

UNIVERSIDAD DON BOSCO

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES



PROYECTO DE GRADUACIÓN:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS COMUNICATIVAS PARA EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLÉS EN CONTEXTO VIRTUAL

PARA OPTAR AL GRADO DE:

MAESTRO EN GESTIÓN DEL CURRÍCULUM DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN POR
COMPETENCIAS

AUTOR:

HENRY GUSTAVO ZOMETA BARAHONA

ASESORA:

MG. SANDRA CAROLINA DURAN MENDOZA

LA LIBERTAD, EL SALVADOR CENTROAMERICA

MARZO DE 2021

Rector Universidad Don Bosco

Dr. Mario Rafael Olmos

Secretaria General

Inga. Yesenia Xiomara Martínez Oviedo

Decano de la Facultad de Ciencias y Humanidades

Dr. Milton Ascencio Velásquez

Directora de la Maestría

Mg. Sandra Carolina Durán Mendoza

Asesor/a del proyecto de graduación

Mg. Sandra Carolina Durán Mendoza

Lector del proyecto de graduación

Mg. Luis Alberto Mendoza Granados

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO 1: PERFIL DEL PROYECTO	5
1.1 INTRODUCCIÓN	5
1.2 FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO.....	6
1.3 OBJETIVOS	7
OBJETIVO GENERAL.....	7
OBJETIVO ESPECIFICO	8
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
2.2 MÉTODO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	12
2.3 ESTRATEGIAS CON ENFOQUE COMUNICATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES	14
2.4 HERRAMIENTAS INTERACTIVAS.....	18
2.4 METODOLOGIA	20
CAPITULO 3: DISEÑO CURRICULAR	23
PERFIL DE EGRESO	23
AMBITOS DE REALIZACIÓN	23
COMPETENCIA.....	23
INDICADORES DE LOGRO	24
DISTRIBUCIÓN DE INDICADORES.....	24
CAPITULO 4: PROGRAMA DEL MODULO FORMATIVO	25

DESCRIPCIÓN DEL CURSO	25
INDICADORES DE LOGRO Y UNIDADES DE APRENDIZAJE	26
ESTRATEGIA METODOLOGICA	27
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	29
CAPITULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	32
ANEXOS	34
REFERENCIAS.....	45

CAPÍTULO 1: PERFIL DEL PROYECTO

1.1 INTRODUCCIÓN

A raíz de la emergencia internacional de pandemia por coronavirus, los maestros de diferentes partes del mundo nos vimos obligados a cambiar a un nuevo escenario de enseñanza por medios virtuales, lo cual generó un cambio de pensamiento y decisiones en el proceso enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, el traslado de la enseñanza presencial a espacios virtuales ha evidenciado una limitada alfabetización digital del profesorado, lo cual dificulta el uso técnico didáctico del recurso. (Valdés et al. 2010) y como resultado, dificulta la implementación de metodologías comunicativas en la enseñanza, así como el uso de herramientas interactivas que propicien la comunicación dentro de un contexto virtual, lo cual hoy en día se constituye un reto en la enseñanza del idioma inglés.

Debido al cambio de enseñanza presencial a entornos virtuales se vuelve obligatorio en el proceso enseñanza-aprendizaje que los docentes redescubran nuevas formas de desarrollar competencias con el alumnado y a relacionarse con contextos virtuales que fomenten la interacción a través de estrategias educativas virtuales. En ese sentido, el presente proyecto busca crear un seminario en el cual los maestros del Colegio Lamatepec de San Salvador desarrollen competencias para implementar estrategias comunicativas por medio de plataformas interactivas en la enseñanza del idioma inglés. El seminario propone un enfoque alejado de modelos tradicionales de enseñanza, a través de la exploración de formas de aprendizaje natural y apegadas a la realidad del entorno de los estudiantes. (Batista, Alburguez & León, 2007).

1.2 FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Los docentes en el escenario de la teleformación, deben mostrar conocimientos no solo sobre el contenido de la materia, sino también conocimiento tecnológico y pedagógico digital (Tejedor 2020). Por lo tanto, la enseñanza a través de la tecnología debe combinar elementos reales y virtuales, creando escenarios interactivos en tiempo real (Moreno 2017). No obstante, los docentes de inglés del Colegio Lamatepec han desarrollado sus clases y planificaciones como si estuviesen en un ambiente presencial, esto ha sido debido a la falta de entrenamiento en los escenarios virtuales con enfoque comunicativo. Como resultado, los estudiantes usualmente se someten a actividades tales como la realización de párrafos, ensayos, exámenes, preguntas abiertas y cerradas, desarrollo de presentaciones y lecturas dirigidas, pero en la mayoría de ellas hay poco o nulo énfasis en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la práctica de la lengua extranjera.

A partir de la necesidad de combinar conocimiento tecnológico con pedagogía, se ha realizado una propuesta para llevar a cabo un seminario, en el cual los maestros se empoderen de estrategias metodológicas comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés en contexto virtual. De acuerdo con Delgado & Solano (2009), ser un docente en entornos virtuales no solo significa cambiar el espacio de un aula tradicional a un aula virtual o cambiar libros por documentos electrónicos. Ser un docente en entornos virtuales, según Delgado y Solano, significa encontrar nuevas estrategias que permitan mantener activos a los

estudiantes. Por ejemplo, discutir en foros ante una problemática de la vida real, crear blogs que permitan desarrollar temas que requieran mayor extensión, editar videos e imágenes para producir temáticas visuales y emocionales en los espectadores, crear comics a través del uso de plataformas para plasmar relatos ficticios o reales, diseñar infográficas para destacar detalles relevantes y facilitar comprensión del tema en discusión. En ese sentido, a través del uso de las actividades mencionadas anteriormente, se logra fomentar un método totalmente diferente al tradicional mediante la selección de escenarios amigables que beneficien al proceso de formación de los alumnos (Cruz 2019).

En conclusión, el seminario busca orientar a los maestros del Colegio Lamatepec para que lleven a cabo actividades interactivas, mediante el uso de entornos virtuales, y concientizar sobre la necesidad de innovar y adaptar procesos didácticos y uso de tecnología de la información para la nueva realidad nacional en desarrollo de competencias lingüísticas de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera

1.3 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar, basado en el enfoque de competencias, un seminario de estrategias metodológicas comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés a docentes del Colegio Lamatepec de San Salvador, utilizando entornos virtuales de la tecnología de la información.

OBJETIVO ESPECIFICO

1. Integrar el uso del enfoque comunicativo por competencias en la enseñanza del idioma inglés, a través de la aplicación de plataformas digitales de comunicación.
2. Definir la estrategia de uso de herramientas interactivas en entornos virtuales para que los docentes apliquen nuevo conocimiento en sus prácticas áulicas.
3. Organizar las actividades del curso en una propuesta de módulos formativos bajo el enfoque por competencias.
4. Proponer alternativas de integración de herramientas interactivas para crear ambientes comunicativos que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés.
5. Diseñar métodos de evaluación que correspondan a las competencias e indicadores de logro propuestas en el curso.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En los últimos meses en nuestro país, debido a la pandemia del Covid-19, se ha tenido que cambiar la enseñanza presencial del idioma inglés a entornos virtuales sincrónicos o asincrónicos. Esta realidad hace necesario empoderarse de estrategias metodológicas activas para el aprendizaje del idioma inglés en contextos digitales. En ese sentido, un número alto de instituciones ofrecen entrenamientos a maestros para dominio de herramientas tecnológicas y uso de plataformas prácticas y dinámicas. Además, el cambio de la acción presencial en el aula a la no presencialidad ha generado un esfuerzo de aprendizaje exprés para muchos docentes (Tejedor et al, 2020). En consecuencia, se propone el entrenamiento a docentes de secundaria del Colegio Lamatepec para así generar oportunidades de desarrollo de estrategias metodológicas en entornos virtuales en el aprendizaje del idioma inglés. Tal como lo muestran los estudios siguientes, se observa que la aplicación de estrategias comunicativas en entornos virtuales representa un reto de actualidad.

Tejedor (2020) realizó un estudio comparativo entre tres países impactados por el coronavirus a partir del análisis de reflexiones de docentes y estudiantes sobre la enseñanza virtual. El estudio aplicó 3000 encuestas a estudiantes (100 por país). Los resultados indicaron una valoración negativa al proceso de transmisión hacia la virtualidad, pues este paso se asocia a una acción demandante y con incremento de carga lectiva. Los hallazgos indicaron que eran los docentes los que debían mostrar mayor conocimiento en el uso de las TIC y pedagogía digital.

Además, el estudio determinó que los docentes deben ser capaces de innovar, reflexionar y transformar sus metodologías para responder a las demandas actuales.

En esta misma línea, Pizarro y Cordero (2013) investigaron sobre las estrategias metodológicas que se pueden utilizar en un salón virtual con el uso de TICs. El estudio se llevó a cabo por medio de un cuestionario que fue aplicado a 21 maestros de lengua extranjera. Los resultados obtenidos mostraron el poco uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales por los maestros. Además, se evidenció la necesidad de mayor entrenamiento para implementar metodologías de enseñanza y aprendizaje activo. En ese sentido, los investigadores concluyeron que la implementación de las estrategias didácticas en entornos virtuales es de vital importancia en el aprendizaje de las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Los estudios sobre estrategias didácticas en entornos virtuales indican que el uso de herramientas tecnológicas y la aplicación de estrategias metodológicas comunicativas representan un reto actual. En ese sentido, Chacín (2020) realizó un estudio informático sobre la transición de tecnologías digitales en contenidos web de 25 Universidades. Los resultados encontraron que la información de los programas académicos, en los cuales se accede mediante entornos digitales prevalece en escasa proyección, los cuales generan incertidumbre en la dinamización de la trilogía ciencia-tecnología-humanidades en Latinoamérica. El estudio también arguyó que el alcance de las tecnologías para superar la deserción estudiantil se difunde débilmente. Asimismo, el estudio hizo énfasis en que el campo de la investigación omite la visibilidad de estrategias de entornos virtuales, lo cual

genera paralización o retraso. Finalmente, el estudio determinó que es necesario hacer uso trascendente de tecnologías enfocadas a la docencia, e impulsar la difusión para accesibilidad, visibilidad y capacidad de interoperabilidad de las plataformas tecnológicas que respondan a requerimientos de un entorno educativo que ha sido transformado por la pandemia mundial de COVID-19.

En la misma línea, Guaña (2015) analizó la caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, en los cuales se permitiera un aprendizaje constructivista y el uso de TICs en los contextos educativos. Para ello, en esta investigación se indagó sobre la utilización de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje en la Educación Virtual. En ese sentido, se partió de la búsqueda bibliográfica y se complementó con encuestas que demostraron el mal uso y aprovechamiento de los recursos de los entornos digitales, así como su incorrecta aplicación en las plataformas virtuales. El estudio concluyó que estas herramientas han tenido un uso deficiente por falta de conocimiento y aplicación de los docentes. Esta situación podría ser el resultado de que los maestros no han sido capacitados en el uso de metodologías comunicativas en entornos virtuales.

Con base en las investigaciones mencionadas se puede argüir que no existirá un aprendizaje significativo en los estudiantes si no existe una base de conocimiento y entrenamiento en los docentes. Además, los estudios coincidieron que el uso apropiado de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje es vital para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Es por ello, que esta propuesta curricular va orientada a capacitar a los docentes en la implementación de

metodologías comunicativas en entornos virtuales para la enseñanza del idioma inglés.

2.2 MÉTODO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En El Salvador, el documento del Currículo al Servicio del Aprendizaje, publicado por el Ministerio de Educación en el año 2008, establece una serie de parámetros hacia la gestión de la enseñanza en todas las asignaturas, y especialmente sobre la que orienta la naturaleza de este estudio, la cual es la enseñanza del idioma inglés. Este documento tiene como objetivo garantizar la efectividad y la calidad de la educación en todas sus dimensiones.

Consecuentemente, el Currículo al Servicio del Aprendizaje exige a los docentes practicantes del idioma inglés utilizar el enfoque comunicativo como método establecido para la enseñanza del idioma extranjero en niveles de secundaria y bachillerato. Bajo el Enfoque comunicativo, se espera que los estudiantes usen el idioma en situaciones de la vida real, que los prepare para enfrentar desafíos y demandas que tendrán en su vida futura. Por lo tanto, para lograr este objetivo, el Currículo al Servicio del Aprendizaje alienta a los maestros a utilizar actividades orientadas a la comunicación y exponer a estudiantes a oportunidades donde se usen materiales auténticos.

Uno de los principios clave del enfoque comunicativo se centra en el desarrollo de lo que Savignon (2007) llama *competencia comunicativa*. Canale y Swain (1980), citados por el MINEDCYT, definen la competencia comunicativa como la capacidad de interpretar y ejecutar comportamientos sociales apropiados, y requiere la participación activa del alumno en la producción de la lengua. Además,

el Currículo al Servicio del Aprendizaje establece que el objetivo principal en la asignatura de inglés es desarrollar la competencia comunicativa, por lo que se toma en cuenta dimensiones lingüísticas y extralingüísticas, las cuales se desarrollan a través de cuatro competencias tales como comprensión oral, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita, priorizando el uso de la expresión oral.

Como se ha expresado en el capítulo anterior, la pandemia mundial del Covid 19 ha complicado la implementación del enfoque comunicativo para el desarrollo de competencias comunicativas en el sentido que los instructivos del MINED fueron diseñados para clases presenciales. Sin embargo, existen oportunidades para innovar y modificar la manera de enseñar y centrarla en entornos virtuales. De acuerdo con Moreno (2017), la realidad virtual es aquella tecnología que nos permite crear entornos de aprendizaje mixtos donde se combinan elementos virtuales y reales. Dichos objetos virtuales tridimensionales se incorporan en el contexto real con el objetivo de complementarlo, potenciarlo, enriquecerlo, reforzarlo y amplificarlo para aumentar las posibilidades de aprendizaje creando escenarios interactivos en tiempo real. Moreno (2017) también agrega que a través del uso del enfoque comunicativo se resalta el aprendizaje cooperativo y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación por medio de la aplicación de entornos de aprendizaje virtuales, interactivos con multitud de elementos multimedia.

Reyes (2015), con respecto a la realidad virtual en el aula, establece que la formación de los docentes no puede ausentarse al creciente e inteligente uso de las tecnologías de la información y comunicación como medio fundamental para el

desarrollo de las habilidades y capacidades que demanda la sociedad actual y que serían difíciles de obtener exclusivamente a través de una enseñanza tradicional. Reyes menciona también que incorporar actividades de comunicación es una condición indispensable en la educación virtual.

En resumen, el enfoque comunicativo puede tener variantes y es posible empoderar su enfoque a través de entornos virtuales para potenciar competencias lingüísticas de los participantes. Por consiguiente, es posible incorporar estrategias creativas y dejar en pausa modelos tradicionales de aprendizaje, tal como se analizará a continuación.

2.3 ESTRATEGIAS CON ENFOQUE COMUNICATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES

Las estrategias con enfoque comunicativo son oportunidades de comunicación que ayudan a los estudiantes a maximizar sus competencias lingüísticas en el idioma. De acuerdo con Díaz y Hernández (1999), citado por Delgado y Solano (2009), las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. De acuerdo con Delgado y Solano (2009), algunas de las principales estrategias que favorecen la interacción y el trabajo colaborativo en entornos virtuales son las siguientes:

Exposiciones digitales: La plataforma virtual Moodle da la posibilidad que el facilitador proponga a los integrantes la búsqueda, o creación, de materiales digitales creativos para la representación de un tema, por ejemplo, crear una revista,

periódico, boletín, presentación, cartel, afiche, video, un cuento, poesía, canción, entre otros.

Trabajo en parejas: Existen diferentes formas para realizar esta estrategia. Por ejemplo, al dividir el grupo en parejas, los participantes pueden realizar entrevistas, intercambiar trabajos digitales para revisión, entre otras. Esta estrategia puede ser utilizada dividiendo grupos dentro de la plataforma

Rueda de ideas: Es una técnica de trabajo colaborativo similar a la lluvia de ideas, en la cual se puede emplear la herramienta foro o el Wiki. El primer paso es dividir la clase en grupos. Los estudiantes deberán realizar sus aportes y al finalizar, seleccionar las ideas principales que más se relacionan con el problema propuesto. Luego, se puede considerar la apertura de un chat o foro para que los participantes concilien la respuesta y abrir un Wiki o foro final para que publiquen las respuestas definitivas.

Lluvia de ideas: Su objetivo es poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los miembros del grupo posea acerca de un tema determinado. Se puede llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo. Cuando todos los miembros hayan expresado sus ideas, se procede a la clasificación y por último, a la generación y votación de resultados. Esta estrategia puede ser utilizada por medio de una pizarra virtual colaborativa en la que todos expongan sus puntos de vista. Entre las plataformas que se prestan para esta actividad están *Nearpod* , *Wiki*, y *menti.com* entre otras

Votación: Cada miembro del grupo aporta su opinión del tema establecido por el docente, que luego son sometidas a votación. Para realizar esta estrategia el maestro puede valerse de [menti.meter.com](https://www.menti.com), el cual es una herramienta colectiva para recolectar información.

Debate y foro: Es prácticamente una discusión de carácter formal, la cual se emplea para intercambiar ideas, y opiniones sobre diversos temas. El maestro puede crear el foro o debate dentro del muro de la plataforma para iniciar la charla, así como el uso de una rúbrica que oriente a los estudiantes hacia los aspectos por evaluar.

Juegos de rol: Su objetivo es analizar las diferentes actitudes y reacciones de los estudiantes frente a situaciones o hechos en concreto. Esta técnica se caracteriza por representación de papeles. Seguidamente, se brinda un espacio para reflexión y construcción de argumentos, por lo general en forma grupal. Para finalizar, se procede a la presentación mediante un debate o discusión moderada por el docente. Con esta estrategia se pueden usar espacios en las plataformas que se prestan para crear salones virtuales por separado como es el caso de *Teams* y *Zoom*.

Estudio de caso: Su objetivo es llegar a conclusiones o formular alternativas sobre una situación o problema determinado, esto puede ser resuelto de manera individual o grupal dentro de un entorno virtual. Al finalizar la actividad, los estudiantes deben presentar los resultados ante la clase.

Trabajo en proyectos: Esta estrategia se basa en la investigación de un tema en específico seleccionado por el docente, en el cual los participantes deben indagar e

investigar el tema para luego ser expuesto a los compañeros con el fin de generar reacciones y opiniones ante la clase. Los estudiantes pueden compartir la pantalla y dar a conocer sus proyectos ante la clase.

Afiche: Tiene como objetivo presentar en forma simbólica la opinión de un grupo sobre un tema. Consiste en solicitar a los estudiantes a que se organicen en grupos y construyan un afiche sobre un tema asignado, el cual pueden hacer en *PowerPoint online*, ahí plasmarán los resultados de la discusión del tema, luego el grupo describirá el afiche.

Resolución de ejercicios en grupos: Esta actividad puede ser diseñada de varias maneras. Por ejemplo, poner retos a los estudiantes, en los cuales ellos tienen que resolver una cadena de ejercicios en línea. Entre las plataformas que se prestan para realizar actividades de resolución de problemas están *Nearpod*, *Educaplay*, *Edpuzzle*, *Quizziz* entre otras. Luego ellos pueden abrir un foro en Wiki donde publican sus resultados.

Rueda de idea: Es similar a la lluvia de ideas, pero con la única diferencia que el grupo se divide en pequeños subgrupos y luego realizan sus aportes y seleccionan las 5 ideas que resuelven mejor la problemática propuesta por el docente. Esta estrategia puede ser usada por medio de pizarras colaborativas en línea.

Tablón de anuncios: El tablón de anuncios es un espacio para la interacción social entre los estudiantes donde intercambian inquietudes, problemas y puntos de vista. El tablón de anuncios permite ofrecer y buscar ayuda entre los miembros del grupo,

compartir experiencias, reflexiones, localizar recursos, entre otros. Este tipo de estrategia se puede hacer en una pizarra colaborativa online o en menti.com.

2.4 HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

Las herramientas tecnológicas interactivas son de vital importancia en los entornos virtuales. De acuerdo con Marqués (1999), citado por Bolaño (2017), establece que las herramientas interactivas son el empleo de diferentes elementos informáticos que involucran los sentidos tales como la vista y el oído. En ese sentido, se envía un mensaje efectivo que propicie el interés, la comunicación, el autoaprendizaje, desarrollo viso-motor, entre otras potencialidades con los educandos.

Con base en este enunciado, se han seleccionado herramientas que permiten desarrollar enfoque comunicativo con los participantes, tales como se muestran a continuación:

Nearpod: Es una herramienta que permite crear presentaciones interactivas, juegos, pizarras colaborativas, en donde los estudiantes pueden dar a conocer su punto de vista ante la clase por medio de cuestionarios y encuestas.

Menti.com: Es una plataforma en la cual el maestro puede usar como pizarra colaborativa, o para realización de lluvia de ideas; es una aplicación web para interactuar y hacer participar a una audiencia.

Educaplay: Es una herramienta útil para que los estudiantes aprendan jugando. El docente arma equipos y los estudiantes pasan por una serie de retos, tales como sopa de letras, crucigramas, combinación de mosaicos, creación de diálogos,

juegos de palabras, adivinanzas, concreción de frases, dictados, mapas interactivos, ruleta de palabras, entre otros.

Thinglink: Es un software interactivo, en el cual los estudiantes crean sus proyectos de manera atractiva con imágenes, mapas y afiches. Esta aplicación permite a los estudiantes trabajar en línea y presentar sus proyectos ante la clase.

Kahoot: Es una plataforma que permite crear concursos en el aula, permite a que los estudiantes aprendan jugando. Además, fortalece el aprendizaje cooperativo.

Lucidchart: Es una herramienta que permite crear organizadores gráficos colaborativos en tiempo real. Además, ayuda a la creación de mapas mentales atractivos.

Mural: Es una app en línea que permite la colaboración visual de ideas, y permite que todos los estudiantes digiten en tiempo real.

Mindmaster: Es una aplicación de mapas mentales en línea que permite a sus usuarios visualizar, compartir y presentar sus pensamientos a través de la nube.

Flipgrid: Es una herramienta que permite grabar videos a los estudiantes en tiempo real. Se establece un tema de discusión, luego los estudiantes graban un video de 30 segundos a 5 minutos. Los participantes observan el video y escuchan las opiniones de sus compañeros sobre la discusión y al mismo tiempo crean un tipo de discusión en el chat.

Como se ha observado, hoy en día los maestros tienen una gran variedad de herramientas colaborativas y dinámicas, las cuales pueden utilizar para promover la

interacción dentro de los entornos virtuales. Estos recursos se encuentran en línea y están accesibles para toda la comunidad educativa. Sin embargo, el maestro debe saber adaptar la estrategia didáctica junto con la herramienta virtual para obtener el máximo rendimiento y de esta manera desarrollar las habilidades lingüísticas de los participantes.

2.4 METODOLOGIA

El presente trabajo de graduación surge a raíz de la problemática encontrada en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés al utilizar entornos virtuales en el Colegio Lamatepec de San Salvador. En ese sentido, se realizaron tres encuestas entre estudiantes, maestros y coordinador del Colegio Lamatepec. El objetivo consistía en identificar las dificultades que enfrentaban los maestros con la implementación de estrategias metodológicas interactuando en entornos virtuales. A este respecto, (Tejedor et al,2020), ya había previamente argumentado que durante el tiempo de pandemia las clases en línea mostraban deficiencias en los maestros en áreas tecnológicas y pedagogía digital en los entornos virtuales.

Para identificar los momentos de dificultad en la creación de clases interactivas por medios virtuales se realizó un estudio de caso. De acuerdo con Yin (1989) citado por Martínez (2006), el método de estudio de caso es una herramienta valiosa de investigación y su mayor fortaleza radica en que a través de este, se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado. Además, en el método de estudio de caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas (Chetty, 1996).

Como parte de la metodología de investigación, se realizaron tres encuestas semi estructuradas; una para estudiantes, una para maestros y una para el coordinador de secundaria. Los resultados de las encuestas mostraron que los maestros tenían dificultades en la implementación de herramientas interactivas y dinámicas en contextos virtuales, así como la aplicación de estrategias metodológicas que permitieran la interacción entre los estudiantes. Por consiguiente, se determinó que los docentes conocían levemente o no manejaban a totalidad los tipos de plataforma de interacción digital. Adicionalmente, el coordinador del colegio aducía que los maestros contaban con los recursos materiales necesarios, tales como computadoras portátiles, wifi, y accesorios para el desarrollo eficiente de sus clases. Sin embargo, con base en la experiencia docente de los últimos meses con respecto a la enseñanza virtual mundial, se puede inferir que la problemática en el colegio no corresponde a la inaccesibilidad de recursos, sino que a desconocimiento de estrategias y métodos interactivos, prácticos y amigables de plataformas virtuales.

La encuesta realizada entre los estudiantes indicó que ellos preferían actividades que fueran más dinámicas e interactivas dentro de los entornos virtuales. Asimismo, ellos preferían interactuar más entre ellos durante las clases. Igualmente, los estudiantes sugerían incluir juegos en los cuales se aprendiera jugando en lugar de incorporar simplemente lecturas, o preguntas y respuestas en todas las clases.

El estudio también arrojó información sobre la opinión de los maestros con respecto al dominio de plataformas virtuales. En ese sentido, los maestros

sugirieron que se crearan capacitaciones para manejo correcto de plataformas interactivas y estrategias didácticas por seguir en entornos virtuales.

Los resultados de nuestro estudio indican que existe necesidad de diseñar un seminario en el cual se capacite a los maestros del Colegio Lamatepec, San Salvador, del nivel de secundaria. La presente alternativa de solución podría ayudar a los educadores a confiar y tener una visión más amplia sobre el proceso enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Finalmente, el entrenamiento de la planta docente beneficiaría a los estudiantes, en el sentido de estar más expuestos a oportunidades de desarrollo de competencias lingüísticas en el idioma inglés y participar creativamente utilizando recursos digitales de fácil acceso y practicidad. De esta manera se cumpliría con la Misión y Visión del Colegio Lamatepec de formar seres competentes ante una sociedad más demandante, tal como sucede hoy en día.

CAPITULO 3: DISEÑO CURRICULAR

En este capítulo se presenta una alternativa de solución ante la problemática establecida en el Colegio Lamatepec de San Salvador. En la propuesta se establece el perfil de egreso, luego se hace énfasis en la competencia que los maestros alcanzarán una vez finalizado el seminario. Asimismo, se presentan los indicadores de logro que se desarrollarán a medida que se ejecute el seminario. Finalmente, se muestra el cronograma con la distribución de los indicadores de logro y las áreas de formación por realizar.

PERFIL DE EGRESO

El docente egresado del seminario diseña e implementa metodologías comunicativas para la enseñanza del idioma inglés en entornos virtuales; utilizando el uso de herramientas interactivas virtuales y dinámicas que faciliten el desarrollo de las competencias lingüísticas.

Asume un rol de liderazgo y sensibilidad social dentro del aula virtual y su entorno social

AMBITOS DE REALIZACIÓN

Aprendizaje comunicativo en entornos virtuales, los cuales consisten en crear ambientes para el aprendizaje, utilizando estrategias interactivas por medio de herramientas de aprendizaje en línea.

COMPETENCIA

Diseña estrategias comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés en ambientes virtuales, a través del uso de plataformas interactivas y dinámicas.

INDICADORES DE LOGRO

- Evalúa herramientas que faciliten la interacción en los entornos virtuales.
- Planifica estrategias de aprendizaje interactivo utilizando metodológicas comunicativas en entornos virtuales para el aprendizaje del idioma inglés.
- Desarrolla ambientes de aprendizaje virtuales, activos, a través del uso de plataformas dinámicas que fomenten la interacción entre los estudiantes.

DISTRIBUCIÓN DE INDICADORES

Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8
Horas	4	4	4	4	4	4	4	4
Indicador de logro 1								
Indicador de logro 2								
Indicador de logro 3								

CAPITULO 4: PROGRAMA DEL MODULO FORMATIVO

ESPECIFICACIONES GENERALES

Nombre del curso:		Estrategias metodológicas comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés en contexto virtual	
Duración del curso:	8 semanas	Horas en el curso:	32 horas
Horas a la semana:	4 horas	Hora clase:	45 minutos

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La presente propuesta consiste en un seminario dirigido a profesores de Nivel de Secundaria del Colegio Lamatepec de San Salvador. La finalidad del proyecto es desarrollar estrategias metodológicas, interactivas en entornos virtuales para el aprendizaje del idioma inglés de manera comunicativa.

AMBITO DE REALIZACIÓN

Entornos virtuales interactivos

COMPETENCIA

Diseña estrategias comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés en ambientes virtuales, a través del uso de plataformas interactivas y dinámicas.

INDICADORES DE LOGRO Y UNIDADES DE APRENDIZAJE

Indicadores de logro	Unidad de aprendizaje
Evalúa herramientas que faciliten la interacción en los entornos virtuales.	Unidad 1: Introducción a las herramientas interactivas en entornos virtuales -Características de las herramientas interactivas que promueven la interacción en los entornos virtuales -Uso y manejo de herramientas interactivas en entornos virtuales
Planifica estrategias interactivas utilizando estrategias metodológicas comunicativas en entornos virtuales para el aprendizaje del idioma inglés.	Unidad 2: Estrategias metodológicas interactivas en entornos virtuales -Distinción entre estrategias interactivas presenciales y estrategias metodológicas en entornos virtuales -Enfoque comunicativo por competencias -Incorporación de estrategias comunicativas en la implementación de entornos virtuales

<p>Desarrolla ambientes de aprendizaje virtuales activas, a través del uso de plataformas dinámicas que fomenten la interacción entre los estudiantes.</p>	<p>Unidad 3: Desarrollo de estrategias metodológicas activas en entornos virtuales</p> <p>-Manejo en implementación de estrategias metodológicas comunicativas en entornos virtuales</p>
--	--

ESTRATEGIA METODOLOGICA

El presente seminario será impartido en la modalidad virtual con los maestros del Colegio Lamatepec de San Salvador. En primer lugar, los maestros utilizarán la plataforma *Teams*, la cual ha sido seleccionada por autoridades del colegio para impartir las clases.

Subsecuentemente, habrá una fase de introducción a las plataformas interactivas en la web, en la que los participantes identificarán la funcionalidad de recursos gratuitos y pagados, así como las características que las hacen potencialmente activas para el aprendizaje. Después de este momento habrá una

fase de práctica en la que se mostrará a los participantes el manejo y uso de plataformas y cómo incorporar las estrategias comunicativas dentro de estos entornos virtuales.

Posteriormente, los participantes crearán por sí mismo sus cuentas para la activación de las plataformas y crearán un portafolio digital en el cual demostrarán ante la clase la funcionalidad y las características interactivas de la plataforma. Una vez finalizada la primera práctica se procederá a demostrar el uso de las estrategias metodológicas interactivas. Los participantes planificarán una clase tomando en consideración las estrategias comunicativas discutidas durante el entrenamiento. Para ello, los maestros deberán identificar las generalidades de la clase, establecer la competencia, e incluir las estrategias comunicativas que faciliten el aprendizaje en los entornos virtuales seleccionados por ellos.

Finalmente, los participantes serán evaluados mediante la grabación de una clase que ellos hayan impartido con sus estudiantes. Para ello, tendrán una rúbrica de trabajo, en la cual deben tomar en cuenta para el diseño de sus clases con estrategias activas en entornos virtuales. Una vez finalizado el seminario, los participantes serán capaces de realizar sus clases de forma interactiva y dinámica con sus estudiantes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los participantes al seminario demostrarán sus competencias a través de tres evidencias de aprendizaje, las cuales comprenden planificación, diseño e implementación de las estrategias comunicativas en ambientes virtuales. En ese sentido, se utilizará un instrumento de evaluación criterial, tal como se muestra a continuación:

Competencia General: Diseña estrategias comunicativas para el aprendizaje del idioma inglés en ambientes virtuales, a través del uso de plataformas interactivas y dinámicas.		
Indicador de logro (IL)	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de evaluación
IL1 Evalúa herramientas que faciliten la interacción en los entornos virtuales.	Evidencia 1 Portafolio digital describiendo y explicando la funcionalidad y características interactivas de las herramientas virtuales (<i>Nearpod, Menti.com, Educaplay</i> etc..)	Criterios 1.1 -Escoge herramientas interactivas virtuales -Describe su funcionalidad, y características interactivas -Demuestra cómo se fomenta la interacción en la herramienta virtual comunicativa

<p>IL 2</p> <p>Planifica estrategias de aprendizaje interactivo utilizando metodologías comunicativas en entornos virtuales para el aprendizaje del idioma inglés.</p>	<p>Evidencia 2</p> <p>Planificación de una clase con base en estrategias interactivas de ambientes de aprendizaje virtual</p>	<p>Criterios 2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escribe las generalidades de la clase -Establece la competencia por desarrollar durante la clase -Incluye estrategias comunicativas para facilitar el aprendizaje con metodología interactiva en ambientes virtuales - Determina los recursos virtuales para fomentar el aprendizaje en ambientes virtuales -Establece estrategias de evaluación interactiva por realizar una vez finalizado el tema
<p>IL 3</p> <p>Desarrolla ambientes de aprendizaje virtuales interactivos, a través del uso de plataformas dinámicas que fomenten la interacción entre los estudiantes.</p>	<p>Evidencia 3</p> <p>Grabación de una de sus clases impartidas con sus estudiantes, en el cual evidencia el diseño de ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico en tiempo real</p>	<p>Criterios 3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> -Muestra dominio del ambiente de aprendizaje virtual -Desarrolla estrategias comunicativas virtuales con claridad y precisión -Implementa actividades dinámicas que fomenten la interacción entre los estudiantes -Fomenta un ambiente interactivo entre maestro y estudiante -Evalúa y corrige con precisión y tacto
<p>Producto/Proyecto Integrador: Propuesta formativa para la enseñanza de inglés en entornos virtuales interactivos.</p> <p>Descripción del proyecto: Diseñar estrategias metodológicas comunicativas a través de la implementación de entornos virtuales activos que faciliten el aprendizaje del idioma inglés.</p>		

BIBLIOGRAFIA

Espinoza, A., & Ferreira, A. (2010). Habilidades comunicativas en L2 mediatizadas por la tecnología en el contexto de los enfoques por tareas y cooperativo.

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v36n2/art12.pdf>

Delgado, M., & Solano, A. (2015). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje.

<http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cruz, J. (2019) aula virtual como herramienta en la enseñanza del idioma inglés en el nivel medio superior. Revista Mexicana de bachillerato a distancia. 11(12),27-32.

<http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/68281/60532>

Malbernat, L. (2012) Innovación en educación universitaria: Factibilidad de incorporar actividades virtuales según las competencias docentes.

<https://core.ac.uk/download/pdf/11677487.pdf>

Moreno, N., et al. (2017) Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza-aprendizaje de inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural.

http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Comp_et_modos/MorenoMartinez_Otros.pdf

Tejedor, S. et al (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. Revista Latina de Comunicación Social, 78, 1-21.

<http://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/335/809>

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

La pandemia global del Covid-19 nos ha hecho mudarnos a los entornos virtuales sin previo aviso. Actualmente, las herramientas virtuales interactivas se han convertido en la oferta de actividades innovadoras y comunicativas en nuestros salones de clase. La computadora funge como la nueva pizarra, el ratón es el plumón. En ese marco, en palabras de (González et al,2018) el salón de clase está sufriendo una gran transformación debido al desarrollo tecnológico en el que estamos sumergidos, y los continuos cambios en tecnología de la educación han evidenciado la necesidad de mantenernos actualizados de forma permanente, adoptando así la idea de un nuevo tipo de enseñanza- aprendizaje.

Por consiguiente, la formación de los docentes no puede ausentarse del creciente e inteligente uso de las tecnologías de la información y comunicación como medio fundamental para el desarrollo de las habilidades y capacidades que demanda la sociedad actual y que serían difíciles de obtener exclusivamente a través de una enseñanza tradicional (Reyes, 2015). En congruencia, los maestros deben entrenarse a fin de optimizar su nivel de enseñanza, ya que no se trata de mudar las estrategias de clases presenciales, a los entornos virtuales. Si no más bien innovar, descubrir, reinventar la metodología, a través de las herramientas virtuales. Además de implementar fórmulas metodológicas diversas y complementarias que nutran el aprendizaje (Zayas,2015)

En conclusión, con base en los estudios de casos de maestros que experimentaron el cambio de instrucción presencial a entornos digitales sincrónicos, generados, sin previo aviso, en la educación en tiempos de pandemia del 2020, se puede argumentar que los maestros salvadoreños tendrán un número de desafíos a futuro en el manejo de recursos interactivos virtuales. Un desafío será aplicar los conceptos de constructivismo, desarrollo de competencias lingüísticas y enfoque comunicativo en la clase de inglés. Otro desafío será bajar niveles de ansiedad por desconocimiento de plataformas interactivas, humildad de que no sabe todo y enfrentarse a la realidad de que el alumno posee mejores competencias informáticas que el maestro.

RECOMENDACIONES

Durante la elaboración de este seminario se identificaron dos oportunidades de mejora que necesitan atención, no solo por parte del cuerpo docente de la institución, sino que también por la Dirección y Consejos de consulta de los centros de enseñanza. En primer lugar, las autoridades de los colegios deben capacitar de manera agendada a su cuerpo docente, no solo ofrecer las plataformas y equipo técnico para trabajar y dejar a la planta docente por su propia cuenta. En ese sentido, se sugiere otorgar entrenamiento práctico, pausas pedagógicas, webinars, acompañamiento de un asistente técnico de TICs, para fortalecer su arte de enseñanza.

En segundo lugar, se recomienda a los docentes a tener en cuenta que el mundo cambió y que la innovación vía digital vino a quedarse. En suma, será necesario participar en círculos de aprendizaje, ya que surgen nuevas plataformas educativas

de manera constante. La práctica repetitiva de las herramientas interactivas permitirá a los profesionales en enseñanza de inglés a sentirse más seguros y confiados por utilizar metodológicas amigables, prácticas, afines a los intereses de los estudiantes y que fomentan resolución de conflictos y negociación de palabras.

ANEXOS

Instrumentos de investigación

Encuesta a Maestros

Propósito: Recolectar información para elaborar una propuesta formativa en estrategias metodológicas comunicativas en ambientes virtuales.

1. ¿Qué aspectos toma en consideración al seleccionar un escenario interactivo virtual?

- a) Facilidad en el manejo
- b) Canales de comunicación
- c) Diversidad de recursos
- d) Evaluación automatizada

2. Seleccione los escenarios educativos utilizados hasta la fecha:

- a) Nearpod
- b) E-mail
- c) Chat
- d) Edpuzzle
- e) Google Chrome
- f) Flipgrid
- g) Microsoft Edge
- h) Menti
- i) Genially
- j) E-books
- k) Educaplay
- l) Otro ____

3. ¿Cómo fomenta la interacción a través del uso de estrategias comunicativas virtuales en sus clases?

4. Elija las estrategias que ha utilizado durante sus clases en la modalidad remota debido al Covid19

- a) Glosarios colaborativos
- b) Subgrupos de discusión
- c) Entrevista
- d) Trabajo en parejas
- e) Debate y foro
- f) Votación
- g) Juegos de rol
- h) Lluvia de ideas
- i) Portafolio
- j) Trabajos de investigación
- k) Exposición digital
- l) otra__

5. Mencione dos retos para lograr la participación de sus alumnos en sus clases.

6. ¿Qué le ayudaría para optimizar la enseñanza del idioma inglés en la institución?

Encuesta a Supervisores de Maestros

Propósito: Recolectar información para elaborar una propuesta formativa en estrategias metodológicas comunicativas en ambientes virtuales.

1. Del 1 al 5 que tanto considera que los maestros están utilizando estrategias que fomenten la interacción en los entornos virtuales

2. ¿Qué escenarios virtuales son los más comunes utilizados por los maestros en el desarrollo de sus clases de lengua extranjera?

- a) Nearpod
- b) E-mail
- c) Chat
- d) Edpuzzle
- e) Google Chrome
- f) Flipgrid
- g) Microsoft Edge
- h) Menti
- i) Genially
- j) E-books
- k) Educaplay
- l) Otro___

3. ¿Qué estrategias ha visto usted que han utilizado los docentes en sus clases de modalidad virtual?

- a) Glosarios colaborativos
- b) Subgrupos de discusión
- c) Entrevista
- d) Trabajo en parejas
- e) Debate y foro
- f) Votación
- g) Juegos de rol
- h) Lluvia de ideas
- i) Portafolio
- j) Trabajos de investigación
- k) Exposición digital
- l) otra__

4. ¿Cuáles son los principales retos que han experimentado los docentes en la transición del aula tradicional al aula virtual?

- a. Falta de entendimiento en el uso de herramientas interactivas
- b. Baja o nula implementación de estrategias comunicativas en clase
- c. Falta de revisión de material educativo digital disponible
- d. Falta de interés en la búsqueda de herramientas comunicativas
- e. otra

5. ¿Qué aspectos toma en consideración para evaluar si un docente crea un ambiente virtual dinámico durante sus clases de inglés?

6. ¿Qué metodologías considera que los docentes deberían incluir en sus clases virtuales para el desarrollo las competencias comunicativas en el idioma inglés?

7. ¿Qué le ayudaría para optimizar la enseñanza del idioma ingles en la institución?

Encuesta a Estudiantes

Propósito: recolectar información para elaborar una propuesta formativa en estrategias metodológicas comunicativas en ambientes virtuales.

1. Del 1 al 5 que tanto interactúas en una clase virtual de inglés:

2. ¿Cuáles de estos medios encuentra más atractivos para aprender?

- a) Nearpod
- b) E-mail
- c) Chat
- d) Edpuzzle
- e) Google Chrome
- f) Flipgrid
- g) Microsoft Edge
- h) Menti
- i) Genially
- j) E-books
- k) Educaplay
- l) Otro_____

3. ¿Cuáles de las actividades de aprendizaje que el docente ha desarrollado son más atractivas para ti?

- a) Editar videos e imágenes
- b) Diseñar infografías
- c) Diseñar organizadores graficos digitales
- d) Crear blogs
- e) Crear comics digitales

4. Elije las estrategias que tu maestro ha utilizado durante tus clases de inglés en modalidad virtual

- a) Glosarios colaborativos
- b) Subgrupos de discusión
- c) Entrevista
- d) Trabajo en parejas
- e) Debate y foro
- f) Votación
- g) Juegos de rol
- h) Lluvia de ideas
- i) Portafolio
- j) Trabajos de investigación
- k) Exposición digital
- l) otra__

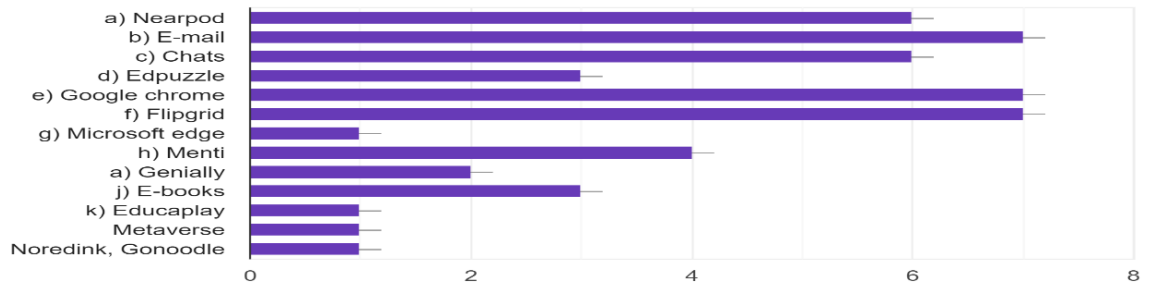
5. ¿Qué recomendaciones te gustaría hacer a tu maestro de inglés para mejorar tus habilidades comunicativas en el idioma inglés en entornos virtuales?

6. ¿Qué te ayudaría para tener un mayor grado de motivación y aprender más en tus clases virtuales?

RESULTADOS DE ENCUESTAS A MAESTROS

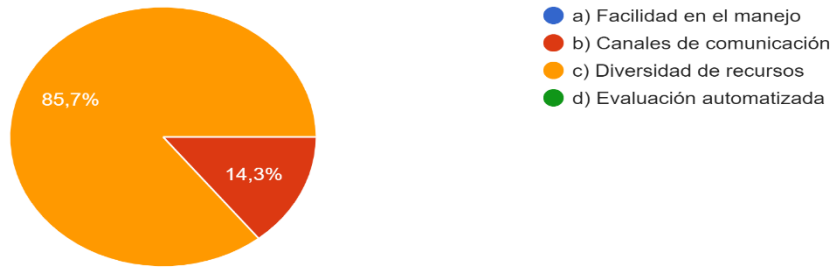
2. Seleccione los escenarios educativos utilizados hasta la fecha:

7 respuestas



1. ¿Qué aspectos toma en consideración al seleccionar un escenario interactivo virtual?

7 respuestas



4. Elija las estrategias que ha utilizado durante sus clases en la modalidad remota debido al Covid19

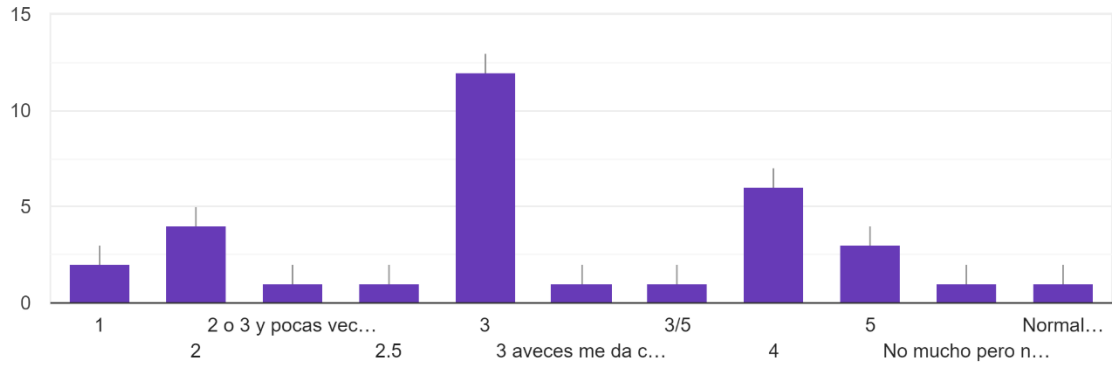
7 respuestas



RESULTADOS DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES

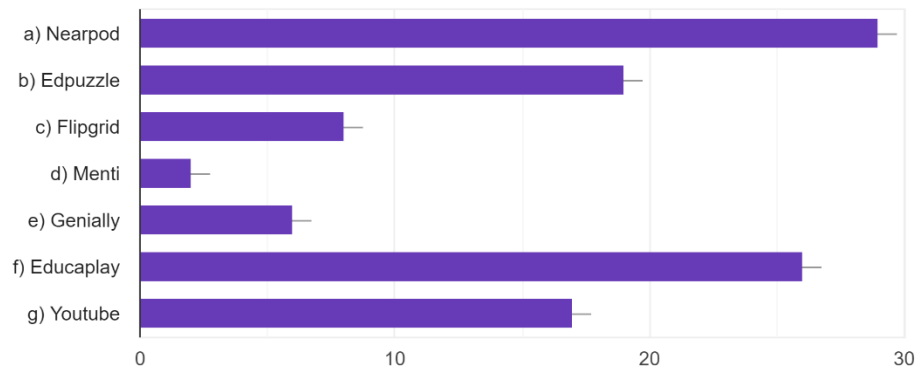
1. Del 1 al 5 que tanto interactúas en una clase virtual de inglés:

33 respuestas



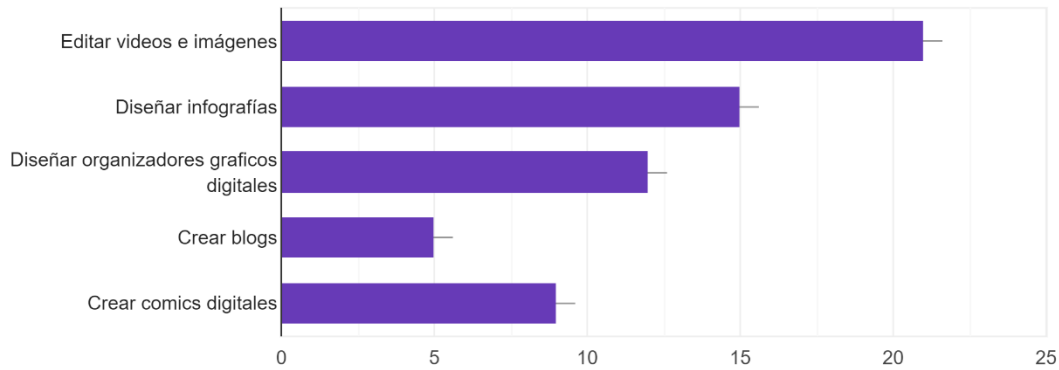
2. ¿Cuáles de estos medios encuentra más atractivos para aprender?

40 respuestas



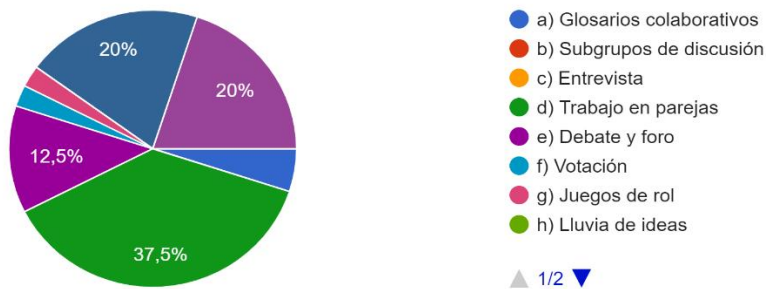
3. ¿Cuáles de las actividades de aprendizaje que el docente ha desarrollado son más atractivas para ti?

40 respuestas



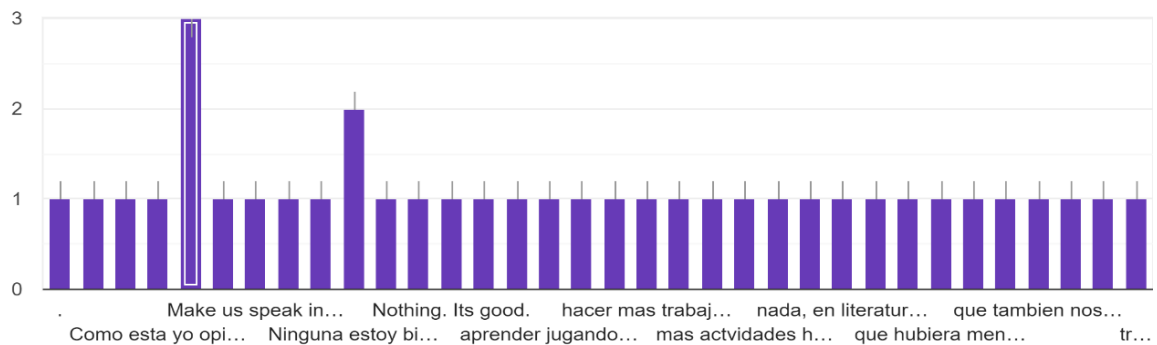
4. Elije las estrategias que tu maestro ha utilizado durante tus clases de inglés en modalidad virtual

40 respuestas



5. ¿Qué recomendaciones te gustaría hacer a tu maestro de inglés para mejorar tus habilidades comunicativas en el idioma inglés en entornos virtuales?

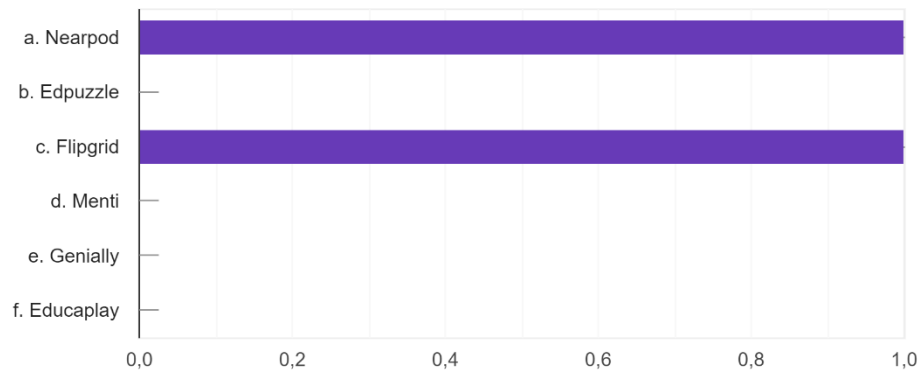
37 respuestas



RESULTADO ENCUESTA A SUPERVISOR

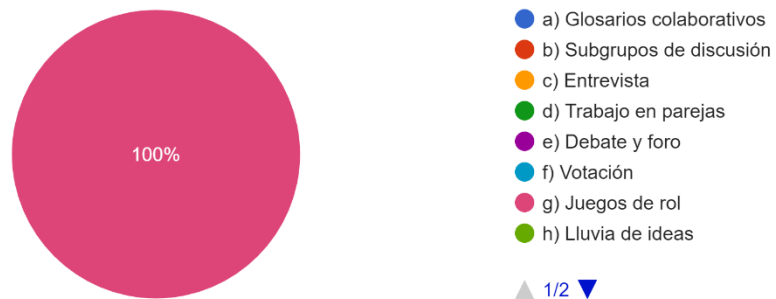
2. ¿Qué escenarios virtuales son los más comunes utilizados por los maestros en el desarrollo de sus clases de lengua extranjera?

1 respuesta



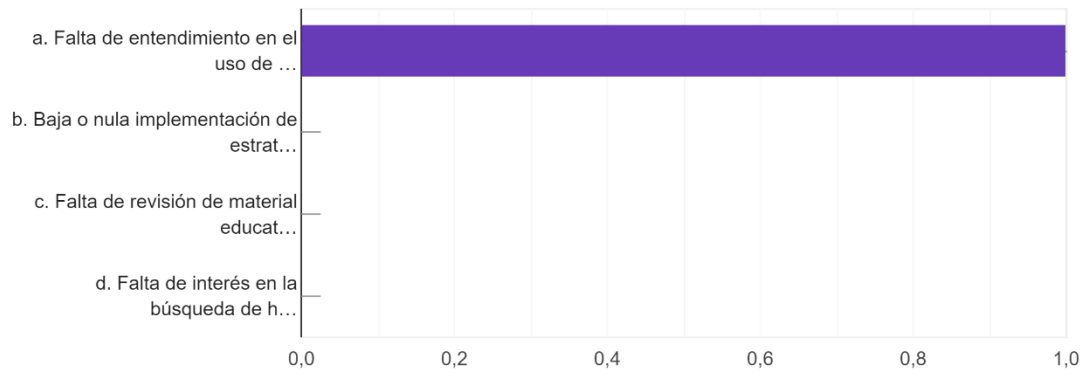
3. ¿Qué estrategias ha visto usted que han utilizado los docentes en sus clases de modalidad virtual?

1 respuesta



4.¿Cuáles son los principales retos que han experimentado los docentes en la transición del aula tradicional al aula virtual?

1 respuesta



REFERENCIAS

- Batista, J., Alburguez, M., & León, M. T. (2007). Estudio diagnóstico sobre la enseñanza del inglés técnico en ingeniería. *Laurus*, 13(25), 146-173.
- Bolaño García, M. (2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *Didáctica, innovación y Multimedia*, (35), 0004.
- Chacín, A. J. P., González, A. I., & Peñaloza, D. W. (2020). Educación superior e investigación en Latinoamérica: Transición al uso de tecnologías digitales por Covid-19. *Revista de ciencias sociales*, 26(3), 98-117.
- González et al. (2018). Ecologías de aprendizaje en la Era Digital: desafíos para la Educación Superior. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, 48(1), 11-38.
- Guaña-Moya, E. J., del Rosario Llumiquinga-Quispe, S., & Ortiz-Remache, K. J. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Ciencias Holguín*, 21(4), 1-16.
- Martínez, C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica Pensamiento & Gestión. <https://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- MINED (2008) *CURRICULO AL SERVICIO DEL APRENDIZAJE*
- Pizarro Chacón, G., & Cordero Badilla, D. (2013). Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua. *Revista Electrónica Educare*, 17(3), 277-292.

Reyes, N. (2015). La formación docente en entornos virtuales.

Savignon, S. J. (2007). Beyond communicative language teaching: What's ahead?. *Journal of pragmatics*, 39(1), 207-220.

Valdés Cuervo, et al (2011). Necesidades de capacitación de docentes de educación básica en el uso de las TIC. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 39, 211-223.

Zayas , F. (2019). Problemas metodológicos en la enseñanza de lenguas extranjeras: ¿son las TIC una solución?