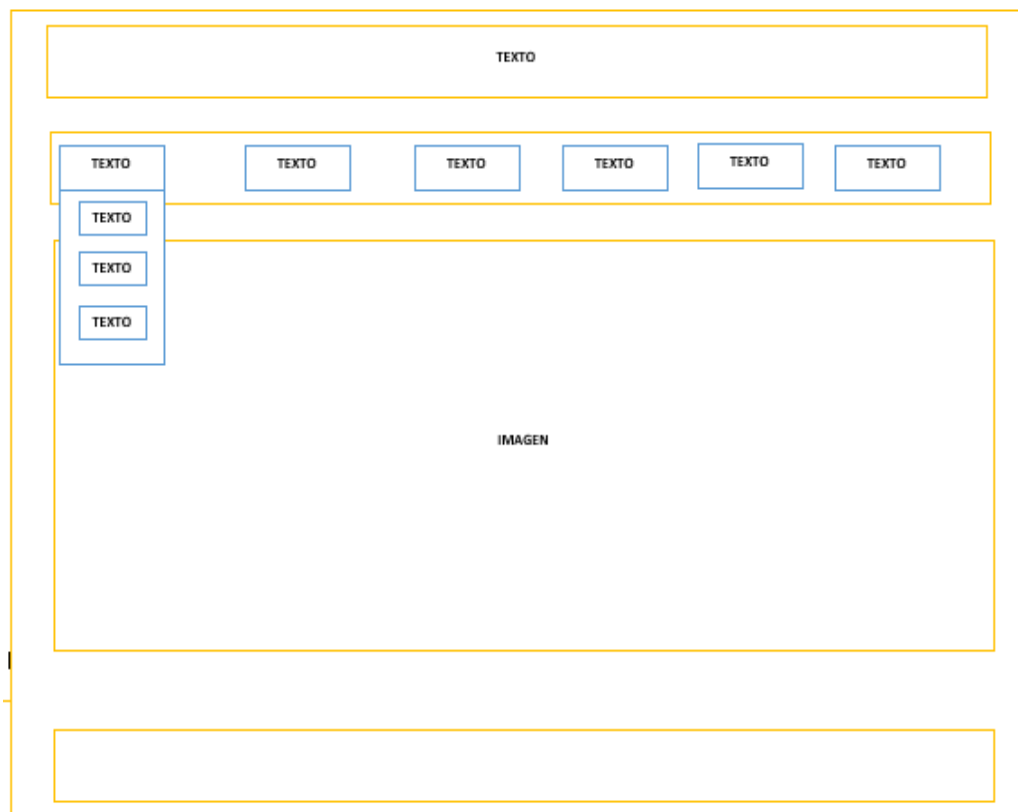


Figura 3. Esquema del interfaz del menú RED
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

5.1.2.1 Interfaz del menú del RED

- **Color principal:** Azul
- **Color secundario:** Gris.
- **Tipografía:** Tahoma.
- **Tipo de navegación:** Manual.
- **Finalidad:** Presentación del interfaz del menú del recurso educativo digital de forma atractiva y dinámica.

5.1.3 Módulos del RED

En la Figura 4, se evidencia los módulos del recurso educativo digital que es presentado con sus respectivos submenús.

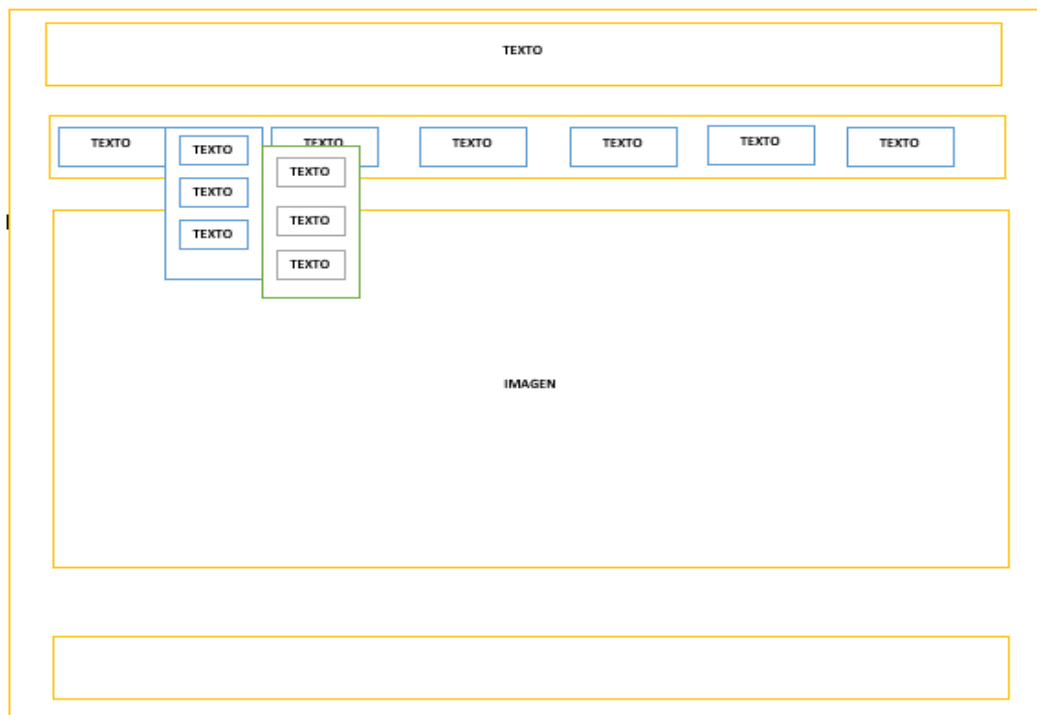


Figura 4. Esquema del interfaz de los módulos del RED
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

5.1.3.1 Interfaz de los módulos del RED

- **Color principal:** Azul
- **Color secundario:** Gris, naranja.
- **Tipografía:** Tahoma.

- **Tipo de navegación:** Manual.
- **Finalidad:** Presentación del interfaz de los módulos del recurso educativo digital de forma atractiva y dinámica.

5.1.4 Video

En la Figura 5, se evidencia el esquema de video del recurso educativa digital como parte de actividad lúdica y entretenida.

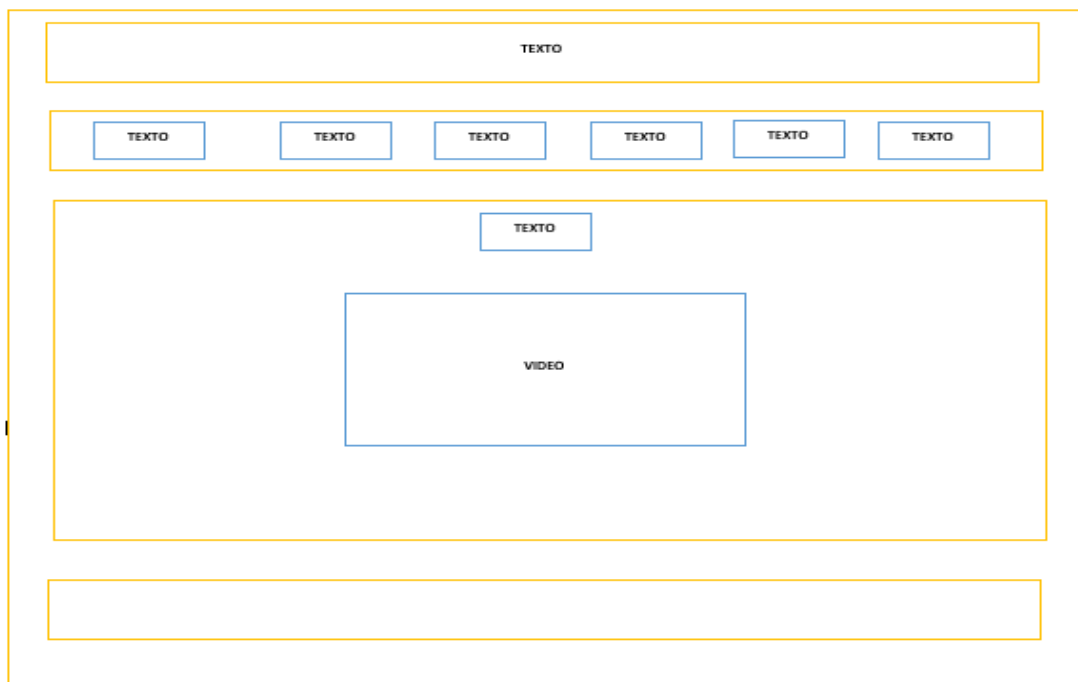


Figura 5. *Esquema del interfaz del video RED*
 Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

5.1.4.1 Interfaz del video RED

- **Color principal:** Celeste
- **Color secundario:** Azul, gris.
- **Tipografía:** Tahoma.
- **Tipo de navegación:** Manual.
- **Finalidad:** Presentación del interfaz de video del recurso educativo digital de forma atractiva y dinámica.

5.1.5 Actividades interactivas del RED

En la Figura 6, se evidencia el esquema de actividades interactivas del recurso educativo digital.

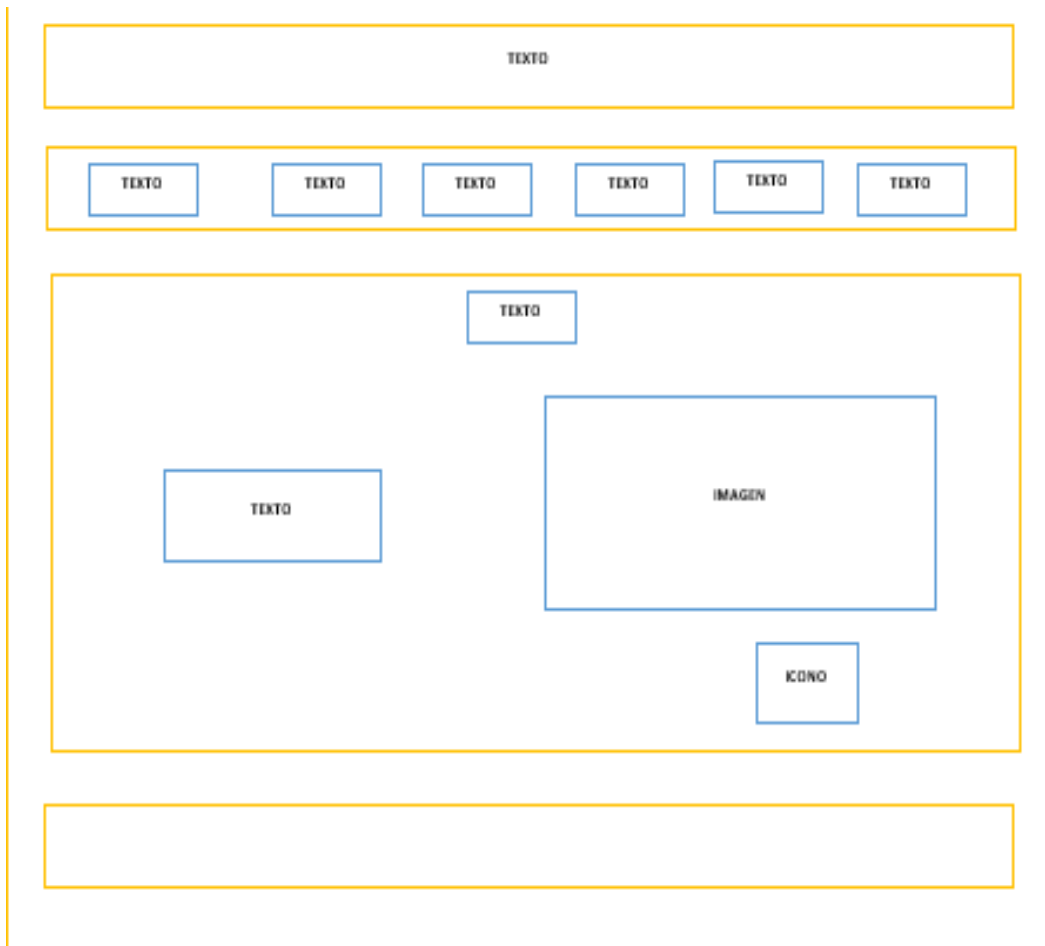


Figura 6. *Esquema de actividades interactivas del RED*
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

5.1.5.1 Interfaz de las actividades interactivas del RED

- **Color principal:** Verde
- **Color secundario:** Azul, gris.
- **Tipografía:** Tahoma.
- **Tipo de navegación:** Manual.
- **Finalidad:** Presentación del interfaz de actividad interactiva del recurso educativo digital de forma atractiva y dinámica.

6. PRODUCCIÓN Y/O DESARROLLO DEL PRODUCTO

En esta fase, se empezó en el desarrollo del recurso educativo digital, tomándose en cuenta, los esquemas realizados en la fase de diseño. Los esquemas en estos momentos sirven como prototipos o guía para poder realizar los recursos educativos digitales, de tal modo, es solvente de errores de forma acertada, los software que se implementen en los RED, son los que se detallan a continuación.

6.1 Desarrollo de los elementos que integran los recursos educativos digitales

A continuación, se procede el respectivo proceso para el desarrollo con cada herramienta implementa para la creación de las actividades lúdicas.

6.1.1 Desarrollo del diseño gráfico

Se utilizó el programa en línea de Presentación de Google para el diseño de la respectiva portada. Se lo utilizó por la razón de que ofrece imágenes innovadoras y fue fácil de manipular, tal cual como se muestra en la figura 7.



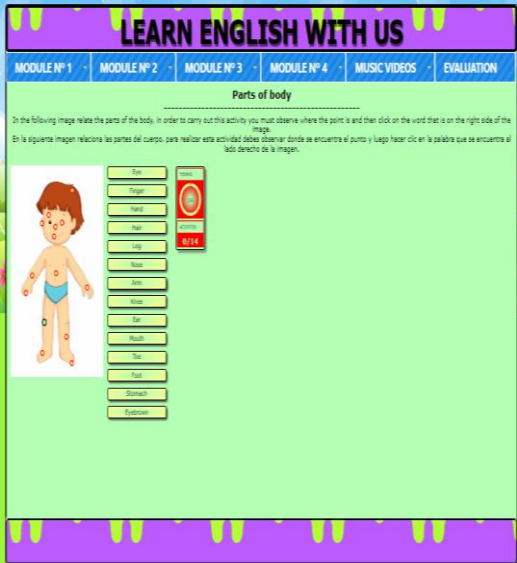

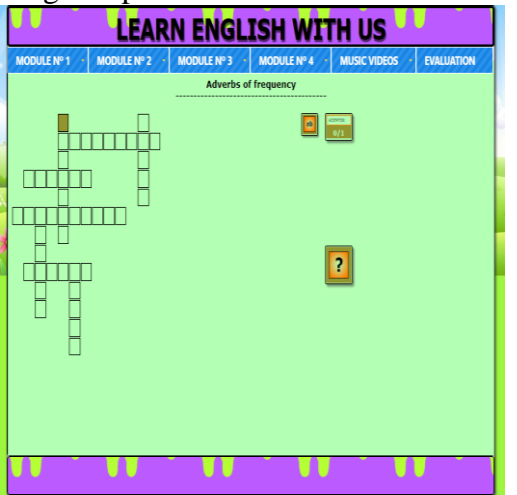

Figura 7. *Diseño de portada del RED*
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

6.1.2 Diseño de las actividades en el software de Ardora 9

Ardora 9, es un programa completo que ofrece múltiples actividades que son implementadas para la creación de los recursos educativos digitales. Es una gran

herramienta que ayuda a potenciar al sistema educativo y más aun con las actividades interactivas que esta posee. En la tabla 22, se muestran las actividades implementadas para la creación del recurso educativo digital.

Tabla 22. Actividades implementadas en RED

Recurso educativo digital	
Actividad	Página de multimedia
<p>Gráfico</p>  <p>Figura 8. Actividad interactiva: Gráfico</p>	<p>Libro</p>  <p>Figura 9. Actividad interactiva: Libro</p>
<p>Juego de palabras</p>  <p>Figura 10. Actividad interactiva: Juegos de palabras</p>	<p>Reproductor de video</p>  <p>Figura 11. Actividad interactiva: Reproductor de video</p>
Auto dictados	Relacionar

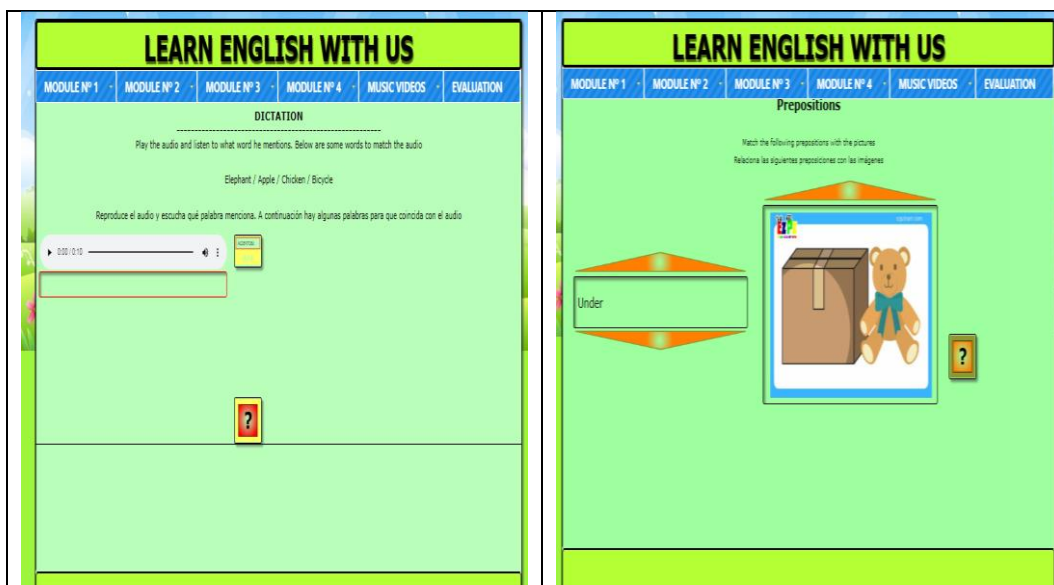


Figura 12. Actividad interactiva: Auto dictados

Figura 13. Actividad interactiva: Relacionar

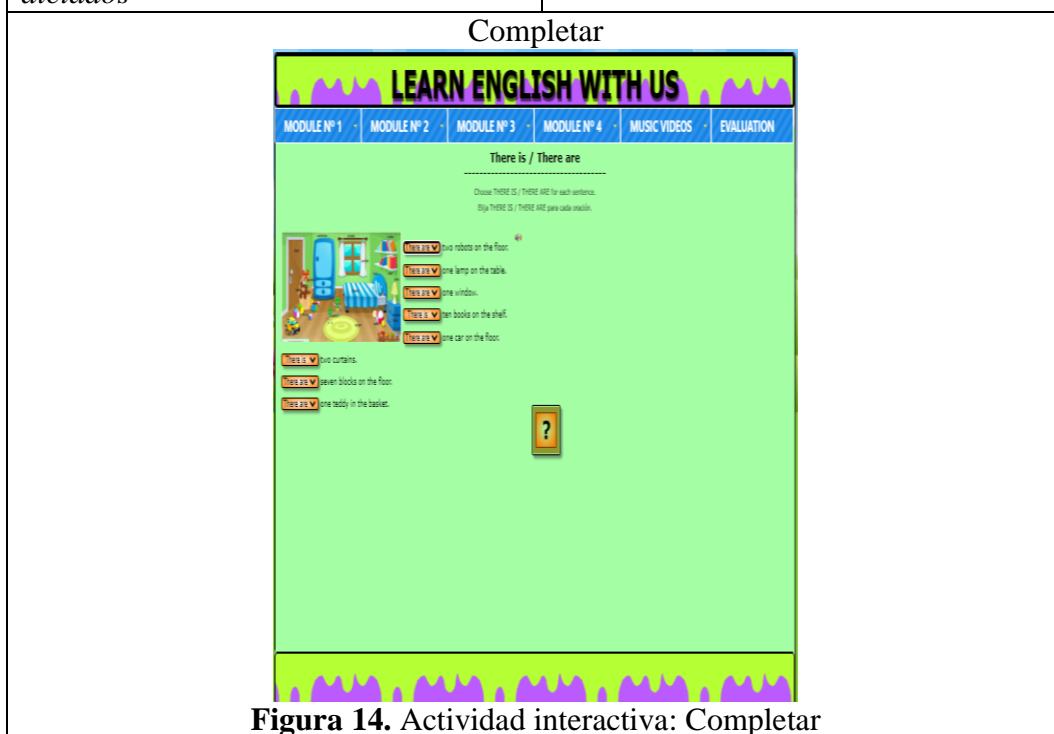


Figura 14. Actividad interactiva: Completar

Fuente: Ardora 9

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

6.1.3 Estructura de la página del RED

En la producción de este programa es la realización de las actividades para lo cual se hace uso de Ardora 9, es un software código abierto en la cual permite la creación de recursos educativos digitales de forma sencilla y con acabado de calidad. A la

vez permite en la integración de varios elementos de multimedia, tales como: sonidos, audios, imágenes, animaciones, videos, entre otros.

La nueva versión 9 de este programa incorpora gestión de usuarios y personalización de actividades interactivas. Es un software que cumple con los requisitos para la creación de contenidos lúdicos. En la figura 15, se muestra la estructura de la página del recurso educativo digital.

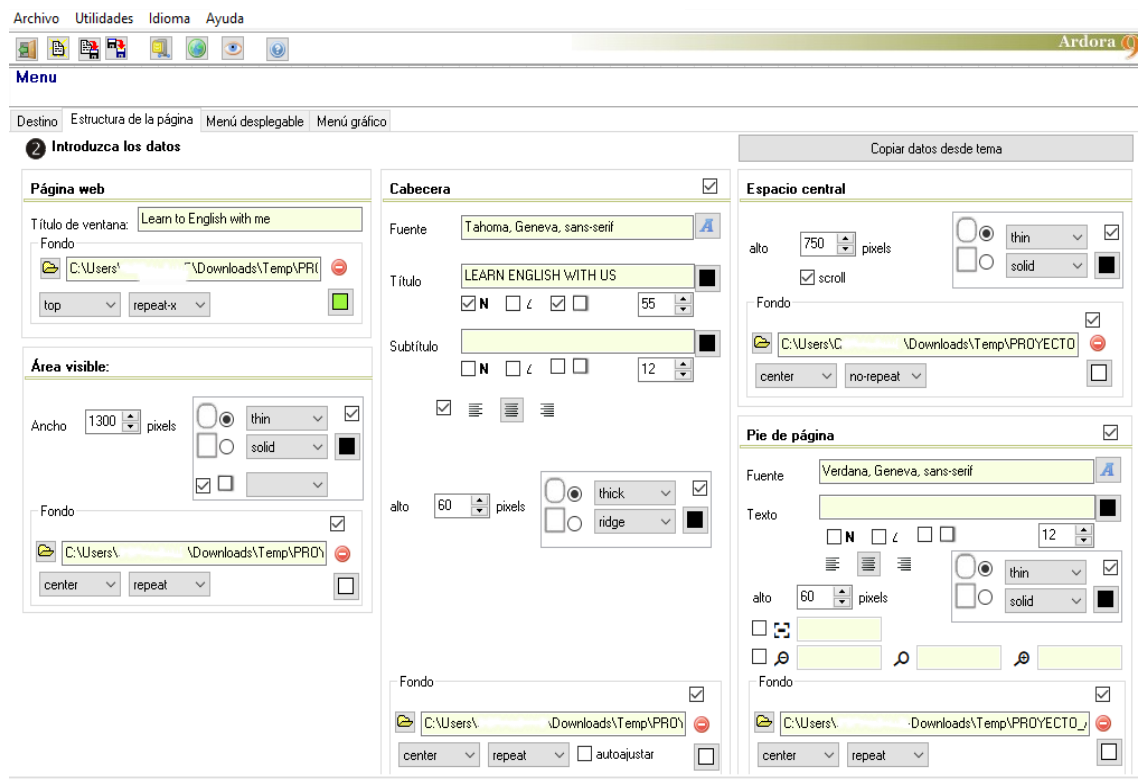


Figura 15. Ventana de la estructura de la página del RED
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

A través de esta fase, la implementación de este software educativo, se elaboró la estructura del esquema de la página del RED elaborado en la fase de diseño con el programa de Ardora 9, es una herramienta autor de código abierto, en la cual es compatible para cualquier sistema operativo.

6.1.4 Creación de un libro interactivo

En Ardora 9, permite crear diversas actividades lúdicas, en este caso se detalla, la creación de un libro interactivo, dentro de esta actividad se encuentra diversos elementos de multimedia, como: texto, animaciones, imágenes, video e inserción

de juegos. A continuación, se muestra en la figura 16, las propiedades del libro digital para la respectiva creación.

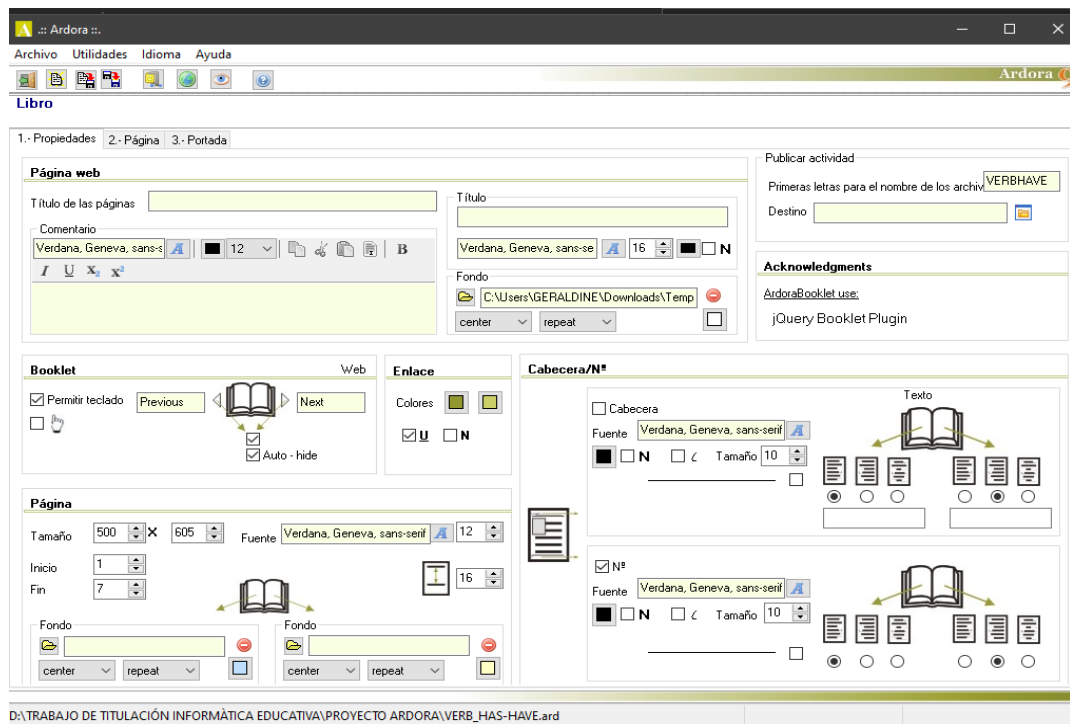


Figura 16. Estructura del libro digital
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

En la figura 17, se visualiza el interfaz para la inserción de contenidos y elementos de multimedia.

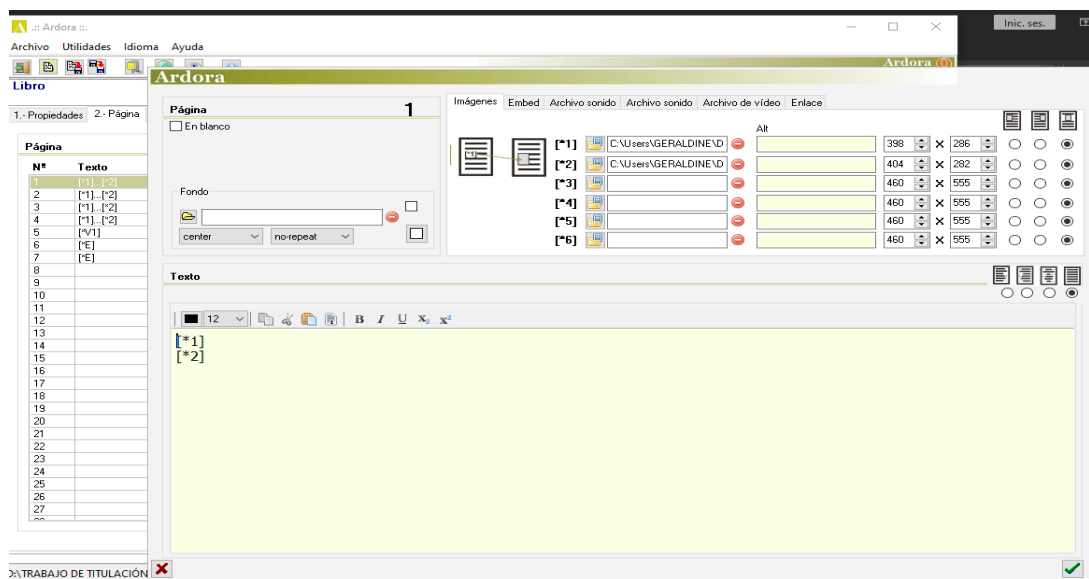


Figura 17. Estructura de la página del libro digital
Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

En la figura 18, se muestra la respectiva configuración de la portada que va estar contemplada en el libro digital interactivo.

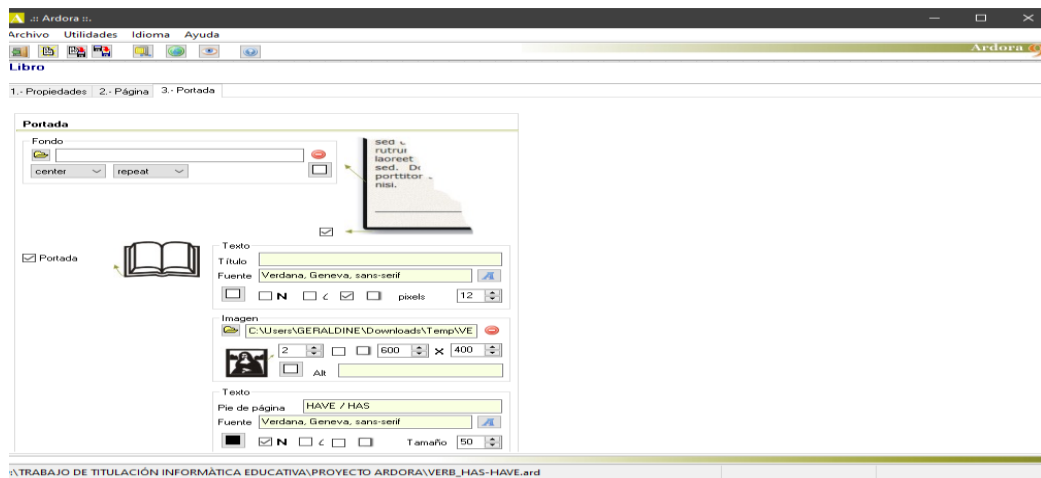


Figura 18. Portada del libro
 Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Gracias a esta fase, se elaboró el recurso educativo digital, partiendo de la parte pedagógica y tecnológica, ya que van de la mano al desarrollo del carácter para el diseño instruccional, y el diseño de multimedia se lo realizó con el software de Ardora 9, que ayuda a la creación de los RED. En la figura 19, se muestra la inserción de las actividades interactivas para posteriormente sea empaquetado en archivo comprimido.

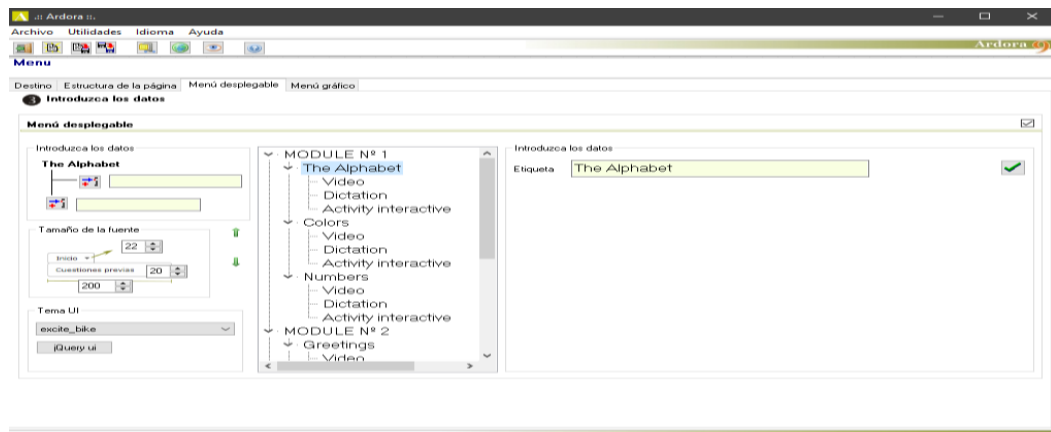


Figura 19. Ventana para la creación de los módulos.
 Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

7. PRUEBA PILOTO

A través de esta fase, se buscó perfeccionar el prototipo del recurso educativo digital a partir de la implementación a la docente y estudiantes de sexto año de Educación

General Básica, permitiendo en la incorporación de recomendaciones del mismo, asimismo, de la evaluación preliminar de las actividades interactivas para la respectiva realización de modificaciones y correcciones del RED. En la figura 20 y 21, se muestra la presentación del recurso educativo digital.



Figura 20. *Prueba piloto del recurso educativo digital*



Figura 21. *Explicación del prototipo*

Luego de haber realizado la ejecución de la prueba piloto del prototipo a los estudiantes de sexto año de EGB en el laboratorio de cómputo en la Escuela De Educación Básica Darío C. Guevara, permitió observar el funcionamiento de las actividades interactivas de la asignatura de Inglés. A continuación, en la tabla 23, se muestra la fase de la prueba piloto implementada en el recurso educativo digital de la asignatura de Inglés.

Tabla 23. Prueba piloto del RED

Elementos	Error	causa	Solución
Imágenes	No aparece	Incompatibilidad	Reconoce solo los siguientes formatos: .pn, jpg y .jpeg.
Color	No se distingue	No se distingue	Cambiar de color que se acople al RED.
Video	No se reproduce	Incompatibilidad	Reconoce solo formatos de .mp4

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

En la prueba piloto fue realizada en 16 computadoras que se encuentran en el laboratorio de computación, de las cuáles funcionó correctamente 12 computadoras, en el navegador que inició de forma más fácil fue en Google Chrome y Edge.

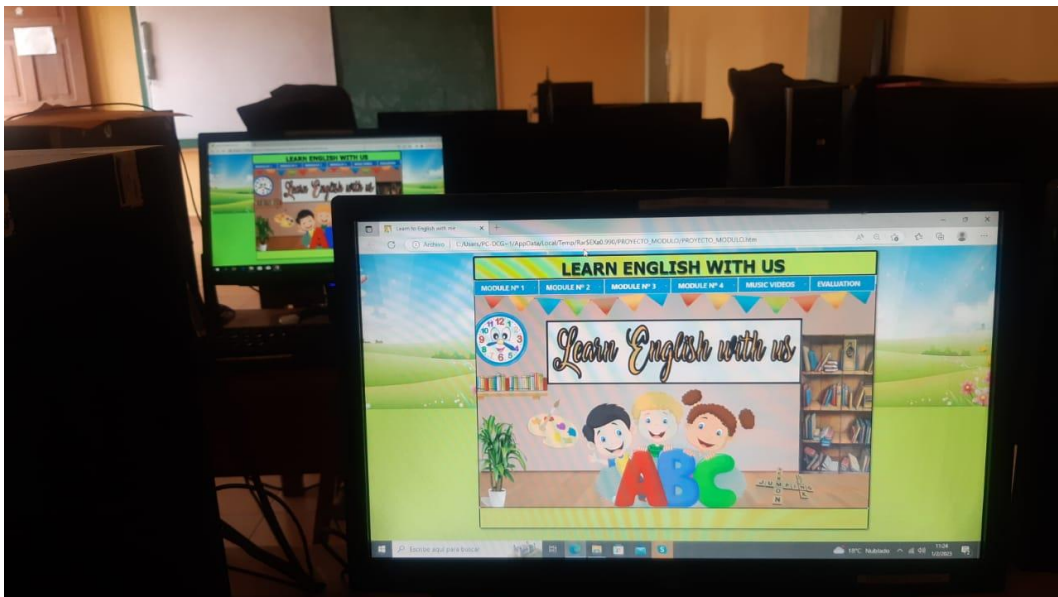


Figura 22. Prueba piloto en las computadoras del laboratorio de cómputo

8. EVALUACIÓN Y MEJORAMIENTO

Al llegar esta última fase, para el proceso de evaluación y mejoramiento se trabajó con 33 estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica Darío C. Guevara con el objetivo primordial de mejorar el

recurso educativo digital, asimismo, de constatar cada objetivo propuesto este proyecto, haya sido alcanzado con su totalidad en la implementación y ejecución del mismo.

Gracias a esta propuesta tecnológica educativa, sirvió como punto esencial para que los alumnos de esta institución no tengan déficit de conocimientos en la asignatura de Inglés, y esto sea empleado de manera correcta las habilidades y destrezas del idioma. El recurso educativo digital estuvo constituido de diversas actividades lúdicas para que los estudiantes resuelvan de forma dinámica e innovadora, además estuvo constituida de diferentes contenidos, juegos, actividades interactivas y videos musicales.

8.1 Evaluación

Análisis estadísticos del promedio del pretest destinada a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación General Básica “Darío C. Guevara”

Para conocer el nivel de conocimiento de la asignatura de Inglés de los 33 estudiantes de EGB, se logró mediante las calificaciones obtenidas del pretest, como se muestra en la tabla 24.

Tabla 24. *Calificaciones del pretest*

Estudiantes	Calificación
ne_1	5
ne_2	2
ne_3	9
ne_4	9
ne_5	4
ne_6	5
ne_7	5
ne_8	6
ne_9	3
ne_10	5
ne_11	5

ne_12	7
ne_13	2
ne_14	5
ne_15	4
ne_16	1
ne_17	6
ne_18	4
ne_19	8
ne_20	7
ne_21	7
ne_22	3
ne_23	1
ne_24	2
ne_25	5
ne_26	2
ne_27	6
ne_28	4
ne_29	4
ne_30	6
ne_31	7
ne_32	8
ne_33	1

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Para la obtención del promedio de este pretest, se tuvo que realizar la siguiente formula:

$$P = \frac{(ne_1 + \dots + ne_{33})}{33}$$

Donde;

P= promedio

ne= notas de estudiantes

Como se evidencia en la tabla 24, se obtuvo las calificaciones de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica Darío C. Guevara y posteriormente, se realizó el cálculo del promedio, en la cual, se sumó las calificaciones de los alumnos y se dividió para el número de los estudiantes, en donde, se obtuvo el promedio de 4,78 sobre 10 puntos, como se muestra en la tabla 25.

Tabla 25. *Promedio del pretest*

Promedio de las calificaciones de los estudiantes de la asignatura de Inglés de sexto año de EGB Escuela de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica Darío C. Guevara
4,78

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Mediante el promedio obtenido de la calificación de 4,78 sobre 10 puntos a través de la escala de calificaciones del Ministerio de Educación del Ecuador, los estudiantes se encontraron de manera general en el rango de está próximo alcanzar los aprendizajes requeridos, la tabla 26 presenta la respectiva escala que se optó para identificar el grado de conocimiento de la asignatura de inglés y darle una respectiva clasificación para el presente caso de estudio.

Tabla 26. *Escala de calificaciones del Ministerio de Educación*

Escala de calificaciones del Ministerio de Educación del Ecuador		
Domina los aprendizajes requeridos	DA	9,00-10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos	AP	7,00-8,99
Está próximo alcanzar los aprendizajes requeridos	PA	4,01-6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos	NA	≤4

Fuente: Decreto ejecutivo N°366, publicado en el Registro Oficial N°286 de 10 de julio de 2014

La escala de calificaciones se optó por los siguientes criterios: donde la escala ≤4 no alcanza los aprendizajes requeridos (NA), el 4,01-6,99 está próximo alcanzar los aprendizajes requeridos (PA), el 7,00-8,99 alcanza los aprendizajes requeridos (AP), el 9,00-10,00 domina los aprendizajes requeridos (DA).

8.1.1 Grupo experimentales

En la presente investigación para poder conocer el grado de conocimiento en la asignatura de Inglés de los estudiantes de sexto año de EGB, que no superan la edad de 11 años que conforman el 100% del presente proyecto, fue indispensable disgregar en dos grupos, a lo que estuvo constituido grupo experimental A y grupo experimental B, dentro de las cuales se cuenta con 33 estudiantes que cursaron el sexto año de Educación General Básica. Se trata de una muestra de carácter intencional, mediante la disposición de los alumnos para poder realizar este proyecto. A la vez, se buscó la división de grupos homogéneos, eso sí conservando características esenciales, con el objetivo de que la investigación no arroje resultados incorrectos.

8.1.1.1 Estrategia para la implementación del RED

Se realizó las clases dentro del aula con el grupo experimental A en la cual se proporcionó ficha pedagógica física, por otra parte, el grupo experimental B se dirigió al laboratorio de cómputo del centro educativo para realizar las mismas actividades, pero adicionalmente se puede hacer el proceso de retroalimentación (feedback) a través del recurso educativo digital que se realizó en el software de Ardora 9.

Luego se condujo a reunir a los dos grupos experimentales tanto al A como el B cuya finalidad es de la aplicación del postest para conocer el grado de conocimiento, se aplicó una evaluación a todos los estudiantes para obtener las calificaciones, como se muestra en la tabla 27.

Tabla 27. *Calificaciones de los grupos experimentales A y B*

Estudiantes: Grupo experimental A	Calificación	Estudiantes: Grupo experimental B	Calificación
ne_1	7	ne_18	10
ne_2	5	ne_19	8
ne_3	5	ne_20	10

ne_4	6	ne_21	10
ne_5	4	ne_22	7
ne_6	5	ne_23	10
ne_7	6	ne_24	10
ne_8	6	ne_25	9
ne_9	3	ne_26	10
ne_10	5	ne_27	10
ne_11	1	ne_28	8
ne_12	3	ne_29	8
ne_13	5	ne_30	6
ne_14	6	ne_31	10
ne_15	1	ne_32	7
ne_16	4	ne_33	8
ne_17	3		

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

Para la obtención del promedio de este pretest, se tuvo que realizar la siguiente formula:

$$P = \frac{(ne_1 + \dots + ne_{33})}{33}$$

Donde;

P= promedio

ne= notas de estudiantes

Como se visualiza en la tabla 27, se pudo obtener las calificaciones del grupo experimental A y B, en la cual se observó que los estudiantes que conformaron el grupo experimental A, obtuvieron un promedio en la asignatura de Inglés dentro del salón de clases de 4,41 sobre 10 puntos, por otra parte, el grupo experimental B obtuvieron un promedio de 8,81 sobre 10 puntos, gracias a la implementación del recurso educativo digital creado en el software de Ardora 9.

Tabla 28. Promedio de calificación del grupo experimental A y B

Promedio de la calificación del grupo experimental A realizada dentro del aula	Promedio de la calificación del grupo experimental A con la implementación del recurso educativo digital de Ardora 9
4,41	8,81

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”

Elaborado por: Ángel Gavilanes y David Goyes, 2023

A través del promedio obtenido del grupo experimental A de 4,41 sobre 10 puntos mediante la escala de calificaciones del Ministerio de Educación del Ecuador, se constató que los estudiantes se encontraron en la escala de estar próximo alcanzar los aprendizajes requeridos (AP), a diferencia del grupo experimental B que obtuvo un promedio de 8,81 puntos, que permitió a este grupo estar dentro de la escala de alcanzar los aprendizajes requeridos.

De esta manera se pudo evidenciar que el recurso educativo digital influye de manera considerada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés, en la cual se convierte en un recurso muy competente al momento de reforzar los conocimientos de esta asignatura. El grupo experimental B que tuvo acceso al RED diseñada para este proyecto demostraron tener habilidad y destrezas al resolver el cuestionario aplicado a los estudiantes.

8.2 Mejoramiento

Por última parte, se procedió el respectivo mejoramiento del recurso educativo digital (RED), se modificó algunos aspectos concernientes a la observación directa realizada al momento de ejecutarse la prueba piloto del RED. Se tomó también a consideración la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes y a la docente del centro educativo.

Con esta fase se concluye definitivamente con el desarrollo y entrega del producto final del recurso educativo digital que corresponde a un herramienta pedagógica-tecnológica realizada las diferentes correcciones en las diversas etapas, de tal modo, que es producto de un trabajo riguroso durante el proceso de creación e

implementación, haciendo uso de estrategias metodológicas adecuada al desarrollo de RED.

9. CONCLUSIONES

- La profesora utiliza estrategias metodológicas tradicionalista en el proceso de enseñanza, como recursos educativos utiliza el libro otorgado del ministerio de Educación del Ecuador, además de tener afiches, papelotes que dispone sin sacar provecho de su uso.
- Los recursos educativos digitales son herramientas pedagógicas importante para que el estudiante asimile, comprenda y recepte información, por tal razón, los RED forma parte clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual debe ser utilizado en los centros educativos.
- Al implementar los recursos educativos digitales permite fortalecer el proceso académico de los estudiantes, despertando interés y motivación en aprender haciendo uso de equipos tecnológicos.
- Con el recurso educativo digital realizada en el software de Ardora 9, se verificó el perfeccionamiento de las habilidades y destrezas del idioma de inglés con la finalidad de obtener resultados positivos para este proyecto facilitando el proceso de aprendizaje de esta asignatura.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- APPF . (27 de septiembre de 2020). *appf*. Obtenido de <https://www.appf.edu.es/que-es-hot-potatoes-conoce-como-funciona-este-recurso-tic-educativo/>
- Barreiro Pérez, L. M., Batista González, M. d., Cazañas Marisy, C., & Rodríguez Villamil, M. A. (2021). El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés con fines académicos: Un curso a distancia. *Referencia Pedagógica*, 9(3), 489-500.
- Bosquez Vera, G. Y., Muyulema Allaica, J. C., Pacheco Yopez, J. E., & Usca Veloz, R. B. (2022). Aplicación móvil educativa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en tiempo de pandemia. *AlfaPublicaciones*, 4(2.2), 39-55. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i2.2.213>
- Cabrera, J. (2008). *Modelo de Centro Virtual de Recursos para contribuir a la Integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría*. La Habana: Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría.
- Cacheiro González , M. (2003). APRENDIZAJE EN RED: DISEÑO DEL INTERFAZ. *Congreso Internacional Virtual Educa* (págs. 1-14). Miami: UNED-Facultad de Educación . Obtenido de <https://recursos.educoas.org/publicaciones/aprendizaje-en-red-dise-o-del-interfaz>
- Castellanos, J., Martín, E., Pérez, D., Santacruz, L., & Serrano, L. (2011). *Las TIC en la Educación*. España.
- Chavarri, G. (20 de julio de 2021). *blogthinkbig*. Obtenido de <https://blogthinkbig.com/modelos-educativos-y-sus-tendencias>

- Doncel, L. (30 de noviembre de 2014). *leodoncel*. Obtenido de <https://leodoncel.com/leodoncel/ardora-creacion-de-contenidos-escolares-para-la-web/>
- Ferreira Da Silva, D. (2022). La importancia de la inclusión digital en el sistema educativo. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 01, 69-78. Obtenido de 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/importancia-de-la-inclusion
- García, E. (2012). *Materiales Educativos Digitales*. Blog Universia.
- GCE. (16 de marzo de 2021). *grupoconsultoreducativo*. Obtenido de <https://www.grupoconsultoreducativo.com/blog/exelearning-una-herramienta-de-autor-que-debes-conocer/>
- Góngora, R. (2015). *Aplicación de software educativo Ardora en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en la Unidad Educativa Fiscomisional "10 de Agosto"*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Hernández Doria , C., Gómez Zermeño, M., & Balderas Arredondo, M. (2016). THE INCLUSION OF TECHNOLOGIES TO FACILITATE THE TEACHING-LEARNING PROCESSES IN NATURAL SCIENCES. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14(3), 1 - 19.
- López, M. (2007). *Modelo Pedagógico del Tutor en la enseñanza-aprendizaje del inglés a distancia con el aprovechamiento de las TIC en el postgrado*. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona".
- Madueño, L. (2003). Modelo Thales de desarrollo de software educativo. *Modelo Thales*. Universidad Zulia, Venezuela.
- Mancuzo, G. (7 de enero de 2022). *comparasoftware*. Obtenido de <https://blog.comparasoftware.com/los-5-tipos-de-software-educativos-mas-usados/>

- Ministero de Educación del Ecuador. (2012). *Acuerdo Ministerial 020 - 2012*. Quito.
- Océano Educación. (20 de febrero de 2019). *oceanoeeducacion*. Obtenido de <https://ec.oceanoeeducacion.com/recursos-educativos-para-el-docente-de-hoy/>
- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. *EduQ@2017*, 1-13.
- Otrera, D. (febrero de 26 de 2016). Obtenido de entramar: <https://www.entramar.mvl.edu.ar/que-es-jclic/>
- Pérez-Serrano Flores, V. (2021). El diseño de recursos didácticos digitales: criterios teóricos para su elaboración e implementació. *Diálogos sobre educación*, 12(22), 1-18. doi:<https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.918>
- Posada Prieto, F. (27 de marzo de 2012). *canaltic*. Obtenido de <https://canaltic.com/blog/?p=889>
- Pullopaxi, L. (2020). *Implementación del software educativo ardora en el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos relacionados al agua, en el área de las ciencias naturales, con los estudiantes del cuarto año de básica de la Unidad Educativa "Antonio José De Sucre"*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Reyes Chávez , R., & Prado Rodríguez , A. (2020). Information and Communication Technology as Tools for Inclusive Education Systems in Elementary Schools. *Revista Educación*, 44(2), 1 - 32.
- Romero, B. (2016). *EL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OCHO DE NOVIEMBRE"*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Torres, J. (6 de mayo de 2015). *catedu*. Obtenido de <https://wp.catedu.es/colaboraulatic/edilim-un-clasico-generator-de-actividades-interactivas/>

Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Aprende en línea*. Medellín: Universidad de Antioquía.

11. ANEXOS

Anexo A. Anteproyecto



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



**ESCUELA DE CIENCIAS INFORMÁTICA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TEMA:

RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARIO C. GUEVARA" DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

PROPUESTA TECNOLÓGICA EDUCATIVA

AUTORES:

**GAVILANES VALLEJO ANGEL EUDORO
GOYES QUINATOA LUIS DAVID**

GUARANDA-ECUADOR

2022

Nombre del proyecto

Recurso educativo digital para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Inglés con los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Escuela de Educación Básica "Darío C. Guevara" de la parroquia San José del Tambo, cantón Chillanes, provincia Bolívar, durante el periodo lectivo 2022-2023.

Localización geográfica

La presente propuesta tecnológica educativa se desarrollará en la Escuela de Educación Básica "Darío C. Guevara" ubicada en la provincia de Bolívar, cantón Chillanes, parroquia San José del Tambo.

Sus coordenadas geográficas son: -1.93333 y -79.1833

Análisis de la situación actual

En los últimos años, las tecnologías de la información y la comunicación – TIC han tenido un gran desarrollo y desempeñan un papel fundamental en la sociedad, lo cual se manifiesta en cada una de las organizaciones e instituciones, no siendo la escuela la excepción; las herramientas informáticas educativas son más provechosas y motivadoras para los estudiantes múltiples facilidades puesto que se pueden acceder a estas desde cualquier parte del mundo.

Al respecto, Hernández, Gómez y Balderas (2016) manifiestan que la creación de nuevas tecnologías genera una sociedad enfocada al uso de la información, lo cual repercute en el campo de la educación. Es por ello que la escuela tiene un papel primordial que consiste en integrar estos recursos tecnológicos con la formación del alumnado, para formarlos con el fin de que respondan a las exigencias de un mundo globalizado.

Por su parte Reyes y Prado (2020) consideran el fenómeno de las tecnologías de la información y comunicación y su impacto en el ámbito educativo bajo dos posturas, la primera hace mención a su incorporación como elemento que promueve la desigualdad, pues no todos pueden acceder a las herramientas y recursos tecnológicos; por lo tanto, dividen a las personas entre quienes tienen acceso, habilidades para su manejo y utilización, de aquellas que están marginadas de estos recursos, es decir, ahora se habla de las diferencias ya no solo de espacios de desarrollo, sino de las fronteras que se miden en términos de la alfabetización digital. Así también ubican a las TIC como un medio que puede representar para

las personas socialmente desfavorecidas una importante oportunidad de inclusión, acceso a información, formación, trabajo, salud, comunicación y expresión de tal forma que, la inclusión social se vincula directamente con el uso de las TIC mediada por la sociedad del conocimiento.

La educación juega un papel importante en la sociedad, además de transmitir conocimientos, está comprometida con la formación de los ciudadanos, preparando a los estudiantes para la vida, esto proviene de la promoción del desarrollo socioeducativo y un mejor acceso a la información, y el uso de la tecnología es un factor fundamental en la interacción escolar. Para Ferreira Da Silva (2022) insertar tecnologías en el ámbito escolar es buscar nuevas estrategias de enseñanza, apuntando a una mejor educación; en consecuencia, es fundamental que el sistema educativo refleje y trabaje con docentes y estudiantes la inclusión digital de manera positiva y sistematizada, para que el conocimiento sea satisfactorio y rentable, la tecnología complementa el conocimiento de quienes participan en la práctica educativa, aportando beneficios al aprendizaje.

En nuestro país si bien es cierto existe la inclusión de procesos educativos mediados por el uso de herramientas tecnológicas, principalmente después de los efectos de la pandemia por el Covid-19; sin embargo, un gran número de instituciones del nivel básico no han sido totalmente favorecidas de estos cambios, más bien en un constante intento por mejorar su calidad educativa aún existen instituciones especialmente del sector rural que no disponen de computadoras mucho menos de acceso a internet.

En el caso de la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara” es una institución ubicada en la parroquia San José del Tambo, cuentan con un pequeño laboratorio informático cuyas computadoras no son de última generación y con un limitado acceso a internet, a pesar de ello los estudiantes de sexto año de educación general básica no hacen uso de herramientas informáticas y su formación se basa en métodos educativos tradicionales, ante lo cual es prioridad hacer uso de aplicaciones tecnológicas como Ardora, recurso de apoyo didáctico para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Antecedentes

Latinoamérica se encuentra en proceso de desarrollo de las TIC para la educación, esto compromete a que el docente debe estar preparado en los ámbitos de la

informática y la pedagogía para la transferencia del conocimiento que se denomina infopedagogía.

La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) haciendo mención en el Proyecto 2021 establece que “entre las metas educativas para Latinoamérica está la de apoyar a los ministerios en las políticas de incorporación de las nuevas tecnologías de comunicación a la enseñanza” (Góngora, 2015).

Las instituciones educativas en el Ecuador, según el acuerdo ministerial 020-12 del Ministerio de Educación del Ecuador (2012), promueven la aplicación de tecnologías de la información y la comunicación - TIC, en las aulas e instituciones educativas para el mejoramiento de la enseñanza – aprendizaje, a través de software para la incorporación de las TIC en la educación, la elaboración de contenidos digitales y la dotación de equipo informático e Internet.

Esto ha motivado a que se desarrollen y planifiquen modelos de enseñanza más flexibles y accesibles, en la medida de darle al docente el rol de orientador en el proceso de aprendizaje, facilitador de recursos y herramientas tecnológicas que permitan al estudiante explorar y crear nuevos conocimientos de forma eficaz, responsable y comprometida con el propio aprendizaje que él está construyendo.

Al respecto Pullopaxi (2020) manifiesta que en la actualidad las TIC, traen consigo varios beneficios para la educación, existen infinidad de herramientas, tal es el caso del software educativo, estas herramientas están se pueden utilizar para trabajar en el aula lo cual facilitaría de gran manera el aprendizaje de los educandos. Adicionalmente considera que Los estudiantes tienen preferencia por actividades de evaluación interactivas donde se integren crucigramas, completamiento, palabra secreta, juegos de gráficos emparejamientos y que los resultados y errores se den inmediatamente después de la evaluación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es oportuno mencionar que Romero (2016), manifiesta que cuando hablamos de software educativo nos estamos refiriendo a los softwares educativos o softwares didácticos, conocidos también, como software por ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, se excluyen de este tipo de software, todos aquellos de uso general utilizados en el ámbito empresarial que también se utilizan en los centros educativos

con funciones didácticas o instrumentales como: procesadores de texto, gestores de base de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, entre otros.

En tal virtud se considera que la aplicación de software educativo es una buena opción para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que este se caracteriza por ser una herramienta que permite la interacción de los educandos; permite el empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

La Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara” de la parroquia San José del Tambo, cantón Chillanes, provincia de Bolívar, se enmarca dentro de la problemática latinoamericana, nacional y local, en lo que concierne al manejo de las TIC, puesto que a pesar de contar con los recursos y servicios informáticos estos son subutilizados. Es decir, las áreas como Ciencias Naturales, Sociales, Lengua, entre otras, no utilizan soportes multimedios para el desarrollo diario de las clases, se desconoce ampliamente el contexto de software educativo y sobre evaluaciones interactivas es una utopía.

Conociendo el valor y la eficacia que brinda el uso de software educativo para el desarrollo de las habilidades del educando, con el presente trabajo de investigación se pretende dar solución a una problemática que ha existido en la población académica de la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara”, la cual es la escasa utilización de recursos didácticos tecnológicos por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante denotar que el trabajo de investigación tiene carácter novedoso, en función de que es el primer trabajo de investigación de esta naturaleza que se ejecuta en la parroquia San José del Tambo y cantón Chillanes, así como también aborda la estrategia clave del Estado Ecuatoriano de elevar el nivel educacional del país mediante el uso de las nuevas tecnologías, haciéndose énfasis en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las edades estudiantiles tempranas.

Justificación

El campo de la Educación cada día exige más en la preparación de docentes capaces de integrarse en el contexto tecnológico actual de los procesos sociales o productivos. No hay duda de que el ser humano se verá impulsado a estudiar toda

su vida, por lo que enseñar a los estudiantes a aprender es la principal tarea de un docente; para lo cual deberá estar capacitado.

En la actualidad, es una necesidad incorporar los recursos tecnológicos al quehacer educativo; es indispensable hacer un alto en nuestras actividades y reflexionar sobre nuestra participación en la contribución de nuevas tendencias tecnológicas aplicadas a la educación.

Esta propuesta va en función de dar solución a una problemática que se da en la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara”, donde se evidencia la escasa utilización de herramientas tecnológicas por parte de los docentes, y es ahí donde nace la presente propuesta tecnológica educativa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes; utilizando las TIC mediante la aplicación del software educativo Ardora 9 considerando que es una aplicación informática para docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web. Se pueden crear más de 35 tipos distintos de **actividades**, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías, esquemas, entre otros, más de 10 tipos distintos de **páginas multimedia**: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o mp4, anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, sistema de comentarios y gestor de archivos, pensadas fundamentalmente para el trabajo colaborativo entre el alumnado, así como las utilidades que permiten presentar conjuntamente varios contenidos como los **paquetes de actividades, espacios web** o los **escritorios virtuales**.

Cabe resaltar que no es necesario la instalación de ningún tipo de plugin, esto implica que se puede acceder a los contenidos independientemente del tipo de sistema operativo y/o dispositivo que se use **tablets**, teléfonos **móviles**, únicamente se deberá de contar con un navegador que soporte estos últimos estándares como Firefox, Chrome, Opera.

Beneficiarios

Los beneficiarios directos serán, por un lado, los docentes de la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara” quienes contarán con nuevos recursos didácticos que les permitirá mejorar sustancialmente sus métodos de enseñanza; por otra parte, los 32 estudiantes de sexto año quienes desarrollaran su aprendizaje de forma significativa, de la mano de la tecnología, innovación y creatividad.

Objetivos

Objetivo General

Implementar un recurso educativo digital para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Inglés con los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara”, Parroquia San José del Tambo, Cantón Chillanes, Provincia Bolívar, durante el periodo lectivo 2022-2023.

Objetivos Específicos

- Indagar sobre recursos educativos digitales como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Determinar los diversos recursos educativos digitales para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Inglés.
- Utilizar la herramienta Ardora 9 para el desarrollo de los recursos educativos digitales que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Inglés.

Metas

1. El 100% de los docentes serán capacitados en el uso de la aplicación Ardora 9 con el fin de generar recursos didácticos con apoyo de la tecnología mejorando sus métodos de enseñanza.
2. El 100% de los estudiantes de sexto año de la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara” serán capaces de utilizar los contenidos web desarrollados con la aplicación tecnológica Ardora, como mecanismo principal de adquisición de conocimiento.

Actividades

1. Acercamiento con las autoridades para socializar acerca de los beneficios de la implementación de la aplicación tecnológica Ardora 9.
2. Recopilación de la información para la ejecución del proyecto.
3. Adecuación del laboratorio de computación existente en la institución.
4. Consultas bibliográficas en internet y bibliotecas.
5. Instalación de la aplicación Ardora 9.
6. Diseño de los contenidos web.

7. Capacitación a docentes y estudiantes.
8. Aplicación de la prueba piloto con los contenidos web diseñados.
9. Entrega de la propuesta tecnológica educativa a la Escuela de Educación Básica “Darío C. Guevara”.

Cronograma valorado de actividades

Tabla 01: Cronograma valorado de actividades

ACTIVIDADES	NOVI			DICIE			ENER		
	EMBR		E	MBRE			O		
Aprobación del tema.									
Recopilación de la información									
Desarrollo de la introducción y el marco contextual									
Desarrollo del diagnóstico y planteamiento del problema									
Desarrollo del marco teórico									
Aplicación de instrumentos de recolección de datos									
Análisis e interpretación de resultados									
Producción y desarrollo del producto									
Aplicación de la prueba piloto									

	tecnológicas y su influencia en su proceso educativo.
--	---

Fuente: Propia

Elaborado por: Gavilanes A.; Goyes L. (2022)

Bibliografía

APPF . (27 de septiembre de 2020). *appf*. Obtenido de <https://www.appf.edu.es/que-es-hot-potatoes-conoce-como-funciona-este-recurso-tic-educativo/>

Barreiro Pérez, L. M., Batista González, M. d., Cazañas Marisy, C., & Rodríguez Villamil, M. A. (2021). El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés con fines académicos: Un curso a distancia. *Referencia Pedagógica*, 9(3), 489-500.

Bosquez Vera, G. Y., Muyulema Allaica, J. C., Pacheco Yopez, J. E., & Usca Veloz, R. B. (2022). Aplicación móvil educativa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en tiempo de pandemia. *AlfaPublicaciones*, 4(2.2), 39-55. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i2.2.213>

Cabrera, J. (2008). *Modelo de Centro Virtual de Recursos para contribuir a la Integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría*. La Habana: Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría.

Cacheiro González , M. (2003). APRENDIZAJE EN RED: DISEÑO DEL INTERFAZ. *Congreso Internacional Virtual Educa* (págs. 1-14). Miami: UNED-Facultad de Educación . Obtenido de <https://recursos.educoas.org/publicaciones/aprendizaje-en-red-dise-o-del-interfaz>

Castellanos, J., Martín, E., Pérez, D., Santacruz, L., & Serrano, L. (2011). *Las TIC en la Educación*. España.

Chavarri, G. (20 de julio de 2021). *blogthinkbig*. Obtenido de <https://blogthinkbig.com/modelos-educativos-y-sus-tendencias>

Doncel, L. (30 de noviembre de 2014). *leodoncel*. Obtenido de <https://leodoncel.com/leodoncel/ardora-creacion-de-contenidos-escolares-para-la-web/>

Ferreira Da Silva, D. (2022). La importancia de la inclusión digital en el sistema educativo. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 01,

69-78. Obtenido de 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/importancia-de-la-inclusion

- García, E. (2012). *Materiales Educativos Digitales*. Blog Universia.
- GCE. (16 de marzo de 2021). *grupoconsultoreducativo*. Obtenido de <https://www.grupoconsultoreducativo.com/blog/exelearning-una-herramienta-de-autor-que-debes-conocer/>
- Góngora, R. (2015). *Aplicación de software educativo Ardora en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en la Unidad Educativa Fiscomisional "10 de Agosto"*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Hernández Doria , C., Gómez Zermeño, M., & Balderas Arredondo, M. (2016). THE INCLUSION OF TECHNOLOGIES TO FACILITATE THE TEACHING-LEARNING PROCESSES IN NATURAL SCIENCES. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14(3), 1 - 19.
- López, M. (2007). *Modelo Pedagógico del Tutor en la enseñanza-aprendizaje del inglés a distancia con el aprovechamiento de las TIC en el postgrado*. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona".
- Madueño, L. (2003). Modelo Thales de desarrollo de software educativo. *Modelo Thales*. Universidad Zulia, Venezuela.
- Mancuzo, G. (7 de enero de 2022). *comparasoftware*. Obtenido de <https://blog.comparasoftware.com/los-5-tipos-de-software-educativos-mas-usados/>
- Ministero de Educación del Ecuador. (2012). *Acuerdo Ministerial 020 - 2012*. Quito.
- Océano Educación. (20 de febrero de 2019). *oceanoeeducacion*. Obtenido de <https://ec.oceanoeeducacion.com/recursos-educativos-para-el-docente-de-hoy/>
- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. *EduQ@2017*, 1-13.
- Otrera, D. (febrero de 26 de 2016). Obtenido de [entramar: https://www.entramar.mvl.edu.ar/que-es-jclic/](https://www.entramar.mvl.edu.ar/que-es-jclic/)
- Pérez-Serrano Flores, V. (2021). El diseño de recursos didácticos digitales: criterios teóricos para su elaboración e implementació. *Diálogos sobre educación*, 12(22), 1-18. doi:<https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.918>
- Posada Prieto, F. (27 de marzo de 2012). *canaltic*. Obtenido de <https://canaltic.com/blog/?p=889>

Pullopaxi, L. (2020). *Implementación del software educativo ardora en el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos relacionados al agua, en el área de las ciencias naturales, con los estudiantes del cuarto año de básica de la Unidad Educativa "Antonio José De Sucre"*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

Reyes Chávez , R., & Prado Rodríguez , A. (2020). Information and Communication Technology as Tools for Inclusive Education Systems in Elementary Schools. *Revista Educación*, 44(2), 1 - 32.

Romero, B. (2016). *EL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OCHO DE NOVIEMBRE"*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.

Torres, J. (6 de mayo de 2015). *catedu*. Obtenido de <https://wp.catedu.es/colaboraulatic/edilim-un-clasico-generator-de-actividades-interactivas/>

Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Aprende en línea*. Medellín: Universidad de Antioquía.

Anexos



Anexo B. Aprobación por parte del consejo directivo

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 18 de noviembre del 2022
RCD-FCESFH-UEB-473 – 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (15), realizada el 17 de noviembre de 2022.

EN RELACION AL DÉCIMO OCTAVO PUNTO.- Análisis y resolución de los temas propuestos por los estudiantes inscritos al proceso de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos 2022 para las carreras de Inglés, Educación Física, Bellas Artes, Educación Básica, Informática Educativa, Educación Parvularia y Básica Inicial y Diseño de Modas, presentado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior, en su artículo. 17: “ Reconocimiento de la autonomía responsable.- El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República”....(....):

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Titulación de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, TÍTULO II, ORGANIZACIÓN DEL PROCESO DE TITULACIÓN, en su Art. 3.- Modalidades de Titulación.- que dice textualmente: Se establece para la titulación de los estudiantes de las diferentes carreras de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas como modalidades de graduación las siguientes opciones:

CARRERAS	TIPO
<ul style="list-style-type: none">• Informática Educativa	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Propuestas Tecnológicas Educativas
<ul style="list-style-type: none">• Inglés	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Propuestas Metodológicas
<ul style="list-style-type: none">• Física y Matemática• Educación Básica• Parvularia y Básica Inicial• Educación Física Deportes y Recreación	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Proyecto de Intervención Educativa.
<ul style="list-style-type: none">• Bellas Artes• Diseño de Modas• Educación Musical	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Productos o presentaciones artísticas

Art. 4.- De los requisitos:

- a) Certificado de culminación de estudios emitido por la Facultad.
- b) Solicitud dirigida al decano/a, denunciando la modalidad de titulación.
- c) Certificación del Vicerrectorado Administrativo Financiero de no adeudar bienes a la Universidad.
- d) Copia a color de la cédula de ciudadanía y certificado de votación.

Art. 5.- La modalidad de titulación elegida, se realizará en forma individual o en equipos de dos estudiantes dentro de una misma carrera. En casos excepcionales y dependiendo del campo de conocimiento, podrán parti-

CONSEJO DIRECTIVO

cipar hasta tres estudiantes, siempre y cuando provengan de diversas carreras sean de la misma o de diferente IES.

Art. 6.- El tiempo para el desarrollo del trabajo de titulación será de 400 horas pudiendo extenderse hasta un 10% más, dependiendo de la complejidad o profundidad del trabajo que se realice.

QUE, en oficio 002- UTAC22-FCE-2022, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos, en el que hace llegar los 18 temas propuestos por los estudiantes inscritos al proceso de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos 2022 para las carreras de Inglés, Educación Física, Bellas Artes, Educación Básica, Informática Educativa, Educación Parvularia y Básica Inicial y Diseño de Modas.

RESUELVE: “Aprobar la asignación de tutores de los temas propuestos por los estudiantes inscriptos al proceso de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos 2022 para las carreras de Inglés, Educación Física, Bellas Artes, Educación Básica, Informática Educativa, Educación Parvularia y Básica Inicial y Diseño de Modas, presentado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Unidad de Titulación Actualización de Conocimientos”.

Notifíquese. –

Atentamente,


Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO

DECANO

FMDP/Marcela N.



Anexo C. Infraestructura de la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara”



Figura 23. Infraestructura externa del centro educativo



Figura 24. Infraestructura interna del centro educativo



Figura 25. Laboratorio de computación

Anexo D. Encuesta dirigida a los estudiantes de sexto año de EGB



UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLÍVAR



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Esta encuesta tiene como objetivo de recopilar información acerca de “RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DARÍO C. GUEVARA” DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023”.

Indicaciones: Lea detenidamente cada una de las preguntas del presente cuestionario y escoja la casilla de respuesta que tenga relación con su criterio.

Por favor contestar toda la encuesta con toda la verdad del caso. Su criterio es importante ya que será utilizado explícitamente para la elaboración de este proyecto investigativo.

1. ¿Tiene acceso a internet?

- Celular ()
Computador ()
Tablet ()

2. ¿Qué tipo de medio tecnológico dispone?

- Sí ()
No ()

3. ¿Su profesor al iniciar la clase los motiva al aprender la asignatura de inglés?

- Siempre ()
Casi siempre ()
A veces ()
Casi nunca ()
Nunca ()

4. ¿Su profesor realiza actividades como juegos para aprender en la asignatura de inglés?

- Sí ()
No ()

5. ¿Te despierta interés en aprender la asignatura de inglés?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

6. ¿Te despierta interés la tecnología?

Sí ()

No ()

7. ¿Su profesor/a utiliza herramientas tecnológicas al dar clases de la asignatura de inglés?

Sí ()

No ()

8. ¿Le gustaría aprender las clases de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas?

Sí ()

No ()

9. ¿Cree usted que mejoraría su aprendizaje de la asignatura de inglés haciendo uso de herramientas tecnológicas?

Sí ()

No ()

¡Gracias por su colaboración!

Anexo E. Aplicación de la encuesta a los estudiantes de sexto año de EGB



Figura 26. *Aplicación de encuesta*



Figura 27. *Explicación de la encuesta a los estudiantes*

Anexo F. Modelo de entrevista a la docente



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS

INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENTREVISTA:

Dirigida a la docente del sexto año de Educación General Básica en la Escuela De Educación Básica “Darío C. Guevara” en el año 2023.

Objetivo: Esta entrevista tiene como objetivo de recopilar información acerca de “RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DARÍO C. GUEVARA” DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023”.

Entrevistadores:

- Sr. Luis Davi Goyes Quinatoa
- Angel Eudoro Gavilanes Vallejo

Entrevistada:

Lcda. Sofía Colina

Preguntas:

1. ¿Usted tiene conocimientos sobre el uso de equipos tecnológicos?
2. ¿Usted hace uso de herramientas tecnológicas para impartir sus clases?
3. ¿Ha recibido capacitación acerca de la creación de recursos educativos digitales?
4. ¿Usted cree que al implementar recursos educativo digital los estudiantes mejorarían su aprendizaje en la asignatura de inglés? ¿Por qué?

¡Gracias por su colaboración!

Anexo G. Entrevista a la docente



Figura 28. *Explicando en qué consiste la entrevista*



Figura 29. *Entrevista a la docente de la asignatura*

Anexo H. Modelo del pretest y postest

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DARÍO C. GUEVARA

PRETEST

Date:

Course:

1. One with Line the pronunciation with the images of the letters of the alphabet

(ei)



(el)



(di)



(ti)



2. Within the words found in the box, complete the following sentences of the verb to be

I intelligent.

He coming.

We singing.

It yours.

3. Write the following numbers in English

3

_____three_____

10

_____ten_____

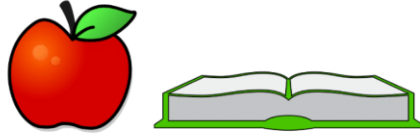
8

_____eight_____

2

_____two_____

4. Through the image identify the correct preposition



The apple is _____ the book

- A. Behind
- B. Next to
- C. Under
- D. On

5. Within the words found in the box, complete the following sentences of the verb to be

I like cheese

you drink coffee?

he speak spanish?

They like fish

Thanks for you collaboration...!

POSTEST

¡Bienvenidos!

Estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Escuela De Educación Básica Darío C. Guevara.

Objetivo: Conocer el grado de conocimiento que obtuvieron mediante la implementación de las actividades realizada en el programa Ardora 9.

Esta evaluación está constituida en 10 preguntas lo que se encuentra involucrada los conocimientos que obtuvieron en cada módulo.

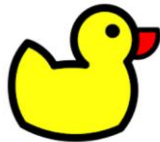
1. How to the pronounce the letter "D"* 1 punto

/di/

/bi/

/ti/

2. How do you say color amarillo in english?* 1 punto



Dark ()

Yellow ()

Blue ()

White ()

3. Which colors are explained in the video?<https://www.youtube.com/watch?v=JR3fFeBFThI>

* 1 punto

Pink ()

Gray ()

Yellow ()

Purple ()

Black ()

Blue ()

Orange ()

White ()

4. What number is this? *1 punto

13

Elige

Thirteen

Thirtien

Thirtin

5. Complete: The days of the week are: Monday (1) _____, Wednesday, Thursday, (2) _____, (3) _____, Sunday*1 punto

- (1) Thursday, (2) Friday, (3) Saturday
- (1) Friday, (2) Thursday, (3) Saturday
- (1) Tuesday, (2) Friday, (3) Saturday

6. The apple is _____ the box* 1 punto



- In ()
- On ()
- Under ()

7. Complete: there is / there are _____ four car in the garage *1 punto

- There is ()
- There are ()

8. Translate: Yo siempre hago mis deberes en casa* 1 punto

- I always do my homework at home ()
- I never do my homework at home ()
- I seldom do my homework at home ()

9. Choose: She _____ my mother.* 1 punto



Elige

- is
- are
- am

10. Choose: My dog have /has a long tail* 1 punto

- Have ()
- Has ()

Anexo I. Socialización del recurso educativo digital a los estudiantes



Figura 30. *Explicación del interfaz del recurso educativo digital*

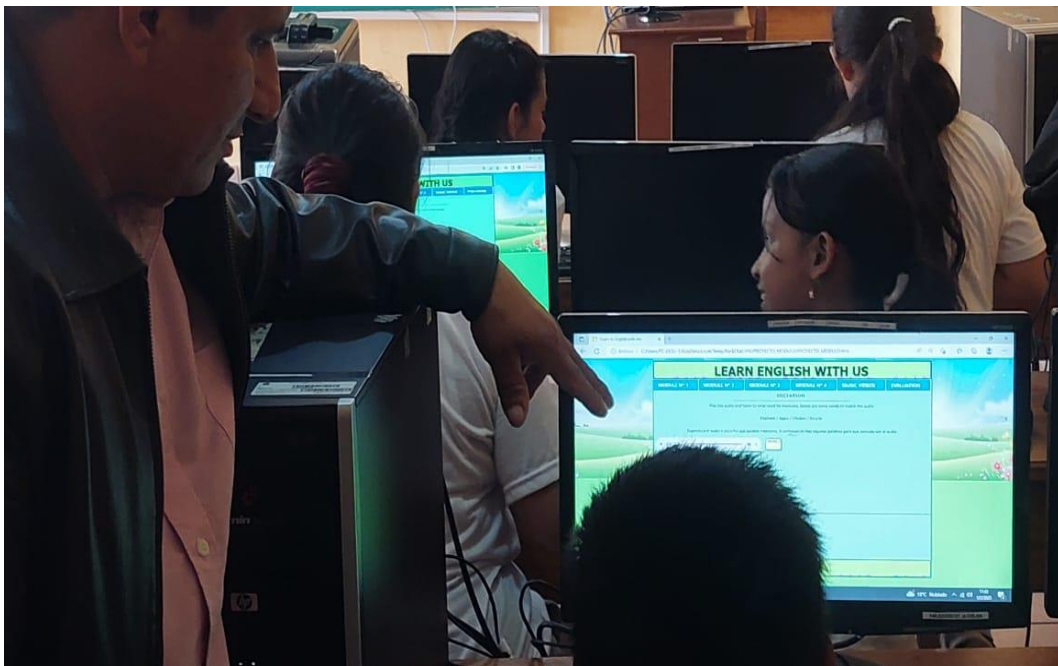


Figura 31. *Explicación de las actividades del recurso educativo digital*



Manual de usuario para el docente

Creación de actividades

ARDORA 9



Autores
- Ángel
Gavilanes

2023

Introducción

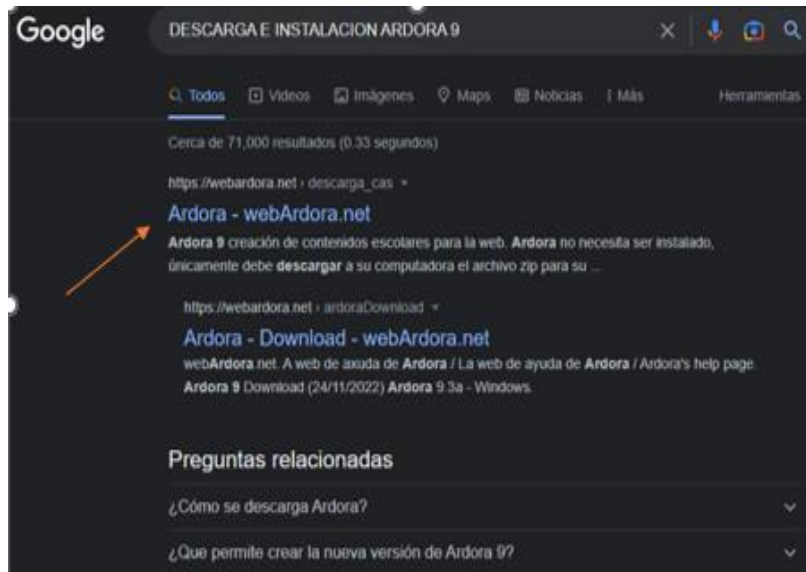
El presente manual de usuario es de dar a conocer al docente como se crea las actividades en el software educativo de Ardora 9.

Objetivo

- Explicar paso a paso la creación del recurso educativo digital diseñada en el software de Ardora 9.

Descarga e instalación del software de Ardora 9

Para poder descargar el software, debemos dirigirnos a cualquier navegador de preferencia en este caso fue Mozilla Firefox. Después nos vamos al buscador y escribimos **DESCARGA E INSTALACIÓN ARDORA 9**, damos clic en la primera página que aparece.



Después de haber realizado el paso anterior, nos aparece la página oficial del programa damos clic en **DESCARGAR ARDORA 9**.

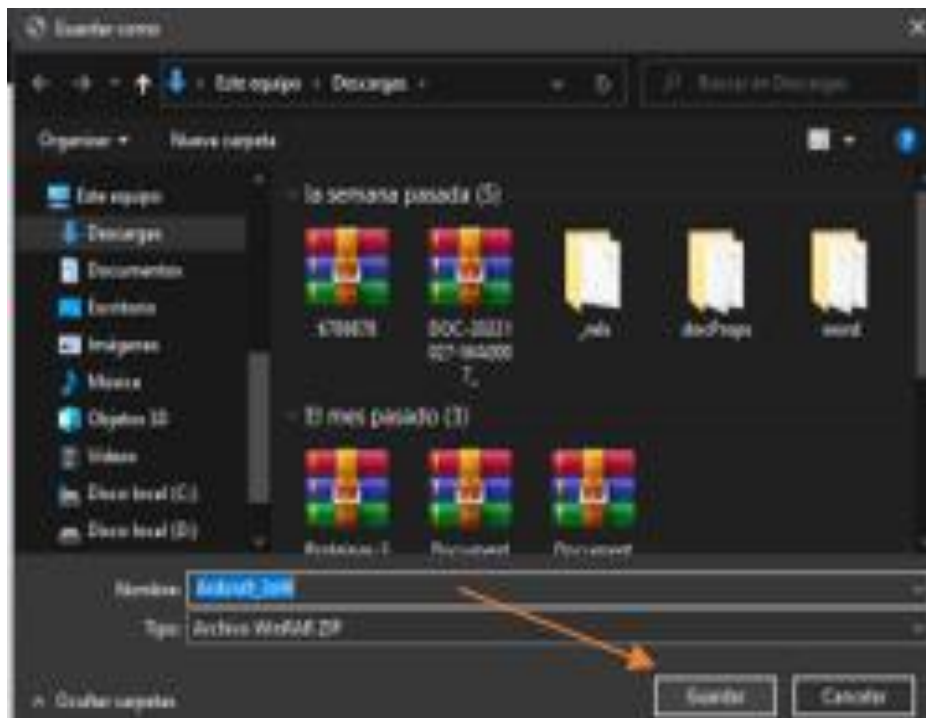


Luego, nos aparece una ventana emergente y vamos a dar clic en **Ardora9.3^a-Windows**.





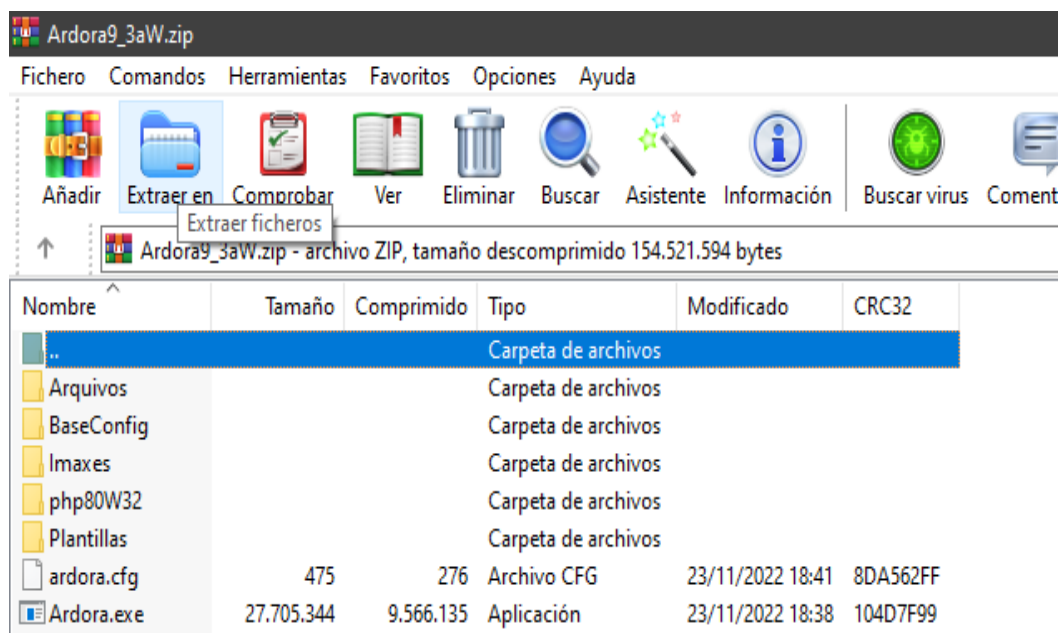
Después, nos aparece una ventana en donde queremos que se descargue el programa y vamos dar clic en este caso en **Descargas**, luego damos clic en el botón de Guardar.



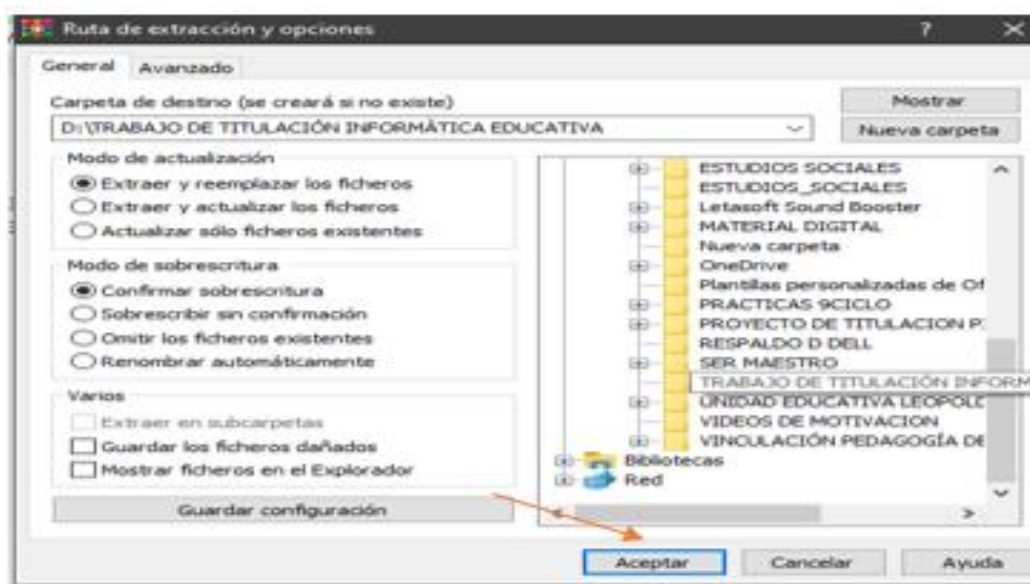
Después de haberse guardado, damos clic en abrir y nos aparece en archivo comprimido, para poder descomprimir nos vamos a dirigir en la parte superior en el icono de carpeta **Extraer en**, después damos clic en el mismo.



Manual de usuario (Creación de actividades)

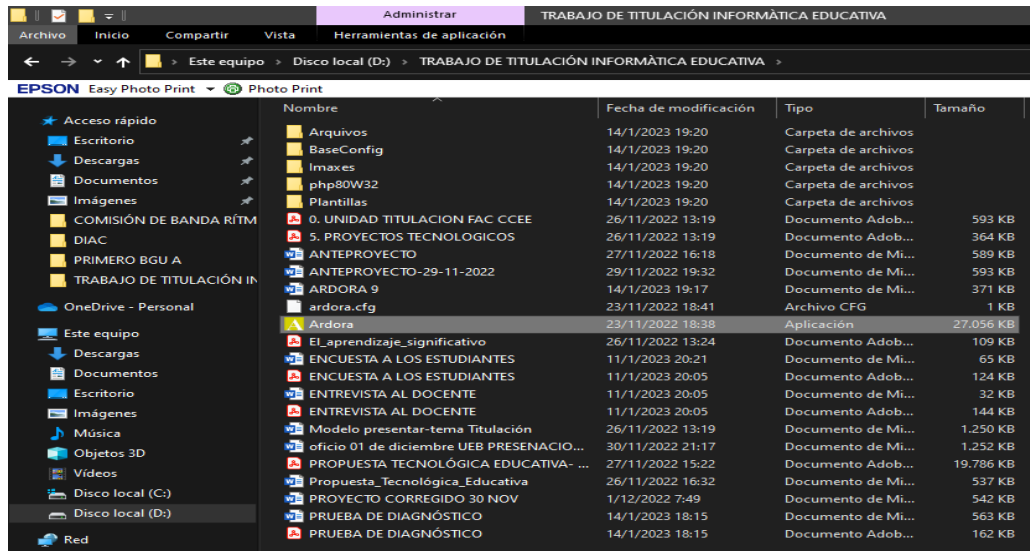


Nos aparece la siguiente ventana de diálogo, en donde nosotros debemos que seleccionar en la carpeta que deseamos que se extraiga las carpetas, en este caso se dirige a la carpeta de **Trabajo de Titulación**, después damos clic en el botón **Aceptar**.



Nos dirigimos a la carpeta que se extrajo las carpetas, en donde se puede visualizar que el programa se encuentra en el mismo. Vamos a dar clic en **Ardora**.

Manual de usuario (Creación de actividades)

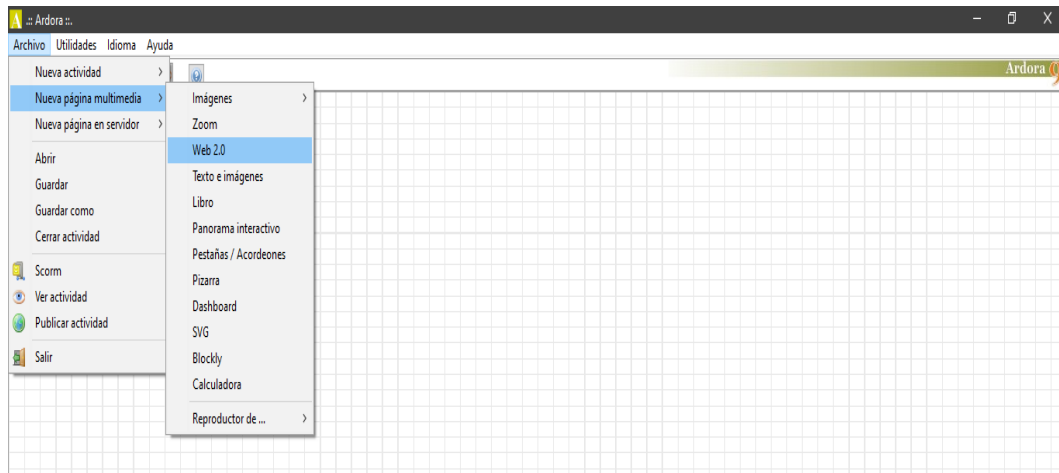


Al dar clic se nos abre el programa en la cual se puede observar el área de trabajo, los diferentes iconos.

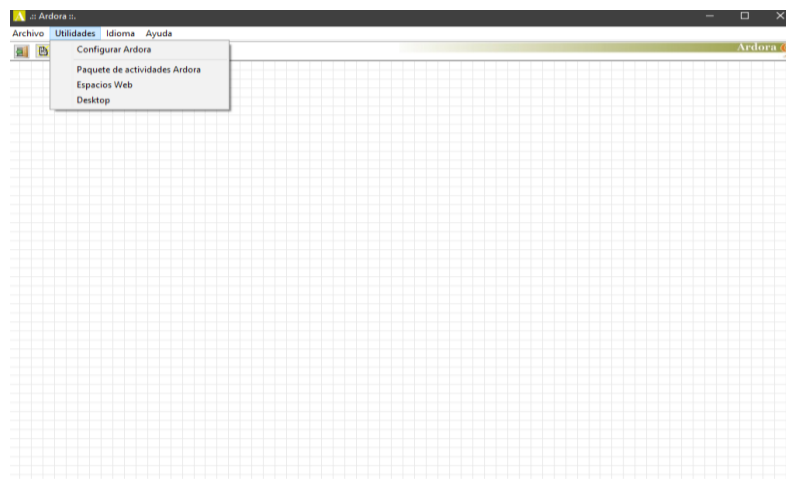


Al dar clic en el menú archivo, se nos despliega sus respectivos menús y submenús que este programa posee. En este menú se encuentra un sin números de actividades en la cual nosotros podemos hacer uso para la creación de los recursos educativos digitales, exportar en scrom, abrir una actividad existente o crear nueva actividad, ver y publicación de actividades, salir.

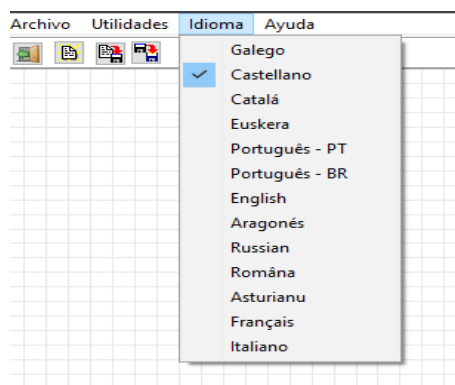
Manual de usuario (Creación de actividades)



En el menú de utilidades se tiene los respectivos submenús como la respectiva configuración de Ardora, el paquete actividades, espacio en la web y escritorio, cada una de ellas cumplen un rol específico va depender del resultado que desee el usuario creador.



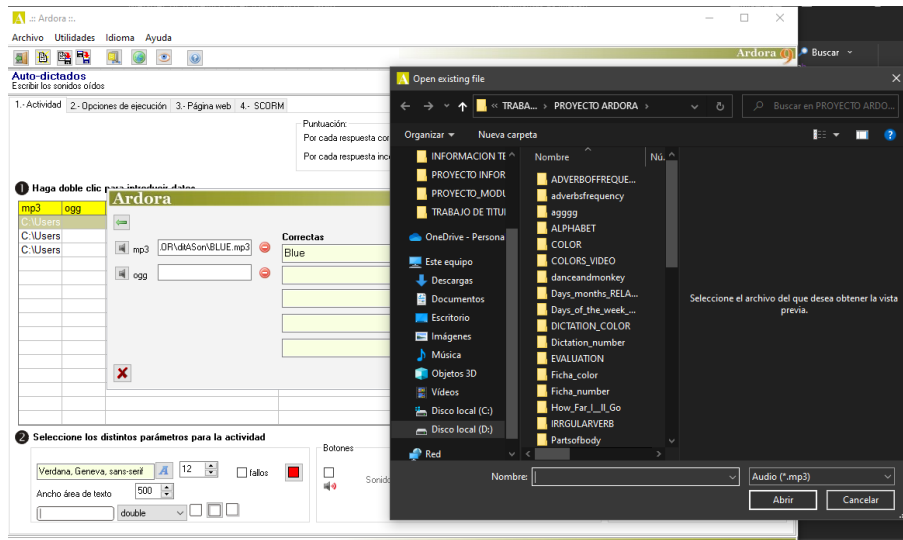
En el menú de idioma Ardora, ofrece 13 idiomas para poder personalizar.



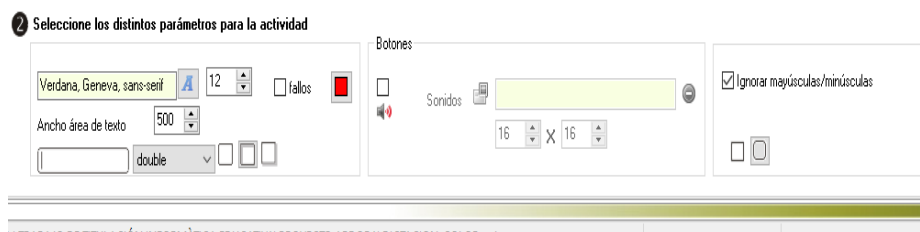
En el menú de ayuda se despliega dos submenús el **Ver ayuda** y **Acerca de**.

Manual de usuario (Creación de actividades)

Para poder integrar el sonido en .mp3, al dar clic nos aparece la siguiente ventana en donde debemos encontrar el audio posteriormente damos clic en el botón de **Guardar**.

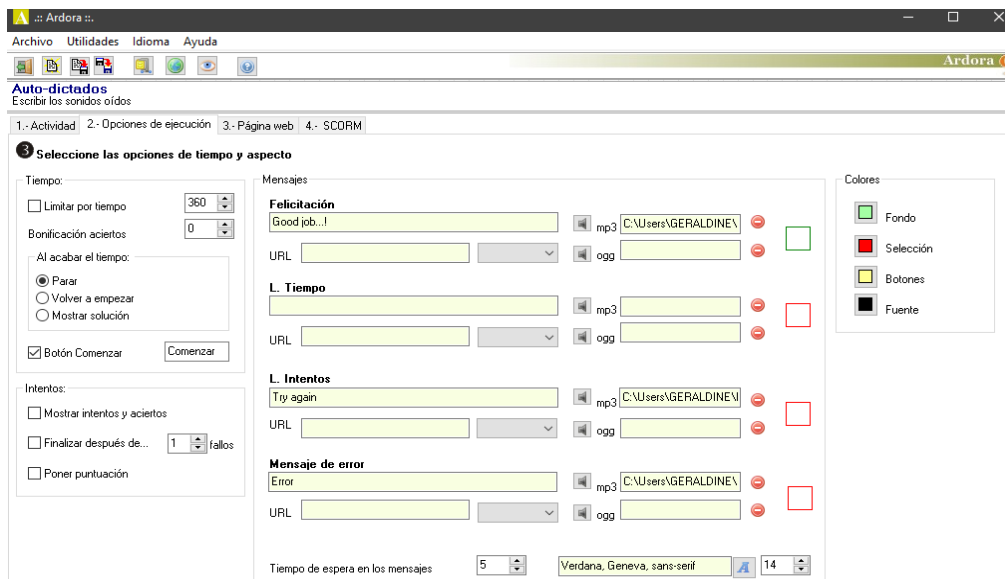


En la parte inferior nos aparece los parámetros para ser llenado en la presente actividad, como: el tipo y tamaño de letra, color, botones nos permite personalizar a nuestros gustos.



En la otra pestaña de opciones de ejecución, se tiene las opciones de personalizar el mensaje y tiempo destinado para esta actividad, a la vez también permite personalizar el fondo de la actividad e inclusive introducir elementos de multimedia en este imágenes o audios.

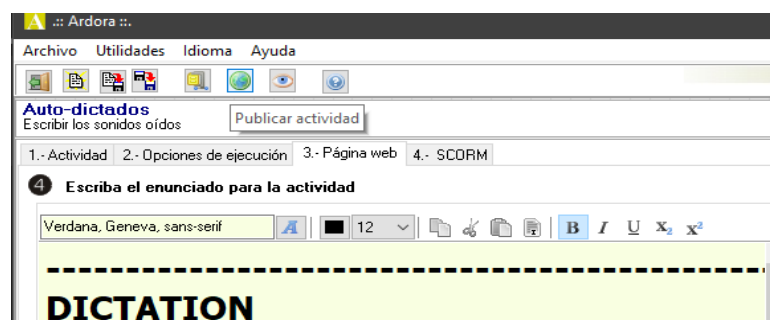
Manual de usuario (Creación de actividades)



En la penúltima pestaña llamada **Página web** permite la incorporación de información que deseamos que se encuentre en la actividad, permite color la posición del enunciado y a la vez color nombre a la ventana de la actividad e inclusive el autor de quien creo la actividad.

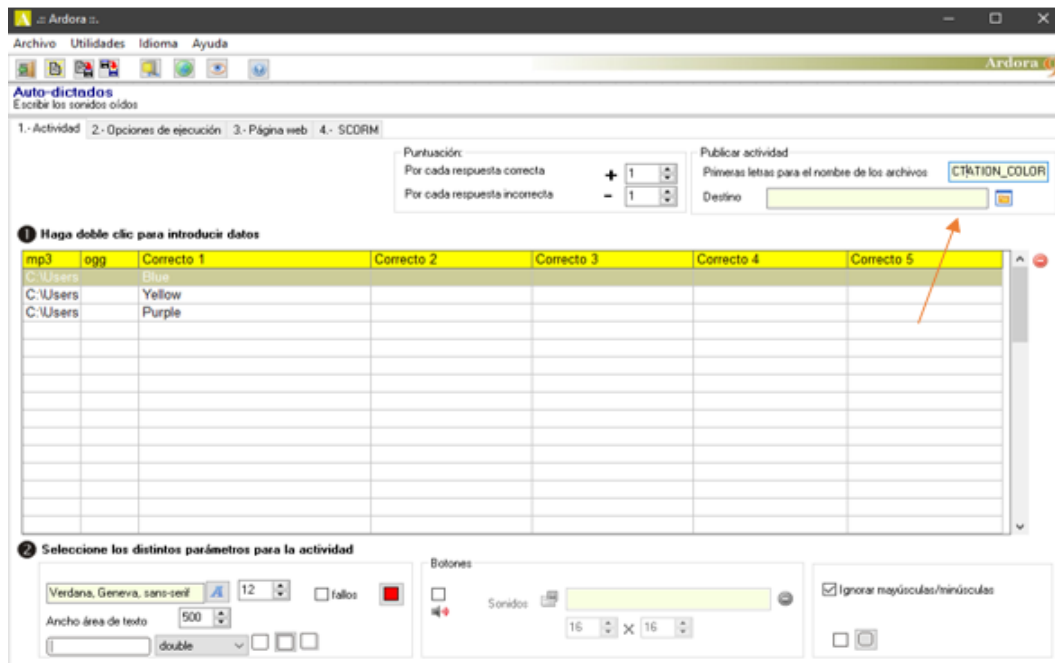
Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Para nosotros poder publicar una actividad nos podemos dirigir en la parte superior del icono de un globo terráqueo.

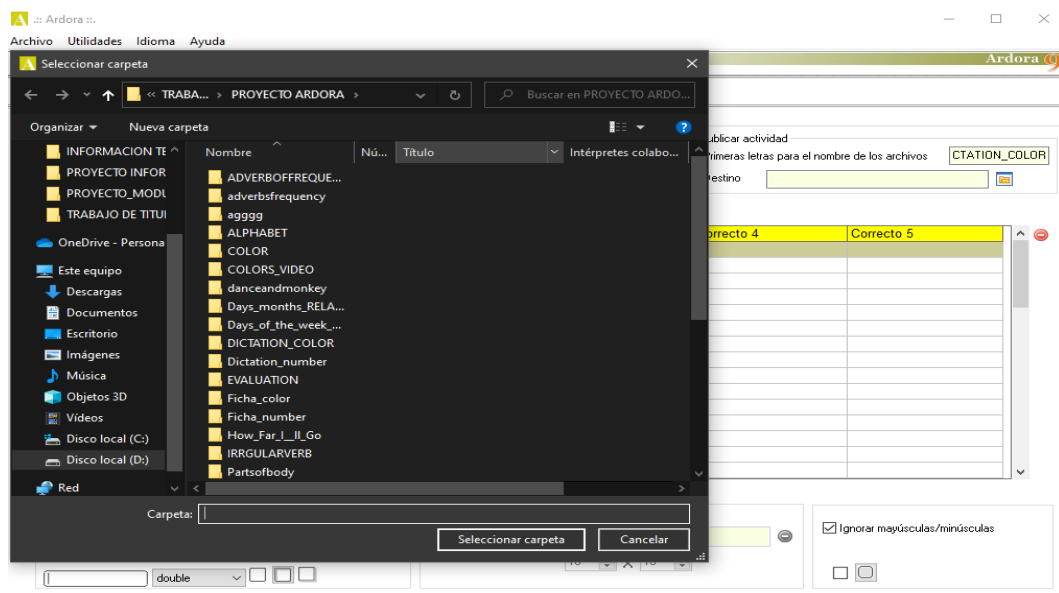


Después nos direcciona a la pestaña principal para poder publicar la actividad debemos llenar los campos que se encuentra en el lado derecho en la sección **Publicar Actividad**.

Manual de usuario (Creación de actividades)



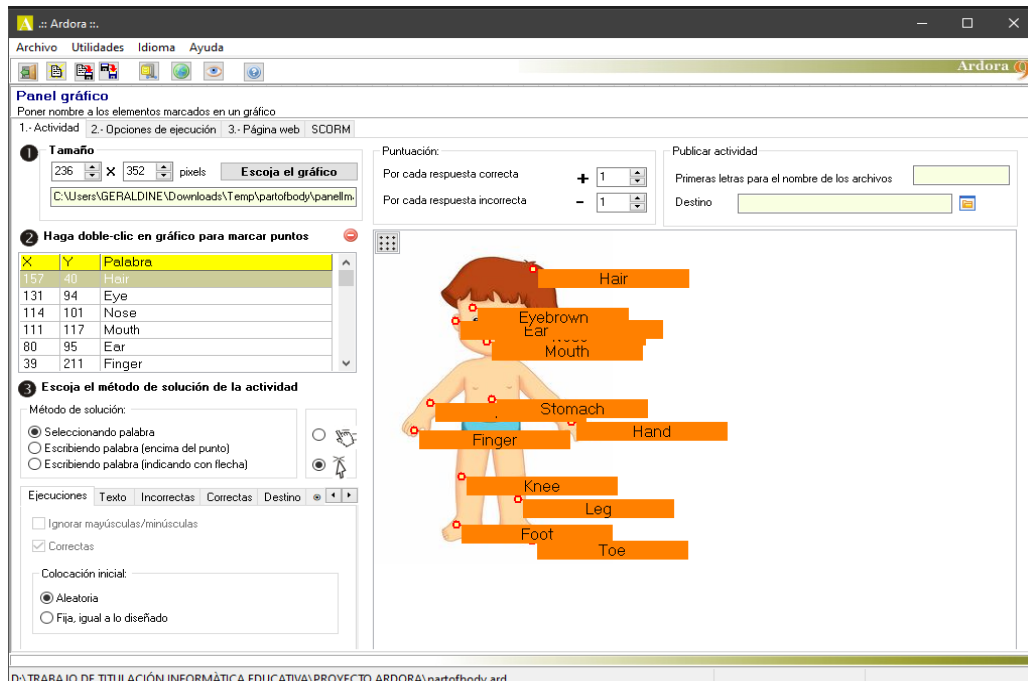
Al dar clic en la sección destino en el icono de la carpeta, se nos despliega la siguiente ventana en donde nos permite guardar la actividad publica después que hayamos seleccionado la carpeta damos clic en guardar.



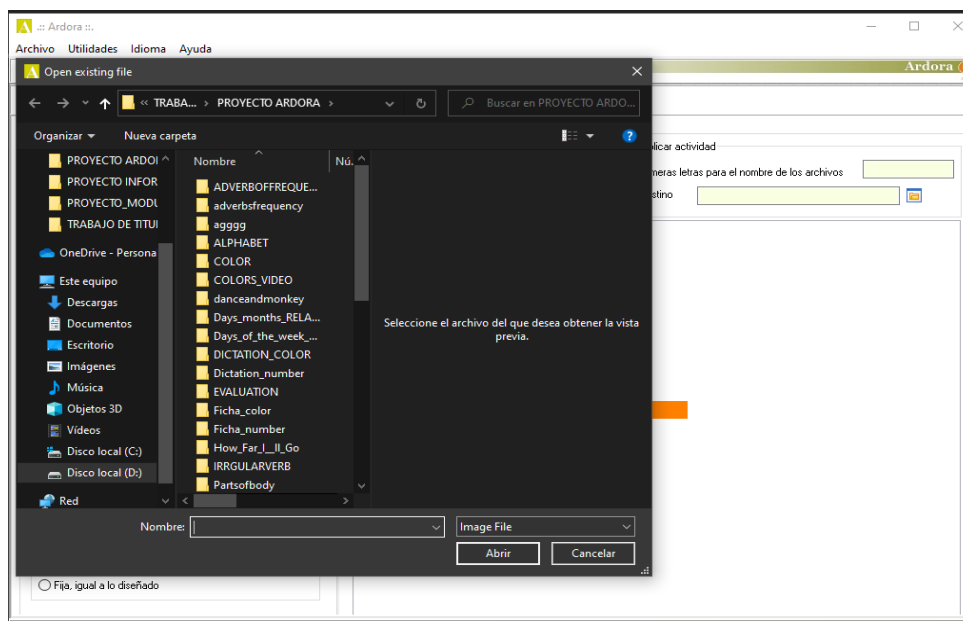
Panel gráfico

Para poder realizar esta actividad primeramente debemos dirigirnos en el recuadro que dice **Escoja gráfico**, posteriormente damos clic en el mismo.

Manual de usuario (Creación de actividades)

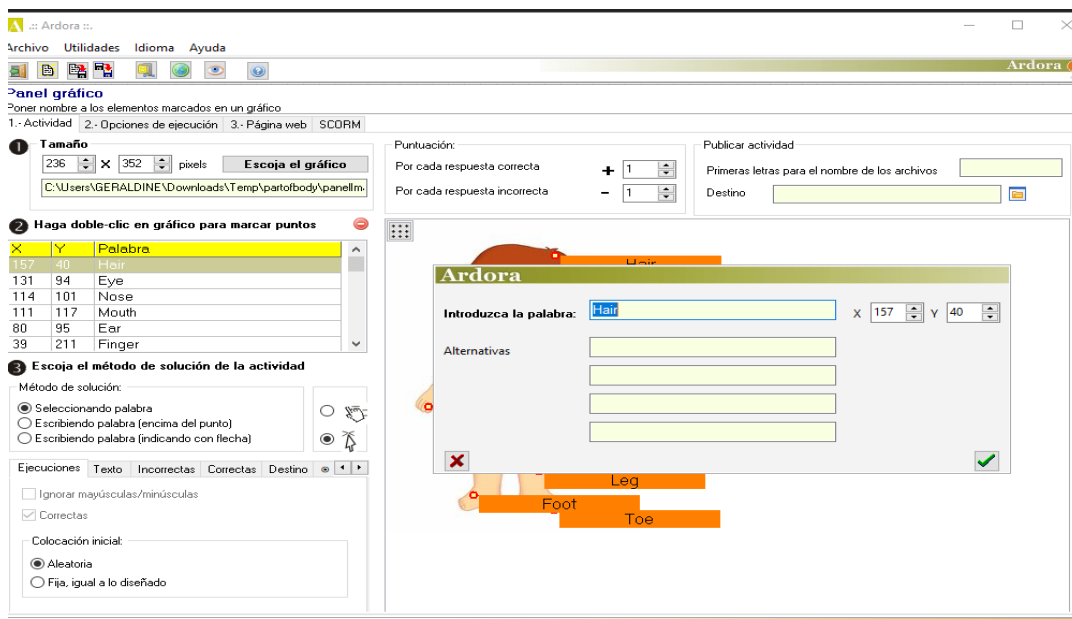


Después de haber realizado el paso anterior, nos aparece una ventana y buscamos la imagen que deseamos colocar en esta actividad, después damos clic en el botón de **Guardar**.

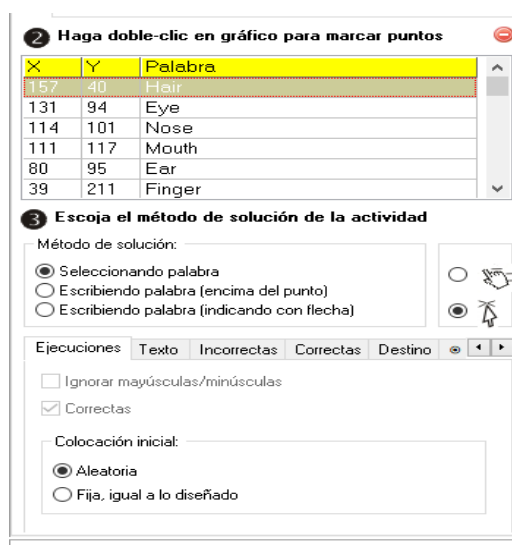


Luego damos clic para marcar los puntos de la imagen, después de haber realizado ese paso, nos aparece el siguiente cuadro en donde nos permite introducir la palabra para que sea relacionada con el punto.

Manual de usuario (Creación de actividades)

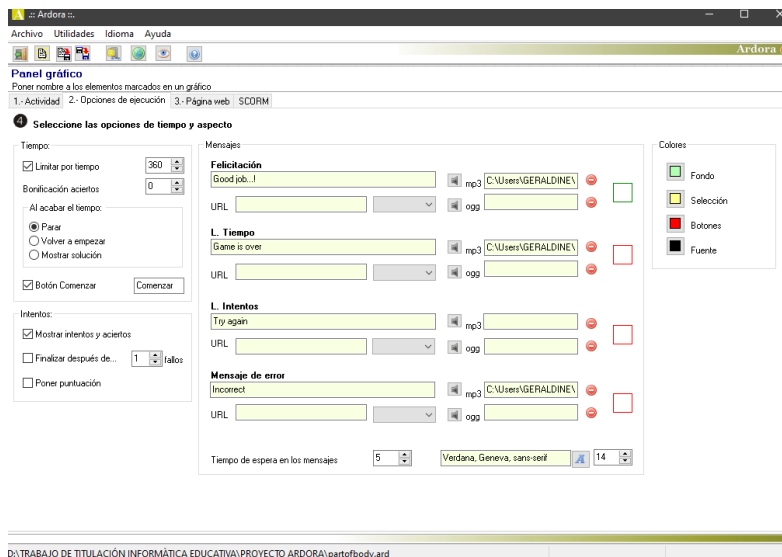


En la última opción permite escoger el método de solución de la actividad, en donde permite como va ser el método de solución en donde permite seleccionar la palabra, escribir palabra ya sea encima del punto o indicando la flecha.



En la otra pestaña de opciones de ejecución, se tiene las opciones de personalizar el mensaje y tiempo destinado para esta actividad, a la vez también permite personalizar el fondo de la actividad e inclusive introducir elementos de multimedia en este imágenes o audios.

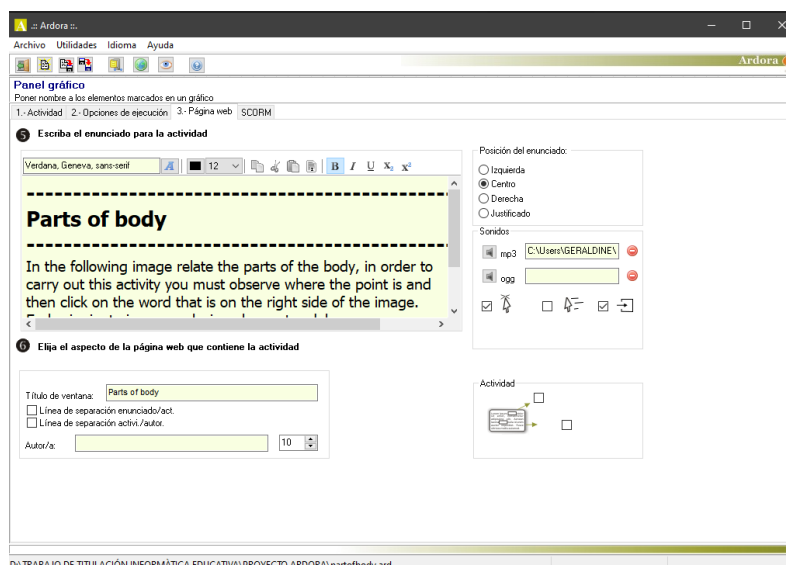
Manual de usuario (Creación de actividades)



En la penúltima pestaña llamada **Página web** permite la incorporación de información que deseamos que se encuentre en la actividad, permite color la posición del enunciado y a la vez color nombre a la ventana de la actividad e inclusive el autor de quien creo la actividad.

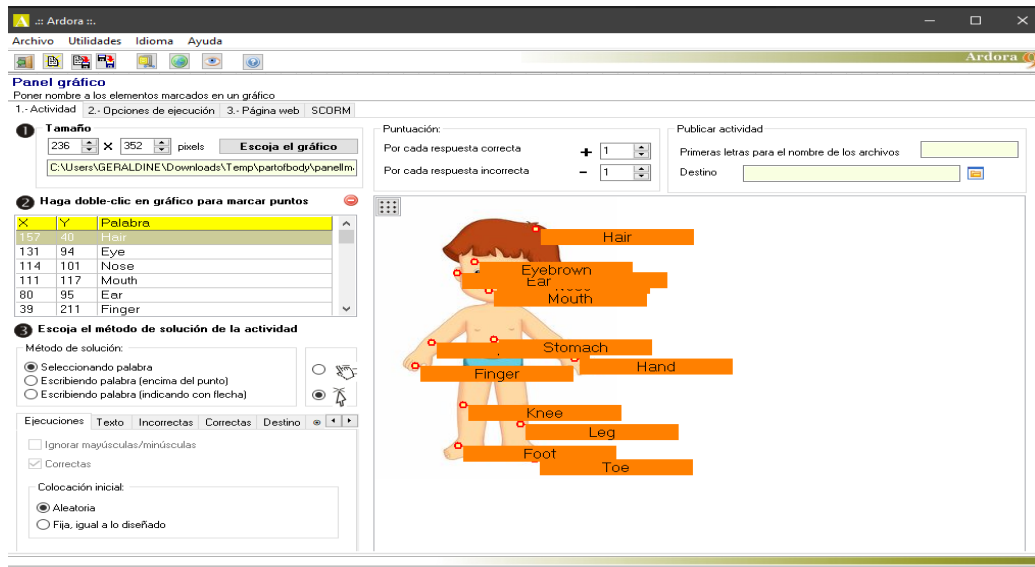
Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Para nosotros poder publicar una actividad nos podemos dirigir en la parte superior del icono de un globo terráqueo.

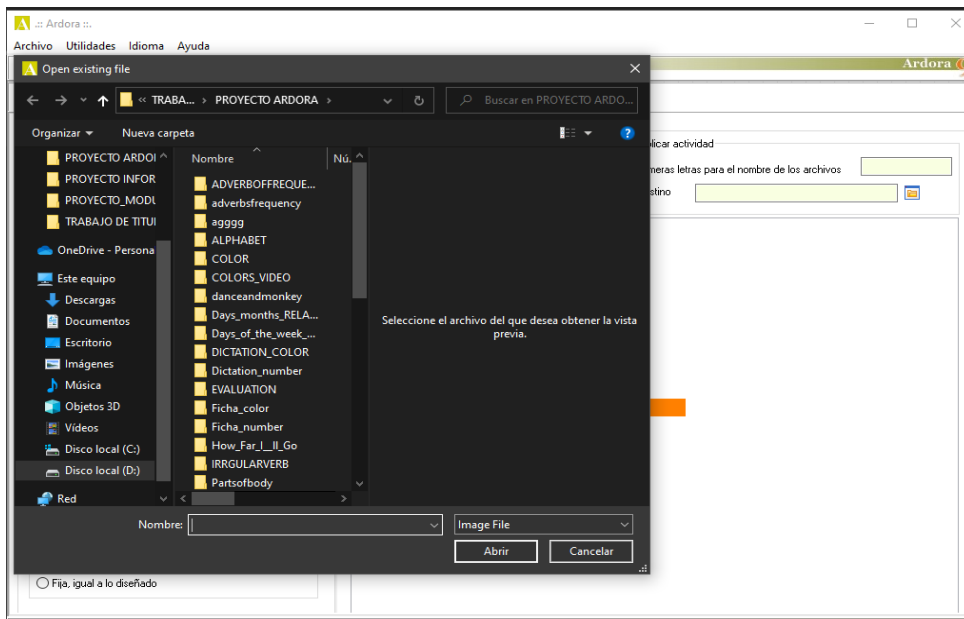


Después nos direcciona a la pestaña principal para poder publicar la actividad debemos llenar los campos que se encuentra en el lado derecho en la sección **Publicar Actividad**.

Manual de usuario (Creación de actividades)



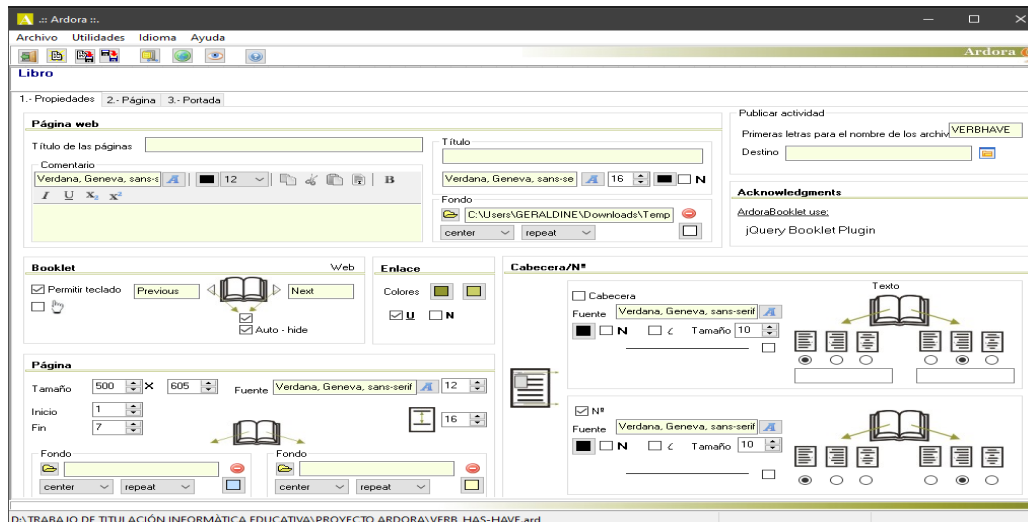
Después de haber realizado el paso anterior, nos aparece una ventana y buscamos la imagen que deseamos colocar en esta actividad, después damos clic en el botón de **Guardar**.



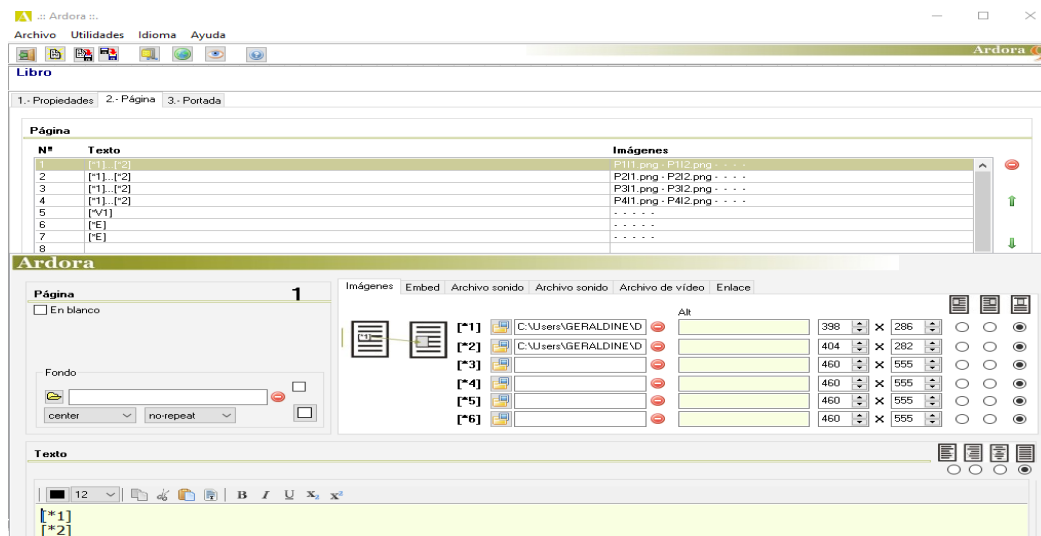
Libro

Para la creación de las actividades nos aparece en la pestaña de propiedades, en donde observamos la primera página web en donde permite poner título de las páginas, nos permite poner el tipo de tamaño y letra, de la misma forma nos permite poner el fondo, ancho y altura de la página.

Manual de usuario (Creación de actividades)

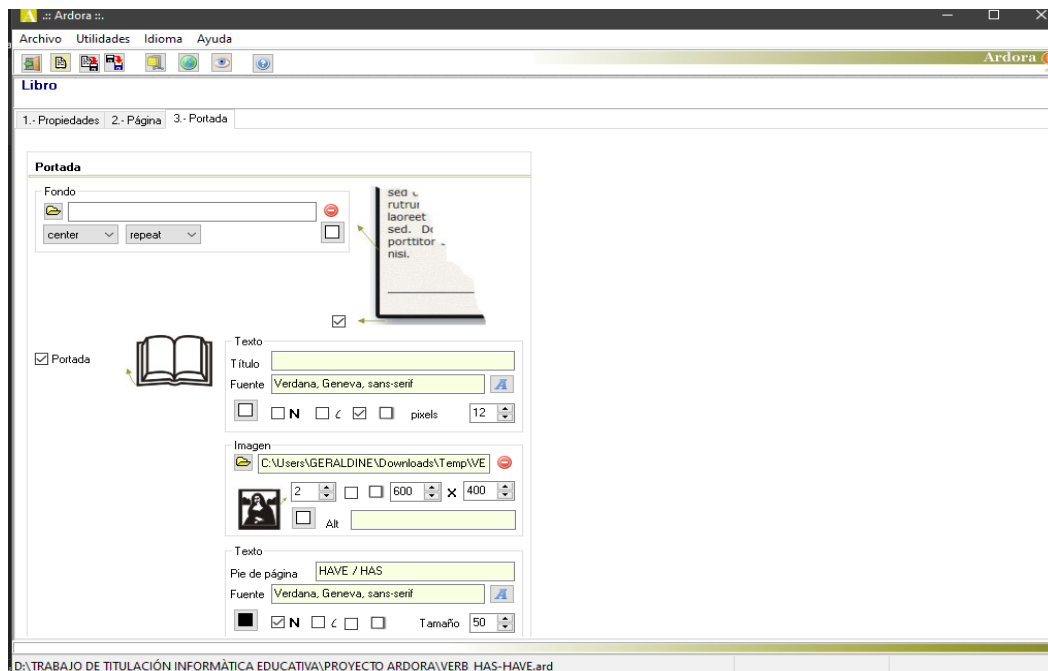


Posteriormente, nos dirigimos a la pestaña de Página después damos clic en el mismo y nos aparece la siguiente ventana, en la cual permite la inserción de elementos de multimedia para que el programa lo reconozca debemos llamar en el texto, por ejemplo: [*1]



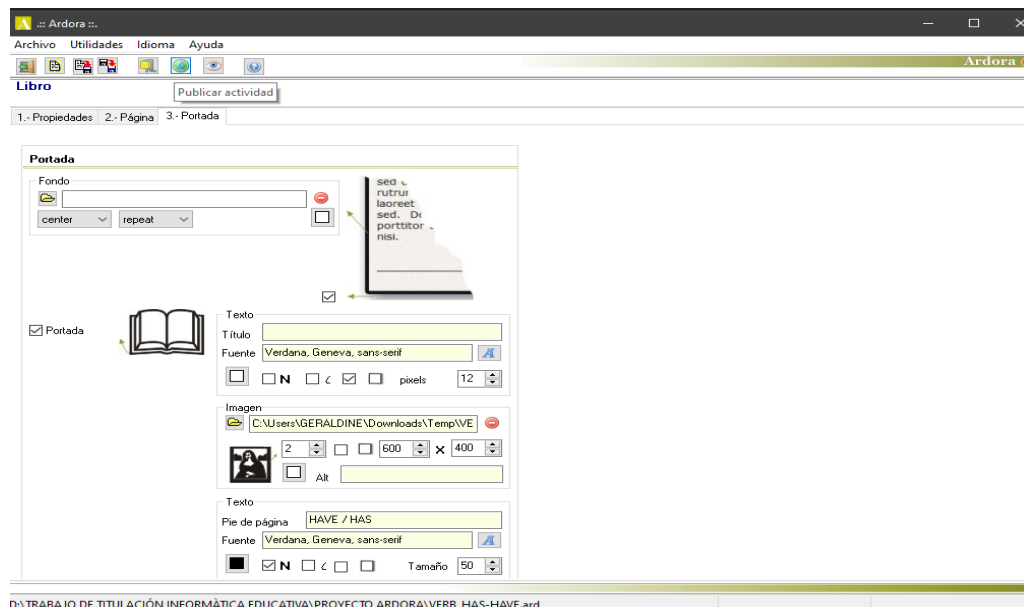
Como última pestaña tenemos la Portada en la cual nos permite personalizar nuestra portada ya sea en el tamaño y tipo de letras, color fondo, alineación de texto entre, otros.

Manual de usuario (Creación de actividades)



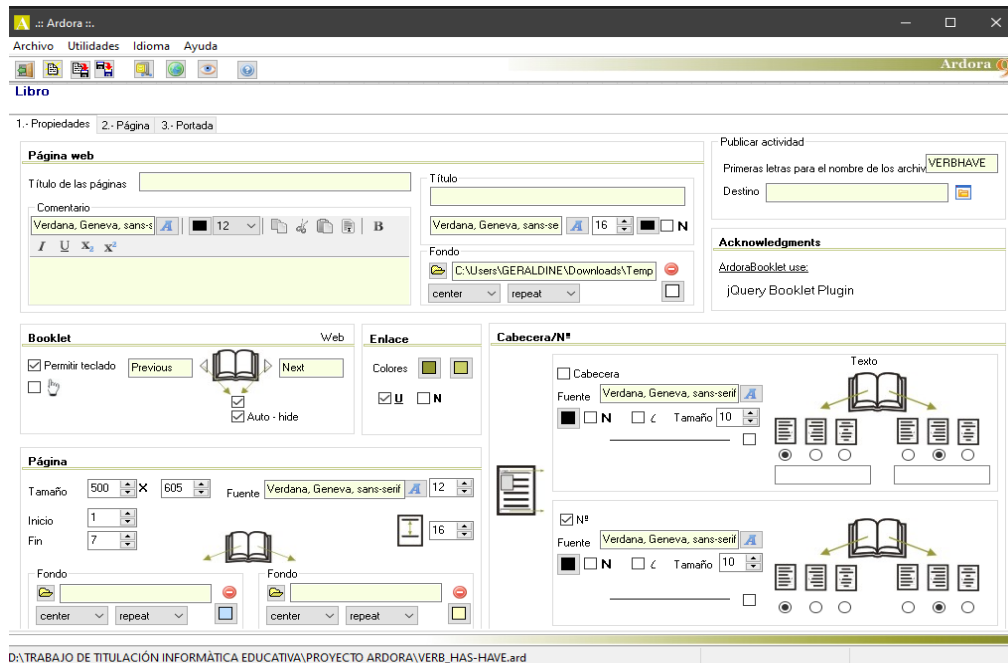
Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Para nosotros poder publicar una actividad nos podemos dirigir en la parte superior del icono de un globo terráqueo.

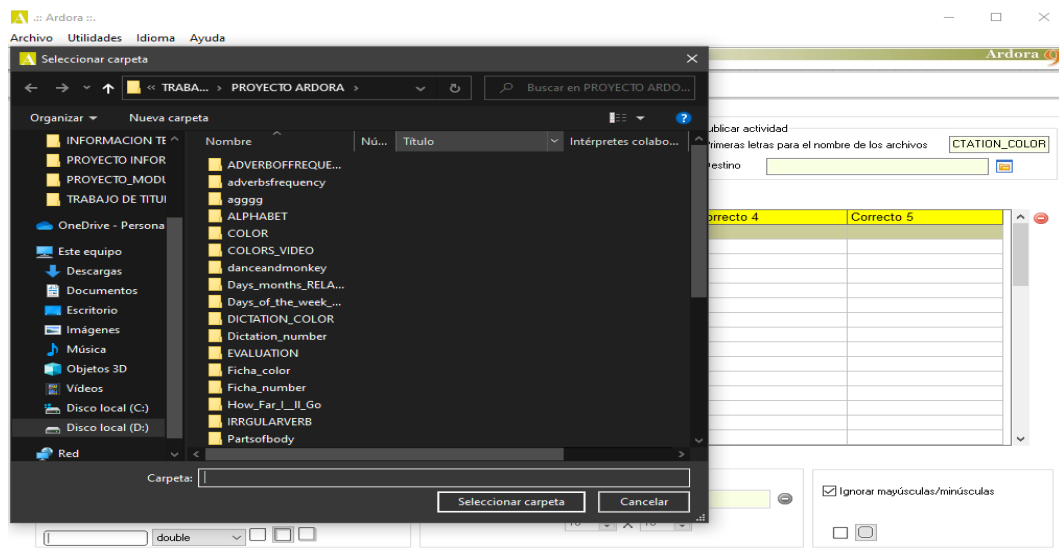


Después nos direcciona a la pestaña principal para poder publicar la actividad debemos llenar los campos que se encuentra en el lado derecho en la sección **Publicar Actividad**.

Manual de usuario (Creación de actividades)



Al dar clic en la sección destino en el icono de la carpeta, se nos despliega la siguiente ventana en donde nos permite guardar la actividad pública después que hayamos seleccionado la carpeta damos clic en guardar.

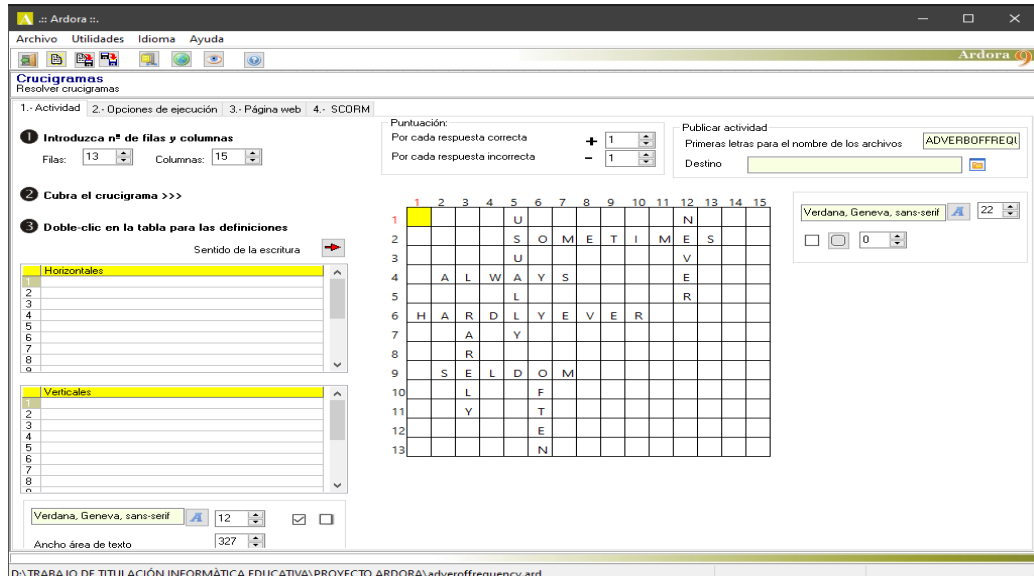


Crucigramas

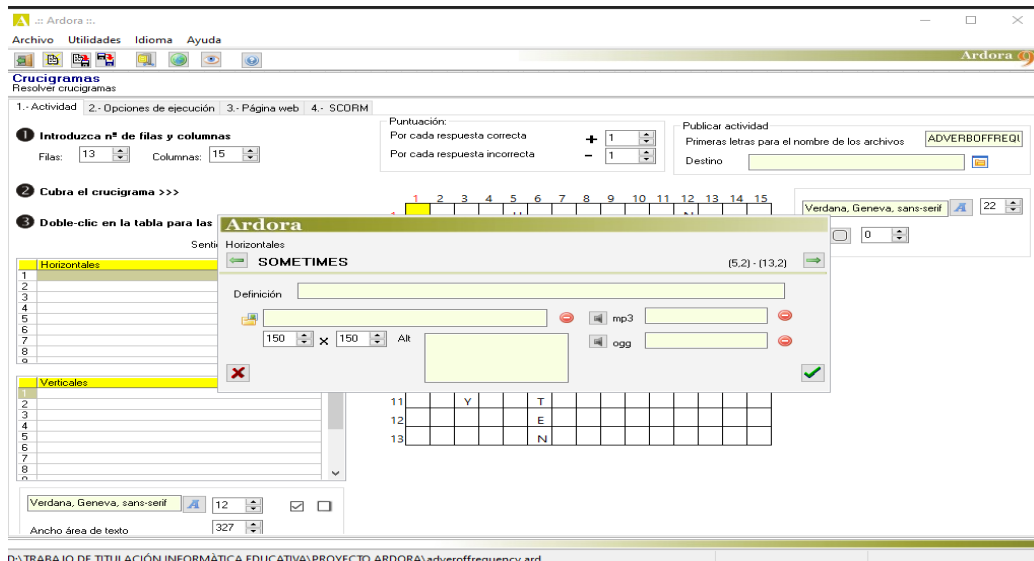
Para poder realizar esta actividad de crucigramas debemos seguir los mismos pasos anteriores para la creación de las actividades.

En la primera pestaña de **Actividad**, nos permite introducir las respectivas filas y columnas.

Manual de usuario (Creación de actividades)



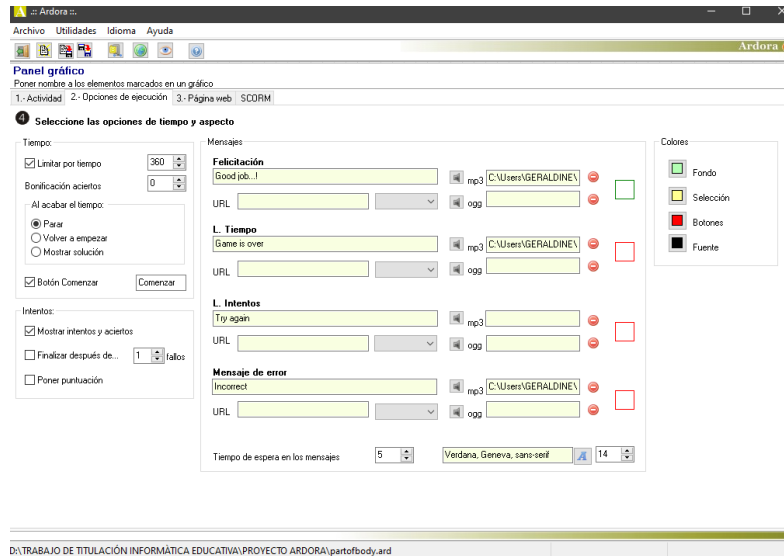
Al dar doble clic, nos aparece el siguiente recuadro que permite la inserción de las palabras va depender del usuario si desea colocar de manera horizontal o vertical.



En la otra pestaña de opciones de ejecución, se tiene las opciones de personalizar el mensaje y tiempo destinado para esta actividad, a la vez también permite personalizar el fondo de la actividad e inclusive introducir elementos de multimedia en este imágenes o audios.



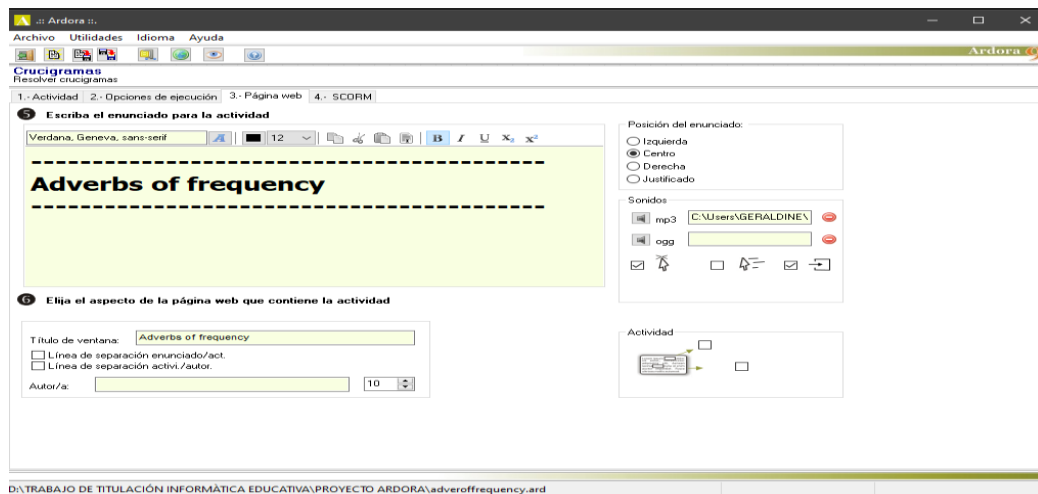
Manual de usuario (Creación de actividades)



En la penúltima pestaña llamada **Página web** permite la incorporación de información que deseamos que se encuentre en la actividad, permite color la posición del enunciado y a la vez color nombre a la ventana de la actividad e inclusive el autor de quien creo la actividad.

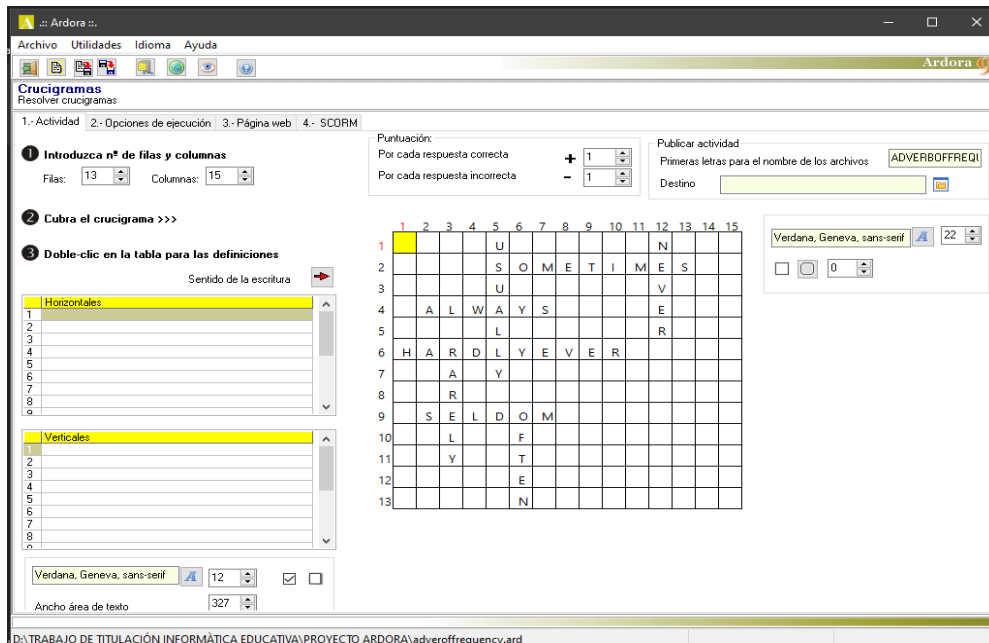
Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Para nosotros poder publicar una actividad nos podemos dirigir en la parte superior del icono de un globo terráqueo.

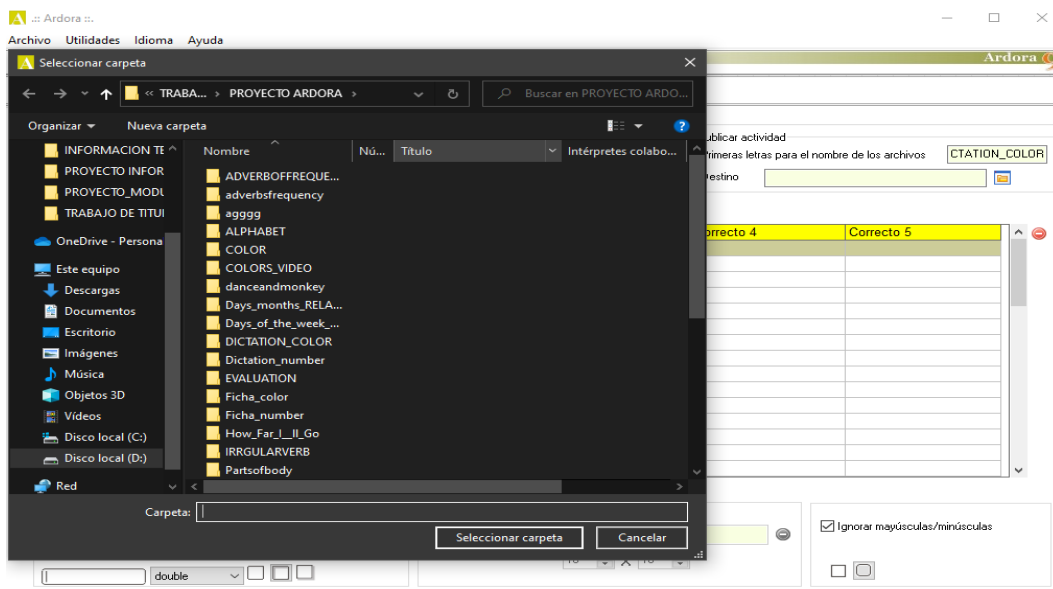


Después nos direcciona a la pestaña principal para poder publicar la actividad debemos llenar los campos que se encuentra en el lado derecho en la sección **Publicar Actividad**.

Manual de usuario (Creación de actividades)



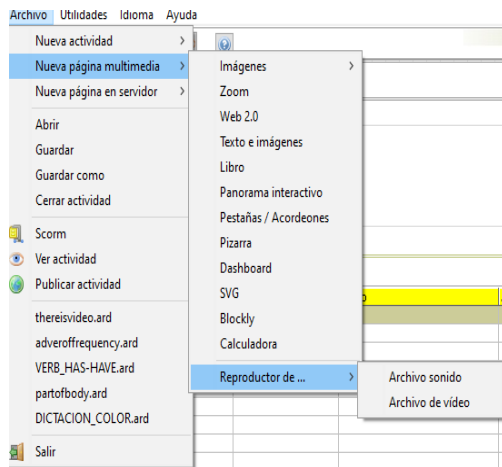
Al dar clic en la sección destino en el icono de la carpeta, se nos despliega la siguiente ventana en donde nos permite guardar la actividad publica después que hayamos seleccionado la carpeta damos clic en guardar.



Reproductor de video

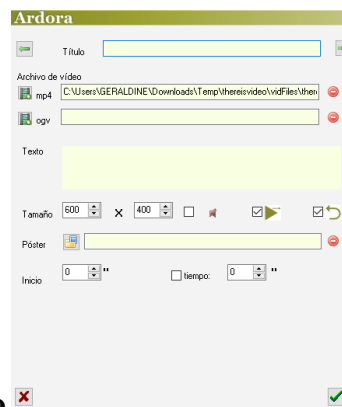
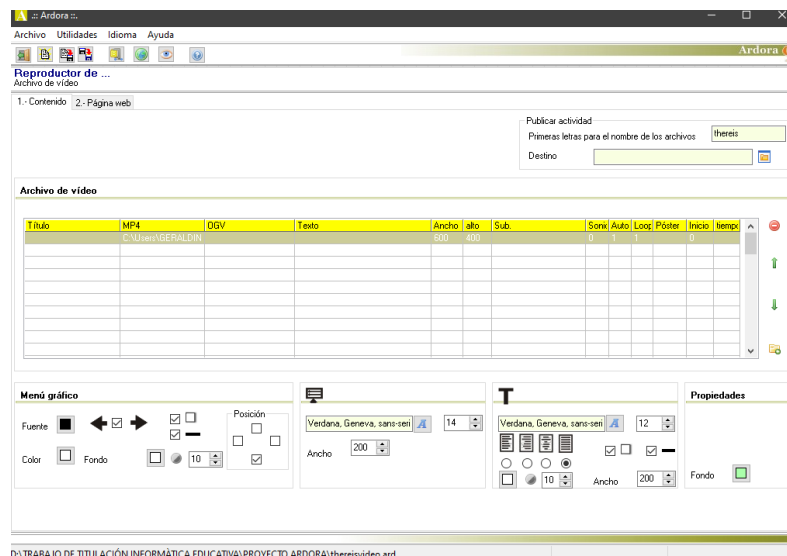
Manual de usuario (Creación de actividades)

Para poder realizar esta actividad nos debemos dirigir a



y damos clic en el submenú de **Archivo de vídeo.**

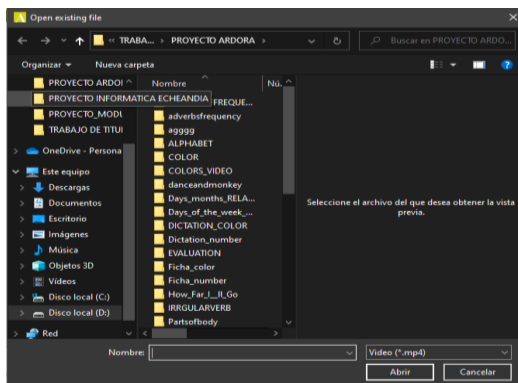
Después de haber realizado el paso anterior, nos aparece la siguiente ventana



Al dar clic en **Archivo de vídeo** nos aparece el siguiente recuadro en la cual permite la inserción del video tanto en formato .mp4 y .ogv,

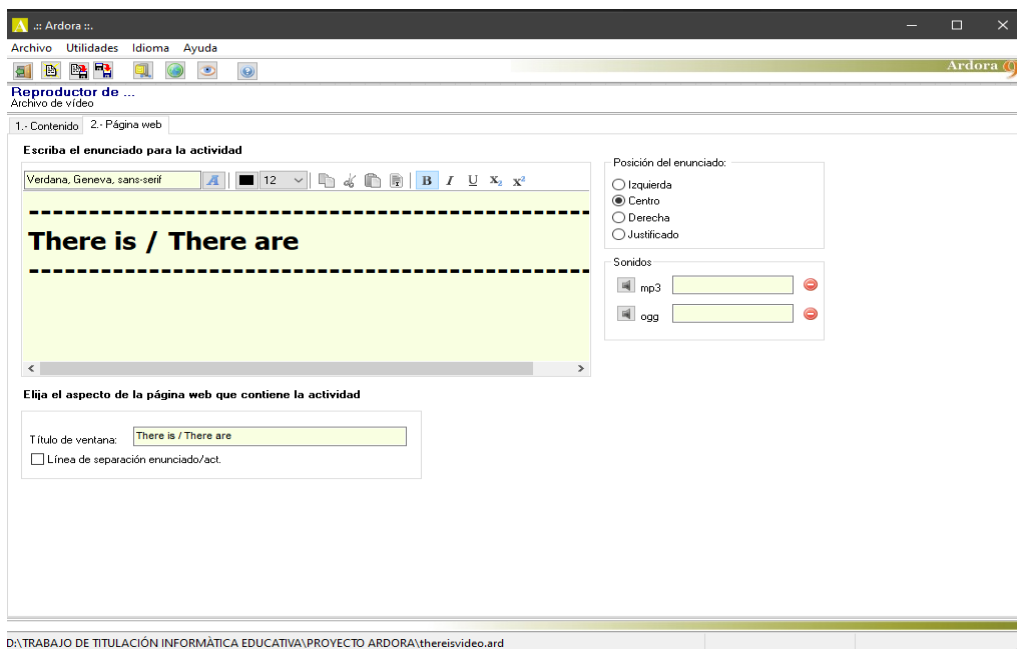
Manual de usuario (Creación de actividades)

para poder insertar nos colocamos en la izquierdo en el icono de cinta. Nos aparece la siguiente ventana, en la cual debemos que buscar en la carpeta que se encuentra alojada el o los videos.



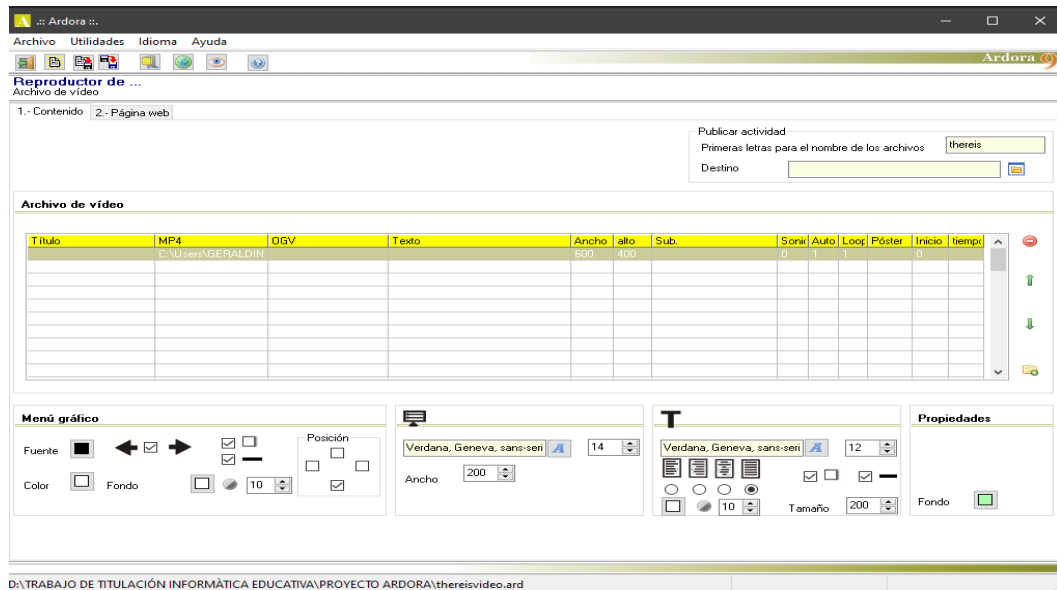
Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Para nosotros poder publicar una actividad nos podemos dirigir en la parte superior del icono de un globo terráqueo.



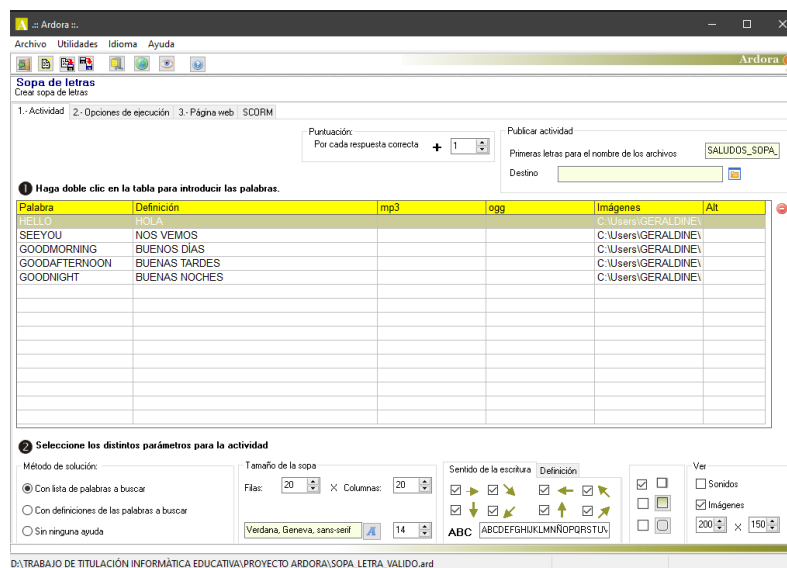
Después nos direcciona a la pestaña principal para poder publicar la actividad debemos llenar los campos que se encuentra en el lado derecho en la sección **Publicar Actividad.**

Manual de usuario (Creación de actividades)



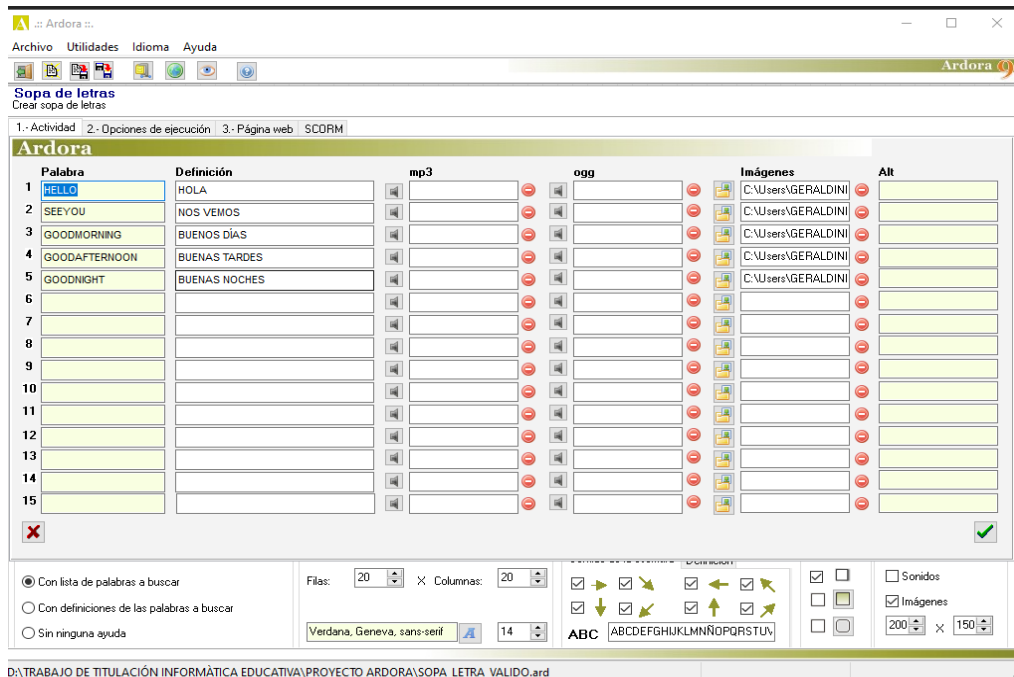
Sopa de letras

Al abrir la actividad la sopa de letras nos aparece la ventana del mismo. Para poder insertar las palabras vamos a dar clic en la respectiva casillas.

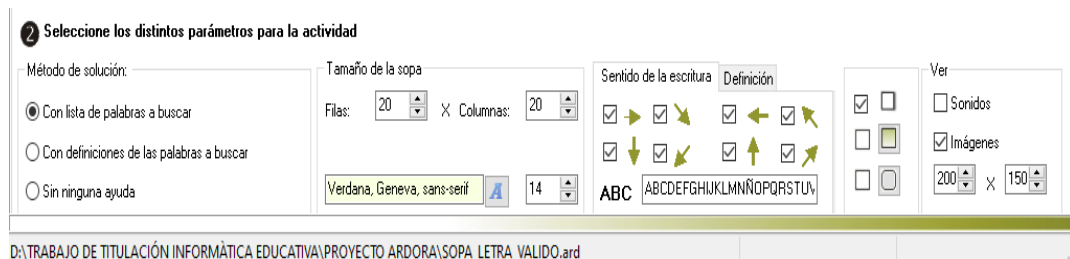


Después de haber realizado el paso anterior, se nos despliega el siguiente recuadro para la inserción de las palabras de la sopa de letras, también permite incorporar elementos de multimedia como sonidos e imágenes.

Manual de usuario (Creación de actividades)

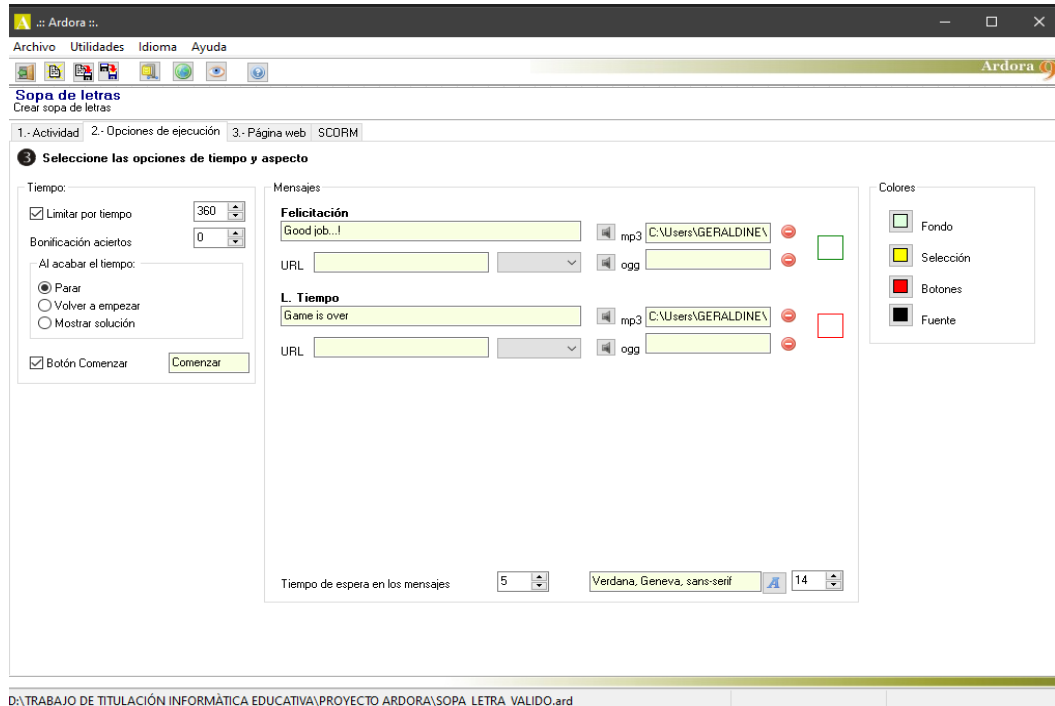


En la parte inferior tenemos el método de solución que va consistir la sopa de letras, también, el tamaño de la sopa tanto de filas y columnas, tamaño y tipo de letras, sonido e imágenes

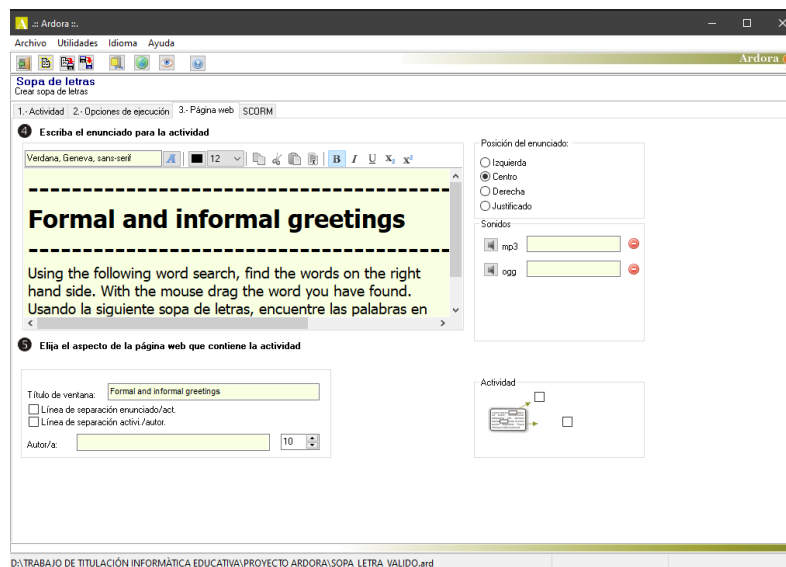


En la otra pestaña de opciones de ejecución, se tiene las opciones de personalizar el mensaje y tiempo destinado para esta actividad, a la vez también permite personalizar el fondo de la actividad e inclusive introducir elementos de multimedia en este imágenes o audios.

Manual de usuario (Creación de actividades)



En la penúltima pestaña llamada **Página web** permite la incorporación de información que deseamos que se encuentre en la actividad, permite color la posición del enunciado y a la vez color nombre a la ventana de la actividad e inclusive el autor de quien creo la actividad.

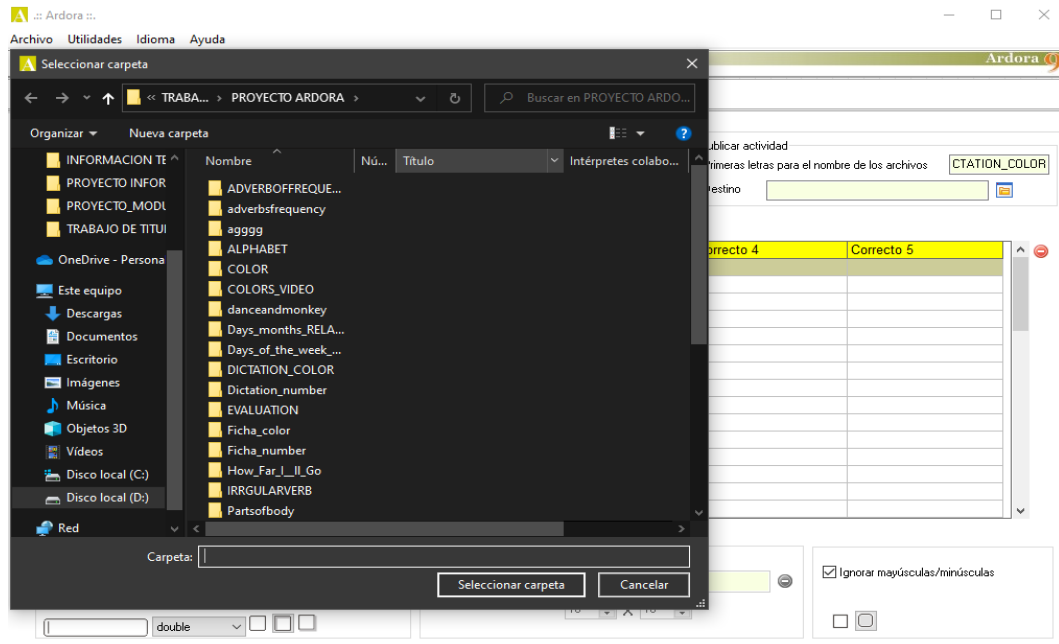


Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Para nosotros poder publicar una actividad nos podemos dirigir en la parte superior del icono de un globo terráqueo.



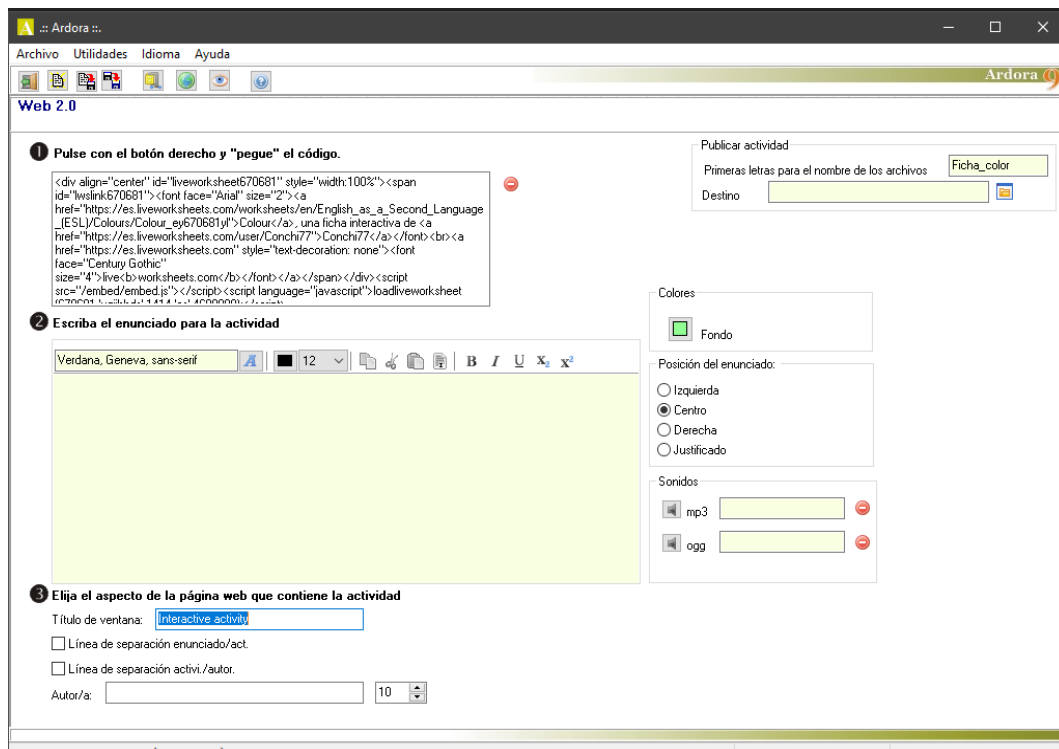
Manual de usuario (Creación de actividades)



Web 2.0

Para poder realizar actividad, debemos que obtener el código embebido para que aparezca dentro de la actividad que sea creada.

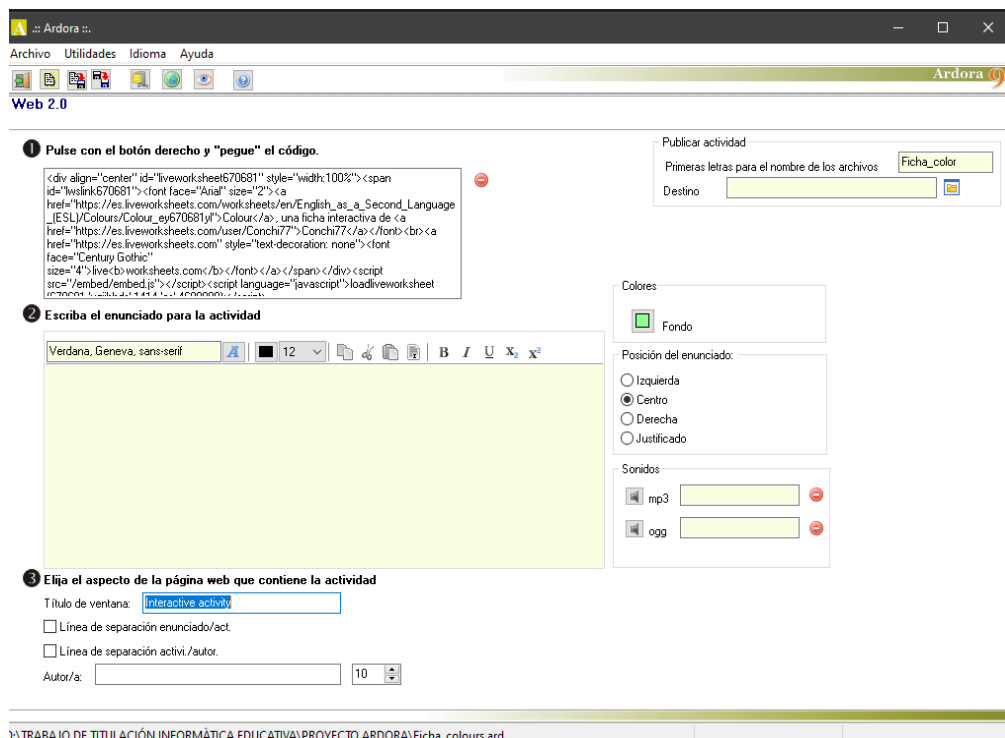
En la primera parte se debe pegar el código embebido, como se muestra en la imagen.



En la segunda opción se tiene el tipo y tamaño de letra, la posición del texto en el caso que se deseara escribir el enunciado de la respectiva actividad. Y en la parte de último tenemos el aspecto de la personalización de la actividad como por ejemplo el título de la ventana, en el caso que se desee alguna línea de separación e inclusive escribir el nombre del o los autores.

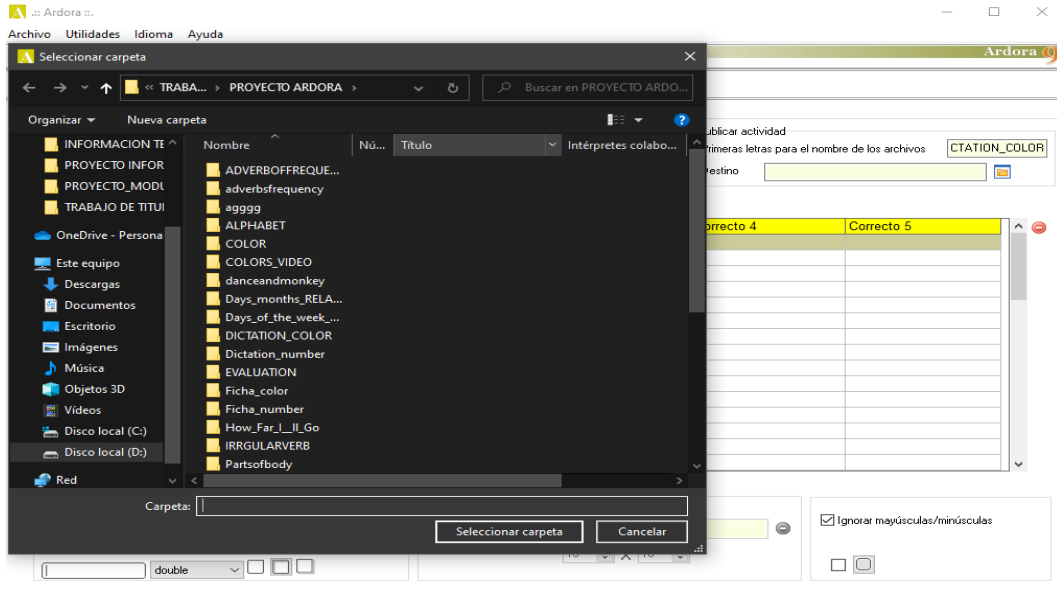
Publicar para publicar una actividad en Ardora 9

Nos direcciona a la pestaña principal para poder publicar la actividad debemos llenar los campos que se encuentra en el lado derecho en la sección **Publicar Actividad**.



Al dar clic en la sección destino en el icono de la carpeta, se nos despliega la siguiente ventana en donde nos permite guardar la actividad pública después que hayamos seleccionado la carpeta damos clic en guardar.

Manual de usuario (Creación de actividades)





Manual de usuario para el **ESTUDIANTE**

MANEJO de actividades



Autores

- **Ángel
Gavilanes**

2023

Introducción

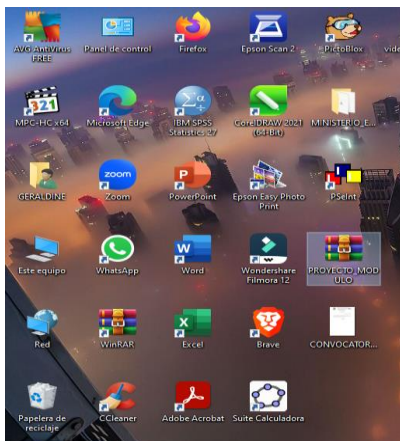
El presente manual de usuario es de dar a conocer a los estudiantes de cómo se manipula y se realiza las actividades.

Objetivo

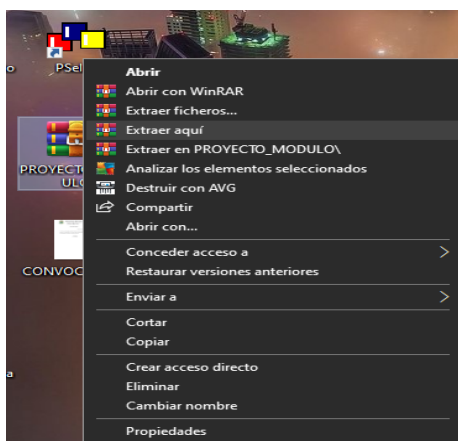
- Explicar paso a paso la realización del recurso educativo digital.

Manual de usuario (Manejo de actividades)

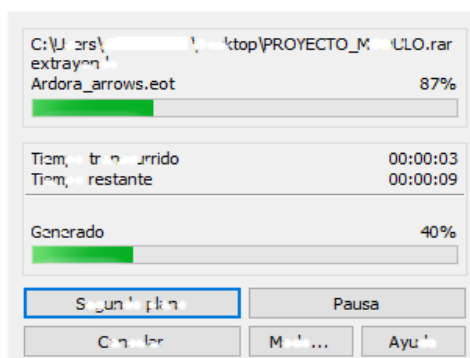
Para poder entrar al recurso educativo digital creada debemos que descomprimir, seleccionamos en el mismo.



Para poder extraer damos clic en lo seleccionado y después damos clic derecho y nos dirigimos en **Extraer aquí**.

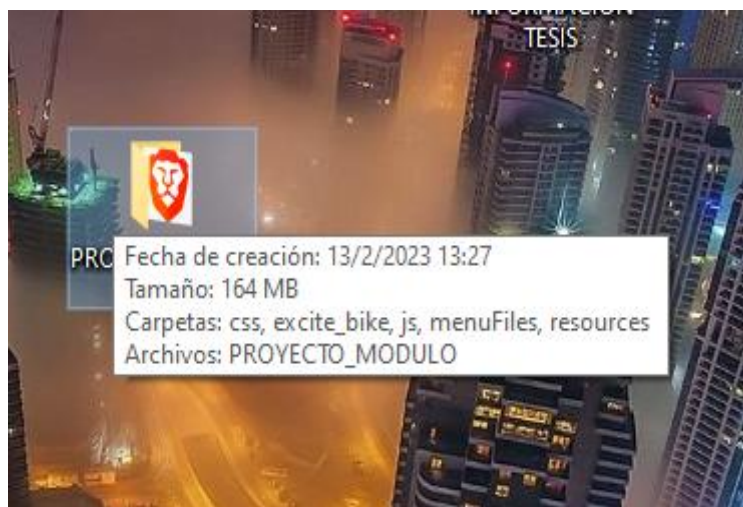


Después de haber realizado el paso anterior, esperamos que pase unos segundos para que se extraiga los archivos.

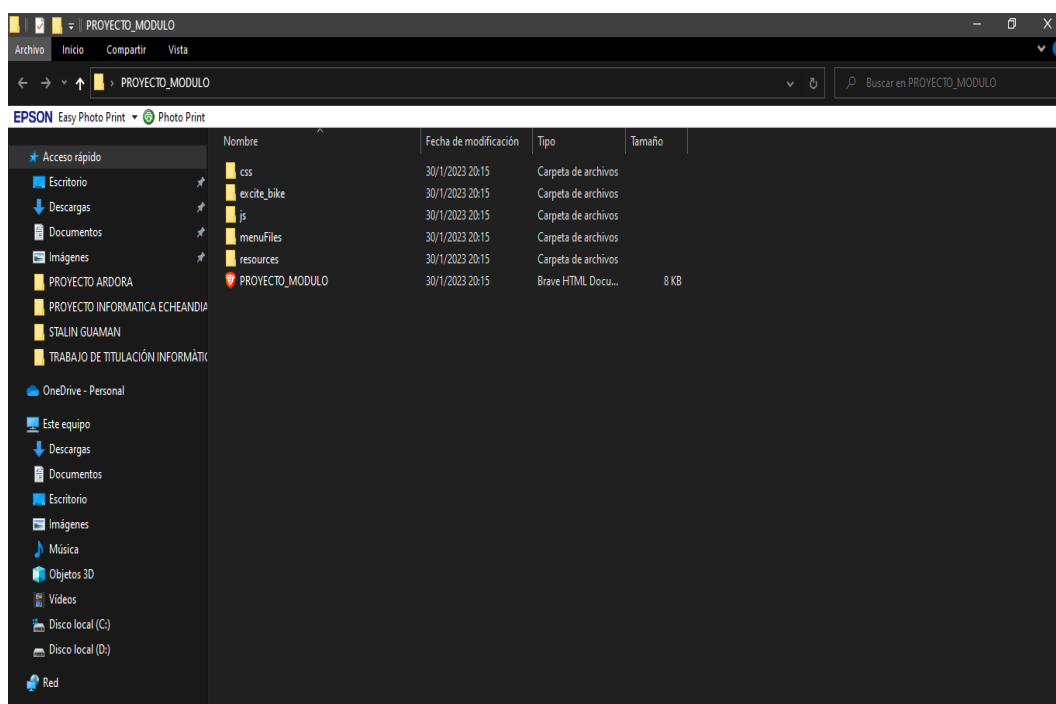


Como podemos observar ya está extraída la carpeta, después vamos a dar doble clic la respectiva carpeta.

Manual de usuario (Manejo de actividades)



Como podemos observar tenemos los archivos y nos dirigimos a la parte última **PROYECTO_MODULO**, después vamos a dar doble clic en el mismo.



Al dar doble clic se abre el recurso educativo digital en un navegador de preferencia que en este caso es Brave. Se observa la portada del RED.

Manual de usuario (Manejo de actividades)



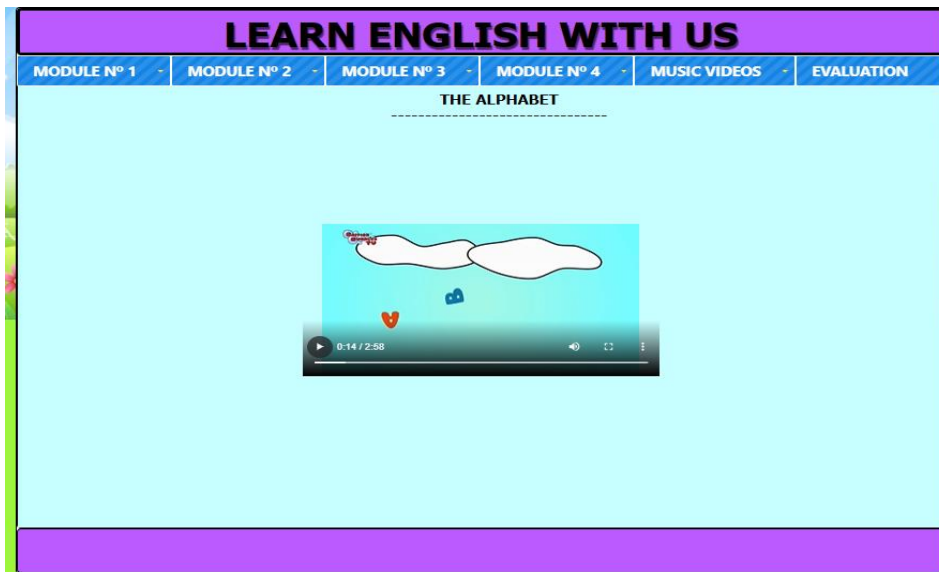
Al dar clic, en la parte del **MODULE Nº1** se nos despliega menús y submenús de la misma forma para los demás **MODULE**.



Actividad The Alphabet

Nos dirigimos en el **MODULE Nº1** en el menú The Alphabet, en la cual tenemos tres submenús como: video, dictation, activity interactive.

Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



Dictation

En esta actividad debemos reproducir el audio y después escribir que palabra se escucha después de haber realizado el procedimiento debemos dirigirnos en el icono inferior de interrogación (?)



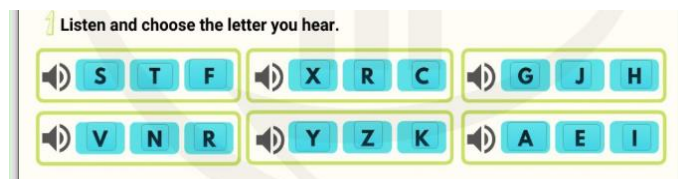
Activity interactive

En esta actividad el estudiante debe que responder esta ficha pedagógica.





En esta actividad, debemos escuchar y escuchar las letras y debemos seleccionar que es lo que se escucha.



En esta tercera actividad debemos escribir lo que escuchamos, después de haber realizado la actividad damos clic en el botón **Terminado**.



Actividad Colors

Video

Nos dirigimos en el **MODULE N°1** en el menú Color, en la cual tenemos tres submenús como: video, dictation, activity interactive.

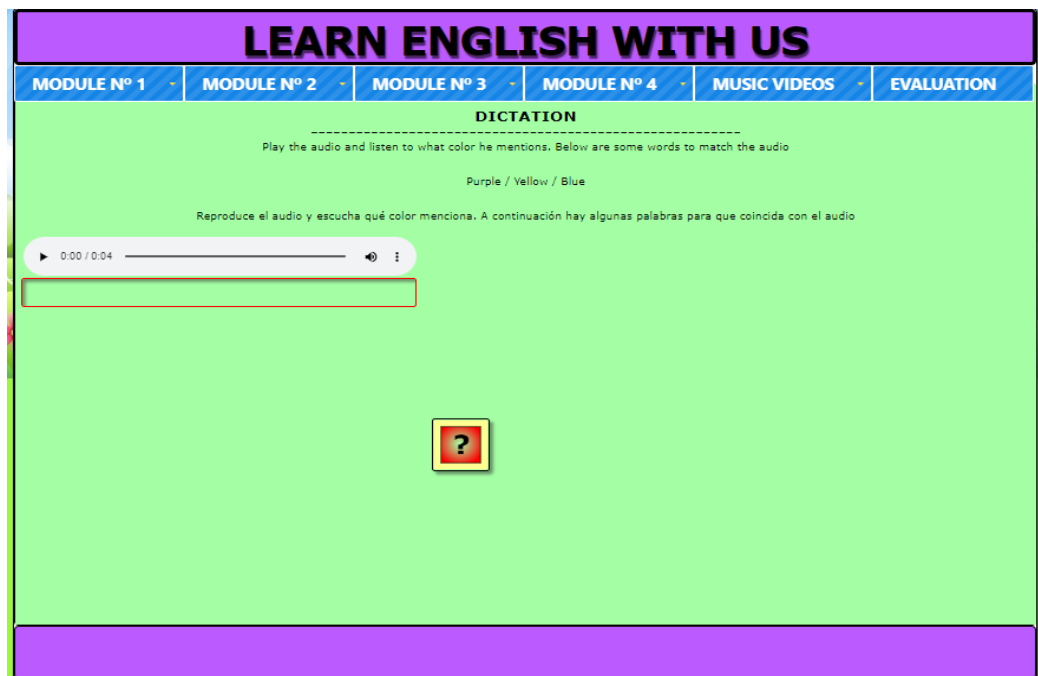
Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.





Dictation

En esta actividad debemos reproducir el audio y después escribir que palabra se escucha después de haber realizado el procedimiento debemos dirigirnos en el icono inferior de interrogación (?)



Video

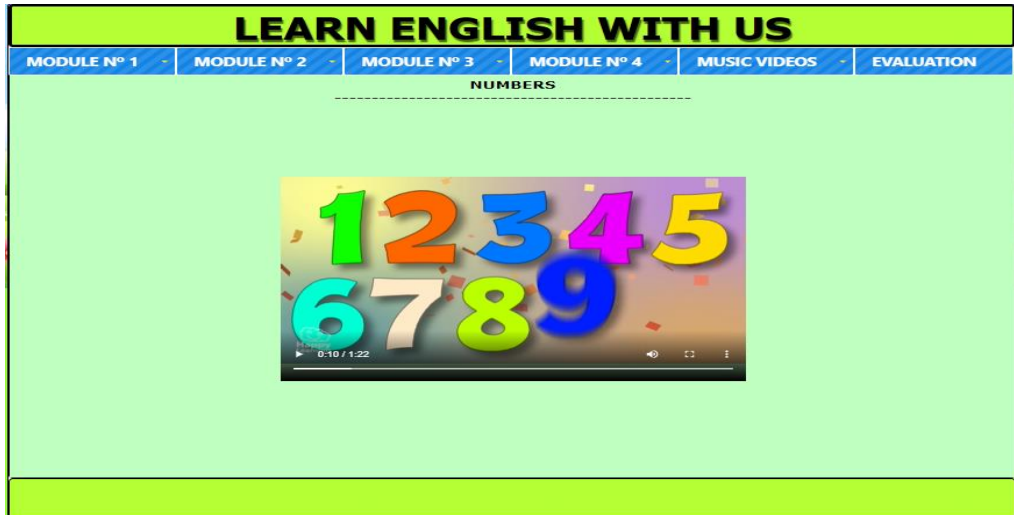
Nos dirigimos en el **MODULE N°1** en el menú Numbers, en la cual tenemos tres submenús como: video, dictation, activity interactive.



Manual de usuario (Manejo de actividades)



Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



Dictation

En esta actividad debemos reproducir el audio y después escribir que palabra se escucha después de haber realizado el procedimiento debemos dirigirnos en el icono inferior de interrogación (?)

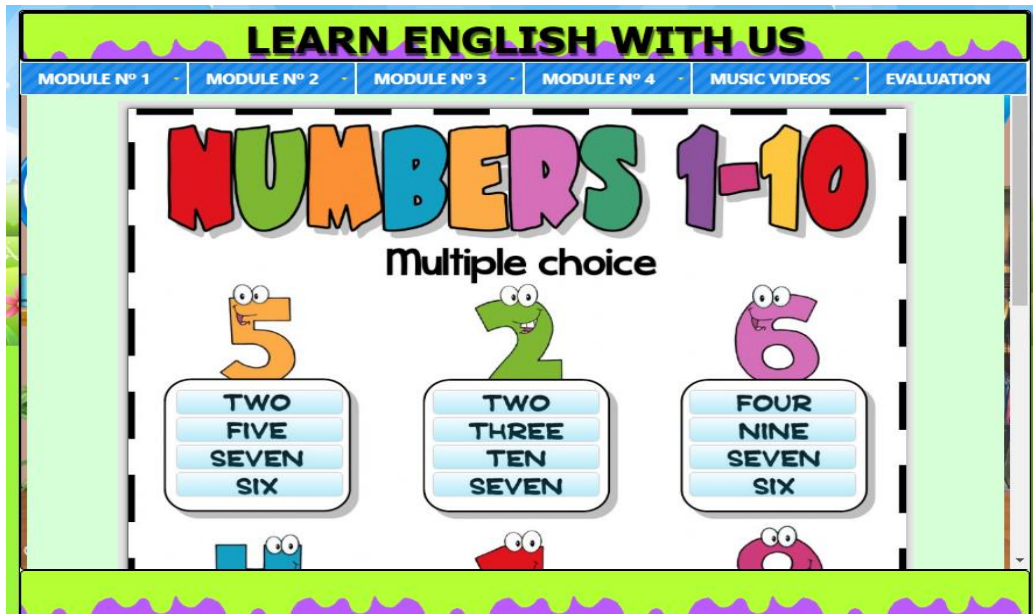


Actividad de Numbers

Activity interactive

En esta actividad el estudiante debe que responder esta ficha pedagógica.





A través de esta actividad, el estudiante debe señalar como se escribe cada número, después de haber realizado esta actividad vamos a dar clic en el botón de terminar.



Actividad de Greetings

Video

Nos dirigimos en el **MODULE Nº2** en el menú Greetings, en la cual tenemos tres submenús como: video, activity interactive.



Manual de usuario (Manejo de actividades)

Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



Activity interactive

En esta actividad, los estudiantes deben que encontrar las palabras que se encuentran escondida en la presente sopa de letras, al encontrar cada palabra se va a poner un check en cada palabra hasta completar con la actividad.

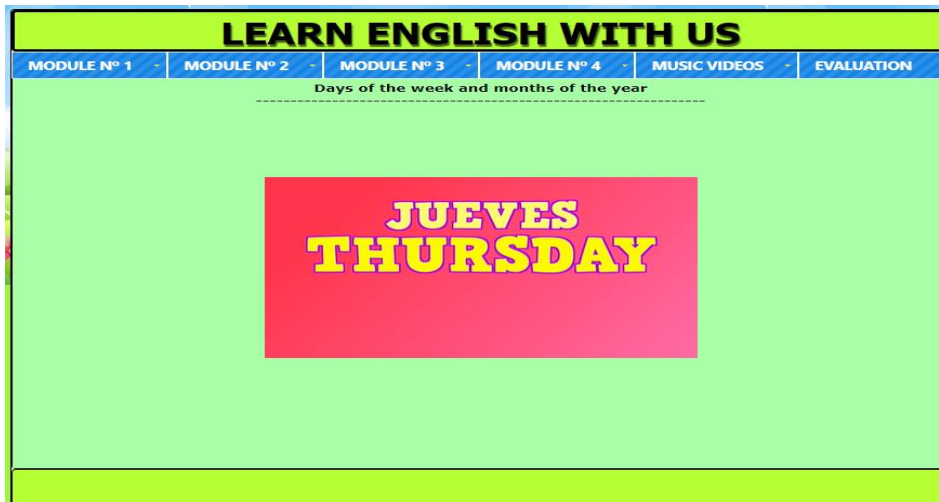


Actividad del Days of the week and months of the year

Video

Nos dirigimos en el **MODULE N°2** en el menú Days of the week and months of the year, en la cual tenemos tres submenús como: video, activity interactive.

Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



Activity interactive

En esta actividad debe emparejar las imágenes, para poder hacer debe dar clic en los cuadros.



Actividad del Parts of body

Nos dirigimos en el **MODULE N°2** en el menú Parts of body, en la cual se tiene el submenú de activity interactive.

Activity interactive

En la siguiente imagen relaciona las partes del cuerpo, para realizar esta actividad debes observar donde se encuentra el punto y luego hacer clic en la palabra que se encuentra al lado derecho de la imagen.





LEARN ENGLISH WITH US

MODULE N° 1 MODULE N° 2 MODULE N° 3 MODULE N° 4 MUSIC VIDEOS EVALUATION

Parts of body

In the following image relate the parts of the body. In order to carry out this activity you must observe where the point is and then click on the word that is on the right side of the image.
En la siguiente imagen relaciona las partes del cuerpo, para realizar esta actividad debes observar donde se encuentra el punto y luego hacer clic en la palabra que se encuentra al lado derecho de la imagen.

Arm
Foot
Toe
Ear
Knee
Eye
Leg
Eyebrow
Stomach
Hair
Mouth
Nose
Finger
Hand

0/14

Actividad del Prepositions

Video

Nos dirigimos en el **MODULE N°3** en el menú Prepositions, en la cual tenemos dos submenús como: video y activity interactive.

Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1 - MODULE Nº 2 - MODULE Nº 3 - MODULE Nº 4 - MUSIC VIDEOS - EVALUATION

Prepositions



Activity interactive

El estudiante debe relacionar las siguientes preposiciones con las imágenes y después debe que dar clic en el icono de interrogación (?)


LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1 - MODULE Nº 2 - MODULE Nº 3 - MODULE Nº 4 - MUSIC VIDEOS - EVALUATION


Prepositions

Match the following prepositions with the pictures
Relaciona las siguientes preposiciones con las imágenes

Next to



in front of



Actividad del There is / There are

Video

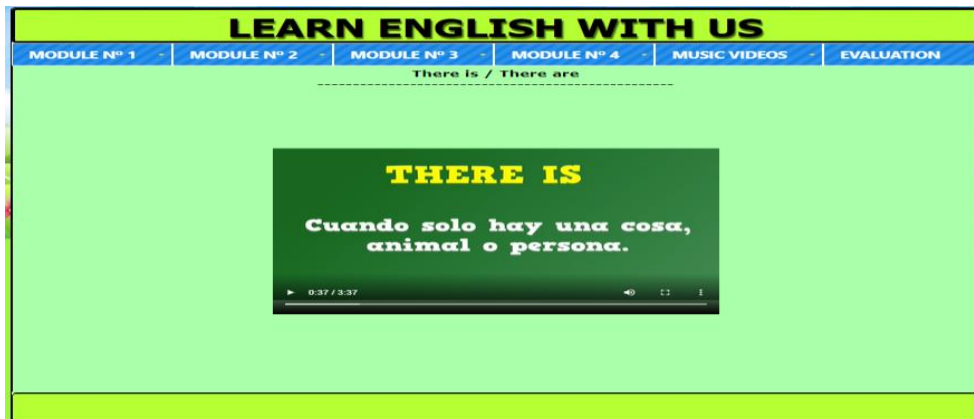


Manual de usuario (Manejo de actividades)



Nos dirigimos en el **MODULE N°3** en el menú There is / There are, en la cual tenemos dos submenús como: video y activity interactive.

Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



Activity interactive

El estudiante debe que elegir **THERE IS / THERE ARE** para cada oración, después vamos a dar clic en el icono de interrogación (?)



Actividad del Adverbs of frequency

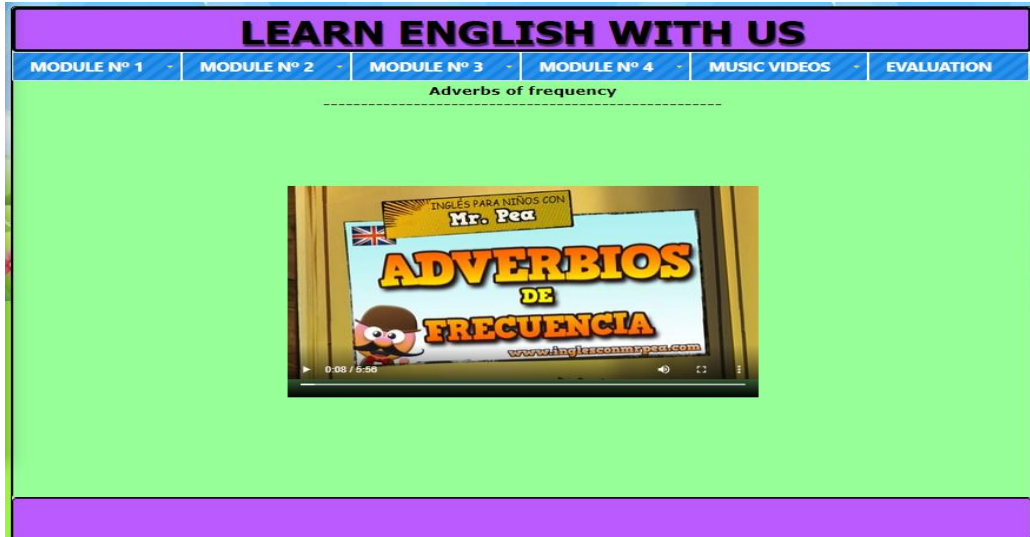
Video

Nos dirigimos en el **MODULE N°3** en el menú Adverbs of frequency, en la cual tenemos dos submenús como: video y activity interactive.



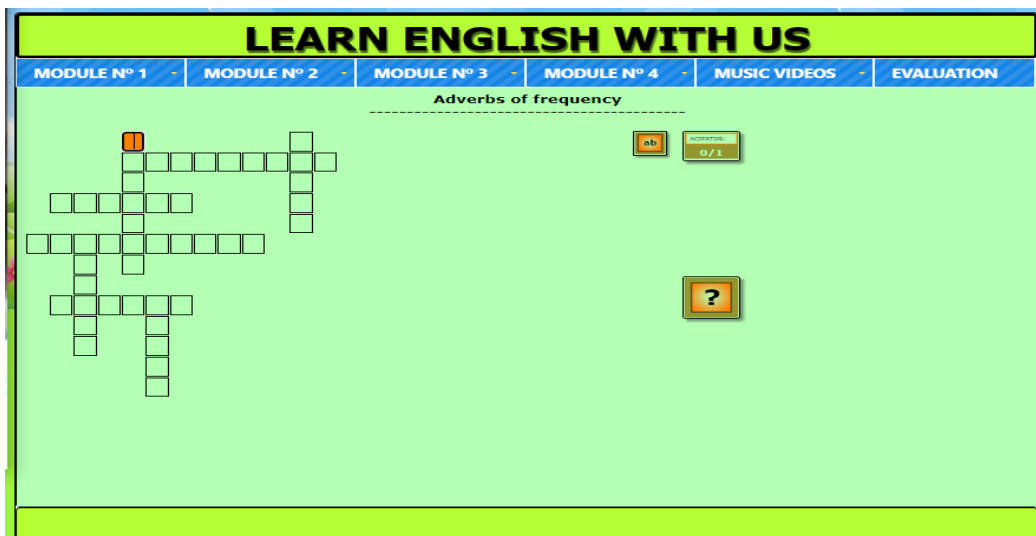


Para dirigirnos al video vamos a dar clic en el mismo, al haber hecho ese paso nos aparece esta ventana.



Activity interactive

En esta actividad, el estudiante debe llenar los recuadros con las palabras del adverbio de frecuencia, después vamos a dar clic en el icono de interrogación (?)



Actividad del Verb to be

Esta actividad hace mención a un libro digital de forma dinámica que está incorporado con elementos de multimedia (texto, animaciones, imágenes y videos). Vamos a dar clic en el botón **Next**.





Al cambiar la siguiente página, el estudiante puede observar los contenidos lúdicos del tema.



Al llegar esta actividad el estudiante puede revisar los contenidos mediante el video lúdico.



LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1	MODULE Nº 2	MODULE Nº 3	MODULE Nº 4	MUSIC VIDEOS	EVALUATION
-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	------------

Negative examples

Verb to be: ejercicios

Completar las oraciones.
Escribir respuestas.

- You French.
- She at home now.
- Look! The are on the bus.
- I sleep.
- The book good.

Meaning / significado

- 6- Tú no eres francés.
- 7- Gloria no está en la casa ahora.
- 8- Linda y yo no estudiamos en el trabajo los domingos. (Linda y yo es nosotros (we)
- 9- No soy pequeño/bajo.
- 10- La comida no está buena (Comida es sujeto neutral It)

Examples (?)

El Verbo «To Be»

am
are
is

Interrogative / Interrogativas - preguntas

El Verbo «To Be»

am I. ?
Are you. ?
Is he. ?
Is she. ?
Are they. ?
Are we. ?
Is it. ?

• Note: the interrogative puts the auxiliary verb at the beginning of the sentence: Are you sick?

• Nota: Las interrogativas usan el verbo auxiliar al inicio de las oraciones: ¿Estás enfermo?

• Note: In English we only use one question mark (?)

• Nota: En inglés solo usamos un signo de pregunta (?)

BACK TO SCHOOL

En la última página se tiene dos juegos acerca del verbo to be para que los estudiantes pongan en conocimientos lo aprendido.

LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1	MODULE Nº 2	MODULE Nº 3	MODULE Nº 4	MUSIC VIDEOS	EVALUATION
-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	------------

Cuestionario
VERB TO BE + , - , ?

INICIAR

Una serie de preguntas de opción múltiple. Presiona la respuesta correcta para continuar.

Con tecnología de Wordwall

Estallido de globos
Verb To Be - Balloons

INICIAR

Revienta los globos para hacer caer cada palabra clave en su definición correspondiente.

Con tecnología de Wordwall

BACK TO SCHOOL

Actividad del Verb Have / has



Manual de usuario (Manejo de actividades)

Esta actividad hace mención a un libro digital de forma dinámica que está incorporado con elementos de multimedia (texto, animaciones, imágenes y videos). Vamos a dar clic en el botón Next.



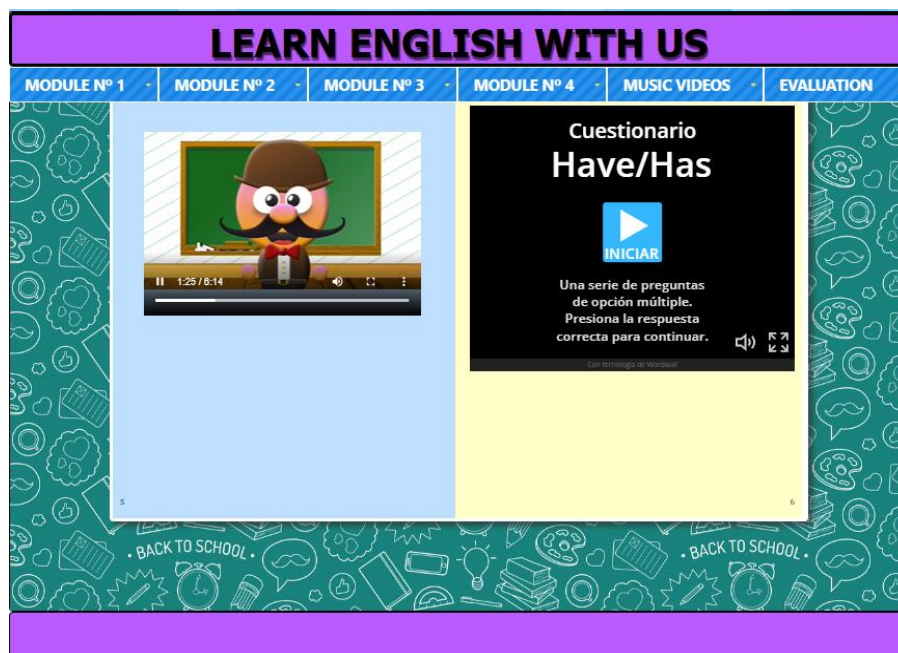
Al cambiar la siguiente página, el estudiante puede observar los contenidos lúdicos del tema.



Al llegar esta actividad el estudiante puede revisar los contenidos mediante el video lúdico.



En la última página se tiene juego y video acerca del verbo have / has para que los estudiantes pongan en conocimiento lo aprendido.



Actividad Verbs Regular and Irregular

En esta actividad, trata acerca de cómo es la aplicación de los verbos regulares.

Manual de usuario (Manejo de actividades)

The screenshot shows the 'Learn English with Us' website interface. At the top, there is a navigation bar with tabs for 'MODULE Nº 1', 'MODULE Nº 2', 'MODULE Nº 3', 'MODULE Nº 4', 'MUSIC VIDEOS', and 'EVALUATION'. Below the navigation bar, the page title is 'Regular verbs'. The main content area features a heading '¿Qué son los verbos regulares?' followed by an explanation: 'Los verbos regulares son los más simples de conjugar ya que su ortografía en simple past o past participle es igual que en presente agregando una *d* o *ed* en el final. Por ejemplo:'. Below this, there are two tables. The first table shows the conjugation for 'arrive', 'call', and 'wait'. The second table shows the conjugation for 'marry'. To the right of the main content, there are several article teasers with images and titles like 'Celebremos el Día de la Madre', '¿Cómo enseñar inglés a tus hijos adolescentes sin forzarlos?', and 'Aprender inglés con las frutas del verano'.

Actividad de los irregular verbs

En esta actividad permite a los estudiantes ampliar las imágenes para conocer los verbos irregulares en pasado.

The screenshot shows the 'Learn English with Us' website interface for the 'Irregular verbs' activity. The navigation bar is the same as in the previous screenshot. The main content area has a heading 'Irregular verbs'. Below the heading, there are several cards. One card shows an illustration of a family eating at a table with the word 'ate' below it. Another card shows a person blowing out a candle on a cake with the word 'blew' below it. To the right, there is a grid of small cards, each with an illustration and a verb in its past tense form: 'ate', 'blew', 'bought', 'broke', 'caught', 'drew', 'drove', 'flew', and 'made'. Below the grid, there are more cards, one of which shows a cartoon character's face.

Actividad de Music Videos

A través de esta actividad, el estudiante puede aprender el inglés mediante videos musicales y a la vez practica pronunciación y escritura.



LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1	MODULE Nº 2	MODULE Nº 3	MODULE Nº 4	MUSIC VIDEOS	EVALUATION
-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	------------

How Far I'll Go

How Far I'll Go
Perfect
Dance and monkey

LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1	MODULE Nº 2	MODULE Nº 3	MODULE Nº 4	MUSIC VIDEOS	EVALUATION
-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	------------

Perfect

PRONUNCIACION ESCRITA APROXIMADA
TRADUCCION ESCRITA CASI LITERAL

PULSA PAUSA PARA LEER LOS TEXTOS

1ª línea Inglés escrito
2ª línea pronunciación aproximada
3ª línea traducción casi literal
4ª línea significado en español

2ª línea - Un guion significa, que la palabra del guion y la siguiente se leen como una sola

3ª línea - Dos puntos entre dos palabras significa que, en inglés, 0:02 / 4:26, la sola palabra pero en Español son dos o más

LEARN ENGLISH WITH US

MODULE Nº 1	MODULE Nº 2	MODULE Nº 3	MODULE Nº 4	MUSIC VIDEOS	EVALUATION
-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	------------

Dance and Monkey

PRONUNCIACION ESCRITA APROXIMADA
TRADUCCION ESCRITA CASI LITERAL


PULSA PAUSA PARA LEER LOS TEXTOS

1ª línea Inglés escrito
2ª línea pronunciación aproximada
3ª línea traducción casi literal
4ª línea significado en español

2ª línea - Un guion significa, que la palabra del guion y la siguiente se leen como una sola

3ª línea - Dos puntos entre dos palabras significa que, en inglés, 0:00 / 3:30, la sola palabra pero en Español son dos o más

Anexo L. Certificado de la institución educativa

 Gobierno del Ecuador GUILLERMO LASO PRESIDENTE CODIGO AMIE: 02H00333	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARÍO C. GUEVARA" Parroquia: San José del Tambo Cantón: Chillanes Prov. Bolívar CORREO ELECTRÓNICO darjo.c.guevara.cr0502402@gmail.com
---	---

Lcda. Gladys Mora Vargas Directora de la Escuela de Educación Básica "Darío C. Guevara", a petición verbal de las partes interesadas, de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normas vigentes.

CERTIFICO:

Que los señores Gavilanes Vallejo Ángel Eudoro con cédula de identidad 0201626645 y Goyes Quinatoa Luis David con cédula de identidad 0201982782 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera Informática Educativa, realizaron la Propuesta Tecnológica Educativa, con el tema: **RECURSO EDUCATIVO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DARIO C. GUEVARA" DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DEL TAMBO, CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.**

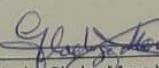
También realizan la respectiva entrega a la institución, el recurso educativo digital *LEARN ENGLISH WITH US* con sus respectivos manuales de usuarios, los cuáles servirán para seguir mejorando la calidad educativa.


Durante su permanencia en nuestra institución, los señores han demostrado capacidad, puntualidad, respeto y colaboración.


Es todo lo que puedo informar en honor a la verdad autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

San José del Tambo, 01 de marzo del 2023

Atentamente,


Lcda. Gladys Mora
DIRECTORA (E) DEL PLAN DE CALIDAD DE LA EDUCACIÓN


Escuela de Educación Básica
DARÍO C. GUEVARA
DIRECCIÓN
San José del Tambo Prov. Bolívar

 República del Ecuador

Anexo M. Reporte de Urkund



Document Information

Analyzed document PROYECTO FINAL.pdf (D160384264)
Submitted 3/8/2023 1:52:00 AM
Submitted by
Submitter email davidgoyes89@gmail.com
Similarity 6%
Analysis address pvalle.ueb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

- Submitted text
As student entered the text in the submitted document.
- Matching text
As the text appears in the source.



