

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN

EDUCATIVA

Tema: “LA CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA MOSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS DEL CANTÓN PASTAZA”.

Trabajo de Investigación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en
Diseño Curricular y Evaluación Educativa.

Autor: Licenciado Mario Leonardo Iza Yanchatipán.

Directora: Licenciada Lorena Monserrath Meléndez Escobar, Magíster.

Ambato – Ecuador

2017

A la Unidad de Titulación de la Universidad Técnica de Ambato.

El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Héctor Fernando Gómez Alvarado, e integrado por los señores: Doctor Héctor Emilio Hurtado Puga Magíster, Doctor Byron Orlando Naranjo Gamboa Magíster, Licenciada Sarah Jacqueline Iza Pazmiño Magíster, Miembros del Tribunal designados por la Unidad de Titulación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema: **“LA CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA MOSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS DEL CANTÓN PASTAZA”**, elaborado y presentado por el Señor Licenciado Mario Leonardo Iza Yanchatipán, para optar por el Grado Académico de Magíster en Diseño Curricular y Evaluación Educativa; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

.....
Dr. Héctor Fernando Gómez Alvarado.
Presidente del Tribunal de Defensa



.....
Dr. Héctor Emilio Hurtado Puga, Mg.
Miembro del Tribunal

.....
Dr. Byron Orlando Naranjo Gamboa, Mg.
Miembro del Tribunal



.....
Lic. Sarah Jacqueline Iza Pazmiño, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

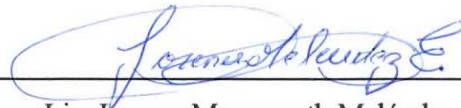
La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el Tema: “**LA CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA MOSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS DEL CANTON PASTAZA**” le corresponde exclusivamente a: Licenciado Mario Leonardo Iza Yanchatipán, Autor bajo la Dirección de la Licenciada Lorena Monserrath Meléndez Escobar Magister, Directora del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual de la Universidad Técnica de Ambato.



Lic. Mario Leonardo Iza Yanchatipán.

c.c. 180331051-3

AUTOR



Lic. Lorena Monserrath Meléndez Escobar, Mg

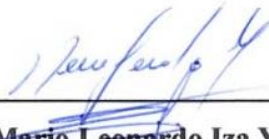
c.c. 1802190239

DIRECTORA

DERECHO DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública además, apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lic. Mario Leonardo Iza Yanchatipán.

c.c. 1803310513

ÍNDICE DE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A la Unidad de Titulación de la Universidad Técnica de Ambato.	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
DERECHO DE AUTOR.....	iv
ÍNDICE DE GENERAL DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS	xvi
AGRADECIMIENTO	xviii
DEDICATORIA	xix
CAPITULO I.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Tema:	4
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.2.1. Contextualización.	4
1.2.2. Árbol de problemas.....	8
1.2.3. Análisis crítico.	9
1.2.4. Prognosis.....	10
1.2.5. Formulación del problema.	12
1.2.6. Preguntas directrices.	12
1.2.7. Delimitación.....	12
1.3. Justificación.	13

1.4.	Objetivos.....	15
1.4.1.	Objetivo general.....	15
1.4.2.	Objetivo específico.....	15
CAPITULO II		16
MARCO TEÓRICO.....		16
2.1.	Antecedentes de investigación.....	16
2.2.	Fundamentación filosófica.....	19
2.2.1.	Epistemológica.....	19
2.2.2.	Heurística constructivista.....	20
2.2.3.	Crítico propositivo	20
2.2.4.	Ontológica.....	20
2.2.5.	Axiología	20
2.3.	Fundamentación metodológica.....	21
2.4.	Fundamentación legal.....	21
2.5.	Pedagógico.....	22
2.6.	Categorías fundamentales.....	23
2.7.	Constelación de ideas de la variable dependiente.....	24
2.8.	Fundamentación teórica de la variable independiente.....	25
2.8.1.	Clase Inversa.....	25
2.8.1.1.	Definición.....	25
2.8.1.2.	Introducción.....	25
2.8.1.3.	Origen del Modelo actual.....	26
2.8.1.4.	Conceptualizaciones por muchos autores.....	27
2.8.2.	Espacio de aprendizaje.....	28

2.8.2.1. Ventajas y Desventajas de la Clase Inversa.....	30
2.8.3. Metodología.....	33
2.8.3.1. Enfoque teórico y metodológico.....	34
2.8.3.2. Metodología activa.	35
2.8.3.3. Maneras de aplicación.	36
2.8.4. Didáctica.	45
2.8.4.1. Origen etimológico y breve recorrido histórico.....	45
2.8.5. Pedagogía.....	46
2.8.6. Soporte de aprendizaje invertido	48
2.8.6.1. Ambiente flexible	49
2.8.6.2. Cultura de aprendizaje	49
2.8.6.3. Contenidos dirigidos.	50
2.8.6.4. Facilitador profesional	51
2.8.7.1. Uso de la tecnología.....	55
2.8.7.2. Material audio visual para el aula.	58
2.8.8. Integración y enfoque del aula inversa.	59
2.8.8.1. Criticidad del modelo Flipped.	59
2.8.8.2. Adopción de la tendencia.....	61
2.8.8.3. Diseño y aplicación.....	62
2.8.9. Personalizando la educación.....	63
2.8.9.1. Cambio del paradigma tradicional.....	65
2.8.9.2. Invirtiendo la clase.....	66
2.9. Constelación de ideas de la variable independiente.....	69
2.10.1. Aprendizaje Interactivo.....	70

2.10.1.1. Conceptualización.....	70
2.10.1.2. Tecnología y Pedagogía Educativa.....	72
2.10.1.3. Innovación Pedagógica.....	73
2.10.1.4. Innovación de Servicios Educativos.....	76
2.10.1.5. Elementos de Innovación.....	78
2.10.1.6. Distinción entre Elementos.....	80
2.10.1.7. Incorporación de Servicios Virtuales Pedagógicos.....	80
2.10.1.8. Metodología.....	81
2.10.1.9. Modalidades de Aprendizaje.....	82
2.10.1.10. Ambiente Tecnológico Educativo.....	83
2.10.1.11. Herramientas Para el Aula.....	85
2.10.1.13. Educación Virtual.....	90
2.10.1.14. Rol del docente ante la tecnología.....	92
2.11. Hipótesis.....	93
CAPITULO III.....	94
METODOLOGÍA.....	94
3.1. Enfoque Investigativo.....	94
3.2. Modalidad básica de la Investigación.....	95
3.2.1. Investigación de Campo.....	95
3.2.2. Investigación Bibliográfica-Documental.....	95
3.2.3. La modalidad del Proyecto:.....	96
3.3. Nivel o tipo de Investigación.....	96
3.3.1. Investigación Exploratoria.....	96
3.3.2. Investigación Descriptiva.....	97

3.4.	Población y muestra.....	97
3.5.	Operacionalización de variables	98
3.6.	Recolección de información.	102
3.7.	Procesamiento y análisis.....	102
3.8.	Plan de Recolección de Información	102
CAPITULO IV		104
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....		104
4.1	Análisis de Resultados.....	104
4.2.	Interpretación de Datos.....	104
4.3.	Verificación de la Hipótesis.....	133
4.3.1.	Planteamiento de la Hipótesis.....	133
4.3.2.	Calculo del Chi cuadrado.....	133
4.3.2.1.	Selección de la Prueba Estadística.....	133
4.3.2.2.	Tabla de Frecuencia.....	134
4.3.2.3.	Zona de rechazo o aceptación de la Hipótesis	137
4.3.2.4.	Regla de decisión.....	137
4.3.2.5.	Conclusión.....	137
CAPITULO V		138
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		138
5.1.	Conclusiones.....	138
5.2.	Recomendaciones.....	139
CAPITULO VI.....		140
PROPUESTA.....		140
6.1.	Datos Informativos.....	140

6.2.	Antecedentes de la Propuesta.	141
6.3.	Justificación.	143
6.4.	Objetivos.	144
6.4.1.	Objetivo General.	144
6.4.2.	Objetivo Específico.	144
6.5.	Análisis de Factibilidad.	145
6.5.1.	Factibilidad Pedagógica.	145
6.5.2.	Factibilidad Tecnológica.	146
6.5.3.	Factibilidad Económica.	146
6.6.	Fundamentación.	147
6.6.1.	Fundamentación Científica.	147
6.6.2.	Fundamentación Teórica.	148
6.6.2.1.	“Aula Inversa” o Flipped Classroom.	148
6.6.2.2.	Plataforma Moodle.	149
6.6.2.3.	PACIE.	151
6.6.2.4.	Herramientas interactivas en el programa Moodle.	152
6.6.2.5.	Determinación fundamental de la Clase Invertida.	156
6.7.	Metodología básica de Moodle.	158
6.7.1.	Fases Del Modelo Operativo.	160
6.9.	Previsión de la Evaluación.	162
6.10.	Desarrollo de la propuesta.	163
6.10.1.	Actividades y Recursos de Moodle:	164
6.10.2.	Diseño de la plataforma Moodle.	166
6.10.3.	Recursos y actividades disponibles en los temas.	172

6.11.	Microcurricular planning by skills and performance criteria.....	186
6.12.	Evaluación de la Propuesta.....	195
Anexo –	Encuesta a Docentes.....	202

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Metodología PACIE.....	54
Tabla 2. Población y Muestra.	97
Tabla 3. Variable Independiente: Clase Invertida.....	99
Tabla 4. Variable Dependiente: Aprendizaje Interactivo.....	101
Tabla 5. Plan de recolección de información.....	102
Tabla 6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	103
Tabla 7. La habilidad en el manejo de las TIC	105
Tabla 8. Material Didáctico Interactivo.	106
Tabla 9. Aplicaciones Tecnológicas..	107
Tabla 10. Conocimiento de HVA.....	108
Tabla 11. Uso de Recursos Tecnológicos	109
Tabla 12. Aplicación de una metodología diferente.	110
Tabla 13. Metodología Clase Invertida.	111
Tabla 14. Nuevo Modelo de Aprendizaje.	112
Tabla 15. Clase Inversa vs Clase Tradicional.	113
Tabla 16. La nueva metodología y sus clases más prácticas.....	114
Tabla 17. Clase Inversa y sus habilidades y destrezas.	115
Tabla 18. Clase Inversa y malestar psicopedagógico del docente.	116
Tabla 19. Posibles efectos de la Clase invertida.	117
Tabla 20. Habilidad en el manejo de las TIC.....	119
Tabla 21. El maestro planifica y elabora material didáctico interactivo.....	120
Tabla 22. Aplicaciones tecnológicas que utilizan con sus compañeros.....	121
Tabla 23. Conocimiento sobre Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc.....	122
Tabla 24. Recursos tecnológicos interactivos adaptados con los contenidos.	123
Tabla 25. El maestro aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos.	124
Tabla 26. Conocimiento de la metodología Flipped Classroom.	125
Tabla 27. Aplicación de un nuevo modelo “Clase Inversa”.	126
Tabla 28. Efectividad del modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo.	127

Tabla 29. La nueva metodología haría la clase más práctica que teórica.	128
Tabla 30. La Clase Inversa ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas.	129
Tabla 31. La clase inversa reducirá el malestar académico.	130
Tabla 32. Posibles efectos del nuevo modelo innovador.	131
Tabla 33. Observación de la prueba del Chi cuadrado.	134
Tabla 34. Frecuencia Esperada	135
Tabla 35. Cálculo Chi cuadrada.	136
Tabla 36. Estructura básica de Moodle.	159
Tabla 37. Modelo Operativo.	160
Tabla 38. Administración de la propuesta.	161
Tabla 39. Previsión de la evaluación.	162
Tabla 40. Actividades y recursos de Moodle.	165
Tabla 41. Microcurricular Planning	194
Tabla 42. Encuesta a Docentes.	202
Tabla 43. Encuesta a estudisntes	204

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de Problema.	8
Gráfico 2. Categorías Fundamentales.	23
Gráfico 3. Constelación V. Independiente	24
Gráfico 4. Constelación. Variable Dependiente.....	69
Gráfico 5. La habilidad en el manejo de las TIC.	105
Gráfico 6. Material Didáctico Interactivo.	106
Gráfico 7. Aplicaciones Tecnológicas..	107
Gráfico 8. Conocimiento de HVA	108
Gráfico 9. Uso de Recursos Tecnológicos.	109
Gráfico 10. Aplicación de una metodología diferente.	110
Gráfico 11. Metodología Clase Invertida.....	111
Gráfico 12. Nuevo Modelo de Aprendizaje.	112
Gráfico 13. Clase Inversa vs Clase Tradicional.	113
Gráfico 14. La nueva metodología y sus clases más prácticas.	114
Gráfico 15. Clase Inversa y sus habilidades y destrezas.	115
Gráfico 16. Clase Inversa y malestar psicopedagógico del docente.	116
Gráfico 17. Posibles efectos de la Clase invertida.	117
Gráfico 18. Habilidad en el manejo de las TIC.....	119
Gráfico 19. El maestro planifica y elabora material didáctico interactivo.....	120
Gráfico 20. Aplicaciones tecnológicas que utilizan con sus compañeros.....	121
Gráfico 21. Conocimiento sobre Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc.	122
Gráfico 22. Recursos tecnológicos interactivos adaptados con los contenidos.	123
Gráfico 23. El maestro aplica una metodología diferente.....	124
Gráfico 24. Conocimiento de la metodología Flipped Classroom.....	125
Gráfico 25. Aplicación de un nuevo modelo “Clase Inversa”.	126
Gráfico 26. Efectividad del modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo. .	127
Gráfico 27. La nueva metodología haría la clase más práctica que teórica.	128
Gráfico 28. La Clase Inversa ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas.....	129

Gráfico 29. La clase inversa reducirá el malestar académico.	130
Gráfico 30. Posibles efectos del nuevo modelo innovador.	131
Gráfico 31. Curva Asimétrica del Chicuadrado Calculado y Tabulado.....	137

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1. Plataforma Educativa Moodle.	166
Fotografía 2. Portada de inicio del Aula Virtual	167
Fotografía 3. Temas a tratar del Libro de Inglés, nivel B1.1.	168
Fotografía 4. Recursos y actividades de Moodle	169
Fotografía 5. Review	169
Fotografía 6. Unit 1. Breaking News.	170
Fotografía 7. Unit 2,3,4,5,6	171
Fotografía 8. Detalles del Curso.....	172
Fotografía 9. English Textbook. Level B1.1.....	173
Fotografía 10. Verb to Be.....	174
Fotografía 11. Gerund and Infinitive	174
Fotografía 12. What is TICs?	174
Fotografía 13. Simple present	174
Fotografía 14. Past Simple Vs Present Perfect.....	175
Fotografía 15. Present Perfect	175
Fotografía 16. Ppast Perfect	175
Fotografía 17. Realative Pronounce.	175
Fotografía 18. Gerund and Infinitive.	176
Fotografía 19. Regular and Iregular verbs	176
Fotografía 20. healthy habits.....	176
Fotografía 21. Non-renewable Vs renewable.....	177
Fotografía 22. Phrasal Verbs.....	177
Fotografía 23. Juego de los verbos regulares e irregulares..	178
Fotografía 24. Fit as a fiddle.	179
Fotografía 25. Fit as a fiddle	179
Fotografía 26. Gerund and infinitive.....	180
Fotografía 27. Crucigrama (Cross Word puzzle).....	180
Fotografía 28. Health Enviroment.....	181

Fotografía 29. Gap-fill exercise.	182
Fotografía 30. Multiple choice. Technology.....	182
Fotografía 31. short answer. Hit the Headline.	183
Fotografía 32. Multiple Select. Speech.....	183
Fotografía 33. Multiple choice. Technology.....	183
Fotografía 34. Have you read the news?.....	184
Fotografía 35. Phrasal Verbs.....	185
Fotografía 36. Speech.....	185

AGRADECIMIENTO

Al concluir el presente trabajo de investigación, dejo constancia de mi profundo agradecimiento a los maestros tutores, a la compañera Licenciada Tania Marizol Albán Herrera y autoridades de la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios que colaboraron oportunamente para hacer realidad los propósitos de mejoramiento académico y despeño docente.

A la Universidad Técnica de Ambato, Dirección de Posgrado y de manera especial a todos los facilitadores de cada módulo que compartieron sus experiencias en sus respectivos módulos.

Lic. Mario Leonardo Iza Yanchatipán

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, previo a la obtención de título de Magíster en “La Clase Inversa y su incidencia en el proceso de Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés, se lo dedico a mi Madre; María Rosario Yanchatipán Saquinga, quien confió en mi capacidad y que con su ejemplo, esfuerzo y apoyo incondicional permitió que continuara los estudios para fortalecer la formación profesional como Docente, y compartir de mejor manera el proceso de Aprendizaje, con la comunidad educativa y en especial a los estudiantes porque son quienes que forjaran una sociedad competente y para la vida.

Lic. Mario Leonardo Iza Yanchatipán

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

“LA CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS DEL CANTÓN PASTAZA”.

AUTOR: Licenciado Mario Leonardo Iza Yanchatipán.

DIRECTORA: Licenciada Lorena Monserrath Meléndez Escobar Magíster.

FECHA: 08 de Septiembre del 2017.

RESUMEN EJECUTIVO

El propósito del trabajo de investigación es cambiar la metodología tradicional de aprendizaje en la Unidad Educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios a través de la aplicación de una nueva metodología Clase Inversa en la asignatura de Inglés del nivel B1.1 del Ministerio de Educación con el apoyo de las diferentes aplicaciones interactivas en la plataforma virtual on-line. Esta nueva metodología se centra en la disponibilidad de espacio y tiempo del estudiante para que revise los contenidos en cualquier momento. Estas temáticas plasmadas que en forma interactiva dinámica e innovadora genere en el estudiante motivación para aprender y realizar sus actividades. En la metodología clase inversa, el tiempo y espacio del estudiante es relativo y enfático; por cuanto aprende en el lugar que se encuentre y a cualquier hora. No requiere tutor para aprender. Logra un mejor enfoque de aprendizaje a su manera a través de la visita a los contenidos en línea varias veces, si no está claro algún conocimiento. Este método de aprender es realmente motivante para el estudiante en sus actividades a realizar porque existen novedosas aplicaciones de aprendizaje para su desarrollo y eficiente para la adquisición del conocimiento. Para que éste modelo de forma y utilidad en la aplicación de la clase invertida es pertinente conocer la funcionalidad de las TICs. Se conoce que la tecnología es una poderosa herramienta para procesar información y para ayudar a consolidar el aprendizaje tan necesario en la clase. En este ambiente de aprendizaje interactivo el docente debe ser la guía que interrelacione con los estudiantes para aprender a aprender. Con esta alternativa significativa, se pretende cambiar esa realidad de aprendizaje, desarrollando una metodología que cambie el paradigma tradicional al actual. La aplicación de la clase invertida en el proceso de aprendizaje interactivo, en la asignatura de inglés, será de gran apoyo para aprender en forma eficiente, dinámica e interactiva.

Descriptores: Ambiente Virtual de Aprendizaje, Aplicaciones Multimediales, Aprendizaje Interactivo, Aula Inversa, Aula Virtual, Clase Invertida, Clase al revés, Metodología Innovadora, Metodología Interactiva, Modelo de Aprendizaje.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

THEME:

“FLIPPED CLASSROOM AND ITS INFLUENCE IN THE INTERACTIVE LEARNING ON ENGLISH SUBJECT AT MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS HIGHSCHOOL FROM PASTAZA DOWNTOWN”

AUTHOR: Licenciado Mario Leonardo Iza Yanchatipán

DIRECTED BY: Licenciada Lorena Monserrath Meléndez Escobar Magister.

DATE: September 8th, 2017

EXECUTIVE SUMMARY

The purpose of the research work is to change the traditional methodology of learning at Monseñor Alberto Zambrano Palacios Highschool, through the application of a new flipped classroom methodology in the English subject of level B1.1 of the Ministry of Education of Ecuador with the support of the different interactive applications on virtual platform. This new methodology focuses on the availability of space and time of the student, in order to review the content at any time. These topics hang up on a dynamic and innovative interactive system to generate on the student motivation to learn and do their activities. On flipped classroom methodology, the student`s time and space is relative and emphatic, because they learn in their own place at any time. It does not require a tutor to learn. They can achieve a better learning approach through the visit to the contents several times. It can do it if it is not clear any knowledge. This learning process is really motivating for the students in their activities because there are new learning applications for their development and it is efficient for the acquisition of knowledge. For this method goes giving form and utility in the application of flipped classroom, it is relevant to know the TICs functionality. It is known that Technology is a powerful tool for processing information and for helping to consolidate learning in the classroom. In this interactive learning environment, the teacher should be the students` guide that interrelates with the students to learn to learn. With this meaningful alternative, it is intended to change that real situation of learning, developing a methodology that looks for changing the traditional paradigm to the new one, nowadays. The application of a flipped classroom in the process of interactive learning in the English subject will be the great support to learn efficiently, dynamically and interactively.

Keywords: Facedown Class, Flipped Classroom, Innovating Class, Innovating Methodology, Interactive Learning, Learning Model, Leaning Virtual Environment, Multimedia Application, Upside down class, Virtual Classroom.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene el propósito de cambiar un paradigma tradicional de aprendizaje en la Unidad Educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios a través del conocimiento de una nueva metodología Clase Inversa en la asignatura de Inglés con el soporte de las diferentes aplicaciones interactivas en la plataforma virtual on-line. Esta nueva forma metódica para aprender se centra en la disponibilidad de espacio y tiempo del estudiante para la apreciación de los diferentes contenidos cada vez que quiera retroalimentar algo que no está claro y estas temáticas plasmadas que en forma interactiva dinámica e innovadora genere en el estudiante motivación para aprender y realice sus actividades con gran entusiasmo para más tarde reforzar los conocimientos que no fueron claros en la comprensión de los temas en el aula de clase con la colaboración del docente de la asignatura. Según (Alcántara, 2017) El aula inversa es un “modelo pedagógico que consiste en sacar la teoría en casa para ocuparla con la realización de deberes a través de ejercicios prácticos en clase”; es decir, lo contrario a lo que hacemos en una clase tradicional. La característica principal de este tipo de investigación reside en el tiempo y espacio del estudiante, en donde aprende en el lugar que se encuentre y a cualquier hora, no requiere tutor para aprender, logra un mejor enfoque de aprendizaje a su manera, puede visitar los contenidos cada vez que quiera para aclarar sus dudas; es realmente motivante para el estudiante en sus actividades a realizar porque existe novedosas aplicaciones de aprendizaje para su desarrollo y eficiente para la adquisición del conocimiento en el proceso de aprendizaje. Para analizar este problema es necesario mencionar sus causas, una de ellas es innovar la clase tradicional que comúnmente se aplica en el aula a una clase al revés aplicada en el lugar donde el estudiante tenga disponibilidad de tiempo y espacio para realizar sus actividades y de esta manera genere y adquiera un conocimiento significativo e integral que aporte a la sociedad. Esta metodología permite al estudiante conocer el trabajo eficiente, dinámico y multimedia en el espacio y tiempo donde se encuentre y la facilidad en la adquisición del conocimiento útil para la vida. En este trajinar de aprendizaje el facilitador también conoce la misma determinación al igual que el estudiante. La clase invertida, una

metodología nueva en la Unidad Educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios será de gran importancia, enfocado principalmente en el estudiante por su método factual y flexible para la adquisición de la cognición acorde al avance y desarrollo de la tecnología; que cada vez más va involucrado en la vida. Para que éste de forma y utilidad en la aplicación de la clase invertida es pertinente conocer la funcionalidad de las TICs. Se conoce que la tecnología es una poderosa herramienta para procesar información y ayudar a consolidar el aprendizaje tan necesario en la clase; sin embargo, esto no quiere decir, que el maestro quede relegado de sus funciones ya que como ente facilitador proporcionan información y seguridad en este proceso guiando a la adecuada utilización de estas herramientas, las cuales se han tornado indispensables, aclarando que el docente debe ser la guía que interrelacione con los estudiantes para aprender a aprender. La manera muy significativa de sacar provecho a las TICs es utilizar el aula inversa en donde siempre lo tradicional y monótono disminuye el interés de aprender. Si hablamos de monotonía áulica es una rutina vana que no permite al estudiante descubrir algo nuevo y se encierra en un sistema tradicional de la que no se quiere salir y pensamos que es significativo en el lugar que se encuentra y en realidad no lo es. Como maestros de este siglo, deben saber que este modelo aula inversa consigue llamar la atención y despertar el interés en los estudiantes. Se nota que la mayoría de los estudiantes dominan la tecnología y les gusta aplicar en el aula, ya que sus dispositivos y aplicaciones tecnológicas se han convertido en una herramienta útil. Algunos de los servicios en línea que más han sustentado estas iniciativas son varias plataformas donde los docentes y estudiantes pueden consultar o colocar videos con explicaciones de temas o procedimientos bajo formatos de presentación muy variados. De esta manera se pretende cambiar la realidad desarrollando una metodología que pretenda cambiar el paradigma tradicional al actual. La aplicación de una clase invertida en el proceso de aprendizaje interactivo en la asignatura de inglés será de gran apoyo para aprender en forma eficiente, dinámica e interactiva y que en su trabajo exista disponibilidad de tiempo y espacio. Esto incrementa la posibilidad de aprender mejor por cuanto el estudiante puede revisar sus actividades cuantas veces sea necesario y que únicamente

en la clase asistida sea de refuerzo o aclarar dudas que tenga el estudiante con relación a la temática. El presente proyecto consta de cuatro capítulos, con distintos tópicos según su importancia.

CAPITULO I: En este se encontrará lo relacionado con el tema de investigación, el contexto en el cual se desarrolla el problema planteado, los objetivos y la justificación de este proyecto, sin lo cual, esta investigación no tendría una base para su construcción y desarrollo.

CAPITULO: Se realiza el Marco Teórico, que comprende: Antecedentes Investigativos, Fundamentación Filosófica, Fundamentación Epistemológica, Fundamentación Ontológica Fundamentación Axiológica, Fundamentación Metodológica, Fundamentación Legal, Fundamentación Pedagógica, Categorías Fundamentales, Constelación de ideas de la Variable Independiente y Dependiente, Categorías de las Variables Independiente y Dependiente, Hipótesis y señalamiento de Variables.

CAPITULO III. Metodología para el desarrollo del presente trabajo de investigación; Enfoque de la Investigación, Modalidades de la Investigación, Nivel o Tipo de la Investigación, Población y Muestra, Matriz de Operacionalización de las Variables Independiente y Dependiente, Instrumentos de Recolección de información, Procesamiento y Análisis y Plan de Recolección de Información.

CAPITULO IV. En este capítulo trata acerca del Análisis e Interpretación de Resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos.

CAPITULO V. En este capítulo trata sobre las Conclusiones y Recomendaciones. Se realiza la sintetización de los principales resultados y aportes significativos del trabajo investigativo; así como las recomendaciones formuladas por el autor para el planteamiento de la propuesta.

CAPITULO VI. LA PROPUESTA. Contienen Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis, de Factibilidad, Fundamentación Teórica Científica, Metodología, Modelo Operativo, Administración y Evaluación previa.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Tema:

La Clase Inversa y su incidencia en el proceso de Aprendizaje Interactivo de la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa a Distancia Monseñor “Alberto Zambrano Palacios” del cantón Pastaza.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización.

La Clase Inversa o Flipped Classroom es una metodología que cambia ciertos procesos tradicionales. Esta metodología invierte la forma tradicional de una clase en donde las actividades en forma común pasan a realizarse fuera del aula a través de la interacción multimedia (Acántara, 2012).

El procedimiento de la clase inversa se basa en “invertir” o “voltear” la clase tradicional, en el hecho de que los estudiantes identifiquen contenidos disciplinares, a través de soportes tecnológicos utilizados fuera del salón de clases de forma que el docente pueda destinar ese tiempo a otras actividades de participación y colaboración durante la clase Raad (Citado por Garcia & Quijada, 2015)

La educación ecuatoriana está en plena aceptación a los cambios en el aspecto pedagógico y metodológico pero aún se necesita conocer mucho más y cambiar de roles metódicos en el proceso de clase. El aula inversa es un tema de significación en relación a la metodología tradicional. Si bien es cierto, la

metodología que se pretende insertar al campo educativo se ve algo desconcierto por su implicación de la tecnología.

En el Ecuador, una metodología áulica diferente implicada con la tecnología se encuentra en desarrollo. El manejo y la utilización de ciertas aplicaciones y herramientas para el aprendizaje necesita ser aplicadas y mejoradas para mejorar el rol docente; sin embargo, en la actualidad se está promocionando y desarrollando estas aplicaciones en beneficio de la educación. Pero existe un desfase que radica principalmente en los maestros que carecen al acceso a nuevas tecnologías y tienen inconvenientes en la utilización de la misma.

A pesar de las controversias presentes en la educación nacional el Ministerio de Educación sigue mejorando y para este fin, esta entidad educativa llama a los docentes a capacitar en TICs 1 y TICs 2 con la finalidad de que los docentes de las instituciones mejoren su forma de socializar los contenidos a sus estudiantes; en si cambien su rol metodológico de aprendizaje. Es importante y necesario que los niños y jóvenes crezcan y desarrollen una cultura tecnológica a través de las nuevas aplicaciones metodológicas interactivas. Es por esto, que los maestros perciban con gran importancia su utilidad y aprendan a utilizar de mejor manera en el campo educativo.

De acuerdo a la investigación realizada en el cantón Pastaza se ha determinado que las 22 instituciones tanto fiscales, fisco misionales y particulares de nivel medio, que representan al 100% se evidencia que este modelo pedagógico es desconocido por lo que la entidad Rectora Distrital de Educación debe promover asesoramientos pedagógicos obligatorios a todos los docentes de las diferentes instituciones de todos los niveles para tratar de empapar y desarrollar significativamente el proceso de aprendizaje con nuevas tecnologías con el respaldo de la tecnología informática.

El profesor del cantón Pastaza desconoce el potencial de la informática para enfrentar este problema suscitado en su labor diaria. Él sabe que convive diariamente con muchas y diferentes actividades desarrolladas y por desarrollar para buscar y aplicar una metodología de gran impacto en beneficio del logro de los estudiantes. Los docentes deben ser conscientes de las escasas formas de enseñanza al no planificar y utilizar en forma virtual. El distrito competente correspondiente de la provincia, desinteresado en ubicar a un personal innovador pedagógico informático para que ejecute y socialice un conocimiento tecnológico a todos los maestros de las instituciones.

El trabajo investigativo se encamina en una respuesta acerca del uso del internet y sus diferentes aplicaciones innovadoras y significativas en el aprendizaje. El investigador como parte del trabajo ha podido evidenciar a través de un conversatorio informal en la Unidad Educativa “Monseñor Alberto Zambrano Palacios” del cantón Pastaza, parroquia Puyo, posee material tecnológico con apertura al internet los mismos que son poco utilizados por parte de los maestros de la institución y también por el poco conocimiento que poseen, debido a la falta de predisposición en superar y cambiar su metodología tradicional.

Esta investigación que se está realizando, permite al estudiante y al docente utilizar de mejor manera las herramientas y recursos tecnológicos en la institución. Esto genera una fuerte e importante fase para la realización de actividades complementarias motivacionales, interactivas y multimedios dentro de clase.

Para que esto sea eficiente en el proceso de aprendizaje, es relevante conocer su gran utilidad e importancia en el campo educativo y se debe conocer el manejo adecuado de las TICs. Es por esto que el HPA (Herramientas Para el Aula) Aula Invertida, un curso impartido, impulsado por el Ministerio de Educación en la que se logra determinar una metodología pertinente innovadora y actual, encaminada con los avances de la tecnología para el desarrollo de un aprendizaje significativo

(Ministerio de Educación, 2015). Esto hace pensar que es acertado aplicar en la Unidad Educativa a Distancia “Monseñor Alberto Zambrano Palacios”, Puyo, Pastaza, con estudiantes de Básica Superior y Bachillerato, modalidad semipresencial.

En esta investigación se busca identificar la posibilidad de mejorar el proceso educativo, se considera que es precisamente en las zonas de mayor exclusión donde se precisa contar con una metodología adecuada para el impulso educativo de esta modalidad en donde los docentes puedan conocer otras opciones de aprendizaje y además, evalúe el aprendizaje en forma eficaz.

12 instituciones Fiscales, 6 instituciones Fisco misionales y 4 particulares de la provincia del Pastaza desconoce una metodología inversa y su incidencia en el proceso de aprendizaje interactivo por lo que se ha visto pertinente en emplearla en beneficio del docente y con mayor importancia en los estudiantes de la modalidad a distancia.

1.2.2. Árbol de problemas.

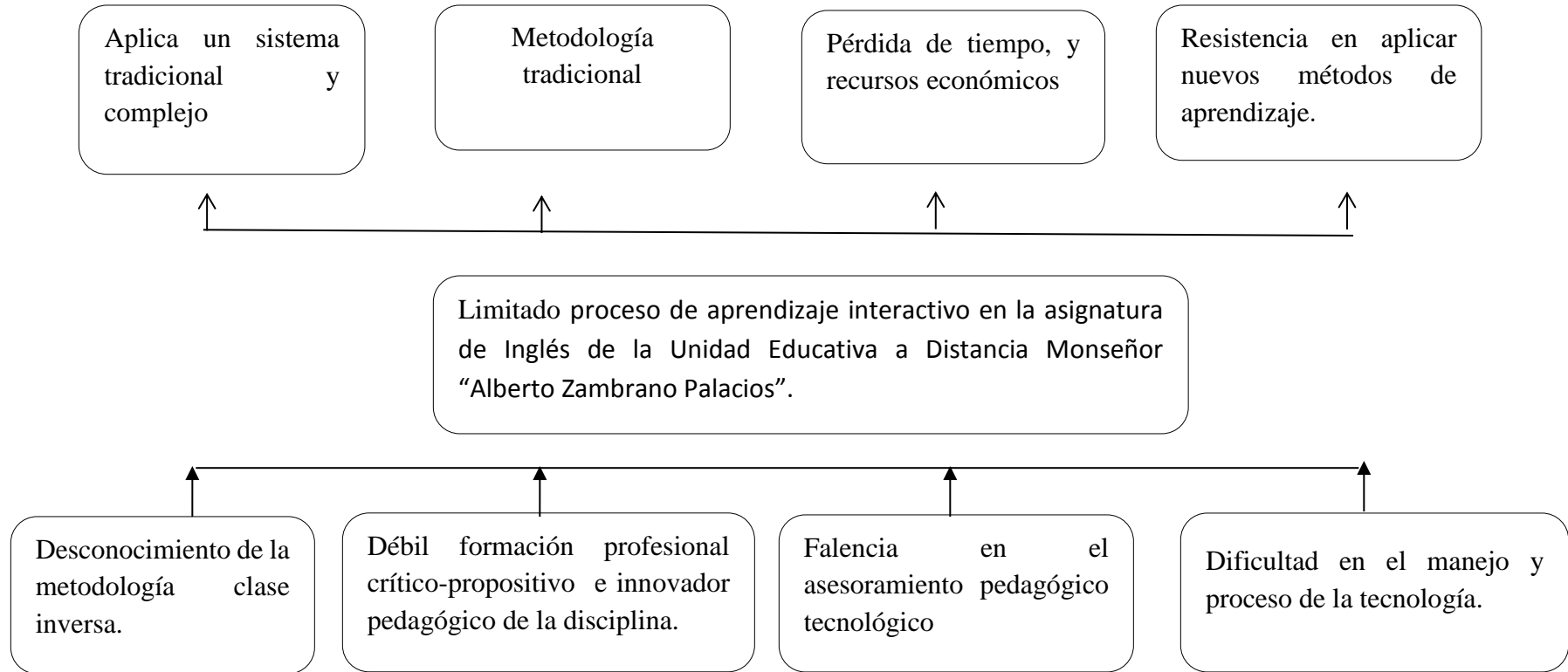


Gráfico 1. Árbol de Problema.
Elaborado por: Mario Leonardo Iza.
Fuente: contextualización.

1.2.3. Análisis crítico.

El problema existe en la realidad actual y se presenta en los diferentes ámbitos de desarrollo y en forma especial en la educación en general. Entonces con este análisis se puede establecer que la limitada aplicación del proceso de aprendizaje interactivo de la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa a Distancia Mons. Alberto Zambrano Palacios se debe al desconocimiento que tiene los docentes de la metodología clase inversa. Actualmente se aplican un sistema tradicional y complejo que les dificulta llegar a conseguir un aprendizaje significativo. También se puede notar, que en la institución existe una débil formación de un profesional crítico-propositivo de la asignatura en evadir su responsabilidad para generar algo nuevo; es así, que el educador emplea una metodología tradicional y es el resultado de la existencia de este problema.

Se sabe que los docentes como actores positivos en el proceso de aprendizaje, como grupo vulnerable en el manejo de la tecnología son los afectados en el proceso de aprendizaje tecnológico que no les permite conocer y aplicar una metodología actual clase invertida en pos de brindar un aprendizaje pertinente y significativo. La falta de asesoramiento pedagógico tecnológico en el sistema educativo y en sus diferentes entidades, mismos que no optan por asesorar a los docentes causando la pérdida de tiempo y recursos económicos.

Por esta razón, los estudiantes como actores principales del proceso tienen desfases que no les permite la asimilación del conocimiento en forma dinámica e interrelacionada entre sí, tanto con los contenidos a aprender como con los medios digitales tecnológicos, el profesor y sus compañeros fuera o dentro del aula de clase.

Desde otra perspectiva crítica propositiva, se puede apreciar que la dificultad en el manejo y proceso de la tecnología que genera el docente de esta institución, es una debilidad ante la importancia, respaldo y apoyo en aplicar nuevos paradigmas

de aprendizaje y el desconocimiento por docentes tradicionales, desarrollando en ellos problemas de aplicar nuevos métodos dinámicos efectivos de aprendizaje y de mermar su trabajo que en algunas ocasiones son tediosos.

El profesor sabe, que como ente activo del proceso de aprendizaje debe ser efectivo ante la presencia del desarrollo del conocimiento de los estudiantes. Si la existencia de la metodología tradicional persiste en la Unidad Educativa no permitirá salir de la forma tradicional escolar. Esta metodología trivial que genera los profesores en el plantel causa incremento de trabajo, ocasionando bajo rendimiento del estudiante y bajo desempeño docente. Esto conlleva a la pérdida de tiempo laboral y de recursos tanto materiales como económicos. En sí, esta problemática desarrolla un desequilibrio e inestabilidad emocional tanto en el estudiante como en el docente de la asignatura. En consecuencia se originará un desfase y desajustes en todo el proceso de aprendizaje dentro de la comunidad educativa. Solución que el docente debe aportar en la solución del problema para ser positivos al cambio en la educación en general.

1.2.4. Prognosis.

Es innegable que en la actualidad existen muchas dificultades en el proceso de aprendizaje y en la mayoría de los casos no se encuentra una mediación adecuada del problema académico para una aplicación evidente en el ambiente educativo.

Se considera que diferentes causas se pueden presentar en la aplicación de su metodología y tener como efecto una clase aburrida y tediosa. Si no aplicamos una metodología innovadora y de solución, tendríamos exceso de trabajo y sin solucionar en algunos casos.

A todo esto y más consecuencias pueden conllevar al desequilibrio emocional del docente y problemas de asimilación del conocimiento de los estudiantes significativamente si no se toma en cuenta este factor; a lo cual se puede

resolver, reeducar y potencializar el desarrollo en el proceso de aprendizaje, aplicando una metodología inversa interactiva adecuada; pues abre la posibilidad de que si no se aplica se puede atrasar en el campo de la informática y perder un aprendizaje eficiente, dinámico, relevante y significativo para su desenvolvimiento diario en la sociedad educativa y más adelante enfrentarse a problemas sociales con la ayuda de los avances de la tecnología. Por esta razón, la clase inversa adaptará mejor a los ritmos de trabajo y mejorará la actitud de los estudiantes hacia la materia, evitando la frustración en ellos.

Con la aplicación de esta metodología aumentara el interés, la motivación y el grado de satisfacción de todos los involucrados (estudiante, profesor, familia). Con esto en el aula asistida, promoverá la interacción social y la resolución de problemas en el grupo de estudiantes.

En el proceso de coadyuvar, el estudiante desarrollará significativamente en la adquisición de aprendizaje a través de la revisión de los contenidos y la realización de actividades en forma dinámica y multimedia, haciendo pausas cuando la precise sin necesidad de ir a la velocidad del maestro o sus compañeros. Actividades que se ejecutarán en el lugar donde se encuentre o en lugares donde el docente propone el acceso a la información y obviamente el estudiante podrá revisar cuantas veces sea necesario antes y después de la sociabilización. Con este modelo, el estudiante formará su propio estilo de aprendizaje y aportará significativamente con sus propios criterios en el proceso.

Con estas premisas, el docente se enfocará únicamente a resolver dudas y reforzar el conocimiento, tendrá tiempo suficiente para trabajar en forma consiente. Ese tiempo extra que genere en el proceso de aprendizaje, será aprovechado para realizar otras actividades más tradicionales en cuanto a la enseñanza y para individualizar su enseñanza, aumentando el interés del educando. Los padres de familia también serán partícipes y mantendrán el tanto de la dinámica del modelo

en el proceso de aprendizaje. Ellos como responsables directos podrán seguir el proceso de cerca y compartirán con sus propios hijos; videos, lecturas, juegos, música, etc.

1.2.5. Formulación del problema.

¿De qué manera la Clase Inversa incide en el proceso de Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios de la provincia de Pastaza, cantón Pastaza, parroquia Puyo?

1.2.6. Preguntas directrices.

- ¿Qué nivel de conocimiento tiene el docente sobre Clase Inversa?
- ¿Cómo aplicar la metodología de la clase inversa en el proceso de Aprendizaje Interactivo?
- ¿Cuáles son los procesos de Aprendizaje Interactivos que reciben los estudiantes de la institución?
- ¿Cuáles son las alternativas de solución que potencializa la “Clase Inversa en el Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés?

1.2.7. Delimitación.

El presente trabajo de investigación se limita a estudiar exclusivamente el problema relacionado a la clase inversa y su incidencia en el proceso de Aprendizaje Interactivo de la asignatura de Inglés en la Unidad Educativa “Monseñor Alberto Zambrano Palacios” de la parroquia Puyo, del cantón Pastaza, provincia de Pastaza, durante el periodo septiembre 2016- julio 2017.

1.3. Justificación.

El presente trabajo de investigación tiene por objeto abordar el problema de un aula invertida y su incidencia en el proceso de Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés. La clase inversa es importante dentro de la educación por varios parámetros adecuados para el estudiante y para el docente o facilitador. Esta metodología dispone al estudiante a realizar sus actividades en cualquier lugar en que este ubicado, basta con que el estudiante esté conectado a internet para que pueda ingresar a navegar por los diferentes espacios virtuales multimedios y aplicaciones. El aula inversa dota al estudiante un espacio personal y un tiempo ilimitado para aprender, liberando malestares originados por el ruido o las distracciones, desarrollando actitudes de responsabilidad y organización.

Todo lo expuesto anteriormente se puede lograr hasta y después de su socialización. En caso de que existan lagunas sobre algún contenido de la asignatura, los estudiantes tendrán la posibilidad de discutir, a través de diferentes cuestionamientos para aclarar dicha temática con el docente o facilitador y así satisfaga las dudas del estudiante y consigan un aprendizaje para la vida, acorde al desarrollo informático. En este último se puede mencionar que el Feedback es el fuerte que le dará mayor énfasis en el aprendizaje.

En la asignatura o disciplina debe tener como ente fundamental al profesor preparado he instruido para este tipo de aplicación metodológica interactiva. El estudiante no aprende solamente en el aula mediante el papel o unas fichas que se puede programarle, sino en el lugar donde se encuentre a través de una aplicación innovadora, dinámica y eficaz que vaya asimilando e interiorizando todas las situaciones actuales de acuerdo al ritmo del avance tecnológico.

Por esta razón la clase inversa como una metodología innovadora es de gran utilidad para el estudiante porque existen diferentes alternativas y vías de acceso

para aprender. Se conoce que cada estudiante posee diferentes inteligencias, de las cuales una o dos de ellas dominan mejor y es ahí donde la nueva metodología se incrusta mejor para su desarrollo en el proceso de aprendizaje.

El mundo cambiante de hoy necesita que los educadores sean lo suficientemente competentes para enfrentar a situaciones nuevas; ya que ellos puedan contribuir a que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo o que por el contrario, lo anule; pues será quien les dé la seguridad, las referencias adecuadas, los elementos y las situaciones que faciliten su desarrollo integral, su creatividad y su adaptación al mundo exterior; para tal efecto, el docente debe tener el tiempo suficiente para preparar su rol y aprender significativamente en compañía del estudiante y no esté preocupado por muchas actividades que tiene que realizar o que el estudiante se sienta tedioso en la asignatura, sin ganas de aprender.

Se ha notado la necesidad de solucionar a través de una metodología nueva aplicada en los contenidos, con parámetros y normativas originales en la asignatura de inglés y de esta manera sería efectivo y eficaz para el estudiante y así generar un aprendizaje muy significativo en la asignatura.

Esta diversidad es latente según las particularidades y características culturales, étnicas, sociales, religiosas, familiares y personales del estudiante y la comunidad educativa. Por lo anterior, es preciso que esta innovadora metodología educativa sea coherente con estas condiciones y sobretodo debe generar alternativas para su identificación y manejo que promueva la participación sin restricciones y/o barreras que pudiese ocasionar en el proceso de aprendizaje.

Con el conocimiento del aula inversa se puede determinar fácilmente un aprendizaje continuo, concreto, crítico e innovador a través de los métodos sincrónicos y asincrónicos que facilitará a la comunidad educativa, especialmente al estudiante.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo general.

Determinar la incidencia de la clase inversa o Flipped Classroom en el proceso de Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa a Distancia “Monseñor Alberto Zambrano Palacios”.

1.4.2. Objetivo específico.

- Establecer el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre la metodología clase inversa o Flipped Classroom en la institución.
- Determinar los procesos de Aprendizaje Interactivo que reciben los estudiantes en el aula.
- Diseñar una propuesta de solución que potencialice la clase inversa en el proceso de Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación.

El trabajo investigativo con el tema “Gerencia en el Aula y su Incidencia en el aprendizaje Significativo” realizada por la Lic. Rosa Ainaguano Maliza, perteneciente a la Universidad Técnica de Ambato, tienen la finalidad de determinar la incidencia de la gerencia en el aula en el aprendizaje significativo.

En esta investigación se llega a la conclusión;

El docente no aplica la gerencia de aula, no planifica, organiza y controla las actividades implícitas en el desarrollo curricular para que los estudiantes tengan un mejor aprendizaje significativo. Las funciones gerenciales en el aula que realiza el docente con el objeto de lograr un aprendizaje significativo no son las más apropiadas porque no establece responsabilidades de desempeño con los estudiantes.

Los docentes no identifican los elementos relacionados con la gerencia en el aula para el logro de un aprendizaje significativo por parte de los niños y niñas. Algunos docentes no tienen una actitud positiva para resolver los conflictos en el aula que les ayude a los niños a superar los mismos para que tengan un aprendizaje mucho más significativo. No existe una propuesta para la Gerencia en el aula para mejorar el Aprendizaje significativo de los estudiantes.

Otra investigación denominada “la Clase Magistral y su Incidencia en el Rendimiento Académico” realizada por el Lic. Diogenes Tumides Guarochico Herrera, perteneciente a la Universidad Técnica de Ambato en la que analiza el

objetivo de estudiar como incide la clase magistral en el rendimiento académico de los estudiantes. Sus conclusiones son:

Los tipos de clase magistral diagnosticadas que se aplica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Son conferencista y discursiva ya que a la mayoría de estudiantes no les gusta que el profesor solo hable en la clase magistral, necesitan de vez en cuando interrumpirlo para preguntar sobre el tema que están tratando.

La forma de utilizar estrategias innovadoras en la clase magistral determina el rendimiento académico de los estudiantes. Una propuesta de solución para aplicar estrategias innovadoras en el aprendizaje es la utilización de material concreto con el apoyo de las Tic's, mediante diapositivas interactivos. La clase magistral de incide en el conocimiento o rendimiento, del estudiante ya que no siempre todo lo que enseña el maestro en la clase magistral es aceptado por los estudiantes. La forma como se imparte una clase magistral influye de manera significativa en sus calificaciones. La mayoría de estudiantes consideran que si en lugar de las clases magistrales su profesor utiliza materiales del medio con la participación de los estudiantes, es indiscutible que su calificación mejore por cuanto necesitan a más de observar, participar en el proceso enseñanza aprendizaje para obtener un óptimo conocimiento en la materia. Para la mayoría de estudiantes no siempre todo lo que expone su profesor en la clase magistral es comprendido, es importante buscar estrategias innovadoras para que mejore su rendimiento.

Esta investigación denominada La multimedia en el aula y su influencia en el aprendizaje cognitivo del idioma Ingles, realizado por Fernández Macías Nelly Marcela establece en determinar la influencia de la multimedia en el aprendizaje cognitivo del idioma Inglés. En sus conclusiones menciona que con el uso de un tutorial multimedia en el aula de clase se logró que las estudiantes mostraran mayor interés por adquirir nuevos conocimientos relacionados a la asignatura.

La utilización de un tutorial multimedia mejora el aprendizaje cognitivo del idioma Inglés. Es preciso utilizar material didáctico multimedia en el desarrollo de la clase que permita mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes.

Otra investigación denominada “Creación de un Aula Virtual en la Plataforma Moodle como Complemento en el Interaprendizaje de la Informática” creada por La Ing. Digna Lilia Juca Cabrera, de la Universidad Técnica de Ambato tiene el objetivo de analizar como incide la creación de un Aula Virtual en la plataforma Moodle con Complemento en el Interaprendizaje de Informática.

De acuerdo a esta premisa se llega a la conclusión que el uso de un Aula Virtual contribuye directamente a mejorar el interaprendizaje de los estudiantes, así lo demuestran los resultados de las encuestas. Con la creación del Aula Virtual se integran nuevos recursos que ayudan a mejorar la práctica docente, la comunicación, motivación y orientación no tienen límite de tiempo ni espacio. Se logra mejorar la interacción directa de docente-estudiante, estudiante-estudiante, reflejada en la participación interactiva en el Aula Virtual.

Las actividades y recursos que propone la plataforma virtual están encaminadas a fortalecer el interaprendizaje de los estudiantes basado en el uso de herramientas (wikis, foros, chat, mail, videos). Y por supuesto la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning), es aplicada acertadamente, ya que es un método apropiado para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual, método que ayuda a potenciar los procesos educativos presenciales y a distancia.

El uso de un Aula Virtual contribuye directamente a mejorar el interaprendizaje de los estudiantes, así lo demuestran los resultados de las encuestas. Con la creación del Aula Virtual se integran nuevos recursos que ayudan a mejorar

la práctica docente, la comunicación, motivación y orientación no tienen límite de tiempo y ni espacio

En la actualidad el uso de las nuevas técnicas pedagógicas van desarrollándose a medida que avanzan los recursos de enseñanza online, por ende el docente debe actualizarse y principalmente para reducir la cantidad de trabajo que tiene que hacer en forma tradicional; y la vana metodología que causa tedio al estudiante ya que por la realización de las actividades manuales no se centra en cómo aprender a aprender. El aula inversa da ese soporte importante en el proceso de aprendizaje interactivo y de esta manera contribuir al desarrollo del conocimiento en forma significativa e integral.

2.2. Fundamentación filosófica.

2.2.1. Epistemológica

La presente investigación está enmarcada en el paradigma epistemológico, porque se adquirirá nuevos conocimientos. Esta rama de la filosofía trata de explicar que conceptos, métodos y leyes utiliza el conocimiento científico. El conocimiento se percibe como un proceso permanente que hay que aplicarlo acorde a las circunstancias y al avance tecnológico. La misión de esta fundamentación es desarrollar al ser humano en forma integral y que la educación debe ser abordada en toda su realidad en toda su complejidad. El estudiante debe adaptarse al ritmo para resolver los problemas cotidianos con creatividad y construcción para la vida.

Aplicada la epistemología al trabajo de investigación, permite discutir los diferentes problemas existentes actualmente en la determinación de la clase inversa y su incidencia en el proceso de aprendizaje interactivo en la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios.

2.2.2. Heurística constructivista

Emplea nuevas herramientas metodológicas virtuales e innovadoras con tendencia tecnológica con la comunidad educativa;

2.2.3. Crítico propositivo

Porque cuestiona la realidad convertida en objeto de estudio y porque no se define en la investigación, sino que busca una solución permanente que beneficie a los afectados por dicho problema.

2.2.4. Ontológica

La ontología pretende de manera racional, establecer las categorías fundamentales de las cosas y los principios que organizan y orientan el conocimiento del ser, como una parte de la realidad.

2.2.5. Axiología

Mediante la axiología podemos determinar los valores que posee una persona en el ambiente social, económico y espiritual.

Lalande (1976-1999) afirma que la axiología “sería la ciencia de los valores morales o estéticos, como la metodología general, al estudio de los métodos de la matemáticas, de la física, de la fisiología, de la historia,” (pág. 120)

Formar en valores no es modelar comportamientos actitudinales. Estos comportamientos no se presuponen la interiorización de un valor. Los buenos modales no hacen a uno educado, de la misma forma que el simple hecho de pertenecer a organizaciones solidarias no le hace a uno solidario.

La solidaridad, y el respeto a los demás debe ser algo que se lleve en el interior del ser y que concientice en las realizaciones, que involucre en un desequilibrio valorativo cada momento en que se debe tomar una decisión que afecte al comportamiento y encuentre un equilibrio común valorativo para el bienestar personal y social.

Este estudio procesual, sugestivo de carácter educativo se encamina a lograr una educación netamente virtual mediante una metodología nueva e innovadora que rompa el esquema tradicional y es innovador, porque mejora, refuerza y potencializa las habilidades y destrezas para desarrollar en el estudiante un conocimiento competitivo, capaz de resolver problemas cotidianos en un mundo cada vez más exigente, tecnológico y globalizado.

2.3. Fundamentación metodológica.

Siendo la finalidad de la investigación el poder proponer adecuadas estrategias de aprendizaje que incremente el rendimiento escolar de los estudiantes y consigan un conocimiento que logre enfrentar a una sociedad fáctica, y a través de ésta, ser aplicadas en la asignatura de Inglés de la Unidad Educativa “Mons. Alberto Zambrano Palacios”; la metodología que se aplicará en el trabajo investigativo es de tipo bibliográfico y documental electrónico, con lo cual se pretende dar solución al problema planteado

2.4. Fundamentación legal.

El Ministerio de Educación de Ecuador preocupado en la educación del país en la que permite acceder a las capacitaciones para el Desarrollo profesional – docente y fortalecer su conocimiento con el fin de buscar nuevas metodologías de aprendizaje. Esto se lograra a través de actualización en Tecnologías de la información y la Comunicación (TICs), que buscan dotar a los docentes de

herramientas tecnológicas para incorporarlas en su vida cotidiana y, por supuesto, en su práctica pedagógica.

Los cursos TICs 1 y Herramientas para el Aula TICs 2, están diseñadas para que los docentes tengan un acercamiento inicial a la tecnología e ir profundizando paulatinamente en el conocimiento y uso de la misma, como instrumento que mejora su tarea pedagógica a través de la aplicación de estrategias para el diseño de clases interactivas que incentiven el aprendizaje de los estudiantes en el aula.

Se dará prioridad a los docentes de las instituciones que se encuentren participando en programas de: entrega de laptops, Tablet, inducción al manejo de plataformas, a los docentes que cursarán las maestrías, o programas de Formación Continua virtuales.

Este proyecto se apoya en el Ministerio de Educación del Ecuador, por cuanto el trabajo que el docente, el estudiante y los complementos didácticos y pedagógicos interactúan en el aula y fuera de ella, para que el aprendizaje sea relevante e integral con la finalidad de que el estudiantado tenga un enfoque constructivo y crítico. Para esto el docente debe estar preparado en el campo tecnológico, actualizándose permanentemente en las TIC.

2.5. Pedagógico

Esta investigación está basada en la pedagogía por ser una doctrina primordial en el campo educativo y es sustentable porque existe un conjunto de saberes disciplinarios que buscan tener mayor impacto en la educación, esto puede ser en comprender, organizar una cultura educativa, significativa y pertinente en la formación integral del estudiante.

2.6. Categorías fundamentales.

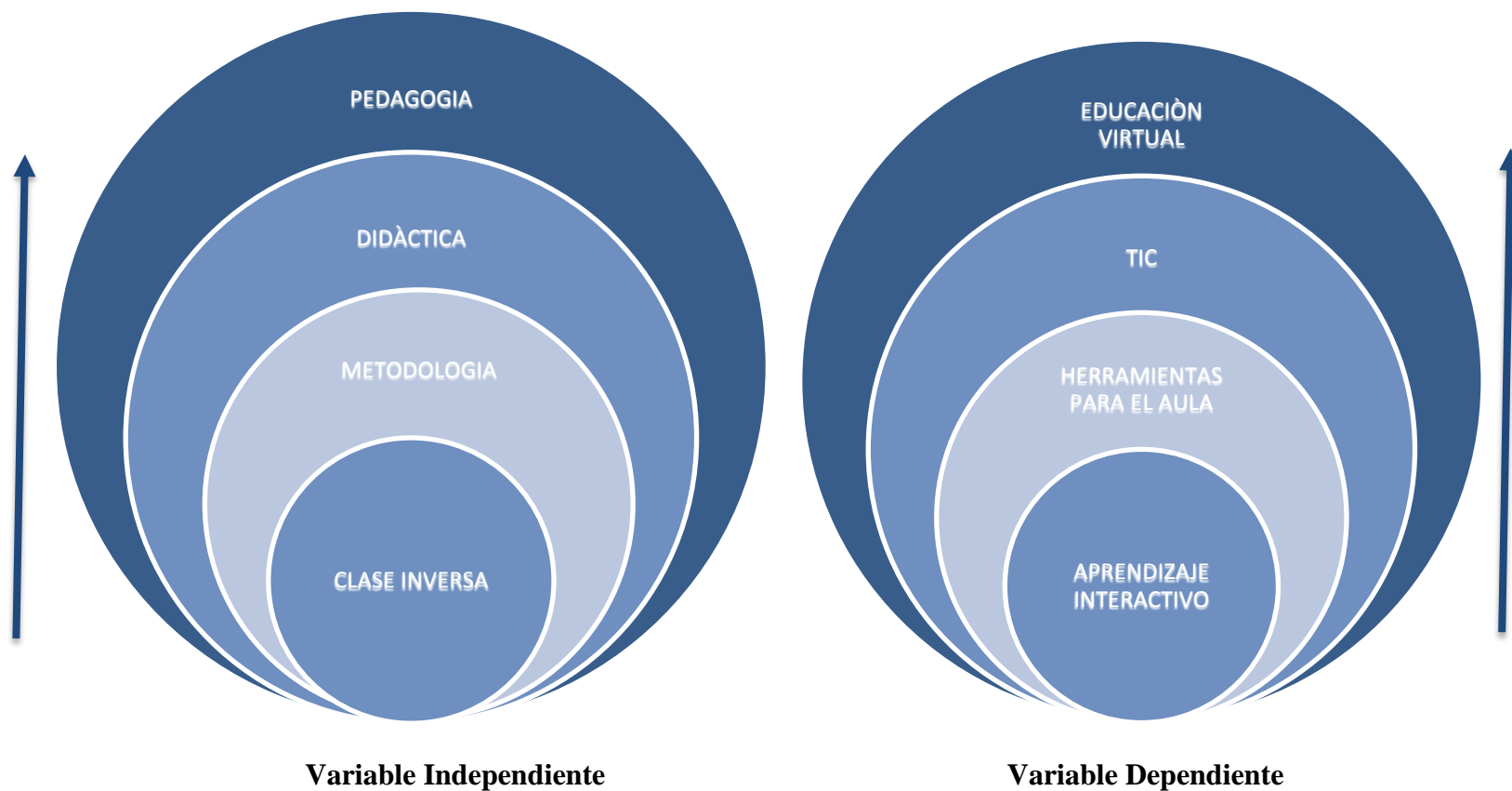


Gráfico 2. Categorías Fundamentales.

Elaborado por: Mario Iza

Fuente: Contextualización.

2.7. Constelación de ideas de la variable dependiente.



Gráfico 3. Constelacion v. Independien.
 Elaborado por: Mario Leonardo Iza.
 Fuente: Marco referencial.

2.8. Fundamentación teórica de la variable independiente.

2.8.1. Clase Inversa.

2.8.1.1. Definición.

Bloom (citado por Achútegui, 2014) afirma que:

“Clase Inversa” o Flipped Classroom en inglés es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y prácticas de conocimiento dentro del aula

Este modelo constructivista acorde a su definición hace un enfoque significativo en el proceso de aprendizaje, en donde el estudiante ocupa su tiempo necesario y lugar adecuado, acorde a sus realidades para adquirir conceptos y generar un constructo simple y propio para su competencia y el maestro también con este proceso dispone de tiempo para realizar otras actividades que beneficien enormemente al educando. Hay un sinnúmero de realidades que este dé un efecto positivo en el aprendizaje. Pues se tendrá la posibilidad de mirar y cambiar el paradigma tradicional que hemos venido aplicando durante décadas y será el momento en que se busque otro nuevo paradigma a fin, por su puesto con éste cimiento educativo vigente.

2.8.1.2. Introducción.

Esta metodología nueva, abre otra posibilidad para aprender de forma sistémica, integradora, crítica y significativa. Este nuevo modelo en la educación va generando paradigmas relevantes para la apoderación del conocimiento y desarrollo del mismo.

Esta “Clase Invertida” también llamada como “Flipped Classroom” en Inglés, está siendo aplicada por muchos docentes de la institución a nivel nacional previo al conocimiento adquirido. Esta metodología actual podría favorecer plenamente el proceso de aprendizaje interactivo mediante la determinación de sesiones de carácter didáctico y distinto a las que aplicamos hoy en las aulas tradicionales.

Este modelo metodológico es una buena manera de aprovechar a las TICs. Un modelo pedagógico que cambia ciertos procesos que de una u otra manera estaban enlazados al aula transfiriéndose al ambiente educativo. Es decir invierte la forma tradicional de comprender una clase.

Se espera que aquellas actividades ligadas a la exposición y explicación de las diferentes temáticas en forma tradicional en el aula pasan a ofrecer fuera del aula a través de las herramientas tecnológicas como lo apreciamos en nuestra vida diaria, estos pueden ser el video o los podcast o comúnmente el internet. De esta manera, el tiempo escolar se dedica fundamentalmente a la realización de actividades que realmente importan para aprender. Según (García , 2013) determina que si se aplica la metodología, clase invertida las actividades a realizarse pueden ser “el ejercicio práctico, la resolución de dudas y problemas, los debates, los trabajos en pequeño o gran grupo, el aprendizaje por descubrimiento, la coevaluación y la autoevaluación, etc.”

2.8.1.3. Origen del Modelo actual.

Este enfoque metodológico fue creado por el simple hecho de apoyar a aquellos estudiantes que faltaban a clases. El docente planificaba para el envío de trabajos a estudiantes que no asistían al plantel. Estas actividades planificadas por el docente generaba buenos resultados y de aquí la idea de este modelo que si bien es cierto, fue significativo y provechoso para el estudiante y el facilitado o docente.

Con este modelo se reconoce el tiempo para resolver situaciones de aprendizaje como se mencionó anteriormente.

Aula Invertida entonces, implica un enfoque integral que pueda combinar una enseñanza presencial directa con métodos que sirva de referencia una perspectiva constructiva del aprendizaje y que, aplicados adecuadamente pueden sustentar todas las fases del ciclo de aprendizaje que componen la Taxonomía de Bloom (citado por Garcia, 2013).

Esto encaja con el paradigma constructivista de la educación. Según Weimer (citado por Garcia, 2013, pág. 3) afirma que “el conocimiento no puede ser transferido sin más, sino que deben ser los estudiantes quienes construyan el significado de dicho conocimiento”. Además, el aula inversa fomenta el interés de conocer y el trabajo común entre todos los involucrados, brindando y consiguiendo un mayor énfasis en estos aspectos del aprendizaje que el proceso de aprendizaje tradicional. Gracias a la significancia y método procesual efectivo, el aula inversa está dando cada vez mayor provecho por su efectividad en el logro y desarrollo del conocimiento, haciendo notar que el estudiante aprende mejor y con mayor entusiasmo y que responde a las necesidades de cada temática en forma crítica constructiva.

2.8.1.4. Conceptualizaciones por muchos autores.

Muchos autores se han empapado de información concerniente a este modelo “Clase Inversa” y preocupados en el desarrollo cognitivo humano, por lo que han notado pertinencia, relevancia y significancia en el la adquisición del conocimiento, teniendo como finalidad las mismas ideas de invertir la forma tradicional a un nuevo modelo procesual educativo. Esta similitudes de clase invertida se basan en las explicaciones y exposiciones que pasan a ofrecer fuera del aula por medio del internet u otras aplicaciones que no requieren red y el tiempo escolar se dedican

fundamentalmente a ejercicios prácticos, a resolver dudas tanto del estudiante como del docente, a debates con pertinencia crítica propositiva, al trabajo en grupo, a descubrir nuevos paradigmas, a la coevaluación y a la autoevaluación, en fin.

Estos autores emprendidos en el tema definen cualidades y características similares del modelo, como por ejemplo: Bergmann y Sans (2012) descubren acorde a su experiencia educativa que este modelo facilita el estudio a los estudiantes, consiguiendo de esta manera tener más tiempo para responder a las necesidades escolares; Johnson y Renner (2012) concluye que el estudiante puede responder bien dichos objetivos planteados en la planificación, ya que este modelo libera espacio para resolver problemas dentro de clase; Weimer (2013) define que los estudiantes construyen su propio enfoque cognitivo; Brooks y Brooks (1999) finiquita que el aula inversa fomenta curiosidad y el trabajo en equipo, como resultado mayor significado que el aula tradicional que se maneja todavía; Bennet (2011) respalda enormemente al modelo por cuanto genera beneficios y efectividad en la adquisición de un conocimiento significativo y que se ve reflejada en el intelecto del estudiante.

Topper y Tucker (2011-2012) también al igual que otros autores mencionados define que el modelo va cada vez más con mayor apogeo positivo en ámbito educativo internacionalmente (García & Barrera, 2013). En fin, actualmente este modelo cae como algo muy enfático, relevante y significativo en la educación. Podemos mencionar a muchos personajes más que están involucrados en este campo del saber.

2.8.2. Espacio de aprendizaje

El espacio de aprendizaje tanto del estudiante como del profesor o facilitador se ve reflejado en esta actual, activa e innovadora metodología para que el estudiante genere y crea su propio constructo dentro del aula y como preparación para tal efecto

acorde al nivel de la temática, fuera del aula, un lugar seleccionado, acogedor acorde a sus necesidades y posibilidades para empaparse de información a través de diferentes herramientas tecnológicas diseñadas para tal circunstancia. De esta manera, la “Clase Invertida” dé mayor significancia en la construcción del conocimiento en el aula mas no simplemente a transmitir y receptor información como lo están todavía realizando en la mayoría de las instituciones.

En conclusión con la aplicación de la metodología clase inversa se puede dar la vuelta al aula en un espacio de aprendizaje activo, colaborativo, abierto, flexible y enfocado principalmente en las necesidades psicoeducativas del estudiante y también en el docente o facilitador que en buena manera genera en gran medida un trabajo eficiente y efectivo con relación a las demás actividades psicopedagógicas que lo realiza.

En virtud de esta fortaleza en el proceso educativo el docente actual debe conocer la situación metódica que se está dando a nivel mundial y centrarse en la planificación con miras a esta metodología que en gran medida aporta enormemente al desarrollo integral del conocimiento.

En este aspecto metodológico fundamental en la adquisición significativa del conocimiento, el docente enfocado al aplicar la “Clase Inversa” prepara su clase con mesura pedagógicamente y con la aplicación de la tecnología en donde involucre todo el proceso de aprendizaje y que el estudiante utilice su espacio propio para relacionar con sus teorías y diferentes actividades interactivas y se involucre completamente con los contenidos dados. De esta manera cuando llegue el estudiante al aula realice actividades para la construcción del conocimiento a través de cuestionamientos, resolución de tareas, debates con sus compañeros, descubrimiento mediante otros criterios, indagaciones de conocimientos no clarificados.

Con estas deducciones expuestas a su favor el estudiante pueda dar sus propios juicios de valor acorde a las diferentes inteligencias múltiples que posee el estudiante y las diferentes destrezas académicas. De esta forma en este encuentro crucial y eficiente entre estudiantes, el docente tienen que seguir un hilo y estar preparado para este ambiente áulico, pero con su fortaleza a la mano que es la aplicación del modelo invertido con el aprendizaje interactivo es realmente efectivo y que no encontrará dificultad en la aplicación de la misma.

Los escenarios y espacios son diferentes de cada estudiante, cada uno con su mayor o menor posibilidad pero muy adecuados para cada uno de ellos porque eligen donde trabajar y realizar sus actividades cómodamente en el lugar donde se encuentren y a la hora disponible pero también hay momentos en que el estudiante tendrá que regirse a normas establecidas de acuerdo a las actividades de entrega y evaluaciones en el nuevo modelo y obviamente en concordancia con el tiempo.

Una vez, formulada y diseñada este modelo, el docente cuenta con la disponibilidad de tiempo suficiente para realizar efectivamente su trabajo, reduce la cantidad de actividades y disminuye el estrés escolar. Problema que se encuentra presente en todas las instituciones educativas y lo más grave en la salud del docente. Entonces también el docente gana bastante espacio y tiempo en todo aspecto laboral académico.

2.8.2.1. Ventajas y Desventajas de la Clase Inversa

Así como cualquier enfoque metodológico, la clase inversa tiene sus ventajas y desventajas y se puede mencionar algunas grandes ventajas que se ofrece a la educación, utilizando este tipo de metodología actual que implica una gran ayuda para la superación educativa del educando y del educador.

- El Flipped Classroom o clase inversa permite inmiscuirse por completo en la materia, visitando las actividades interactivas diseñadas cuantas veces crea necesaria para comprender.
- Fuera de aula, esta metodología programada permite la participación en línea a través de foros, debates, discusiones grupales y personales con los compañeros y el facilitador o tutor, emitiendo juicios de valores propios concernientes al tema.
- Desarrolla el pensamiento crítico y analítico del estudiante.
- En clase, participa activamente mediante la resolución de problemas y actividades de colaboración y discusión en clase.
- Permite al estudiante convertirse en protagonista y ser una parte esencial de su aprendizaje.
- Incrementa el compromiso del estudiante porque este método hace corresponsable de su proceso de aprendizaje.
- El estudiante puede seguir su clase aunque no pudiera asistir al aula ya que las temáticas están dadas en el modelo “clase invertida”.
- Aprende acorde a su propio ritmo ya que pueden acceder al material cuando crea conveniente en tiempo y espacio.
- Actualmente, la mayoría de los estudiantes cuentan con dispositivos tecnológicos en sus manos por lo que les hace aún más eficientes en aplicar el modelo.
- Favorece una atención personalizada del docente a sus estudiantes.

- El docente tienen mayor eficiencia en su desempeño diario por tener más tiempo y espacio en sus actividades.
- Reduce el problema de stress que genera el exceso de trabajo docente.

La tecnología se ha incrementado en la actualidad y esto ha despertado el interés de los estudiantes en lo que es el internet y demás herramientas virtuales que despiertan la motivación y la participación de los mismos en el autoaprendizaje y por supuesto direccionado por el docente capacitado para emplear aplicar esta nueva metodología.

Sin embargo, existen también críticas y desventajas a este método de enseñanza que son indispensables conocer para saber en qué circunstancias se puede desarrollar y poner en práctica este tipo de enseñanza. Se puede mencionar algunas desventajas.

- Para aplicar este modelo se necesita mucha dedicación y esfuerzo por parte del maestro para organizar correctamente sus contenidos y que estos consigan alcanzar los objetivos.
- Si bien es cierto la tecnología ha dado grandes saltos en la educación pero se ve limitado a la conexión permanente a internet que desgraciadamente en algunas zonas educacionales no poseen.
- Algunos estudiantes no cuentan con dispositivos tecnológicos propios por lo que tienen que recurrir a un centro a fin para su realización.
- Implica un costo económico mantener una línea telefónica con internet, esto sería un limitante en el caso de algunos estudiantes que no poseen recursos económicos suficientes.

- La cantidad de asignaturas que se deberían convertir al FC o clase invertida ya que el exceso de información o videos podría confundir al alumno.
- La salud es una parte importante en el ser humano la compañía (A.D.A.M, 2013)menciona que hace referencia que “si un niño pasa mucho tiempo frente a una pantalla podría producirle aumento de peso, problemas de sueño, falta de atención, ansiedad entre otros”.

Estos son algunas de las desventajas que el maestro debe conocer para buscar las alternativas adecuadas para poner en práctica su nueva metodología, pero se cree que cualquier innovación es buena y así como existen desventajas también hay ventajas que hacen que surja positivamente un proyecto de cambio.

2.8.3. Metodología.

La metodología hace referencia a un plan de investigación que permite llegar y concluir con los objetivos planteados para la adquisición del conocimiento por parte del profesorado. En si la metodología se puede entender como el conjunto de procedimientos determinados de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados esperados y deseados por el involucrado en el trabajo y tiene como objetivo dar las estrategias necesarias a seguir en el proceso de aprendizaje (Cortèz & Iglesias, 2004). También, puede funcionar como una guía que describe las formas y pasos para llevar a cabo la investigación, especificando las actividades necesarias para cada parte de estudio de manera sistemática, empírica y crítica (Servdocu, 2006).

Realizar un cambio de paradigmas en cualquier ámbito es sin duda pertinente la aplicación de una metodología adecuada para poder resolver cualquier problema social, especialmente en el campo educativo. Mediante esto se ha logrado configurar, reestablecer, innovar, planificar, crear, etc., un sistema de aprendizaje

para que el estudiante y el profesorado sea capaz de lograr un conocimiento consciente y esencial que aporte enormemente en la sociedad.

Una nueva metodología específica aplicada en el proceso de aprendizaje, debe ser rigurosa, que dé efecto y trascienda significativamente y que más adelante, éste sea un aporte fundamental para crear otra nueva forma de ideología o doctrina en cualquier sistema social y en las necesidades y situaciones humanas en que se desenvuelven en el entorno socioeducativo.

En metodología de la investigación científica se conoce a través de los entendidos del tema que provee al investigador una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica para conseguir el conocimiento factual en el momento (Cortés, 2004). Es así que la metodología está presente en todo aspecto de aprendizaje por lo que una mejor aplicación de la misma se puede lograr y para eso se debe buscar alternativas metódicas en bienestar de mejorar o cambiar el problema suscitado.

2.8.3.1. Enfoque teórico y metodológico.

El modelo que se va aplicar en concordancia con todos los factores involucrados del proceso de aprendizaje tiene como finalidad mostrar un modelo que efectivamente genere en el estudiante un conocimiento factual y relativo con carácter significativo.

Ya se ha mencionado que la “Clase Inversa” o Flipped Classroom se ha puesto en marcha por una experiencia educativa muy relevante y de gran apogeo que tuvo lugar en Estados Unidos de América por unos dos profesores que ya se mencionó anteriormente y que tras compartir juntos en la institución notaron falencias en algunos estudiantes por la no asistencia a clase y preocupados por

aquello desarrollaron un método y que dio excelentes resultados. Su primera realización pedagógica lo hizo en el año 2007, ganando así mas tarde un reconocimiento presidencial a la Excelencia en el aprendizaje y que en la actualidad, aplicada este modelo se mira un cambio positivo en la educación; en sí, en el proceso de adquisición del conocimiento que tenga mayor significancia.

Este modelo pedagógico invierte las actividades de clase tradicional en medios interactivos dando lugar a que el estudiante pueda desarrollar las actividades, apreciar los contenidos necesarios, dar sus criterios personales, debatir en forma dinámica y pertinente y enlazar con todos los compañeros y con su tutor, a través de la red en su hogar o en cualquier lugar donde se encuentre, de esta manera el estudiante aumente la interacción con los compañeros y así genere una vivencia servil socio educativa.

2.8.3.2. Metodología activa.

En este modelo el docente cambia su rol tradicional y adquiere una connotación facta en el proceso cognitivo, ya que en esta metodología el estudiante es quien determine el grado de superación que desea obtener en su aprendizaje, siendo responsable de alcanzar sus metas y objetivos mediante su propio esfuerzo, sin dejar de lado la guía que sería su maestro.

Desde la perspectiva del “Aula Inversa” los conocimientos se constituyen alrededor de las necesidades del educando, de sus ideas, dudas, opiniones y en sí de su pensamiento.

En este ambiente de aprendizaje, el estudiante se convierte en el principal actor de su educación, cambiando totalmente la educación tradicional, el pensamiento crítico se desarrolla con más profundidad ya que es posible debatir sobre las temáticas con más énfasis y análisis, aprovechando la presencia física en

el aula, únicamente solo para los conversatorios sobre las tareas revisadas ya en casa.

Las impresiones que han causado y el compartir experiencias servirán para ampliar posibles soluciones o mejorar incluso algunas perspectivas dadas. Este análisis lo harán gracias a la libertad de tiempo y espacio con que cuentan los estudiantes para su desarrollo cognitivo.

2.8.3.3. Maneras de aplicación.

La Clase Invertida o el Flipped Classroom va enfocada en las diferentes actividades que el estudiante realiza durante la clase y fuera de ella, teniendo un mayor realce en la revisión de los contenidos en su casa o en el lugar donde se encuentre.

Esta metodología implica el conocimiento muy claro de su utilización y funcionamiento para obtener buenos resultados en el proceso de aprendizaje.

- Utilización del Flipped Classroom Clase Inversa.

En cualquier sistema educativo existen muchas diferencias entre estudiantes, unos requieren mayor atención que otros por diversas situaciones ya sean de índole personal, familiar o intelectual y de las diferentes inteligencias múltiples que poseen cada uno de ellos; entonces la utilización de la clase inversa ayuda mucho en este proceso de aprendizaje, en esta modalidad el estudiante puede observar videos, resolver actividades interactivas, leer artículos programados, juegos acorde a temática, etc., varias veces que crea conveniente, detenerlo o retroceder si es necesario de acuerdo a su capacidad comprensiva.

Este modelo tecnológico respeta el ritmo de aprendizaje de cada estudiante, permitiendo que los educandos con problemas de aprendizaje tengan más oportunidad de aprender por la facilidad que el sistema propone, incluso se podrían centrar en el tema que más les cueste entender. Una vez que el estudiante ya lo ha revisado previamente en su casa puede discutir, resolver y dar criterios en el aula, dando prioridad a los contenidos con más dificultad, esto a su vez facilita el trabajo de los maestros ya que podrán reconocer con mayor facilidad y prestar la atención adecuada a las diferencias individuales que los estudiantes poseen.

Para la utilización adecuada de este modelo en la educación los estudiantes y los maestros deben estar capacitados y preparados a la par con el avance tecnológico para responder a esta demanda que en buena forma, brinda eficazmente para el mejor desarrollo del conocimiento en forma significativa y eficiente. Con respecto a la utilización en sí, se puede observar que los estudiantes están más centrados y preparados para responder a esto que se avecina más en el campo educativo.

El docente tienen que cambiar su forma de enseñar a través de la una capacitación y empaparse con respecto a este modelo para que invierta su clase y acoja a este nueva e innovadora metodología. Creo conveniente que no será difícil para los estudiantes en la utilización del modelo y que el docente también no tendrá dificultad, si esto lo toma como una oportunidad de desarrollo; en ambos casos, tanto como para el estudiante como para el docente el cambio de un paradigma tradicional a un paradigma acertable.

b) Funcionamiento integral del modelo.

Este modelo consiste en facilitar los contenidos de la disciplina o asignatura convertidas en un video, en acrósticos, crucigramas, lecturas, juegos, foros, debate, ejercicios temáticos, etc., todo esto interactivamente donde el estudiante puede

apreciar en su casa en tiempo y espacio propio acorde a sus interés de ejecución y luego en clase se puede reforzar con la misma pertinencia pero ya más clara y avanzada porque será el momento en que generar un desequilibrio en el aprendizaje; entonces será el momento en que comience a crear su propio criterio a través de su conocimiento previo y de las diferentes actividades flexibles y de refuerzo que realice con sus compañeros y su facilitador o docente de tal manera que genere un aprendizaje significativo con lo que se espera que el estudiante desarrolle (Soldevilla, 2014).

Mirando de esta perspectiva pedagógica, la eficiencia del modelo realmente es muy conveniente y con pertinencia para su desenvolvimiento en el proceso de aprendizaje en forma positiva del estudiante en donde él, como ente principal en la educación realice actividades contarías a las de la actualidad que viene desarrollando tradicionalmente.

Con esto el estudiante realiza o se empapa de conocimientos en su casa o cualquier lugar que este a través de la revisión de la teoría plasmada en diferentes actividades interactivas para luego en clase realizar los deberes y resolver algún conocimiento desconocido, de esta manera se invierte la clase tradicional a una clase al revés y de gran apogeo.

En esta práctica fundamental del modelo se propone conocer en el tiempo áulico la deficiencia del estudiante frente a un conocimiento desconocido que no es claro y es ahí que el docente debe zafar únicamente dudas, teniendo en cuenta que la o el docente no será el actor principal de la clase sino los mismos estudiante que sean los actores primordiales en el proceso de aprendizaje. De esta manera, los pupilos en el aula realizan actividades prácticas de reflexión, análisis, cooperación, participación, compartencia y en fin y a demás mejora su relación interpersonal entre sí.

También hay que hacer un hincapié con respeto a la labor docente y que aplicado esta modelo los docentes avanzan eficazmente en el trabajo. Se tienen que borrar pensamientos como temor al manejo de dispositivos tecnológicos y que estos pensamientos son un mal augurio para cambiar a un paradigma positivo.

Con la aplicación de la metodología la evaluación será permanente, continua y eficaz en la medición del conocimiento porque en el mismo modelo está programado para su acreditación y obviamente sin acarrear trabajos enormes al docente en la calificación, que esto también estresa al docente y son alguna cosas que se tienen dificultad en la labor escolar pero podemos romper esto forma tradicional de desempeñar diariamente; entonces tratemos de emprender hacia un futuro mejor en la educación tanto para el estudiante con ente activo y primordial como para el docente facilitador de las temáticas.

c) Herramientas para su aplicación.

Los materiales tecnológicos son variados acorde a su finalidad pero la mayoría tienen un fin educativo razón por la cual se ha visto la necesidad de establecer herramientas disponibles y básicas para aplicar y resolver la temática y generar en el estudiante aprendizaje que conlleve a la resolución de problemas socioeducativos. En lo que concierne a la metodología Flipped Classroom existe programas creados únicamente para diseñar al grado o nivel que crea conveniente para el que quiera aplicar con fines educativos y esta vez seleccionar programas que permita facilitar la creación y difusión de videoconferencias, de actividades y ejercicios prácticos sobre el contenido a estudiar. Puedo mencionar algunos que creo conveniente para una aplicación básica.

Tenemos un programa que el facilitador o docente utiliza para compartir las videoconferencias con los estudiantes.

- Blog. Este programa es básico y sencillo de utilizar, una vez diseñada con la temática a tratar.

Esto es un espacio en la web que permite compartir materiales interactivos o pasivos en forma secuencial y esto brinda al estudiante la oportunidad de aportar sus con sus propio puntos de vista. Con este programa, los jóvenes tienen los contenidos tratados a su disposición siempre cuando ellos lo ameriten en revisar.

- Wikis. Es un espacio web que pueden ser creadas, modificadas acorde al criterio personal del grupo que opera o a su vez borradas.
- Edmodo. Es una plataforma educativa similar a una red social pero distinta en la difusión y privativa por lo que no es abierta a la par sino por un grupo determinado. En este caso, una competencia de actividades entre el docente y los estudiantes.
- Twitter. Es una aplicación gratuita en internet que permite escribir textos pequeños, enlaces o imágenes que pueden ser vistas por cualquier persona. Aquí en esta aplicación se puede elegir el comentario que le agrada y comentar
- Facebook. Es una aplicación gratuita en internet que permite enlazar entre personas. El usuario establece su propio perfil, crea álbumes de fotos, comparte videos, escribe comentarios, crea eventos o comparte su estado de ánimo; es abierta a todos quienes están implicados a esta plataforma a menos que sea bloqueados ciertos usuarios o no están implicados en el grupo.
- Moodle. Es un programa gratuito flexible y básico que se utiliza para la creación y gestión de cursos online, desarrollando un entorno virtual de aprendizaje, su objetivo es generar experiencia de aprendizajes enriquecedores. Cuenta con diferentes actividades tales como: comunicación, formativas y evaluación.

También se utiliza como punto de encuentro de colectivos, ya que dispone de salas virtuales de profesores, grupos de trabajos o investigación, escuela para padres, etc.

Otras aplicaciones que permite al docente crear sus propios videos o conferencias desde dispositivos digitales, también editar materiales preexistentes.

- Podcast. Es un archivo sonoro que se puede encontrar en la red puede almacenarse en cualquier dispositivo portátil de audio.
- SlideBoom. Este recurso web nos permite crear presentaciones desde archivos Power Point que más adelante podemos incluir en el blog propio. Permite también recoger retroalimentación de los lectores de la presentación.
- Movenote. Este medio web permite crear presentaciones en línea de forma fácil y sencilla. Al final del proceso de creación, facilita un enlace web sobre el video que se puede compartir en línea.
- Power Point. Este software permite crear presentaciones que puede compartir mediante la temática sin necesidad de internet, cada uno de las hojas electrónicas puede incorporar textos, fotos, ilustraciones, dibujos, tablas gráficas, películas, etc.
- Keynote. Este software permite diseñar presentaciones con efectos y herramientas avanzadas. Ofrece herramientas visuales y permite insertar reflejos y marcos a las imágenes y ordenar datos en graficas interactivas.
- Windows Moviemaker. Este software creado por Windows permite modificar videos de forma sencilla así como crear películas a partir de fotogramas o fotografías digitales.

Otras páginas diversas web que los docentes pueden sacar provecho y reforzar el conocimiento de los estudiantes en forma atractiva. Entre estos se puede mencionar.

- YouTube. Este software cuenta con más de setecientos mil videos educativos. Esto supone una multitud de recursos que el docente debe aprovechar, siempre y cuando esté relacionado con las temáticas planteadas.
- Sophia. Es un software dirigido a estudiantes de nivel preuniversitario por cuanto incluye numerosas imágenes, animaciones, y diaporamas con enlaces a ejercicios interactivos y no interactivos y con un glosario de 1500 palabras.
- Google+. Este medio tecnológico es una combinación de servicios que incluye recomendaciones, videos, chat, mensajería grupal. Se puede completar su propio perfil personal, des de donde podemos compartir links interesantes, ideas videos, fotos, etc.
- Teacher Tube. Este recurso se trata de una web 2.0, tiene las mismas características que YouTube, pero los fines que persigue son educativos, y permite intercambiar opiniones y contenidos necesarios para la construcción de conocimiento.
- Unicoos. Es un programa que permite al usuario apreciar videos explicativos gratuitamente. Esto se puede trabajar con estudiantes desde la secundaria hasta la universidad. Disciplinas a fines como matemáticas biología y química como más relevante en este programa. En este podemos encontrar recursos clasificados por materias y cursos para facilitar la búsqueda de información.
- Khan academy. Esta organización no tiene un fin de lucro y trata de proporcionar una educación para cualquier persona y en cualquier lugar, posee más de 4.300 videos de las diferentes áreas y está dirigido a escolares de primaria y

secundaria. Al inicio los videos estaban en inglés, pero a partir del 2013 ya habían más de 1000 videos doblados, narrados y adaptados al español y otras lenguas. Este programa incluye ejercicios prácticos, tableros analíticos y herramientas docentes para apoyar la educación.

- School Tube. Se trata de la mayor plataforma K-12, comparte videos con toda la comunidad educativa, tiene cierto parecido con la web Teacher Tube, solo que esto garantiza un contenido adecuado ya que previamente han sido analizados, supervisados y aprobados por docentes de la plataforma.

Para concretar es pertinente conocer los programas que permiten la aplicación práctica de contenidos dentro del aula siempre y cuando dispongan de dispositivos portátiles con accesos a internet. Entre estas herramientas son:

- Quizbox. Esta aplicación permite insertar en nuestra página web cuestionarios de respuesta múltiple, esto beneficia al docente que desea conocer a cada grupo de estudiantes según sus necesidades educacionales y proporcionarles los cuestionarios de acuerdo a ellas, esto le permite valorar capacidades distintas para cada grupo de estudiantes.
- Kuizza. Esta aplicación es similar a la anterior ya que permite crear cuestionarios en línea, y a la vez los corrige. Una diferencia es que no permite colgar el enlace en nuestra propia página web.
- Bubbr. Esta herramienta permite crear test y cuestionarios interactivos basados en videos procedentes de YouTube. Primero se reproduce el video y posteriormente se facilita el formulario de respuesta múltiple. Una vez realizado, el estudiante conocerá las respuestas que han tenido correctas y las que han sido erróneas. También se puede utilizar cuestionarios creados por otras integrantes de la aplicación.

- Kahoot. Es una herramienta gratuita con la que se puede crear cuestionarios y concursos para fomentar la participación del estudiante. Una vez creado el juego, el docente facilita el código a los estudiantes y comienzan a participar sincronizados con sus propios dispositivos. Este sistema se basa en el juego permitiendo la obtención de feedback de los estudiantes ya que contestan preguntas en tiempo real. Otro aspecto favorable es, que es entretenida y garantiza la atención a la temática plasmada en el juego.
- ConceptTest. Es una herramienta digital que tiene por objeto la instrucción por pares o “peer instruction” son una serie de preguntas de opción múltiple basadas en los errores más comunes de los educandos con el propósito de fortalecer la eficacia del aprendizaje. Los estudiantes responden a estas cuestiones en pequeños grupos durante la clase, reflexionando, explorando material e interactuando entre ellos.
- Socrative. es un software que se basa en un sistema de respuesta inteligente con el que el profesor propone preguntas, cuestionarios juegos, etc. A los que los estudiantes deben responder en tiempo real desde sus dispositivos. El docente puede supervisar la actividad en tiempo real y comprobar los errores. Al igual que Kahoot, permite obtener retroalimentación a los estudiantes en tiempo real.

Con este trabajo investigativo se ha conocido varias alternativas tecnológicas dinámicas y de gran peso acorde a su grado de aplicación. Con respecto a las herramientas digitales para poder aplicar en el proceso de aprendizaje son seleccionadas acorde a la temática y la visión del creador o el docente que intenta trabajar mediante esta metodología. Pero por la cantidad de dispositivos digitales con las que cuentan en la red no todas van hacer aplicadas y puestas en marcha en la metodología pero si algunas las que sea enfático y que tengan mayor facilidad de manejo y aplicación en el modelo Flipped Classroom o Clase invertida.

2.8.4. Didáctica.

2.8.4.1. Origen etimológico y breve recorrido histórico.

Etimológicamente, el término Didáctica procede del griego: *didaktikè*, *didaskein*, *didaskalia*, *didaktikos*, *didasko*, etc. Cada uno de estos términos tienen en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad (Anónimo, Didáctica).

En la antigüedad clásica griega, el sustantivo didáctica ha sido el nombre de un género literario, un género que pretende enseñar formar al lector, esto hace que los autores tengan íntima relación en sus descripciones y argumentos y que hoy en la actualidad también toman de referencia relevante para aplicar en la educación en sus diferentes procesos de aprendizaje. Algunos que han escrito obras de didáctica han aportado con sus propiedades, con sus sustentos teóricos, estableciendo variaciones en sus ideologías pero de gran importancia para la educación en sus diferentes ámbitos y dimensiones educativas.

Es necesario el conocimiento didáctico. Todos docentes de las instituciones deben tener muy claro el asunto para poder estimar sus actividades en pos de una integración cognoscitiva en la comunidad educativa.

La didáctica sea o no técnica se va aplicando aunque no se dé cuenta de su funcionalidad pero que está ahí conjuntamente en las acciones que hace el individuo racional. En un enfoque educativo, la didáctica juega papel muy importante en el manejo técnico y concienzudo de cómo llevar la situación para la adquisición del conocimiento. Por esta razón, es recomendable aplicar sin prejuicios ni ideas banas el estudio y uso de la didáctica en la educación. Recordar los momentos que se ha aprendido como hoy actualmente y al mismo tiempo estar con una mente activa y abierta a diferentes posibilidades en el proceso de aprendizaje.

La enseñanza como una actividad práctica trata de combinar adecuadamente el saber didáctico, o sea; la teoría con el hacer didáctico y la práctica. Esto consiste en la realización del acto didáctico que tienen que ver con la realización o interrelación de materiales manuales, argumentos teóricos y el intelecto. Según Titone (citado por Mallart, 2016) afirma: “Didáctica es una ciencia practica-proyética, una teoría de la praxis docente”. Se puede considerar también a la teoría de la enseñanza como una teoría práctica. (Mallart, capitulo.PDF, 2016, pág. 1)

En forma general se aprecia que la didáctica es la ciencia de la educación y que debe ser pertinente en cada proceso y acción de aprendizaje. Este debe ser eminentemente imprescindible en los ámbitos y dimensiones de la educación. Por tanto, según (Mallart, Didáctica, 2016) considera que: “la Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando”.

Según el conocimiento acerca de la Didáctica se puede apreciar que debe tener lugar en un contexto curricular o institucional. En realidad esto se emplea pero de manera no planificada en algunos casos puesto que desconocemos como emplearlo en pos de generar alternativas de aprendizaje y que genere un mayor impacto en la adquisición del conocimiento.

2.8.5. Pedagogía.

La pedagogía es un conjunto de saberes disciplinarios que buscan tener mayor impacto en el campo educativo, en las diferentes dimensiones que este tenga, esto puede ser en comprender, organizar la cultura y la formación del individuo racional.

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego *paidos* que significa **niño** y *agein* que significa **guiar, conducir**. Esto se da a entender que la

pedagogía conduce al individuo a un fin para el logro o desarrollo de cualquier conocimiento en forma significativa, constructiva e innovadora y que en la actualidad juega un papel importante en el campo educativo. a pesar que en tiempos antiguos desde su creación siempre ha estado involucrado con su forma y aplicación en el la construcción del conocimiento del sujeto para su realización de premisas académicas y formativas.

Según (Heiva, Arte y Pedagogía, 2010) afirma:

De acuerdo a los expertos, la pedagogía se originó en Grecia antigua. Al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después apareció la pedagogía con la finalidad de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

Sin embargo, se piensa que la pedagogía es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto de estudio la educación con el propósito de conocer, analizar y perfeccionar. Es menester señalar que esta ciencia es fundamentalmente filosófica y que objetiva a la formación en donde el individuo racional pasa de a una “conciencia en sí” a una “conciencia para sí”. Con esta premisa, el sujeto o individuo racional reconoce su lugar en el mundo y conciencia de ser constructor y transformador del conocimiento.

Es fundamental tomar en cuenta que a pesar de la conceptualización de la pedagogía como ciencia es un debate que aún tienen vigencia en la actualidad y que se centra en los criterios científicos que se aplica a las demás ciencias y que no aplican directamente a la misma. Por esta razón, la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto o por lo menos debatible. Este último dependerá del punto de vista con el que se defina ciencia. Según (Heiva , Pedagogía, 2010) deduce que “existen diferentes autores que definen a la pedagogía como un arte, un

saber, como ciencia o disciplina de la naturaleza propia y objeto específico de estudio”.

A través del análisis de la pedagogía se sabe que es el arte de transmitir conocimientos empíricos y valores con los medios y recursos que tenemos a nuestra disposición. Ésta organiza el proceso educativo en los diferentes aspectos tales como: psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad.

Entonces, la pedagogía estudia los procesos educativos lo cual hace difícil su comprensión, ya que es un proceso vivo en la que intervienen diferentes funciones en el organismo educativo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje. Cuando el docente intenta aplicar su pedagogía, crea un conflicto en comprender la definición y se enrumba por ciertos aspectos no tan claros para procesar un aprendizaje y es por eso que crea interrogantes: ¿es una ciencia, un arte, una técnica, o que?. Ciertos profesionales en la educación, para evitar problemas hablan de un “saber” que se ocupa la educación.

Como se mencionó anteriormente, la pedagogía tienen por objeto estudiar la educación en sus diferentes formas, ámbitos con sus respectivas regulaciones para equilibrar el proceso de aprendizaje, desarrollar un conocimiento con significancia y pertinencia. De esta manera, si puede tener las características de un arte. Sabemos que la educación es activa y práctica por su forma procesual y técnica.

2.8.6. Soporte de aprendizaje invertido

Como en todo ámbito educativo, es muy importante contar con diversos recursos y medios para lograr clarificar los contenidos y reforzar el mismo para conseguir el aprendizaje necesario para la vida y es así que todo el conglomerado

educativo necesita de varios elementos que direccionen a una finalidad a desarrollar la cognición del individuo.

En este laberinto educativo que cada vez se torna en conseguir un aprendizaje autentico y se lo realiza haciendo lo necesario y mejor, con paradigmas sustentables pero con el pasar del tiempo se van caducando porque la tecnología cada vez más va en desarrollo y con mayor eficacia en las áreas mínimas de la educación por ende debemos estar empapados en a la par con la tecnología. Estos soportes en la educación son muy fundamentales para su desarrollo y estos ambientes que se expone sustentan y apoyan en cualquier estancia educativa.

2.8.6.1. Ambiente flexible

Este ambiente en el modelo “Clase Invertida” permite incluir diversos estilos de aprendizaje. El docente o facilitador tiene que reconfigurar constantemente los contenidos acordes a la planificación por unidades para que sean alternativos y no caer en la ambigüedad del proceso.

Este ambiente que genera el modelo metodológico crea espacios flexibles al estudiante. Ellos eligen cuando y donde aprender y las veces que crea necesario. El facilitador en el aula de clase es flexible por cuanto sus expectativas son limitadas con relación a los estudiantes que son actores principales del proceso en el aula. Ellos son los que permanentemente desarrollaran diferentes actividades obviamente planeadas por el docente en el modelo. Con respecto a la evaluación también existe flexibilidad pero también alternativas para poder repetir en caso de errores.

2.8.6.2. Cultura de aprendizaje

El docente tradicional centrado en dar información y transmitir conocimientos al estudiante en el aula conlleva a una metodología monótona y aburrida, perdiendo

eficacia y eficiencia en la adquisición del conocimiento. Esta forma de aprender y obviamente principal y con cimientos validos en la educación en su tiempo pero no significativos en la actualidad con relación a las alternativas metodológicas enriquecedoras que van existiendo para aprender.

Esta alternativa metódica se canaliza para lograr alcanzar un aprendizaje auténtico y que sea útil para la vida. Es cierto que, este modelo de clase invertida se trasforma la instrucción hacia un enfoque critico propositivo del estudiante en donde su trabajo está disponible en su tiempo y espacio propio y que en clase sea únicamente para reforzar su conocimiento a través de diferentes actividades y algún conocimiento que no esté claro y que deba ser aclarado por el docente.

Esta experiencia enriquecedora de aprendizaje involucra activamente en la construcción del conocimiento.

2.8.6.3. Contenidos dirigidos.

Los contenidos varían acorde al nivel del conocimiento. El docente debe enfocarse perfectamente en las temáticas seleccionadas para la socialización y de esta forma compartir con los estudiantes. Estas temáticas plasmadas en el modelo de la “clase Invertida” son secuenciales y ordenadas, que a través de los diferentes medios y recursos tecnológicos sean aplicadas y ejecutadas.

Estos contenidos revisados ya en casa por los estudiantes, de igual manera siguen la misma secuencia y dirección en clase pero con un enfoque más profundo del tema por su modelo con la colaboración del docente u orientador. Entonces el docente aplica el contenido dirigido para aprovechar el tiempo de clase, adoptando métodos y estrategias de aprendizaje activo, resultando una gran significancia en el desarrollo del conocimiento.

2.8.6.4. Facilitador profesional

El rol del docente es fundamental en el proceso de aprendizaje por lo que tiene que diseñar aplicando esta método crucial y de gran importancia que aporta enormemente en el desarrollo intelectual del estudiante. El facilitador da seguimiento continuo durante el tiempo de clase, permitiendo actuar más a los estudiantes y que unidamente responder a las diferentes dudas que el estudiante tenga con respecto a la temática.

A más de estar preocupado por su aporte en el proceso de aprendizaje, el docente reflexiona sobre su práctica y tiene que cooperar y coordinar con los demás docentes para revisar y reforzar su metodología y buscar nuevos paradigmas con la finalidad de autenticar aún más en la aplicación del modelo, ingrediente esencial que de lugar al aprendizaje invertido.

2.8.7. PACIE.

El avance de la tecnología ha generado disparidad entre las metodologías tradicionales y la metodología de innovación pedagógica que resulta muy efectivo. Es así que, la aplicación de las TICs en el proceso educativo ha llevado a reproducir la temática en aulas virtuales. Estas aulas como Moodle, Osmosis y muchas más han permitido crear de la realidad al campo virtual. Con estos fuertes el Ing., Pedro Camacho crea una nueva metodología PACIE con el soporte de los diferentes programas virtuales. Esto ha permitido manejar eficientemente el proceso de aprendizaje tanto en los espacios presenciales cotidianos e institucionales (Camacho, 2009).

Como todas las metodologías ajustan a su alcance en conseguir una aprendizaje que sea significativo y práctico y esta metodología PACIE es una de ellas, realmente muy innovadora y utilizada principalmente en la educación. Según

(Camacho , 2008) afirma que PACIE es “una metodología que permite el uso de las TICs como un soporte a los procesos de aprendizaje y auto aprendizaje, dando realce al esquema pedagógico de la educación real”.

El nombre de PACIE que el Ing. Camacho le da, acorde al proceso secuencial es; Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning. Con esto, él propone como elementos primordiales la motivación y el acompañamiento, la riqueza de la diferencia, a la calidad y a la calidez humana versus la cantidad y la frialdad. Incorpora también la comunicación y presentación de la información. Ambientes sociales que señalan la criticidad y el análisis que permita la construcción del conocimiento a través de la interacción y el intercambio de experiencias propias educativas.

METODOLOGÍA PACIE						
N o	ASPECTOS FUNDAMENTALES	FASES DE DISEÑO	Definición	AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje	CONSIDERACIONES	FINALIDAD
1	- Elementos d) La motivación y el acompañamiento e) La calidad y la calidez humana opuesto a la cantidad y frialdad	PRESENCIA	Se refiere a la creación de la necesidad de que los estudiantes se involucren con AVA (ambiente	n) Imagen corporativa; un mismo tipo de texto para títulos y para la información, un estilo distinto de letra y color en la información pertinente, las imágenes deben ser del mismo tamaño o) Recursos atractivos; animaciones, videos, infografías, juegos, etc	Incorpora diversas animaciones relacionadas a la temática que conjuguen con la imagen corporativa.	-Llama la atención del estudiante. -Se siente motivado e interesado en interactuar
2	- Procesos sociales f) La comunicación y presentación de la información	ALCANCE	Se refiere a la fijación de objetivos claros sobre lo que se desea realizar con los estudiantes en la red	Manejo y la organización de la comunicación, información, soporte o interacción (presentar la imagen corporativa)	Tiene claro lo que se debe lograr mediante el uso de: Estándar Marcas y destrezas	-Aprende. -Comprueba que haya aprendido el estudiante.
3	- Logros significativos g) Creación	CAPACITACIÓN Ciclo de diseño (investigar, planificar, crear y evaluar)	Fomenta el autoaprendizaje mediante el AVA	p) Incentiva el enriquecimiento de conocimientos complejos q)	El docente debe fomentar el trabajo y el aprendizaje colaborativo, que los estudiantes	-Estimula el aprender haciendo y el trabajo colaborativo

	<p>h) Guía</p> <p>i) Interacción</p> <p>j) Logro de espacios creativos</p> <p>k) Compartencia de información y conocimientos.</p>				<p>experimente el ejercicio de aprender Hidalgo (citado por ISSN, 2012)</p>	<p>-Incentiva a la investigación permanente</p> <p>-Planifica correctamente las tutorías personalizadas y grupales</p>
4		<p>INTERACCIÓN técnica de aprender haciendo</p>	<p>-Se basa en un alto grado de participación de los pares, los compañeros del AVA</p>	<p>-Permiten socializar y compartir aprendizajes, ideas y experiencias entre estudiantes y el tutor constantemente Camacho (2008)</p> <p>-Estimula, guía y acompaña a los estudiantes en todo el proceso</p> <p>- Motiva la participación del estudiante en línea</p>	<p>Fomenta la socialización entre estudiantes del curso y el tutor y otros estudiantes.</p>	<p>-Genera comunicación constante en el AVA en línea.</p> <p>-Genera AVAS interactivos haciendo uso de algunos recursos como videoconferencias, marcadores sociales uso de slideshows. Otros.</p>
5	<p>Otros Aspectos</p> <p>l) Uso de la tecnología</p> <p>m) Aprender haciendo. Aprender de verdad (Camacho 2009)</p>	<p>E- LEARNING Es un tipo macro curricular.</p>	<p>-Es inherente al Campus virtual</p>	<p>Recibe la información de diversas fuentes multimedios, e hiperxtextuales, y mediante el aprendizaje cooperativo</p>	<p>Ha generado un revolución amplia y novedosa, llena de grandes virtudes en la tecnología, en la pedagogía y en la comunicación</p>	<p>-Aprende de verdad utilizando herramientas y recursos multimedios.</p> <p>-Resuelve problemas complejos de la realidad</p> <p>-Crea productos útiles para a sociedad</p>

Tabla 1. Metodología PACIE.
Elaborado por: Mario Leonardo Iza.
Fuente: Fundamentación Teórica

La metodología “Clase Inversa” que se quiere aplicar, se ve de una manera muy efectiva en concordancia con los demás elementos innovadores que de vuelta a la metodología tradicional que se viene impartiendo todavía. Se debe dar apoyo a los estudiantes para que desarrolle su conocimiento y perciba de forma efectiva la realidad de una manera útil y significativa. Se puede lograr a través del soporte de recursos y actividades interactivas que faciliten su proceso de aprendizaje.

Así como este sistema PACIE facilita un ambiente virtual de aprendizaje, rico en su metódica forma.; sin duda va más allá que de un foro que se pueda consultar un tema específico tratado presencialmente, de un cuestionario de soporte para ensayar y confirmar conocimientos generados, de una publicación de material de la clase que pueda realizar la revisión respectiva del estudiante, de entrega de bibliografía adicional o documentación para profundizar conocimientos, de mensajería en general para motivar el trabajo a través de internet; más allá de lo esperado, PACIE es un generador de procesos fuertes que aporta de verdad un aprendizaje autentico.

Esta metodología de metodologías aportará a direccionar el trabajo que busque mejorar el proceso de aprendizaje y el desarrollo del conocimiento integral del estudiante

2.8.7.1. Uso de la tecnología.

La tecnología en la actualidad juega un rol muy importante en la educación y específicamente en la metodología “Clase Inversa” que esta por aplicar en la asignatura de Lenguaje Extranjera.

En primera instancia, el estudiante como factor principal en el proceso debe tener conocimientos tecnológicos para su desenvolvimiento en la realización de sus actividades; caso contrario sería una deficiencia netamente reprimida por su

desconocimiento pero afortunadamente esta tendencia queda fuera de lo habitual por lo que el estudiante sabe, no como experto en tecnología de punta pero si para el manejo de ciertos programas y aplicaciones tecnológicas y es aquí que se tiene un fuerte para el desarrollo respectivo.

La mayoría de los estudiantes cuentan con dispositivos móviles que lo manejan muy bien mejor que los docentes en la institución. Se ha trabajado utilizando este recurso y con poca claridad en la planificación pero sin embargo, se ve una herramienta muy útil y eficaz para trabajar. Les gusta y se sienten más personalizados y despiertan el interés a pesar que en la planificación no se encuentra mencionada. Entonces a través de estas experiencias áulicas que se han vivido se ha determinado aplicar esta novedosa metodología inversa.

Por otro lado el docente con poca visión en el campo tecnológico se queda truncado por el desconocimiento de ésta, por su uso y aplicación, Que si bien es cierto, es de gran influencia para genera un aprendizaje significativa y que necesita estar capacitados para realizarlo y romper estos paradigmas tradicionales que saben muy bien que es menos efectivo. En la institución donde laboro, he notado que la tecnología se utiliza en menor escala. Pero ante todo este problema suscitado en la realidad de la institución todos queremos mejorar nuestro trabajo con respeto al aprendizaje y para esto se necesita experiencias concretas que llame la atención y estimulo el interés tanto para el estudiante como actor principal en este proceso como para el docente que busca nuevos horizontes direccionados al saber.

Una vez visionado con este modelo, el estuante se convierte en investigador y por lo mismo tiene que investigar los temas dados en el modelo a través de documentos electrónicos que se comparte en internet (google drive); videos tutoriales creados por el profesor (Camtasia, Jing, Sangit, Screener, ShowMe, Movenote, etc.); videos creados, adaptados y editados para ayudar de forma específica el contenido abstracto o problemático (Edpuzzle, Educanon, etc.);

conversaciones en el chat para verificar su progreso e ir resolviendo dudas (Gmail, Facebook, Google Docs., Moodle, Podcast, etc.); y por consiguiente páginas web, música, etc.

Estos programas o softwares lo tienen en su casa los estudiantes para su revisión y adquisición del conocimiento, siempre y cuando tengan Internet, dispositivos móviles o de escritorio y disponibilidad de tiempo. Pero esto debe estar canalizado por el docente con temas y herramientas tecnológicas seleccionadas y adecuadas acorde a la planificación y el alcance pertinente.

Por otro lado, se puede utilizar los blogs (Blogger, Wordpress, Tumblr, etc.); realizar grabaciones de audios (Sound cloud, Audio boom, Speaker, etc.); observar videos (YouTube, Wevideo, Magisto, etc.); enlazar a redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram a través de hashtags o etiquetas, etc.). A diferencia de las anteriores con estas son que por primera vez durante el proceso los estudiantes crean y distribuyen lo que saben sobre el tema que han revisado e investigado.

Por último, como el estudiante es capaz de crear contenidos que trascenderá sus reflexiones personales sobre el tema concreto sobre el que haya estado trabajando, de forma que puedan ser utilizadas por otros compañeros y por el docente mismo. Esto puede suponer: sus propios videos tutoriales, presentaciones, informes, infografías artículos, etiquetas, etc.

Estas formas de utilizar la tecnología representan el tiempo durante el proceso de clase tradicional y en tanto que en la “Clase Invertida”, el proceso de clase sirve para realizar trabajos y proyectos colaborativos conjuntamente con su tutor o facilitador. Con toda esta información he determinado que las herramientas digitales están a disposición de cualquiera que crea conveniente utilizar acorde a su capacidad y son gratuitas en algunos casos son pagadas; pero en sí, éstos promueven

y facilitan el trabajo dentro y fuera del aula, haciéndola eficaz en lograr un aprendizaje muy significativo y actual.

2.8.7.2. Material audio visual para el aula.

La temática plasmada en teoría documental suena algo primordial para conocer e informar para luego generar conocimiento crítico, esto viene encaminado en la enseñanza a permanecer como una metodología expositiva, que únicamente queda allí en exponer la teoría dada en forma menos atractiva y obviamente tediosa en la forma de aprender. Cuando se procesa la forma tradicional de entender un contenido no se consigue a ver su utilidad de lo que éste contiene. Tampoco el docente no tiene suficiente tiempo para un feedback y por tanto desconoce si asimilan o no el contenido y aun peor si el estudiante consigue un conocimiento vano y menos significativo.

Pero más allá, en base a lo teórico, se puede evitar esas falencias que en la metodología tradicional que se viene dando hasta la actualidad. Esto gira a un cambio positivo, aplicando el modelo de “Clase Invertida” en el proceso de aprendizaje, emitiendo el contenido teórico al estudiante a su casa para que revise y estudie cuantas veces sea necesario y a la hora que crea conveniente; y en clase se dedique únicamente a resolver ejercicios, hacer comentarios, resolver dudas de lo desconocido. De esta manera el estudiante conjuntamente con el docente toma conciencia de lo útil que es el modelo de aprendizaje. Es verdad que esta metodología involucra mayor esfuerzo al docente por lo que debe estar preparado obligatoriamente e ir a la par de la tecnología.

El conocimiento de todo este proceso se va palpando, cambiando, innovando y ubicando al revés la clase y por esta razón los materiales audiovisuales son inherentes en la Clase Inversa por lo que los contenidos de las temáticas son invertidas en materiales motivadores y dinámicos, pasando de tedioso a agradables

y de interés; de esta manera, estas herramientas audiovisuales en clase van dando apoyo y refuerzo al conocimiento del estudiante para resolver ejercicios prácticos y profundizar su conocimiento. Estos materiales de apoyo importante están ubicados ya en el modelo para que el estudiante revise antes durante y después de clase.

2.8.8. Integración y enfoque del aula inversa.

Este enfoque metodológico esta ganado auge en el sistema educativo, incluso la educación en línea está aportando en los cambios para mejorar el vasto campo de la educación. Los estudiantes de hoy conviven con la tecnología, van de la mano en todas sus actividades diarias, están inclusive en sus horas de descanso, no para de hacerlo útil cada segundo de sus vidas. Este es un fuerte para que las instituciones miren y cambien de un paradigma tradicional a un paradigma gradual y tecnológico. Devaney (citado por Edutrends, 2014) aporta que a medida que el tiempo avance y que más estudiantes cuenten con acceso a computadoras y dispositivos móviles conectados a internet, se abrirán más oportunidades educativas para los profesores y estudiantes.

No es nuevo en realidad, con relación a otros países, pero sí para nuestro medio donde convivimos y es menester dar respuesta a nuestras exigencias y necesidades para combatir los problemas en búsqueda de descubrir nuevas competencias y adecuar eficientemente frente al avance tecnológico. Debates y experiencias acerca del aprendizaje invertido han aumentado debido a la disponibilidad de contenidos de los MOOC (OIETM, 2013)

2.8.8.1. Criticidad del modelo Flipped.

La Clase Inversa, un sistema metódico que supera la práctica tradicional, invirtiendo las estrategias de aula tradicional a estrategias multimedia e interactivas en programas o softwares descargados o en línea. Todo esta fortaleza que emite el

modelo a los estudiantes para la práctica cotidiana de los temas planteados se ven enmarcados y direccionados eficientemente para el desarrollo cognitivo.

Aunque con esta crítica positiva que se hace hacia el modelo de “Clase Invertida” no basta con solo ubicarle como única. Hamdan (citado por Edutrends, 2014, pág. 20) afirma que “el aprendizaje invertido no debe ser considerado como un remedio para resolver todos los problemas educativos, aunque tienen el potencial de crear un ambiente propicio para el aprendizaje activo, comprometido y centrado en el estudiante”. A esta afirmación, este modelo no es la única forma para resolver problemas educativos. Siempre habrá otra y que con experiencias educativas, el docente dinámico y actual seguirá buscando nuevos horizontes para la educación.

En tanto que se promueve la disponibilidad del modelo invertido el estudiante tendrá problemas en su ambiente por lo que tiene un enfoque diferente a lo que ha venido viviendo en la institución, por lo que debe ir aclimatando su ambiente de aprendizaje con este método invertido. Un entendido de la materia del modelo Flipped menciona que este modelo no permite que los estudiantes se sientan cómodos, pues por naturaleza realizan de una manera diferente y que siempre causará molestias aunque los estudiantes aprendan mejor no les agrada la asignatura o la temática y en el caso del profesor, mientras más utiliza la metodología invertida más bajo será la evaluación docente por parte del educando. Dr. Persky (citado por Simpson, 2014)

Siempre en cualquier estancia educativa con miras positivos y significativas existe el descontento en algún momento por alguna condición desfavorable generado tanto por la cultura de aprendizaje del estudiante como del docente y esto puede generar malestar en la empatía del modelo pero creo necesario que todo modelo vigente tendrá problemas hasta ambientar con todos los elementos de aprendizaje ya sea en su la aceptación al nuevo modelo como en el manejo para su aplicación.

2.8.8.2. Adopción de la tendencia.

Muchas instituciones a nivel internacional han visto que es un gran método enriquecedor para aprender y adoptan por el modelo Flipped Classroom o “Clase Inversa” y lo aplican en forma procesual y significativa. De acuerdo a investigaciones de la Universidad de Monterrey, España (2014) menciona que los últimos años, la popularidad del modelo de aprendizaje ha aumentado gradualmente. Muchos educadores interesados por la educación, encontraron este sistema de aprendizaje a través de internet y optaron por aplicar en sus realidades educativas. Actualmente se quiere aplicar con fines similares pero diferentes a lo que se está dando en la actualidad en diversos escenarios internacionales. Diferentes por que los contenidos y las realidades son únicas de cada institución y con esto debo incitar a realizar el modelo “Clase Inversa” conjuntamente con el aprendizaje interactivo en la asignatura de lengua extranjera.

El profesor Eric Mazur (citado por Fulton, 2014) es considerado como:

Fuente de inspiración, debido a su gran interés en la investigación de la tecnología como elemento para motivar y comprometer a los estudiantes activamente en su propio aprendizaje. Las tarjetas de notas que implementó en sus clases lo llevaron explorar actividades fuera del aula para profundizar en contenidos; a partir de esto desarrolló la pedagogía de “peer instruction” o instrucción por pares.

Estas implementaciones que guardan profunda relación y sus definiciones son innumerables acorde a las perspectiva de cada educador pero con fines direccionados al mismo objetivo y que adoptan el modelo en sus condiciones educativas acorde a sus necesidades y realidades. El modelo que se está implementado en la institución es crucial para romper el paradigma tradicional que se sigue aplicando en la institución, al menos en la asignatura de Lengua Extranjera y por supuesto se puede adoptar en cualquier asignatura.

2.8.8.3. Diseño y aplicación

La metodología “Clase Inversa” implica muchos elementos disparejos por su forma y aplicación pero con mayores fines eficaces y funcionales para generar un aprendizaje significativo en el estudiante. El diseño varía acorde al conocimiento y a la perspectiva que tenga el docente para seleccionar los programas a fines y plasmar la temática planificada en la plataforma adecuadamente.

Las opciones esenciales en la metodología flipped son otros elementos tecnopedagógicos, fundamentales y afines al modelo que acompañan con pertinencia para su construcción.

- Dimensión Pedagógica. Basado en la interrelación de los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje, estos suelen ser.
 - a. La utilización del aula virtual y sus herramientas dentro del plan institucional.
 - b. Softwares para la edición de textos, audio y videos,
 - c. Dispositivos tecnológicos para la elaboración de presentaciones
- Dimensión psicopedagógica. Basado en los recursos de diseño instruccional, relacionado a las actividades para el aprendizaje y la evaluación.
 - a. Aprendizajes por proyectos y colaborativos, como estrategias de aprendizaje.
 - b. Manejo del portafolio electrónico como evidencia del avance de los estudiantes.
 - c. Promoción de actividades de carácter investigativo.
- Utilización práctica.

- a. Producción de multimedia educativo y materiales en diversos formatos. Todo esto relacionado a Lengua extranjera.
- b. Elementos culturales de la institución o temas de interés para el aprendizaje. Estos elementos son los contenidos de la estrategias seleccionadas de la planificación y lo productos a diseñar y producir.

El análisis concienzudo de estas, se determinó por el complemento de las herramientas tecnológicas en el modelo y la propuesta a realizar como objetivos de alcance en el aprendizaje.

El perfil del docente, las características tanto técnicas como réplicas de los estudiantes, la posibilidad y facilidad de la institución, el objetivo mismo del curso, nivel o grado, donde se quiere alcanzar, el espacio en línea o aula virtual del plantel con posibilidad de edición permanente en caso que termine su proceso a corto o mediano plazo, las tendencias educativas en cuanto tiene que ver a estrategias didácticas innovadoras, etc. estarán siempre involucradas e interrelacionadas entre sí en la vida cotidiana del docente y principalmente en el estudiante.

Es fundamental también señalar que en la planificación se realice el diseño de las actividades de aprendizaje y las rubricas de evaluación. Es factible y fidedigno realizar un análisis de esta naturaleza del modelo para dar vuelta al paradigma tradicional que se está aplicando todavía en el proceso de aprendizaje.

2.8.9. Personalizando la educación.

Una vez proyectada la metodología, el estudiante van cogiendo ritmo al sistema de aprendizaje y cambiando su forma de trabajar en el aula y en su casa. El docente también tienen que ir a la par del modelo por cuanto, él es el ente educador que dé las facilidades a los estudiante para realizar dichas actividades planificadas

y dé la guía necesaria en cuanto tiene que ver, a la utilización de las herramientas tecnológicas concretas para la resolución del problemas temático de la asignatura.

Como he mencionado anteriormente que la metodología que se quiere aplicar en la institución es un fuerte que puede ayudar en un trabajo, que cada vez más se está complicando por obvias razones, el avance tecnológico.

Personalizar el proceso de aprendizaje y dar una respuesta adecuada a las necesidades educativas que presenta cada uno de los estudiantes requiere cada vez un mayor esfuerzo por parte del profesor y eso lo notamos en nuestro trabajo diariamente.

Sin embargo, al dar la vuelta al aula se puede establecer un ambiente escolar que garantice que los estudiantes reciban una educación personalizada, adaptada a sus necesidades individuales (Bergmann y Sams, 2012).

Del mismo modo, los educandos puedes seguir su propio estilo de aprendizaje en su lugar adecuado fuera de clase. No se impone reglas de aula para su desarrollo, está esquivo de reglas de aula que les parece incómodo y tedioso. Esto tiene una enorme relación con los fundamentos de educación personalizada.

Esta personalización que genera el modelo en el proceso cae como anillo al dedo al docente por su implicación de manejar a cada uno de los estudiantes y poder atender a cada uno de sus necesidades individuales, que es muy difícil estresante.

Al diseñar el modelo con todos los elementos esenciales de aprendizaje basados en la tecnología, el estudiante utiliza fuera del ambiente escolar y abre una gama de alternativas para que puedan adaptarse a su ambiente de autoaprendizaje con tranquilidad acorde a su ritmo de asimilación para luego emitir sus propios

criterios personales con respecto a las temáticas asentadas en la planificación virtual en la clase.

Invertir la clase es realmente sencilla siempre y cuando esté ya diseñada y nos permite dedicar mayor tiempo para atender a la diversidad presente en el aula de clase y a las diferencias individuales que poseen cada uno de los estudiantes; ya sean sus inteligencias múltiples, habilidades, competencias, intereses, motivaciones, emociones, conocimientos previos, ideas, opiniones, metas, sueños, estilos de aprendizaje, etc.

Cada estudiante requiere su propia respuesta por parte del docente y por ende con esta posibilidad metódica se respeta esas diferencias que nos enriquecen como personas y se consigue responder al máximo sus inquietudes y potencializa a cada estudiante, haciéndoles notar que están aprendiendo y hacerles sentir seguros de sí mismo en el aula y fuera de ella.

2.8.9.1. Cambio del paradigma tradicional

Como se ha hecho una crítica propositiva en algún momento anteriormente, con respecto al proceso tradicional que hemos venido trascendiendo y que está arraigado en nuestros comportamientos profesionales y que los estudiantes también están en este problema. Creo conveniente que este problema se podrá trabajar por el bienestar mismo, tratando de involucrarse más con la tecnología.

Los estudiantes de la institución están más inmersos con respecto a la tecnología en relación con los docentes y creo claramente que nuestros estudiantes están cambiando ya, ese paradigma tradicional de aprender y por obvias razones ellos son los primeros en manifestar que aprenden muchas cosas por cuanto están empapados con cientos de informaciones que llegan a su vida cada segundo cuando utilizan su dispositivo móvil.

Entonces informaciones que viven diariamente, enriquece al estudiante por su propia cuenta, sin tener ninguna metodología de enseñanza en su entorno, y aún más fuerte sería si esta metodología este canalizada y planificada para aprender con ellos.

Entonces no será difícil para los estudiantes la aplicación de esta innovadora metodología de aprendizaje y cambiaría el modo de asimilar el conocimiento e iremos yendo a la par, si aplicamos este modelo. Cambiemos ese paradigma tradicional y sigamos buscando otras formas de aprender.

De esta manera aportamos al cambio y al desarrollo del conocimiento. Sabemos muy bien que cada día durante toda la vida aprendemos algo nuevo pero de diferente manera acorde al avance del tiempo y con las herramientas de la vida y para la vida.

2.8.9.2. Invirtiendo la clase

El aula tradicional se mira como una alternativa vana y poco eficiente. Esta apreciación que se da al tradicionalismo se debe a que la tecnología esta implicada profundamente en la educación. Por esta razón el aula tradicional se quiere invertir para romper paradigmas sobre la metodología de aprendizaje. Ahora bien, muchos autores e interesados en mejorar la educación han visto como una buena alternativa para aprender desarrollar el conocimiento.

Según (Staker & Horn, 2012) menciona que:

Varios autores avistan el aula inversa dentro de uno de los cuatro sub-modelos del denominado Rotation Model o Modelo de Rotación, según el cual dentro de un mismo curso o asignatura, los estudiantes rotan en un horario determinado o bien a discreción del docente entre las modalidades de aprendizaje presencial y virtual.

De acuerdo a esta afirmación se relacionan ambas modalidades y se conoce como blended learning. En esta podría ubicar el aula inversa. Las otras tres modalidades, tales como: In-Class Rotatio model o Modelo de Rotación en el Aula, Lab Rotatio model o Modelo de Rotación en laboratorio e Individual Rotatio model o Modelo de Rotación individual.

- a. **In-Class Rotatio model o Modelo de Rotación en el Aula.** En este modelo los estudiantes rotan dentro del aula entre diferentes metodologías para el aprendizaje, como pueden ser actividades grupales, trabajos colaborativos, tutorías individualizadas, trabajos de lápiz y pale, etc.
- b. **Lab Rotatio model o Modelo de Rotación en laboratorio.** Este modelo en que la rotación produce entre el aula física y un laboratorio o plataforma enfocada al aprendizaje en línea.
- c. **Individual Rotatio model o Modelo de Rotación individual.** Este modelo permite que cada estudiante tenga sus propios recursos tecnológicos y no rota necesariamente en función de cada estación o modalidad en pie.

De acuerdo a los creadores del modelo Flipped, vemos que básicamente se invierte la clase común que se imparte en Clase Interactiva a través del internet, o sea todas las actividades que se realiza en clase a actividades multimedios que se realizan en la casa, pero se sabe que la clase inversa es mucho más que algo simple que se menciona. Implica verdaderamente todos los elementos fundamentales tecnológicos innovadores y la interrelación entre los estudiantes, profesor y los recursos digitales.

La dinámica que más sobresale y que los autores del modelo proponen es comenzar la clase con unos cuantos minutos de debate sobre lo que vieron el pasado día en su casa con la temática, similar a una retroalimentación pero dado y discutido

por los estudiantes y para esto hay que ensayar al educando previo a su intervención acerca del tema hasta que sea capaz de resolver y de solucionar el problema en forma individualizada dando sus propios criterios de valor o construir sus propios conocimientos. Esto en el aula tradicional sería incapaz de hacerlo por su metodología vana, pobre y sin motivación.

Gracias a este modelo, el estudiante aporta en la intervención del docente en clase, puede revisar los contenidos multimedios de la temática en su casa cuantas veces sea necesario y emite juicios de valor propio. Por lo tanto, a través del “Aula Inversa” el docente dedica su tiempo en clase, únicamente para interactuar con ellos, ayudarles, consolidar conocimientos, resolver dudas, aclarar conceptos no claros, guiarles en la resolución de problemas, etc. Realmente una metodología efectiva sin duda.

2.9. Constelación de ideas de la variable independiente.

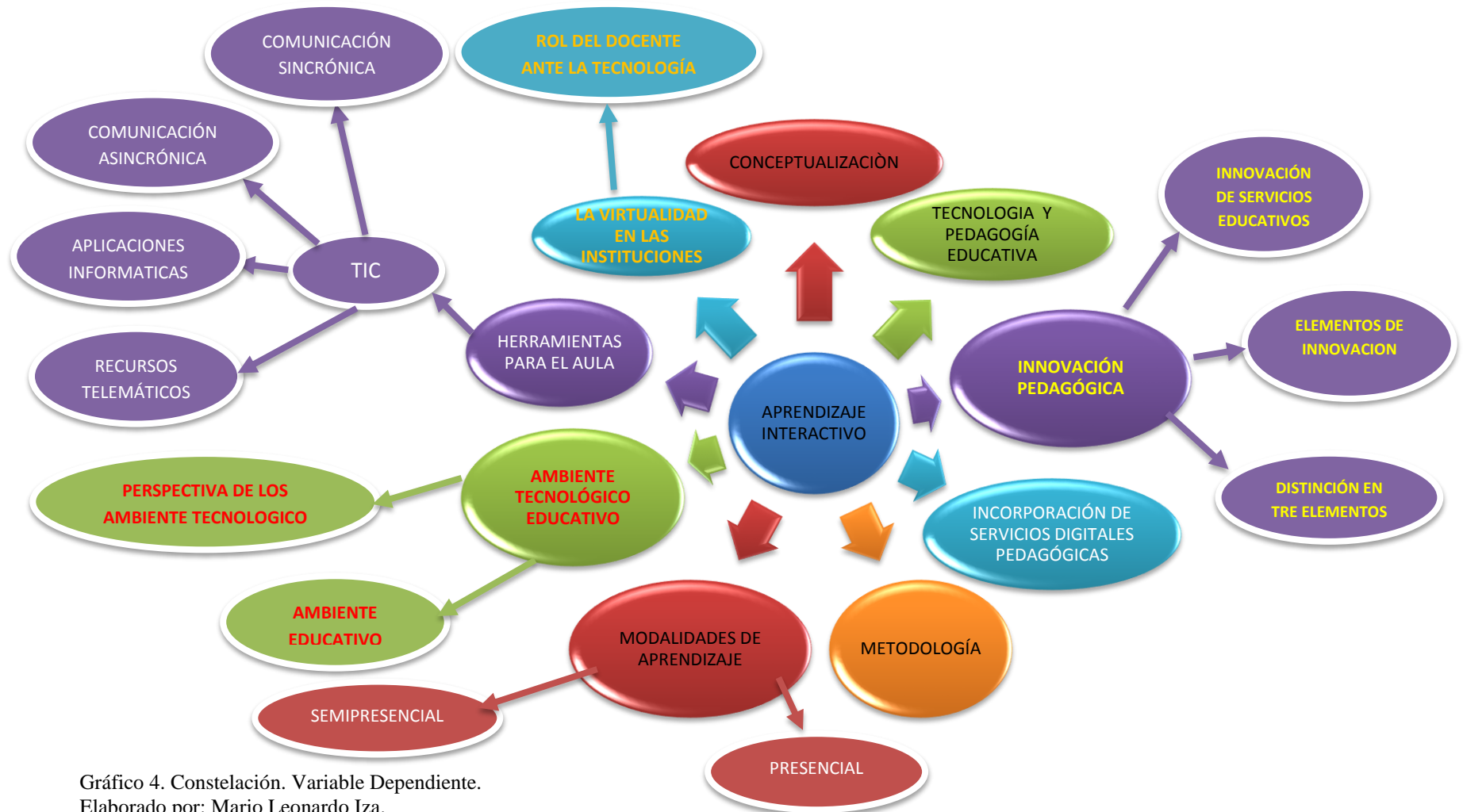


Gráfico 4. Constelación. Variable Dependiente.
 Elaborado por: Mario Leonardo Iza.
 Fuente: Fundamentación Teórica.

2.10. Fundamentación teórica de la Variable Dependiente.

2.10.1. Aprendizaje Interactivo.

2.10.1.1. Conceptualización.

En la educación continua los cambios permanentes y relevantes con respecto a los métodos pedagógicos de aprendizaje. Es por esta situación que el aprendizaje interactivo está presente en este trabajo investigativo. Según (Velez, 2014) aporta que el aprendizaje Interactivo es “uno de esos métodos educativos que complementa cualquier área curricular y se refiere al enfoque pedagógico que incluye el uso de sistemas tecnológicos”. Este enfoque metódico abarca la teoría de Howard Cardener.

Para que el Aprendizaje Interactivo sea efectivo en el proceso es importante que las técnicas del mismo sean pertinentes en el momento de realizar cualquier actividad. Para (Schreiner, 2013) las Técnicas de Aprendizaje Interactivo “permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos”.

Anteriormente, han incorporado ya el uso de sitios web con temáticas formativos relativos a las disciplinas que se imparte en el aula educativa, de manera que han convertido en herramientas útiles y básicas para la labor docente. Las personas entendidas en la tecnología para la labor docente. Han creado lo que se denomina “aulas virtuales”, en la medida en que, sin disponer de un espacio físico real, incorporan diversos elementos que están presentes en el aula presencial. Estos elementos que son los contenidos formativos, sistemas de evaluación y procedimientos de interacción entre estudiantes y profesores, elementos que según

McComack & Jones (citado por Arenas, Domingo, Molleda & Rios, 2009) son necesarios para poder hablar de formación a través de internet.

El trabajo docente es básicamente transmitir conocimientos, habilidades y destrezas que no dejan de ser una base para adquirir información, y dado que el Internet es un medio de transmisión de información. La red influye evidentemente en la acción docente y lo más importante, inevitable. Por lo que el facilitador que es el docente en el aula y fuera de ella se va adaptando a la tecnología, encontrando en ella nuevas formas de aprender, diseñando nuevos materiales didácticos a través de sus diferentes aplicaciones interactivas, dinámicas e interrelacionadas entre si, con toda la comunidad educativa en tiempo real.

Principalmente, estas formas de aprender, los diseños con que aprende a través de sus aplicaciones genera en el estudiante una fase de desarrollo significativo y coherente con su realidad. De tal forma que tanto el docente como los estudiantes aprenden mejor.

Con la tecnología incrustada en la educación, todo el proceso de aprendizaje se transforma para realizar un trabajo eficiente y eficaz por el facilitador y el estudiantado y aprender en forma dinámica e interactiva a través de las diferentes aplicaciones multimediales.

El Aprendizaje Interactivo se refiere al uso de tecnología en las aulas y esto surge con mayor auge a partir del año 2000. Este método del Aprendizaje Interactivo se lo cataloga como reciente ya que la generación Red o generación Y es la primera generación que crece en constante contacto con los medio digitales, mediante este aprendizaje se evidencia un cambio significativo; ya que el profesor pasa de ser un poseedor del conocimiento a facilitador del mismo. Esto genera en el educando un conocimiento que no sea solo para el momento sino que genere en el algo

significativo para su vida. Esto implica el cambio de la temática de la instrucción por la comprensión.

Los principales componentes de este aprendizaje son los medios tecnológicos y las herramientas digitales como blogs, enciclopedias electrónicas e incluso redes sociales, las Tablets, computadoras celulares inteligentes, redes de internet etc. Estos recursos y materiales tecnológicos, remplazan con facilidad al libro, cuadernos y esferos de la educación tradicional. Este método ha tomado mayor fuerza e importancia en la educación a distancia donde la mayor parte el educando se prepara solo, y en base a indicaciones que se les ha proporcionado aquí es necesario la utilización y aprovechar al máximo los medios como skap, webCT entre otros.

2.10.1.2. Tecnología y Pedagogía Educativa.

La tecnología va de la mano con la pedagogía; sin embargo hay que analizar y darle prioridad a la primera, porque se avecina un futuro totalmente tecnológico en la educación gracias a los avances que la misma proporciona sin dejar de lado la labor del maestro como guía orientador del conocimiento.

La educación es un campo que se encuentra en constante cambio gracias a los avances de la ciencia y el incremento de la tecnología, que hace necesario que los estudiantes y maestros cada vez estén más identificados con ella.

Esto a su vez, permite adecuar una buena pedagogía sin restar importancia a lo tecnológico que se está apoderando de todos los ámbitos, incluido el laboral que es el que mayor anhela conseguir los estudiantes con estos recursos innovadores.

A comienzos del siglo XXI se vislumbra claramente la plasticidad que internet iba a trasladar a las modalidades de aprendizaje y la riqueza que la combinatoria de sus posibilidades iba a traer consigo (Pérez, 2014).

En este sentido no se ha defraudado, y todavía hoy siguen explorándose modelos que van desde el aprendizaje en línea sin tutor y sin grupo al aprendizaje presencial con tecnologías, dibujando una línea imaginaria que podríamos trazar entre la modalidad presencial y la modalidad a distancia, pasando por la semipresencial, según el mayor uso de las tecnologías en el aula.

Esta forma de pedagogía tecnológica que incluye en la educación contemporánea hace más eficiente y efectivo pero a la vez; un reto, en búsqueda de una metodología adecuada que lleve hacia la excelencia en la educación.

2.10.1.3. Innovación Pedagógica.

La educación fluctúa desde dos grandes visiones que son: los cambios instrumentales y tecnológicos y la evolución de las teorías pedagógicas. Muchas son las novedades aportadas por el desarrollo, la teoría y la práctica pedagógica, ciertas corrientes metodológicas provienen desde antes de la aparición del internet y las tics (Aula Planeta 2014), sin embargo con la aparición de estos medios tecnológicos han cobrado mayor realce en la actualidad.

Con esta factibilidad en la educación, el proceso de aprendizaje va cambiando acorde al ritmo del avance tecnológico y se va mirando muchas estrategias disponibles para mejorar el proceso de aprendizaje. Se puede mencionar algunas estrategias de aprendizaje que ayuda a desarrollar el conocimiento del educando, haciéndole más efectivo su percepción.

- a. **El Aprendizaje Móvil** es una gran innovación pedagógica denominada en inglés como “Mobile learning” que se remonta a tiempos pasados en la educación abierta o a distancia, es claro que este tipo de aprendizaje no pretende sustituir la educación presencial sino más bien la complemente y se constituya en un apoyo para la educación y por lo tanto se convierta en una innovación pedagógica. (Tejedor 2014)

Los beneficios que aporta este dispositivo para la educación son múltiples. Es un sistema mixto de aprendizaje móvil y presencial. Este genera un nuevo comportamiento de los estudiantes frente a los profesores, permite un ambiente más agradable y de confianza, disminuye el número de estudiantes que por el tiempo y el espacio no pueden integrarse al sistema educativo habitual.

- b. **El Aprendizaje Colaborativo** trata acerca de un trabajo conjunto entre estudiantes y maestros, utilizando la diversidad de medios tecnológicos con que contamos en la actualidad, pero hay que resaltar que a la hora de realizar sus tareas los estudiantes son autónomos y el maestro se convierte en un guía, orientador y dinamizador de los procesos y tareas.
- c. **Trabajo por Proyectos**, busca lograr objetivos que requieren de una organización y un trabajo cooperativo que organiza los procesos de aprendizaje, por lo tanto este implica el trabajo grupal y por ende la colaboración masiva del grupo que lo conforme.

Las tics son una herramienta indispensable en este sistema.

- d. **El Enfoque Pedagógico** por competencias se basa en un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades que se configuran para capacitar a una persona en la realización de una tarea. (Martínez 2014)

Este enfoque ha permitido que la concepción que se tenía de educación y trasmisión de saberes únicamente por el maestro cambie, y en la actualidad gracias a estas competencias se ha logrado desarrollar el intelecto de los educandos de mejor manera.

- e. **El Aprendizaje Analítico** también conocido como adaptativo se basa en la relación usuario-ordenador que permite suministrar contenidos, ejercicios o experiencias de aprendizaje que se adaptan al rendimiento del usuario.

Este enfoque también se lo conoce como un sistema experto, es decir programas que aprenden de la interacción con el entorno (Juliá 2014). El aprendizaje analítico se basa en la sistemática evaluación del rendimiento del estudiante y en la mejora constante de las estrategias de instrucción en función de esa evaluación.

- f. **Aprendizaje enfocado a la Solución de Problemas**, es un método pedagógico que organiza las actividades con miras a solucionar un problema o algo que impida que los objetivos sean cumplidos, buscando la manera más apropiada para resolverlos.

- g. **Aprendizaje por Exploración**, consiste en desarrollar la curiosidad innata de cada estudiante potenciándole a investigar y explorar nuevos conocimientos, esta exploración tiene que ver con el método científico y se aprovecha del desarrollo de la heurística, como disciplina de la invención y el descubrimiento que forma parte intrínseca al desarrollo de la ciencia.

- h. **Pedagogía Inversa o Flipped Classroom**, este método en la actualidad ha adquirido cierta notoriedad, y consiste en transformar las clases magistrales en videos que son distribuidos a los estudiantes antes de la clase. Acorde a (Pérez 2014) menciona que la finalidad de la pedagogía inversa es ser discutidos o analizados en la clase presencial, porque se supone que ellos ya lo han revisado

con anterioridad, esto restaría trabajo al docente en el momento de su tutoría, que sería menos explicativa y más razonada y reflexionada por los mismos estudiantes.

2.10.1.4. Innovación de Servicios Educativos.

Dentro de esta innovación debemos considerar a los conjuntos de tecnologías, herramientas programadas y funcionalidad que se constituyen en entornos educativos digitales, existe mucha variedad y está en constante evolución, en la actualidad existen muchos diseños y servicios que han sido pensados directamente para la educación o de alguna manera se están adaptado a ella; así podemos citar algunos modelos de servicios educativos como:

- a. Libros de texto digitales que no son otra cosa que los textos comunes pasados al formato digital, lo que realmente se sustituye en este caso es el papel por el formato digital, también existen libros digitales que incluyen actividades, audiovisuales, ejercicios, plataformas de creación de contenidos y que proporcionan una infinidad de conocimiento.
- b. Entornos digitales para la gestión del aprendizaje, trata de un gestión y organización del diseño instruccional, que permiten la gestión de alumnos, a la organización de objetivos de aprendizaje y de actividades así como su secuenciación temporal. Moodle es una plataforma de las más conocidas que se dedican a la gestión del aprendizaje.
- c. Redes sociales educativas se refiera a los múltiples sistemas digitales que permiten la integración y compartición de recursos entre estudiantes y profesorado.
- d. Sistema colaborativos apoyados en el uso de ordenadores estos servicios digitales permiten que los recursos sean puestos en común para compartirlos en

el comunidad educativa y así colaborar en el incremento de herramientas coherentes para el sistema de aprendizaje

- e. Recursos educativos digitales abiertos son ambientes digitales o bases de recursos educativos que enmarca desde objetos de aprendizajes a lecciones, etc, que se podrían utilizar en la didáctica, como recursos abiertos también se puede contar las numerosas bibliotecas virtuales, o plataformas de contenidos autonómicos de acceso libre que benefician a los educandos ya que no tienen un costo económico y sirven mucho en el avance educativo.
- f. Blogs y micro-blogs son sistemas de publicación y repartición de información, también según su alcance pueden llegar a funcionar como redes sociales, grupo de interés y líderes de opinión en el uso de recursos educativos.
- g. Cursos masivos abiertos en red, en la actualidad impartidos con el carácter universitario que utilizan la red, y su forma usual son los audiovisuales tiene una corta duración y son visitados por un gran números de estudiantes.
- h. Computación en la nube consiste en memorias localizadas en servidores remotos que dan paso al almacenamiento de datos que puede proporcionar el usuario, como de aplicaciones que este usa. En la educación se la utiliza como una fortaleza muy notoria.
- i. Realidad aumentada es una combinación de la realidad con dispositivos de información virtual, sirven para ampliar y mejorar el conocimiento que se tiene sobre algún tema, o simplemente aumentar el conocimiento.
- j. Geo-localización al servicio de la educación se basa en la utilización combinada de diversos sistemas de sensores y señales radioeléctricas que permiten fijar la situación de un dispositivo en su lugar concreto del planeta (Tejedor , Martinez,

& Julià, 2014) es muy necesaria ya que le alumno aprende mucho más mirando, recorriendo y conociendo lo que es tema de estudio.

- k. Simulador interactivos, estos sistemas digitales permiten al educando apreciar situaciones, procesos que les resultan muy parecidos a la realidad, que incluso el alumno puede interactuar, estos simuladores ayudan a reproducir situaciones como si se tratara de una realidad pero sin correr los riesgos que esta conlleva.
- l. Juegos educativos en la red, son aquellos que con finalidades educativas y didácticas presentan a modo de juego el aprendizaje y favorece la participación grupal al mismo tiempo, una gran ventaja es la búsqueda de soluciones mediante el razonamiento y si no lo consiguieren a la primera pueden aprender de los errores y rectificar.
- m. Wikis educativos Son sitios web que permiten la intervención de varios usuarios, convirtiéndose en un espacio de compartir ideas y colaborar para mejorarlas, son de gran utilidad en la educación ya que mientras más usuarios intervengan y editen, se entiende que cada vez será para mejorar y aprender algo nuevo.

2.10.1.5. Elementos de Innovación.

Son aquellos dispositivos tecnológicos que permiten aprovechar de mejor manera el potencial de cada estudiante, y que sea muy necesario que todo docente conozca y utilice en las aulas para mejorar el sistema de enseñanza. Entre ellos se menciona:

- a. Proyector son dispositivos que proyectan sobre una pantalla o simplemente sobre una pared en blanco, pueden ser portátiles o fijos.
- b. Pizarras electrónicas permiten la conexión a internet, amplían las presentaciones, utilizan el tacto para interactuar con la pantalla, las pizarras

electrónicas tienen una ventaja que están iluminadas por sí mismas, también archivan actividades realizadas en ellas.

- c. Tabletas son dispositivos muy versátiles y su tactilidad y transporte ha permitido a muchos estudiantes optar por una de ellas, ya que se han ido adaptando múltiples funciones de un ordenador y el teléfono portátil, con la ventaja de su tamaño que es muy accesible.
- d. Teléfonos inteligentes también llamados Smartphone, en inglés poseen muchas otras aplicaciones además de hacer llamadas, como el acceso a internet, la reproducción y captación de imágenes y videos, esto permite el uso de la comunicación y colaboración entre compañeros beneficiando el sistema de aprendizaje.
- e. Wifi en las aulas consiste en la emisión de ondas inalámbricas que permiten el acceso a internet, que debe ser capaz de llegar a todas las aulas y soportar el acceso simultáneo de cientos o miles de estudiantes.
- f. Impresoras convencionales están conectadas a un ordenador o a una red, pueden escanear, reproducir a color, la idea es que complementen las actividades escolares didácticas, las impresoras tres dimensiones son capaces de reproducir en volumen diseños, se considera una innovación tecnológica no muy accesible por su costo.
- g. Robots educativos ayudan en el aprendizaje, y se utilizan para promover el espíritu científico y constructivo de los educandos, en cuestión de programación son la ciencia hecha realidad.

En verdad, existe numerosas herramientas tecnológicas adecuadas para cada actividad y cada día están apareciendo muchas más y con cada finalidad acertada para mejorar la vida del ser humano integralmente.

2.10.1.6. Distinción entre Elementos.

La tecnología va en aumento y desarrollando al criterio de su creador pero se va mirando que cada herramienta o dispositivo se enmarca a su propia funcionalidad y en verdad no es fácil agrupar las funciones de cada uno. Esto involucra rehacer obligatoriamente nuevos cambios, una innovación en su contexto digital periódicamente. Esto es factible en el campo educativo.

Muchos medios se nublan en las prácticas, la utilización de cada codificación y la pedagogía o la forma de aprender con la tecnología. Un poco disfuncional en algunos casos, pero el logro con estas distinciones es realmente eficiente para aprender mejor.

De la misma manera se puede considerar que cuando un nuevo método se trata de implementar en la educación se debe seleccionar adecuadamente acorde a las finalidades educativas que sean coherentes con la temática y adaptables en el entorno real del estudiante.

Diversos autores indican que este proceso de continuo movimiento de las técnicas, dispositivos y métodos de conjunto técnico a otro es lo que ha sido reconocido como clave de la innovación pedagógica.

2.10.1.7. Incorporación de Servicios Virtuales Pedagógicos.

Incorporar los servicios virtuales a los estudiantes y docentes en el proceso de aprendizaje es un pedestal fundamental para mejorar la forma de trabajar en el entorno educativo. Una pedagogía virtual lleva de la mano a las capacidades de cada uno de los actores educativos para que se involucra significativamente en la vida escolar y en la sociedad en general.

Para involucrar estos servicios digitales se debe tomarse en cuenta los periodos de duración. Anteriormente se ha mencionado que si la temática plasmada en el modelo Flipped Classroom es un fuerte para el aprendizaje pero se debe ir cambiando las estrategias de ejecución cada vez. Se puede decir que estos servicios digitales pedagógicos pueden durar un corto plazo, es decir en uno o dos años dependiendo al cambio del currículo nacional, entre estos se puede mencionar a los libros de texto digital, los recursos educativos abiertos, los sistemas wiki, blogs y micro blogs, computación en la nube etc. Por otra parte el de mediano plazo que tienen que ver en torno a la actualidad, un poco más amplia acorde a su utilización; puede ser las redes sociales, los entornos virtuales educativos de gestión de aprendizaje, juegos educativos, etc.

Por último, los de largo plazo que tienen que ver en torno al curso 2018/19, con posterioridad se habrá desarrollado, aunque con menos posibilidad; entre estas se puede decir a la realidad aumentada, a la geolocalización, los simuladores interactivos, etc.

2.10.1.8. Metodología.

Este proceso conlleva un gran trabajo que consiste no solo en trasladar lo clásico a un sitio web, ya que se debe considerar las diferencias que existen entre lo tradicional y lo tecnológico adaptándolos al nuevo espacio para que sean utilizados y aprovechados al máximo por los estudiantes. Para crear un aula virtual se emplean diferentes medios tecnológicos, que deben llegar al estudiante utilizando un lenguaje sencillo y claro, la independencia en la plataforma, adecuadas visualizaciones de los contenidos, resoluciones en pantallas entre otras. La preparación de los contenidos a publicar en la web se deben analizar con mucho cuidado ya que transformar un documento a pdf o en un archivo HTML es sencillo, sin embargo se los debe diseñar tomando en cuenta que a la interactividad que

proporciona los hipervínculos, los cuales permiten hacer no lineal a una lectura. Los sitios web cualquiera que fuera la asignatura deben reunir varias cualidades y deben presentar los mismos servicios y secciones que se pueden destacar como:

- a) Novedades que recogen todas aquellas noticias y novedades surgidas durante el transcurso del curso, incluyendo la fecha de incorporación de las mismas a la web y sus enlaces directos, asimismo en esta sección se han ido publicando las convocatorias de exámenes y las notas obtenidas.
- b) Asignatura Incluyendo el programa de la misma, los criterios de evaluación, la metodología docente empleada, los sistemas de evaluación, etc.
- c) Material de clase, con los materiales empleados en clase (transparencias, ficheros relacionados con diversas aplicaciones informáticas, copias de seguridad, etc.) numerosos enlaces directos a fuentes de información del temario de la asignatura.
- d) Profesores, que proporcionan a los estudiantes la información necesaria para localizar a sus profesores tanto presencialmente como a través de las tutorías electrónicas.
- e) Alumnos en esta sección incluimos diversas herramientas que posibilitan tener una mayor comunicación

2.10.1.9. Modalidades de Aprendizaje.

En pleno siglo XXI se puede apreciar y valorar el avance que el internet brinda a cualquier modalidad de aprendizaje, y no se ha visto ningún inconveniente sino todo lo contrario a servido mucho para la educación sea esta presencial, semipresencial y a distancia sobre todo.

Uno de los fuertes o pilares esenciales es saber aprender del estudiante o saber aprender simplemente, es aquí donde los alumnos según su ritmo de aprendizaje resuelven, analizan y luego sustentan y debaten en el aula con sus conocimientos previos.

a. Presencial.

La educación presencial también necesita de una aula virtual ya que su fortaleza será el prepararse antes de ir a las aulas, según el ritmo de captación o avance que el alumno considere pertinente obtener antes de ir al aula, para posteriormente en lo presencial pueda aclarar, concluir y analizar con más profundidad, con la guía que será el docente y con más alternativas de opinión que serán sus compañeros, fomentando el trabajo en grupo y el compartir ideas y conclusiones, que beneficia mucho al sistema educativo y mejora la interacción personal.

b. Semipresencial.

Este tipo de modalidad incluye aula, tutoría y autonomía, esto implica que el educando se esfuerce un poco más y tome conciencia de su rol como estudiante que es responder al sistema semipresencial demostrando la responsabilidad y dedicación que este implica, aquí se medirá el conocimiento, enfocándose en el esfuerzo que el alumno realice por conseguir el conocimiento y se valora su esfuerzo y dedicación.

2.10.1.10. Ambiente Tecnológico Educativo

En el nuevo espacio social todavía no hay escenarios específicos diseñados para la educación o si existen son muy pocos. Esto debería pensarse seriamente antes de crear los espacios telemáticos educativos. Hay una enorme labor de

formación de agentes educativos por llevar a cabo. No hay que olvidar que la mayoría de los maestros somos analfabetos funcionales en el nuevo espacio social, ni que la didáctica del entorno virtual todavía no ha dado sus primeros pasos.

La emergencia del entorno cibernético supone una expansión o ampliación de la realidad, así como las ciudades, las urbes y los estados generaron nuevas formas de realidad social, así también este entorno está creando nuevos escenarios y posibilidades que son reales por su impacto sobre la sociedad y sobre las personas, aun cuando se produzcan en un medio que no es físico y corporal sino electrónico y representacional.

a. Ambiente Educativo.

Se debe diferenciar entre ambiente educativo tradicional y ambiente educativo virtual, cambiando el pizarrón y pupitre por el monitor y los diferentes periféricos, pueden ser portátiles o estar conectados a una red educativa, la ventaja de este medio es que se puede disponer en clase, en casa o en cualquier lugar donde exista conexión a internet, ampliando la oportunidad de su disponibilidad en cualquier momento.

b. Perspectiva del Ambiente Tecnológico.

Los procesos educativos están siendo transformados a medida que avanza la tecnología, las redes digitales son parte importante de este cambio, pero no hay que dejar de lado las tecnologías coadyuvantes como son la radio, la televisión, el teléfono, el dinero electrónico, las tecnologías multimedia etc. Un nuevo espacio social es construido gracias a las nuevas tecnologías. Cabe destacar que para que esto se dé, es necesario la preparación de los maestros especializados y actualizados en lo que concierne a tecnología en las aulas.

El espacio virtual que tiene como mejor exponente la red de internet no es presencial sino representacional, no es proximal sino distal, no es sincrónico sino asincrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados en distintos lugares.

Mediante las redes electrónicas es posible tele-trabajar, investigar, entretenerse; entre otras muchas cosas más que implica al estudiante frente al monitor, y no solo en el ámbito educativo se ha visto esto sino también en el ámbito laboral y social. Por esta razón, no basta con solo enseñar o introducir conocimientos sobre literatura, ciencias y números que siempre seguirán siendo necesarios en el entorno urbano y social, pero de manera progresiva gran parte de la vida se extenderá hacia el ámbito electrónico y virtual; por lo que se considera sumamente importante cambiar la educación tradicional guiándola al mundo cibernético.

Esta dirección de los entornos implica la invasión de un nuevo ámbito social, al que hay que conocer para poder moverse y actuar acorde al avance y es por esta misma razón que se deben plantear nuevos retos educativos enfocados a la tecnología

2.10.1.11. Herramientas Para el Aula

El Ministerio de Educación del Ecuador ha puesto en marcha un programa de capacitación a los docentes para el manejo y uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje. Es importante indicar que el aprendizaje es complejo por sus diferentes procesos para llegar a su determinación. En el campo de la educación, cada vez se va canalizando nuevas formas de aprender.

El avance tecnológico ha generado un desarrollo en todos los ámbitos sociales, especialmente en la educación y por ende, las herramientas tecnológicas

para el aula son de gran utilidad para lograr un aprendizaje significativo con sus diferentes aplicaciones determinadas, los cuales son muy dinámicos, interactivos e innovadores en todos sus aspectos.

Las herramientas tecnológicas establecidas por las rectorías buscan dotar y mejorar el desempeño del docente y del estudiante para trabajar de forma dinámica interactiva y adecuada. Con esto, tanto el docente como el estudiante interactúan sus actividades, haciéndolas más efectivas, concretas y sencillas en la generación y desarrollo del conocimiento. Una vez que el docente y el estudiante conozca de su manejo y utilización será un aporte constructivo e innovador en la educación actual y así se ira desprendiendo y creando nuevas treguas metódicas en el proceso de enseñanza.

Según (MINEDUC, 2014) afirma:

La aplicación de las herramientas para el aula (TICs) son diseñadas para que los docentes tengan un acercamiento inicial a la tecnología e ir profundizando paulatinamente en el conocimiento y uso de la misma, como instrumento que mejora su tarea pedagógica a través de la aplicación de estrategias para el diseño de clases interactivas que incentiven el aprendizaje de los estudiantes en el aula.

2.10.1.12. TICs

Los avances de la ciencia han repercutido enormemente en el desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación en los diferentes campos de acción del hombre. Enfocándonos específicamente en el campo educativo las TICs juega un papel muy importante en el proceso de aprendizaje.

A partir de los avances científicos las TICs se ha desarrollado en los diferentes ámbitos de la informática y de las telecomunicaciones y que ha generado

enormes cambios en este campo a través de las interacciones de los usuarios quienes lo utilizan en pos de conocer mejor las cosas del entorno. Según (Belloch, 2006) afirma que “las TICs son un conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...)”.

Para que este pueda darse es menester los elementos básicos tales como el ordenador y el internet. Existen muchas apreciaciones por algunos autores entendidos en la temática pero en si todos aquellos concuerdan que es más significativo de manera interactiva e interconexión entre si y que permite conocer nuevas realidades en tiempo y espacio real.

Las características representativas de las TICs se basan en la inmaterialidad, la interactividad, la interconexión, la instantaneidad, los elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, la digitalización, la mayor influencia sobre los procesos que sobre los productos, la penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...), la innovación, la tendencia hacia automatización y la diversidad.

Dada que estas características y las posibilidades que ofrecen las redes temáticas produce un cambio de paradigma en gran cantidad para la interacción entre usuarios. Adell (citado por Belloch, 2006)

a) **Aplicaciones informáticas.**

En algunos casos las aplicaciones o programas que utilizamos con un ordenador no requieren conexión de red, sino más bien se puede utilizar en forma local off –line, como son la hoja de cálculo, procesador de texto, gestor de bases de datos etc; que se utilizan en los diferentes ámbitos profesionales y escolares de acuerdo a la necesidad de las personas.

Esto permite un gran avance tecnológico y aplicación de la informática al ámbito de trabajo.

b) **Recursos telemáticos.**

Según (Belloch, 2016) afirma que:

Las redes de comunicación tanto si son globales y públicas (internet) como locales y privadas (Intranet) nos permite conectar un ordenador cliente a un servidor a través del cual podemos acceder a la información de los diferentes nodos de red.

Dentro de estos recursos podemos enumerar de acuerdo al tipo de comunicación y la finalidad a la que se orienta. Por medio de la **Word Wide Web** tenemos acceso a las innumerables páginas de internet a nivel mundial, estas páginas son aplicaciones multimedia interactivas, ya que aquí encontramos cantidad de información incluyendo imagen, sonido y textos, esto ha beneficiado a miles de usuarios y proveedores que cada vez suman más por la importancia del servicio, que ha permitido llegar de manera eficiente y rápida a las personas que necesitan de su información. Se ha diseñado gran cantidad de buscadores que atienden a las necesidades del cliente existen dos formas de buscar la información que son con frases completas de la búsqueda o simplemente con palabras claves podemos nombrar a buscadores como google, AltaVista, Yahoo!, Terra, entre otros, que se utilizan de acuerdo a la preferencia o necesidad del cliente. Por medio de la FTP se puede intercambiar archivos de un ordenador cliente a un servidor.

Según (Lara, 2017) afirma que:

Telnet permite utilizar los recursos de un ordenador remoto, actuando nuestro ordenador personal como un terminal del ordenador remoto. Para ello, mediante un programa de emulación nos conectamos con el ordenador remoto, de forma que

el usuario está utilizando los recursos del ordenador remoto desde su propio ordenador. Mediante telnet se está utilizando programas, datos, espacio de trabajo etc., en el ordenador central al que se ha accedido.

c. **Comunicación asincrónica**, es la que la comunicación no se realiza en tiempo real como son:

- **Correo Electrónico** permite enviar y recibir información de manera personal, sus beneficios son múltiples, ya que no tienen costo, se puede enviar archivos adjuntos y su rapidez ayuda a que la información sea oportuna.
- **Lista de distribución** permite la formación de comunidades virtuales compuestas por grupos de personas que tienen intereses comunes y que se comunican enviando su información a la dirección electrónica de la lista.

El intercambio de la información se realiza a través del correo electrónico, de tal modo que los correos que llegan a la lista, son reenviados a los integrantes de la misma (Parisca, 2009).

- **Los grupos de noticias** esto se asemeja a un debate o discusión en línea en el que las personas pueden opinar, comentar etc., y pueden integrarse en cualquier momento, son de carácter coloquial y no existe un moderador, sin embargo la cantidad supera los 15.000 integrantes con diversidad de temas de discusión.

d. **Comunicación sincrónica** es aquella que se da en tiempo real.

- **Charlas** (IRC-Internet Relay Chat) La ventaja que tienen estas charlas es que la respuesta es inmediata y no importa en qué lugar del mundo se encuentre la persona que conversa, se asemeja a una conversación presencial claro sin contar con los ademanes y gestos corporales que un diálogo frente a frente tiene, por

esta razón se ha incluido símbolos o figuras que representan estas particularidades del ser humano.

- **Audio conferencias-** Videoconferencias tiene la particularidad de llegar a un grupo de personas y es muy útil en la educación ya que sustituye a la clase presencial por el aula virtual, mucho más en la educación a distancia ya que personas preparadas sobre un tema dan la videoconferencia enriqueciendo los conocimientos y sustituyendo una tutoría.

2.10.1.13. Educación Virtual.

La educación virtual gana fuerza en la actualidad por su eficiencia y eficacia en el desempeño docente y estudiantil y en la adquisición y desarrollo significativo del conocimiento. Esta virtualidad que existe en la educación hace mirar de otra manera el panorama de aprendizaje, tornándose más pertinente en su criticidad para buscar nuevas estrategias y técnicas metódicas para la aplicación en el proceso de aprendizaje. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación hacen posible la creación de un ciberespacio para las interrelaciones humanas, este nuevo enfoque virtual, se desarrolla paulatinamente en la educación, porque genera nuevos procesos metódicos de aprendizaje y transmisión de conocimientos a través de las diferentes redes sociales.

Este constructo tecnológico aplicado en la educación, cada día va cobrando mayor apogeo por su gran importancia y utilidad que hace diferente el proceso de aprendizaje y para que esto sea significativo en este trance actual se necesita conocimientos nuevos, habilidades y destrezas que serán aprendidos en el proceso educativo.

Conjuntamente, acoplar los niveles de educación y la formación al nuevo sistema virtual requiere la creación de un sistema completo que implique todo el

proceso de aprendizaje para los efectos parciales y rigurosos con la finalidad de conocer mejor las diferentes temáticas. Muchas son las razones básicas para establecer profundamente las actividades educacionales mediante un sistema virtual educativo en el entorno virtual.

Según (Bello, 2005) afirma:

El espacio virtual, que le llamo aulas sin paredes, cuyo mejor exponente actual es la red internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos especiales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países.

Estas aplicaciones multimediales que interactúan con el internet es un medio de información y comunicación pero también es un espacio de interacción, de comprensión y de entrenamiento. Por ello es importante diseñar diferentes escenarios multimediales y acciones de aprendizaje. Actualmente, el Ministerio de Educación del Ecuador ha dado prioridad a la educación virtual. Se ha notado que esta entidad gubernamental está capacitando a los maestros en general. Esto es un adelanto significativo para la educación con la finalidad de mejorar las diferentes formas de aprendizaje y que esto recaiga en el bienestar estudiantil y en el buen desempeño docente y a fin.

Sin embargo, esto se va logrando paulatinamente de acuerdo a nuestra realidad educativa. Se ha conocido que en otros países han logrado un desarrollo crucial e importante en el campo educativo con la utilización de la TICs y que se ve un adelanto cuantitativo y cualitativo en los diferentes ámbitos de la sociedad.

En este periodo de transición tecnológica, las redes sociales y sus diferentes aplicaciones interactivas son desarrolladas para un bien común entre los

involucrados y de carácter importante en efectos educativos. Por esta razón es importante conocerla para utilizarla de la mejor manera. Al apoyar una política educativa virtual no se pretende que vaya a sustituir la que se lleva a cabo actualmente en el lugar que se procesa el aprendizaje. Las diferentes instituciones de todo nivel seguirán existiendo la única diferencia será en cómo trabajar con una educación virtual en los planteles educativos.

2.10.1.14. Rol del docente ante la tecnología.

El siglo XXI marca el inicio de la importancia que el docente adquiere en lo que ha pedagogía y tecnología se refiere. como señalan Pérez y Pi, 2013 “la experiencia práctica, así como la investigación más reciente, viene demostrando que la cuestión del uso es importante y que este no depende solo de las dotaciones técnicas, sino fundamentalmente de la actitud del profesorado ante las TICs situando estudios anteriores como los de Sugar, Crawley y Fine, 2008.

Estos autores revelan la existencia o categorías ante la integración de las TICs, que se identifican como.

- Los “apóstoles” son aquellos que se sienten líderes y adoptan rápidamente este sistema porque su lema es “El futuro de la educación es totalmente digital”,
- Los “convencidos” son aquellos que colaboran porque se dan cuenta que les guste o no las van a utilizar en las aulas y es un proceso imparable,
- Los “pragmáticos” son aquellos que mientras van aprendiendo cambian sus rutinas pedagógicas y se acoplan al sistema
- Los “confusos” son aquellos que no dominan las TICs pero son conscientes de ello.
- Por último los “resistentes” que consideran nulo este tipo de aprendizaje y desarrollan una tecnofobia.

Cabe mencionar que mientras más actualizado este el maestro mejor será su aceptación y comprensión en el proceso de enseñanza con tecnología.

2.11. Hipótesis

La Clase Inversa incide en el proceso de Aprendizaje Interactivo en la asignatura de inglés de la Unidad Educativa semipresencial “Monseñor Alberto Zambrano Palacios, PCI” de la ciudad del Puyo, provincia de Pastaza, en el periodo lectivo septiembre 2017- julio 2018.

2.12. Señalamiento de Variables de la Hipótesis

2.12.1. Variable Independiente.

Clase inversa (Flipped Classroom)

2.12.2. Variable Dependiente.

Proceso de aprendizaje interactivo en la asignatura de Inglés

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque Investigativo.

Esta investigación surge por la existencia de nuevos paradigmas locales que a través de conocimientos previos, adquiridos en la capacitación se pretende mejorar el proceso de aprendizaje con la aplicación de un nuevo enfoque pedagógico interactivo que permite al docente cambiar su rol en bienestar de sí mismo y del estudiante.

Este trabajo aplica un enfoque cuali-cuantitativo que permite desarrollar un aprendizaje interactivo con significancia acorde al avance tecnológico. Se sabe perfectamente que la tecnología camina a grandes pasos, por lo que se hace necesario, ir a la par con la tecnología.

El docente como eje fundamental en el proceso de aprendizaje debe conocer una metodología adecuado aplicada a las Tic.

Es cualitativo porque la aplicación de la Clase Invertida como complemento en el proceso de aprendizaje interactivo en el que se puede calificar con parámetros no numéricos en la que existe un orden y organización como por ejemplo poco satisfactorio, satisfactorio, muy satisfactorio.

Es cuantitativa porque el aprendizaje interactivo se puede calificar con valores numéricos, por ejemplo 9.50; el mismo que permite determinar cifras correlacionadas con el objeto de estudio, con los porcentajes de los resultados referentemente con el apoyo que brinda el aula invertida al aprendizaje interactivo.

3.2. Modalidad básica de la Investigación.

3.2.1. Investigación de Campo.

Esta investigación se da por la necesidad de cambiar de un rol tradicional a un rol tecnológico y más eficiente. También por la fortaleza de conocimientos previos que se adquiere constantemente. Por la modalidad de estudio que existe en que la institución. Por la disponibilidad de dispositivos tecnológicos que tienen y utilizan los estudiantes a cada segundo. Y por último la factibilidad y eficiencia que da el modelo, clase inversa. Con estos momentos, se puede determinar desde la praxis del uso del entorno de la Clase Invertida en cualquier lugar disponible por el estudiante para su desarrollo.

La Clase Invertida se tiene para el estudio, la participación dinámica, interactiva y real en tiempo y espacio indefinidamente antes y después de la sociabilización que se tenga con el facilitador o docente a través de las diferentes aplicaciones interactivas y multimedios. Con este trabajo investigativo se establece la relación entre la causa: aprendizaje verdaderamente de las tradicionales y el efecto: deficiente proceso de retroalimentación permanente y se puede percibir la genial idea del fenómeno de estudio.

La aplicación de una Clase Inversa en el proceso de Aprendizaje Interactivo resulta muy viable para el desarrollo de la cognición del educando y del docente en la forma de socializar contenidos de una manera diferente y efectiva.

3.2.2. Investigación Bibliográfica-Documental

Como referencia fundamental de esta investigación es el modelo constructivista en la que permite recabar información suficiente y pertinente a

través de libros electrónicos descargados en internet que aportaron fundamentalmente para recopilar la información y sustente el trabajo investigativo

3.2.3. La modalidad del Proyecto:

- Factible:

Porque está en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viables para la solución de problemas, requerimientos o necesidades de la organización o grupos sociales; puede referirse a la formulación de programas, tecnología, métodos o procesos (Anónimo, Tipo y modalidad de Investigación, 2011)

Con esta modalidad actual, esta investigación emplea los conocimientos en la práctica por medio de la tecnología y sus aplicaciones interactivas y que influye enormemente en el proceso de aprendizaje nuevo, dinámico y creativo.

Los entendidos de estas aplicaciones tecnológicas encuentran significancia para aprender activamente por lo que crean un sinnúmero de componentes virtuales en beneficio del facilitador y del estudiante y que encaja perfectamente con la metodología de Aula Invertida.

3.3. Nivel o tipo de Investigación.

3.3.1. Investigación Exploratoria.

La investigación es exploratoria porque en la Clase Inversa el estudiante explora a través de un trabajo interactivo, colaborativo y crítico basado en la realidad actual acorde al avance de la tecnología y lo más fundamental el espacio y tiempo ilimitado que el estudiante tiene para el desarrollo de las actividades. Con esto la

interacción juega un papel importante por sus aplicaciones interactivas y multimedios que aporta muy significativamente a la nueva metodología “Clase Invertida”.

3.3.2. Investigación Descriptiva.

Enfocado a dar una visión de las características y aplicación de una metodología innovadora, así también como aprender en forma interactiva y dinámica por medio de la tecnología.

El tipo de investigación también es explicativo porque se mide el efecto de la variable independiente sobre la variable dependiente ya que nos permite una mayor amplitud en la recolección de datos e información.

3.4. Población y muestra.

El universo de la población con la que se trabaja el presente estudio es finito, ya que la investigación es de tipo probabilístico.

Unidades de Información	Cantidad
Estudiantes de 8vo, 9no,10mo de básica y 1ro, 2do y 3ro de bachillerato	929
Docentes	21
Total de habitantes de la institución	950
Habitantes encuestados para la validación de la Hipótesis	43

Tabla 2. Población y Muestra.

Elaborado por: Mario Leonardo Iza

Fuente: Metodología.

3.5. Operacionalización de variables

Variable Independiente: Clase Invertida

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumentos Básicos
En el aula invertida se basa en “invertir” o “voltar” la clase tradicional, en el hecho de que los estudiantes identifiquen contenidos disciplinares, a través de soportes tecnológicos utilizados fuera del salón de clases de forma que el	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación - Invertir - Organización - Proceso - Interacción - Monitoreo - Evaluación - Dirección - Conocimiento 	<p>Monitoreo del proceso de aprendizaje a los estudiantes permanentemente</p> <p>Establecer Estrategia metodológicas acorde a los avances tecnológicos</p> <p>Interactuar eficientemente con la comunidad educativa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar actividades en clase y envío de tareas? Si () No () 2. ¿Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa? Si () No () 3. ¿Le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje. Si () No () 4. ¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional? Si () No () 5. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) harán de sus clases más prácticas que teóricas? Si () No () 6. El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará al 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Cuestionario <p>Dirigido a docentes y estudiantes</p>

<p>docente pueda destinar ese tiempo a otras actividades de participación y colaboración durante la clase.</p> <p>Raa citado por (García y Quijada 2015)</p>		<p>Control y manejo de conflictos temáticos y comportamentales.</p> <p>Evaluación permanente</p>	<p>estudiante a mejorar sus habilidades y destrezas cognoscitivas.</p> <p>Si () No ()</p> <p>7. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirán el malestar psicopedagógico del docente en su labor cotidiana?</p> <p>Si () No ()</p> <p>8. Seleccione a su modo de ver los posibles efectos que generaría al aplicar la metodología “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo en la signatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mayor tiempo para atender al estudiante en una forma personalizada; ya sea en el aula o desde su casa a través de la red. - Disponibilidad de tiempo y espacio suficiente del estudiante en realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes en clase. - Reducción eficientemente de la cantidad de trabajo y aumento de la posibilidad de mejorar el desempeño docente significativamente. - Realización de ejercicios prácticos con los estudiantes (tareas, evaluaciones, debates, trabajos en grupo, juegos, resolver dudas, feedback o retroalimentación) en clase y revisión y aprendizaje de contenidos interactivos en sus casas. 	
--	--	--	--	--

Tabla 3. Variable Independiente: Clase Invertida.

Elaborado por: Mario Iza.

Fuente: marco Metodológico.

Variable dependiente: Aprendizaje interactivo.

Concepto	Categoría	Indicadores	Items	Técnica e Instrumentos Básicos
El aprendizaje Interactivo es “uno de esos métodos educativos que complementa cualquier área curricular y se refiere al enfoque pedagógico que incluye el uso de sistemas tecnológicos. citado por Erin Schreiner	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso - Nueva Información - Interacción - Conocimiento - Ser 	<ul style="list-style-type: none"> - Monitoreo - Estrategia interactivas - Saberes disciplinarios - Evaluación - Estudiantes y docentes 	<p>1. Su habilidad en el manejo de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) es?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Excelente - Muy bueno - Bueno - Nulo <p>2. ¿Planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos y programas multimedios para el aprendizaje?</p> <p>Si () No ()</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p> <p>Dirigido a docentes y estudiantes</p>

			<p>3. ¿Qué aplicaciones tecnológicas interactivas utilizaría en la clase con los estudiantes o los compañeros de trabajo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aulas virtuales () - Correo electrónico () - Redes sociales () - Blogs () - Ninguno () - Otros () <p>c. ¿Conoce usted las herramientas pedagógicas virtuales; Moodle, Educanon, Edmodo, Webuest, etc?</p> <p>Si() No ()</p> <p>d. ¿Si dispondría de recursos tecnológicos adaptado a la temática pertinente. ¿Haría uso de él?</p> <p>Si() No ()</p>	
--	--	--	---	--

Tabla 4. Variable Dependiente: Aprendizaje Interactivo.

Elaborado por: Mario Iza.

Fuente: Marco Metodológico.

3.6. Recolección de información.

La técnica de recolección de información a utilizarse en el presente trabajo será investigativa por la modalidad del tema y también una lista de cotejo basada en el proceso del aula tradicional con el Aula Invertida.

3.7. Procesamiento y análisis.

La representación de los resultados se realizará mediante una gráfica circular, cada uno con su debido análisis e interpretación. Al finalizar el procesamiento se establecerá las respectivas conclusiones y recomendaciones.

3.8. Plan de Recolección de Información

El proceso de recolección, procesamiento, análisis e interpretación de la información del informe final se anticipa realizar de la siguiente manera.

CUADRO RESUMEN DEL PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación.
2. ¿A qué personas?	La investigación está dirigida a los profesores y estudiantes de la Unidad Educativa “Mons. Alberto Zambrano Palacios”.
3. ¿Sobre qué aspectos?	El aspecto a tratar es sobre el Aula Inversa y Aprendizaje Interactivo.
4. ¿Quién?	Mario Iza (Investigador)
5. ¿Cuándo?	Desde Julio del 2016 hasta su culminación.
6. ¿Cuántas veces?	Se realizara una vez a cada uno de los encuestados.
7. ¿Técnicas de recolección?	Observación, encuesta.
8. ¿Con qué?	Ficha y cuestionario.
9. ¿En qué situación?	Se buscara el mejor momento para obtener resultados reales y concretos.

Tabla 5. Plan de recolección de información.

Elaborado por: Mario Iza.

Fuente: Marco Metodológico.

Para el proceso de recolección, procesamiento e interpretación de la información, se utiliza las siguientes técnicas de instrumentos.

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Información secundaria. 1. Lectura científica. Información primaria. 1. Observación. 2. Encuesta.	1. Libros electrónicos, PDFs acerca del aula virtual y el Aprendizaje Interactivo 2. Tesis de Grado sobre la” Clase Inversa” y su incidencia en el proceso de Aprendizaje Interactivo de la asignatura de Inglés. 3. Documentación electrónica de internet. 4. Fichas de observación. 5. Cuestionario.

Tabla 6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.

Elaborado por: Mario Iza.

Fuente: Marco Metodológico.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Análisis de Resultados.

Una vez realizado la recolección de datos a través de la encuesta, se procede a la tabulación mediante gráficas y tablas.

En esta investigación se aplicó preguntas de tipo abiertas y cerradas, con la finalidad de realizar el proceso de tabulación e interpretación de resultados, las mismas que fueron extraídas de la operacionalización de las variables tanto independiente como dependiente que están involucradas en el tema de investigación.

La tabulación será realizada por medio de una hoja de cálculo Excel, la cual el procesamiento será representado en gráficas y tablas de resultado con el análisis e interpretación correspondiente.

4.2. Interpretación de Datos.

Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad a Distancia Mos. Alberto Zambrano Palacios. PECEI.

A continuación se muestran los resultados obtenidos en la encuesta.

PREGUNTA 1. Su habilidad en el manejo de las TIC es:

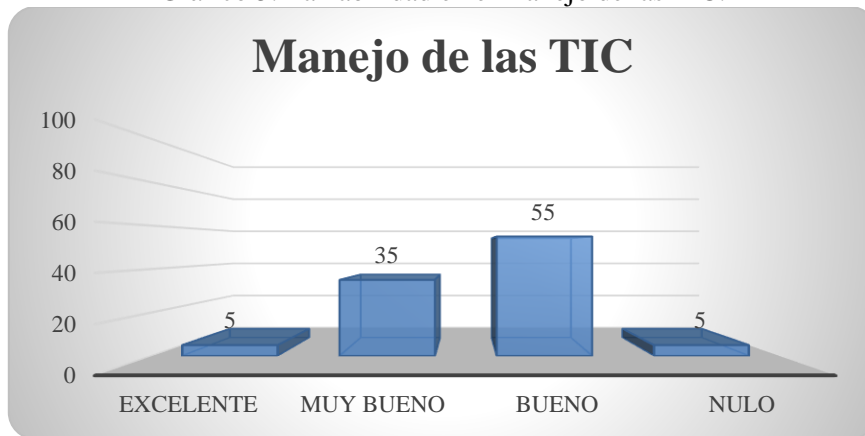
Tabla 7. La habilidad en el manejo de las TIC

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Excelente	1	5
Muy Bueno	7	35
Bueno	11	55
Nulo	1	5
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 5. La habilidad en el manejo de las TIC.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

De acuerdo a la encuesta realizada, 11 docentes de la Institución que equivale al 55% tienen la habilidad en el manejo de las TIC. Por otro lado, 7 docentes que equivale al 35% son muy buenos en el manejo de las TIC. Mientras el 1 que equivale al 5% es excelente en el manejo de la tecnología seguido por el otro 5% que no tienen la habilidad del manejo.

Interpretación.

Sabemos que en la actualidad es importante conocer las TIC para mejorar el proceso de aprendizaje en forma atractiva por lo que, de acuerdo a la encuesta realizada se nota en que la mayoría de los docentes si tiene la habilidad suficiente para utilizar las TIC y que únicamente pocos deben involucrarse más con la tecnología.

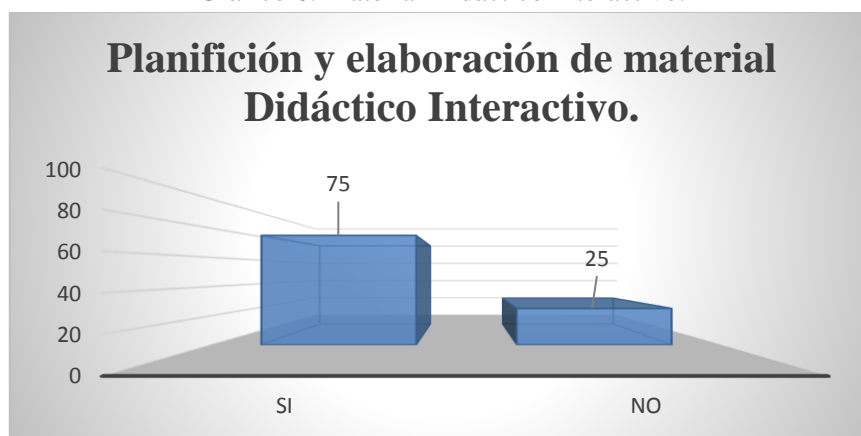
PREGUNTA 2. ¿Planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedia para el aprendizaje?

Tabla 8. Material Didáctico Interactivo.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	15	75
NO	5	25
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 6. Material Didáctico Interactivo.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En la encuesta realizada, 15 docentes que equivale al 75% si planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedia para el aprendizaje; mientras que 5 estudiantes que equivale al 25% no lo hacen.

Interpretación.

La planificación y elaboración de material didáctico es esencial para el aprendizaje en diferentes grados de certeza y se denota que si se utiliza los recursos tecnológicos serán más efectivo. Y acorde a esta investigación los docentes si realizan esa actividad por lo que no será un problema en la aplicación del modelo pedagógico. Solo un pequeño grupo de docentes necesitará acoplar a este modelo. Pero no será dificultoso porque la temática estará plasmada en la plataforma virtual.

PREGUNTA 3. ¿Qué aplicaciones tecnológicas utiliza con los estudiantes?

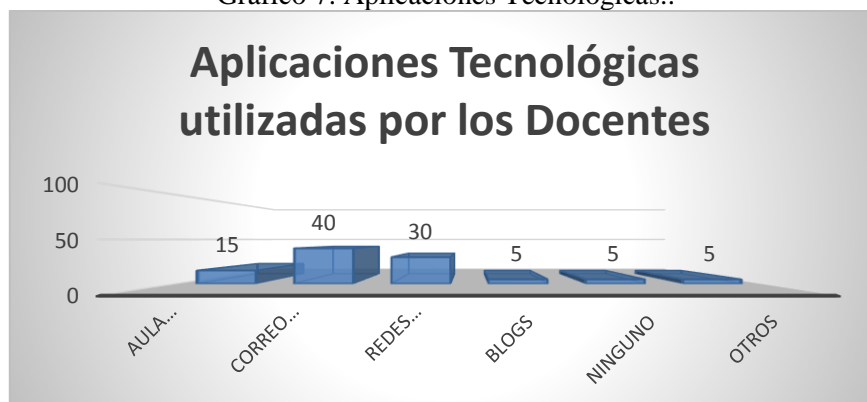
Tabla 9. Aplicaciones Tecnológicas..

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Aula virtual	3	15
Correo electrónico	8	40
Redes sociales	6	30
Blogs	1	5
Ninguno	1	5
Otros	1	5
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 7. Aplicaciones Tecnológicas..



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En la encuesta realizada 8 docentes, que equivale al 40% utilizan el correo electrónico con los estudiantes o los compañeros de trabajo. Mientras que 6 que equivale al 30% utilizan las Redes Sociales. 3 docentes que equivale al 15% utilizan el aula virtual para realizar sus cursos. 1 docente que equivale a 5% conoce y utiliza Blogs; el otro 5% utiliza otros dispositivos y por último el 5% no utiliza ninguna.

Interpretación.

Estos medios tecnológicos es necesario que esté involucrado en el proceso de enseñanza y como se nota en la investigación el correo electrónico es el más utilizado por el docente seguido por las redes sociales. Es un punto a favor que el profesor utilice estos medios para interrelacionar con la comunidad educativa. El resto de aplicaciones son moderadas en su utilización.

PREGUNTA 4. ¿Conoce usted sobre las herramientas pedagógicas virtuales: Moodle?

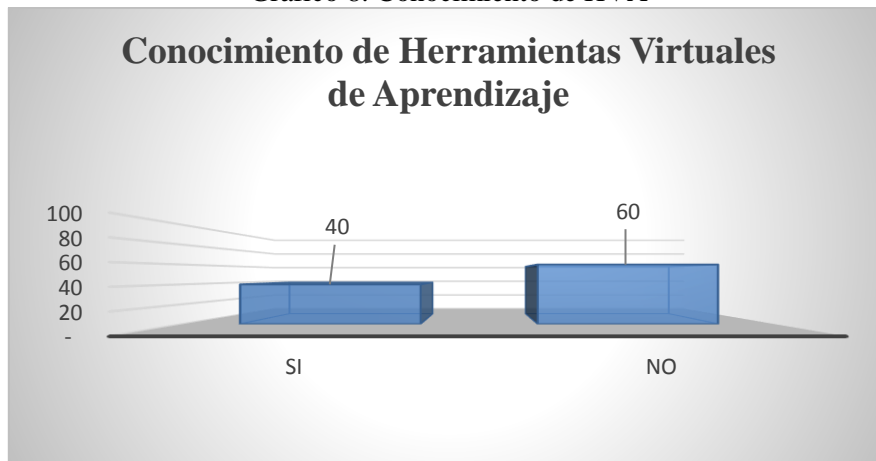
Tabla 10. Conocimiento de HVA.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	8	40
No	12	60
total	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 8. Conocimiento de HVA



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En este punto se conoce que 8 docentes que equivale al 40% conoce sobre las herramientas pedagógicas virtuales: Moodle, Educanon, Edmodo, etc; mientras que los 12 que equivale al 60% de los docentes de la institución desconocen la utilización de la misma.

Interpretación.

A través de la encuesta se puede observar que la mayoría de maestros necesitan conocer de alguna manera la funcionalidad y la efectividad de estas herramientas pedagógicas virtuales: Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc. Programas que serán de mayor aporte al proceso de aprendizaje. Su funcionalidad es fácil para poder involucrar en el trabajo académico a través del nuevo modelo pedagógico.

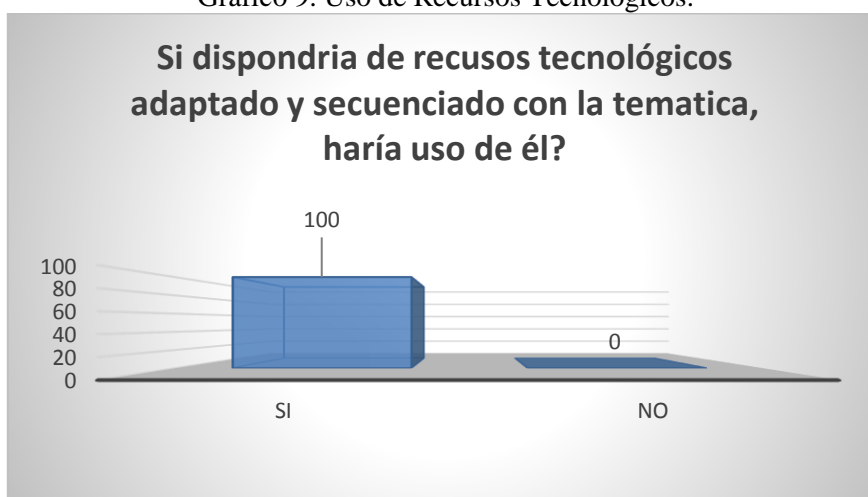
PREGUNTA 5. Si dispondría de recursos tecnológico interactivo adaptado y secuenciado con la temática pertinente, ¿haría uso de él?

Tabla 11. Uso de Recursos Tecnológicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	20	100
No	0	0
Total	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 9. Uso de Recursos Tecnológicos.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En este análisis se puede notar que 20 docentes que equivale al 100% de la población encuestada haría uso de los recursos tecnológicos interactivos adaptado y secuenciado con la temática pertinente. No hay ningún ente quien no quiera hacer uso de esto.

Interpretación.

Se siente en el ambiente académico que la tecnología se apodera del espacio de aprendizaje y por eso los maestros ven que es muy pertinente y fundamental involucrar la temática con los diferentes recursos interactivos lo cual hace más efectivo.

PREGUNTA 6. ¿Aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos?

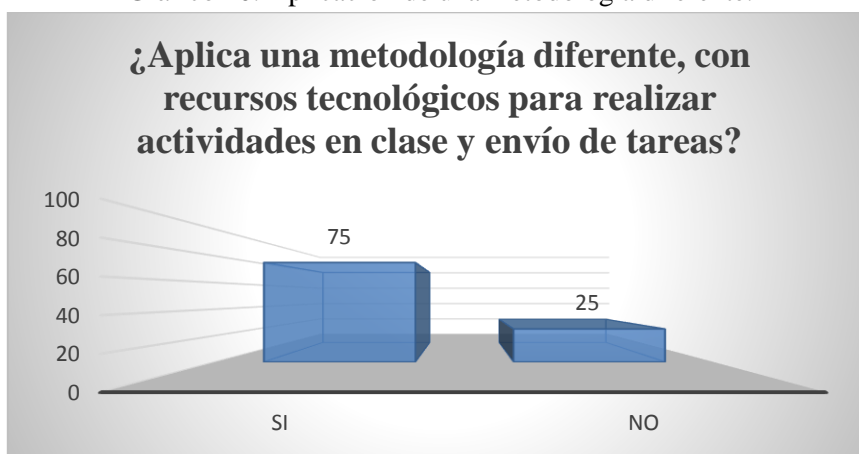
Tabla 12. Aplicación de una metodología diferente.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	15	75
NO	5	25
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 10. Aplicación de una metodología diferente.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

De acuerdo a esta investigación, 75% de los docentes de la institución si aplican una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar actividades en clase y envío de tareas; mientras que 25% no realizan sus clases con una metodología diferente e interactiva.

Interpretación.

Con este resultado de comparación, es notorio que la interactividad en el proceso es facto por lo que sí es menester aplicar el modelo clase inversa en el proceso de aprendizaje a través de la interactividad. Únicamente un pequeño porcentaje no lo hace, talvez por su forma tradicional que está ya arraigada por falta de conocimiento y que en verdad es muy difícil abandonar por muchas falencia que existe en la cognición docente y que no es culpa de los actores educativos sino del sistema mismo que ha venido trascendiendo.

PREGUNTA 7. ¿Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa?

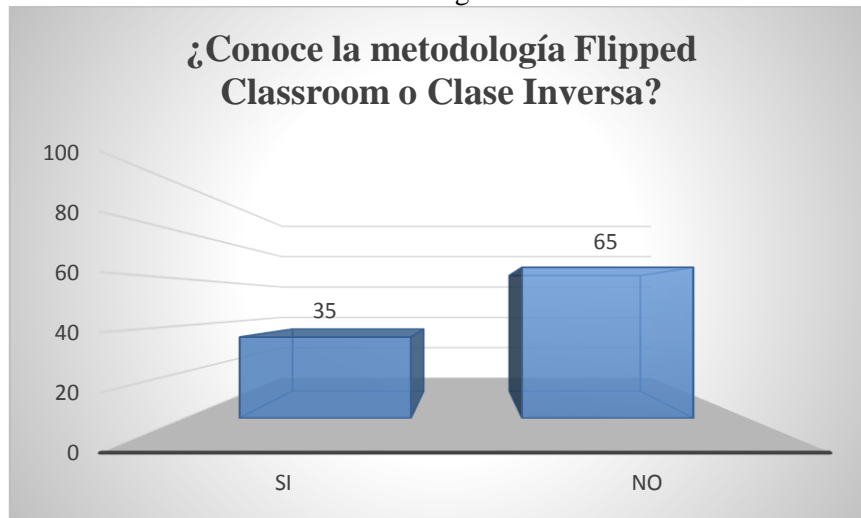
Tabla 13. Metodología Clase Invertida.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	7	35
No	13	65
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 11. Metodología Clase Invertida.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En esta investigación se determina que el 35% de los docentes encuestados conocen la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa a su manera. Mientras que el 65% desconocen totalmente sus existencias.

Interpretación.

Este conocimiento que se determina a través de esta encuesta hace pensar en lo significativo y novedoso que puede generar en la comunidad educativa al aplicar este modelo innovador; pues aquí se ve, que la mayoría de los docentes desconocen este sistema de aprendizaje funcional, crítico, práctico e interactivo. Este último, motivador para aprender con dinamismo y eficiencia para la vida.

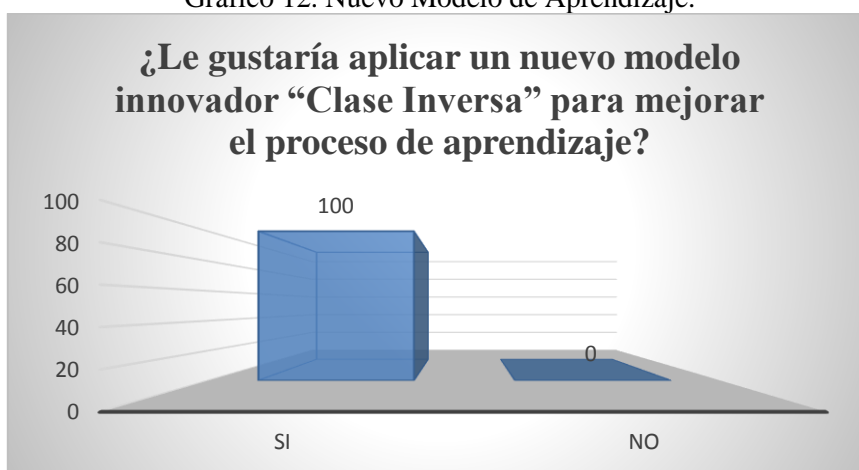
PREGUNTA 8. ¿Le gustaría aplicar la Clase Inversa con el Aprendizaje Interactivo?

Tabla 14, Nuevo Modelo de Aprendizaje.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	20	100
NO	0	0
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 12. Nuevo Modelo de Aprendizaje.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En este punto se ha determinado que el 100% de la población encuestada le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje. Con todo lo acordado, nadie aprecia distinto esta metodología.

Interpretación.

Es significativa esta determinación por parte del docente, en donde mira más allá para el cambio en su metodología para mejorar el proceso de aprendizaje y principalmente preocupados por los estudiantes quienes son los actores principales en el entorno educativo y que sean ellos que desarrollen su conocimiento para un fin común en la sociedad. Es un fuerte para cambiar de paradigmas estratégicos a la hora de compartir y socializar los contenidos.

PREGUNTA 9. ¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional?

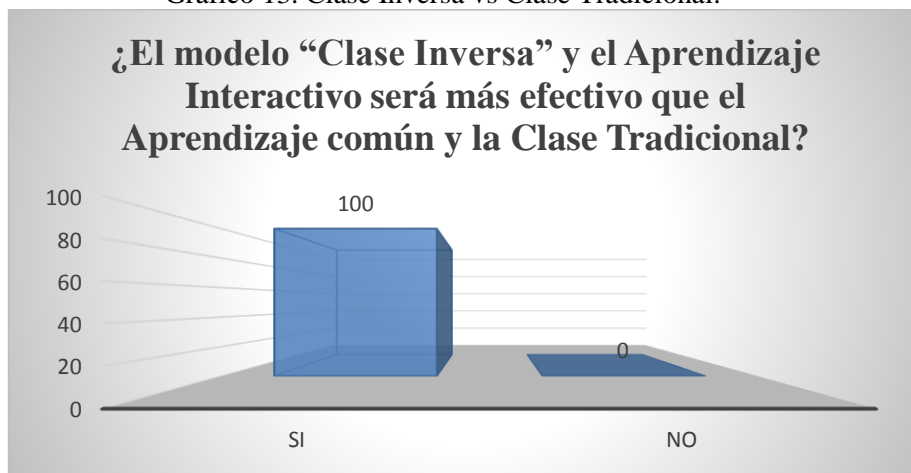
Tabla 15. Clase Inversa vs Clase Tradicional.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	20	100
No	0	0
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 13. Clase Inversa vs Clase Tradicional.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

Por obvias razones al cambio y al avance del tiempo refleja que el 100% de la población que se encuestó cree que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivos que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional.

Interpretación.

Todos están a la par en este nuevo paradigma, que cada vez más, va aganando espacio en el campo educativo; cambiando e innovando de esta manera a la clase común o tradicional a través de nuevas estrategias de la interacción y multimedial en tiempo real por medio de recursos tecnológicos. Se espera con ahínco el cambio del sistema tradicional a un sistema de aprendizaje nuevo e innovador.

PREGUNTA 10. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo harán de sus clases más prácticas que teóricas?

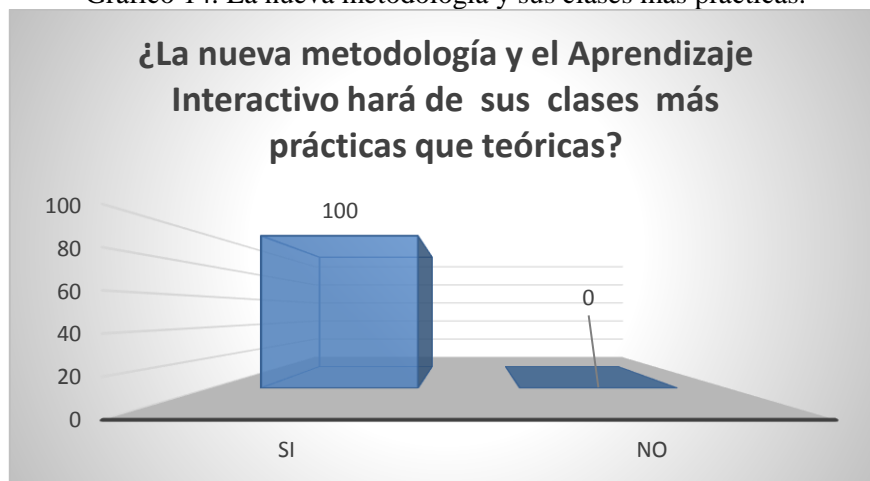
Tabla 16. La nueva metodología y sus clases más prácticas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	20	100
No	0	0
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 14. La nueva metodología y sus clases más prácticas.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

Se sigue en la altura del cambio y es así que el 100% de la población encuestada cree que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) harán de sus clases más prácticas que teóricas.

Interpretación.

Con esta realidad, el docente está consciente que su metodología es vana frente a este fuerte y por ende se refleja en este gran porcentaje total que le miran como una salida a lo vano y poco eficaz. Por lo mismo al contestar esta interrogante, se piensa mejorar de alguna manera y es así que este modelo cambiará su forma.

PREGUNTA 11. ¿El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará al estudiante a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas?

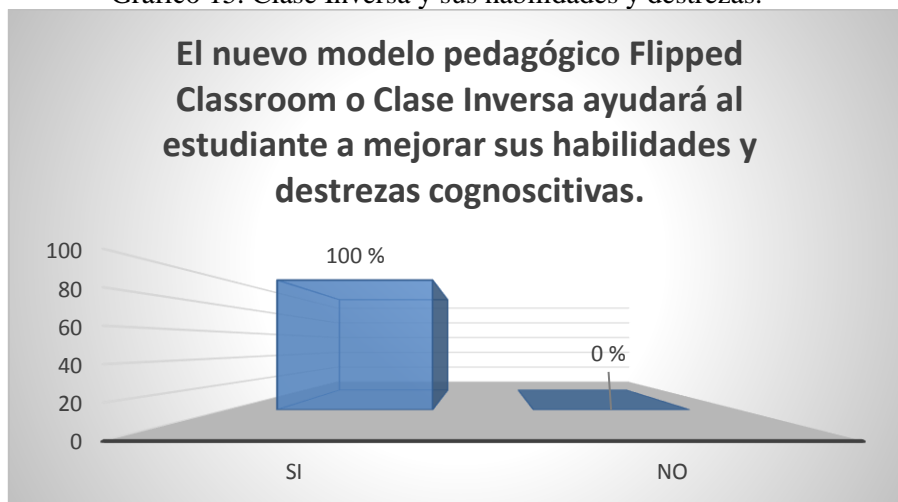
Tabla 17. Clase Inversa y sus habilidades y destrezas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	20	100
No	0	0
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 15. Clase Inversa y sus habilidades y destrezas.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

No hay duda que el 100% de los docentes mencionan que el uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará al estudiante a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas. Por el contrario es nulo, en donde nadie toma una opinión opuesta a esta interrogante.

Interpretación.

Sabemos que la mayoría de los estudiantes en la actualidad están involucrados con la tecnología y con relación a los docentes ellos son quienes conocen más sus aplicaciones y se empapan más de información. Eso quiere decir que esta metodología será aún más efectiva para desarrollar sus habilidades y destreza cognitivas. Por esta razón, todos se inclinan a este paradigma innovador.

PREGUNTA 12. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirá el malestar psicopedagógico del docente en su labor cotidiana

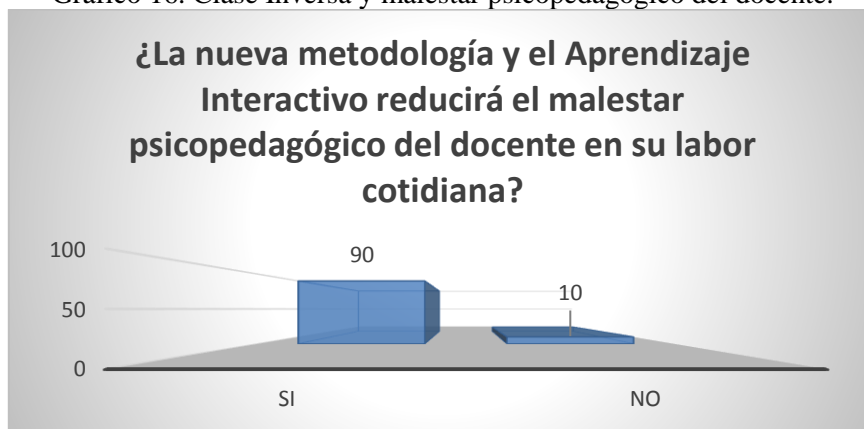
Tabla 18. Clase Inversa y malestar psicopedagógico del docente.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	18	90
No	2	10
TOTAL	20	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 16. Clase Inversa y malestar psicopedagógico del docente.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

En esta pregunta se ha determinado que 18 docentes, equivalentes al 90% cree que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirán el malestar psicopedagógico en su labor cotidiana. Mientras que 2 profesores que equivale al 10% cree que no surgirá tal efecto.

Interpretación.

Cada día en la labor docente se trata de realizar las actividades con mesura pero a veces la disponibilidad de tiempo se hace más corta por las diferentes e innumerables actividades que dispone el trabajo; es así que la mayoría se inclina a este efecto. Un número muy insignificante desconoce de su efectividad pero se puede trabajar para que se involucre eficientemente en esta metodología innovadora.

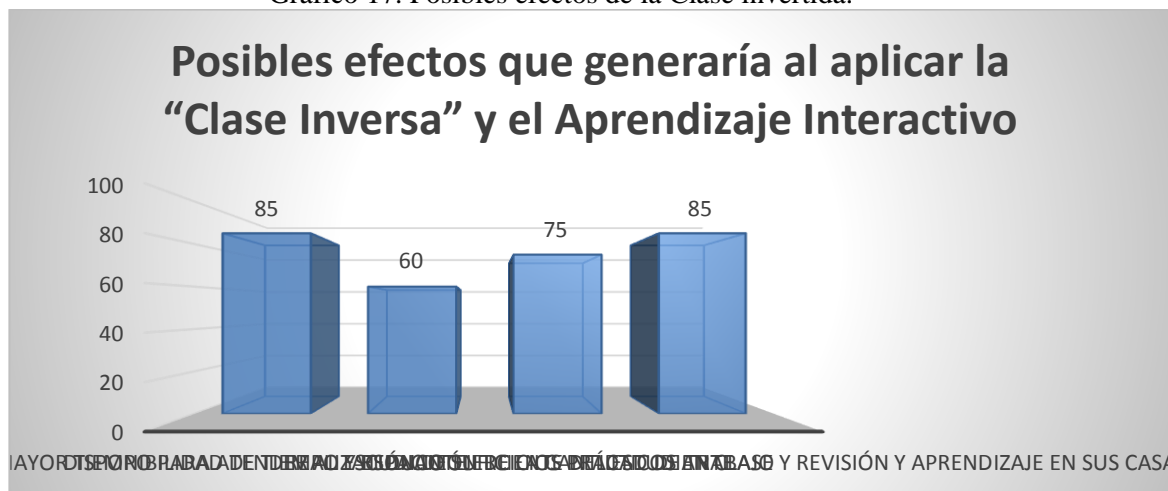
PREGUNTA 13. Seleccione a su modo de ver los posibles efectos que generaría al aplicar la metodología “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo en la signatura

Tabla 19. Posibles efectos de la Clase invertida.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mayor tiempo para atender al estudiante en una forma personalizada; ya sea en el aula o desde su casa a través de la red.	17	85
Disponibilidad de tiempo y espacio suficiente del estudiante en realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes en clase.	12	60
Reducción eficientemente de la cantidad de trabajo y aumento de la posibilidad de mejorar el desempeño docente significativamente.	15	75
Realización de ejercicios prácticos con los estudiantes en clase y revisión y aprendizaje de contenidos interactivos en sus casas.	17	85
TOTAL	61	305

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Gráfico 17. Posibles efectos de la Clase invertida.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Docente

Análisis.

El 85% de los docentes desean disponer de mayor tiempo para atender al estudiante en una forma personalizada; ya sea en el aula o desde su casa a través de la red y disponibilidad de tiempo y espacio suficiente del estudiante en realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes en clase. Mientras el 75% desearían reducir eficientemente la cantidad de trabajo y aumento de la posibilidad de mejorar el desempeño docente significativamente. Y por último, el 10% desean realizar ejercicios prácticos con los estudiantes en clase y revisión de los contenidos en clase.

Interpretación.

Varios son los efectos positivos que generaría esta metodología “clase inversa” en el proceso de aprendizaje pero al mencionar unos pares, se ve su apreciación autentica del modelo. En realidad son muchos efectos significativos tanto para el estudiante como ente principal en el proceso como para el docente

Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Mons. Alberto Zambrano Palacios.

PREGUNTA 1. Su habilidad en el manejo de las TIC (tecnología de la Información y la Comunicación) es:

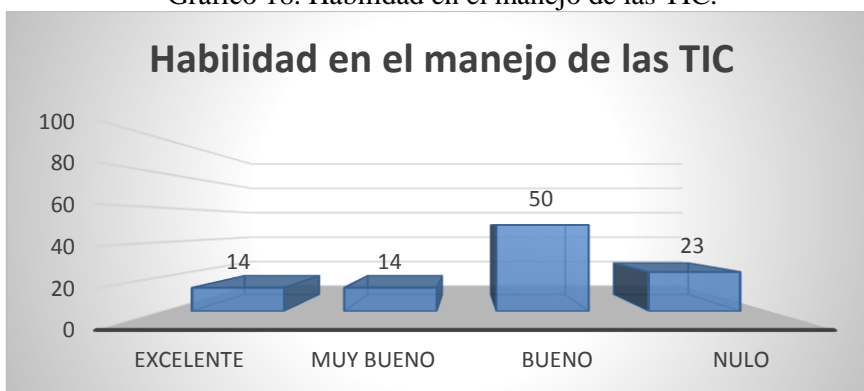
Tabla 20. Habilidad en el manejo de las TIC.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Excelente	3	14
Muy bueno	3	14
Bueno	11	50
Nulo	5	23
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza (2017)

Fuente: Encuesta Estudiantes

Gráfico 18. Habilidad en el manejo de las TIC.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza

Fuente: Encuesta Estudiantes

Análisis.

En este análisis se determina que 11 estudiantes encuestados que representa el 50% tienen una buena habilidad en el manejo de las TIC. El 14% de los estudiantes manejan muy bien la tecnología y el otro 14% es excelente. Y por último, 5 estudiantes de 22 que representan 23% no tienen la habilidad para el manejo de las TIC.

Interpretación.

Acorde a esta investigación se nota que la mayoría de los estudiantes tienen la habilidad de utilizar la tecnología. Existe un grupo minoritario que conoce pero no sabe utilizar las TIC.

PREGUNTA 2. ¿Su maestro planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedios para su aprendizaje?

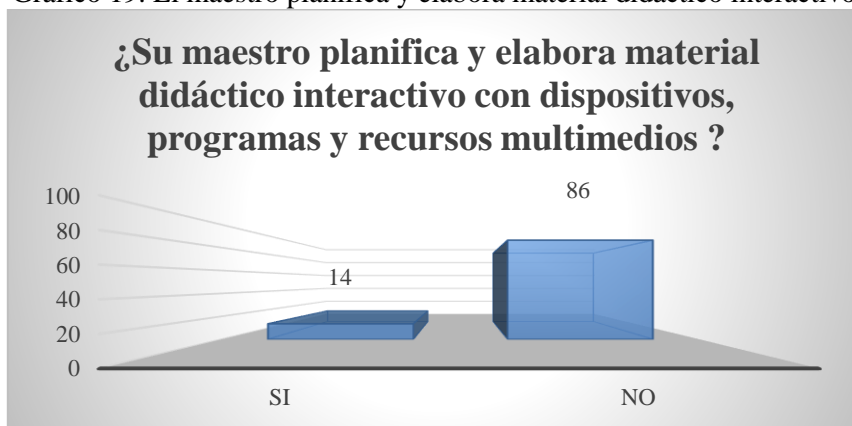
Tabla 21. El maestro planifica y elabora material didáctico interactivo.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	14	64
NO	8	36
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza

Fuente: Encuesta Estudiantes

Gráfico 19. El maestro planifica y elabora material didáctico interactivo.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza

Fuente: Encuesta Estudiantes

Análisis.

En esta investigación se conoce que el 86% de los estudiantes encuestados manifiesta que sus maestros no planifica ni elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedios para su aprendizaje. Mientras que el 14% mencionan que si lo realizan.

Interpretación.

Con este porcentaje determinado, el educando siente ansiosamente la necesidad que el maestro planifique y elabore material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedios para su aprendizaje. Son pocos los profesionales en esta institución que utilizan alguna estrategia en su metodología.

PREGUNTA 3. ¿Qué aplicaciones tecnológicas utiliza los docentes?

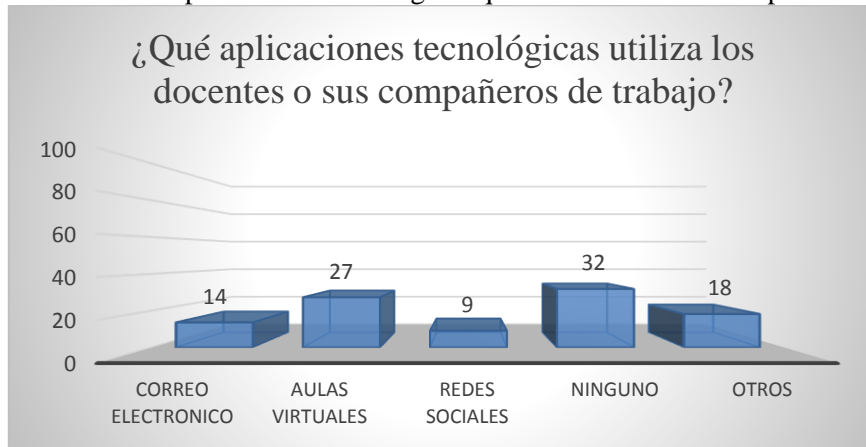
Tabla 22. Aplicaciones tecnológicas que utilizan con sus compañeros.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Correo Electrónico	3	14
Aulas Virtuales	6	27
Redes Sociales	2	9
Ninguno	7	32
Otros	4	18
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza

Fuente: Encuesta Estudiantes

Gráfico 20. Aplicaciones tecnológicas que utilizan con sus compañeros.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza

Fuente: Encuesta Estudiante

Análisis.

En esta encuesta realizada el 27% de los estudiantes, mencionan que los docentes y sus compañeros utilizan las aulas virtuales. Mientras que el 18% de los pupilos indican que utilizan otros dispositivos a fines a la tecnología. El 14% se interrelacionan a través del correo electrónico. El 9% indica que utilizan las diferentes redes sociales. Por último, el 32% mencionan que nadie realiza.

Interpretación.

Se ve claro que tanto el docente como el estudiante utilizan alguna aplicación tecnológica en el lugar de trabajo. Esto hace pensar que si está encaminado el modelo innovador que será aplicado en la institución. Algunos son los que desconocen de estas aplicaciones. Pero no será complicado porque es realmente sencillo su utilización.

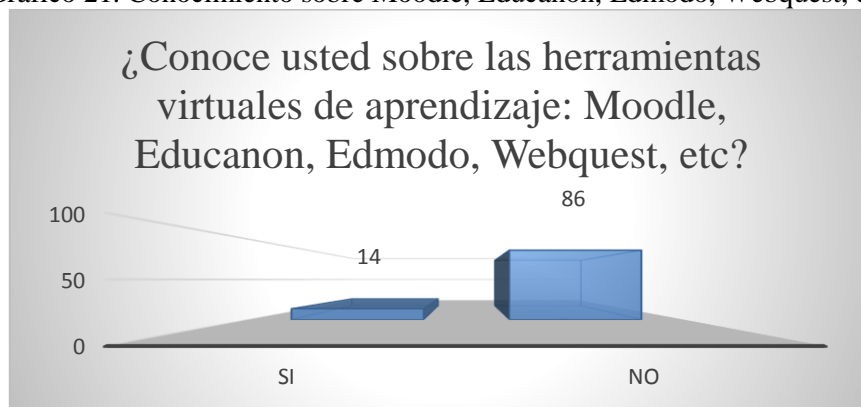
PREGUNTA 4. ¿Conoce usted sobre las herramientas virtuales de aprendizaje: Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc?

Tabla 23. Conocimiento sobre Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc.

ALTERNATIVA	FRECUNCIA	%
Si	3	14
No	19	86
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza (2017)
Fuente: Encuesta Estudiantes

Gráfico 21. Conocimiento sobre Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza (2017)
Fuente: Encuesta Estudiantes

Análisis.

De acuerdo a esta encuesta el 14% de los estudiantes conoce sobre las herramientas virtuales de aprendizaje. Mientras que el 86% de esta población encuestada desconocen las herramientas virtuales en la red.

Interpretación.

Es cierto que los estudiantes no conocen esta realidad virtual por su nombre pero están en ellas, realizando diferentes actividades multimedios en la red, sin darse cuenta. También es notorio, porque en la institución no se aplica estas herramientas como medio de aprendizaje y por eso académicamente desconocen estas herramientas. Pero si se aplica este modelo estaríamos en pos de conseguir un aprendizaje participativo, activo, dinámico y significativo en el aula y a través de la red.

PREGUNTA 5. ¿Si dispondría de recursos tecnológico interactivo adaptado y secuenciado con los contenidos de su asignatura, ¿haría uso de él?

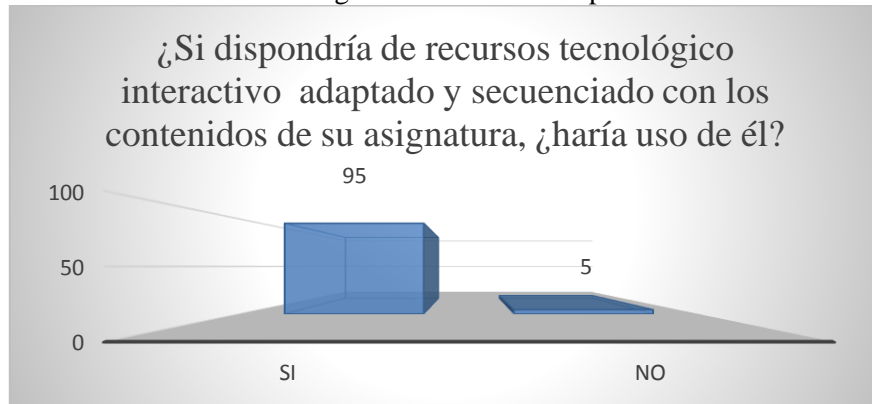
Tabla 24. Recursos tecnológicos interactivos adaptados con los contenidos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	21	95
NO	1	5
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza (2017)

Fuente: Encuesta Estudiantes

Gráfico 22. Recursos tecnológicos interactivos adaptados con los contenidos.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza (2017)

Fuente: Encuesta Estudiantes

Análisis.

En este trabajo investigativo se ha determinado que el 95% de los estudiante encuestados si desean utilizar los recursos tecnológicos interactivos que sean adaptados y secuenciados con los contenidos de su asignatura. Mientras que el 5% no le ve como algo útil y atractivo.

Interpretación.

La mayoría de los estudiantes desean contar con una metodología interesante que no cause tedio y le ven como algo nuevo, interesante y motivador. Existe un pequeño grupo que tienen que involucrarse. No le ve como algo útil, talvez por su desconocimiento de las Tic. Pero no será un problema porque su funcionalidad es sencilla.

PREGUNTA 6. ¿Su maestro aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar sus actividades en clase y envío de tareas?

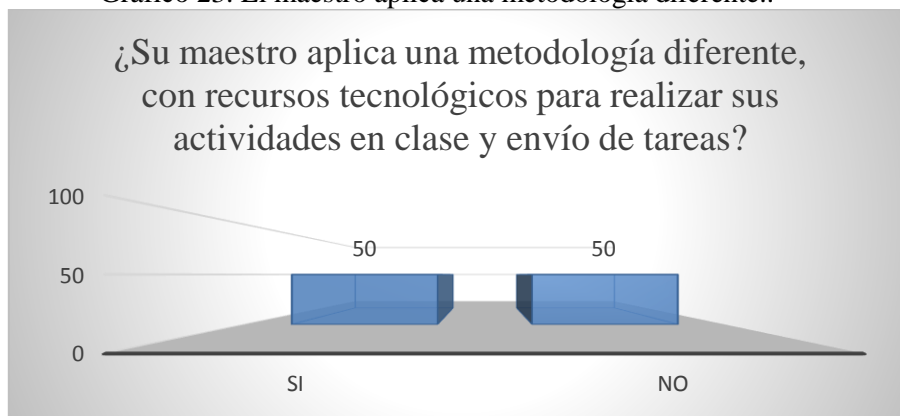
Tabla 25. El maestro aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	11	50
NO	11	50
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiantes

Gráfico 23. El maestro aplica una metodología diferente..



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Análisis.

Con esta investigación realizada se conoce que el 50% de los estudiantes mencionan que el docente si aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar sus actividades en clase y envío de tareas. Mientras que el otro 50% indica que no aplica una metodología diferente en la clase.

Interpretación.

Es parejo la apreciación que da el estudiante concerniente a su maestro por lo que, la mitad afirma que su maestro aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar sus actividades en clase y envío de tareas. Esto da a la par en donde ciertos maestros si toman en cuenta la tecnología como un medio fundamental en el proceso y por otro lado, otros docentes no buscan algo que difiera y mejore su metodología. Esto sucede, porque el docente en la institución no cuenta con recursos disponibles para motivar su proceso de aprendizaje.

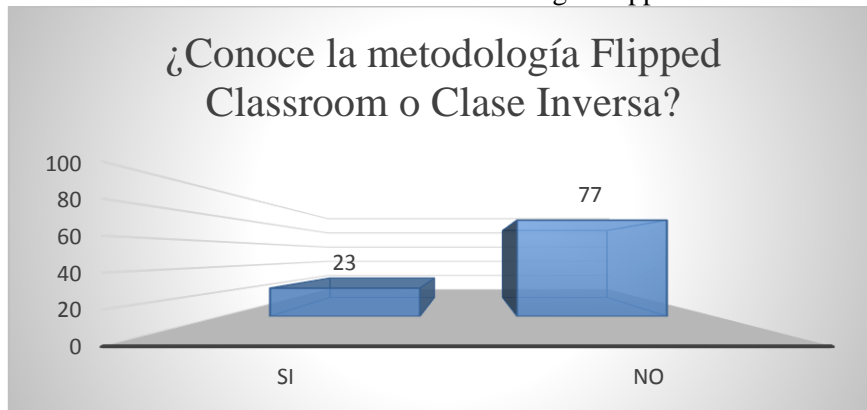
PREGUNTA 7. ¿Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa?

Tabla 26. Conocimiento de la metodología Flipped Classroom.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	5	23
NO	17	77
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Estudiante.

Gráfico 24. Conocimiento de la metodología Flipped Classroom.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Estudiante.

Análisis.

De acuerdo a este resultado obtenido el 23% de los estudiantes creen conocer la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa. Mientras que el 77% desconoce esta metodología.

Interpretación.

Como se dijo anteriormente que los estudiantes pueden utilizar las TIC sin algún conocimiento académico pero lo manejan eficientemente y es notorio esta realidad en los estudiantes. Pero también es verdad que esta metodología es nueva para ellos y por ende desconocen su utilidad y para ello, es fundamental integrar en el currículo institucional para aplicar eficientemente en el proceso de aprendizaje con los actores educativos.

PREGUNTA 8. ¿Le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje?

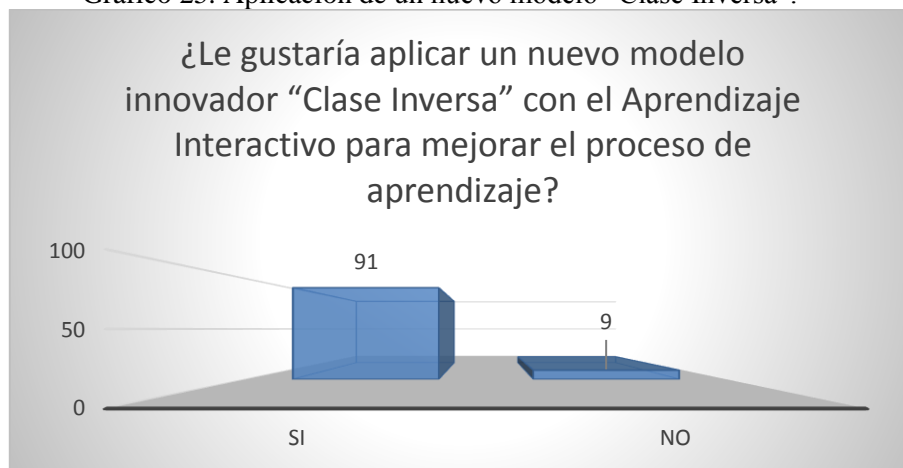
Tabla 27. Aplicación de un nuevo modelo “Clase Inversa”.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	20	91
NO	2	9
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante

Gráfico 25. Aplicación de un nuevo modelo “Clase Inversa”.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante

Análisis.

En este punto investigativo se determina que el 91% afirman que les gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar su de aprendizaje. Mientras que el 9% de esta población encuestada no desea conocer algo nuevo en su proceso académico.

Interpretación.

Sin duda alguna, los estudiantes exigen en silencio nuevas estrategias por parte del docente y es así que la mayoría de esta población desea aplicar una metodología nueva e innovadora. Creo llenar sus expectativas eficientemente si lo llevo a cabo. Son pocos que por su desconocimiento no consideran su gran utilidad y eficacia que tiene este modelo.

PREGUNTA 9. ¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional?

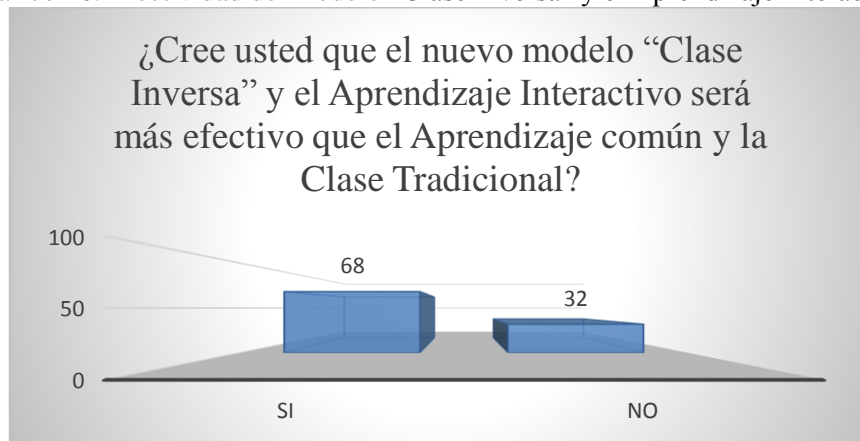
Tabla 28. Efectividad del modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	15	68
NO	7	32
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Gráfico 26. Efectividad del modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Análisis.

De acuerdo a esta información, el 68% cree que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivos que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional. Mientras que el 32% de esta, indica que no serán efectivos si se aplica el nuevo modelo pedagógico.

Interpretación.

En toda esta investigación, se nota que la mayoría de los encuestados están en concordancia en conocer y aplicar este nuevo modelo. Creen que será muy diferente a la clase que están llevado en la actualidad diariamente y esperan con ansiedad académica y al nuevo cambio.

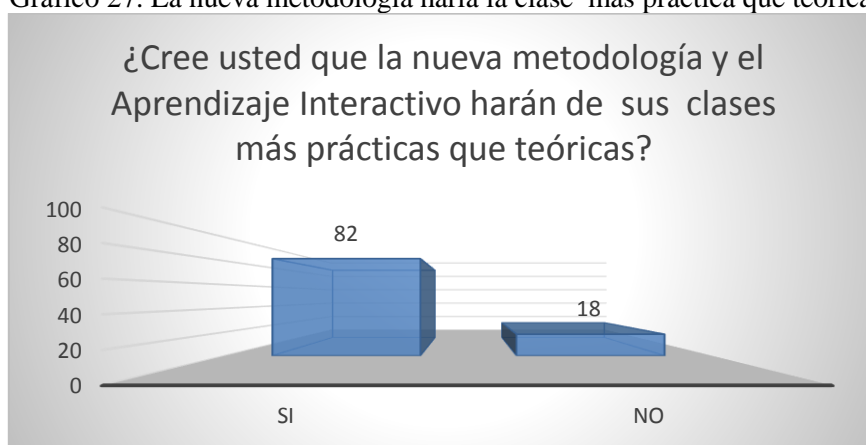
PREGUNTA 10. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo harán de sus clases más prácticas que teóricas?

Tabla 29. La nueva metodología haría la clase más práctica que teórica.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	18	82
NO	4	18
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Estudiante.

Gráfico 27. La nueva metodología haría la clase más práctica que teórica.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Encuesta Estudiante.

Análisis.

Acorde a esta valoración se conoce que el 82% de los estudiantes creen que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) harán de sus clases más prácticas que teóricas. Mientras que el 18% de aquellos piensan que no serán más prácticas que teóricas.

Interpretación.

Se sigue manteniendo una buena apreciación del proyecto de trabajo; por lo que, la mayoría piensa que este modelo será muy diferente y muy motivador; en que la teoría estará en segundo plano y que la practica será primordial en el proceso académico del estudiante. Como siempre, en esta investigación he notado que existe un grupo minoritario que no ve el fuerte que tiene este modelo. Pero como sabemos la mayoría es significativo.

PREGUNTA 11. ¿El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas?

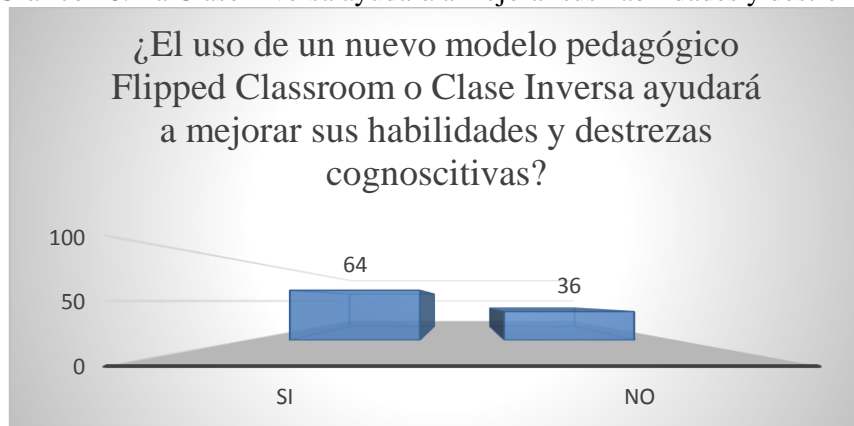
Tabla 30. La Clase Inversa ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	14	64
NO	8	36
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Gráfico 28. La Clase Inversa ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Análisis.

El 64% de los estudiantes encuestados mencionan que si ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas a través del uso de un nuevo modelo pedagógico “Clase Inversa”. Mientras que el 36%, piensa que no aportará en su desarrollo cognitivo.

Interpretación.

Una metodología vana del docente crea discomfort en el estudiante, generando tedio en sus clases; pero ante todo esto, la mayoría de los estudiantes van sintiendo que esta metodología al aplicar, involucra interactividad y por consiguiente motivan a ellos porque saben muy bien lo contiene, al menos si se habla de aplicaciones tecnológicas. Ellos conviven con esto y desarrollan mejor sus habilidades y destrezas cognitivas porque se conectan y conocen mucho más de lo que conocen en clase.

PREGUNTA 12. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirán el malestar académico en su labor cotidiana?

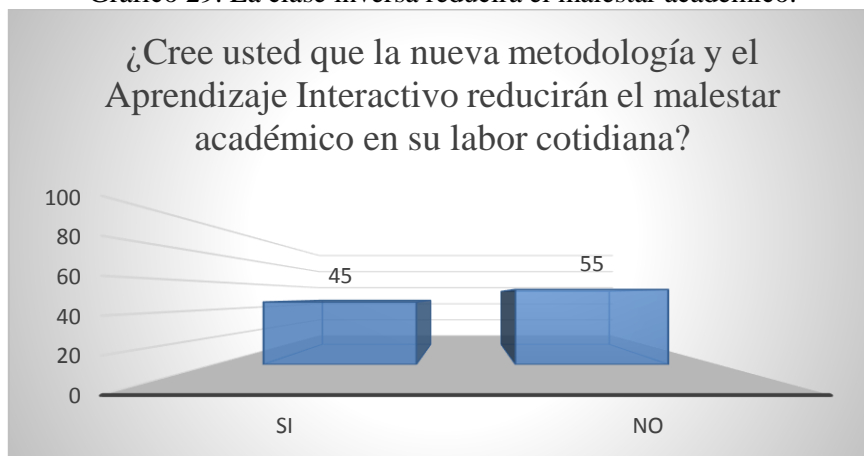
Tabla 31. La clase inversa reducirá el malestar académico.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	10	45
NO	12	55
TOTAL	22	100

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Gráfico 29. La clase inversa reducirá el malestar académico.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante.

Análisis.

En esta investigación se conoce que el 45% de los educandos indican que si creen que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirán el malestar académico en su labor cotidiana. Mientras que el 55% de aquellos mencionan que no reducirá ese malestar académico en la clase.

Interpretación.

Aquí se puede observar un poco tornado en su apreciación, concerniente a que las clases puedan cambiar de un malestar por su monotonía y rigidez a uno muy interactivo e interesarte. Esto genera debido a que sus clases son sin horizontes y están enraizados con esa vivencia y por ende piensan que no habrá ningún cambio en generar algo que no conlleve al malestar en clase y temen a ese tradicionalismo causando desmotivación en pensar que tiene que volver a clases obligatoriamente.

PREGUNTA 13. Seleccione a su modo de ver los posibles efectos que generaría al aplicar la metodología “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo en la signatura.

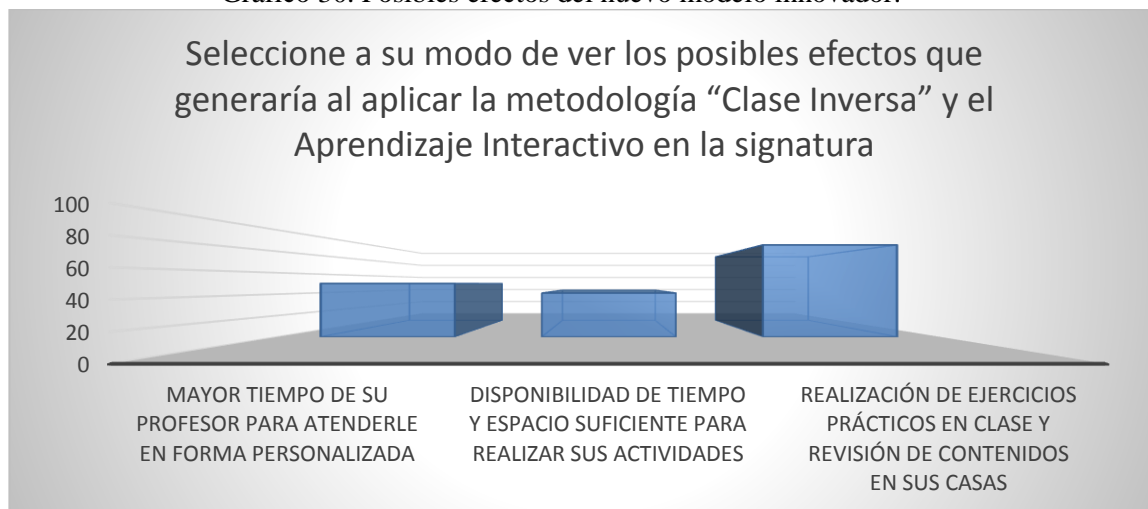
Tabla 32. Posibles efectos del nuevo modelo innovador.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mayor tiempo de su profesor para atenderle en forma personalizada ante sus problemas.	11	50
Disponibilidad de tiempo y espacio suficiente para realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes	9	41
Realización de ejercicios prácticos con sus compañeros en clase y revisión y aprendizaje de contenidos multimedios en sus casas a través de programas interactivos.	19	86
TOTAL	39	177

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante

Gráfico 30. Posibles efectos del nuevo modelo innovador.



Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Encuesta Estudiante

Análisis.

En este punto se determina que el 86% de los estudiantes creen que la realización de ejercicios prácticos con sus compañeros en clase y revisión y aprendizaje de contenidos multimedios en sus casas a través de programas interactivos serán uno de efectos que cause significancia en el proceso de aprendizaje. Seguido por el 50% de los pupilos que piensan que su profesor tendrá mayor tiempo para atender en forma personalizada ante sus problemas. Por último, el 41% selecciona otra posibilidad eficiente y es la disponibilidad de tiempo y espacio suficiente para realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes.

Interpretación.

A estas expectativas claras y eficientes que se dio, se establece un enfoque crucial y de carácter significativo, en la que acorde a sus criterios, dan una posibilidad de que quieren y desean en su práctica diaria y es que estos porcentajes están aceptables acorde a sus diferencias. Todas estas expectativas serán efectuadas de forma eficiente y no únicamente son estas, sino que hay muchas ventajas más que se encuentran en el modelo. En el momento en que se aplique esta metodología, los estudiantes notaran mucho mejor de lo creían que era mejor.

4.3. Verificación de la Hipótesis.

4.3.1. Planteamiento de la Hipótesis.

Para la presente investigación he planteado la siguiente hipótesis.

Hipótesis Nula (Ho)

Ho. La ausencia de una metodología “clase inversa” y su incidencia en el proceso de aprendizaje interactivo en la asignatura de inglés de la unidad educativa a distancia Monseñor Alberto Zambrano Palacios del cantón Pastaza.

Hipótesis Alternativa (H1)

H1. La ausencia de una metodología “clase inversa” y su incidencia en el proceso de aprendizaje interactivo en la asignatura de inglés de la unidad educativa a distancia Monseñor Alberto Zambrano Palacios del cantón Pastaza

4.3.2. Calculo del Chi cuadrado

4.3.2.1. Selección de la Prueba Estadística.

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 2 utilizaremos la fórmula

$$X^2 = \frac{\sum (O-E)^2}{E} \quad \text{donde:}$$

X²= Chi o Ji cuadrado

∑= Sumatoria.

O= Frecuencia Observada.

E= Frecuencia Esperada.

4.3.2.2. Tabla de Frecuencia.

FRECUENCIA OBSERVADA				
No	PREGUNTAS	ALTERNATIVA		SUMA TOTAL
		SI	NO	
1	¿Planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedios para el aprendizaje?	15	5	20
2	¿Conoce usted sobre las herramientas pedagógicas virtuales: Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc?	8	12	20
3	Si dispondría de recursos tecnológico interactivo adaptado y secuenciado con la temática pertinente, ¿haría uso de él?	20	0	20
4	¿Aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar actividades en clase y envío de tareas?	15	5	20
5	¿Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa?	7	13	20
6	¿Le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje.	20	0	20
7	¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional?	20	0	20
8	¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) harán de sus clases más prácticas que teóricas?	20	0	20
9	¿El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará al estudiante a mejorar sus habilidades y destrezas cognoscitivas?	20	0	20
10	¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirán el malestar psicopedagógico del docente en su labor cotidiana?	18	2	20
TOTAL		163	37	200

Tabla 33. Observación de la prueba del Chi cuadrado

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Análisis e Interpretación de Resultados.

FRECUENCIA ESPERADA				
No	PREGUNTAS	ALTERNATIVA		SUMA TOTAL
		SI	NO	
1	¿Planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedios para el aprendizaje?	16.3	3.7	20
2	¿Conoce usted sobre las herramientas pedagógicas virtuales: Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc?	16.3	3.7	20
3	Si dispondría de recursos tecnológico interactivo adaptado y secuenciado con la temática pertinente, ¿haría uso de él?	16.3	3.7	20
4	¿Aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar actividades en clase y envío de tareas?	16.3	3.7	20
5	¿Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa?	16.3	3.7	20
6	¿Le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje.	16.3	3.7	
7	¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo serán más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional?	16.3	3.7	20
8	¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) harán de sus clases más prácticas que teóricas?	16.3	3.7	20
9	¿El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará al estudiante a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas?	16.3	3.7	20
10	¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirán el malestar psicopedagógico del docente en su labor cotidiana?	16.3	3.7	20
TOTAL		163	37	200

Tabla 34, Frecuencia Esperada

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Análisis e Interpretación de Resultados.

CÁLCULO CHI CUADRADO				
f Obs	f Esp	fo-fe	(fo-fe)²	((fo-fe)²/fe
0	3,7	-3,7	13,69	6,845
0	3,7	-3,7	13,69	6,845
0	3,7	-3,7	13,69	6,845
0	3,7	-3,7	13,69	6,845
0	3,7	-3,7	13,69	6,845
2	3,7	-1,7	2,89	1,445
5	3,7	1,3	1,69	0,845
5	3,7	1,3	1,69	0,845
7	16,3	-9,3	86,49	43,245
8	16,3	-8,3	68,89	34,445
12	3,7	8,3	68,89	34,445
13	3,7	9,3	86,49	43,245
15	16,3	-1,3	1,69	0,845
15	16,3	-1,3	1,69	0,845
18	16,3	1,7	2,89	1,445
20	16,3	3,7	13,69	6,845
20	16,3	3,7	13,69	6,845
20	16,3	3,7	13,69	6,845
20	16,3	3,7	13,69	6,845
20	16,3	3,7	13,69	6,845
Chi cuadrado				230,100
Error				0,05
Grado de libertad				9
Chi – tabla				16,92

Tabla 35. Cálculo Chi cuadrada.
Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Análisis e Interpretación de Resultados.

Nivel de significación

$$gl = (c-1)(f-1)$$

$$gl = (2-1)(f-10)$$

$$gl = (1)(9)$$

$$gl = (9)$$

Obteniendo como resultado el cálculo de χ^2 Calculado 230,100 con un nivel de 0,05; y con grado de libertad; χ^2 tabla es de 16.92, representada la campana de gauss a continuación.

4.3.2.3. Zona de rechazo o aceptación de la Hipótesis

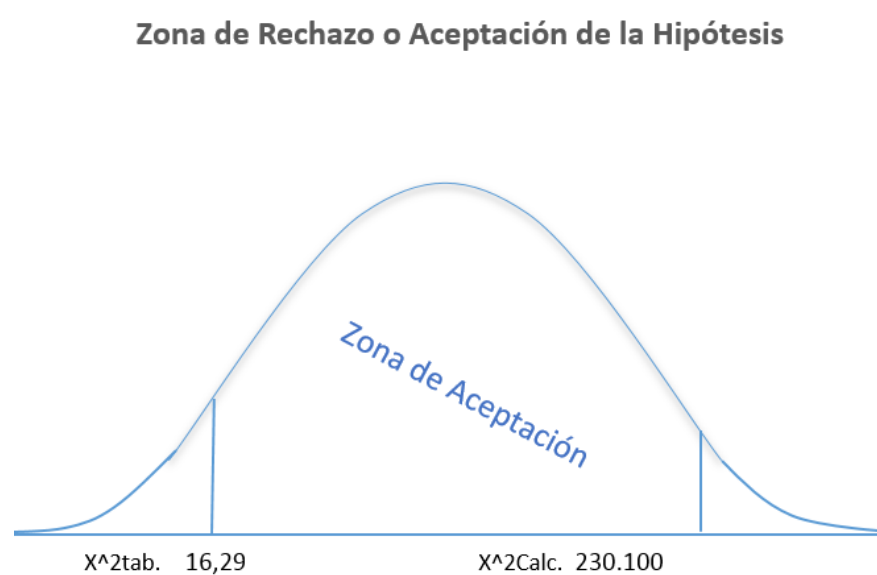


Gráfico 31. Curva Asimétrica del Chicuadrado Calculado y Tabulado
Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Análisis e Interpretación de Resultados.

4.3.2.4. Regla de decisión.

REGLA DE DECISIÓN	
$X^2_{Calc} \geq X^2_{tab}$	Acepta Hipótesis Alternativa y se Rechaza la Hipótesis Nula
$X^2_{Calc} < X^2_{tab}$	Acepta Hipótesis Nula y se Rechaza la Hipótesis Alternativa

Se acepta la hipótesis nula si el valor del Chi cuadrado calculado es menor a 16.92 de lo contrario se acepta la hipótesis alternativa.

4.3.2.5. Conclusión.

De acuerdo a la gráfica y a la regla de decisión se Acepta Hipótesis Alternativa y se Rechaza la Hipótesis Nula. Donde la metodología Clase Inversa si influye en el Aprendizaje Interactivo significativamente.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

En relación a los resultados obtenidos se concluye que los docentes de la Unidad Educativa Semipresencial Monseñor Alberto Zambrano Palacios no cuentan con buenos recursos tecnológicos disponibles en la institución. Razón por la cual, el profesor utiliza muy poco estos medios en sus actividades didácticas y pedagógicas.

El cuerpo docente tienen un bajo nivel de conocimiento, relacionado a la utilización de los recursos multimedia. Esto impide que el docente pueda incluir en su planificación micro curricular. Los docentes tienen algo de conocimiento de la utilización de alguna plataforma virtual. Especialmente los docentes que han cursado los cursos de las TICs 1 Y las TICs 2, emanadas por el ministerio de educación y un curso de actualización docente obligatorio también dictadas por el ministerio de educación a través de una aula virtual.

Los docentes de esta plantel realizan aun sus clases de manera tradicional pero hacen lo necesario para incluir formas metodológicas con estrategias solventes por el bienestar del estudiante y a pesar de la búsqueda de nuevas procesos áulicos el profesorado no conoce la metodología “Clase Inversa” o Flipped Classroom por lo que desean conocer para cambiar de paradigma tradicional.

La Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios cuenta con docentes críticos propositivos y es así que encaja esta nueva metodología porque es notorio en la investigación y por la realidad de mi experiencia. Sin embargo, a esta realidad los docentes muestran motivación y dinamismo al proyecto, porque no creen que el manejo dificultará su desempeño; al contrario, saben que es muy

sencillo en manejar ciertos medios tecnológicos y por la ventaja misma de la metodología que emana la “Clase Inversa”.

5.2. Recomendaciones.

La Unidad Educativa Semipresencial Monseñor Alberto Zambrano debería equipar con muy buenos materiales tecnológicos que sean favorables tanto para el docente como para el estudiante. Esto facilitaría el trabajo áulico y el buen desempeño docente en sus actividades.

Los profesores deberán ampliar los conocimientos en lo que tienen que ver con la tecnología educativa porque se verán involucrados en la metodología y será necesario para que cause impacto en sus estudiantes. A pesar que, el estudiantado está más involucrado con las redes sociales y demás medios tecnológicos. Incluir los materiales, recursos y demás medios disponibles tecnológicos en la planificación macro y micro curricular para involucrarse más en el ambiente virtual e ir a la par con el avance tecnológico.

Realizar un trabajo colaborativo para invertir la Clase Tradicional a través de la aplicación de la metodología Inversa y el Aprendizaje Interactivo para lograr impulsar un nuevo paradigma con el fin de desarrollar el conocimiento de los estudiantes y a generar un buen desempeño docente.

Las autoridades de la institución y el docente aplicador del proyecto deberán dar a conocer a los estudiantes y profesores de la metodología inversa para que familiaricen su aplicación en el entorno áulico y virtual a través de una capacitación.

Incentivar a todos los involucrados del proceso de aprendizaje a que aplique la nueva metodología inversa y el aprendizaje interactivo con la finalidad de que mejore el proceso de aprendizaje y desarrolle la cognición del estudiante.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos.

Título de la propuesta:

“Diseño de la metodología “Aula Inversa” o “Flipped Classroom” a través del Aprendizaje Interactivo en la plataforma Moodle en la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios”.

Institución ejecutora:

Unidad Educativa Semipresencial Monseñor Alberto Zambrano Palacios.

Beneficiarios:

Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Semipresencial Monseñor Alberto Zambrano Palacios.

Ubicación:

Dirección: Puyo, Pastaza, Unidad Educativa Semipresencial Monseñor Alberto Zambrano Palacios.

Equipo técnico responsable:

La propuesta es ejecutada por Lic. Mario Leonardo Iza, investigador comprometido a cambiar la metodología tradicional de enseñanza a una metodología inversa e interactiva a través de la virtualidad y sus elementos y como parte de ayuda docente en la asignatura de Lengua Extranjera con conocimientos informáticos.

Costo: \$ 750 (hojas, impresiones, anillados, internet, computadora)

6.2. Antecedentes de la Propuesta.

La presente propuesta se desarrolla en función de la investigación. Trabajo que se realizó en los capítulos anteriores y se puede deducir que en la actualidad, la tecnología está inmersa en todo el medio ambiente social donde se desenvuelve el estudiante y el docente; ya sea en la institución, en su hogar y fuera de ello.

La tecnología se encamina con el medio a cada segundo y es por esta razón que se hace un énfasis a la tecnología en involucrar en los ambientes sociales, especialmente en la educación. Aunque no se conoce enteramente su utilización, no será un problema ya que el manejo es realmente sencillo; el problema es cómo, que, donde y para que utilizar la misma. Para esto se propone una metodología innovadora que despierte el interés en el estudiante y el docente y que llegue a desarrollar un aprendizaje significativo. Eso lo que se anhela conseguir.

Con estas premisas fácticas, el ecuatoriano en estos últimos años se ha preocupado también por conseguir una educación de calidad y por esta razón ha empezado capacitando a los docentes en el ámbito de la tecnología educativa. Cursos que son muy relevantes en el proceso de aprendizaje. Las TICs 1 y Herramientas para el aula TICs 2 son un ejemplo. Cursos on-line que están diseñados para que los docentes tengan un acercamiento inicial a la tecnología e ir profundizando constantemente en el conocimiento y usos de la misma. Instrumento que mejora la tarea pedagógica del docente a través de la aplicación de estrategias para el diseño de clases interactivas que incentiven el aprendizaje de los estudiantes en el aula (MINEDUC, 2015).

Otra connotación en relación a esta, el implemento de materiales tecnológicos en algunas instituciones que el gobierno ha donado, tales como: Tablet y laptop y demás dispositivos tecnológicos.

Haciendo una criticidad positiva de esta, es que no basta en proveer de estos dispositivos tecnológicos únicamente a ciertas instituciones sino, más bien cubrir a toda la población educativa a nivel nacional para que estén inmersos en este tiempo cibernético. En otros países se puede apreciar mejor estas realidades y que en verdad son eficaces en la educación.

Los objetivos de este trabajo son brindar una educación de calidad y calidez, mejorar las diferentes condiciones de escolaridad inconclusa, la atención a problemas de índole académico y familiar en forma personalizada, los espacios y tiempos en el desarrollo de actividades tanto para el docente y el estudiante, el proceso de aprendizaje dinámico e interesante y un modelo educativo que responda a necesidades acorde a su diferentes inteligencias múltiples.

El problema central de la investigación es que la metodología tradicional se sigue aplicando en las aulas, a sabiendas que la tecnología está en cada segundo en los estudiantes. Ellos saben mucho y mejor sin ninguna instrucción académica ni metodología a fin y como consecuencia, el aula de clase no es nada para ellos, les interesa más su dispositivo multimedio donde gira cientos de información y aprenden mucho.

Este desconocimiento de los docentes de la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios hace reflexionar y pensar que se debe involucrar en el proceso de aprendizaje, un nuevo modelo de educación en la institución. Es así que, la “Clase Inversa” sería lo ideal aplicar en la institución en la que se cuenta con estudiantes con escolaridad inconclusa.

Haciendo un análisis crítico, se puede decir que se ha tornado en un problema el no buscar, investigar e innovar su pedagogía con nuevos métodos de enseñanza, tomando uso a la fortaleza que tiene el medio digital que nos brinda el avance tecnológico.

6.3. Justificación.

La aplicación de una metodología “Aula Invertida” como apoyo y complemento fundamental en el proceso de aprendizaje en la institución, motiva y orienta continuamente al docente y al estudiante a través de un Aprendizaje Interactivo.

Este método Invertido por medio del uso del aula virtual se puede establecer fácilmente una comunicación continua, controlada y crítica. Los estudiantes al establecer una comunicación virtual con el profesor toman mayor confianza para debatir temas de interés común, a través de los métodos sincrónicos como los chats y asincrónicos como los foros y correo electrónicos. Es por esta razón que se aplica una nueva metodología e innovadora en la institución.

Es muy fundamental proponer que este modelo de Aprendizaje Interactivo sea una barca bien equipada que lleve consigo al estudiante seguro a su objetivo “aprender” entonces el estudiante como ente principal del proceso conjuntamente con el docente que facilita de medios y orienta su trayectoria trate de encontrar un horizonte lineal con su forma propia de aprender a través de sus puntos de vista, opiniones, debates y socialización de ideas o constructos propios.

Esta es la forma positiva que brinda esta metodología “Clase Inversa” en el proceso de adquisición de conocimiento en forma significativa.

Esta propuesta es considerada original puesto que en la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios cuenta con una metodología vana y aun tradicional y requiere un cambio en el proceso de aprendizaje que incorpore una metodología que rompa ese paradigma y es así que se aplica una Aula Inversa o Flipped Classroom, método que pretende insertar la temática en un programa virtual

proponiendo una estrategia diferente para aprender, aprovechando el mundo tecnológico virtual de hoy.

Invertir la clase generará impacto tanto para el docente como para los estudiantes, porque serán la primera vez que aplicarían esta metodología interactiva donde aprender a través de juegos, crucigramas, videos, documentos electrónicos, chats, foros, en sus casas y realizar ejercicios prácticos, debates, resolver dudas y socialización de sus propios constructos en el aula.

Esta forma de invertir la clase es crucial y muy eficaz por su modelo mismo que genera. También un punto muy importante a favor es entrelazar las actividades presenciales con las virtuales, hechas en casa o en clase, de modo que formen parte de un mismo tejido y de unos mismos objetivos.

6.4. Objetivos.

6.4.1. Objetivo General.

“Incorporar la metodología “Clase Invertida” o Flipped Classroom por medio del aprendizaje interactivo en la plataforma Moodle de la asignatura de Inglés en la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios”

6.4.2. Objetivo Específico.

- Determinar los ambientes y recursos multimedios de trabajo en la plataforma Moodle.
- Planificar y diseñar la “Clase Inversa” o “Flipped Classroom” con la temática de la asignatura de Inglés en la plataforma Moodle.

- Socializar la metodología “Flipped Classroom” a los docentes de la asignatura de Lengua Extranjera en la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios.

6.5. Análisis de Factibilidad

La propuesta es factible por cuanto se lo va a realizar en la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios, que cuenta con profesionales dispuestos a mejorar su metodología en el proceso de Aprendizaje Interactivo para trabajar en la asignatura de Inglés. En este contexto se considera realizar un análisis de factibilidad de la propuesta desde el ámbito pedagógico, tecnológico y económico.

6.5.1. Factibilidad Pedagógica.

La metodología “Clase Inversa” aplicada a través de la interacción multimedia facilita al docente, desempeñar eficientemente en el proceso de aprendizaje y al estudiante, realizar sus actividades tales como: ejercicios prácticos, debates, cuestionamientos para aclarar dudas, socialización de conocimientos, emisión de sus propios juicios de valor y elaboración de sus propios constructos en clase y revisión de contenidos cuantas veces sea necesario hasta su asimilación en una forma dinámica e interesante a través de medios interactivos en el programa Moodle e investigación on-line cuando crea conveniente en profundizar dicho contenido en su casa.

La plataforma Moodle cuenta con recursos y medios interactivos que:

Facilitan un trabajo activo y motivante frente a los contenidos que necesita aprender; motiva el aprendizaje significativo a través de la interacción entre docente - estudiante y entre compañeros por medio de foros, chats, talleres, etc.

Facilita el acceso a la información y contenidos de aprendizaje. Mediante procesos guiados y orientados por el docente, sin barreras de tiempo, espacio en la plataforma como complemento en el interaprendizaje del Inglés de los jóvenes de la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios. Permite la participación e interaprendizaje grupal a través de debates, enmarcados en un modelo crítico constructivo; Genera espacios para compartir y proporciona herramientas de gestión y administración de los docentes, claves de acceso.

El modelo Flipped Classroom como complemento a la educación semi-prcencial, es una respuesta válida y oportuna a la actual demanda de alternativa de acceso al conocimiento, diferente a las formas tradicionales de enseñanza docente

6.5.2. Factibilidad Tecnológica.

El modelo “Clase Inversa” por medio de la plataforma Moodle permite importar contenido educativo procedente de otras plataformas, bajo el uso del estándar SCORM o IMS. La Institución educativa cuenta con un laboratorio de información de tecnología actual y con acceso a internet en forma ilimitada.

En este contexto resulta factible la aplicación del nuevo modelo “Clase Invertida” por medio del Aprendizaje Interactivo, para aprovechar las ventajas que ofrece este modelo.

6.5.3. Factibilidad Económica.

La metodología “Flipped Classroom” una pedagogía sin fines de lucro en el constructor y la aplicación en el aprendizaje que únicamente requiere tiempo para su establecimiento en la institución y la plataforma Moodle que se distribuye como software libre y gratuito, bajo la licencia pública GNU, abierta a brindar su utilidad en el proceso de Aprendizaje Interactivo; una razón más para aprovechar las

ventajas de gestión y administración educativa que ofrece el modelo de aprendizaje. Los costos de la aplicación del modelo en la Unidad Educativa estarán a cargo del investigador.

6.6. Fundamentación.

La existencia del internet ha generado diversas formas de comunicación, de relacionarse con el conocimiento y con la información para aprender en forma divertida y de interactuar con el medio. Esta era digital hace pensar a los docentes sobre nuevos paradigmas de aprendizaje y a la búsqueda de nuevas estrategias. El educando conjuntamente con el acompañamiento sincrónico o asincrónico en la red aprende a relacionarse mejor entre los involucrados y por supuesto con la motivación del docente y del modelo mismo que genera en el interés del estudiante, la orientación adecuada para la guía necesaria en el proceso de adquisición cognitiva y la interrelación entre la comunidad educativa.

6.6.1. Fundamentación Científica.

El uso del modelo “Clase Invertida” con apoyo del entorno virtual desarrolla capacidades muy necesarias en el estudiante tanto en clases asistidas como desde su casa, por ejemplo: razonamiento crítico, reflexivo, resolución de problemas, creatividad, construcción de aprendizajes autónomos, trabajo por si solo con libertad y en forma responsable, interacción de conocimiento e inquietudes con compañeros virtuales, etc.

La metodología Aula Inversa a través de los medios interactivos se sitúa en diferentes ambientes de trabajo para diversificar, enriquecer y adaptar a la educación a diferentes niveles sin que el docente tenga que estar presente de una manera dominante y homogénea en el proceso de aprendizaje.

6.6.2. Fundamentación Teórica.

6.6.2.1. “Aula Inversa” o Flipped Classroom

En el desarrollo de esta investigación se establece que este modelo pedagógico se basa en el trabajo práctico en el aula de clase, entre estudiantes - estudiantes y estudiantes - docente para la solución de problemas y dificultades, fijación de conceptos y sobre todo involucrar de lleno con sus propios aprendizajes. A diferencia de la clase tradicional, este modelo está centrada y enfocada en el docente únicamente solo para elegir el contenido de la materia, dirigir el aprendizaje y determinar los criterios de actuación y evaluación del educando.

Estas estrategias son capaces de generar un mayor alcance significativo e impacto en los estudiantes. Algo fundamental y esencial que se puede notar es la manera en que el rol del estudiante sea adaptable en su ambiente de aprendizaje. De esta manera se establece que el aprendizaje del estudiante tiene lugar en cualquier situación y momento y se define a partir de la experiencia que consiguen entre los involucrados y de la conversación de los mismos.

El aprendizaje a través de esta metodología tiene más que ver con la reflexión e indagación de los estudiantes que con el carácter cerrado y prescriptivo de cualquier programa de estudio o currículo. También el contenido de la asignatura que se lleva a cabo fuera del aula y el tiempo que se pasa en ella; la cual se utiliza para realizar ejercicios prácticos, debatir, experimentar, construir contenidos, etc. Por último el tiempo de ejecución en que los estudiantes vayan regulando su tiempo y sus ritmos acorde a su forma de aprender, aprovechando sus habilidades y estilos de aprendizaje. En definitiva el aprendizaje es personalizado.

Por otro lado, se toma en cuenta que este modelo de aprendizaje no es tan novedoso en el desempeño docente, lo que si es cierto de acuerdo al modelo, es que

en un momento dado la tecnología es dominante y nos permite replantear los roles tanto del docente como del estudiante en el aula, una mejora, una innovación respecto al aula muy tradicional.

La tecnología en este campo es fundamental porque permite establecer parámetros adecuados de aprendizaje. Al estudiante le bastara cualquier dispositivo con internet para acceder a los contenidos creados o adaptados por el docente. Hay algo importante que se quiere recalcar, es que la “Clase Inversa” con el Aprendizaje Interactivo a través del uso de las herramientas, aplicaciones, la tecnología son incompletas, nos son más que un medio que permite distribuir y facilitar la temática al educando.

El aprendizaje significativo se encuentra al final de todo su proceso, interconectados entre los recursos, medios interactivos, estudiantes, el docente o facilitador, la participación activa, la experimentación y la asimilación a través de la aceptación o rechazo. Aquí yacen los resultados que tenga mayor significancia en el conocimiento del estudiante

6.6.2.2. Plataforma Moodle.

El modelo a ejecutar es válido por el aporte que brinda la tecnología y es así que la plataforma Moodle está íntimamente ligado para realizar el proceso de aprendizaje significativamente. Este programa virtual Moodle es un ambiente educativo, que dispone de recursos y medios interactivos que mejora el aprendizaje. Se trata de un modelo basado en el aprendizaje través de la investigación y la construcción del conocimiento en forma cooperativa, para que los estudiantes puedan analizar y profundizar.

Moodle tiene un sistema de operación de distribución libre, que aporta a los docentes a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este sistema fue diseñado

como complementos para cursos presenciales. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LMS (learning Management System).

La palabra Moodle, en inglés, es el acrónimo de modular object oriented Dynamic learning environment. (Entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos) Moodle fue creado por Martin Dougiamas, de Perth, Australia Occidental, basó su diseño en el aprendizaje colaborativo y en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser tramitado sin cambios a partir de libros o enseñanzas.

Un docente que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le motiva y le ayuda a construir ese conocimiento en base a sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

Moodle se distribuye gratuitamente como Software libre (Open Source) (bajo la licencia pública GNU o GPL). Básicamente esto significa que Moodle tiene derechos de autor (copyright), pero que se tiene algunas libertades, se puede copiar, usar y modificar Moodle siempre que se acepte.

Moodle puede funcionar en cualquier ordenador en que pueda correr PHP (Hypertext Pre-processor), y soporta varios tipos de datos como: PostgreSQL, MySQL, Oracle y en MySQL. Este programa desarrolla en el estudiante el razonamiento crítico, reflexivo, la resolución de problemas, creatividad, la construcción de contenidos, interacción de conocimientos e inquietudes, etc. Esta virtualidad se diversifica y se adapta en diferentes niveles y momentos sin que el docente este presente de una forma rígida y dominante en el aula.

Entonces, este ambiente virtual da la posibilidad al estudiante para aprender en forma autónoma o en grupo presencial y virtual, sin estar limitados por el tiempo y espacio. Este espacio virtual se está incrementando cada vez más en la educación.

El aula virtual como Moodle 2.9 incluye una navegación simplificada, útil a actividades como la lección y la prueba junto con la nueva configuración de administrador que clarifican el proceso e gestión de curso. Parte del proceso en la construcción del código de Moodle es continuar asentando las mejores prácticas y parte del mismo es para aceptar el nuevo código en el núcleo es probar las páginas con cuidado y recabar opiniones de los entendidos del programa.

Moodle es un sistema complejo por su diversidad en el establecimiento virtual y por el constante cambio que existe. Los módulos se pueden activar y desactivar. La interfaz se puede personalizar en gran cantidad el uso de temas y cientos de configuraciones. Los contenidos pueden ser contruidos por cualquier profesor o estudiantes. A esto, es imposible decir con 100% de certeza si Moodle es absolutamente accesible o no. La accesibilidad no es un estado, es un proceso de mejora continua en respuesta a nuestros usuarios y el entorno técnico más amplio. Partners (Citado por Fernandez, 2015)

6.6.2.3. PACIE.

Al aplicar el programa Moodle en el proceso de aprendizaje interactivo conjuntamente con la utilización de recursos tecnológicos disponibles en la web se ha establecido un modelo nuevo de aprendizaje y para que éste sea efectivo, la metodología PACIE creada por Pedro Camacho se ha tomado en cuenta para la aplicación de la metodología “Aula Inversa”.

De acuerdo a su creador, PACIE está enfocada al uso de las TICs como soporte al proceso de aprendizaje y autoaprendizaje. Esta metodología está

fundamentada en P (Presencia), A (Alcance), C (Capacitación), I (Interacción) e E (E-learning).

Los elementos fundamentales de la metodología es el la motivación y el acompañamiento, calidad y calidez humana. Incorpora procesos sociales que fomentan el análisis crítico lo cual permite la creación de un constructo a través del intercambio de experiencias propias y diversas.

El aporte que brinda PACIE es incluir las TICs en el proceso de aprendizaje, incluyendo al docente como eje principal del proceso, facilitando los procesos de operación y administración en el ambiente educativo y entregando mayor tiempo para el desarrollo personal y colectivo tanto de los docentes de la asignatura como para los estudiantes, este último actores fundamentales en la educación.

6.6.2.4. Herramientas interactivas en el programa Moodle.

Las herramientas interactivas que se va aplicar en el programa Moodle son innumerables por lo que se debe seleccionar las más adecuadas para realizar diferentes actividades que pueda desarrollar el estudiante en el proceso de aprendizaje. De esta manera complementaria la metodología de la “Clase Invertida” o Flipped Classroom. Para esto sería conveniente mencionar algunas herramientas que se va a utilizar.

a) Programas o softwares libres

Para cada grupo de estudiantes según sus necesidades educacionales.

- **Recursos Hot potatoes.** Son herramientas interactivas para realizar preguntas de opción múltiple, emparejamiento, competición, crucigramas (crossword puzzle) y ordenamientos.

- **Jclie.** Sirve para realizar actividades de rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, las mismas que son empaquetadas en proyectos.
- **JQuiz.** Realiza diferentes tipos de ejercicios basado en preguntas: respuestas múltiples, respuestas cortas, pregunta híbrida o multi-selección.
- **JCloze.** Genera páginas webs con ejercicios de tipo “ Fill the blanks” complete los blancos.
- **JMatch.** Realiza ejercicios de emparejamiento u ordenación. Una lista de objetos fijos aparecen a la izquierda. Esto puede ser imágenes o texto y una lista de objetos desordenados a la derecha. Esto puede ser un modelo “estándar” o un modelo “arrastrar y soltar”
- **JMix.** Crear un ejercicio en la que aparece una frase desordenada. La tarea es ordenarlas de una forma que crea conveniente.

Esto puede ser un modelo “estándar” o un modelo “arrastrar y soltar”

- **JCross.** Con esta herramienta se puede generar webs que contengan el conocido pasatiempo del crucigrama (Cross Word puzzle)
- **Masher.** Se utiliza para crear unidades enlazadas a partir de diferentes ejercicios.
- **Quizbox.** Inserta en la página web cuestionarios de respuesta múltiple.

Esto beneficia al docente que desea conocer a través de medios interactivos enlazados con Moodle.

- **Programa Word.** Permite escribir textos, insertar gráficos, imágenes, tipos y colores de letras.

- **PowerPoint.** Crear presentaciones sin necesidad de internet, en las hojas electrónicas puede incorporar textos, fotos, ilustraciones, tablas gráficas, películas, etc.
- **Videos de YouTube.** Cuenta con más de 700.000 videos educativos.

Multitud de recursos que el docente debe aprovechar, siempre y cuando esté relacionado con los temas.

- **PDF.** Son documentos que contienen información sobre diversos temas acorde al tema de investigación.

b) Posibles Recursos y Medios de soporte fuera de Moodle

- Twitter. Permite escribir textos pequeños, enlaces o imágenes. Puede elegir el comenario que le agrada y comentar.
- Facebook. Permite enlazar entre personas. Crea álbumes de fotos, comparte videos, escribe comentarios, crea eventos o comparte su estado de ánimo; es abierta a todos quienes crean su grupo.
- SlideBoom. Crear presentaciones desde archivos Power Point que más adelante podemos incluir en el blog propio.
- Movenote. Crear presentaciones en línea de forma fácil y sencilla. Al final del proceso de creación, facilita un enlace web sobre el video que se puede compartir en línea.
- Keynote. Diseña presentaciones con efectos y herramientas avanzadas. Ofrece herramientas visuales y permite insertar reflejos y marcos a las imágenes y ordena datos en graficas interactivas.

- Windows Moviemaker. Modifica videos de forma sencilla así como crear películas a partir de fotogramas o fotografías digitales.
- Sophia. Incluye numerosas imágenes, animaciones, y diaporamas con enlaces a ejercicios interactivos y no interactivos y con un glosario de 1500 palabras.
- Google+. Incluye recomendaciones, videos, chat, mensajería grupal. Completa su propio perfil personal. Podemos compartir links interesantes, ideas videos, fotos, etc.
- Unicoos. Contiene videos explicativos gratuitamente de matemáticas biología y química como más relevante en este programa. Se encuentra recursos clasificados por materias.
- Khan academy. Incluye ejercicios prácticos, tableros analíticos y herramientas docentes para apoyar la educación.
- School Tube. Comparte videos, tiene cierto parecido con la web Teacher Tube, solo que esto garantiza un contenido adecuado ya que previamente han sido analizados, supervisados y aprobados por docentes.
- Kuizza. Similar a la anterior permite crear cuestionarios en línea, y a la vez los corrige. Una diferencia es que no permite colgar el enlace en nuestra propia página web.
- Kahoot. Crea cuestionarios y concursos para fomentar la participación del estudiante. Este sistema se basa en el juego permitiendo la obtención de feedback de los estudiantes ya que contestan preguntas en tiempo real.
- ConceptTest. Instruye por pares o “peer instruction” son una serie de preguntas de opción múltiple basadas en los errores más comunes con el propósito de fortalecer la eficacia del aprendizaje.

- Bubbr. Crear test y cuestionarios interactivos basados en videos procedentes de YouTube. Primero se reproduce el video y posteriormente se facilita el formulario de respuesta múltiple.
- Socrative. Sistema de respuesta inteligente con lo que el profesor propone preguntas, cuestionarios juegos, etc. A los que los estudiantes deben responder en tiempo real. Al igual que Kahoot, obtiene retroalimentación a los estudiantes en tiempo real.

Algunas de estas herramientas virtuales son posibles adecuar en la plataforma. Otras son enlazadas con el programa para aportar al desarrollo del aprendizaje. Mientras que otras son de soporte de investigación fuera de la plataforma para profundizar el conocimiento.

De esta manera se logra aplicar el modelo clase invertida en la vida del educando y del educador de la Unidad Educativa Monseñor Alberto Zambrano Palacios.

6.6.2.5. Determinación fundamental de la Clase Invertida.

En la aplicación del modelo Flipped Classroom o “Clase Invertida” el estudiante debe ya haberse informado que la teoría esta ya elaborada en la plataforma con sus parámetros de tiempo y espacio de las diferentes actividades y que debe revisar en su casa a través de los medios interactivos.

El docente es imprescindible para organizar situaciones de aprendizaje que promuevan la colaboración, la interacción, la participación, etc.

Sin embargo, el docente es prescindible ya que los estudiantes pueden realizar su actividades de otra forma, acorde a su ritmo, a sus actitudes y aptitudes. En definitiva la aplicación de la metodología se puede convertir el aula en un espacio de aprendizaje activo, abierto y centrado significativamente en el estudiante. Una

vez informada la temática, el estudiante ya ha estudiado y se ha empapado de información en su casa o en cualquier otro lugar y llega al aula, donde el docente ha preparado adecuadamente las actividades que se van a realizar en forma colaborativa e interesante.

Esta metodología se difiere simplemente porque ahora se cuenta con herramientas tecnológicas que permite preparar esa teoría para que el estudiante la revise y estudie en su casa, pudiendo dedicar el tiempo de clase únicamente a la práctica a través de actividades de aprendizaje colaborativo, funcional y constructivo.

En la aplicación de esta metodología el docente tiene que ceder como actor principal al estudiante pero al mismo tiempo debe estar presente para el apoyo necesario en caso de que existan interrogantes por parte de los actores que son los estudiantes.

En este modelo se puede considerar el diseño de cuestionario de compromiso; la elaboración de videos, presentaciones, etc. sobre el tema que los estudiantes preparan en su casa por medio de las herramientas tecnológicas y la preparación del tiempo de aula, formación de grupos de trabajo, comprobación de que la teoría se haya revisado y asimilado correctamente, desarrollo de actividades y proyectos colaborativos con o sin la tecnología.

Por lo tanto, los docentes necesariamente deben desarrollar nuevas formas de aprender. Se tienen que estar bien involucrados con la tecnología, conocer su funcionalidad y utilidad pero sobre todo darle vuelta a la manera tradicional de enseñar, dejar de realizar la clase de tipo magistral que únicamente generan respuestas y optar por hacer preguntas que respondan a criterios más válidos y significativos. Preguntas dirigidas a la orientación, a la guía, a la promoción del

contexto, a la garantía de una clase significativa y en definitiva el aseguramiento de los resultados de calidad en el proceso de aprendizaje.

6.7. Metodología básica de Moodle

La metodología básica de Moodle propone la siguiente estructura como soporte fundamental para la ambientación del estudiante en la Clase Inversa.

No	BLOQUE	SECCIÓN	ALCANCE
1	CERO Mas importante porque el usuario interactúa dentro y fuera del aula	Información	Información básica sobre la presentación del curso: objetivos, evaluación, tutor.
		Comunicación (administrador-tutor)	Información sobre aspectos relevantes durante el proceso de cada uno de los bloques.
		Interacción	Interacción en la solución de problemas, apoyada en un aprendizaje colaborativo e interactivo
2	ACADEMICO Aquí el estudiante genera y desarrolla su conocimiento. Lee, comparte e interioriza los recursos planteados	Exposición	Proporciona una variedad de materiales objeto de estudio los cuales son revisados por el estudiante
		Rebote	Presiona a la lectura del material propuesto a través de actividades en grupo.
		Construcción	Promueve la creación de nuevos constructos orientando las actividades y generando alternativas que permita interactuar en grupo

		Comprobación	El facilitador verifica el nivel de conocimientos logrados de sus pupilos.
3	DE CIERRE Negociación y reflexión	De negociación	Se logra acuerdos sobre el tiempo y la formación de entrega de tareas pendientes, evaluaciones y calificaciones.
		De retroalimentación	Por medio de encuestas o consultas se conoce el criterio de los estudiantes acerca de estructura del aula, contenidos, tareas, etc.

Tabla 36. Estructura básica de Moodle.

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Metodología Básica de Moodle.

6.7.1. Fases Del Modelo Operativo.

No	Fases	Objetivo	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
1	Diseño metodológico “Aula Inversa”	Socializar la información de contenidos temáticos y de la metodología establecida para la aplicación del modelo nuevo de aprendizaje interactivo.	Conocer el modelo “Aula Inversa” y el proceso de diseño interactivo de la asignatura de Inglés.	Computador Smartphone Internet Moodle	Mario L. Iza Y.	6 días
2	Incorporación del programa Moodle	Orientar el modelo a través de la selección del programa Moodle para el diseño de actividades y recursos interactivos.	Diseñar y crear las secciones del Bloque 0, Bloque académico y del bloque cierre.	Computador Smartphone Internet Moodle	Mario L. Iza Y.	6 días
3	Diseño y aplicación de técnicas didácticas interactivas	Diseñar los recursos y actividades adecuadas e interactivas en la asignatura de Inglés.	Seleccionar programas de software libre que facilite realizar ejercicios prácticos y editar texto, imágenes y videos acorde a la temática.	Computador Smartphone Internet Moodle Free softwares	Mario L. Iza Y.	20 días
4	Evaluación del modelo y análisis de resultados	Evaluar el proceso metodológico del Aula Inversa por medio de un cuestionario, para de esta manera establecer un plan de mejora.	Aplicar el cuestionario sobre el nuevo modelo pedagógico “Aula Inversa”	Computador Smartphone Internet Free softwares	Mario L. Iza Y.	1 días

Tabla 37. Modelo Operativo.

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Metodología Básica de Moodle.

6.8. Administración de la Propuesta

Esta propuesta estará direccionada por el Licenciado Mario Leonardo Iza Y, y bajo la coordinación de la Señora Magister. Lorena Meléndez, para la Aplicación de la metodología “Aula Inversa” en la institución y yace en esta investigación el asesoramiento del Maestrante, las mismas que clarificarán con pertinencia los temas indicados en este trabajo.

No	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1	Sociabilización de la metodología	Mario Leonardo Iza Y
2	Diseño del programa virtual Moodle con la asignatura de Inglés.	Mario Leonardo Iza Y
3	Planificación anual, parcial y micro curricular del modelo Flipped Classroom o Clase Inversa.	Mario Leonardo Iza Y
4	Consolidación y evaluación de la metodología	Facilitador Docentes Vicerrector

Tabla 38. Administración de la propuesta.

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Administración.

6.9. Previsión de la Evaluación.

La presente propuesta se evaluará de manera continua, a través de los resultados de socialización y consolidación de la metodología obtenidos por las autoridades, los docentes y los estudiantes, con la aplicación de consultas y encuestas, con el fin de mejorar la propuesta a través de la búsqueda de alternativas viables que innove o cambie lo expuesto en el modelo “Clase Inversa” o Flipped Classroom.

No	Preguntas básicas	Explicación
1	¿Quiénes solicitan evaluar?	- Autoridades, investigadora, estudiantes y docentes
2	¿Por qué evaluar?	- Conocer el grado de aceptación del “Aula Invertida” o Flipped Classroom. - Concientizar al cambio de una paradigma tradicional a paradigma nuevo e innovador que responda a las necesidades de los estudiantes y al desarrollo cognitivo significativamnete.
3	¿Para qué evaluar?	- Para conocer los resultados de la propuesta planteada y realizar mejoras - Para conocer cambios de actitud en los docentes y estudiantes.
4	¿Qué evaluar?	- Los recursos y medios interactivos de estudio. - Posible Interacción de docente – estudiante y estudiante – estudiante. - Proceso metodológico y pedagógico. - Programa Educativo Moodle.
5	¿Quién evalúa?	- Investigador. - Docentes del área - Autoridades de la Institución.
6	¿Cuándo evaluar?	A la finalización del curso
7	¿Cómo evaluar?	Encuestas
8	¿Con qué evaluar?	Cuestionarios. Entrevistas.

Tabla 39. Previsión de la evaluación.

Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)

Fuente: Previsión de la evaluación.

6.10. Desarrollo de la propuesta.

Los contenidos de la signatura establecidos en el programa Moodle tienen como finalidad aportar significativamente a la metodología “Clase Inversa” en los principales fundamentos para su actualización continua y desarrollo tecnológico en ámbito educativo.

En el programa virtual como parte fundamental del modelo Flipped Classroom es pertinente aplicar los contenidos de la asignatura en los diferentes ambientes que existen en la plataforma virtual. Para tal efecto, es importante una adecuada elección de recurso y medios virtuales e interactivos para el desarrollo de la “Clase Inversa

Para la socialización, diseño y planificación del modelo Flipped y su vinculación con los medios interactivos, se realizó un previo análisis de las estrategias metodológicas con el propósito de seleccionar con pertinencia los recursos más adecuados para trabajar en el “Aula Inversa” en forma más práctica, interesante, efectiva y significativa.

Las temáticas de la asignatura establecidas en el programa Moodle se caracterizan por su estabilidad, por eso es menester dar referencias temporales y geográficas virtuales. También, contienen los temas planteados en la metodología.

6.10.1. Actividades y Recursos de Moodle:

CATEGORÍA	HERRAMIENTAS		FUNCIÓN
Sincrónico	Actividad	Chat	Acción de comunicar en internet con otros usuarios en tiempo real basada en texto
	Actividad	Base de datos	Permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros.
		BigBlueButtonBN	Permite crear dentro de Moodle enlaces hacia aulas en línea en tiempo real con salas que emplean BigBlueButton, un sistema de código abierto para conferencias web para la educación a distancia.
		Consulta	Permite al profesor hacer una pregunta especificando las posibles respuestas posibles.
		Cuestionario	Permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuestas numéricas.
		Encuestas predefinidas	Proporciona una serie de instrumentos que se han mostrado útiles para evaluar y estimular el aprendizaje en entornos en línea.
		Foro	Permite a los participantes tener discusiones asincrónicas, es decir discusiones que tienen lugar durante un periodo prolongado de tiempo.
		Glosario	Permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información.
		Lección	Permite presentar contenidos y/o actividades prácticas de forma interesante y flexible.
		Paquete SCORM	Permite cargar y añadir a los cursos paquetes SCORM o AICC como archivos zip.

Asincrónico		Taller	Permite la recopilación, revisión y evaluación por pares del trabajo de los estudiantes.
		Tarea	Permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisar, valorará, calificará y a la que podrá dar retroalimentación.
		Wiki	Permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web.
	Recursos	Archivo	Provee a los estudiantes de borradores de archivos para que los editen y los envíen en sus tareas.
		Carpeta	Permite al profesor mostrar un grupo de archivos relacionados dentro de una única carpeta.
		Etiqueta	Permite insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso entre los enlaces a otros recursos y actividades.
		Libro	Permite crear material de estudio de múltiples páginas en formato libro, con capítulos y subcapítulos.
		Página	Permite a los profesores crear una página web mediante el editor de textos.
		Paquete de contenido IMS	Permite mostrar dentro del curso paquetes de contenidos creados conforme a la especificación IMS Content Packaging
		URL	Permite que el profesor pueda proporcionar un enlace de internet como un recurso del curso.

Tabla 40. Actividades y recursos de Moodle.
Elaborado por: Mario Leonardo Iza Y. (2017)
Fuente: Moodle.

6.10.2. Diseño de la plataforma Moodle

Moodle como un elemento principal de la metodología “Clase Inversa” se ha desarrollado tomando en cuenta los parámetros que ofrecen plataforma y los contenidos del Libro de Ingles, nivel B1.1 establecida por el Ministerio de Educación. De esta manera se ha diseñado como veremos a continuación.

a) Ingreso a la Plataforma Virtual.

Para que el estudiante participe en al aula virtual se ha creado una cuenta en Mil Aulas.com. De esta manera se ha planificado con todos los elementos del proceso de aprendizaje; una vez diseñada la plataforma se provee al estudiante un código de ingreso para que se socialice y visualice todas las actividades que debe realizar en forma secuenciada. Aquí se puede observar la página electrónica de ingreso al aula.

- **Portada principal de la Plataforma. milaulas.com.** Esta plataforma virtual denominada Mil Aulas fue establecida para utilizar en el la metodología “Aula Inversa” y está diseñada con la temática pertinente.

Fotografía 1. Plataforma Educativa Moodle.

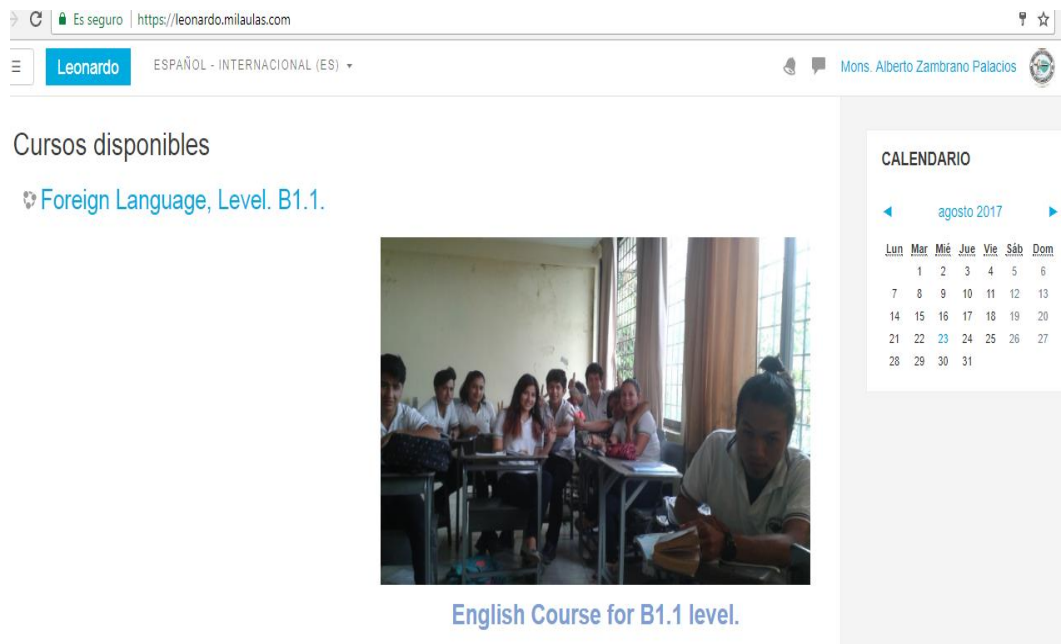


The screenshot shows the homepage of milaulas.com. At the top left, there is a URL: <https://www.milaulas.com>. The main banner features a laptop displaying four students, with the text "milaulas.com" in large orange letters and "HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE PARA TODOS" below it. A yellow starburst graphic says "¡Nuevo!". Below the banner, there is a paragraph of text: "Con nosotros podrás descubrir Moodle, la herramienta formativa mas popular en el mundo, y crear tu propia comunidad de aprendizaje en línea. En pocos minutos puedes tener activa tu aula virtual, con tu propio subdominio, acceso seguro HTTPS en todo el sitio, privilegios completos de administración, sin limitaciones en el numero de cursos, usuarios o espacio en disco y totalmente gratis. ¡Ahora también incluye el servicio de videoconferencia y pizarra BigBlueButton!". Below this is a "Crea tu sitio" section with a form: "Nombre: leonardo" and "E-mail: www.leo205@gmail.com". There are buttons for "Crear sitio" and "Prometemos no usar tu dirección para nada mas.". On the right side, there is a "Tweets" section for @MilAulas, showing two tweets: "Ya hemos actualizado todos los sitios a la nueva versión 3.2.4 de #moodle docs.moodle.org/all/es/Notas_d..." and "@ingmarcodiaz Te hemos contestado por email. Un saludo.". There are also "Insertar" and "Ver en Twitter" buttons.

Fuente: Internet, milaulas.com

- **Curso de Inglés disponible.** Esta página electrónica muestra la portada de inicio del curso. Se puede observar el título del curso de color azul “**Foreign Language B1.1**” donde el estudiante hará un clic en ello e ingresará.

Fotografía 2. Portada de inicio del Aula Virtual



Fuente: Internet.

b) Ambiente Virtual.

- **Bosquejo general de los elementos del aula virtual.**

Una vez ingresado, el estudiante observará los elementos generales que están ya diseñados para la utilización de los recursos y actividades que están para desarrollar, pero antes de eso, el pupilo podrá socializarse a través de la navegación dentro del aula para que vaya ubicándose en ella adecuadamente y logre comprender su utilización.

No será complicado el manejo del aula virtual por lo que el estudiante ya sabe manejar la tecnología. Su Smartphone diario es un ejemplo.

Fotografía 3. Temas a tratar del Libro de Inglés, nivel B1.1.

Foreign Language, Level. B1.1

Página Principal / Cursos / English

- Avisos
- CHAT
- VIDEO CALLS
- DATABASE

Review	Archivos: 2
Unit 1. Breaking News	URLs: 2 Carpeta: 1 Archivos: 2 Tarea: 1 Cuestionario: 1
Unit 2. Healthy Life, Healthy World	
Unit 3. What Lies Withing US	Cuestionarios: 2
Unit 4. For Old Times` Sake	Cuestionario: 1
Unit 5. Getting Away	Cuestionario: 1
Unit 6. Teenage Matters	Cuestionarios: 2

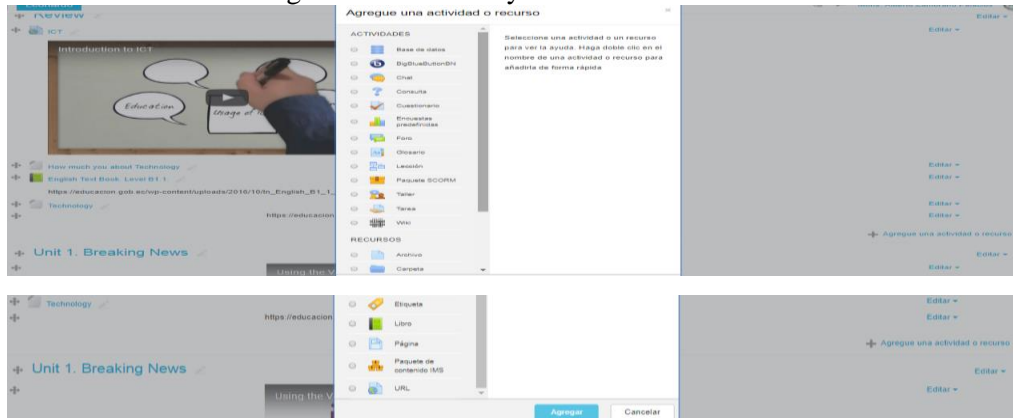
Fuente: Internet.

En esta página electrónica se puede apreciar los temas generales a tratar del libro de Inglés, nivel B1.1 del Ministerio de Educación.

c) Recursos y actividades de la plataforma Moodle.

Aquí tenemos las diferentes actividades y recursos que ofrece la plataforma para desarrollar el proceso de aprendizaje. Estos elementos ya están determinados, seleccionados y diseñados con los temas del texto de Inglés. El detalle de cada recurso y actividad está plasmado en ya en la tabla No 40. Podemos observar su accionar.

Fotografía 4. Recursos y actividades de Moodle



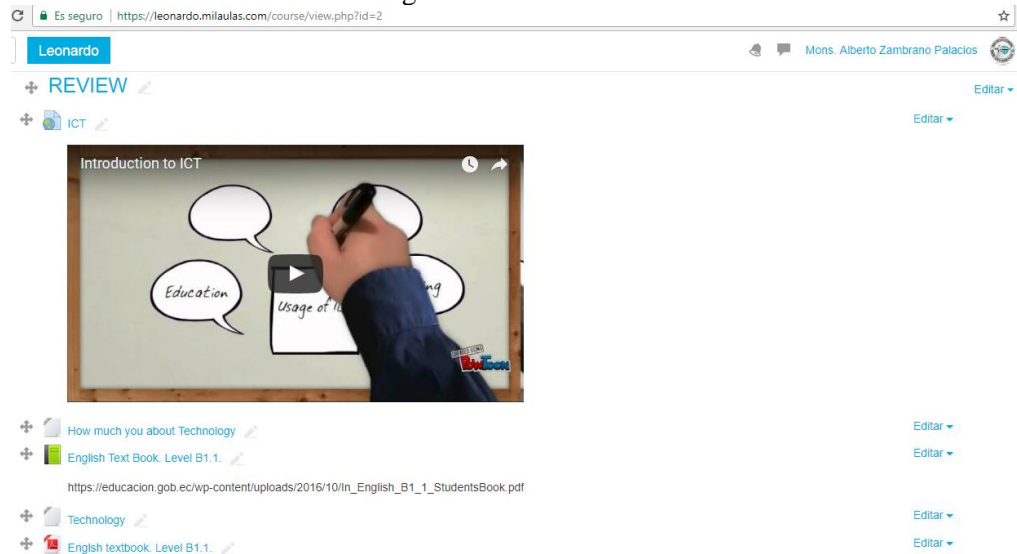
Fuente: Internet.

d) Ubicación específica del Tema.

Haciendo clic en el tema que se va ya a trabajar aparecen los recursos y actividades que el estudiante realizará. Ejemplo:

- **Review.** El estudiante hará clic en este “REVIEW” y comenzara a socializarse y a enlazarse con todos los medios y recursos interactivos disponibles y establecidos para este tema. Este tema representa al Feedback o retroalimentación del año y del nivel.

Fotografía 5. Review



Fuente: Internet.

- **Unit 1. Breaking News.**

Por consiguiente se observa la primera Unidad. Cada Unidad o Tema esta activada; a medida que se va terminando cada tema, se va desactivando la siguiente para la ejecución correspondiente. Esta unida al igual que el Review y las demás unidades cuentan con recursos y actividades interactivas acorde al contenido de cada Unidad.

Más adelante se podrá apreciar las apreciaciones en las fotografías.

Fotografía 6. Unit 1. Breaking News.

The screenshot shows a digital learning interface for Unit 1. Breaking News. The interface is organized into a list of resources on the left and a main content area on the right. The resources listed are:

- Leonardo
- Unit 1. Breaking News
- Ver To Be
- Present Simple
- Present tense
- Affirmative Sentences
- Negative Sentence

Each resource has an 'Editar' (Edit) button next to it. The main content area displays three video thumbnails:

- Video about the Verb To Be**: A video thumbnail from Oxford Online English. The title is 'Using the Verb 'To Be' in English'. The subtitle is 'Part Five: How to make negative short forms with *be*.' The thumbnail shows a man in a blue shirt.
- Video about the Present Simple Tense**: A video thumbnail titled 'Forming the Present Simple tense in English (negative)'. It features a table with the following content:

I	do not	play	the piano
You	do not	play	the piano
He/She	does not	play	the piano
We	do not	play	the piano
They	do not	play	the piano
- Video about Past Simple Tense**: A video thumbnail titled 'Past simple tense | English grammar rules'. The main text on the thumbnail is 'Past simple' in large red letters.

Present Perfect Editar ▾

Present Perfect

- Sections of the News Editar ▾
- Daily Routine Editar ▾
- Speech. Grammar chant Editar ▾
- Hit the Headlines Editar ▾
- Test. Unit One. Editar ▾

Test of the first period. Unit One

Fuente: Internet, YouTube

- **Unit 2. Healthy Life, Healthy World.** Al igual que en otras unidades, también se observa los contenidos que se encuentran plasmadas en cada actividad o recurso. Así sucesivamente se puede ir apreciando las demás unidades de trabajo.

Fotografía 7. Unit 2,3,4,5,6

- Unit 2. Healthy Life, Healthy World Editar ▾
 - Test. Unit Two Editar ▾
 - Health and Environment Editar ▾
 - Healthy Habits Editar ▾

+ Agregue una actividad o recurso

- Unit 3. What Lies Withing US Editar ▾
 - Phrasal Verbs Editar ▾
 - Verb Phrase Editar ▾
 - Verbs vs Pictures Editar ▾
 - Test. Unit Three Editar ▾
 - Exam. Unit 1, 2, 3. First Quimester. Editar ▾

+ Agregue una actividad o recurso

- Unit 4. For Old Times' Sake Editar ▾
 - Test. Unit four Editar ▾

+ Agregue una actividad o recurso

- Unit 5. Getting Away Editar ▾
 - Test. Unit Five Editar ▾

+ Agregue una actividad o recurso

- Unit 6. Teenage Matters Editar ▾
 - Test. Unit 6 Editar ▾
 - Final Exam. Unit 1, 2, 3, 4, 5, 6. Editar ▾

Fuente: Internet.

e) Información general del curso.

En este apartado el estudiante podrá revisar su avance ingresando a calificaciones, calendario de actividades y a otros ambientes virtuales para que vaya familiarizando y ubicándose en su aula.

Fotografía 8. Detalles del Curso.

Mons. Alberto Zambrano Palacios



The screenshot shows a user profile page for 'Mons. Alberto Zambrano Palacios'. It includes a circular logo on the left, navigation links for 'Página Principal', 'Área personal', and 'Perfil', and buttons for 'Restablecer página a por defecto' and 'Personalizar esta página'. The main content is divided into three sections: 'Detalles de usuario' (with an 'Editar perfil' link), 'Informes' (with links for 'Registros de hoy', 'Todas las entradas', 'Diagrama de informe', 'Informe completo', 'Sesiones del navegador', 'Grades overview', and 'Calificación'), and 'Actividad de accesos' (with 'Primer acceso al sitio' on July 11, 2017, and 'Último acceso al sitio' on August 23, 2017). A 'Miscelánea' section contains links for 'Entradas del blog', 'Notas', 'My certificates', 'Mensajes en foros', 'Foros de discusión', and 'Planes de aprendizaje'.

Fuente: Internet.

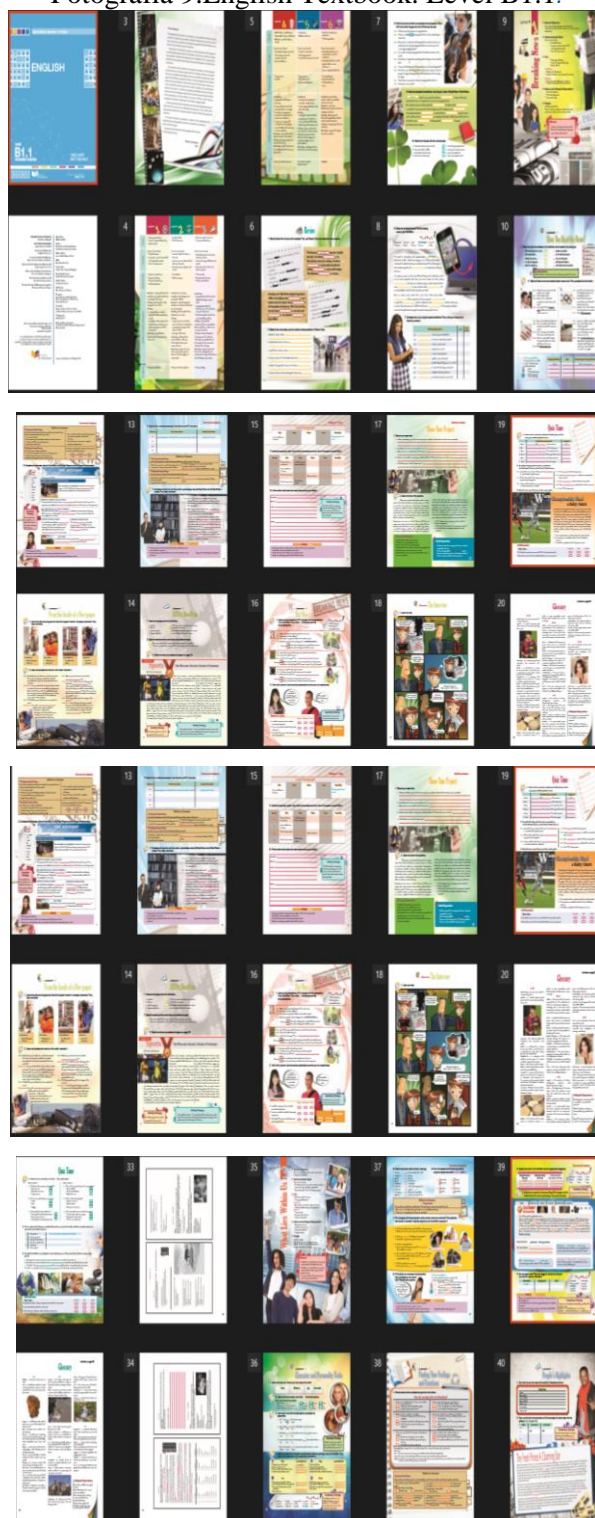
6.10.3. Recursos y actividades disponibles en los temas

a) English Text Book

Este material tradicional de trabajo pero importante por la temática a tratar y porque también servirá como guía y de soporte del aprendizaje. En la plataforma virtual está plasmada toda la temática de nivel B1.1 que debe superar el estudiante para que sea promovido.

Es un material inactivo porque necesita de agentes externos (profesor, recursos y medios interactivos) para la guía, caso contrario será un simple material incomprensible para el estudiante.

Fotografía 9.English Textbook. Level B1.1.

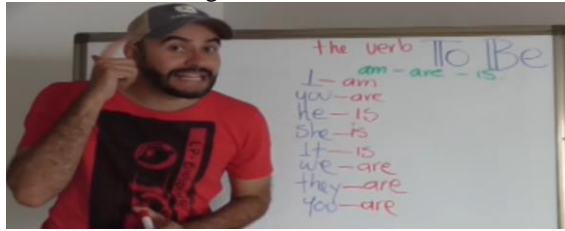


Fuente: Internet, Ministerio de Educación.

b) Recursos YouTube

Este recurso es uno de los pioneros en la red. Es un medio eficaz en el aprendizaje en lo que se refiere a la educación. He considerado como un soporte fundamental a los temas dados para que realicen un refuerzo o retroalimentación de la temática. Los cuales he escogido los siguientes tema del libro de Inglés nivel B1,1.

Fotografía 10. Verb to Be



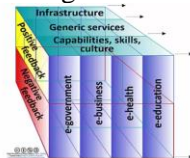
Fuente: Internet, YouTube

Fotografía 11. Gerund and Infinitive



Fuente: Internet, YouTube.

Fotografía 12. What is TICs?

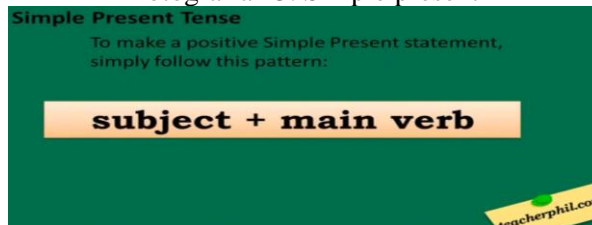


What is **Information and Communication Technology (ICT)**?



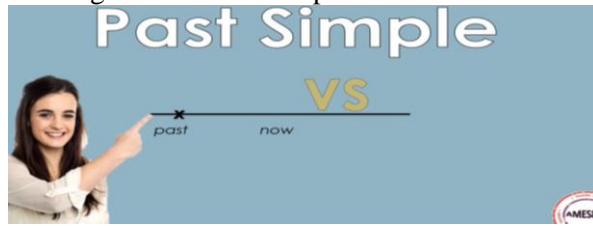
Fuente: Internet, YouTube.

Fotografía 13. Simple present



Fuente: Internet, YouTube.

Fotografía 14. Past Simple Vs Present Perfect



Fuente: Internet, YouTube.

Fotografía 15. Present Perfect



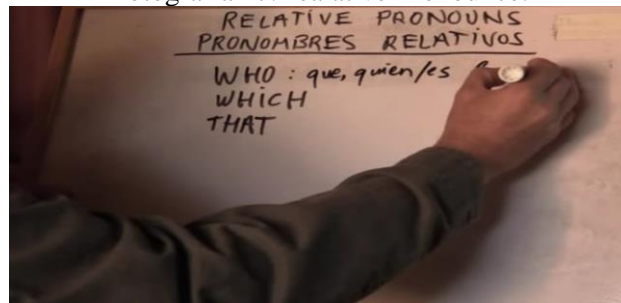
Fuente: Internet, YouTube.

Fotografía 16. Ppast Perfect



Fuente: Internet, YouTube.

Fotografía 17. Realative Pronounce.



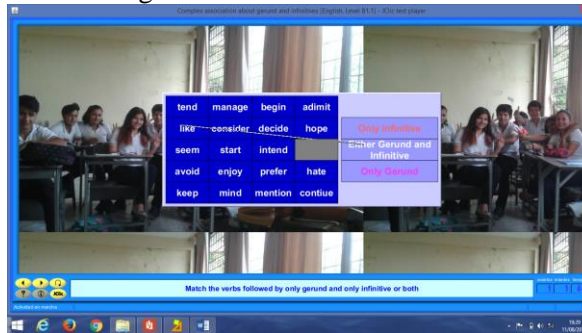
Fuente: Internet, YouTube.

YouTube será un gran soporte para el estudiante a la hora de tener dudas en la temática. Puede ver cuantas veces sea necesario en la plataforma.

c) Actividades con JCLic

Asociación Compleja (Complex Association). Este recurso multimedia permite al estudiante jugar con los elementos. En este tipo de actividad se presentan también dos conjuntos de información, pero éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden dar diversos tipos de relación: Uno a uno, diversos a uno, elementos sin asignar.

Fotografía 18. Gerund and Infinitive.



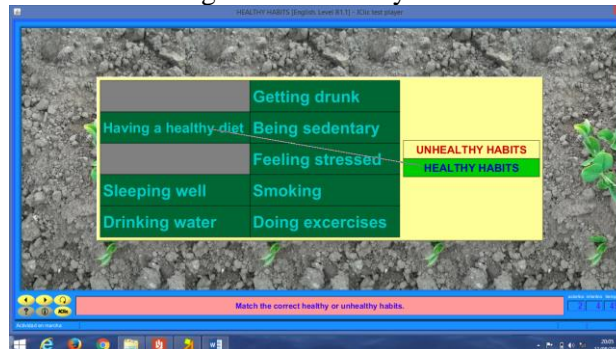
Fuente: Aplicación JCLic

Fotografía 19. Regular and Irregular verbs



Fuente: Aplicación JCLic

Fotografía 20. healthy habits.



Fuente: Aplicación JClic
Fotografía 21. Non-renewable Vs renewable.

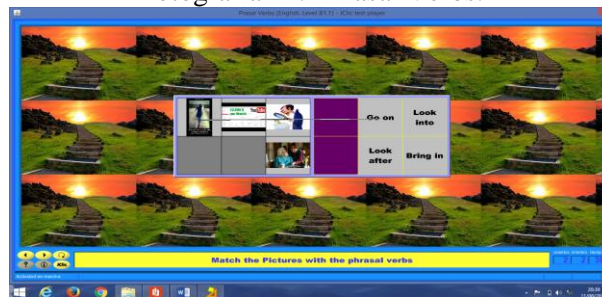


Fuente: Aplicación JClic

Esta forma de trabajar y aprender en este medio es realmente motivante. Como se puede observar el ambiente de la imagen es atractiva por su disponibilidad que existe en editar al gusto del docente para que cause impacto en el estudiante y realice sus tareas adecuadamente. El tiempo es limitado para tal efecto; de tal manera que, el estudiante puede reiniciar para empezar de nuevo hasta que gane al tiempo establecido. De esta manera, el pupilo va aprendiendo vocabulario.

Asociación Simple (simple Association). Aquí al igual que la actividad anterior, el estudiante tienen que asociar pero de una manera “parejo”. Se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto imagen corresponde sólo un elemento del conjunto origen.

Fotografía 22. Phrasal Verbs.



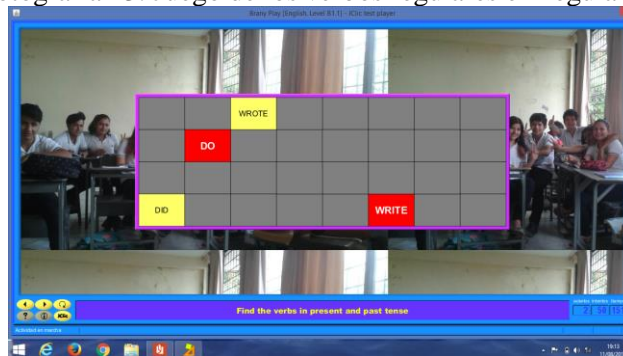
Fuente: Aplicación JClic

Podemos observar que en esta se puede realizar comparaciones y diferenciaciones entre elementos. Yo he utilizado los Verbos con imágenes de acción de la misma. Podemos realizar muchas cosas más afines a su tipología.

Juego de Memoria. Este juego permite al estudiante tener una mayor concentración y retención de memoria.

Esta actividad consiste en que cada una de las piezas que forman el objeto aparece escondido dos veces dentro de la ventana de juego. En cada jugada se destapan un par de piezas, que se vuelven a esconder si no son idénticas. El objetivo es localizar todas las parejas.

Fotografía 23. Juego de los verbos regulares e irregulares..

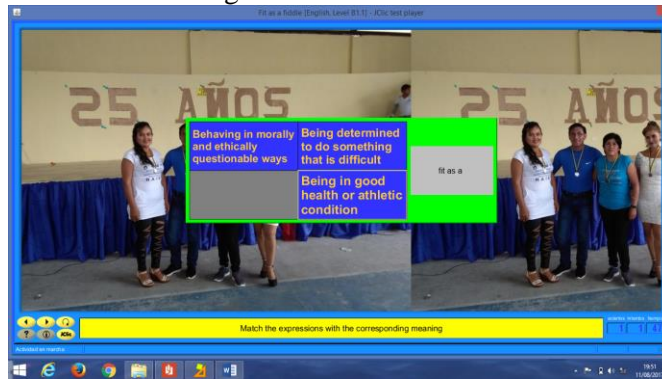


Fuente: Aplicación JClíc

Este recurso de aprendizaje virtual es interesante para aprender vocabulario. Aquí se puede observar la identificación de verbos regulares como irregulares. Un recurso interactivo muy bueno para este tipo de actividades.

Texto: completar texto (text: written answer). Esta actividad permite al estudiante relacionar un título con su definición. Este recurso consiste que en un texto se hacen desaparecer determinados elementos (letras, palabras, signos de puntuación, frases) y el usuario debe completarlo.

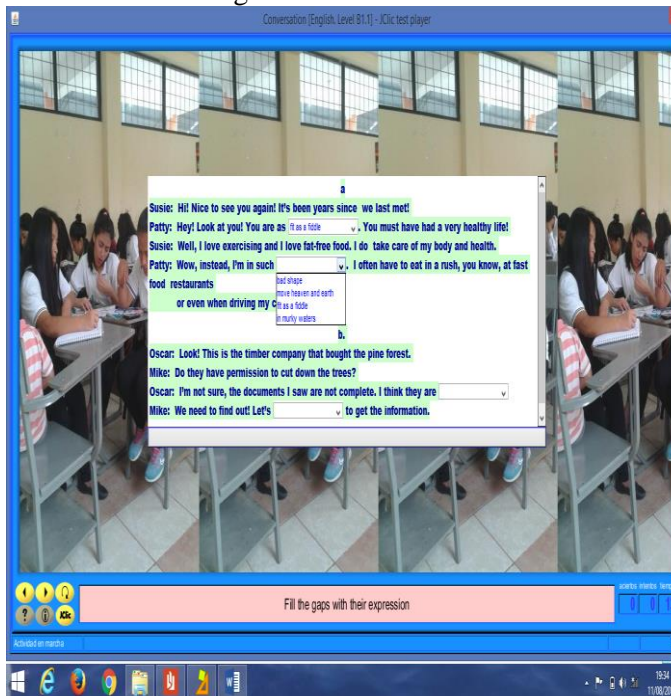
Fotografía 24. Fit as a fiddle.



Fuente: Aplicación JCLic

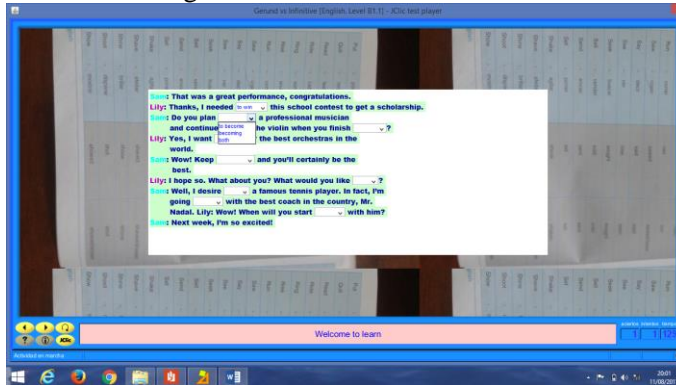
Texto: rellenar agujeros (fill in blanks). Como se aprecia en esta imagen, permite al estudiante seleccionar en un texto determinadas palabras, letras y frases que se esconden o se camuflan. La resolución de cada uno de los elementos escondidos se puede plantear de maneras diferentes: Escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una expresión que contiene errores o seleccionando en una lista entre distintas respuestas posibles

Fotografía 25. Fit as a fiddle



Fuente: Aplicación JCLic

Fotografía 26. Gerund and infinitive.

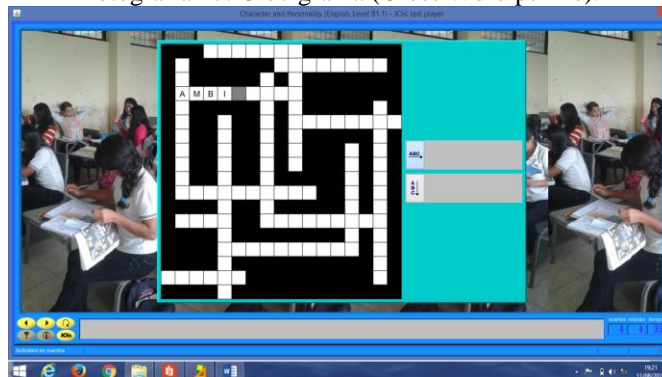


Fuente: Aplicación JCLic

Crucigrama (textGrid Cross Word).

En este recurso multimedia permite al estudiante jugar con los elementos. Esta actividad consiste en que hay que ir rellenando el panel de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.

Fotografía 27. Crucigrama (Cross Word puzzle).

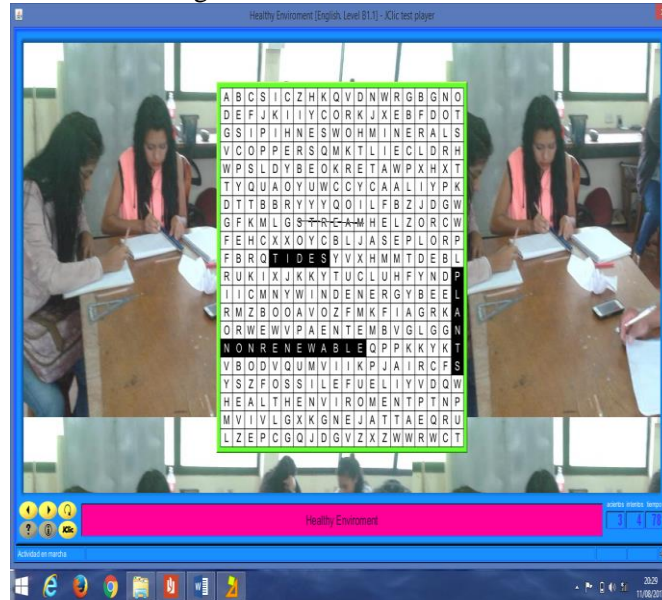


Fuente: Aplicación JCLic

Sopa de letras (TextGrid. Word Search). Este recurso permite al estudiante visualizar un panel de letras.

Esta actividad consiste en hay que encontrar las palabras escondidas en una parrilla de letras. Las casillas neutras de la parrilla (aquéllas que no pertenecen a ninguna palabra) se rellenan con caracteres seleccionados al azar en cada jugada.

Fotografía 28. Health Enviroment.



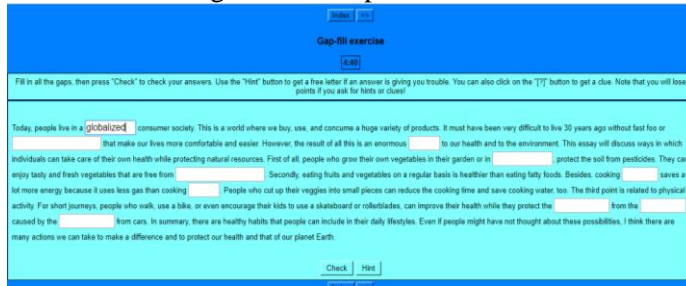
Fuente: Aplicación JClíc

Esta actividad requiere mayor connotación visual. De esta manera es estudiante se asocia y aprende con el vocabulario.

d) Actividades interactivas con Hot Potatoes

JClose. Este ejercicio permite al estudiante comprender el contenido para luego ir completando los espacios en blanco, escribiendo la palabra o palabras. Pero antes de esto el estudiante ya ha revisado el contenido con otras actividades en la plataforma, su libro y demás fuentes de información que está colgado en la plataforma. Como se notan en esta actividad cuenta de un tiempo aproximado de 10 minutos y también cuenta de 3 oportunidades en caso que tenga errores en cada enunciado o pregunta.

Fotografía 29. Gap-fill exercise.



Fuente: Aplicación Hot Potatoes

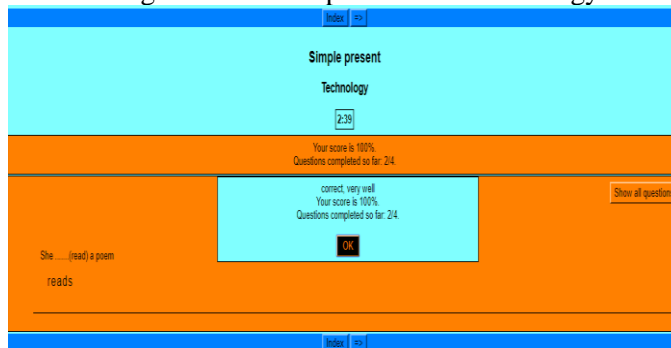
Esta actividad, el estudiante puede revisar cuantas veces sea necesario en su casa. También existe una serie de combinaciones, permitiendo así que se concentre en la realización. He estimado un tiempo moderado para su realización.

JQuiz. En estas actividades el estudiante tiene que completar los blancos. Una vez que el estudiante ya haya completado con la respuesta correcta, el sistema muestra el puntaje de esa actividad. Si todo está correcto, su puntaje será 100, caso contrario debe repetir la actividad.

Dispone de tres oportunidades y un tiempo de 10 minutos para realizar pero su puntaje va variando. JQuiz tiene tres tipos de preguntas:

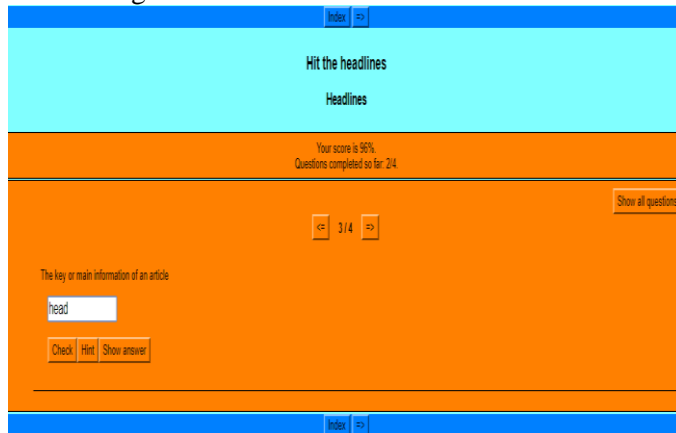
- Hybrid, multiple select,
- Short answer
- Multiple choice. A continuación se puede observar los ejercicios.

Fotografía 30. Multiple choice. Technology.



Fuente: Aplicación Hot Potatoes

Fotografía 31. short answer. Hit the Headline.



Fuente: Aplicación Hot Potatoes

Esta actividad que es parte del JQuiz es de tipo Short Answer o de respuesta corta. Aquí el estudiante debe dar una respuesta corta

Fotografía 32. Multiple Select. Speech.



Fuente: Aplicación Hot Potatoes

Fotografía 33. Multiple choice. Technology.

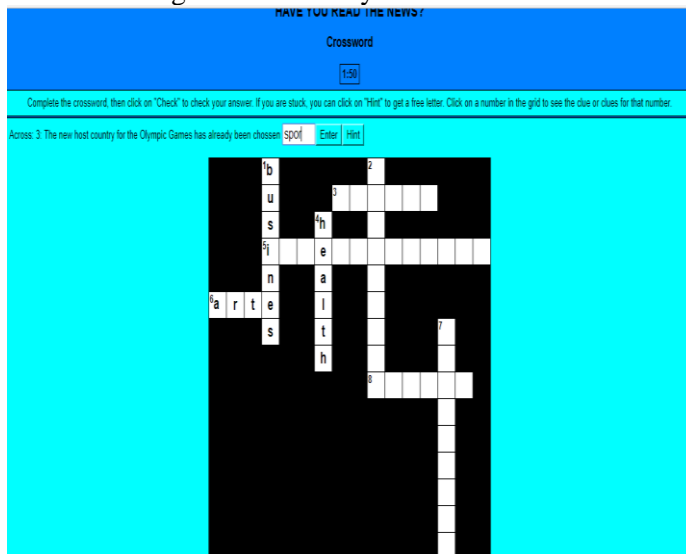


Fuente: Aplicación Hot Potatoes

Aquí podemos observar el panel del ejercicio. Como otras actividades interactivas también dispone de un tiempo moderado para la realización. Este ejercicio a más de estar con el estuante para su práctica también está en la finalización de cada parcial de los Quimestres.

JCross. Esta actividad permite al estudiante pensar y concentrar en la actividad para completar el crucigrama. Una vez cuando realice esta actividad el estudiante necesitara más de tiempo estipulado por lo que tratará de entrar varias veces y seguro retará al tiempo para hacer el mejor tiempo. Este recurso de aprendizaje es muy entretenido para aprender.

Fotografía 34. Have you read the news?

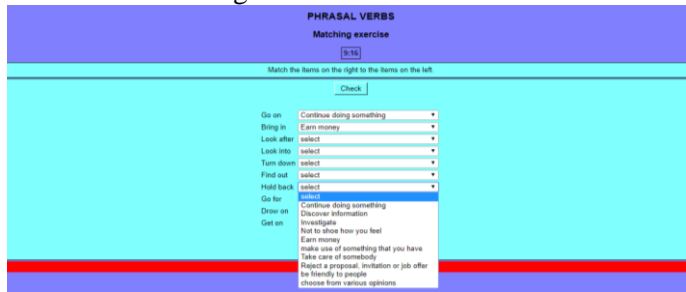


Fuente: Aplicación Hot Potatoes

JMatch. Esta actividad permite al estudiante seleccionar la respuesta correcta entre varias que alternativas, así como vemos en esta imagen. Muy buena actividad para analizar y establecer la respuesta acorde a su conocimiento.

Esta actividad también puede estar al final del boque o unidad didáctica como evaluación final; es más está en la finalización de cada parcial de los Quimestres.

Fotografía 35. Phrasal Verbs.



Fuente: Aplicación Hot Potatoes

JMix. Esta actividad permite al estudiante ubicar correctamente la oración. Este ejercicio tiene que ver con la gramática. El estudiante a través de esta va construyendo oraciones a partir de la formula gramatical. Ejemplo: **subject + verb + complement** y un sinnúmero de fórmulas de una oración.

Fotografía 36. Speech.



Fuente: Aplicación Hot Potatoes

6.11. Microcurricular planning by skills and performance criteria.



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS PCEI

Barrio Cumandá Avda. González Suárez - Telf: 032883713

Código AMIE 16H00033

PUYO – PASTAZA



SCHOOL LOGO	NAME OF THE SCHOOL: Mons. Alberto Zambrano Palacios. PCEI.		SCHOOL YEAR	2016-2017
MICROCURRICULAR PLANNING				
1. INFORMATIVE DATA:				
Teacher:	Lic. Mario Leonardo Iza Yanchatipán	Area: English as a Foreign Language	Grade/Course: 3 rd year of Bachillerato	Class: B1.1.
Unit Number:	TEXTBOOK :Unit Title:	Unit Specific Objectives:		
Unit1	Breaking News	<ul style="list-style-type: none"> - Through selected media, participate in reasonably extended spoken or written dialogue with peers from different L1 backgrounds on work, study, or general topics of common interest, expressing ideas and opinions effectively and appropriately at home or in class - Interact quite clearly, confidently, and appropriately in a range of formal and informal social situations with a limited but effective command of the spoken language (CEFR B1 level) 		
PERIODS:	40 minutes, 10-12 class periods per lesson		STARTING WEEK: 6	
2. UNIT PLAN				
SKILLS AND PERFORMANCE CRITERIA TO BE DEVELOPED			EVALUATION CRITERIA	
EFL 5.1.11 Apply self-correcting and self-monitoring strategies in social and classroom interactions by adjusting presentation and language			CE.EFL.5.4. Communicate effectively using a variety of media and formats, including ICT, by saying things in alternative ways and applying	

<p>production to effectively express opinions and make evaluations. (Example: asking questions, starting over, rephrasing, playing, exploring alternative pronunciations, etc.)</p>	<p>self-correcting and self-monitoring strategies when needed.</p>
<p>Oral Communication:(Listening and Speaking) EFL 5.2.1 Deduce the meanings of unfamiliar phrases and words from a context containing familiar elements. (Example: colloquial greetings, exclamations, interjections, etc.)</p> <p>EFL 5.2.9 Build on others' ideas when engaged in pair, group or whole-class discussions on personal, social, community and academic topics.</p>	<p>CE.EFL.5.5. Listening for Meaning: Identify the main idea in a variety of audio recordings (e.g., interviews, radio ads, news reports, etc.) and deduce the meanings of unfamiliar phrases and words in familiar contexts, provided speech is clear and visuals help support meaning.</p> <p>CE.EFL.5.8. Interaction – Interpersonal: Respond to and build on other people's ideas in extended conversations on familiar social and academic topics by expressing opinions and feelings and clarifying meaning.</p>
<p>Reading</p> <p>EFL 5.3.2 Identify and use reading strategies to make informative and narrative texts comprehensible and meaningful. (Example: skimming, scanning, previewing, reading for main ideas and details, using structural and context clues, cognates, format, sequence, etc.)</p> <p>EFL 5.3.8 Identify and understand the main points in straightforward texts on subjects of personal interest or familiar academic topics.</p>	<p>CE.EFL.5.10. Find specific information and identify the main points in simple, straightforward texts on subjects of personal interest or familiar academic topics while making informed decisions about one's own reaction to the text.</p> <p>CE.EFL.5.11. Identify and apply a range of reading strategies in order to make texts meaningful and to select information within a text that might be of practical use for one's own academic needs.</p>
<p>Writing</p> <p>EFL 5.4.2</p>	<p>CE.EFL.5.14. Identify, critically evaluate and recommend a variety of potential resources and references, including digital tools, that support</p>

Identify a variety of types and formats of potential resources and the value, purpose and audience of each for use in the educational domain. (Example: audio/video, multimedia, website, database, book, thesaurus, scholarly/popular, current/historical, etc.)		collaboration and productivity, for educational and academic use.	
Language through the Arts EFL 5.5.2 Make predictions, inferences and deductions to demonstrate different levels of meaning of literary texts presented orally or in digital form, including literal and implied meanings. (Example: summarizing, explaining and identifying, word choice, symbols, points of view, etc.)		CE.EFL.5.17. Demonstrate and convey different levels of meaning in literary texts by identifying distinguishing features, interpreting implicit and explicit messages and responding in a variety of ways.	
METHODOLOGICAL STRATEGIES	RESOURCES	PERFORMANCE INDICATORS	ACTIVITIES TECHNIQUES/INSTRUMENTS
Learning more at home than in class through the internet in Moodle to get these strategies Communication and Cultural Awareness Making positive statements to peers. Consulting a self-correction list before a speaking or writing	MATERIALS New Curriculum EFL for Superior EGB English - Teacher's Book B 1.1 English - Teacher's Book B 1.1 (Audios)	Oral Communication: Listening and Speaking) I.EFL.5.5.1. Learners can identify the main idea in a variety of audio recordings (e.g., interviews, radio ads, news reports, etc.) and deduce the meanings of unfamiliar phrases and words in familiar contexts where speech is clear and visuals	Play the topic with the activities and resources designed in Moodle. Complete a short self-evaluation or peer evaluation after a communicative task at home and in class. Conduct a role play between two or more students on a given topic

assignment.	Smart Phone	help support meaning. (I.3, I.4)	through Moodle at home and in class too.
Completing a self-assessment and writing a goal based on the results.	Computer	I.EFL.5.8.1. Learners can respond to and build on other people's ideas in extended conversations on familiar social and academic topics by expressing opinions and feelings and clarifying meaning. (I.3, I.4, S.1, J.3, J.4)	Read a text on a familiar content area subject and answering information questions in Moodle
Keeping a record of one's mistakes and accomplishments and updating it frequently.	Moodle. Virtual classroom		Putting paragraphs in a text in the correct order with JClick and Hot Potatoes
Completing a short self-evaluation or peer evaluation after a communicative task.	Internet		Summarize the main idea of a song in Moodle.
Responding to classroom activities and pair work through short expressions or emoticons.	Photocopiable Sheets		
Oral Communication: Listening and Speaking)	Strategies Templates	Reading	INSTRUMENTS
Using context clues to deduce the meaning of an expression in a conversation between a waiter and a customer.	Scholar Things	I.EFL. 5.10.1. Learners can find specific information and identify the main points in simple, straightforward texts on subjects of personal interest or familiar academic topics while making informed decisions about one's own reaction to the text. (I.1, I.2, S.2)	Internet (at home)
Listening to a radio ad and identifying the product being sold.	HUMANS		Smartphone (at home /in class)
Using pictures and other visuals to predict the main idea of a short conversation.	Teacher	I.EFL.5.11.1. Learners can Identify and apply a range of reading strategies in order to make texts meaningful and to select information within a text that might be of practical use for one's own academic needs. (I.1, I.2, I.4, S.3)	Moodle. Virtual Classroom (at home)
	Students		Rubrics
	Parents		Portfolio
			Oral interview (at home /in class)

<p>Comparing answers in pairs or small groups.</p> <p>Conducting a role play between two students on a given topic. (Example: talking about future plans, finding common free time activities, playing a guessing game, etc.)</p> <p>Conducting a class survey where learners ask each other about a familiar topic and record each other's answers. (Example: What's your favorite sport? Do you have a favorite team? What sports do you play? Have you ever gotten hurt?, etc.) Sharing a few things about their classmates' answers. (Example: Marco loves soccer. He's a Barcelona fan. He plays soccer every day in recess, but last week he sprained his ankle and he can't play right now, etc.)</p> <p>Playing a conversation game, where learners move their tokens around the board after choosing a card and answering the question. (Example questions: What foods have you tried from another country? How often do you eat them?, etc.)</p>		<p>Writing</p> <p>I.EFL.5.14.1. Learners can identify, critically evaluate and recommend a variety of potential resources and references, including digital tools, that support collaboration and productivity, for educational and academic use. (I.1, I.2, S.3, S.4)</p> <p>Language through the Arts</p> <p>I.EFL.5.17.1. Learners can demonstrate and convey different levels of meaning in literary texts by identifying distinguishing features, interpreting implicit and explicit messages and responding in a variety of ways. (I.3, I.4, J.3)</p>	<p>Quiz Time Test (at home /in class)</p>
--	--	---	---

<p>Working in pairs to complete an information gap activity.</p> <p>Reading</p> <p>Reading a short news article and completing an outline.</p> <p>Reading a text on a familiar content area subject and answering information questions. (Example: learners read about foodborne illnesses and then write three ways to prevent them, etc.)</p> <p>Reading a text and answering information questions.</p> <p>Choosing from a list of words to complete gaps from a reading.</p> <p>Reading a short story from the Internet and highlighting interesting facts, then comparing them with those of a partner.</p> <p>Underlining interesting facts in a text and then doing a little research on the topic.</p>			
--	--	--	--

<p>Putting paragraphs in a text in the correct order.</p> <p>Underlining the cognates in a short text.</p> <p>Scanning a text for the main characters.</p> <p>Underlining main ideas from texts and then using them to write questions the learner has about the topic.</p> <p>Identifying the correct format for an academic text. (Example: an opinion piece, a research article, a biography, etc.)</p> <p>Scanning a text for the answers to pre-reading questions.</p> <p>Writing</p> <p>Recommending a web site to another learner.</p> <p>Finding a variety of online references to practice a grammar structure, then recommending the best one to the class.</p>			
---	--	--	--

<p>Identifying the best resources for a writing project in pairs.</p> <p>Using a list of criteria in order to evaluate a web site.</p> <p>Analyzing three different types of dictionaries (e.g., online, English-English, English-Spanish) and giving reasons for using each.</p> <p>Language through the Arts</p> <p>Predicting the content of a story using the title and pictures.</p> <p>Summarizing the main idea of a song.</p> <p>Underlining the words in a text that influence the reader.</p>			
---	--	--	--

3. ADAPTED CURRICULUM

Students with special need.	Specifications of the Material to Be Applied
-----------------------------	---

CLIL COMPONENTS	Science: - Science/Technology/Arts:	TRANSVERSAL AXES Intercultural awareness, tolerance, respect, multiculturalism, responsibility, solidarity, responsibility, honesty, respect, love, peace, justice, innovation, etc.
PREPARED BY: Lic. Mario Leonardo Iza	REVISED BY: Lic. Mario Leonardo Iza	APPROVED BY: Rafael Lara
Teacher:	Coordinator:	Viceprincipal:
Signature: English	Signature: English	Signature: English
Date: September 25 th /2017	Date: September 25 th /2017	Date: September 25 th /2017

Tabla 41. Microcurricular Planning

Creado por: Mario Leonardo Iza Y.

Fuente: Propuesta. Ministerio de Educación

6.12. Evaluación de la Propuesta

Esta investigación yace de un paradigma tecnológico actual y de preparación continua en el campo profesional y preocupado en la adquisición del conocimiento del estudiante. Estas son las referencias primordiales para esta ejecución. Se ha tomado muchas premisas en la institución, realizando un trabajo concienzudo a través de la investigación, la charla continua con un enfoque diferente con respecto a la adquisición del conocimiento y la predisposición en la aplicación del modelo innovador del proceso de aprendizaje.

Los compañeros docentes han tomado positivamente este modelo educativo porque a través de mi posición paradigmática han visto una buena estrategia para aprender con los estudiantes; obviamente existieron desventajas del modelo pero fueron mucho más las ventajas generadas si se aplicara la clase inversa en la institución. En sí, esto fue aceptado significativamente para la aplicación de esta metodología en las aulas.

En área administrativa surge también impacto porque al notar que este método es realmente muy relevante por su interactividad y por la existencia de un sin número de estrategias virtuales que se puede realizar con los diferentes recursos y medios disponibles en la red, logrando aprovechar al máximo la tecnología para aprender en forma dinámica y entretenida. En forma particular el rector de la Unidad también figura su paradigma, replicando que es muy innovador pero que sería bueno que este modelo se pueda implementar en todas las áreas y asignaturas.

Esta propuesta que se mencionó a los estudiantes en la que ven con claridad y empatía al modelo para aprender y respaldan enormemente en que se aplique esto en todas las asignaturas pero por el momento se empezará únicamente con la asignatura de Inglés.

Y por último, el padre de familia también presenta positivismo y entusiasmo al conocer que este modelo se implementara en las aulas por el bienestar de sus hijos. Varios son los puntos a favor de esta nueva metodología en la institución. Y por consiguiente lo are sin lucros a mi favor sino más bien con gran voluntad y positivismo en bienestar de los estudiantes.

Bibliografía.

- A.D.A.M. (19 de 11 de 2013). Obtenido de
http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/ase19_mono02.pdf
- Acántara, M. (11 de 09 de 2012). *La clase inversa (Flipped Classroom) y sus tecnologías*. Recuperado el 04 de 08 de 2016, de <http://inicios.es/2012/la-clase-inversa-flip-classroom-tecnologias/>
- Administrador. (14 de 03 de 2009). *queesmoodle.PDF*. Recuperado el 10 de 05 de 2015, de http://www.uls.edu.sv/pdf/manuales_moodle/queesmoodle.pdf
- Alcántara, M. (11 de 09 de 2017). *Lenguas y Comunicación*. Recuperado el 16 de 03 de 2016, de <https://inicios.es/2012/la-clase-inversa-flip-classroom-tecnologias/>
- Anónimo. (Marzo de 2011). *Blogger*. Obtenido de
<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2013/06/tipo-y-modalidad-de-la-investigacion.html>
- Anónimo. (s.f.). *Didáctica*. Obtenido de
<http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf#page=3&zoom=90,-265,615>
- Bello, R. (26 de 09 de 2005). *Educación Virtual-aula sin paredes*. Recuperado el 27 de 04 de 2016, de
http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf
- Belloch, C. (19 de 09 de 2006). *LAS TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y COMUNICACION*. Recuperado el 13 de 01 de 2016, de
<http://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>
- Bergmann y Sams. (2012). Recuperado el 19 de 12 de 2016

Camacho , P. (7 de 01 de 2008). *Metodologia PACIE*. Recuperado el 11 de 01 de 2017, de file:///C:/Users/USUARI/Downloads/Dialnet-MetodologiaPACIEEnLosAmbientesVirtualesDeAprendiza-4156135.pdf

citado por Achútegui, S. (2014). Recuperado el 14 de 08 de 2016, de <http://biblioteca.unirioja.es/tfe e/TFE000712.pdf>

citado por Arenas, Domingo, Molleda & Rios. (08 de 09 de 2009). *Aprendizaje Interactivo en la Educación Superior a través de sitios web, un estudio empírico*. Recuperado el 20 de 03 de 2016

citado por Belloch. (19 de 09 de 2006). *Las Tecnologías de la Información y la comunicación*. Recuperado el 14 de 02 de 2016, de <http://www.uv.es/~belloch/pdf/pwtic1.pdf>

citado por Edutrends. (2014). *Observatorio De Tecnología educativa*. Recuperado el 15 de 12 de 2016, de <http://www.sitio.item.mx/webtools/Zs2Ps/roie/octubre14.pdf>

citado por Edutrends. (2014). *Universidad de Monterrey*. Recuperado el 12 de 11 de 2016

Citado por Fernandez. (2015). *Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación*, pdf. Recuperado el 3 de 02 de 2017

citado por Fulton. (2014). Recuperado el 21 de 12 de 2016

Citado por Garcia & Quijada. (02 de 03 de 2015). *El Aula invertida y otras estrategias con uso de TIC*. Recuperado el 20 de 05 de 2015

citado por Garcia. (19 de 11 de 2013). *El Aula Inversa*. Recuperado el 16 de 03 de 2016, de http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/ase19_mono02.pdf

- citado por Garcia. (19 de 11 de 2013). *El Aula Inversa: Cambiando la respuesta a las necesidades de los estudiantes*. Recuperado el 16 de 03 de 2016, de http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/ase19_mono02.pdf
- citado por ISSN. (18 de 01 de 2012). Metodología PACIE en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Recuperado el 04 de 02 de 2017, de <http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/flores>
- citado por Mallart. (06 de 05 de 2016). *DIDACTICA: CONCEPTO, OBJETIVO Y FINALIDADES*. Recuperado el 11 de 05 de 2016, de <http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- citado por Simpson. (2014). *Universidad de Moterrey*. Obtenido de <http://www.sitio.item.mx/webtools/Zs2Ps/roie/octubre14.pdf>
- Cortés, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología*. Recuperado el 17 de 03 de 2016, de http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Cortèz, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades de Metodología*. Recuperado el 17 de 03 de 2016, de http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- FLN. (03 de 2015). *FLIP LEARNING*. Recuperado el 30 de 07 de 2016, de <http://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/PilaresFlip.pdf>
- García & Barrera. (19 de 11 de 2013). *Universida a Distancia de Madrid*. Obtenido de <http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/mono02.pdf>
- Garcia , A. (19 de 11 de 2013). *EL AULA INVERSA: CAMBIANDO LA RESPUESTA A LAS NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES*. Recuperado el 15 de 03 de

- 2016, de
http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/ase19_mono02.pdf
- Garcia Rangel, M., & Quijada Monroy, V. (05 de 03 de 2015). *El Aula Invertida y otras estrategias con uso de TIC*. Recuperado el 30 de 07 de 2016, de
<http://somece2015.unam.mx/MEMORIA/57.pdf>
- Heiva , D. (03 de 12 de 2010). *Definición de Pedagogía*. Recuperado el 06 de 05 de 2016, de
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Heiva, D. (03 de 12 de 2010). *Definicion de Pedagogía*. Obtenido de
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Lara, E. (2017). *INTERNET-UD7-TELNET-SSH*. Recuperado el 18 de 01 de 2017, de
elara.site.ac.upc.edu/documentacion.INTERNET%20-%20ud7%20-%20TELNET%20-%20SSH.pdf
- Mallart, J. (06 de 05 de 2016). Recuperado el 13 de 05 de 2016, de
<http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- Mallart, J. (06 de 05 de 2016). *documento web*. Recuperado el 15 de 05 de 2016, de
<http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- MINEDUC. (2014). Recuperado el 13 de 03 de 2016, de
<http://educacion.gob.ec/cursos-de-tics-y-herramientas-para-el-aula-tic-2/>
- MINEDUC. (2015). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 3 de 02 de 2017, de
<https://educación.gob.ec/cursos.de-tics-y-herramientas-para-el-aula-tic-2/>
- Ministerio de Educación. (2015). *ecuador ama la vida*. Recuperado el 04 de 08 de 2016, de <http://educacion.gob.ec/cursos-de-tics-y-herramientas-para-el-aula-tic-2/>
- OIETM. (2013). *Edutrend*. Recuperado el 20 de 12 de 2016

- Parisca, E. (2009). *Lista de distribucion como herramientas para las tic*. Recuperado el 17 de 01 de 2017, de <https://www.blogger.com/profile/09479811175427395449>
- Pérez, J. (2014). *Aula Planeta*. Recuperado el 19 de 01 de 2017
- Reyes. (27 de 12 de 2008). *Aula Virtual Basada en la Teoria*. Recuperado el 11 de 05 de 2015, de <http://www.um.es/ead/red/21/reyes.pdf#page=1&zoom=auto,-17,58>
- Schreiner, E. (22 de 12 de 2013). *Estrategia de Aprendizaje Interactivo*. Recuperado el 01 de 08 de 2016, de http://www.ehowenespanol.com/estrategias-aprendizaje-interactivo-lista_107005/
- Servdocu. (25 de 09 de 2006). *Plan de Negocios como Estrategia Competitiva*. Recuperado el 17 de 03 de 2016, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/armida_r_a/capitulo3.pdf
- Soldevilla, S. (2014). *flipped classroom*.
- Staker, & Horn. (2012). Recuperado el 21 de 12 de 2016, de [http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/ase19 mono02](http://www.adide.org/revista/images/stories/revista19/ase19%20mono02)
- Tejedor , S., Martinez, J., & Julià, A. (2014). Recuperado el 23 de 12 de 2016, de [http://www.aulaplaneta.com/descargas/aulaPlaneta perspectivas-2014.pdf](http://www.aulaplaneta.com/descargas/aulaPlaneta%20perspectivas-2014.pdf)
- Velez, P. (02 de 04 de 2014). *Metodos Interactivos de Aprendizaje y sus principios*. Recuperado el 29 de 07 de 2016, de <https://prezi.com/sdw3z1dmt7a/metodos-interactivos-de-aprendizaje-y-sus-principios/>

Anexo – Encuesta a Docentes
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANA Y DE LA EDUCACIÓN

CENTROS DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

Tabla 42. Encuesta a Docentes

ENCUESTA DIRIGIDO A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SEMI-PRESENCIAL MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS. PCEL.			
OBJETIVO:	Aplicar una nueva metodología “Aula inversa” o Flipped Classroom a través del proceso del Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés en la Unidad Educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios.		
DATOS INFORMATIVOS:			
Lugar:	Fecha:	Encuestador:	Entrevistado:
Unidad Educativa Mons. “Alberto Zambrano Palacios”	19-04-2017	Leonardo Iza	Docentes de la Institución.
INSTRUCCIONES:			
<ul style="list-style-type: none"> - No escriba su nombre. La encuesta es anónima. - Para responder utilice una X. - La información es confidencial. 			
PREGUNTAS:			
1. Su habilidad en el manejo de las TIC (tecnología de la Información y la Comunicación) es:	Excelente		
	Muy bueno		
	Bueno		
	Nulo		
2. ¿Planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedia para el aprendizaje?	Si	No	
3. ¿Qué aplicaciones tecnológicas utiliza con los estudiantes o los compañeros de trabajo?	Aulas virtuales		
	Correo electrónico		
	Redes Sociales		
	Blogs		
	Ninguno		
4. ¿Conoce usted sobre las herramientas pedagógicas virtuales: Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc?	Si	No	
5. Si dispondría de recursos tecnológico interactivo adaptado y secuenciado con la temática pertinente, ¿haría uso de él?	Si	No	
6. ¿Aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar actividades en clase y envío de tareas?	Si	No	
7. ¿Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa?	Si	No	

8. ¿Le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje.	Si	No
9. ¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo será más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional?	Si	No
10. ¿cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) hará de sus clases más prácticas que teóricas?	Si	No
11. El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará al estudiante a mejorar sus habilidades y destrezas cognoscitivas.	Si	No
12. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirá el malestar psicopedagógico del docente en su labor cotidiana?	Si	No
13. Seleccione a su modo de ver los posibles efectos que generaría al aplicar la metodología “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo en la signatura.		
✓ Mayor tiempo para atender al estudiante en una forma personalizada; ya sea en el aula o desde su casa a través de la red.		
✓ Disponibilidad de tiempo y espacio suficiente del estudiante en realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes en clase.		
✓ Reducción eficientemente de la cantidad de trabajo y aumento de la posibilidad de mejorar el desempeño docente significativamente.		
✓ Realización de ejercicios prácticos con los estudiantes (tareas, evaluaciones, debates, trabajos en grupo, juegos, resolver dudas, feedback o retroalimentación) en clase y revisión y aprendizaje de contenidos interactivos en sus casas.		

Gracias por su colaboración.

Anexo – Encuesta a Estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANA Y DE LA EDUCACIÓN

CENTROS DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

Tabla 43. Encuesta a estudiantes

ENCUESTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SEMI-PRESENCIAL MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS. PCEL.			
OBJETIVO:	Aplicar una nueva metodología “Aula inversa” o Flipped Classroom a través del proceso del Aprendizaje Interactivo en la asignatura de Inglés en la Unidad Educativa Mons. Alberto Zambrano Palacios.		
DATOS INFORMATIVOS:			
Lugar:	Fecha:	Encuestador:	Entrevistado:
Unidad Educativa Mons. “Alberto Zambrano Palacios”	19-04-2017	Leonardo Iza	Docentes de la Institución.
INSTRUCCIONES:			
<ul style="list-style-type: none"> - No escriba su nombre. La encuesta es anónima. - Para responder utilice una X. - La información es confidencial. 			
PREGUNTAS:			
2. Su habilidad en el manejo de las TIC (tecnología de la Información y la Comunicación) es:	Excelente		
	Muy bueno		
	Bueno		
	Nulo		
4. ¿Su maestro planifica y elabora material didáctico interactivo con dispositivos, programas y recursos multimedios para su aprendizaje?	Si	No	
5. ¿Qué aplicaciones tecnológicas utiliza los docentes o sus compañeros de trabajo?	Aulas virtuales		
	Correo electrónico		
	Redes Sociales		
	Blogs		
	Ninguno		
	Otros		
10. ¿Conoce usted sobre las herramientas virtuales de aprendizaje: Moodle, Educanon, Edmodo, Webquest, etc?	Si	No	
11. Si dispondría de recursos tecnológico interactivo adaptado y secuenciado con los contenidos de su asignatura, ¿haría uso de él?	Si	No	
12. ¿Su maestro aplica una metodología diferente, con recursos tecnológicos para realizar sus actividades en clase y envío de tareas?	Si	No	
13. Conoce la metodología Flipped Classroom o Clase Inversa?	Si	No	

14. ¿Le gustaría aplicar un nuevo modelo innovador “Clase Inversa” conjuntamente con el Aprendizaje Interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje.	Si	No
15. ¿Cree usted que el nuevo modelo “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo será más efectivo que el Aprendizaje común y la Clase Tradicional?	Si	No
14. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo (sonidos, infografías, textos, animaciones, videos, etc.) hará de sus clases más prácticas que teóricas?	Si	No
15. El uso de un nuevo modelo pedagógico Flipped Classroom o Clase Inversa ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas.	Si	No
16. ¿Cree usted que la nueva metodología y el Aprendizaje Interactivo reducirá el malestar académico en su labor cotidiana?	Si	No
17. Seleccione a su modo de ver los posibles efectos que generaría al aplicar la metodología “Clase Inversa” y el Aprendizaje Interactivo en la signatura.		
✓ Mayor tiempo de su profesor para atenderle en forma personalizada ante sus problemas; ya sea en el aula o desde su casa a través del programa virtual.		
✓ Disponibilidad de tiempo y espacio suficiente acorde a su realidad para realizar sus actividades interactivas antes, durante y después de la sociabilización de saberes en clase.		
✓ Realización de ejercicios prácticos con sus compañeros (tareas, evaluaciones, debates, trabajos en grupo, juegos, resolver dudas, retroalimentación en clase y revisión y aprendizaje de contenidos multimedios en sus casas a través de programas interactivos.		

Gracias por su colaboración

Autorización del rector para realizar el trabajo de investigación en la institución con la finalidad de aplicar en la asignatura de Inglés en el Nivel B1.1.



UNIDAD EDUCATIVA MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS

Puyo, 3 de Octubre del 2016

Doctor

Néstor Arcos

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS”


Presente

De mi consideración:

Por medio de la presente reciba un cordial saludo; a la vez, solicito de la manera más comedida se digne en autorizar para realizar el trabajo de investigación. Tema de Tesis “CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA “MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS DEL CANTÓN PASTAZA” dentro de la Institución con la finalidad de recoger información pertinente y válida para aplicar en la asignatura de Inglés del Nivel B1.1 del Ministerio de Educación.

Por la favorable atención prestada, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,


Lcdo. Mario Leonardo Iza Yanchatipán
Profesor-Tutor. UEMAZP



Autorizado
J. I. Yanchatipán
03-10-2016

Solicitud de permiso para socializar el modelo pedagógico “Clase Inversa” a los Profesores de Inglés del Nivel B1.1

UNIDAD EDUCATIVA MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS

Puyo, 8 de Mayo del 2017

Doctor

Néstor Arcos

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS”


Presente

De mi consideración:

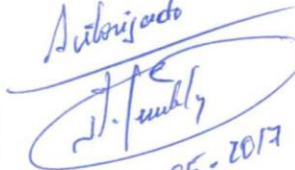
Por medio de la presente reciba un cordial saludo; a la vez, solicito un permiso para socializar el tema “CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLES DE LA UNIDAD EDUCATIVA A DISTANCIA “MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS DEL CANTON PASTAZA” a los docentes del Área de Lengua Extranjera.

Por la favorable atención prestada, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,


Lcdo. Mario Leonardo Iza Yanchatipán
Profesor-Tutor. UEMAZP



AutORIZADO

08-05-2017

Plan general de socialización del Modelo Pedagógico “Clase Inversa” o Flipped Classroom.



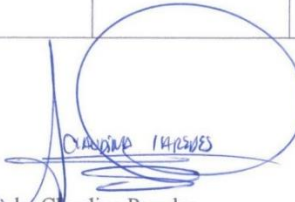
UNIDAD EDUCATIVA MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS

TEMAS PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA

NEW METHODOLOGY “FLIPPED CLASSROOM” AND INTERACTIVE LEARNING IN ENGLISH SUBJECT, LEVEL B1.1					
No	TOPICS	ACTIVITIES	RESOURCES	RESPONSABLE	DATE
1	Flipped Classroom - Definition - Methodology - Advantages - Disadvantages	- Clarify about Flipped Classroom and Interactive Learning. - Share the all the information about Flipped Classroom and Interactive Learning to apply the new learning model.	MATERIALS Computer In focus Markers White board	Lcdo. Mario Leonardo Iza Yanchatipán	15-27/05/2017
2	Interactive Learning - Definition - Dynamic and interactive activities				
3	Moodle - Definition - Sessions - Activities and resources	- Clarify about Moodle - Design and create the sessions of Zero, academy and closed block. - Know tools into Moodle	HUMANS Teachers Headteacher		29/05-08/06-2017
4	Activities and resources out of Moodle - Hot potatoes (JCloze, JQuiz, JMatch, JMix, JMasher, JCross. - JClic				- Design the interactive activities and resources with the free softwares

Elaborated by: Mario Iza


Lcdo. Mario Leonardo Iza
HEADTEACHER


Lcda. Claudina Paredes
SECRETARY

Convocatoria a los docentes de la asignatura de Inglés para la socialización.



UNIDAD EDUCATIVA MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS

Puyo. 12 de Mayo del 2017

Señores

**PROFESORES DE LENGUA EXTRANJERA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS"**

Presente

De mi consideración:

Por medio de la presente reciban un cordial saludo; a la vez, convoco a una reunión para socializar el tema "CLASE INVERSA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INGLES" con la finalidad de aplicar esta metodología desde el año lectivo 2017-2018

Por la favorable atención prestada, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,

Lcdo. Mario Leonardo Iza Yanchatipán
HEADTEACHER

No	TEACHER'S NAMES	SUBJECTS	SIGNATURE
1	Lic. Mario Leonardo Iza Yanchatipán	English	
1	Lic. Paredes Tuctaguano María Claudina	English	
2	Lic. Ruales Melo Aura Ismenia	English	
3	Lic. Padilla Yolanda	English	
4	Lic. Alban Herrera Tania Marizol	Lengua y Literatura	

Plan de sociabilización de la nueva metodología Fipped Classroom en la asignatura de Inglés Nivel B1.1 a los docentes de la Unidad Educativa a Distancia Monseñor “Alberto Zambrano Palacios”

NEW METHODOLOGY “FLIPPED CLASSROOM” AND INTERACTIVE LEARNING IN ENGLISH SUBJECT, LEVEL B1.1					
No	TOPICS	ACTIVITIES	RESOURCES	RESPONSABLE	DATE
1	Flipped Classroom	Share the information about Flipped Classroom and	MATERIALS Computer In focus Markers White board HUMANS Teachers Headteacher	Lcdo. Mario Leonardo Iza Yanchatipán	15-27/05/2017
2	Interactive Learning	Interactive Learning to apply the new learning model.			
3	Moodle	Design and create the sessions of 1, academy and closed block.			29/05-08/06-2017
4	Activities and resources into Moodle	Design the interactive activities and resources of English subjects.			09/06/2017

Convocatoria dirigida a los profesores de inglés para conocer el nuevo Modelo Pedagógico “Clase Inversa” o Flipped Classroom.



Plan de actividades específicas para la socialización de la metodología Clase Inversa.

UNIDAD EDUCATIVA MONSEÑOR ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS

TEMAS PARA LA SOCIALILIZACION DE LA METODOLOGIA

NEW METHODOLOGY “FLIPPED CLASSROOM” AND INTERACTIVE LEARNING IN ENGLISH SUBJECT, LEVEL B1.1					
No	TOPICS	ACTIVITIES	RESOURCES	RESPONSABLE	DATE
1	Flipped Classroom - Definition - Methodology - Advantages - Disadvantages	- Clarify about Flipped Classroom and Interactive Learning. - Share the all the information about Flipped Classroom and Interactive Learning to apply the new learning model.	MATERIALS Computer In focus Markers White board HUMANS Teachers Headteacher	Lcdo. Mario Leonardo Iza Yanchatipán	15-27/05/2017
2	Interactive Learning - Definition - Dynamic and interactive activities				
3	Moodle - Definition	- Clarify about Moodle			29/05-08/06-2017

	<ul style="list-style-type: none"> - Sessions - Activities and resources 	<ul style="list-style-type: none"> - Design and create the sessions of Zero, academy and closed block. - Know tools into Moodle 			
4	<p>Activities and resources out of Moodle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hot potatoes (JCloze, JQuiz, JMatch, JMix, JMasher, JCross. - Jclic 	<ul style="list-style-type: none"> - Design the interactive activities and resources with the free softwares 			09/06/2017

Elaborated by: Mario Iza.

**Socialización de la metodología Clase Inversa en el salón general de la
Institución**



Planificación de la temática de Ingles Nivel B1.1.



Selección de recursos y actividades interactivas con los docentes de Lengua extranjera y el apoyo del Área de lengua y Literatura y Sociales







Cuestionario para los profesores de Inglés para conocer el grado de aceptación de la “Clase Inversa” o Flipped Classroom

How much do you know Flipped Classroom?

Flipped Classroom

Your time is over!

Your score is 0%.
Questions answered correctly first time: 0/10
You have completed the exercise.

Show questions one by one

1. What do you look like about Flipped Classroom?

- A. Excellent
- B. Very well
- C. Good
- D. Bad

2. Do you like the interactive activities?

- A. Yes, I do
- B. No, I don't

3. Do you like Flipped Classroom?

- A. yes
- B. No

4. Which activities do you like more?

- A. Both
- B. Hot Potatoes
- C. JClc

5. If you have this new Pedagogy Model, would you take it for learning process?

- A. Yes I would.
- B. No, I wouldn't

6. Do you have time for work better if you will take the Flipped Classroom?

- A. yes, I do
- B. No, I don't

7. Do you consider the Flipped Classroom very important in learning process?

- A. Yes, I do
- B. No, I don't

8. If you had the necessary tools would you apply the Flipped Classroom?

- A. yes, I would
- B. No, I wouldn't

9. Is the Flipped Classroom easy to use?

- A. Yes, it is
- B. No, it isn't

10. Do you want to change your traditional methodology?

- A. Yes, I do
- B. No, I don't

