

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Guía de recursos digitales para docentes en la enseñanza
de inglés nivel A1 en la academia Hardman English
Institute.

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Israel Marcelo Barba Verdesoto

TUTOR: Msc. Carlos Esteban Gómez Avilés

FECHA: Julio 2025



Autor: Israel Marcelo Barba Verdesoto



Título a obtener: Tecnólogo Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: israel.barba@ister.edu.ec

Dirigido por: Msc. Carlos Esteban Gómez Avilés



Título: Magister en Telemática mención en calidad en el servicio.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

ISRAEL MARCELO BARBA VERDESOTO

***GUÍA DE RECURSOS DIGITALES PARA DOCENTES EN LA ENSEÑANZA
DE INGLÉS NIVEL A1 EN LA ACADEMIA HARDMAN ENGLISH INSTITUTE***

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, (día) de marzo de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, Israel Marcelo Barba Verdesoto declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado “Guía de recursos digitales para docentes en la enseñanza del inglés nivel A1 en la academia HARDMAN ENGLISH INSTITUTE”. de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Israel Marcelo Barba Verdesoto
C.I.: 1600495640

Formulario Para Entrega De Proyectos En Biblioteca**CT-ANX-2025-ISTER-3****CARRERA:** Tecnología Universitaria En Docencia E Innovación Educativa**AUTOR /ES:**

Israel Marcelo Barba Verdesoto

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

Msc. Carlos esteban gómez avilés

CONTACTO ESTUDIANTE:

096-380-6772

CORREO ELECTRÓNICO:

israelmbarba@gmail.com

TEMA:

Guía De Recursos Digitales Para Docentes En La Enseñanza De Inglés Nivel A1 En La Academia Hardman English Institute

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

Unidad De Integración Curricular

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Este estudio se desarrolló en la academia Hardman English Institute provincia de Pastaza en el año 2025 la investigación se realizó con el fin que estuviera claro cómo mejorar la enseñanza del inglés en el nivel (A1) especialmente en las áreas rurales donde no hay muchos recursos digitales o planes para usarlos para lo que queríamos hacer una guía con herramientas digitales que los maestros puedan usar y a su vez mejorar su enseñanza del idioma inglés en este nivel la propuesta fue necesaria para ayudar a los maestros a usar formas de enseñanza nuevas dinámicas y a su vez útiles que se ajustan a la situación escolar utilizamos un método que se centró en comprender la situación y las necesidades de los maestros que enseñan en este nivel esto lo logramos recopilando y analizando preguntas de manera estructurada por medio de encuesta asincrónica el estudio encontró e identifico gracias a la participación de todo el personal docente algunos problemas con la forma en que los maestros

podían usar y planificar recursos digitales para sus estudiantes ya que los maestros tenían dificultades para obtener y usar recursos digitales para sus estudiantes se realizó una guía digital con diez actividades que utilizan sitios web educativos.

PALABRAS CLAVE:

Recursos digitales, enseñanza del inglés a1, práctica docente.

ABSTRACT:

This study was conducted at the Hardman English Institute located in the province of Pastaza, in the year 2025 the research was carried out with the purpose of clarifying how to improve English language teaching at the A1 level especially in rural areas where there are few digital resources or plans to use them we aimed to create a guide with digital tools that teachers could use to enhance their english teaching at this level the proposal was necessary to help teachers adopt new dynamic and useful teaching methods that align with the school context we used a method focused on understanding the situation and the needs of teachers working at this level this was achieved by collecting and analyzing structured questions through an asynchronous survey the study identified thanks to the participation of all the teaching staff several issues related to how teachers could use and plan digital resources for their students Since teachers faced difficulties in accessing and using digital tools a digital guide was developed featuring ten activities that use educational websites.

KEYWORDS:

Digital resources, a1 english teaching, teaching practice



Firma del Estudiante
Israel Marcelo Barba Verdesoto
C.I.: 160049564-0

Solicitud de publicación del trabajo de titulación

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 30 de agosto de 2025

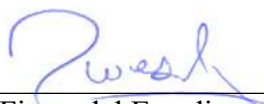
Sres.-

Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui Con Condición De Universitario

Presente

Yo, ISRAEL MARCELO BARBA VERDESOTO, con C.I.: 160049564-0 alumno de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Israel Marcelo Barba Verdesoto
C.I.: 160049564-0

Dedicatoria

Al Eterno creador de quien proviene toda fuente de sabiduría y conocimiento para él sea por siempre toda la gloria y ami hermano David Fernando Medico Psiquiatra quien siempre ha sido para mí un modelo de ética profesionalismo y amor por la creación desde las diferentes ópticas que la ciencia puede brindar al ser humano , además de sus consejos recordarme que nunca debo entrar dócilmente en esa buena noche a mi madre quien a dedicado su vida desde el estudio psicoeducativo a promover la salud mental y a extender la mano a quien lo necesite en los las diferentes instituciones educativas asi como a mi padre Marcelo Barba quien entrego su vida entera al servicio de la docencia y sembró en mi la creencia que por medio de la educación podemos cambiar el país.

Agradecimientos

Agradezco primeramente al Dios Eterno y vivo quien merece toda adoración y honra delante de los hombres a mis amados padres por permanente guiarme sus enseñanzas y por ser ejemplo de esfuerzo humildad y perseverancia pues sin su respaldo este logro no habría sido posible a mi familia por su comprensión motivación y aliento como también agradezco mis docentes del Universitario Rumiñahui, quienes compartieron con dedicación sus conocimientos promovieron mi pensamiento crítico y me acompañaron con compromiso durante mi formación académica.

Resumen Ejecutivo

Este estudio se desarrolló en la academia Hardman English Institute provincia de Pastaza en el año 2025 la investigación se realizó con el fin que estuviera claro cómo mejorar la enseñanza del inglés en el nivel (A1) especialmente en las áreas rurales donde no hay muchos recursos digitales o planes para usarlos para lo que queríamos hacer una guía con herramientas digitales que los maestros puedan usar y a su vez mejorar su enseñanza del idioma inglés en este nivel la propuesta fue necesaria para ayudar a los maestros a usar formas de enseñanza nuevas dinámicas y a su vez útiles que se ajustan a la situación escolar utilizamos un método que se centró en comprender la situación y las necesidades de los maestros que enseñan en este nivel esto lo logramos recopilando y analizando preguntas de manera estructurada por medio de encuesta asincrónica el estudio encontró e identifico gracias a la participación de todo el personal docente algunos problemas con la forma en que los maestros podían usar y planificar recursos digitales para sus estudiantes ya que los maestros tenían dificultades para obtener y usar recursos digitales para sus estudiantes se realizó una guía digital con diez actividades que utilizan sitios web educativos.

Palabras clave:

Recursos digitales, Enseñanza del inglés A1, Práctica docente

Abstrac

This study was conducted at the Hardman English Institute located in the province of Pastaza, in the year 2025 the research was carried out with the purpose of clarifying how to improve English language teaching at the A1 level especially in rural areas where there are few digital resources or plans to use them we aimed to create a guide with digital tools that teachers could use to enhance their english teaching at this level the proposal was necessary to help teachers adopt new dynamic and useful teaching methods that align with the school context we used a method focused on understanding the situation and the needs of teachers working at this level this was achieved by collecting and analyzing structured questions through an asynchronous survey the study identified thanks to the participation of all the teaching staff several issues related to how teachers could use and plan digital resources for their students Since teachers faced difficulties in accessing and using digital tools a digital guide was developed featuring ten activities that use educational websites.

Keywords:

Digital resources, A1 English teaching, Teaching practice

Índice General

Índice General.....	v
Índice De Tablas	vii
Índice De Figuras.....	vii
Introducción.....	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos	3
Justificación	3
Capítulo I: Marco Teórico	4
1.1 Contextualización espacio temporal del problema	5
1.2 Antecedentes	6
1.3 Bases legales	6
1.4 Perfil del estudiante de inglés A1	7
1.5 Actividades digitales como didáctica para el aprendizaje de inglés.	7
Capítulo II: Metodología.....	10
2.1 Enfoque metodológico de la investigación	10
2.2 Población.....	11
2.2.1. Muestra	12
2.3 Método	12
2.3.1 Técnicas	12
2.4 Resultados de la aplicación de la técnica de investigación.....	13
2.4.1. Análisis encuesta docente	13
Capítulo III: Propuesta del desarrollo del proyecto	23
3.1. Fundamentos de la propuesta.....	23
3.2 Presentación de la propuesta.....	24
3.3 Objetivos.....	24
3.3.1 Objetivo general.....	24
3.3.1 Objetivos específicos	24
3.4 Metodología del trabajo	24
3.4.1 Descripción de la Estrategia Didáctica: Guía de Recursos Digitales para la Enseñanza del Inglés A1	25
3.4.2 Diagrama de Actividades	26
3.4.3 Desarrollo estrategia didáctica.....	27

3.4.4 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.....	40
Conclusiones	41
Recomendaciones	42
Referencias Bibliográficas	43
Anexos	45

Índice De Tablas

Tabla 1	Población de docentes por grado académico	11
Tabla 2	Población de docentes por genero.....	11
Tabla 3	Descripción de la metodología.....	25

Índice De Figuras

Figura 1	Perfil del Estudiante Aladaptado de la información extraída del (MCER) (2025).....	7
Figura 2	Características de la gamificación. Adaptado de la información presentada por Álvarez (2021).....	9
Figura 3	Uso de Herramientas Digitales.....	13
Figura 4	Uso de Herramientas Digitales.....	14
Figura 5	Formación en Herramientas Digitales	15
Figura 6	Aplicación áulica.....	16
Figura 7	Incentivo docente al uso de recursos digitales	17
Figura 8	Utilidad de medios.....	18
Figura 9	Aprendizaje autónomo	19
Figura 10	Criterios pedagógicos	20
Figura 11	Efectividad de medios digitales.....	21
Figura 12	Evaluación dinámica	22
Figura 13	Diagrama de Actividades	26
Figura 14	Diseño una estructura visual clara y funcional.....	29
Figura 15	Actividad 1	30
Figura 16	Actividad 2	31

Figura 17	Actividad 3	32
Figura 18	Actividad 4	33
Figura 19	Actividad 5	34
Figura 20	Actividad 6	35
Figura 21	Actividad 7	36
Figura 22	Actividad 8	37
Figura 23	Actividad 9	38
Figura 24	Actividad 10	39

Introducción

Situación Problemática

Las posibles tecnologías digitales han cambiado cómo funciona la educación le dan a los maestros y estudiantes nuevas herramientas y métodos para aprender y enseñar según las necesidades del mundo moderno el idioma inglés se puede enseñar como un idioma extranjero pero necesita usar nuevas herramientas y métodos que ayuden a los estudiantes a aprender cómo comunicarse bien desde el principio los maestros en áreas rurales necesitan más ayuda para aprender y usar tecnología a menudo tienen menos acceso a capacitación y recursos que los maestros en otras áreas también necesitan apoyo que se ajuste a sus situaciones y desafíos el trabajo docente es muy importante en esta imagen porque ayuda a usar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje el éxito de estas nuevas formas depende de qué tan bien estén capacitados los maestros cómo se sienten por ellos y cómo tienen los materiales adecuados posibles para mejorar sus habilidades de enseñanza los maestros deben mantener el aprendizaje y usar herramientas digitales que coincidan con sus necesidades y situaciones los maestros que enseñan un idioma extranjero a los principiantes necesitan aprender más y usar herramientas digitales que se adapten a sus tareas y contextos aprender cuando los estudiantes tienen dificultades con el idioma necesitan aprender de una manera clara animada e interactiva esto les ayuda a comprender las ideas principales y a que me gusten más aprender inglés

Esta propuesta ayuda a los maestros del inglés a nivel básico al hacer una guía que les muestra cómo usar recursos digitales para la enseñanza el objetivo de este material es mejorar la forma en que los estudiantes con sus maestros los interactúan y aprenden ofrece actividades que alientan a los estudiantes a ser alumnos activos e independientes también promueve a los aprendices a asimilar conocimientos de manera más profunda y efectiva además busca ofrecer al maestro un instrumento práctico que lo guía en la planificación selección e implementación de recursos tecnológicos que pueden adaptarse al nivel de sus estudiantes sus condiciones

institucionales y los objetivos del proceso de capacitación esta propuesta no se trata de cómo la guía afecta el aprendizaje de los estudiantes sino de hacer una útil herramienta para la enseñanza que apoye a los maestros en sus actividades diarias orientado al aprendizaje que tiene como objetivo ofrecer herramientas prácticas y relevantes que puedan usarse en situaciones reales mejorando la calidad de servicios educativos por medio de las tecnología vanguardista de información y comunicación esta propuesta es importante porque puede ayudar a las personas que viven en lugares donde no pueden obtener nueva información fácilmente posible la guía quiere ayudar a los maestros a aprender y usar el inglés mejor lo hace dándoles una forma clara y fácil de seguir también los alienta a probar formas nuevas y creativas de enseñar inglés.

Problema científico

¿Cómo promover en los docentes la enseñanza de inglés mediante el uso de medios digitales en la academia Hardman English Institute en el nivel A1?

Preguntas científicas o directrices

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que respaldan la implementación dentro del proceso educativo de medios digitales en inglés nivel A1?

¿Qué necesidades pedagógicas presentan los educadores sobre conocimientos para desarrollar actividades digitales?

¿Cómo elaborar una guía metodológica que facilite los educadores el desarrollo de actividades digitales?

Objetivo general

Elaborar una guía de recursos digitales dirigida a docentes para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1 en la academia Hardman English Institute

Objetivos específicos

- Establecer la fundamentación teórica para la elaboración de una guía metodológica con recursos digitales orientada para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1
- Realizar un diagnóstico inicial que permita identificar las necesidades y condiciones pedagógicas de medios digitales que emplean de los docentes de la asignatura inglés nivel A1 en la academia Hardman English Institute
- Elaborar una guía metodológica con recursos digitales orientada para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1

Justificación

Una guía de recursos digitales con actividades para maestros tiene como objetivo ofrecer una forma diferente de enseñanza que utilice diferentes métodos la idea de esta propuesta es que el uso de la tecnología en el promueve el desarrollo de destrezas y a su vez disfrutar aprender más esto es especialmente cierto para los estudiantes que son nuevos en el tema y necesitan más ayuda para ver escuchar y hacer las cosas esta guía ayuda a los maestros a planificar y enseñar clases que ayudan a los estudiantes a aprender inglés el maestro puede usar la tecnología por sí mismo y pensar en ello lo que los hace más involucrados en la enseñanza esta propuesta se trata de mejorar el recurso de enseñanza no sobre la comprobación de qué tan bien funciona o cómo afecta el aprendizaje porque estos no son los objetivos principales de la investigación el objetivo de este aporte es ayudar a los maestros a aprender lo que necesitan para enseñar mejor en situaciones similares.

Capítulo I: Marco Teórico

En el presente capítulo se procede a dar respuesta al primer objetivo específico que se refiere a *Fundamentar teóricamente la elaboración de una guía metodológica con recursos digitales orientada para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1* en el desarrollo de esta propuesta fue fundamental el apoyo de diversas fuentes bibliográficas científicas y documentales que ofrecieron una visión clara y actualizada sobre el tema abordado a través de su análisis fue posible comprender no solo la relevancia del problema planteado sino también el papel que desempeñan las variables involucradas y el potencial que tiene el desarrollo de actividades digitales para impulsar destrezas en inglés la enseñanza lengua extranjera del inglés nivel A1 este nivel representa el punto de partida para la adquisición progresiva del idioma en este contexto se hace indispensable considerar enfoques didácticos que promuevan el aprendizaje significativo y funcional los recursos digitales comprenden herramientas tecnológicas plataformas web aplicaciones y entornos virtuales que pueden ser utilizados como mediadores pedagógicos su integración en el aula contribuye a diversificar las estrategias didácticas aumentar la motivación y facilitar el acceso a contenidos interactivos.

(Vólquez Pérez & Amador Ortiz, 2020) señala que el uso pedagógico de actividades digitales permite personalizar el proceso educativo y aumentar la motivación estudiantil así como recomiendan al cuerpo docente el desarrollo de actividades digitalizadas de manera que cuando se aplican correctamente los recursos digitales permiten desarrollar clases más dinámicas

(Faure-Carvallo et al., 2022) subrayan que este nivel requiere recursos didácticos muy selectivos, que respondan a las competencias cognitivas y lingüísticas de los alumnos el material que se elija atenderá a las demandas del espacio al ritmo del aprendizaje del grupo y las necesidades singulares de cada uno de los alumnos en términos simples se pone de

manifiesto el papel relevante y fundamental del profesor como mediador pedagógico pero como alguien que es capaz de guiar de ajustar de retroalimentar de manera continua la tarea de enseñanza-aprendizaje introduciendo recursos que fomenten y mantengan el interés de los alumnos

(Mendivil Carrión & Campana Concha, 2021) se evidenció que el uso de recursos digitales contribuye significativamente la destreza de escucha de principiantes además se determinó que estas herramientas promueven la autonomía y fortalecen diversas habilidades en los aprendices señalaron la falta de instrucción del profesorado en el uso de TIC, pese a su buena disposición finalmente (Valenzuela Ríos et al., 2020) diseñaron una guía de recursos digitales que mejoró la expresión oral y escrita

(Swari, 2023) afirma que el uso de medios de aprendizaje adecuados puede aumentar interés intrínseco por el desarrollo de destrezas comunicacionales he aquí desde luego la importancia de integrar recursos atractivos y funcionales en las tareas pedagógicas los cuales enriquecen la experiencia educativa mediante materiales interactivos retroalimentación inmediata y entornos visuales atractivos.

1.1 Contextualización espacio temporal del problema

Esta investigación se desarrolló en la academia de idiomas Hardman English Institute en la provincia de Pastaza en 2025 este lugar está lejos de la ciudad y tiene mucha naturaleza la gente quiere mejorar el inglés pero enfrentan algunos problemas para obtener usar y organizar herramientas digitales en el aula algunos maestros todavía usan viejas formas de enseñanza que hacen que los estudiantes repitan y memoricen cosas lo que hace que los estudiantes no quieran aprender y no puedan hablar bien en este idioma los maestros quieren nuevas herramientas que puedan ayudarlos a cambiar la forma en que enseñan y hacen que sus clases sean más divertidas e interesantes también quieren usar estas herramientas para satisfacer las necesidades de sus estudiantes a quienes les gusta aprender de manera diferente

y más visual ya que solo aprender palabras y reglas no es suficiente para aprender inglés necesitan usar el inglés en situaciones reales y divertirse con él pueden usar computadoras y otras herramientas para ayudarlos a hacerlo mejor.

1.2 Antecedentes

Muchos estudios de diferentes países y organizaciones han demostrado que el uso de herramientas digitales para aprender inglés como principiante puede a los estudiantes ayudar a adquirir nuevas palabras expresiones como gramática es decir las herramientas digitales como las aplicaciones interactivas pueden ayudar a los principiantes a introducirse de manera fácil en el nuevo idioma como también el ministerio de educación en nuestro país ha hecho un gran trabajo al seguir las ideas de modelos internacionales para enseñar habilidades de inglés pero no ha habido grandes cambios en la forma en que los maestros realmente enseñan, por lo que los estudiantes necesitan ayuda adicional de tutores del idioma inglés para aprender bien

1.3 Bases legales

La idea de hacer una guía para los profesores de inglés en el nivel A1 se basa en las leyes actuales que dicen que la educación es importante y que la tecnología puede ayudar a mejorarla de acuerdo con la (CONSTITUCION DEL ECUADOR, 2008) , las personas tienen derecho a aprender y el estado debe proporcionar educación para todos hasta que sean adultos Posible la Constitución dice que todos deberían tener la misma oportunidad de aprender y usar diferentes idiomas en la escuela El artículo 27 dice que la educación será sobre el aprendizaje importante justo diverso y acogedor y que utilizará la tecnología para mejorar el aprendizaje según (Ministerio de Educación, 2017) el estado tiene la responsabilidad de apoyar quienes ejercen la docencia dentro de esta cartera de estado en lo que se refiere a capacitación de manera que las actividades áulicas resulten más significativas atractivas y accesibles además se establece la obligación de utilizar herramientas digitales acordes con el contexto educativo.

1.4 Perfil del estudiante de inglés A1

Principiante o (A1) este es el perfil novato que se asigna a quien ingresa en la escala de asimilación de conocimientos del idioma de manera progresiva como podemos apreciar en la figura 1 el objetivo en el ecuador es que los bachilleres puedan alcanzar al menos un (B1) posterior a la salida de la secundaria según estándares internacionales

Figura 1

Perfil del Estudiante A1 adaptado de la información extraída del (MCER) (2025)



Nota. Elaboración propia.

1.5 Actividades digitales como didáctica para el aprendizaje de inglés.

El impulso de llevar el inglés como segundo idioma ha crecido y tiende a ser más importante en el mundo moderno y las actividades digitales son una de las principales formas de hacerlo estas actividades utilizando la tecnología ayudan a crear entornos de aprendizaje que sean animados interactivos y centrados en los estudiantes en estos entornos se alienta a los estudiantes a participar activamente estar motivados por sus propios intereses y tienen control

sobre su aprendizaje los maestros usan recursos digitales para planificar y enseñar sus clases especialmente en inglés en niveles básicos los recursos digitales han cambiado la forma en que los maestros planean y enseñan sus clases utilizando recursos que permiten que los estudiantes realicen actividades que coincidan con lo que les gusta y lo que necesitan aprender ayudan a los estudiantes a practicar escuchar leer escribir y hablar estas herramientas ayudan a los maestros a planificar sus lecciones de una manera que haga que el contenido sea más interesante y relevante para los estudiantes también ayudan a los maestros a ser más conscientes a los diferentes estilos de aprendizaje el estudiante cambia de obtener información a ser el actor principal de su aprendizaje probar cosas encontrar soluciones trabajar con otros y usar el lenguaje en situaciones importantes las actividades digitales ayudan a los estudiantes a aprender habilidades digitales que son importantes para vivir en el mundo moderno posible algunas personas viven en lugares donde no pueden obtener muchas cosas que necesitan como libros o computadoras estas herramientas pueden ayudarlos a aprender mejor inglés si no necesitan internet o un maestro.

(Álvarez, 2021) Indica que usar herramientas digitales gamificadas tiene resultados notorios enfatizando en la mejora conversacional y desarrollo de destrezas dicho esto necesitamos que las actividades de nuestro plan de clase involucren a los participantes de manera activa y seguir un plan consistente no debemos pensar en integrar la tecnología como el objetivo principal sino como una forma de hacer que la enseñanza sea más justa atractiva y relevante para todos en función de lo que la escuela necesita.

Figura 2

Características de la gamificación. Adaptado de la información presentada por Álvarez (2021).



Capítulo II: Metodología

La investigación tuvo como objetivo descubrir cómo los maestros en el departamento de inglés en la Academia Hardman usan herramientas virtuales en su enseñanza para abordar el segundo objetivo específico que se refiere a *Realizar un diagnóstico inicial que permita identificar las necesidades y condiciones pedagógicas de medios digitales que emplean de los docentes de la asignatura inglés nivel A1 en la academia Hardman English Institute* para ello se optó por un enfoque cuantitativo mismo que se centró en el departamento de inglés lo que ayudó a obtener información clara y exacta sobre lo que los maestros aprenden y hacen en el estudio quienes participaron fueron claramente elegidas eran maestros del nivel A1 necesitábamos saber más sobre cómo las personas usan recursos digitales para el aprendizaje para que pudiéramos averiguar qué problemas enfrentan y cómo resolverlos.

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

Este estudio utiliza números y datos para descubrir cómo se comportan las personas y qué les gusta o no les gusta cuando usan herramientas digitales para el aprendizaje posible los investigadores querían saber cómo los maestros usan y piensan sobre las herramientas digitales en su trabajo pidieron a los maestros que completaron una encuesta que les pidió sobre su acceso a las tecnologías su capacitación en TIC su uso de recursos digitales y sus opiniones sobre estas de esta manera podemos obtener información clara y precisa lo que nos ayuda a sacar conclusiones buenas y confiables y nos brinda una visión real y sólida de lo que estamos estudiando (Mata, 2019) argumenta que el enfoque cuantitativo es útil cuando quiere medir las cosas de una manera clara y consistente descubrir cómo están relacionadas entre sí y hacer declaraciones generales basadas en números que pueden ayudar con las elecciones educativas.

2.2 Población

Esta investigación analiza a los 16 maestros que enseñan inglés en la academia Hardman la mayoría de las personas que trabajan en educación han estudiado algo más como la ciencia o los negocios no la educación algunos de ellos todavía están estudiando para su cuarto nivel de los cuales hay 12 mujeres y 4 hombres en el grupo.

Tabla 1

Población de docentes por grado académico

POBLACIÓN DE DOCENTES SEGÚN GRADO ACADEMICO	CANTIDAD
Técnico Superior	2
Tecnología	5
Tercer Nivel	3
Cuarto Nivel	6
TOTAL	16

Nota: Información proporcionada por la academia Hardman English Institute.

Tabla 2

Población de docentes por genero

POBLACIÓN DE DOCENTES POR GENERO	CANTIDAD
Femenino	12
Masculino	4
TOTAL	16

2.2.1. Muestra

La muestra es todo el grupo de maestros por lo que utilizamos un método que cuenta a todos llamado muestreo censal ya que quisimos escuchar lo que piensan los maestros sobre cómo usan herramientas digitales para evaluar las habilidades de inglés de sus estudiantes tomamos esta decisión porque valoramos sus comentarios y queremos mejorar nuestros métodos.

2.3 Método

Método estadístico: Empleamos este método para obtener las opiniones los maestros de la Academia Hardman para que pudiéramos verificar qué tan bien utilizan herramientas digitales para medir el aprendizaje después de eso los datos fueron examinados cuidadosamente para encontrar conclusiones importantes que ayuden con la investigación.

2.3.1 Técnicas

Técnica de investigación

En este contexto las técnicas son formas para obtener y hacer información y conocimiento (Hernandez Mendoza & Duana Avila, 2020) el investigador decide qué técnicas usar en función de cómo planifican el estudio

Encuesta: se utilizó para recopilar datos de maestros de inglés básico en la Academia Hardman English Institute la encuesta quería saber qué pensaban los maestros sobre el uso de herramientas digitales para verificar qué tan bien aprenden los estudiantes en la academia y qué tipo de sistema de evaluación emplean

2.4 Resultados de la aplicación de la técnica de investigación

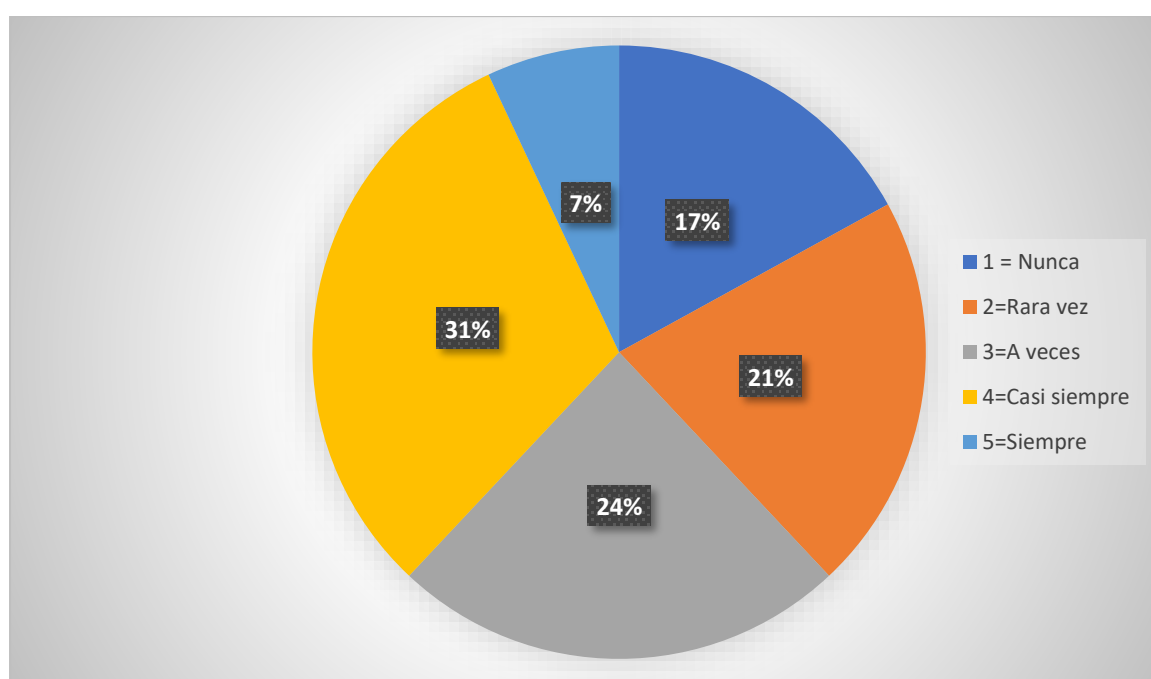
2.4.1. Análisis encuesta docente

Dimensión: Acceso a recursos digitales

1. ¿Has empezado a usar herramientas digitales para planear o dar tus clases de inglés?

Figura 3

Uso de Herramientas Digitales



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

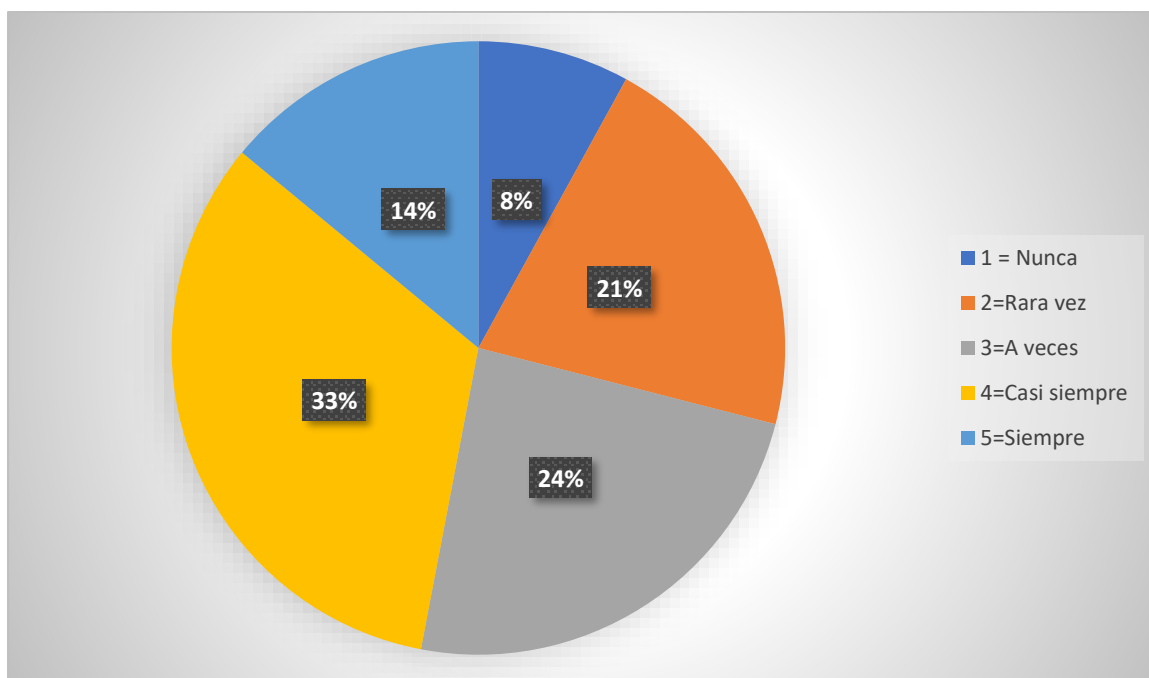
Análisis e interpretación

El 31% de los docentes indicó que “casi siempre” utiliza herramientas digitales un 24% lo hace “a veces” el 21% “rara vez” el 17% “nunca” y solo un 7% respondió “siempre” esto revela que aunque un porcentaje significativo ha empezado a incorporar herramientas digitales la mayoría aún no lo hace de forma habitual o constante.

2. ¿Tienes a tu alcance los dispositivos que necesitas para poder enseñar inglés como te gustaría?

Figura 4

Uso de Herramientas Digitales



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

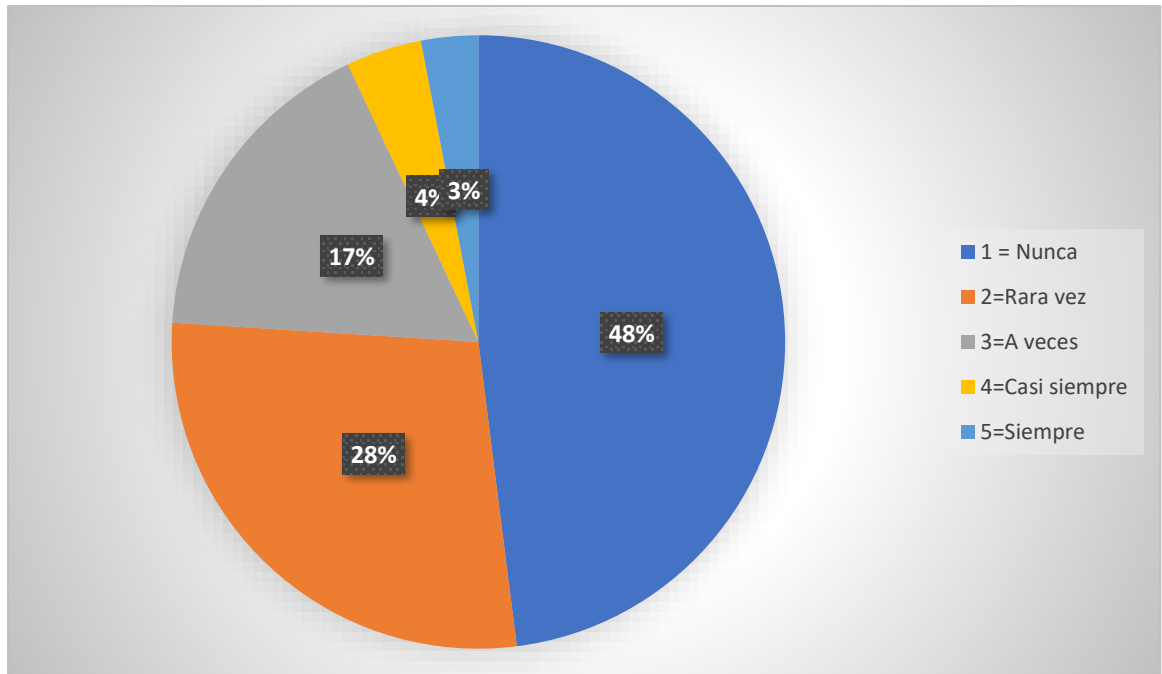
Análisis e interpretación

Un 33% respondió “casi siempre” otro 24% “a veces” el 21% “rara vez” el 14% “siempre” y el 8% “nunca” los datos indican que aunque una tercera parte cuenta con dispositivos regularmente hay una importante proporción que solo tiene acceso parcial o limitado

3. ¿Alguna vez te han formado o acompañado para aprender a usar herramientas digitales en tus clases de inglés?

Figura 5

Formación en Herramientas Digitales



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

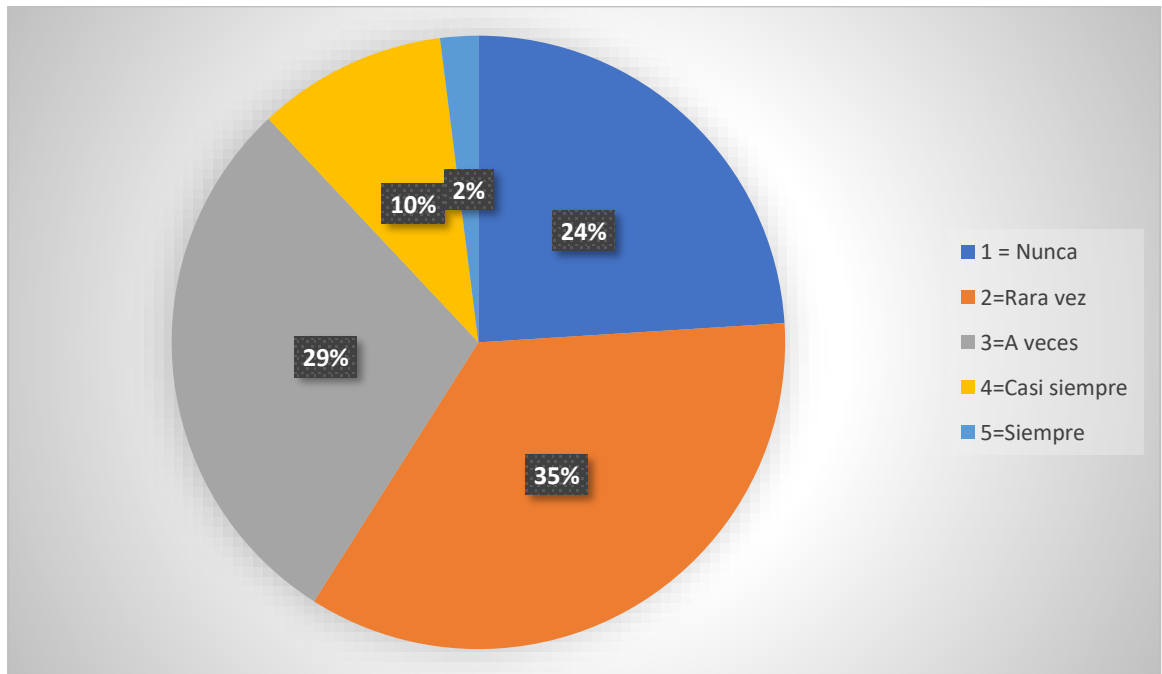
Análisis e interpretación

La mayoría (48%) respondió “nunca” el 28% “rara vez” el 17% “a veces” y apenas un 7% respondió “casi siempre” o “siempre” esto muestra la evidente ausencia de capacitación docente de manera continua

4. ¿Te sientes preparado/a para aplicar herramientas digitales en el aula?

Figura 6

Aplicación áulica



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

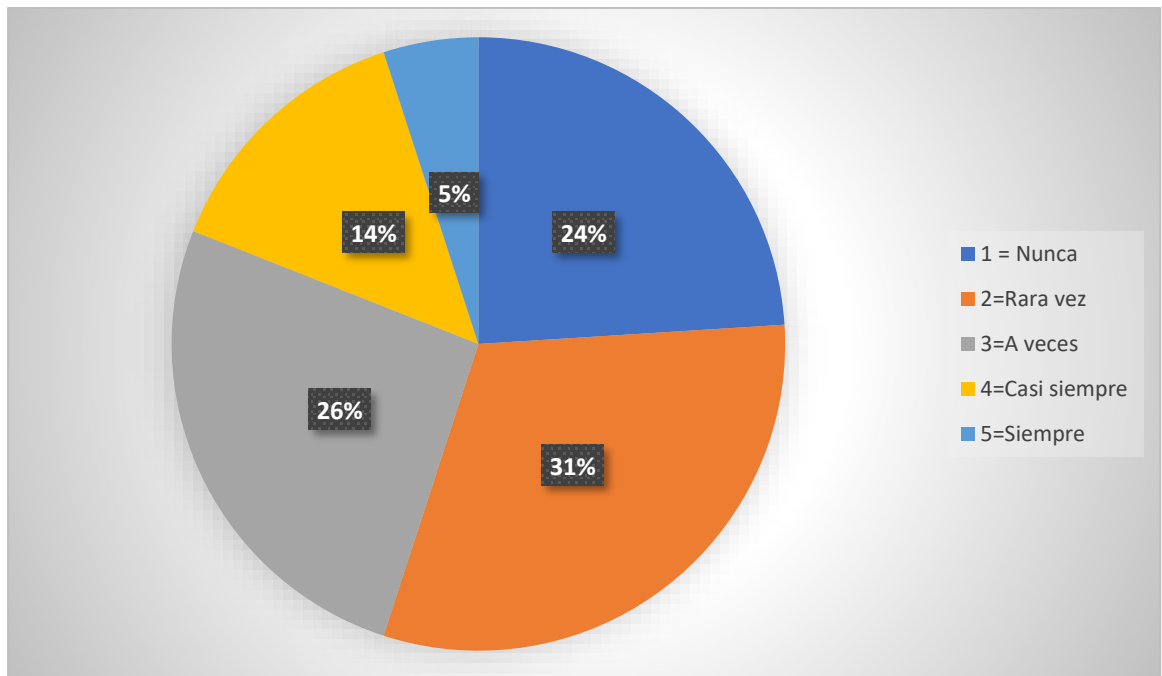
Análisis e interpretación

El 35% respondió “rara vez” el 29% “a veces” el 24% “nunca” el 10% “casi siempre” y solo el 2% “siempre” un total del 88% de los docentes no se siente suficientemente preparado para integrar tecnología en el aula de manera efectiva

5. ¿Dejas que tus estudiantes usen herramientas digitales a libre demanda?

Figura 7

Incentivo docente al uso de recursos digitales



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

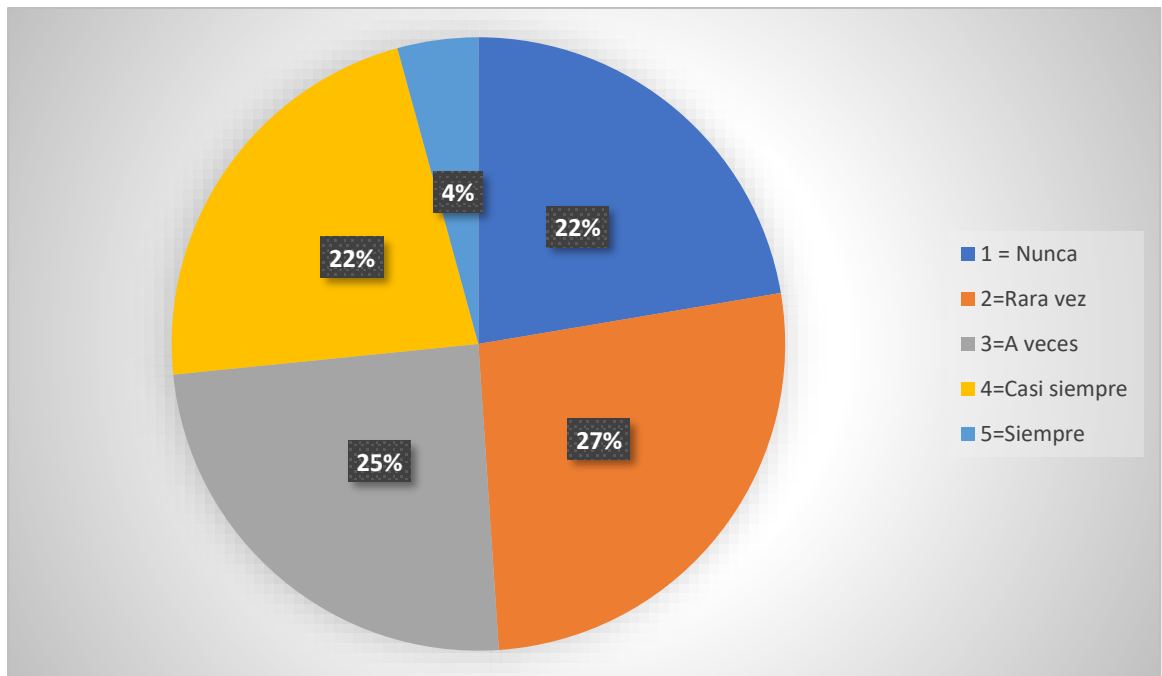
Análisis e interpretación

El 31% respondió “rara vez” el 26% “a veces” el 24% “nunca” el 14% “casi siempre” y solo un 5% “siempre” el 81% de los docentes limita el uso libre de tecnología por parte del alumnado

6. ¿Sueles usar videos apps o juegos digitales en tus clases de inglés?

Figura 8

Utilidad de medios



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

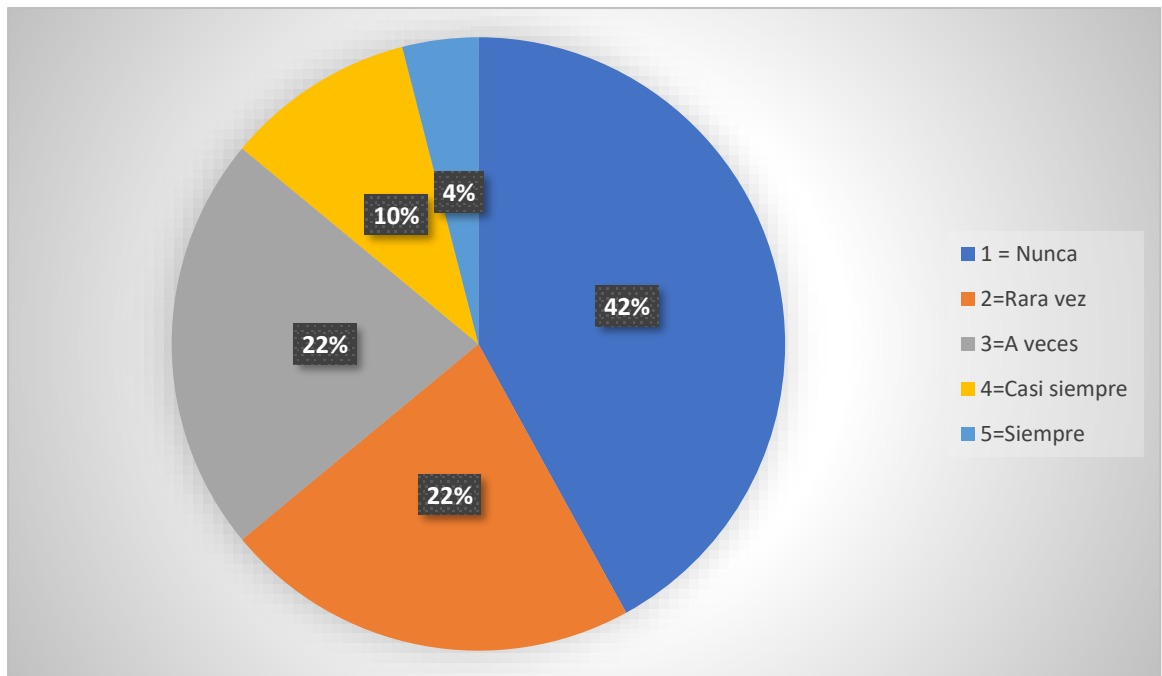
Análisis e interpretación

El 27% respondió “rara vez” el 25% “a veces” el 23% “nunca” el 21% “casi siempre” y solo el 4% “siempre” “estos datos indican que un 75% de los docentes no utiliza de forma regular estos recursos

7. ¿Sueles compartir o recomendarles a tus estudiantes recursos digitales para que sigan aprendiendo por su cuenta?

Figura 9

Aprendizaje autónomo



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

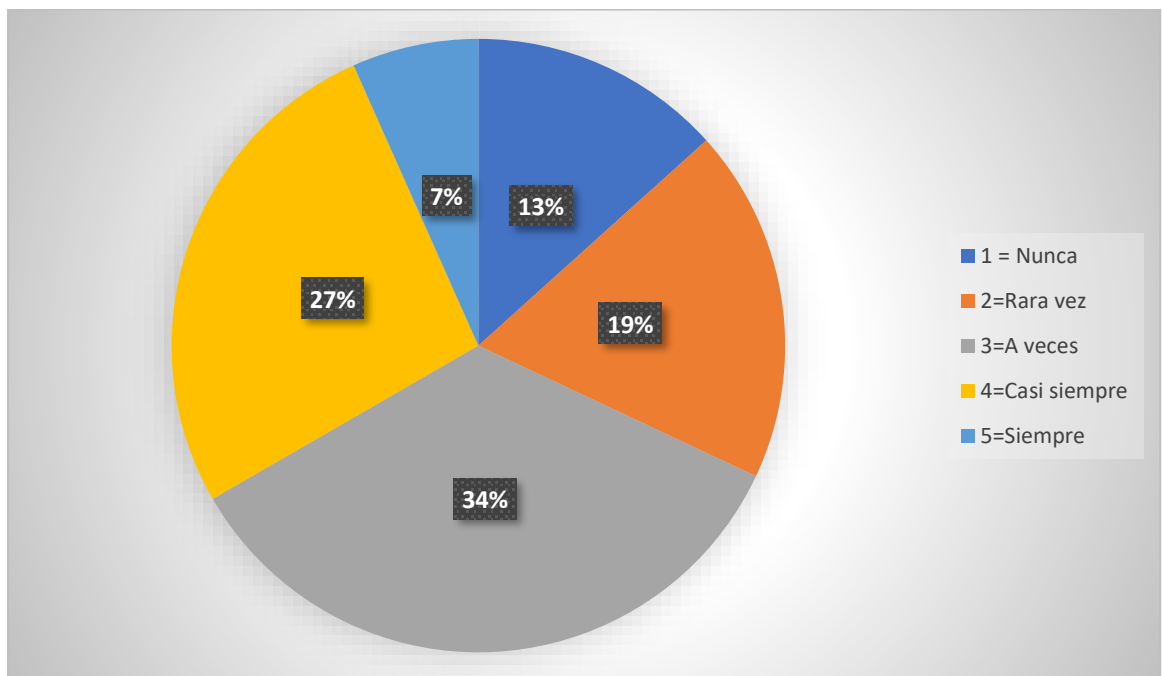
Análisis e interpretación

El 42% respondió “nunca” el 22% “rara vez” el 22% “a veces” el 10% “casi siempre” y solo el 4% “siempre” un 64% de los docentes no promueve el uso autónomo de recursos digitales

8. ¿Sientes que los recursos digitales realmente motivan a tus estudiantes o solo los entretienen un rato?

Figura 10

Criterios pedagógicos



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

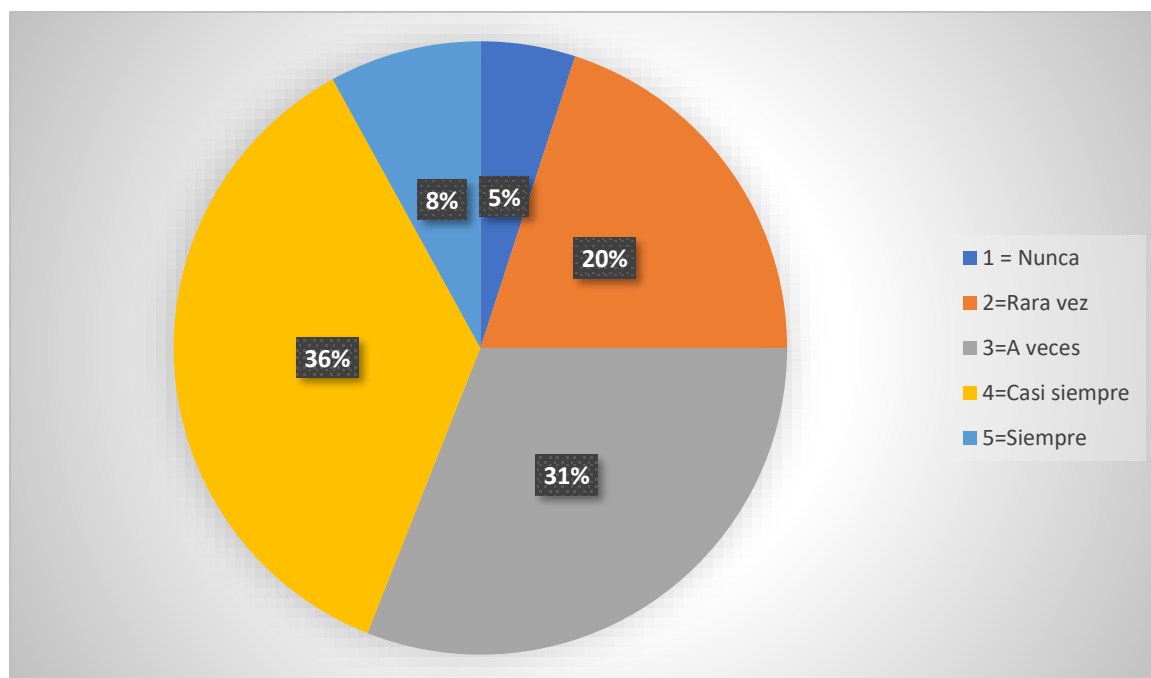
Análisis e interpretación

El 39% respondió “a veces” el 26% “casi siempre” el 20% “rara vez” el 10% “nunca” y solo el 5% “siempre” aunque la mayoría cree que los recursos digitales pueden motivar en cierta medida aún hay dudas sobre su impacto real

9. ¿Creés que usar recursos digitales realmente ayuda a tus estudiantes a entender mejor el inglés, o depende de cómo se usen?

Figura 11

Efectividad de medios digitales



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

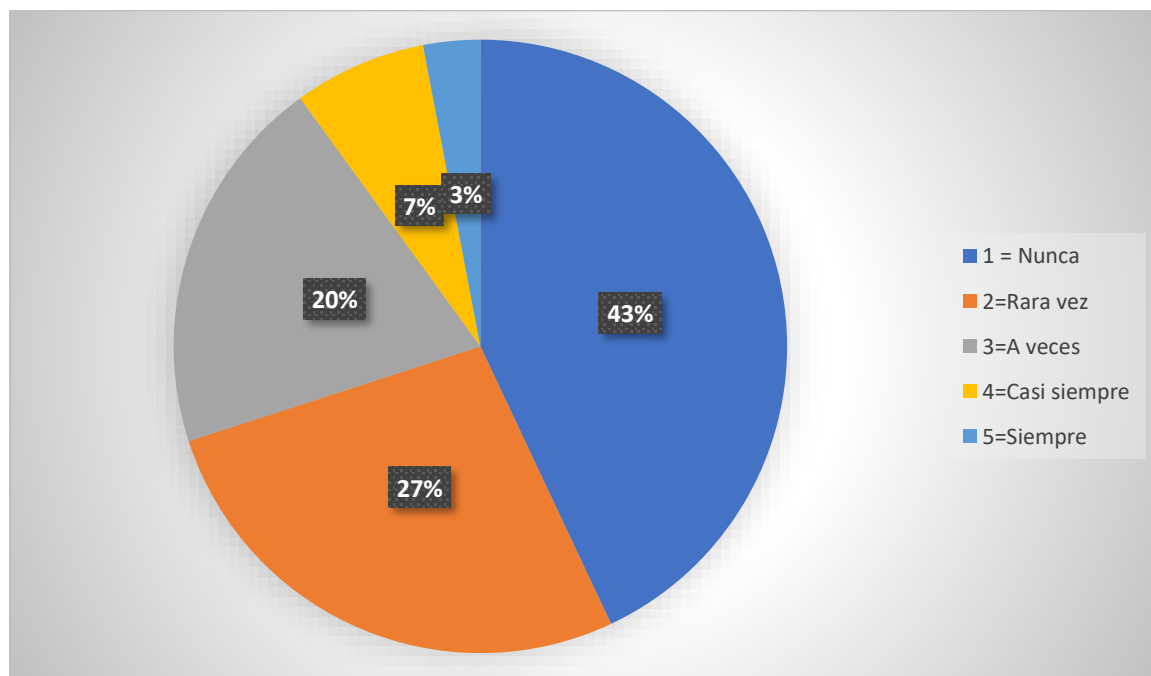
Análisis e interpretación

El 36% respondió “casi siempre”, el 31% “a veces”, el 20% “rara vez”, el 8% “siempre” y un 5% “nunca” esto indica que la mayoría considera que los recursos digitales pueden ser útiles, aunque su efectividad depende del enfoque didáctico

10. ¿Usas alguna plataforma o herramienta digital para evaluar cómo van tus estudiantes en inglés?

Figura 12

Evaluación dinámica



Nota: Información obtenida en la encuesta a los docentes

Análisis e interpretación

El 43% respondió “nunca”, el 27% “rara vez”, el 20% “a veces”, el 7% “casi siempre” y solo un 3% “siempre” el 70% de los docentes no utiliza plataformas digitales con fines evaluativos

Capítulo III: Propuesta del desarrollo del proyecto

En el presente capítulo se procede a desarrollar la propuesta que da respuesta al tercer objetivo específico *elaborar una guía de recursos digitales como estrategia didáctica para fortalecer la enseñanza del idioma inglés en el nivel A1* dirigida a los docentes de la academia Hardman English Institute esta propuesta ha sido estructurada en tres fases fundamentales planificación desarrollo y presentación dentro de las cuales se describe los procedimientos ejecutados para la construcción de actividades pedagógicas digitales sustentadas en objetivos claros y pertinentes al contexto educativo la guía elaborada no tiene como propósito la medición de resultados sino brindar a los docentes una herramienta práctica y metodológicamente coherente que facilite la incorporación de recursos digitales en sus clases.

3.1. Fundamentos de la propuesta

La propuesta presente esta fundamenta en la necesidad de favorecer las diferentes metodologías en la instrucción de ingles por medio de recursos digitales que potencien las actividades áulicas en un contexto donde la tecnología ha adquirido un rol determinante he ahí la importancia de brindar herramientas prácticas que influyencien a nuestros educadores a incorporar estrategias didácticas innovadoras alineadas con las demandas actuales desde el punto de vista pedagógico esta propuesta se sustenta la óptica comunicativa que promueve la interacción significativa el uso contextualizado del idioma y el desarrollo de competencias la guía digital elaborada tiene como objetivo brindar actividades acordes al perfil del aprendiz de nivel A1 respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje finalmente se toma como base el diagnóstico realizado a los docentes del nivel básico de la academia Hardman English Institute el cual evidenció la ausencia de una guía estructurada de recursos digitales que facilite planificar el desarrollo y evaluación de clases a manera más dinámica significativa y adaptada a las nuevas realidades educativas.

3.2 Presentación de la propuesta

Al implementar esta estrategia se espera que los docentes se sientan motivados como comprometidos con la integración de recursos digitales en sus prácticas áulicas así como evaluación más dinámica e interactiva

3.3 Objetivos

3.3.1 Objetivo general

Elaborar una guía de recursos digitales dirigida a docentes para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1 en la academia Hardman English Institute

3.3.1 Objetivos específicos

- Establecer la fundamentación teórica para la elaboración de una guía metodológica con recursos digitales orientada para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1
- Realizar un diagnóstico inicial que permita identificar las necesidades y condiciones pedagógicas de medios digitales que emplean de los docentes de la asignatura inglés nivel A1 en la academia Hardman English Institute
- Elaborar una guía metodológica con recursos digitales orientada para promover el uso de medios digitales en la asignatura de inglés nivel A1

3.4 Metodología del trabajo

La metodología de la presente guía de recursos digitales se estructuró en tres fases planificación, desarrollo y presentación este enfoque permitió organizar de manera sistemática la propuesta, garantizando su pertinencia pedagógica y su utilidad práctica para los docentes del nivel A1 en la academia Hardman English Institute en la fase de planificación se realizó una selección cuidadosa de actividades digitales más adecuadas para el desarrollo de destrezas en niveles básicos alineadas a los requerimientos del perfil del estudiante A1 se revisaron diversas plataformas y aplicaciones educativas que promueven la participación activa

lingüística durante la fase de desarrollo se diseñaron un total de diez actividades digitales utilizando recursos interactivos lúdicos y comunicativos con el objetivo de favorecer un aprendizaje significativo ya que estas actividades están alineadas con las competencias del nivel A1 y fueron organizadas en una guía pedagógica clara y estructurada elaborada con la herramienta eXeLearning además se incluyeron evidencias visuales y enlaces funcionales que permiten a los docentes acceder y aplicar directamente los recursos en el aula.

La fase de presentación consistió en la organización final de la guía validando que cada actividad cumpliera con los criterios pedagógicos propuestos, así como su funcionalidad técnica posteriormente la guía fue socializada con los docentes de la academia para familiarizarlos con su estructura y contenido

3.4.1 Descripción de la Estrategia Didáctica: Guía de Recursos Digitales para la Enseñanza del Inglés A1

Tabla 3

Descripción de la metodología

Etapas	Acción
Planificación	Acción 1. Selección de herramientas digitales adecuadas para el nivel A1.
	Acción 2. Descripción y organización de las herramientas en función de los objetivos pedagógicos.
Ejecución	Acción 1. Socialización con los docentes sobre el uso de la guía digital.
	Acción 2. Entrega de la guía con las actividades pedagógicas para su aplicación en el aula.

3.4.2 Diagrama de Actividades

Figura 13

Diagrama de Actividades



Nota. Elaboración propia

3.4.3 Desarrollo estrategia didáctica

A continuación, se procede al desarrollo de la estrategia didáctica mediante la implementación de 10 actividades la guía de recursos digitales adjunto código QR y enlace de acceso a la visualización de Guía de recursos digitales para docentes en la enseñanza de inglés nivel A1:

<https://guiaap1.netlify.app/>



1. Planificación

Acción 1: Selección de eXeLearning como plataforma para el diseño de la guía

Objetivos:

- Seleccionar una plataforma digital que permita crear y distribuir contenidos educativos interactivos de forma accesible
- Asegurar que los recursos puedan ser utilizados tanto en entornos con conexión como sin conexión a internet

Descripción:

Se evaluaron diversas plataformas digitales para el diseño de la guía metodológica considerando criterios como facilidad de uso compatibilidad con recursos interactivos y disponibilidad sin conexión tras el análisis se seleccionó eXeLearning por su capacidad de

integrar múltiples formatos de contenido su interfaz intuitiva y su funcionalidad para incrustar actividades sin depender de plataformas externas.

2. Organización

Acción 2: Estructuración de la guía digital en eXeLearning

Objetivos:

- Incrustar las 10 actividades didácticas para la enseñanza del inglés nivel A1
- Diseñar una estructura visual clara y funcional que facilite la navegación y el acceso a los contenidos
- Organizar las actividades en función de las destrezas lingüísticas y objetivos pedagógicos

Descripción:

Una que selecciono la plataforma eXeLearning para la ejecución de nuestra propuesta se procedió a la estructuración del entorno digital para ello se incrustaron las 10 actividades didácticas previamente diseñadas asegurando su funcionamiento dentro del mismo entorno sin necesidad de recurrir a enlaces externos el diseño visual de la guía se enfocó en la simplicidad y la claridad utilizando una página de presentación atractiva en pocas palabras introduce al usuario en el contenido las actividades fueron organizadas en pestañas temáticas agrupadas según las destrezas alineadas con los objetivos de aprendizaje del nivel A1 cada pestaña contiene recursos interactivos instrucciones claras y actividades contextualizadas lo que permite al docente navegar fácilmente por la guía seleccionar los materiales pertinentes y aplicarlos de forma inmediata en sus clases tanto presenciales como virtuales.

Figura 14

Diseño una estructura visual clara y funcional



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 1: Greetings and Introductions

Enlace:

<https://wordwall.net/es/resource/93878081>

Objetivos

- Identificar y emplear expresiones básicas de saludo y presentación en lengua inglesa
- Utilizar entornos digitales interactivos para fortalecer el uso funcional de expresiones cotidianas

Descripción:

Como se observa en la figura 15 a través de la plataforma Wordwall se implementó una actividad interactiva centrada en el ordenamiento de oraciones la cual está diseñada con el propósito de facilitar el reconocimiento y uso adecuado de saludos y estructuras propias de las presentaciones personales en inglés esta actividad permite que los estudiantes practiquen de manera activa la organización correcta de frases básicas promoviendo no solo la comprensión

lectora sino también la construcción significativa del discurso oral al ordenar las oraciones los alumnos refuerzan el aprendizaje gramatical

Figura 15

Actividad 1



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 2: Animals Listen to the Spellings and Match

Enlace:

<https://wordwall.net/es/resource/93878751>

Objetivos

- Reconocer las letras del alfabeto en inglés a partir de la escucha activa
- Fortalecer la ortografía de vocabulario básico mediante asociaciones auditivo visuales.

Descripción:

Como se observa en la figura 16 se llevará a cabo una actividad tipo spelling mediante la plataforma Wordwall orientada a que los estudiantes identifiquen y asocien auditivamente el deletreo de palabras con imágenes que representan el léxico relacionado con animales esta actividad está diseñada para integrar de manera simultánea el reconocimiento fonológico y visual dos componentes fundamentales en el proceso de adquisición del lenguaje por medio de la escucha atenta del deletreo los alumnos desarrollan habilidades de discriminación auditiva lo que les permite diferenciar sonidos y secuencias fonéticas propias del inglés posteriormente

al relacionar el sonido con la imagen correspondiente se fortalece la memoria visual como la asociación semántica del vocabulario

Figura 16

Actividad 2



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 3: Numbers 1–100

Enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24363052-numbers_1_100.html

Objetivos

- Dominar la pronunciación y escritura de los números cardinales del 1 al 100
- Aplicar el conocimiento numérico en contextos funcionales de la vida cotidiana

Descripción:

Como se puede observar en la figura 17 se implementará un cuestionario interactivo a través de la plataforma educaplay el cual se diseñó con el propósito de fortalecer las habilidades de comprensión auditiva así como reconocimiento del vocabulario numérico en inglés cabe mencionar que esta actividad se caracteriza por su carácter dinámico e interactivo en tiempo real promoviendo la autoevaluación constante

Figura 17

Actividad 3



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 4 : Classroom Objects

Enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24367018-classroom_objects.html

Objetivos

- Identificar y nombrar correctamente objetos del entorno escolar
- Asociar términos en inglés con su representación auditiva y visual

Descripción:

Como se puede observar en la figura 18 se implementó una actividad interactiva cuyo objetivo es fortalecer la asociación auditiva y óptica relacionada con objetos comunes de nuestro salón de clases para lo cual en esta dinámica los estudiantes deberán relacionar imágenes de dichos objetos con sus nombres correspondientes apoyándose en pistas auditivas que facilitan la identificación precisa y refuerzan la conexión entre el sonido y la representación gráfica

Figura 18

Actividad 4



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 5: Nations and Flags

Enlace:

<https://view.genially.com/68543eea6527db0482246eb8/interactive-content-flags-challenge-esl>

Objetivos

- Reconocer banderas y asociarlas con sus respectivas nacionalidades en inglés
- Promover la competencia intercultural a través de recursos visuales digitales

Descripción:

Como se puede observar en la figura 19 mediante un recurso interactivo que se diseñó en la plataforma Genially se llevará a cabo una actividad visual diseñada para potenciar la capacidad de reconocimiento y asociación cultural de los estudiantes en esta actividad los alumnos deberán identificar diversas banderas nacionales y seleccionar el país correspondiente ya que esta dinámica no solo fomenta el aprendizaje contextualizado del vocabulario geográfico y cultural, sino que también fortalece habilidades clave como la rapidez en la respuesta aspectos fundamentales para la fluidez comunicativa en el idioma objetivo asimismo esta experiencia facilita la integración del contenido lingüístico con conocimientos

Figura 19

Actividad 5



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 6: Daily Routines

Enlace a la actividad interactiva:

<https://view.genially.com/68544337ff811263e1d54a68/interactive-content-family-challenge>

Objetivos

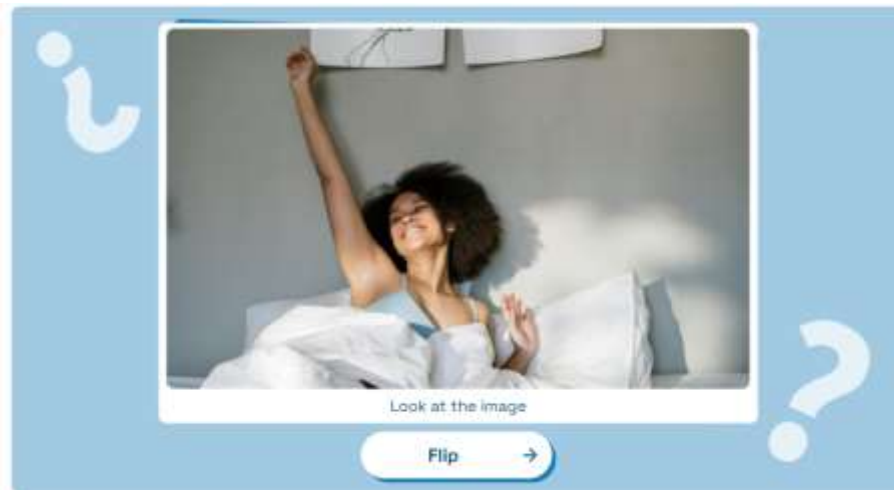
- Identificar actividades de la vida diaria empleando estructuras en presente simple
- Consolidar estructuras gramaticales a través de recursos visuales digitales

Descripción:

Como se puede observar en la figura 20 se empleó Genially para diseñar flashcards digitales que combinan imágenes visualmente atractivas con frases descriptivas enfocadas en las rutinas diarias por lo cual este recurso lo creamos especialmente para facilitar la visualización y comprensión del uso de vocabulario en situaciones cotidianas ya que emplear las flashcards permiten a los estudiantes relacionar de manera directa en el reconocimiento de estructuras gramaticales con acciones rutinarias

Figura 20

Actividad 6



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 7: Telling the Time

Enlace:

<https://play.blooket.com/play?hwId=687fb85e3259ff9d3d319315>

Objetivos

- Leer, interpretar y expresar la hora en inglés de manera oral y escrita
- Contextualizar el uso del lenguaje temporal en situaciones reales

Descripción:

Como se puede observar en la figura 21 mediante una actividad con entorno gamificado en Blooket se implementó una actividad dirigida a fortalecer tanto la comprensión como el uso de vocabulario relacionado con los diferentes usos horarios por lo cual actividad la misma se diseñó para involucrar activamente a los estudiantes a través de un formato lúdico que combina retos preguntas y recompensas en este contexto promueve la participación constante de los aprendices quienes mediante la interacción con el contenido desarrollan habilidades para reconocer interpretar y comunicar correctamente la hora en diferentes situaciones cotidianas

Figura 21

Actividad 7



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 8: How's the Weather Today?

Enlace:

<https://play.blooket.com/play?hwId=687fb8b0b456af76b4c57900>

Objetivos

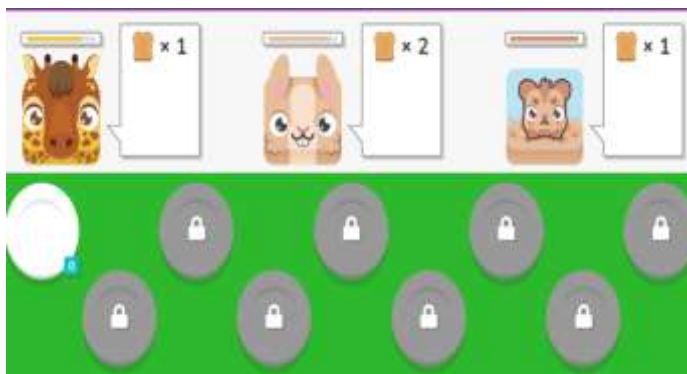
- Incorporar léxico relacionado con el clima y las estaciones
- Establecer correspondencias entre descripciones orales/escritas e imágenes

Descripción:

Como se puede observar en la figura 22 se empleó la plataforma Blooket para desarrollar una actividad interactiva con entorno gamificado cuyo objetivo es que los estudiantes relacionen imágenes representativas de las diferentes condiciones climáticas que se puede presentar en nuestro medio cotidiano por medio de la actividad se puede afianzar el uso de vocabulario relacionado con el clima facilitando que los estudiantes comprendan y apliquen de manera práctica las nuevas palabras que agreguen a su vocabulario.

Figura 22

Actividad 8



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 9: Describing People

Enlace:

<https://www.gimkit.com/join/687fb91ea9dcc1c24ec7c6de>

Objetivos

- Identificar características físicas y personales utilizando adjetivos en inglés
- Aplicar vocabulario descriptivo en contextos reales con apoyo visual

Descripción:

Como se puede observar en la figura 23 mediante la plataforma Gimkit se creó a una actividad de entorno gamificado que pretende orientar y fortalecer el uso adjetivos descriptivos para referirse a personas esta actividad involucra la presentación de imágenes que muestran diferentes características físicas y rasgos personales con el propósito de que los estudiantes identifiquen y analicen los elementos descriptivos a partir de este reconocimiento los alumnos deberán formar oraciones básicas que integren los adjetivos correspondientes lo que a su vez facilita la práctica tanto de la estructura gramatical como del vocabulario específico.

Figura 23

Actividad 9



Nota: Diseñado por Israel Barba

Actividad 10: Identifying Clothes

Enlace:

<https://www.gimkit.com/join/687fb95f588e6b9201a6f698>

Objetivos

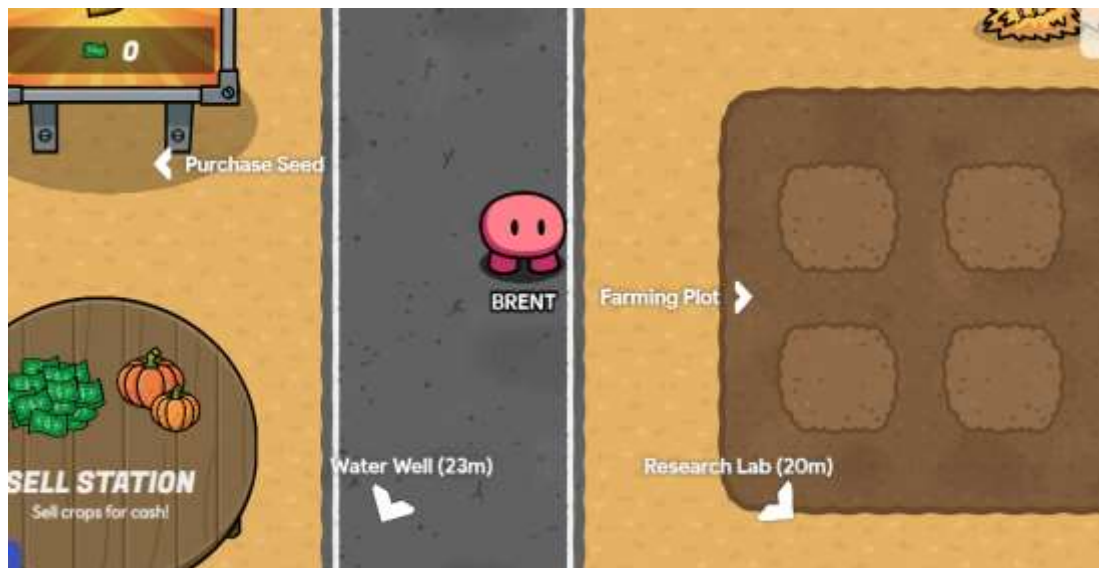
- Reconocer y nombrar prendas de vestir en inglés
- Utilizar adjetivos calificativos para enriquecer descripciones de vestimenta

Descripción:

Como se puede observar en la figura 24 se diseñó una actividad con entorno gamificado en la plataforma Gimkit la cual nos ayudara a adquirir vocabulario relacionado con la ropa para ello los estudiantes asociarán imágenes representativas de diferentes prendas de vestir con sus nombres correspondientes posteriormente los alumnos aplicarán este vocabulario para construir frases descriptivas utilizando adjetivos adecuados mientras son parte de un sistema de recompensas atractivo consolidando así tanto el aprendizaje del vocabulario específico como la estructura gramatical necesaria para expresar características y detalles.

Figura 24

Actividad 10



Nota: Diseñado por Israel Barba

3. Control y Evaluación

Acción 1: Socialización con los docentes sobre el uso de la guía digital en eXeLearning

Objetivos:

- Presentar a los docentes de inglés del nivel A1 de la academia Hardman la guía digital desarrollada en eXeLearning
- Explicar las actividades integradas en la guía

Descripción:

Se llevó a cabo una socialización digital con los 16 docentes del nivel A1 de la academia Hardman, utilizando la plataforma Zoom como medio de comunicación previa autorización de los directivos en la cual se presentó la guía metodológica explicando su estructura navegación y las 10 actividades interactivas integradas durante la sesión se abordó cómo estas actividades podían utilizarse como herramientas innovadoras en el aula tanto en modalidad presencial como virtual.

3.4.4 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

Posteriormente se realizaron observaciones áulicas donde los docentes aplicaron la guía en sus clases lo que permitió evaluar su adaptación funcionalidad impacto a distintos contextos educativos.

Conclusiones

Por medio de este estudio se logró establecer una base teórica fundamentada en los requerimientos del docente que imparte la asignatura de inglés para principiantes además mediante la aplicación de un diagnóstico inicial a los docentes del nivel básico de dicha academia se identificaron las principales necesidades fortalezas y limitaciones en el uso de recursos digitales los resultados evidenciaron que un 43,7% del cuerpo de docentes señaló “casi siempre” emplea recursos digitales el desarrollo de sus clases mientras un 37,5% lo hace “a veces” lo que indica un nivel de adopción progresivo sin embargo se identificaron importantes limitaciones en la capacitación docente, ya que el 87,5% afirmó no haber recibido formación específica para el uso de estos recursos esta falta de preparación se refleja en que solo el 6,2% se siente “siempre” preparado para aplicar herramientas digitales en el aula con base en estos hallazgos, se elaboró diseño y ejecutó una guía metodológica compuesta por 10 actividades digitales interactivas orientada a fortalecer la práctica docente la propuesta fue estructurada según las destrezas lingüísticas integrando herramientas tecnológicas accesibles en conjunto la investigación logró articular teoría diagnóstico y propuesta pedagógica consolidando un aporte concreto.

Recomendaciones

Se recomienda a la academia Hardman English Institute institucionalizar el uso de la guía digital desarrollada integrándola como un recurso de apoyo permanente para los docentes que imparten sus conocimientos en el idioma inglés perteneciente al perfil A1 si mismo se sugiere fomentar espacios de formación continua en tecnologías educativas dirigidos al personal docente a fin de consolidar el uso de herramientas digitales como estrategia metodológica activa lo que permitirá integrar las actividades digitales desde la etapa del plan de clase es pertinente también recomendar se lleven procesos de retroalimentación docente lo cual contribuirá a mantener su pertinencia y efectividad así como motivar a que de manera autónoma se desarrolle nuevas actividades con la guía presentada en esta investigación como un punto de partida.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, M. A. (2021). La Gamificación Como Estrategia Pedagógica en la Adquisición de Vocabulario en Inglés Para Estudiantes de Grado Décimo. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7).
- Faure-Carvalho, A., Calderón-Garrido, D., & Gustems-Carnicer, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2022-1773>
- Hernandez Mendoza, S., & Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17). <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Mata, L. (2019). El enfoque cuantitativo de investigación. *Investigalia*, 2014.
- Mendivil Carrión, N., & Campana Concha, A. (2021). The Influence of Teacher Training on the Moodle Platform and ESL Language Learning on Students at a Latin American University. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning for Christians in Higher Education*. <https://doi.org/10.31380/sotlched.11.1.15>
- Ministerio de Educación, E. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). *Registro Oficial No. 417 de 31 de Marzo de 2011*, 417.
- Swari, N. K. T. A. (2023). Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1).
- Valenzuela Ríos, G., Villarreal Segoviano, F. J., & Ramírez Juárez, O. (2020). Estrategias de educación a distancia implementadas en el nivel medio superior en Guanajuato durante la pandemia de COVID-19 Entrevista a la doctora Yoloxóchitl Bustamante Díez, secretaria de Educación de Guanajuato. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 12(24). <https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2020.24.76835>

Vólquez Pérez, J. A., & Amador Ortiz, C. M. (2020). Competencias digitales de docentes de nivel secundario de Santo Domingo: un estudio de caso. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 11(21).
<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.702>

Anexos

Anexo 1. Encuesta a los Docentes

Objetivo: El objetivo de esta encuesta es conocer las expectativas, percepciones y experiencias de los docentes de inglés del nivel A1 de la academia Hardman English Institute de manera cuantitativa en relación con el uso e implementación de actividades pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza del idioma inglés.

PREGUNTAS

Dimensión 1: Acceso a recursos digitales

1. ¿Has empezado a usar herramientas digitales para planear o dar tus clases de inglés?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

2. ¿Tienes a tu alcance los dispositivos que necesitas para poder enseñar inglés como te gustaría?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

Dimensión 2: Formación docente en TIC

3. ¿Alguna vez te han formado o acompañado para aprender a usar herramientas digitales en tus clases de inglés?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

4. ¿Te sientes preparado para aplicar herramientas digitales en el aula?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

Dimensión 3: Frecuencia de uso de recursos digitales

5. ¿Dejas que tus estudiantes usen herramientas digitales a libre demanda?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

6. ¿Sueles usar videos, apps o juegos digitales en tus clases de inglés?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces

4. Casi siempre

5. Siempre

7. ¿Sueles compartir o recomendarles a tus estudiantes recursos digitales para que sigan aprendiendo por su cuenta?

1. Nunca

2. Rara vez

3. A veces

4. Casi siempre

5. Siempre

Dimensión 4: Valoración pedagógica de los recursos digitales

8. ¿Sientes que los recursos digitales realmente motivan a tus estudiantes o solo los entretienen un rato?

1. Nunca

2. Rara vez

3. A veces

4. Casi siempre

5. Siempre

9. ¿Crees que usar recursos digitales realmente ayuda a tus estudiantes a entender mejor el inglés, o depende de cómo se usen?

1. Nunca

2. Rara vez

3. A veces

4. Casi siempre

5. Siempre

10. ¿Usas alguna plataforma o herramienta digital para evaluar cómo van tus estudiantes en inglés?

1. Nunca
2. Rara vez
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre