



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

---

---

**“Propuesta de un Manual de actividades como reforzamiento para el nivel 1 de Inglés, para los usuarios Centro de Autoaprendizaje de Idiomas de la Escuela Superior de Actopan, mediante una Webquest”**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Iris León Rendón**

Director(a) del Proyecto Terminal:

Mtra. Luz María Montoya Chávez

Pachuca de Soto, Hidalgo, Octubre de 2014.

## ACTA DE REVISIÓN

## DEDICATORIA

*A mis hijos, que son ese motorcito que me mantiene de pie*

*A Asael por su apoyo y amor en todo momento*

*A mi madre porque gracias a ella estoy aquí y por ser también el mejor padre del mundo.*

*A mi padre porque en donde quiera que se encuentre, ha estado conmigo siempre*

*A mis hermanos y hermanas por su apoyo en todos los momentos buenos y malos.*

*A mis asesores, profesores y coordinadora de la Maestría, por su apoyo incondicional*

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios, porque gracias a él tengo vida y por todas las bendiciones que me ha dado en el trayecto de la misma.*

## ÍNDICE DE GENERAL

I	PRESENTACION .....	1
I.1	Presentación del Proyecto .....	1
II	DIAGNÓSTICO.....	2
II.1	Introducción.....	7
III	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
IV	JUSTIFICACIÓN.....	12
V	OBJETIVOS .....	14
V.1	Objetivo general.....	14
V.2	Objetivos específicos .....	14
VI	MARCO TEÓRICO.....	15
VI.1	Historia del idioma Inglés .....	15
VI.1.1	Lenguas que se hablan en el mundo. ....	15
VI.1.2	La importancia de un idioma.....	15
VI.1.3	Historia del Idioma Inglés.....	17
VI.1.4	Aspectos culturales en el aprendizaje de una Lengua Extranjera.....	17
VI.2	El Idioma Inglés y las Teorías del Aprendizaje.....	18
VI.2.1	Teorías del aprendizaje .....	18
VI.2.1.1	Cognitivismo .....	19
VI.2.1.2	Conductismo.....	19
VI.2.1.3	Constructivismo .....	21
VI.2.2	Teoría de la adquisición de la segunda lengua .....	22
VI.2.3	Enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas.....	22
VI.2.4	Enfoque comunicativo.....	23
VI.3	Modelos de aprendizaje constructivista .....	24
VI.3.1	Modelo de la teoría de la flexibilidad cognitiva .....	24
VI.3.2	El desarrollo de materiales y su Diseño Instructivo .....	26
VI.3.3	Gagné y sus eventos del aprendizaje. ....	26
VI.3.4	Creación de materiales para la Web en un Marco Constructivista.....	28

VI.4	La gramática y sus diferentes métodos de enseñanza .....	29
VI.4.1	Definiciones de gramática .....	29
VI.4.2	La enseñanza de la gramática Inglesa .....	29
VI.4.3	Metodología de la enseñanza gramatical en Inglés.....	30
VI.4.4	Métodos para la enseñanza del Inglés .....	30
VI.5	La web como una fuente de recursos .....	32
VI.5.1	El aprendizaje de una segunda Lengua con recursos de la Web .....	34
VI.6	Webquest.....	36
VI.6.1	¿Qué es una webquest? .....	36
VI.6.2	Tipos de webquest. ....	37
VI.6.3	Elementos de una webquest .....	38
VI.6.3.1	Introducción .....	40
VI.6.3.2	Tarea .....	43
VI.6.3.3	Proceso .....	48
VI.6.3.4	Recursos .....	53
VI.6.3.5	Evaluación .....	56
VI.6.3.6	Conclusión .....	59
VI.6.4	Formas de realizar webquest .....	61
VII	METAS.....	62
VIII	METODOLOGÍA.....	63
VIII.1	Actividades .....	63
VIII.2	Contexto.....	63
VIII.3	Características de los participantes.....	64
VIII.4	Instrumentos.....	64
VIII.5	Encuestas .....	64
VIII.6	Resultados de resultados gráficas.....	64
VIII.7	Estrategias de Implementación .....	67
IX	Propuesta de un Manual de actividades como reforzamiento para el nivel 1 de Inglés, para los usuarios Centro de Autoaprendizaje de Idiomas de la Escuela Superior de Actopan, mediante una Webquest .....	68
IX.1	Introducción.....	68

IX.2	Proceso .....	69
IX.3	Tarea .....	69
IX.4	Recursos.....	69
IX.5	Conclusión .....	70
IX.6	Evaluación .....	71
IX.7	WEBQUEST.....	71
IX.7.1	Estrategias de implementación.....	71
REFERENCIAS	.....	82

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Plática con estudiantes de la ESA.....	3
Figura 2 Docente revisando la Webquest .....	4
Figura 3 Estudiante revisando un video de la Webquest .....	5
Figura 4 Cognocitivismo (Tapia).....	19
Figura 5 Conductismo (mindmeister.com).....	20
Figura 6 Constructivismo (Mensalus, 2012).....	21
Figura 7 Actividades Gramaticales e Intelectuales (Torres, 2006).....	33
Figura 8 Elementos de una Webquest . (eduteka, 2005).....	38
Figura 9 Elementos de una webquest y sus referencias .....	39
Figura 10 Pantalla de Introducción en la Webquest .....	72
Figura 11 Pantalla de Proceso en la Webquest.....	73
Figura 12 Pantalla de Tarea en la Webquest .....	74
Figura 13 Pantalla de Recursos en la Webquest .....	75
Figura 14 Pantalla de Evaluación en la Webquest .....	76
Figura 15 Pantalla de Conclusiones en la Webquest .....	77
Figura 16 Webquest para la Plataforma Blackboard .....	79

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1 Gráfica de Docentes a favor del uso de Tecnología, León, R. (2013).....	6
Gráfica 2 Plática con estudiantes de la ESA. León, R. (2013).....	7
Gráfica 3 Resultados del ítem 1.....	65
Gráfica 4 Resultados del ítem 2.....	65
Gráfica 5 Resultados del ítem 3.....	66
Gráfica 6 Resultados del ítem 4.....	66
Gráfica 7 Resultados del ítem 5.....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Eventos del aprendizaje y Atributos y elementos de la Web .....	27
Tabla 2 Recursos específicos enfocados a la enseñanza aprendizaje de una Segunda Lengua .....	35
Tabla 3 Webquest, según su duración.....	37
Tabla 4 Miniquest .....	37
Tabla 5 Tipos de Miniquest .....	38

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resultados de encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas del semestre julio-diciembre 2009. CAI (2009).....	87
Anexo 2 Resultados de encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas del semestre enero-junio 2010. CAI (2010).....	88
Anexo 3 Resultados de encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas del semestre julio-diciembre 2010. CAI (2010).....	89
Anexo 4 Diagrama de afinidad sobre los resultados de las encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas durante el semestre julio- diciembre 2009. CAI (2009).....	90
Anexo 5 Diagrama de afinidad sobre los resultados de las encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas durante el semestre enero-junio 2010. CAI (2010) .....	91
Anexo 6 Diagrama de afinidad sobre los resultados de las encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas durante el semestre julio- diciembre 2011. CAI (2011).....	92
Anexo 7 Actividades del Manual del Centro de Autoprendizaje de Idiomas, para primer semestre. (Actopan, 2010).....	95
Anexo 8 Portada del manual de reservaciones actual. (Actopan, Activities Self Learning Book, 2014) .....	97
Anexo 9 Recomendaciones para la realización de actividades del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas (Actopan, Activities Self Learning Book, 2014).....	98
Anexo 10 Formato para realizar las actividades del Manual del (Actopan, Activities Self Learning Book, 2014) .....	100
Anexo 11 Formato para realizar las actividades del Manual de Autoaprendizaje actual. (Actopan, Activities Self Learning Book, 2014) .....	101
Anexo 12 Encuesta aplicada a los académicos y estudiantes de la Escuela Superior de Actopan .....	102

## RESUMEN

Actualmente la aldea global donde se ven inmersos los estudiantes requieren de una segunda idioma para poder desarrollar sus competencias tanto en el contexto laboral como profesional, de tal suerte que la importancia de aprender un segundo idioma ya no es una opción, sino una necesidad.

Así mismo el desarrollo acelerado de la tecnología que existe actualmente requiere la incorporación de las tecnologías al aprendizaje, que conlleva como resultado que los estudiantes de nivel superior se encuentren mejor capacitados tanto en este ámbito, así también la adquisición de un idioma extranjero, ambos rubros son de suma importancia ya que en la actualidad es indispensable contar con las competencias necesarias para no quedarnos rezagados en el ámbito educativo.

La adquisición de un segundo idioma requiere de herramientas necesarias que motiven a los estudiantes a aprenderlas, ya que muchas veces resulta aburrido y tedioso aprender un segundo idioma, puesto que el entorno social en el que nos encontramos no nos facilita este aprendizaje. De tal suerte que el material multimedia resulta ser un apoyo significativo para motivar a los estudiantes a aprender una lengua extranjera de una manera fácil y divertida.

El presente proyecto pretende hacer una propuesta para desarrollar actividades específicas en el reforzamiento del idioma Inglés, esto con la finalidad de ser un apoyo para el estudiante así como del centro de autoaprendizaje ya que es en el espacio que el estudiante utiliza para el reforzamiento de las tareas de dicha asignatura, de tal manera que mediante el material existente en este centro sea atractivo realizar dichas actividades para aprender una segunda lengua, en este caso el idioma Inglés, esto a través de una herramienta innovadora como son las Webquest

## ABSTRACT

The development of technology that exists today requires incorporating the technologies involved learning results in upper-level students are better trained both in the field of new technologies, as well as the acquisition of a foreign language both items are very important as it is now essential to have the skills to not fall behind in education.

Acquiring a second language requires tools that motivate students to learn, as many times is boring and tedious to learn a second language, since the social environment in which we not allow us to facilitate this learning. In such a way that the multimedia material proves to be a significant support to motivate students to learn a foreign language in an easy and fun.

This project aims to make a proposal to develop specific activities in the reinforcement of the grammar, that in order to be a support for the student and the self-access center as it is in space that the student used to the strengthening of tasks of this subject, so that by the material in this center is attractive such activities to learn a second language, in this case the English language, this through an innovative tool such as the Webquest

## **I PRESENTACION**

### **I.1 Presentación del Proyecto**

El presente proyecto está enfocado al diseño de una herramienta innovadora, accesible y fácil de utilizar como son las Webquest de igual manera la implementación de la misma, siendo esta una guía de actividades que refuercen los conocimientos que de manera autónoma los estudiantes adquieren en lo que respecta a la asignatura de inglés.

Dichas actividades se llevarán a cabo en el Centro de Autoaprendizaje de Idiomas de la Escuela Superior de Actopan como parte de las tareas que los docentes dejan a sus estudiantes para reforzar los temas vistos en el salón de clases, siendo estas a su vez un apoyo en el Centro de Autoaprendizaje, de primera instancia para los estudiantes que cursan el nivel 1 de la asignatura de Inglés, aunque posteriormente se pretende extender a los siguientes semestres como a las diversas Licenciaturas que se ofertan en la Escuela Superior de Actopan.

Dicho proyecto es una propuesta de mejora, con diseño del proyecto sin su instrumentación.

Esta propuesta contribuirá a mejorar la comprensión del Idioma Inglés mediante diversas herramientas puesto que los estudiantes visualizarán las actividades mediante la webquest, esto lo realizan de manera tradicional en materiales impresos, de tal suerte que se pretende que con la implementación de dicha webquest utilicen la tecnología haciendo esto menos aburrido y tedioso, cabe mencionar que los estudiantes ya se encuentran inmersos en este ámbito tecnológico, así que les resulta interesante y motivador realizar sus actividades de Inglés.

## II DIAGNÓSTICO

De acuerdo a las observaciones y entrevistas tanto a profesores, alumnos, directivos y personal responsable del centro de autoaprendizaje de idiomas que es en donde se nota el poco interés por conocer y reforzar los temas, habilidades de un segundo idioma, además se han encontrado diversas opiniones acerca de las actividades que se realizan, los profesores de la asignatura de Inglés desde su punto de vista consideran que debe de existir un vínculo entre las actividades que se realizan tanto en el salón de clase como en el centro de autoaprendizaje, pero todo enfocado a la aplicación en casos reales en este caso del idioma Inglés, en donde los estudiantes se den cuenta de la importancia del idioma enfocándola a su práctica cotidiana.

Por otra parte, los estudiantes de nivel Licenciatura están a favor de las actividades bien establecidas y guiadas bajo un diseño instruccional, que conlleven a la comprensión de las habilidades gramaticales en donde haya un vínculo con las lecciones, que ellos tienen en el aula de clases, y que mejor para ellos el uso de nuevas estrategias para hacerlo y además les permitan en determinado momento ser innovadores con la utilización de las Webquest.

Para los directivos de la institución, como en el caso de los coordinadores de la licenciatura, secretario académico y director, es importante que se establezcan herramientas innovadoras en donde se especifiquen las actividades a realizar por parte de los actores que son los estudiantes, así también que dicha herramienta mantenga un lazo estrecho y directo sin dejar a un lado las clases presenciales, de esta manera serán mejor aprovechados los materiales existentes en el área de auto aprendizaje del Inglés, donde los estudiantes serán incentivados a través de esta estrategia permitiéndole visualizar al idioma como una segunda lengua para su desarrollo profesional, todo ello permitiendo que el estudiante se vea motivado en la práctica del inglés.

Sin embargo con los antecedentes con los que se cuenta haciendo referencia a un manual de actividades que se trabaje en el Centro de Autoaprendizaje se llevó a cabo una plática con algunos estudiantes y profesores que conforman la academia de Inglés de la Escuela Superior de Actopan para conocer su opinión sobre las actividades que tienen que realizar en el Centro de Autoaprendizaje mediante una Webquest.

De lo anterior se obtuvieron buenas respuestas, ya que los alumnos y algunos académicos se mostraron interesados en que exista una Webquest de la cual emanen las actividades para llevarse a cabo en el Centro de Autoaprendizaje y que además en el caso de los académicos les permitirá de igual manera mantener el control de dichas actividades y vincularlas de manera práctica en su quehacer docente, donde el principal beneficiado será el estudiante, ya que también le permitirá al docente otorgar una calificación de sus actividades realizadas mediante esta Webquest. En relación con lo mencionado les permite también a los docentes retroalimentar algunas actividades contempladas en el aula.

**Figura 1** Plática con estudiantes de la ESA



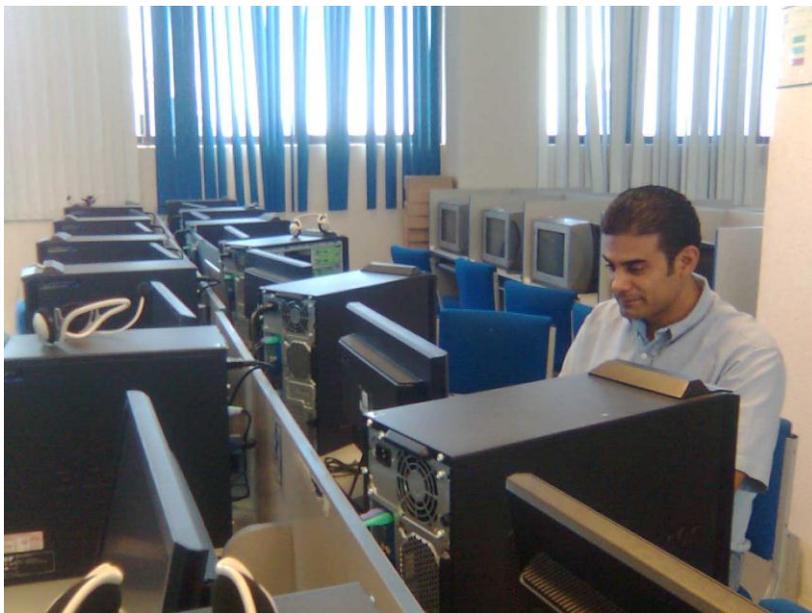
Rendón, L. (fotógrafo.) (2013) Platica con estudiantes de la ESA

Por otra parte es importante resaltar que se mostró de manera práctica la propuesta desarrollar esto se realizó con algunos estudiantes de la asignatura en derecho, de cuarto semestre grupo dos, así mismo a algunos profesores de la academia de Inglés de esta escuela, esto nos dio como resultado principalmente, el interés del estudiante para realizar sus actividades de la asignatura de Inglés y que además le permitirá reforzar algunos

aspectos del idioma además se mostraron interesados y motivados, ya que está presente la tecnología, y es algo innovador y atractivo.

Los docentes se mostraron interesados ya que esto contribuirá a mejorar el promedio de sus estudiantes, aunado a esto los profesores mostraron inclinación por participar en apoyo a las actividades de dicho manual, puesto que se pretende extender para todos los usuarios del Centro de Autoaprendizaje, tomando en cuenta que abarca las Licenciaturas de Derecho, Psicología y Diseño Gráfico y en el área de derecho, cabe mencionar que se atienden a alumnos de primer semestre y hasta sexto, al igual que la Licenciatura en Psicología y en la Licenciatura de Diseño Gráfico se iniciaría para segundo semestre, concluyendo en el séptimo semestre.

**Figura 2** Docente revisando la Webquest



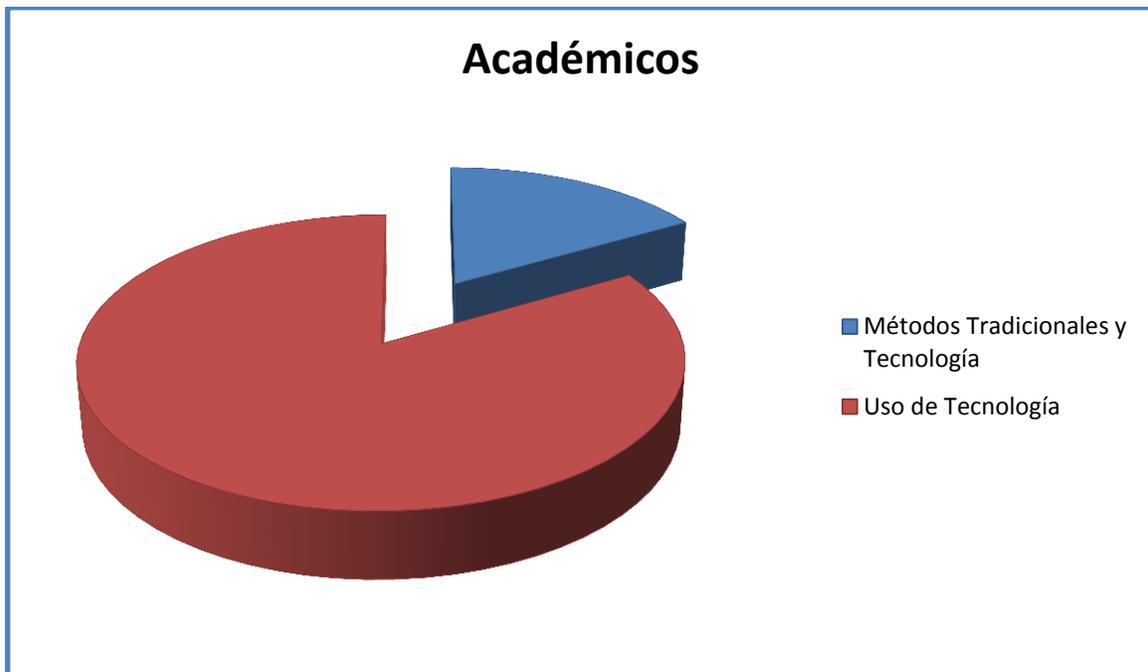
Rendón, L. (fotógrafo.) (2013) Docente revisando la webquest

**Figura 3** Estudiante revisando un video de la Webquest .



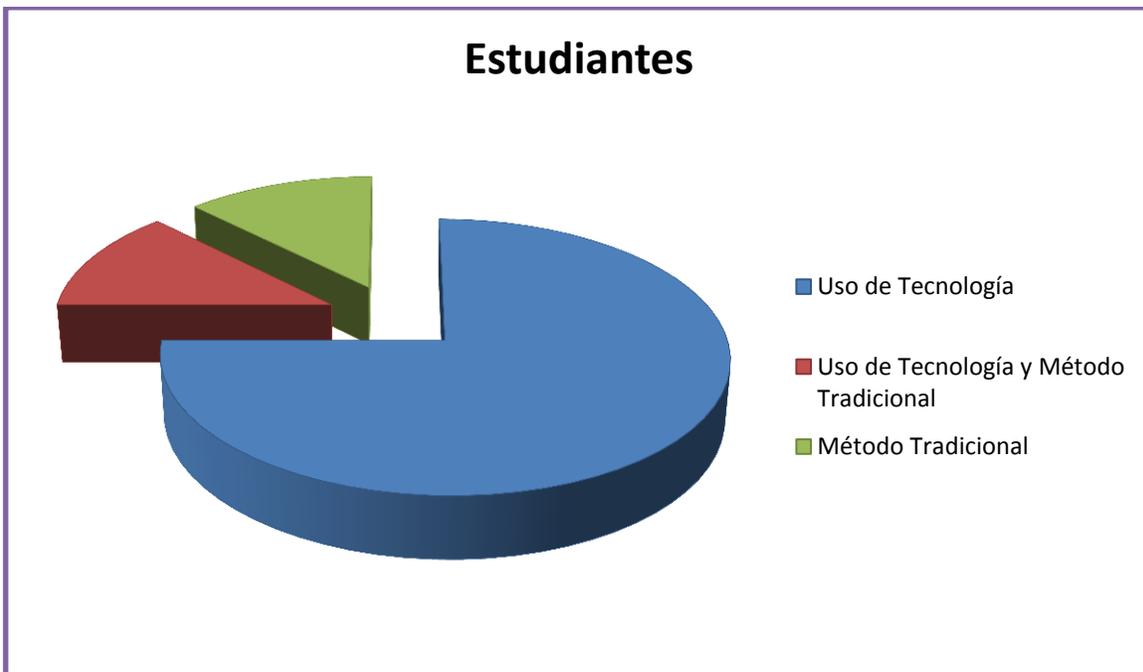
Rendón, L. (fotógrafo.) (2013)

Tomando en cuenta lo anterior, de los 6 académicos con los que se platicó, cinco de estos están a favor de que se implemente este tipo de herramientas tecnológicas y solo uno cree que se pueden implementar pero sin dejar de utilizar los materiales tradicionales.



Gráfica 1 Gráfica de Docentes a favor del uso de Tecnología, León, R. (2013)

De igual manera, la respuesta de los estudiantes fue favorable ya que de 8 estudiantes con los cuales se platicó sobre este proyecto 6 están a favor del uso de la tecnología, 1 de estos nos comenta que le da lo mismo, y 1 nos dice que se queda con el manual impreso con el que ya han venido trabajando.



Gráfica 2 Plática con estudiantes de la ESA. León, R. (2013)

## II.1 Introducción

El aprendizaje del idioma Inglés se ha presentado en la actualidad como una necesidad de la sociedad en que vivimos. De tal suerte que el docente juega un papel importante el cual enfrenta un compromiso ante los retos que existen en la educación. Dichos retos a su vez implican ciertos cambios en las técnicas y estrategias de enseñanza así como de los recursos que han sido empleados durante este proceso, que en conjunto su principal finalidad es la obtención de un aprendizaje significativo.

El aprendizaje de un segundo idioma le abre las puertas a los jóvenes en diferentes ámbitos, además de que pueden desarrollar mejor su creatividad así como habilidades que les permiten la resolución de problemas ayudándoles a elevar la confianza en sí mismo que

le ayudara a enfrentarse con éxito a las relaciones sociales lo cual se verá reflejado en un panorama más amplio y con mayores posibilidades de un mejor empleo.

Por otra parte la utilización de recursos multimedia como un apoyo en el aprendizaje ofrece nuevas posibilidades que pudieran estar al alcance y a las necesidades de la Escuela Superior de Actopan, el uso de la tecnología en este caso como, lo es una Webquest, está diseñada para que sea un apoyo en el reforzamiento de la asignatura de Inglés en los estudiantes que cursan el nivel 1 de la Asignatura de Inglés.

De acuerdo a lo anterior se ha desarrollado el presente proyecto con el objetivo de elaborar una propuesta para implementar actividades que refuercen las habilidades del idioma Inglés mediante una Webquest que sea innovadora y atractiva para los usuarios del Centro de autoaprendizaje de Idiomas que cursan el nivel 1 de la Asignatura de Inglés.

De esta manera se encuentran nuevas formas de aprender un segundo idioma que permite traspasar fronteras en la educación y la cultura con acceso a un mundo globalizado que nos conlleva a tener una mejor convivencia y entendimiento entre los individuos de distintas naciones. Esto se puede lograr mediante un aprendizaje del idioma inglés que resulte significativo y el desarrollo de sus habilidades, en las cuales los aspectos gramaticales son de suma importancia, no menos importante que las habilidades, ya que es una base importante para el entendimiento del mismo, y que mejor que se realice mediante herramientas innovadoras como son las Webquest.

El presente proyecto surgió como resultado de una serie de encuestas que se realizaron en el Centro de Autoaprendizaje de Idiomas, con el fin de conocer si los servicios que se prestan en dicho Centro son de calidad, haciendo énfasis en varios rubros, el detonante para que esta investigación se iniciara fue el que se refiere a la asesoría académica, de ahí se deriva todo este proceso, ya que los estudiantes no encontraban el sentido de asistir a realizar sus actividades de la asignatura de inglés porque no encontraban una guía que pudiera orientarlos en estas actividades. (Anexos 1,2,3,4,5,6)

Partiendo de los resultados de dichas encuestas se dio a la tarea de realizar un manual de actividades para el Centro de autoaprendizaje de idiomas, que apoyará y orientará al estudiante a realizar sus actividades de Inglés, tomando en cuenta algunas de las áreas que ahí se encuentran, así también los materiales existentes con los que cuenta en Centro de Autoaprendizaje.

El manual que se realizó conto con la participación de los docentes que participan en la academia de inglés, así como de los responsables de Centro de aprendizaje, y en conjunto se diseñó el siguiente manual.

En este manual de actividades cabe destacar que se mencionan las actividades y el área en la que se deberá de realizar la actividad señalada, de acuerdo a los temas que se señalan en su programa de la asignatura.(Anexo 7)

Cabe mencionar que este manual de actividades fue el primero que se realizó, para llevar a cabo las actividades correspondientes.

Este manual cuenta con formato, en donde los estudiantes realizan las actividades correspondientes, en el primer manual que se realizó. (Anexo 8)

### III PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Escuela Superior de Actopan los estudiantes de la Licenciatura en Derecho de primer semestre, no realizan actividades que refuercen sus competencias en la asignatura de Inglés, así mismo sus estrategias para la resolución de esta problemática son inciertas ya que cuando acuden al Centro de autoaprendizaje de Idiomas para reforzar estos conocimientos no encuentran una manera flexible para la utilización de los recursos que ahí existen para mejorar proceso de aprendizaje y de esta manera aumentar sus conocimientos en la materia.

Dichos estudiantes tienen poco interés por realizar actividades que contribuyan a el reforzamiento de la asignatura de inglés, en algunas ocasiones los argumentos refieren a los que no existe una guía acerca de los materiales existentes que contribuya a el análisis de la información que ellos deberán de consultar, y su aplicación de la misma, por lo tanto, se pretende que dicha guía les ofrezca la facilidad de realizar sus actividades, además de que les resulte atractivo e innovador.

Así mismo existen algunas amenazas para los centros de autoaprendizaje, derivado de la falta de una guía acerca de los materiales y en virtud de que muestran poco interés, existe el hecho de que muchos alumnos utilizan el centro de autoaprendizaje para otros fines diferentes, en algunos casos para estudiar otras materia, oír música y leer materiales de fuera del centro entre otros. (Lázaro, 2009)

De tal suerte se diseñó una webquest, la cual consiste en una investigación guiada en donde la información proviene de Internet, esta propone tareas atractivas que inviten al estudiante a desarrollar una actitud activa, promueve también el trabajo autónomo que contribuirá a que los alumnos adquieran competencias necesarias para reforzar las habilidades del idioma y construyan su propio andamiaje, de tal manera que les permitirá avanzar y obtener mejores resultados de aprendizaje significativos con respecto al idioma Inglés.

Estos resultados repercutirán en aproximadamente una población de 240 alumnos en promedio cada semestre, ya que semestre con semestre esta es la matrícula que se encuentra cursando el nivel 1 de Inglés.

#### IV JUSTIFICACIÓN

Ante la importancia que tiene el aprender un segundo idioma en la actualidad para obtener las competencias necesarias, tales como la competencia Comunicativa, de creatividad, de Liderazgo Colaborativo, de uso de tecnología y de la Ciudadanía (Hidalgo, 2013), y poder desarrollarnos en este mundo globalizado, cabe recalcar que los materiales multimedia juegan un papel importante ya que son una herramienta actual que nos permite apoyar las actividades académicas y ofrecer un enfoque innovador, además de enriquecer las habilidades de un segundo idioma que permitirá a los estudiantes universitarios estar mejor preparados para el mundo laboral.

En este contexto, derivado de los cambios sociales que se han suscitado de las últimas décadas así como la globalización, la UAEH se ha visto envuelta en una transformación académica y tecnológica. Sin embargo, aunque en algunos casos se hace uso de tecnologías aun no es muy común, en lo que se refiere al centro de autoaprendizaje en la escuela Superior de Actopan

Con base en lo anterior se mencionan algunos puntos relevantes que nos permiten mejorar el proceso de aprendizaje de una segunda Lengua, como es el Idioma Inglés.

- ✓ La implementación de materiales multimedia nos permite dar un giro a la educación tradicional, ya que la innovación es un aspecto que se debe llevar a cabo de manera constante.
- ✓ La necesidad de utilizar materiales multimedia para el aprendizaje autónomo del idioma inglés, esto a su vez estará apoyando para la adquisición de los conocimientos impartidos para los profesores en el aula de clases.
- ✓ La reflexión por parte del estudiante sobre la importancia de utilizar los materiales multimedia para desarrollar sus actividades autónomas a favor a la adquisición del idioma inglés.
- ✓ El reforzamiento de las habilidades del idioma para una mejor comprensión del mismo.
- ✓ Permite al estudiante aprender de manera autónoma de una manera fácil

- ✓ Las actividades son llamativas para los alumnos y no se les hace aburrido realizarlas, además están en un entorno en el que ellos se encuentran inmersos.

El uso de materiales multimedia es una alternativa para el aprendizaje autónomo, siempre y cuando las actividades se encuentren bien estructuradas y a su vez motiven al estudiante en este proceso, obteniendo resultados significativos que impacten en un primer momento en la Escuela Superior de Actopan, y que posteriormente se verán reflejados dichos resultados en las regiones en donde los estudiantes se desarrollen profesionalmente teniendo las herramientas necesarias para su desenvolvimientos en el campo laboral.

De acuerdo a lo anterior es que se requiere en este sentido, renovar y realizar un manual de actividades apoyándonos de herramientas multimedia que permita facilitar la reflexión en las actividades de autoaprendizaje así como fomentar las mismas que se verá reflejado en la adquisición de una segunda lengua y mayor competitividad de los estudiantes universitarios.

“De Pablos (1998) menciona, la innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos; en la manera de ‘pensarlos’ y de llevarlos a la práctica. El hecho de que las nuevas tecnologías propicien maneras alternativas de trabajo escolar frente a las fórmulas más tradicionales, es lo significativo” (sección de Desarrollo Pedagógico).

## **V OBJETIVOS**

### **V.1 Objetivo general**

Elaborar una propuesta para implementar un manual de actividades, del aprendizaje del idioma Inglés con el apoyo de una Webquest, para los estudiantes del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas que cursan el nivel 1 de la Asignatura de Inglés en la Escuela Superior de Actopan.

### **V.2 Objetivos específicos**

- @ Ofrecer una guía al estudiante que refuerce la realización de actividades del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas y comprensión de un segundo idioma, mediante herramientas innovadoras.
  
- @ Motivar al estudiante a realizar las actividades que contribuyan a una mejor comprensión del Idioma Inglés mediante un manual digital.
  
- @ Realizar una webquest que nos muestra las actividades a realizar por el alumno para reforzar los conocimientos del Idioma.
  
- @ Realizar una webquest atractiva para el estudiante.
  
- @ Involucrar al profesor en el diseño y creación de dichos materiales.
  
- @ Ofrecer al docente un apoyo digital que refuerce los temas tratados en el aula de clases

## **VI MARCO TEÓRICO**

### **VI.1 Historia del idioma Inglés**

#### **VI.1.1 Lenguas que se hablan en el mundo.**

En el mundo existen 6.528 idiomas vivos, (Grimes, 1992) y aunque los expertos aún siguen descubriendo nuevos idiomas en diversas zonas como son: África central, el Amazonas o Nueva Guinea, aunque se discute todavía si determinadas hablas, son dialectos o lenguas, en lo que si podemos concluir que la amplia gama lingüística y cultural de nuestro mundo se ha considerado como uno de los patrimonios con los que disponemos.

De esta manera es importante que las lenguas minoritarias se protejan para evitar su desaparición. Se dice que hay 3000 lenguas en riesgo de desaparecer. Así también se ha demostrado que la mayoría de la población que existe en el mundo tiene la capacidad de hablar más de una lengua y además lo hace con cierta naturalidad es decir, que puede ser bilingüe o multilingüe, en la cual su lengua materna es la más importante para el individuo, pero por otra parte la otra o las otras lenguas que el ciudadano domina la utiliza como un instrumento para comunicarse con personas que se encuentran en otro país y que además también es utilizada con naturalidad.

#### **VI.1.2 La importancia de un idioma**

El idioma que se habla en más de 100 países es el idioma Inglés, pero la cantidad de hablantes de un idioma no determina a un idioma como mundial. Un idioma llega a ser idioma internacional por una razón primordial, como es el poder político de su población así como el poder militar. Sin embargo el poder militar puede hacer que un idioma tenga importancia, pero necesita una nación de poder económico para mantener y perpetuar la expansión de ese idioma.

Después de la creación de las Naciones Unidas cinco idiomas fueron aceptados como idiomas oficiales los cuales son: el español, francés, ruso, chino e inglés. Sin embargo en la actualidad una persona no puede considerar a aspirar a varios empleos si no domina otro

idioma. En muchos programas universitarios (Hidalgo, 2013) el requisito principal es el Inglés como un segundo idioma.

Por otra parte, la importancia del idioma inglés se debe a dos naciones del mundo las cuales lo tienen como lengua materna, además de que lo hablan, estos países son Inglaterra y los Estados Unidos, después la primera guerra mundial, han ido imponiendo el uso del Idioma Inglés, además de que estas dos naciones son potencias mundiales desde hace varias décadas (Repositorio de la Universidad Técnica de Coropaxi).

De acuerdo a lo anterior se entiende que el idioma Inglés es importante en el mundo de negocios, educación etc., en ambos países, cada vez que se desea realizar un negocio con una empresa de otro país, donde ambos idiomas sean distintos, pues bien el Inglés será el idioma a utilizar para poder vincularse.

Existen estudios (Mendez, 2013) que señalan que las personas que saben hablar Inglés llegan a ganar 30% más de salario que los que no dominan el Inglés, de esta manera podemos darnos cuenta lo importante que es el idioma Inglés. El dominio del idioma Inglés puede ser la diferencia entre cerrar un negocio o no, en conseguir un empleo, el ganar un intercambio académico a otro país o el poder ganar un mejor salario. Y que hablar del dominio de las tecnologías con todos sus términos, no menos significativo el idioma Inglés es sumamente importante para el desarrollo y dominio de las tecnologías, ya que gran número de opciones utilizadas en estas se encuentran en Inglés, sin dejar de mencionar que mucha información que necesitamos acerca de un tema específico se encuentra en este Idioma.

Hoy en día la mayoría de las aplicaciones para usuarios están disponibles en español, pero muchas aplicaciones y programas menos conocidos se encuentran disponibles solo en Inglés. Es así de potente el proceso de globalización que estamos viviendo, por ende ya no se discute si es importante o no una segunda lengua, ya que simplemente se toma como una premisa y es que las organizaciones y países que han diseñado y llevan a cabo el proceso de globalización, tienen como idioma materno o idioma de trabajo al Inglés.

### **VI.1.3 Historia del Idioma Inglés**

El inglés es el idioma oficial del mundo globalizado que estamos viviendo. He ahí el motivo principal del porque es tan importante. El Inglés nace en la zona norte de Europa, este idioma tiene raíces germánicas; es un idioma que se establece y se desarrolla, en Gran Bretaña, desde sus comienzos es el responsable de dispersar el Inglés hacia el mundo por medio de sus colonias. (Crespin, 2013)

El Idioma Inglés es el principal Sistema de comunicación del Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, Australia, Nueva Zelanda, Sudáfrica y otros países con influencia británica donde lo entienden y lo hablan la gran mayoría de sus habitantes. El Inglés pertenece al grupo anglo-frisón que a su vez está incluido en su rama occidental de las lenguas germánicas, una subfamilia de las lenguas indoeuropeas, está relacionado con la lengua Frisia, algo menos con el neerlandés y con ciertos dialectos de bajo alemán, y mantiene vinculación con el moderno alto alemán (Articulo.org).

La evolución del inglés se reconoce en tres etapas fundamentales:

- ✓ El inglés antiguo. También conocido como anglosajón fechado entre el año 449 y el 1066 o 1100.
- ✓ El inglés medio. Que abarca el periodo de tiempo comprendido entre los años 1066 o 1100 hasta el 1500
- ✓ El inglés moderno con dos etapas. La clásica desde 1500 hasta 1660 y la contemporánea desde 1600 hasta nuestros días.

### **VI.1.4 Aspectos culturales en el aprendizaje de una Lengua Extranjera**

Por cultura, se conoce al conjunto de modos de vida de un pueblo, a la herencia social que el individuo adquiere de su grupo, en otras palabras la cultura es esa parte del medio que el hombre ha creado para sí mismo, la concepción de cultura que buscamos captar se propone comprender, dentro de una sola palabra, el conjunto de actitudes, visiones

del mundo, rasgos específicos de civilización que confieren a un pueblo particular su lugar original del universo.

Actualmente, el uso de competencias lingüísticas y comunicativas, en la lengua extranjera, resultan insuficientes para el conocimiento de la misma, por lo que es importante la integración de elementos culturales e históricos, tomando en cuenta los diferentes países en los que se habla el idioma, ya que van a conferir a la lengua de un carácter especial. Una buena manera de conocer el contexto en el cual se sitúa el Idioma es mediante la incorporación del proceso enseñanza-aprendizaje aquellos factores que están involucrados en su devenir histórico así como sus señas de identidad cultural, puesto que son básicas en la formación, evolución y configuración actual del Idioma.

En general, es considerado el aprendizaje de lenguas como un apoyo a los individuos para obtener una mayor habilidad lingüística e incrementa la capacidad cognitiva, mejorando el conocimientos de la lengua materna así mismo, desarrollando la habilidad comunicativa. Además cuando damos a conocer la historia y cultura en la que se desarrolla una determinada lengua contribuye a familiarizarse con las peculiaridades de la misma a nuestros alumnos. Sagredo (2005)

## **VI.2 El Idioma Inglés y las Teorías del Aprendizaje**

### **VI.2.1 Teorías del aprendizaje**

El aprendizaje de una lengua está determinado por la manera en que la mente observa, organiza y almacena la información. La clave para un aprendizaje y una enseñanza exitosa de un idioma esta no solo en el análisis de la naturaleza de la lengua, sino también en la comprensión de la estructura y los procesos de la mente.

### **VI.2.1.1 Cognitivismo**

Al finales de los años 60, como una reacción a los defectos del método audio lingual y tomando como base teórica la gramática transformacional y generativa de Chomsky, se puso de actualidad el denominado “cognitive-code-approach” (acercamiento de código de conocimiento). Según este enfoque, el aprendizaje de una lengua consiste en adquirir un control consciente de sus estructuras y elementos fonéticos, léxicos y gramaticales.

Esto se hace a través del estudio y análisis de estas estructuras, sistematizadas en un conjunto coherente de conocimientos. Una vez que el estudiante ha adquirido un determinado nivel de dominio cognoscitivo de estos elementos, desarrollara de forma casi automática la capacidad y facilidad de utilizar esa lengua en situaciones realistas.

Esta teoría enfatiza la adquisición de conocimientos y estructuras mentales internas; se dedican a la conceptualización de los procesos del estudiante y se ocupan de cómo la información es recibida, organizada, y almacenada.



**Figura 4 Cognocitivismo (Tapia)**

### **VI.2.1.2 Conductismo**

Esta fue la primera teoría del aprendizaje, basada principalmente en los trabajos realizados por Pavlov en la Unión Soviética, así como de Skinner en los Estados Unidos. Esta teoría pareciera simple, pero con mucha fuerza sostiene que el aprendizaje es un

proceso mecánico de formación de hábitos y actuando al utilizar el refuerzo frecuente de una secuencia de estímulo-respuesta.

Esta teoría brindó apoyos teóricos, dentro de los cuales algunos preceptos fueron: nunca traduzca, las estructuras o el vocabulario nuevos, deben de ser siempre tratados en la secuencia: escuchar, hablar, leer, escribir; la repetición frecuente es esencial para un aprendizaje efectivo; todos los errores que existan deberán de ser corregidos de manera inmediata.

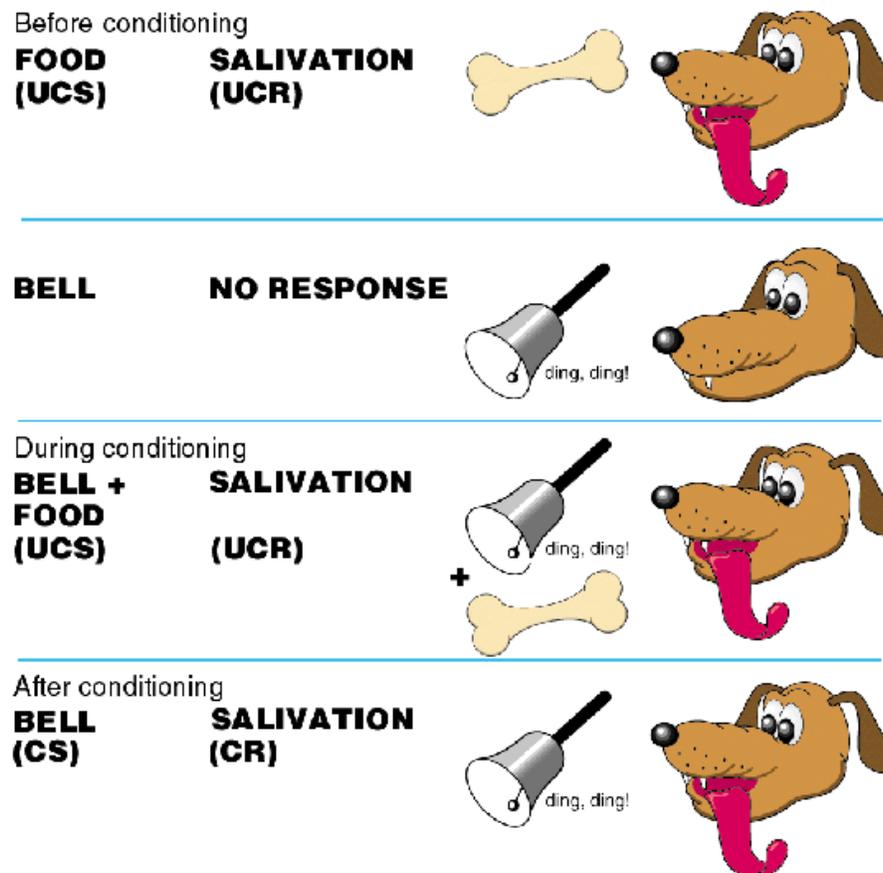


Figura 5 Conductismo (mindmeister.com)

### **VI.2.1.3 Constructivismo**

En lo que refiere a las teorías constructivistas están basadas principalmente en la postura de que los alumnos elaboren su propio conocimiento mediante una interpretación de la experiencia que van adquiriendo acerca de su aprendizaje conjuntándolas con sus creencias y conocimientos previamente adquiridos. En el constructivismo se hace mención de lo siguiente “aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación propia sobre un objeto de la realidad o contenido que se pretende aprender” (Sole y Cooll, 2000)

El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, y lo que ya construyó en su relación con el medio en que se desenvuelven.

El enfoque constructivista no está orientado hacia objetivos y resultados, sino que fundamentalmente pretende la promoción de entornos de aprendizaje significativos para los alumnos, además que estos asuman el control de sus actividades y sean responsables de obtener conclusiones propias.

Este enfoque surge principalmente de los trabajos realizados por Piaget (constructivismo cognitivo) y Bruner y Vigotsky (constructivismo social). En donde ambas corrientes han coincidido que un medio apropiado para su aplicación, son las Tecnologías de la Información y comunicación.

Es importante mencionar que en el constructivismo la evaluación está abierta a posibilidades más variadas, a diferencia del conductismo y cognitivismo.



**Figura 6** Constructivismo (Mensalus, 2012)

## **VI.2.2 Teoría de la adquisición de la segunda lengua**

Esta teoría se refiere a cómo es que los seres humanos llegan a ser usuarios de idioma que es el nativo. Al adquirir una segunda lengua, ocurre como el aprendizaje de una persona de su lengua nativa, es decir nunca se está consciente de que se está siendo enseñado ni tampoco se es consciente de cómo se aprende.

La habilidad es gradual en la utilización del lenguaje que se da como resultado de muchos procesos inconscientes. No se tiene la consciencia al aprender el idioma sucede como resultado de la entrada de información que se recibe y las experiencias que la acompañaban. La entrada de información se refiere al lenguaje que los estudiantes reciben, esta entrada puede ser gramatical.

## **VI.2.3 Enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas.**

En la actualidad la corriente metodológica que parece predominar entre los teóricos de la enseñanza del idioma y los profesores es la orientación comunicativa. Más que una nueva metodología el enfoque comunicativo es una filosofía general que ha presidido la enseñanza de idiomas durante los últimos años. Su postura fundamental es el aprendizaje de una lengua extranjera debe ir dirigido a la consecución de competencias comunicativas por parte de los estudiantes, es decir a la adquisición de una serie de destrezas y habilidades que les permita comunicarse con los nativos de esa lengua en situaciones comunes de la vida cotidiana.

El método comunicativo también hace énfasis en apoyar a los estudiantes a utilizar la lengua de aprendizaje en una gran variedad de contextos dando importancia al aprendizaje de las funciones de la lengua. A diferencia de otros métodos su objetivo es apoyar a los estudiantes a crear frases con significado.

#### **VI.2.4 Enfoque comunicativo**

El término de enfoque comunicativo del aprendizaje de las lenguas debería de extenderse a las prácticas de clase, debería favorecerse el aprendizaje gramatical por medio de las interacciones y las discusiones entre los estudiantes a propósito de las reglas de la lengua.

Existe una comunicación real en la clase de idiomas, es aquella en la que se discute sobre el idioma. Por lo tanto existe material para interacciones, pero el procedimiento deriva resistencias de docentes que piensan que los estudiantes no pueden estructurar por si solos sus conocimientos de manera eficaz.

Se da en el contexto escolar de la enseñanza de la expresión escrita en la lengua materna y luego se traspasa y adapta para la enseñanza de la escritura la idea básica es que para aprender a escribir se tiene que dominar la gramática de la lengua (las reglas que construyen la esencia, la estructura, la organización formal subyacente etc.)

El núcleo de la enseñanza lo constituye precisamente este conjunto de conocimientos gramaticales sobre la lengua: sintaxis, léxico, morfología, ortografía etc., obviamente la influencia más importante se recibe del enfoque que proviene del campo de la lingüística o de la gramática. Se basa en la investigación en gramática que arranca de los griegos y llega hasta la moderna lingüística, pasando por los gramáticos latinos, la escolástica: los gramáticos. La lingüística o gramática comparada, el estructuralismo y la lingüística del texto (Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita).

En la gramática se pueden establecer dos modelos, el modelo oracional el cual se basa en los estudios de gramática tradicional y el modelo textual o discursivo, que se fundamenta en la lingüística del texto, también conocida como gramática del discurso, en este último se hace énfasis al enfoque comunicativo.

### **VI.3 Modelos de aprendizaje constructivista**

El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, y lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea (Constructivismo).

Al mostrar algunos ejemplos relacionados con lo que se ha mencionado se pretende que el alumno reflexione apoyándose de los conocimientos así como de las referencias que previamente ha obtenido sobre algún tema relacionando también los conocimientos nuevos que adquiera.

Así mismo, el alumno aumentará su flexibilidad cognitiva, que le permita analizar una problemática desde distintas perspectivas esto derivado de presentaciones de diferentes ejemplos

#### **VI.3.1 Modelo de la teoría de la flexibilidad cognitiva**

Esto está inspirado en el constructivismo tomando en cuenta el sentido hipermedial de la WWW, en donde algunas otras teorías son la pauta y ofrecen las estrategias necesarias para el diseño de cursos y actividades dentro de un entorno Web.

En la teoría de la flexibilidad cognitiva (Spiro, Feltovich, Jacobson y Coulson, 1991) promueve el hipertexto ya que se desarrolla no solo el aprendizaje de los contenidos, sino también fomenta el pensamiento crítico y la autorreflexión acerca del aprendizaje con una finalidad, en la cual los autores sugieren algunos pasos para el desarrollo de la instrucción:

- 1.- Definición del dominio del aprendizaje, dejando claro dónde comienza y termina.
2. Identificar los elementos o casos de estudio, procurando que sean originales y que representen diversas perspectivas de un dominio. En este sentido el modelo se divide en dos caminos diferentes pero de igual importancia, el camino es un guía a lo que se propone y el camino que controla el alumno. En el camino que es un guía él es el encargado de

especificar ciertas metas que fija, mientras que el camino que es controlado por el alumno, este es el responsable de dirigir su aprendizaje, en base a los objetivos que se traza.

3. Identificación de temáticas y aspectos importantes que se requieran reafirmar.

4. direccionar múltiples trayectorias a través de los temas enlazados, de esta manera se puede aprovechar en gran medida la Web, se hace posible llegar al mismo objetivo desde diferentes caminos.

5. Ofrecer al estudiante la posibilidad de poder controlar el acceso a los diferentes temas que se plantean de tal suerte que le permita elegir su propio aprendizaje.

6. Promoción de la reflexión acerca de lo que se está aprendiendo, que a su vez se reflejara en el alcance de los objetivos planteados. En este caso la evaluación no es objetiva, sino que se desarrolla la autoevaluación subjetiva, y el rol del diseñador es impulsar que la autoevaluación se produzca.

Definitivamente este modelo sugiere un enfoque constructivista en el cual se presenten los contenidos desde múltiples puntos de vista conectadas entre sí y propone un medio apto en el cual se puedan secuenciar los contenidos, de esta manera es el entorno hipertextual que integra la WWW.

En palabras de los autores de la teoría: Thomas M. Duffy y David H(1992) *We have referred to the need for rearranged instructional sequences, for multiple dimensions of knowledge representation, for multiple properties of hypertext systems, which facilitate multiple linkages among content elements interconnections across knowledge components, and so on. Features like these correspond nicely to well known.*" (p. 67)

### **VI.3.2 El desarrollo de materiales y su Diseño Instructivo**

En lo que se refiere a la aplicación de los modelos de un diseño instructivo, en el momento de desarrollar algunos contenidos para la Web, de tal suerte que se analizarán algunos elementos que se deben de considerar para el desarrollo de los materiales.

### **VI.3.3 Gagné y sus eventos del aprendizaje.**

Como ya se ha mencionado, aunque el Internet está acorde con las teorías constructivistas, también han sido de gran utilidad los aspectos clásicos, cuando se pretende el diseño de una unidad de aprendizaje, llámese actividad, lección o curso, mediante un medio innovador como es la Web.

De tal suerte se analizarán, el diseño instructivo en la Web desde la postura de un psicólogo que ha tenido gran influencia en el campo del diseño instruccional, Robert Gagné.

Esta teoría que postulo Gagné (1985) ha sido considerada ecléctica, ya que recaba algunos elementos del conductismo así como del cognitivismo, además integra la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget así como el aprendizaje social de Bandura.

Para Gagné el aprendizaje nos conduce a un cambio significativo en la conducta del humano durante cierto tiempo y que además se produce derivado del procesamiento de información que es recibido mediante estructura cognitivas hipotéticas.

Es necesario que existan condiciones internas, como son, habilidades y destrezas de alumno para que se dé el aprendizaje, así también deberá de haber condiciones externas.

Estas condiciones externas son derivadas de la organización y secuencia de un conjunto de sucesos que se presentan de manera externa, y que su función es facilitar los procesos internos del aprendizaje. En este sentido Gagné identifico algunos elementos del aprendizaje (Gagné y Briggs,1974; Gagné, 1985), los cuales nos sirven como apoyo para un diseño concreto en lo que se refiere a la instrucción, para obtener los resultados esperados.

Se ha reflexionado acerca de los eventos desde un punto de vista del diseño de materiales enfocados a la Web, y es importante señalar que Internet es proveedor e innovador sistema para llevar a cabo dichos eventos.

A continuación se muestra una tabla en donde se relacionan los eventos del aprendizaje antes mencionados dentro de la instrucción, así como de los atributos y elementos de la Web.

<b>Eventos del aprendizaje</b>	<b>Atributos y elementos de la Web</b>
Atraer la atención de alumno	Textos, gráficos, sonido, video, colores, presentaciones
Dar a conocer los objetivos	Tablas, graficos, claves tipograficas
Estimulación del recuerdo de lo aprendido previamente	Imágenes, sonidos, hipervínculos, (cuestionarios, preguntas, etc.)
Presentación del contenido	Contextos auténticos, simulaciones, imágenes, sonidos, colores, hipertexto, tablas, menus de contenidos etc.
Ofrecer al alumno el apoyo necesario	Estructuras de andamiaje y entrenamiento (cuestionarios, hojas informativas, ejercicios, etc.)
Realizar respaldo de información	Resolución de problemáticas, proyectos basados en casos o en alguna investigación (webquest)
otorgar retroalimentación	Actividades con autoevaluación, interacción sincronica y asincrónica, foros, correo electrónico etc.
Evaluación de lo realizado	Pruebas y ejercicios on line, formularios, trabajaos en formatos digitales.
Mejorar la retención y transferencia	Ejercicios de refuerzo, enlaces complementarios.

Tabla 1. Eventos del aprendizaje y Atributos y elementos de la Web. (Torres, 2006)

Como se ve, todo esto implica que a la hora de diseñar los materiales habrá que considerar que los elementos propios de la web podemos utilizar para una mejor ejecución de los eventos de instrucción, con objeto de obtener aprendizaje previsto.

#### **VI.3.4 Creación de materiales para la Web en un Marco Constructivista**

Por otro lado, desde un enfoque constructivista y teniendo en cuenta la naturaleza de internet, Oliver (1996) proponen un marco específico para la creación de, materiales instructivos para la Web. La estructura comprende tres elementos que se deben tener en cuenta para un buen diseño de este medio. Estos elementos están interconectados y contienen algunos otros aspectos que deberían ser considerados cuando diseñamos para la web. A continuación vamos a examinar brevemente los tres elementos, añadiendo algunos comentarios prácticos acerca de que hacer realmente cuando se diseñan entornos de aprendizaje.

*El primer elemento es el alumno. Respecto a este elemento se deben tomar en cuenta los siguientes elementos:*

- @ La colaboración entre alumnos (poniendo el trabajo en grupos y por equipos)
- @ La reflexión sobre el aprendizaje (aumentando los niveles de control del alumno)
- @ La expresión de ideas (usando recursos dentro de un contexto social)

*El segundo elemento lo constituyen los documentos o materiales. Y los aspectos a considerar son los siguientes:*

- @ La organización (enlaces lineales para estructurar los conocimientos iniciales, uso de estructuras de enlaces menos jerárquicos para un nivel más elevado)
- @ La orientación (se puede facilitar proporcionando claves de situación, índices, mapas de imágenes, etc.
- @ La navegación (expresando simplicidad y consistencia en el diseño)
- @ La presentación (dotando a la unidad de una estructura global y comprensible y evitando la fragmentación.)
- @ La Interactividad (propiciando la mediante las herramientas de comunicación como formularios, correo electrónico, foros, chats etc)

*El tercer elemento que el diseñador de materiales instructivos necesita.*

## **VI.4 La gramática y sus diferentes métodos de enseñanza**

### **VI.4.1 Definiciones de gramática**

La gramática es un instrumento teórico para describir y analizar una lengua dada según Moreno, es un constructo hipotético ideado por los estudiosos del lenguaje para intentar explicar el funcionamiento del lenguaje (Verdú, 2010)

“The English grammar es the art of speaking and writing the English language correctly, according to the rules and general practice. Where are the rules of the language to be found? In the language itself” ( Webster, 1790)

De lo anterior podemos resaltar la importancia de la gramática, ya que no solo nos sirve para escribir correctamente sino también para hablar correctamente.

### **VI.4.2 La enseñanza de la gramática Inglesa**

Vigotsky menciona la utilidad de la enseñanza de la gramática en el citado que a continuación mencionaremos.

Se ha manifestado en alguna ocasión que la escuela podría prescindir de la instrumentación gramatical. Solo podemos responder que nuestros análisis muestran claramente que el estudio de la gramática es de una importancia principalísima en el desarrollo mental de una (Vigotsky 1934)

Esto quiere decir que el desarrollo mental que muestran los estudiantes evoluciona como debe de ser, de tal suerte que no podemos imaginar a algún profesor de inglés sin enseñar gramática.

### VI.4.3 Metodología de la enseñanza gramatical en Inglés

A lo largo de la historia de la enseñanza de una segunda lengua se realizaban búsquedas de opciones metodológicas. El aprender una segunda lengua debería de ser como un niño que aprende su lengua materna. El proceso es muy parecido pero lo cierto es que se le facilita más a un niño que a un adulto. Cuando se enseña Inglés es muy importante estimular a los estudiantes con materiales innovadores, así también como la buena planeación de las clases o sesiones, en las cuales se involucren perfectamente las habilidades del idioma. Es sumamente importante introducir nuevo vocabulario par que tengan una mejor comprensión gramatical.

Existe una gran variedad de métodos para la enseñanza del idioma inglés. Pero solo mencionaremos los más enfocados a la gramática.

La gramática ha sido tradicionalmente el enfoque principal de las lenguas extrajeras, la gramática se ha mantenido como uno de los enfoques de mayor elección durante las últimas décadas.

### VI.4.4 Métodos para la enseñanza del Inglés

A través de la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras han existido varios tipos de métodos, de los cuales los más típicos y que han facilitado grandes resultados en la enseñanza del Inglés son:

@ **Método gramática –traducción:** Este método es más viejo de los métodos para la enseñanza de lenguas, este método tuvo lugar durante el siglo XVIII y parte de XIX, y su origen fue en las escuelas de latín donde se utilizó para la enseñanza de lenguas “clásicas” (Latín y Griego), aunque posteriormente se utilizó también para lenguas modernas (Francés, Alemán e Inglés)

Este método se enfoca principalmente hacia la asimilación de reglas gramaticales, el cual se auxiliaba de la presentación de una regla, es estudio de una lista de vocabulario y la ejecución de ejercicios de traducción. Esta traducción de una a otra

lengua servía como una técnica para explicar nuevas palabras, formas y estructuras gramaticales como vía para llegar al dominio de una lengua.

Para los que hacían uso de este método la mejor manera para decir una oración en la Lengua extranjera era iniciar una oración en la lengua materna, de tal manera que se analizaban sus componentes gramaticales para después encontrar similitudes. Este análisis se hacía en torno a la gramática. Las explicaciones de esto se hacían en la Lengua materna desaprovechando la oportunidad de aprovechar hábitos auditivos y orales y de estimular el pensamiento de la lengua extranjera. Sin embargo había una exigencia de la memoria pues había que recitar las estructuras gramaticales y aprender cientos o miles de palabras como tipo oraciones no naturales con la finalidad de entrenar y desarrollar habilidades.

@ **Método audio lingual:** Este método también es llamado aural-ora y mim-men, viene desde la segunda guerra mundial. La expansión del imperialismo, necesidades políticas y estratégicas, así también los éxitos de investigación aceleraron el desarrollo de esta metodología, heredera del método directo.

En este método el principal objetivo es el desarrollo de la lengua hablada (expresión oral y audición), considerándola como un sistema de sonidos emitidos para la comunicación social. Se pretende que exista una corrección lingüística que derive en el aprendizaje nuevo de vocabulario por el individuo mediante la asociación de la palabra hablada y la imagen visual, fundamentalmente mediante la repetición. En este sentido se hace énfasis en ejercicios mecánicos y de imitación de patrones nativos para lo cual se han utilizado medios electrónicos (audio gramófonos, grabadoras) así como guías detalladas para modelar las diversas situaciones en donde el individuo utilice la lengua que le sirva como ejemplo, con el objetivo de lograr un modelo más preciso.

@ **Método directo:** Este método fue muy popular a fines del siglo XIX y principios del XX. Se denomina Método Directo porque intenta establecer una conexión directa con la palabra extranjera y la realidad a la que esta denomina, es decir asociar las formas del habla con las acciones, objetos, gestos y situaciones, sin el apoyo de la lengua materna. En este sentido el profesor repite una palabra indicando al objeto que esta

denota y lo realiza tantas veces como es necesario hasta que el estudiante pueda reproducirla.

En este método se desarrollaron 4d habilidades. Iniciando por las orales, en donde la expresión oral se convirtió en una habilidad básica.

@ **Método comunicativo:** Este método surgió en los años 70's, como un método novedoso, este se entiende más como un enfoque que entiende al aprendizaje de lenguas como un proceso en donde lo más importante no son las formas lingüísticas sino las intenciones comunicativas, es decir el aspecto funcional. En esta metodología son utilizados muchos procedimientos y hasta algunas ideas básicas de los métodos antecesores.

El enfoque comunicativo ha sido desarrollado por los lingüistas aplicados británicos como una reacción a los Enfoques basados en la gramática. (Richards 1997)

Para este enfoque comunicativo, la lengua es más que un mero sistema de hábitos que se forman por medio de ejercitación mecánica. Se encuentra en un sistema específico y el aprendiz debe de saber cómo el sistema responde en la comunicación real para llegar a la meta. En lo que se refiere a los materiales, se encuentran en una organización nocional, que a menudo muestran el lenguaje necesario para expresar y entender diversas funciones y hacen énfasis en la utilización del lenguaje de manera apropiada en diferentes situaciones para solventar varios tipos de tareas.

## **VI.5 La web como una fuente de recursos**

Diversas actividades que se refieren al aprendizaje de una segunda lengua se desarrollan en este nuevo medio pueden presentar innumerables variables, ya que la flexibilidad del medio lo permite mucho más que el software existente hasta ahora. Desde la perspectiva histórica que analiza lo que el ordenador ha supuesto para la enseñanza de una segunda lengua, Kern y Warschauer (2000) opinan que, con el desarrollo de las redes informáticas, el ordenador no es ya tanto un tutor, sino que ha pasado a ser, ante todo, un medio de comunicación local y global y una fuente principal de recursos auténticos.

Por su parte, Félix (1999a) analiza los usos que se pueden hacer de la Web desde la perspectiva de la autenticidad y de la interactividad. Así, basándose en un uso significativo de los materiales alojados en la Web, en primer lugar, distingue entre:



**Figura 7** Actividades Gramaticales e Intelectuales (Torres, 2006)

En cuanto a las actividades de tipo gramatical, podemos señalar que en la Web existen y abundan un gran número de espacios destinados a la práctica de aspectos gramaticales aunque, según un estudio llevado a cabo por Félix (1998), la calidad de dichos sitios no es muy confiable como se esperaría. No obstante, existe la ventaja de estos.

Las actividades implican un nivel de interacción con materiales auténticos de la Web utilizando entornos virtuales de la realidad. Dichas actividades son las que los estudiantes pueden llevar a cabo las tareas teniendo en cuenta el cumplimiento de un objetivo de manera significativa que nos lleva a la producción de materiales. Estas actividades se reflejan, por ejemplo, en las WebQuests o algunos trabajos basados en la investigación.

### VI.5.1 El aprendizaje de una segunda Lengua con recursos de la Web

Existen recursos específicos que encontramos en Internet, Félix (1998, 2001) ha realizado diversos estudios enfocados a la enseñanza aprendizaje de una segunda Lengua mediante la Web en donde muestra una visión general de las distintas categorías de los recursos que ahí encontramos, y nos ofrece una idea de la utilización de la Web para el aprendizaje de una segunda lengua.

A continuación se mencionan a los recursos a los que se hace referencia (Félix, 2001)

WebQuest:	Este tipo de actividades de aprendizaje está basada en tareas que, según Félix constituye “one of the most rapidly developing areas in Webteaching” (2001:10).
Grammar Exercises	De acuerdo al tiempo que va transcurriendo siguen apareciendo sitios que se han destinado específicamente a ejercicios gramaticales de diversos tipos, los cuales algunas veces no están bien estructurados, ni son muy creativos.
Virtual Classrooms	Existen cursos online que muchas veces son de acceso restringido, y que cada vez son más frecuentes para una formación profesional flexible.
Quizzes, games templates:	En este sentido Félix (2001) menciona que es posible generar ejercicios y juegos en sitios Web de una manera muy sencilla.
Early Materials	Esto se refiere a los primeros materiales encontrados en la Web.
Professional development:	Son espacios destinados a entablar una comunicación entre los profesionales de la enseñanza de lenguas a través de espacios compartidos.
Virtual connections:	Sitios de interacción, los cuales ofrecen por mencionar algunos correo electrónico, chats, grupos de discusión, foros, bitácoras, y en algunos casos la posibilidad de creación de sitios propios. En esta

	conexión puede haber audio y video que se incorporan de manera gradual.
Metasites:	Aquí encontramos colecciones de enlaces a otras páginas de recursos especializadas por áreas.
Publishers' Web materials:	Estas colecciones de materiales nos muestran desde los más simple hasta lo que está bien estructurado, es decir desde ejercicios gramaticales hasta actividades las cuales están basadas en tareas, las cuales son las más frecuentes de encontrar.
Co-operative ventures:	Se refiere a actividades que se integran mediante la colaboración y apoyo entre estudiantes, que conformen un mismo grupo o grupos de distintos países. El objetivo principal es tener en común algún proyecto el cual puedan publicar en la Web.
Children's sites:	Estos espacios están enfocados a los niños, aunque pueden ofrecer algunas actividades interactivas y atractivas para personas de edades adultas. Se destacan los libros y películas o algunos materiales creados por las grandes cadenas de la comunicación.

Tabla 2 Recursos específicos enfocados a la enseñanza aprendizaje de una Segunda Lengua. Félix (2001)

Lo que hace evidente esta relación de recursos recogida por Félix (2001) es que los recursos para el aprendizaje de una lengua a través de la Web son innumerables y, además, la flexibilidad del medio contribuye a que muchos de esos recursos se utilicen de manera conjunta e integrada. De modo que, el uso de la Web puede adaptarse a las distintas características de los grupos concretos de alumnos con más facilidad.

## **VI.6 Webquest**

### **VI.6.1 ¿Qué es una webquest?**

Una Webquest es una técnica didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los estudiantes harían cosas con información: analizar, sintetizar comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. (Adell, 2004). El de las Webquest, Bernie Dodge, profesor de tecnología educativa de San Diego State University, (1995) las define como una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de internet. Es un tipo de actividad de aprendizaje que incorpora vínculos a la Word Wide Web. A los estudiantes se les presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto a realizar. Los alumnos disponen de recursos Internet y se les pide que analicen y sintetizen la información y lleguen propias soluciones creativas.

Dicha Webquest puede tener una duración de una sola clase o durar tanto como un mes.

Usualmente (aunque no siempre) implica a un grupo de alumnos, con reparto de labores entre los estudiantes, los cuales adoptan roles específicos.

Se construyen alrededor de recursos previamente seleccionados por el profesor. Los estudiantes utilizan la información, no la buscan

Las webquests son probablemente el tema de moda en las actividades de clase de los países más desarrollados. Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela (Starr, 2000).

## VI.6.2 Tipos de webquest.

Existen diversos tipos de webquest que a continuación mencionaremos

@ Según su duración (Webquest: investigar en la Web). En este rubro existen dos tipos:

A corto plazo	En este sentido se refiere a la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido o de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres periodos de clase
A largo plazo	Este diseño es para realizarse en una semana o mes. En esta webquest existe un mayor número de tareas, que se requieren con mejor elaboración, y normalmente terminan con la realización de una presentación utilizando alguna herramienta informática (Power point, pagina web etc)

Tabla 3 Webquest, según su duración

@ Según sus características (Eduteka, 2002)

Miniquest	
Este tipo de webquest es una versión reducida a tres pasos de la webquest, pero conservando la esencia de su propuesta didáctica, promoviendo el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento	

Tabla 4 Miniquest

Tipos de Miniquest	Características
De descubrimiento	Estas se desarrollan con el inicio de la unidad didáctica. Y se utilizan para presentar la unidad y contextualizarla
De exploración	Durante el desarrollo de la unidad didáctica. Se utilizan para presentar los contenidos necesarios para la comprensión de conceptos particulares

De culminación	Al finalizar una unidad didáctica. Los estudiantes demostraran su capacidad en las respuestas de preguntas fundamentales
----------------	--

Tabla 5 Tipos de Miniquist

### VI.6.3 Elementos de una webquest

Como regla general una webquest debe de contar básicamente con los siguientes elementos:

- ✓ Introducción
- ✓ Tarea
- ✓ Recursos
- ✓ Conclusión
- ✓ Evaluación

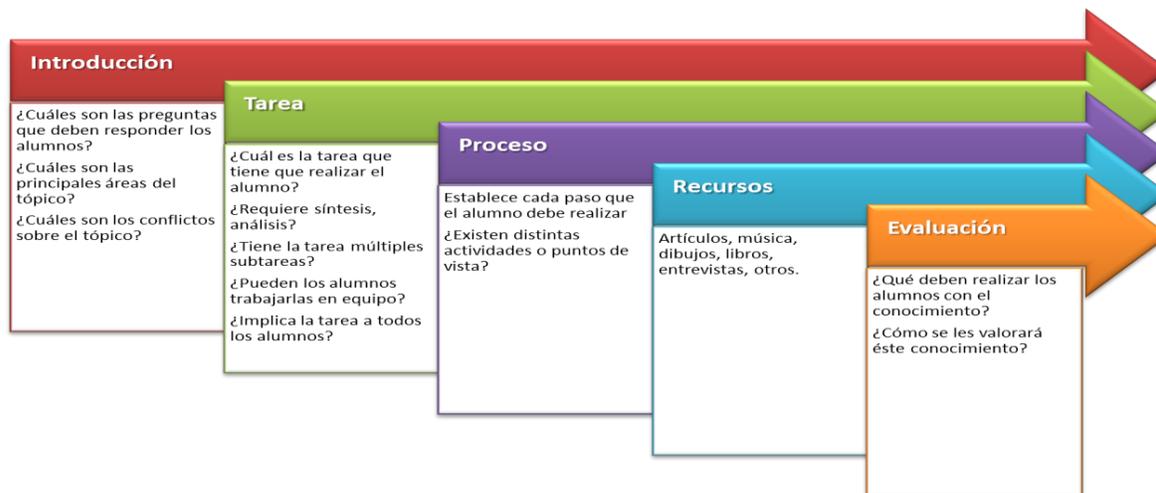
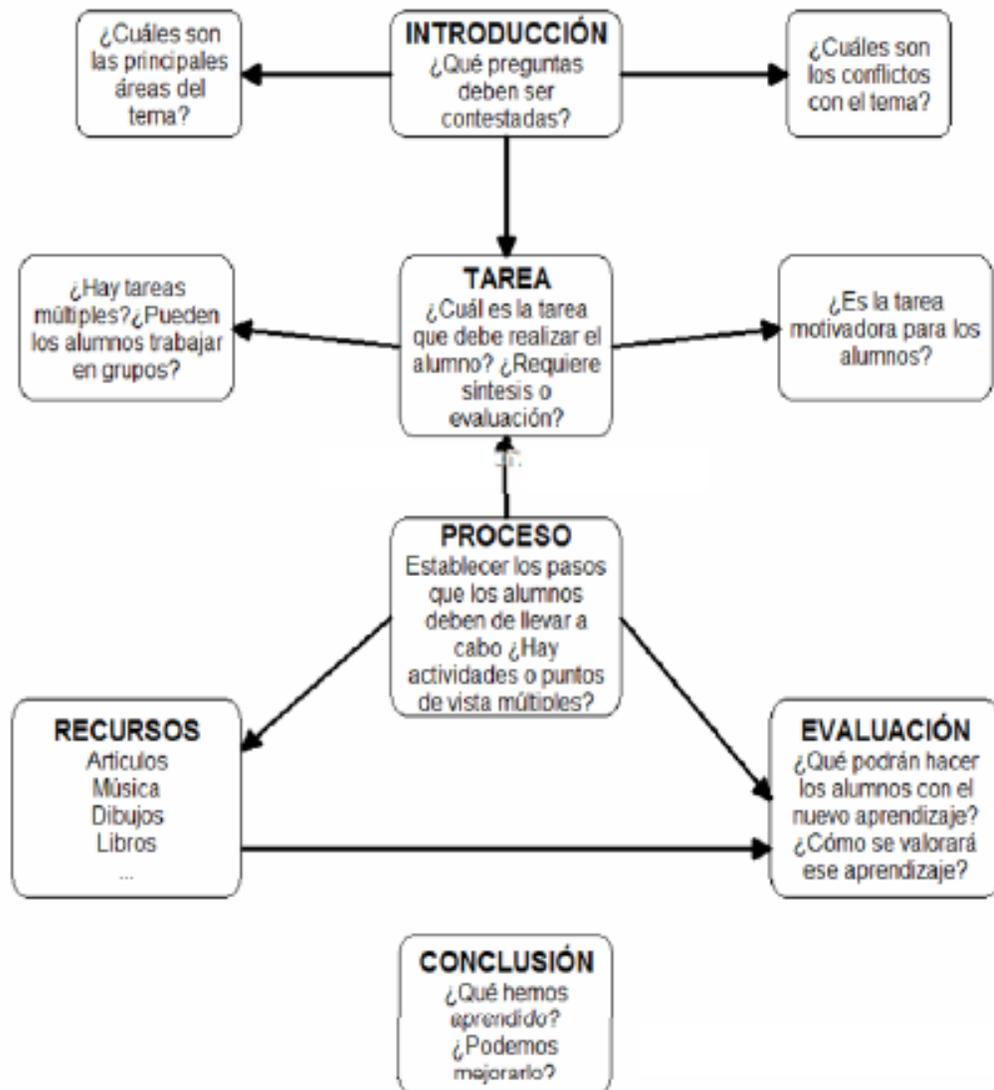


Figura 8 Elementos de una Webquest . (eduteka, 2005)



**Figura 9** Elementos de una webquest y sus referencias

### VI.6.3.1 Introducción

Introducción	
<p>En lo que se refiere a esta sección es uno de los elementos más importante ya que es el inicio de la WebQuest. Esta sección está conformada por un texto corto cuya finalidad principal está enfocada a ofrecer información básica al estudiante acerca de la temática, de los objetivos así también del contenido de las actividades a realizar en donde lo contextualice, lo guíe, y lo motive a explorar las demás secciones. Se puede decir que esta es la puerta principal para acceder a la WebQuest y, por esta razón, el contenido en esta sección debe ofrecer información preferentemente sencilla, que sea clara, llamativa y motivadora, que sirva de gancho hacia el interés del estudiante a lo largo de la actividad. La Introducción deberá darle la bienvenida con una breve descripción de un tema o problemática importante que sea del interés del estudiante, mediante el cual desempeñará un papel central para desarrollar una actividad interesante.</p>	
<b>Elementos que debe incluir</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>@ Información del tema que se va a trabajar generalizada.</li><li>@ Información que atraiga la atención del alumno, de tal suerte que se adapte con la problemática de la WebQuest y así pueda justificar y reflexionar sobre la importancia del tema y de la actividad a desarrollar. Algunos recursos como: situaciones de la vida real, noticias etc., relacionadas con el tema cumplen estos requisitos.</li><li>@ Objetivos citados que se pretende que el estudiante cumpla en el desarrollo de la WebQuest.</li><li>@ Un pequeño recuento sobre las actividades que el estudiante realizará durante el desarrollo de la WebQuest.</li><li>@ Según sean las necesidades se ofrecerán definiciones breves de algunos conceptos básicos que se requieran para el desarrollo de la actividad, esto con la finalidad de que el estudiante comprenda de qué se le está hablando</li></ul>

Errores que se pueden presentar	Sugerencias
<p>@ Algunas veces solo se presenta la definición de los conceptos principales de un tema, esto se asimila a un glosario.</p> <p>@ Se muestran párrafos informativos sobre el tema, muchas ocasiones son una copia textual de algún recurso seleccionado por el docente. Esta sección parece un fragmento de un libro de texto, casi siempre extenso y difícil de leer.</p> <p>@ Existe una confusión ya que aunque el problema o tema se planteó de manera interesante, no se ofrece la información necesaria acerca del objetivo principal de la Webquest ni tampoco acerca de las actividades a desarrollar.</p> <p>@ El lenguaje utilizado en la Introducción es poco interesante y complicado. Esto se muestra como si estuviera dirigido a otro profesor o aun experto en la materia y no así a un estudiante.</p> <p>@ Se ofrece mucha información no relevante que solo confunde al estudiante lo que dificulta la comprensión de la idea principal del tema, objetivos y de la actividad que debe desarrollar.</p>	<p>@ Que el lenguaje utilizado para el planteamiento de la temática o problemática se claro y sencillo y que sea fácil de entender por el estudiante.</p> <p>@ Revisar que lo que se quiere expresar sea de una manera comprensible y clara. Si existen párrafos extensos y difíciles de entender, el estudiante tiende a perder interés.</p> <p>@ Incluir al estudiante en la presentación del tema, puede dar buenos resultados, invitándolo a reflexionar de lo importante que es la temática en sus beneficios, de esta manera se sentirá importante dentro las actividades a realizar. Se pueden a utilizar recursos importantes acerca de la problemática, algunos datos curiosos, gráficos, preguntas generadoras, entre algunos otros, esto le apoyará a la comprensión.</p> <p>@ Dar a conocer a los estudiantes los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar mediante la Webquest, de esta manera el alumno sabrá hacia dónde dirigirse y pueda desarrollar la actividad planteada.</p> <p>@ Con la Introducción el alumno tendrá</p>

<p>La finalidad de la Introducción es guiar al estudiante, invitarlo a continuar y presentarle el objetivo general de la WebQuest.</p> <p>Cuando se llegan a cometer los errores antes mencionados la orientación se pierde y el estudiante se confunde, se siente poco involucrado, no familiarizado con el tema, o puede ser tedioso leer párrafos complicados y poco incomprensibles. Como consecuencia grave es que el estudiante muestre poco interés.</p>	<p>una idea general de la actividad que tiene que realizar, así como el producto final que presentará aunque este aspecto es detallado en las siguientes secciones.</p> <p>@ En caso de que el tema sea muy complejo, se deberán de tratar los conceptos correspondientes para el entendimiento del tema.</p>
---	---

### VI.6.3.2 Tarea

<b>Tarea</b>	
	<p>La Tarea es una sección en la cual no importa la materia o área del conocimiento del cual se va a tratar, se refiere a una actividad que está hecha principalmente para que el alumno haga uso de la información y la sintetice, ya que se encuentra presente en los recursos alojados en Internet, la cual fue previamente seleccionado por el docente durante el desarrollo de la Webquest. La utilización y síntesis de la información implica la clasificación, organización, análisis y la transformación de la misma, esto con la finalidad de solventar la problemática y así poder resolver las interrogantes que se han planteado al estudiante mediante la Tarea, como por ejemplo se solicitan las principales diferencias entre una cultura y otra, así mismo deberá de establecer una crítica frente a una situación determinada, en donde se analizan las ventajas y desventajas de la puesta en marcha de un proyecto. Este tipo de situaciones problemáticas o que plantean interrogantes, conducen al estudiante a indagar más allá de la información encontrada en los Recursos, de tal manera que realizará un mejor manejo de información, podrá reflexionar, tener una conclusión y podrá expresar su opinión.</p>
<p>Aspectos importantes que se deben de considerar</p>	<p>Por otro lado, en esta sección se le solicita al estudiante la presentación de resultados de una determinada investigación, esto por medio de un producto específico el cual es generado con el apoyo de diversas herramientas informáticas y algunos otros recursos.</p> <p>Este producto puede ser desde una presentación, un mapa conceptual hasta un informe escrito escrito, esto de acuerdo a la información que consulto además que deberá de aplicarla de alguna manera. En este sentido las herramientas informáticas son de suma importancia ya que le ayudarán al procesamiento de la información y al descubrimiento de conocimientos nuevos.</p> <p>Para resumir, para el diseño de una tarea efectiva, el docente deberá tomar en cuenta que la problemática o la pregunta generadora sea como un reto</p>

para el estudiante y que lo conduzca a ir más allá de una simple repetición de la información, así mismo solicitarle que realice una producción con la información nueva que consulto, claro, con el apoyo de herramientas informáticas.

Resumiendo, para diseñar una Tarea realmente efectiva, el docente debe asegurarse por una parte, que la pregunta o el problema en que se basa la actividad sea realmente retadora y exija al estudiante ir más allá de la simple repetición de información; y por la otra, pedirle que produzca algo nuevo con la información que consultó, apoyándose en las Herramientas Informáticas.

Posterior al diseño de la tarea, el docente deberá informar al estudiante de una manera que sea clara y fácil de comprender, por eso es necesario que este segmento contenga la siguiente información:

- @ Una pequeña descripción de la actividad, esta deberá de incluir una definición clara y bien establecida de la problemática o pregunta generadora que el alumno deberá resolver.
- @ En esta la sección, es necesario que la descripción de la actividad sea muy clara y perfectamente bien detalla, para su mejor comprensión.
- @ La descripción del producto a realizar, y la manera en que se va a presentar.
- @ Herramientas informáticas a utilizar en la elaboración del producto final, así como los parámetros y especificaciones que el alumno debe seguir

La tarea es la sección más importante, y uno de los aspectos más

	importantes es que esta se puede utilizar varias ocasiones, o bien en diferentes clases o grados, de tal suerte que las tareas deberán de estar bien diseñadas, con objetivos bien establecidos, concretos y claros.	
<b>Errores Frecuentes</b>	<b>Sugerencias</b>	
<p>Diseño y Contenido</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ Suelen ser extensas, su desarrollo ocupa mucho tiempo.</li> <li>@ Solicita al alumno la elaboración de mas de dos productos que son diferentes, y no tienen una relación lógica</li> <li>@ Cuando la actividad se enfoca en la investigación sobre algún tema, este es un grave error, ya que el objetivo principal es que se utilice la información que se suministra.</li> <li>@ Que la actividad que se indica en la tarea sea muy simple y muchas veces se resuelve mediante el copiado de la información de los recursos.</li> <li>@ La actividad se basa solamente en la definición de conceptos así como su organización en un procesador de textos, y esto no implica al estudiante la producción con dichos conceptos, en donde el papel de las herramientas informáticas solo se utilizan para presentar información y no para procesarla y sintetizarla.</li> </ul>	<p>Diseño y Contenido</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ Que se establezcan objetivos de aprendizaje concretos de una manera clara, establecer tanto los contenidos como las competencias.</li> <li>@ Es necesario contextualizar las actividades de manera que permita alcanzar los objetivos planteados. Algunas veces es importantes ponerse en el lugar del alumno para tener una mejor perspectiva.</li> <li>@ Tomar en cuenta la exigencia de los objetivos en lo que se refiere a la utilización de las competencias, así como el manejo de información y el nivel de comprensión del tema.</li> <li>@ Una tarea que exija al alumno la construcción de un nuevo conocimiento</li> <li>@ Verificar que la tarea se ajuste al tiempo establecido así como a los recursos tecnológicos que se han dispuesto. Tomar en cuenta que es mejor designar una tarea corta pero concreta, que una tarea extensa en donde sus objetivos sean ambiciosos y no se cumpla de manera</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>@ En la pregunta generadora de la tarea no le exige al alumno que tenga un pensamiento crítico ante un hecho o un concepto.</li> <li>@ So le solicita al alumno que aborde diversos puntos de vista acerca de un tema extenso y complejo, sin que se puntualice en aspectos concretos a los cuales deberá de enfocarse. Esto traerá como consecuencia que el alumno se desespere con lo complicado del tema y no siga con sus actividades.</li> </ul>	<p>eficaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ Promover la utilización de las herramientas de aprendizaje visual, como son: mapas conceptuales, líneas de tiempo, estas tareas suelen ser apropiadas porque son concretas promueven el pensamiento y permiten una comprensión profunda de diversos conceptos.</li> <li>@ Seleccionar las herramientas informáticas que mejor se ajusten al tema, o las más adecuadas para apoyar al alumno a procesar y sintetizar la información que se utilizará en el desarrollo de la Webquest.</li> </ul>
<p>Descripción y Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ No hay una descripción clara acerca de la actividad solicitada de la Tarea. No hay especificaciones por parte del docente sobre lo que espera del alumno. Así mismo las herramientas informáticas que se utilizarán para generar el producto, y algunos aspectos del tema que se deberán tomar en cuenta para la resolución de la Tarea.</li> <li>@ No se especifica si los estudiantes deben trabajar individualmente o en grupo, o si se deben repartirse roles específicos.</li> <li>@ Existe la descripción sobre la postura del estudiante, pero no hay una</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>@ No es viable solicitar a los alumnos una actividad que pida más de dos productos, es mejor que se establezca uno bien definido que varios sin razón lógica.</li> <li>@ Tenga en cuenta que una Tarea debe ser interesante, clara, comprensible y significativa para el estudiante.</li> <li>@ También es importante fomentar la interacción de grupo.</li> <li>@ Se debe de estimular y desarrollar la creatividad del alumno, así como la posibilidad de solución sin dejar atrás los lineamientos y objetivos propios de la Tarea.</li> <li>@ En caso de que el tema sea muy extenso y complicado es mejor abordarlo desde diferentes perspectivas y manejarlo designando roles a los alumnos</li> </ul>

<p>descripción sobre en que consiste la Tarea.</p> <p>@ No existe una descripción de la Tarea dentro de la Webquest. Ya que el estudiante se basa muchas veces en el proceso para realizarla, pero no se describe de manera general la actividad ni el producto que se deberá generar.</p> <p>Los errores antes mencionados así sea en el contenido o descripción de la Tarea, genera que el estudiante no entienda lo que tiene que realizar y derivado de esto, no alcance los objetivos planteados, en este sentido se pretende que el docente cuide los detalles que determinen el diseño y contenido de la Tarea para no generar confusiones en los estudiantes.</p>	<p>Descripción y Comunicación</p> <p>@ Cuando se describa la tarea es importante ofrecer todos los detalles al alumno sin omitir información por más obvia que parezca.</p> <p>@ Describir claramente la pregunta o problemática que el alumno deberá de resolver, anticipándose a posibles duda que los alumnos pudieran tener al respecto.</p> <p>@ Especificar las herramientas informáticas que se utilizarán, así como la descripción detallada del producto final que este deberá de elaborar.</p> <p>@ Especificar el tiempo estimado para la resolución de la Tarea, esto les permitirá a los estudiantes organizar de mejor manera su tiempo, además de que útil también para los docentes que desean replicar lo Webquest.</p>
---	--

### VI.6.3.3 Proceso

Proceso	
<p>Esta sección es una secuencia de pasos o subtareas que el alumno deberá seguir para resolver la Tarea de una WebQuest. Ya que todas las Tareas se conforman por subtareas que el estudiante debe realizar de manera ordenada y lógica para alcanzar un objetivo final. Cada subtarea propone un reto que el estudiante deberá resolver, y le exige la utilización de diversas habilidades y competencias. Como ejemplo, si la Tarea es elaborar una Línea de Tiempo en la que se ubiquen los cinco hechos históricos, en donde el alumno considerará los hechos mas importantes, en la evolución histórica de los Derechos Humanos,</p>	
Subtareas que se deben resolver	<ul style="list-style-type: none"><li>@ Leer de manera atenta los Recursos otorgados por el docente para la selección de la información que se considere más importante y adecuada para la Tarea.</li><li>@ Identificación de los hechos históricos que han influido en la evolución histórica de los Derechos Humanos y sus fechas respectivas.</li><li>@ Seleccionar los cinco hechos históricos más importantes, para lo cual debe compararlos entre si y determinar, con argumentos sólidos, cuáles fueron los más influyentes por sus características y efectos.</li><li>@ Elaborar la Línea de Tiempo, en la que se establezcan divisiones que indiquen el transcurso del tiempo (eras, periodos, épocas, etc.) y ubicar en ella los eventos históricos, en el orden cronológico en que se sucedieron.</li></ul>
<p>En el diseño de una Tarea, el docente debe analizar y descomponer dicha tarea para saber cuáles son las subtareas que se deben realizar. Esto le permitirá determinar qué es lo que la Tarea exige, qué habilidades y competencias se necesitan para desarrollar correctamente dicha tarea, si ayuda a comprender a profundidad el tema de la WebQuest, si su aplicación es viable y si se dispone de todos los Recursos necesarios. Resumiendo, lo anterior permite establecer si la Tarea se ajusta a los objetivos de aprendizaje planteados.</p>	

Al tener conocimiento de cada una de las subtareas de una Tarea, otorga al docente más y mejores elementos para poder orientar al alumno durante su desarrollo. De tal manera que la sección de las WebQuests designada al Proceso, está pensada para que el docente describa las subtareas que conforman la Tarea y así también señale las recomendaciones o sugerencias que se consideren necesarias para ejecutarlas con éxito. Así, el estudiante puede comenzar la Tarea de manera escalonada, ordenada y lógica.

Información que debe incluir

- @ Una descripción detallada de las subtareas en la que de manera específica se le indique al estudiante que debe de hacer y la manera de hacerlo. (individualmente, en grupo, desempeñando un rol, etc.).
- @ Puntualizar en las estrategias para el mejor manejo de la información que proviene de los recursos, que conduzcan a la solución de cada subtarea.
- @ Puntos importante que el alumno deberá tomar en cuenta para la resolución de manera exitosa cada subtarea.
- @ Estrategias adecuadas para el manejo adecuado de la información que proviene de los Recursos, que permitan al estudiante la realización de cada subtarea.
- @ Si en la Tarea se propone la asignación de diversos roles, es necesario la descripción de estos de manera detallada así como la especificación de cuáles son las actividades que le corresponden a cada uno de ellos.
- @ En la medida de lo posible, se presente un esquema del producto final.

Errores Frecuentes	Sugerencias
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="245 331 776 667">@ No hay una descripción completa de cada una de las subtareas, o solo de describen algunas de ellas. Se omite información sobre: lo que el alumno debe hacer, de los Recursos que se deben utilizar, o cuándo y cómo debe proceder</li> <li data-bbox="245 688 776 1066">@ Existe una descripción de actividades diversas que el estudiante deberá resolver pero no existe una secuencia lógica ni escalonada en la descripción de subtareas que guíen al alumno durante su desarrollo y le ayude a combatir algunas dificultades-</li> <li data-bbox="245 1087 776 1423">@ En muchas ocasiones no es posible identificar una correspondencia directa entre una descripción general de la Tarea con las actividades descritas en el proceso, es decir, no existe una relación clara y precisa</li> <li data-bbox="245 1444 776 1675">@ En el Proceso se ofrece únicamente un listado de preguntas que el estudiante debe responder o, el esquema que debe tener el trabajo final.</li> <li data-bbox="245 1696 776 1780">@ No hay definición de los roles de manera clara.</li> <li data-bbox="245 1801 776 1833">@ Aunque en la WebQuest se</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="813 331 1430 720">@ En el diseño de la Tarea y, antes de la descripción del Proceso, es importante analizarla y descomponerla en subtareas. Definir claramente cada subtarea y determinar qué necesita el alumno para la realización de esta, tanto en Recursos como en competencias y habilidades en el manejo de la información.</li> <li data-bbox="813 741 1430 867">@ Definir qué debe realizar el alumno en cada subtarea, y cómo y cuándo deberá de resolverla.</li> <li data-bbox="813 888 1430 1119">@ Definir una lógica clara y expresarla en el Proceso (si el trabajo es grupal, si se asignarán roles específicos, si el producto que se va a realizar es colectivo o individual etc.)</li> <li data-bbox="813 1140 1430 1224">@ Verificar que exista una correspondencia lógica entre la Tarea general y el Proceso.</li> <li data-bbox="813 1245 1430 1675">@ Anticipar las dificultades con las que se pueda encontrar el estudiante a lo largo de desarrollo de la WebQuest, y explicar mediante el Proceso lo que sea necesario aclarar para la resolución adecuada de las subtareas. privar de información, la idea principal es que la descripción del proceso guíe al alumno y facilite la comprensión y realización de la Tarea.</li> <li data-bbox="813 1696 1430 1833">@ Ser claro respecto a la utilización de las herramientas Informáticas que se requieren las subtareas, y en la medida de</li> </ul>

<p>proponga una asignación de roles, se deberá de describir el mismo Proceso para todos; es importante especificar las actividades y los Recursos para cada uno de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ No se menciona la manera de llevarse a cabo el trabajo en grupo o de que manera se van a integrar los resultados de cada rol en un solo trabajo.</li> <li>@ No se establecen estrategias para el manejo adecuado de la información que proviene de los Recursos otorgados.</li> </ul>	<p>lo posible, utilizar esquemas en los cuales se presente al alumno cómo debe ser la presentación de su trabajo final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ Definir muy bien los roles y que los pasos y actividades que debe realizar sean claros; no presente una sola descripción general, porque cada rol es diferente y esto puede crear confusión en los alumnos.</li> <li>@ Distribuir los Recursos necesarios para la resolución de actividades de cada uno de los roles.</li> <li>@ Si el tema es muy amplio o complejo y requiere abordarse desde múltiples perspectivas, puntualice los aspectos en los que el estudiante debe enfocar su atención para resolver cada subtarea. Puede formular para ello preguntas concretas que orienten al estudiante.</li> <li>@ Hacer recomendaciones y sugerencias en relación a las estrategias que el estudiante deberá de seguir, para el manejo adecuado de la información que proviene de las fuentes, de acuerdo a como se van resolviendo cada una de las subtarear. Algunas estrategias pueden ser: leer y analizar de manera crítica la información que proviene de los Recursos para la selección de los más pertinentes, tomar la información de más de un recurso para comprobar su validez, y asegurarse de la</li> </ul>
--	---

	comprensión de todos los conceptos involucrados en un Recurso, descripción con palabras propias lo que se comprendió del tema.
--	--

### VI.6.3.4 Recursos

<b>Recursos</b>	
<p>En los Recursos encontramos una lista de sitios Web que el docente selecciona como los más adecuados para el desarrollo de la WebQuest y en ellos existe información pertinente y válida para la realización efectiva de la Tarea. Los Recursos normalmente se dividen en base a cada subtarea que se ha descrito en el Proceso, o acorde a los diferentes grupos de alumnos o roles que se haya especificado para el desarrollo de la WebQuest. Esto permitirá al estudiante acceder fácilmente a la información y que conozca cómo, cuándo y para qué, debe utilizarla. Por otra lado, aunque no es indispensable que todos los Recursos sean sitios Web, es muy deseable que la gran mayoría de la información provenga de Internet.</p>	
Características de los recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>@ Sean de acuerdo para el tema de la WebQuest.</li> <li>@ Contengan la información necesaria y suficiente para realización de la Tarea, esto no quiere decir que los Recursos deberán contener como tal todas las respuestas; sino por el contrario, se pretende que el estudiante procese, analice y transforme la información que se la ha ofrecido, y que construya con ella nuevos conocimientos así como productos que le permitan ejecutar la actividad efectivamente.</li> <li>@ Ofrecer información que sea acorde al grado escolar en el que se va a realizar la WebQuest.</li> <li>@ Que se encuentren disponibles en la Web y mantengan su vigencia.</li> </ul>
Errores Frecuentes	Sugerencias
@ Se presentan listas extensas de Recursos sin descripción, y no se	@ Verificar que la información de los Recursos pertenezca al tema de la

<p>indica cuándo y para qué se deben utilizar. Esto genera que el acceso a la información sea muy lento y requiera más tiempo del que es necesario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ Se ofrecen muy pocos Recursos, y los que se ofrecen no cuentan con la información necesaria para la resolución adecuada de la Tarea. Como consecuencia, el estudiante deberá utilizar gran cantidad de tiempo buscando información sin utilizarla como es debido.</li> <li>@ La gran mayoría de Recursos que se ofrecen en la WebQuest no provienen de Internet.</li> <li>@ Los Recursos que se ofrecen se refieren a páginas Web de diversos buscadores de Internet, como son: Google, Yahoo, etc.</li> <li>@ Se ofrece una sola página Web como Recurso. Esto no se aconseja ya que se considera que es una competencia importante para el manejo adecuado de la información es el poder contrastar, analizar validar, y sintetizar los datos que provienen de los diferentes Recursos.</li> <li>@ Se oferta como un Recurso la página principal de un Sitio Web, pero no así se indica el lugar exacto en donde se encuentra la información que el</li> </ul>	<p>WebQuest, y que sea del grado escolar y acorde a la capacidad cognitiva de los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>@ Verificar que la información venga de sitios confiables y válidos, y que se evalúe de manera crítica cada una de las páginas Web que se encuentren.</li> <li>@ Tener en cuenta siempre quién escribe o publica la información. Esto permitirá verificar si la información es realmente válida y pertinente.</li> <li>@ Ofrecer al alumno varias alternativas en páginas Web sobre el mismo tema. Esto le permite validar, contrastar, analizar y sintetizar los datos provenientes de los diferentes Recursos.</li> <li>@ Proponer Recursos que se encuentran disponibles en periódicos o revistas en línea. Estos permiten al estudiante una visión actual de las diferentes problemáticas y además, algunos elementos para ser analizados desde diferentes puntos de vista.</li> <li>@ Buscar Recursos para cada una de las subtareas. De tal manera que se pueda verificar si el estudiante cuenta con toda la información necesaria.</li> <li>@ Verificar que las direcciones Web de los Recursos estén vigentes.</li> </ul>
---	--

<p>alumno requiere. Muchas de las ocasiones, se da a conocer la dirección principal de un Sitio Web la cual no contiene la información necesaria.</p> <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="245 478 797 764">④ Muchas de las veces los Sitios Web que se muestran en el listado de Recursos no proveen la información necesaria. El estudiante pierde el tiempo tratando de acceder a Sitios Web que no le serán útiles.</li><li data-bbox="245 785 797 1071">④ Los Recursos muestran literalmente la información que se le solicita al alumno. Esto no permite el procesamiento real de esta y promueve las copias textuales (copiar y pegar) al realizar la Tarea.</li><li data-bbox="245 1092 797 1272">④ La procedencia de algunos Recursos no son confiables o no contienen información pertinente y válida acerca del tema que se esta tratando.</li></ul>	
---	--

### **VI.6.3.5 Evaluación**

Muchas veces los docentes relacionan la palabra Evaluación con la asignación de una nota o calificación que indique a una Institución acerca del desempeño de un alumno. En lo que se refiere a la Evaluación de una WebQuest este término va más allá de eso y en parte es lo que se ha llamado Evaluación Formativa o Valoración Integral.

Este tipo de valoración se realiza principalmente con la finalidad de obtener información que permita guiar al alumno para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos previamente. Esto como consecuencia a partir de un seguimiento que se realiza de manera constante durante su proceso de aprendizaje que se enfoque, por una parte, en cada uno de los aspectos o áreas que influyen en el desempeño del estudiante (su esfuerzo e interés, el nivel de comprensión del tema, las estrategias que utiliza para aprender y para solucionar problemas), y por otro lado, en algunos aspectos que el docente deberá cambiar o implementar para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera que esto implica que el docente debe realizar una retroalimentación al alumno durante cada uno de los pasos durante el Proceso, y no esperarse a que el alumno entregue su trabajo final. Además deberá tener en cuenta que es necesario tener absoluta claridad sobre los objetivos de aprendizaje que se plantearon inicialmente y asegurarse de establecer, con base en ellos, criterios de evaluación que le informen al alumno lo que se espera de ella, para que la Evaluación sea efectiva.

Aspectos a evaluar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollar los conocimientos necesarios y propios del tema que se está trabajando en la WebQuest.</li> <li>✓ Desarrollar las competencias y habilidades necesarias para la utilización adecuada de la información proveniente de Internet.</li> <li>✓ Usar las Herramientas Informáticas para resaltar la construcción de nuevos conocimientos, y para apoyar a procesar y sintetizar de una mejor manera la información.</li> <li>✓ Que sea de Calidad y pertinencia del producto final que se ha solicitado en la Tarea.</li> </ul> <p>Los aspectos generales antes mencionados corresponden a los objetivos más importantes en una WebQuest de tal manera que los criterios de desempeño deberán de ser planteados de acuerdo a ellos.</p>	
Errores Frecuentes	Sugerencias	
<ul style="list-style-type: none"> <li>@ En muchos casos las WebQuests no cuentan con criterios de desempeño establecidos o con una Matriz de Valoración (Rubric) realizada por el docente.</li> <li>@ En la WebQuest encontramos criterios de desempeño establecidos por el docente, pero no son estructurados de manera clara, comprensible y detallada.</li> <li>@ Los criterios de desempeño que se establecen por el docente no responden a los objetivos generales que se pretenden alcanzar con el desarrollo de una WebQuest. En consecuencia, el alumno no</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>@ Determinar los aspectos que se van evaluar y verificar que estos correspondan a los objetivos generales de la WebQuest y a los objetivos de aprendizaje que se plantearon. Solo así se puede determinar si la actividad fue realmente efectiva.</li> <li>@ Describir de manera detallada los criterios de desempeño que planteen específicamente, y verificar que sean claros y comprensibles para el alumno.</li> <li>@ Verificar que la escala de calificaciones de los criterios de desempeño se encuentren de acuerdo al grado escolar en el que se está desarrollando la WebQuest.</li> </ul>	

<p>comprende el valor formativo de la actividad que tiene que realizar y la considera como poco relevante en su proceso de aprendizaje.</p> <p>@ La escala de calificaciones acerca de los criterios de desempeños se utilizan para la evaluación de diversos aspectos de una WebQuest no tienen una organización lógica que vaya de excelente a insuficiente.</p>	<p>@ Compartir con los alumnos los aspectos que se van a evaluar y los criterios de calificación con que serán valorados</p> <p>@ Tener en cuenta la importancia de la evaluación en el trabajo colaborativo. Generando dinámicas de grupo en las que los alumnos coordinan sus esfuerzos, aprendan unos de otros, compartan información, discutan puntos de vista y exista una retroalimentación constante. De tal manera, que es posible desarrollar habilidades de comunicación, reflexión, tolerancia y debate que favorezcan la construcción conjunta de conocimientos nuevos.</p> <p>@ Promover la autoevaluación permanente por parte del estudiante. Esta es muy importante porque le apoya a generar los criterios necesarios para la observación crítica de su proceso de aprendizaje, y determina por sí mismo cómo aprende mejor (meta cognición), si se encuentra en el camino adecuado o si debe mejorar algún punto.</p>
--	---

### VI.6.3.6 Conclusión

Esta sección consiste en algún comentario o idea que finalice o resuma los aspectos más importantes tanto del tema que se trabaja como de los resultados que se obtienen de la actividad que se llevó a cabo durante el desarrollo de la WebQuest.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>@ Resumir y Señalar los diversos aspectos de los temas que se esperaba que el alumno descubriera mediante el desarrollo de la Tarea.</li> <li>@ Estimulación de la reflexión del alumno acerca de la importancia del tema para su vida cotidiana o para el medio en el que se desenvuelve.</li> <li>@ Presentar un comentario final acerca de los resultados de la actividad que se realizó, con la finalidad de retroalimentar al alumno o de invitarlo a realizar sugerencias que le permitan mejorar el proceso para la realización de la WebQuest.</li> </ul>	
	Errores Frecuentes	Sugerencias
	<ul style="list-style-type: none"> <li>@ En muchos de los casos las Webquest no cuentan con una conclusión</li> <li>@ En la Conclusión no se expresa una idea central que retroalimente al alumno. Sino lo contrario, es basada en un listado de ideas separadas acerca de los temas o de la actividad que se desarrolló, o en una serie de preguntas sobre el tema que el alumno debe responder para llegar a una conclusión.</li> <li>@ La Conclusión no presenta un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>@ Las ideas principales que se incluyen en la Conclusión deberán de expresar, no solo los aspectos más importantes del tema sino también, la importancia que tienen para la vida cotidiana de los alumnos, el medio en el que viven, y el mundo. Se debe de mostrar de qué manera pueden actuar o qué tipo de acciones se pueden desarrollar frente a los temas o problemáticas que se trabajarón.</li> <li>@ Verificar que las ideas planteadas</li> </ul>

<p>comentario final acerca de los temas o la actividad realizada, sino que ofrece información acerca del tema como si fuera un Recurso más para el alumno.</p>	<p>dentro de la Conclusión sean acorde con los objetivos planteados y con la actividad que desarrollarán los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>@ Establecer una relación directa entre la Introducción y la Conclusión, ya que en esta última deben mencionar los aspectos que quedan respuesta a las interrogantes o problemáticas que, para despertar el interés de los estudiantes y justificar la importancia de la WebQuest, se expresaron dentro de la Introducción.</li><li>@ Es importante mencionar que las WebQuests han sido un recurso pedagógico valioso para muchos docentes y estudiantes en el mundo; por esta razón es necesario un trabajo sólido para mejorar su calidad y para que su efectividad pedagógica sea cada vez mayor.</li></ul>
--	---

#### **VI.6.4 Formas de realizar webquest**

Existen diversos formatos y plantillas para realizar webquest.

- ✓ Webquest en formato word u openoffice
- ✓ Webquest formato html
- ✓ Webquest php
- ✓ Webquest dreamweaver
- ✓ Webquest en moodle

En este apartado cabe señalar que se utilizó un formato html, así también nos apoyamos del programa Dreamweaver cs3.

## **VII METAS**

- ✓ Fortalecer la eficacia en la signatura de Inglés, para los estudiantes de la Licenciatura en Derecho de primer semestre.
- ✓ Utilización de la tecnología como una herramienta educativa para el fortalecimiento de la gramática en Inglés
- ✓ Innovar mediante el uso de webquest para el fortalecimiento de la gramática en Ingles
- ✓ Realizar webquest como herramienta para realizar las actividades de gramática en el Centro de autoaprendizaje de idiomas.

## **VIII METODOLOGÍA.**

En lo que respecta al proyecto de esta investigación, está enfocado a la Aplicación Didáctica de las TIC, en el cual se lleva a cabo el uso pedagógico de las mismas.

El presente trabajo se llevó a cabo como un estudio de investigación acción, conllevando a responder a la problemática y algunas necesidades que se detectaron en los alumnos que realizan actividades en el Centro de Autoaprendizaje de Idiomas, además existe una propuesta para desarrollar un plan de mejora, por medio de la implementación de un manual de actividades, mediante una Webquest.

### **VIII.1 Actividades**

Se realizaron una serie de acciones para la realización de este estudio:

- 1.- Análisis y reflexión acerca de las encuestas aplicadas por la Dirección del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas
- 2.- Se realizaron varias reuniones de academias para determinar la manera en que los estudiantes trabajarían sus actividades
- 3.- Se realizó el manual de actividades impresas, cabe mencionar que cada semestre se ha ido actualizando.
- 4.- Se recolectaron datos, mediante la aplicación de instrumentos a los docentes que conforman la academia de inglés
- 5.- Elaboración de una propuesta para un manual digital mediante una webquest
- 6.- Se presentó la propuesta a los estudiantes.
- 7.- Se tomaron las observaciones requeridas
- 8.- Se ha dado seguimiento a la Webquest

### **VIII.2 Contexto.**

El presente trabajo se llevó a cabo en el Centro de Autoaprendizaje de Idiomas de la Escuela Superior de Actopan de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, dirigido a los usuarios que cursan el nivel 1 de la asignatura de Inglés.

### **VIII.3 Características de los participantes.**

El presente trabajo, se llevará a cabo con estudiantes que ingresan a nivel profesional, para lo cual al momento de ser seleccionados para cursar la Licenciatura, dentro del plan de estudios deberán cursar las asignaturas de Inglés I, II, III, IV, V, y VI;

### **VIII.4 Instrumentos**

Como parte de los instrumentos que se utilizaron en esta investigación se encuentra una encuesta, que se desarrolló para conocer de manera general la opinión de los estudiantes y académicos acerca del manual de Inglés en Centro de Autoaprendizaje.

### **VIII.5 Encuestas**

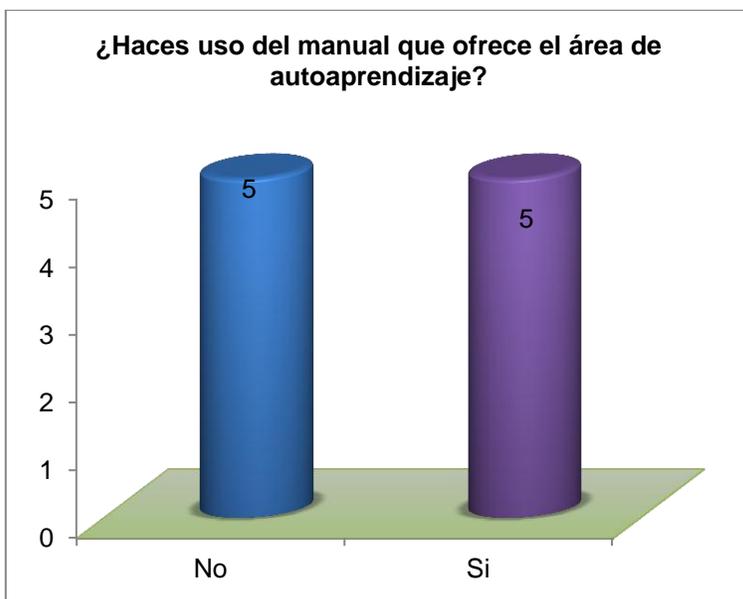
Por otra parte se realizaron algunas encuestas con respecto al tema en cuestión, dicha encuesta se realizó a una muestra de 3 académicos y 7 estudiantes (Anexo 12) Las cuales arrojaron los siguientes resultados de acuerdo a cada pregunta.

### **VIII.6 Resultados de resultados gráficas**



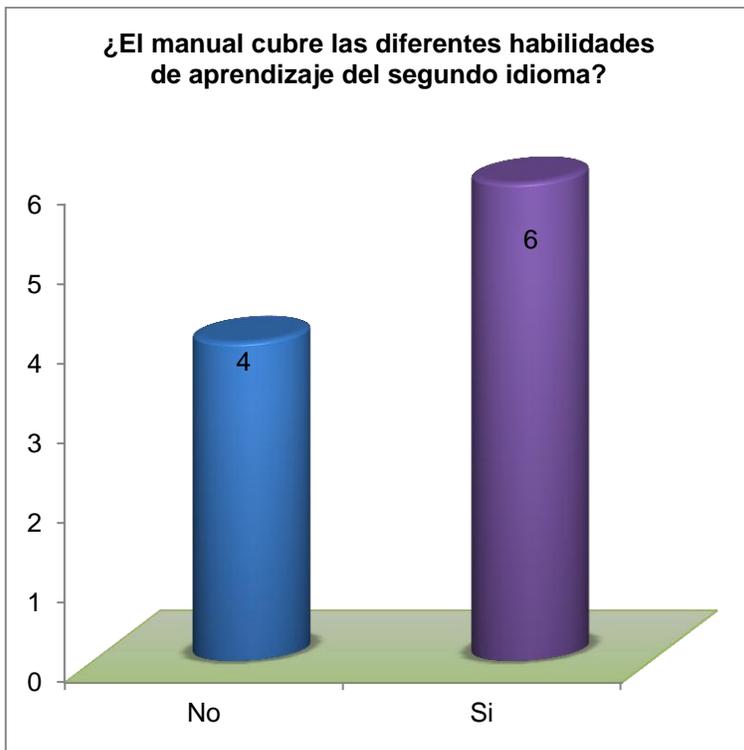
La presente gráfica muestra una frecuencia de 9 usuarios que tienen conocimientos de que la Institución cuenta con una manual de actividades para la asignatura de Inglés.

Gráfica 3 Resultados del ítem 1



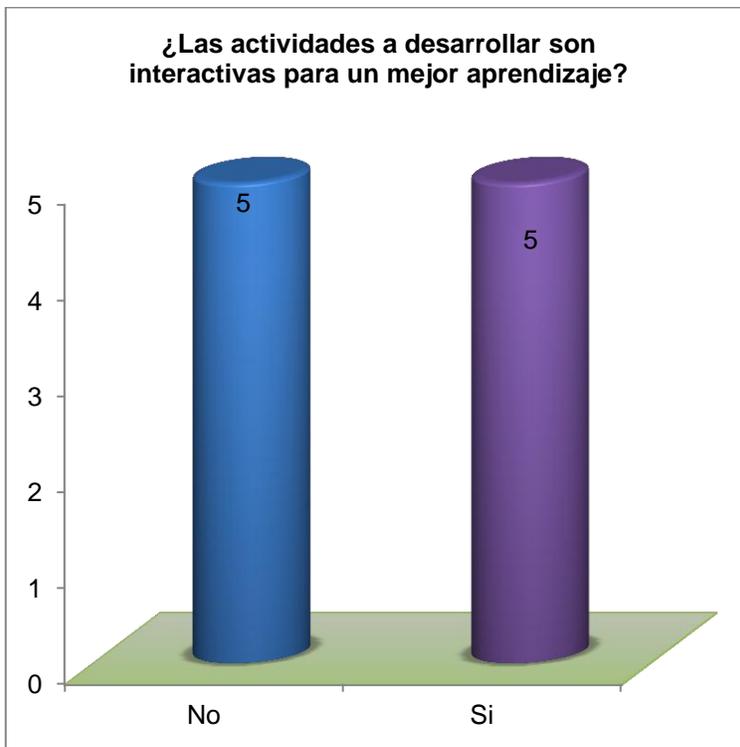
En esta grafica se muestra que la mitad de los alumnos que se encuestaron utilizan el manual del centro de autoaprendizaje.

Gráfica 4 Resultados del ítem 2



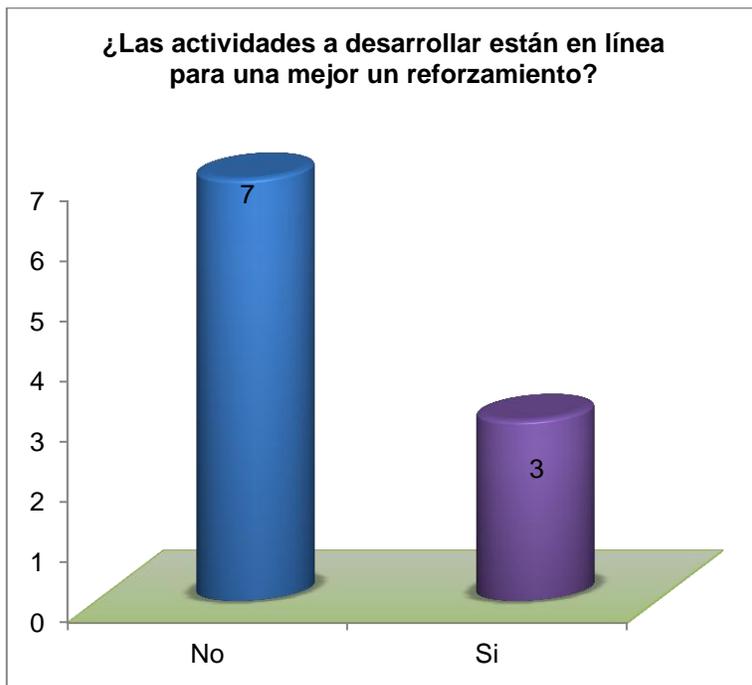
Gráfica 5 Resultados del ítem 3

En esta gráfica se muestra la opinión de los estudiantes acerca de la cobertura del manual actual, en lo que se refiere a las habilidades del Idioma.



Gráfica 6 Resultados del ítem 4

Es esta grafica se muestra que para la mitad de los alumnos encuestados, opina que el manual desarrolla actividades interactivas, pero la otra mitad no opina lo mismo.



En esta grafica se muestra que la mayoría de los alumnos opina que las actividades del manual contribuyen al reforzamiento de Idioma.

Gráfica 7 Resultados del ítem 5

### VIII.7 Estrategias de Implementación

La investigación ha sido posible gracias a algunas estrategias que se tomaron en cuenta.

- @ El objetivo principal de la investigación
- @ La colaboración del personal del Centro de autoaprendizaje de Idiomas de la Escuela
- @ El apoyo de los docentes de la academia de Inglés
- @ El enfoque hacia una investigación acción
- @ Involucrar a los directivos docentes y alumnos de una manera participativa
- @ Está enfocada a mejorar los el proceso de aprendizaje
- @ La organización y congruencia con los conocimientos previamente adquiridos en el aula.
- @ Dar seguimientos a cada uno de los avances

## **IX Propuesta de un Manual de actividades como reforzamiento para el nivel 1 de Inglés, para los usuarios Centro de Autoaprendizaje de Idiomas de la Escuela Superior de Actopan, mediante una Webquest**

### **IX.1 Introducción**

En la actualidad la tecnología ha avanzado a gran velocidad, en todos los ámbitos, el acceso a Internet que ha crecido de un modo progresivo, el uso cada vez mayor de tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) así como el desarrollo extraordinario de las aplicaciones informáticas en el diseño de espacios virtuales enfocados a la educación, esto provoca la evolución de una modalidad educativa tradicional, a una nueva modalidad educativa que no deja de crecer, que es la educación a distancia.

El uso de una página de internet es una opción muy efectiva para llevar a cabo un proceso E-A además facilita la pedagogía utilizada en este proceso educativo. De tal manera que es una herramienta muy importante en la cual aprovecha la tecnología de punta, al aplicarla en la educación presencial.

Con base en lo anterior es importante mencionar que el proceso educativo que se lleva a cabo para la adquisición de una segunda lengua es bastante complicado, ya que existen factores que impiden que este proceso sea significativo. De tal manera que el apoyo de las nuevas tecnologías es muy importante para esta adquisición ya que en el entorno y por los cambios tecnológicos en los que nos encontramos, resultaría motivador el apoyo de la tecnología para desarrollar un recurso que pueda implementarse en la asignatura de inglés y dar resultados importantes en el proceso de aprendizaje. (Carcelén)

Esta propuesta se pretende llevar a cabo en la Escuela Superior de Actopan, con los académicos involucrados en la asignatura de Inglés, de las Licenciaturas en Derecho, con la Finalidad de obtener mejores resultados en esta asignatura, mediante la utilización de la Tecnología.

El reforzamiento de las actividades gramaticales contribuirá a tu mejor del Idioma, te invitamos a navegar en el mundo del Idioma Inglés, iniciando el viaje con el Presente Simple en donde describiremos rutinas que cotidianamente realizamos en nuestra vida diaria.

## **IX.2 Proceso**

- ✓ Revisa los materiales.
- ✓ Selecciona los aspectos más importantes acerca de cada material o recurso.
- ✓ Retoma el material que te apoyará en cada una de tus actividades.
- ✓ Realiza tus actividades de manera ordenada.

## **IX.3 Tarea**

Las actividades a realizar son las siguientes:

- ✓ Revisar en el área de recursos las diversas páginas que se proporcionan.
- ✓ Realizar un esquema con la estructura gramatical del Presente Simple.
- ✓ Realizar una tabla con las diversas reglas gramaticales que se aplican en los verbos que se utilizan para el Presente Simple.
- ✓ Con lo anterior escribe 10 oraciones acerca de las actividades que realizas diariamente.
- ✓ Finalmente escribe un pequeño texto o Párrafo de no menos de 5 renglones en donde describas el horario de tus actividades diarias, apoyándote de la actividad anterior.

## **IX.4 Recursos**

[http://www.englisch-hilfen.de/en/grammar/sim\\_pres.htm](http://www.englisch-hilfen.de/en/grammar/sim_pres.htm)

En esta página ocuparás los apartados de use, form of affirmative, negative sentences and questions, spelling, special verbs

[www.mansioningles.com/](http://www.mansioningles.com/)

[www.curso-ingles.com/nivel1.php](http://www.curso-ingles.com/nivel1.php)

[http://criminet.ugr.es/elcridi/elcridi\\_recursos-english.html](http://criminet.ugr.es/elcridi/elcridi_recursos-english.html)

[www.easytrans.org/es/?q=derecho+penal](http://www.easytrans.org/es/?q=derecho+penal)

<http://www.youtube.com/watch?v=nfuVnfZsosY>

<http://www.youtube.com/watch?v=ipbNIW4OWtc&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=0p6LnFAV6E&feature=related>

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=10900](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=10900)

[http://www.eduteka.org/directorio/index.php?t=sub\\_pages&cat=203](http://www.eduteka.org/directorio/index.php?t=sub_pages&cat=203)

## **IX.5 Conclusión**

Es importante reflexionar acerca de nuestra práctica docente, y darnos a la tarea de encontrar los recursos y herramientas para mejorar los procesos de aprendizaje, en los cuales también nosotros debemos de estar actualizados como docentes, ya que muchas veces nos rehusamos a un cambio, aunque este sea una opción más para desarrollar nuestras actividades docentes.

Actualmente la sociedad nos exige enfrentar los avances tecnológicos para contribuir a obtener mejores resultados para los estudiantes como a los docentes; el cual deberá verse reflejado en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y así cumplir con las habilidades y competencias que demandan actualmente el contexto social en el que se desenvuelven.

## IX.6 Evaluación

La evaluación se realizará de acuerdo a los siguientes parámetros.

- ✓ Realización de un esquema con la estructura gramatical del Presente Simple, 1 Sesión..... 10%
- ✓ Realización de una tabla con las diversas reglas gramaticales que se aplican en los verbos que se utilizan para Presente Simple, 1 Sesión .....30%
- ✓ 10 oraciones en Presente Simple acerca de las actividades que realizas diariamente, 1 sesión.....30%
- ✓ Párrafo de no menos de 5 renglones en donde se el horario de las actividades que realizas diariamente, apoyándote en la actividad anterior, 2 sesiones.....40%

## IX.7 WEBQUEST

### IX.7.1 Estrategias de implementación.

Inicialmente se implementara dicha propuesta con estudiantes de la Licenciatura en Derecho de primer semestre, grupo 1 y grupo 2, siendo dos académicos quienes utilizarían esta propuesta. Este proceso iniciará tomando algunos aspectos importantes como son:

- ✓ Se dará a conocer la propuesta a los directivos de la Escuela
- ✓ Así mismo se tendrá una reunión con la academia de Inglés para que conozcan la propuesta del manual y de igual manera sepan lo que contiene dicha propuesta.
- ✓ Posteriormente se informara a los estudiantes de la Licenciatura en Derecho de primer semestre durante su curso de Inducción.
- ✓ Se capacitará al personal responsable del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas así como a los becarios y prestatarios de servicio, para que puedan orientar a los estudiantes en caso de existir alguna duda.
- ✓ Finalmente la webquest estará disponible en cada uno de los equipos con los que cuenta el centro de autoaprendizaje, así como en las computadoras del sistema de reservaciones, para que los estudiantes puedan consultarla.

# INTRODUCCIÓN



[ir a video](#)

Proceso

Tarea

Recursos

Evaluación

Conclusión

En la actualidad la tecnología ha avanzado a gran velocidad, en todos los ámbitos, el acceso a Internet que ha crecido de un modo progresivo, el uso cada vez mayor de tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) así como el desarrollo extraordinario de las aplicaciones informáticas en el diseño de espacios virtuales enfocados a la educación, esto provocan la evolución de una modalidad educativa tradicional, a una nueva modalidad educativa que no deja de crecer, que es la educación a distancia.

El uso de una página de internet es una opción muy efectiva para llevar a cabo un proceso E-A además facilita la pedagogía utilizada en este proceso educativo. Además es una herramienta muy importante en la cual aprovecha la tecnología de punta, al aplicarla en la educación presencial.

Basándonos en lo anterior es importante mencionar que el proceso educativo que se lleva a cabo para la adquisición de una segunda lengua es bastante complicado, ya que existen factores que impiden que este proceso sea significativo. De tal manera que el apoyo de las nuevas tecnologías es muy importante para esta adquisición ya que en el entorno y por los cambios tecnológicos en los que nos encontramos, resultaría motivador el apoyo de la tecnología para desarrollar un recurso que pueda implementarse en la asignatura de inglés y dar resultados importantes en el proceso de aprendizaje.

Esta propuesta se pretende llevar a cabo en la Escuela Superior de Actopan, con los académicos involucrados en la asignatura de Inglés, de las Licenciaturas en Derecho, con la Finalidad de obtener mejores resultados en esta asignatura, mediante la utilización de la Tecnología.

El reforzamiento de las actividades gramaticales contribuirán a tu mejor del Idioma, te invitamos a navegar en el mundo del Idioma Inglés, iniciando el viaje con el Presente Simple en donde describiremos rutinas que cotidianamente realizamos en nuestra vida diaria.



Figura 10 Pantalla de Introducción en la Webquest

# PROCESO



- Revisa los materiales.
- Selecciona los aspectos mas importantes acerca de cada material o recurso.
- Retoma el material que te apoyará en cada una de tus actividades.
- Realiza tus actividades de manera ordenada.

Proceso

Tarea

Recursos

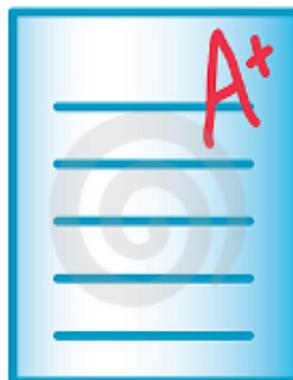
Evaluación

Conclusión

[Ir a la Página Principal](#)

Figura 11 Pantalla de Proceso en la Webquest

# TAREA



Proceso

Tarea

Recursos

Evaluación

Conclusión

- Las actividades a realizar son las siguientes:  
Revisar en el área de recursos las diversas páginas que se proporcionan.  
Realizar un esquema con la estructura gramatical del Presente Simple.
- Realizar una tabla con las diversas reglas gramaticales que se aplican en los verbos que se utilizan para el Presente Simple.
- Con lo anterior escribe 10 oraciones acerca de las actividades que realizas diariamente.
- Finalmente escribe un pequeño texto o Párrafo de no menos de 5 renglones en donde describas el horario de tus actividades diarias, apoyandote de la actividad anterior.

Ir a la Página Principal

Figura 12 Pantalla de Tarea en la Webquest

The image shows a web page with a light green background. On the left, there is a vertical sidebar with a green background and a white border. At the top of the sidebar is a small red 'x' icon. Below it is a green rectangular area. Further down, there are five blue buttons with white text: 'Proceso', 'Tarea', 'Recursos', 'Evaluación', and 'Conclusión'. The 'Recursos' button is highlighted. To the right of the sidebar, there is a large green rectangular box with the word 'RECURSOS' in bold, black, uppercase letters. Below this box, there is a paragraph of text in Spanish, followed by several lines of blue, underlined URLs. At the bottom right, there is a red arrow pointing to the right with the text 'Ir a la Página Principal' inside it.

## RECURSOS

Los recursos que en los cuales podemos basarnos son los siguientes, así mismo el material independiente que puedas agregar.

[http://www.english-hilfen.de/en/grammar/sim\\_pres.htm](http://www.english-hilfen.de/en/grammar/sim_pres.htm)  
En esta página ocuparas los apartados de use, form of affirmative, negative sentences and questions, spelling, special verbs

[www.cambridge.org](http://www.cambridge.org)  
[www.mansioningles.com/](http://www.mansioningles.com/)  
[www.curso-ingles.com/nivel1.php](http://www.curso-ingles.com/nivel1.php)  
[http://criminet.ugr.es/elcridi/elcridi\\_recursos-english.html](http://criminet.ugr.es/elcridi/elcridi_recursos-english.html)  
[www.easytrans.org/es/?q=derecho+penal-](http://www.easytrans.org/es/?q=derecho+penal-)  
<http://www.youtube.com/watch?v=nfuVnfZsosY>  
<http://www.youtube.com/watch?v=ipbNIW4OWtc&NR=1>  
<http://www.youtube.com/watch?v=0p6LnlFAV6E&feature=related>  
<http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca>

[VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=10900](#)  
[http://www.eduteka.org/directorio/index.php?t=sub\\_pages&cat=203](http://www.eduteka.org/directorio/index.php?t=sub_pages&cat=203)

Ir a la Página Principal

Figura 13 Pantalla de Recursos en la Webquest



La evaluación se realizara de acuerdo a los siguientes parámetros.

- Realización de un esquema con la estructura gramatical del Presente Simple, 1 Sesión..... 10%
- Realización de una tabla con las diversas reglas gramaticales que se aplican en los verbos que se utilizan para Presente Simple, 1 Sesión.....30%
- 10 oraciones en Presente Simple acerca de las actividades que realizas diariamente, 1 sesión.30%
- Párrafo de no menos de 5 renglones en donde se el horario de las actividades que realizas diariamente, apoyándote en la actividad anterior, 2 sesiones..... 40%

Proceso

Tarea

Recursos

Evaluación

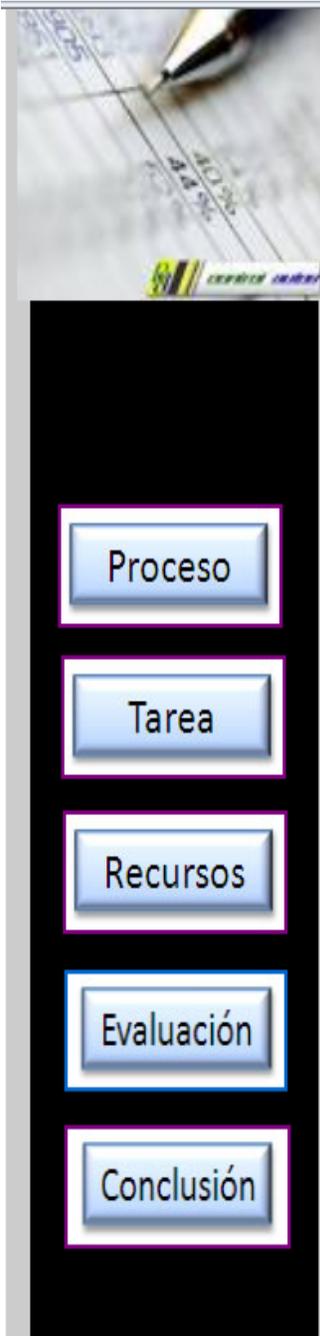
Conclusión

## EVALUACIÓN



[Ir a la Página Principal](#)

Figura 14 Pantalla de Evaluación en la Webquest



# CONCLUSIONES

Teniendo las actividades y materiales ya concretados, dividir los roles para la integración y realización de una página web, como apoyo a las clases presenciales de la Asignatura de Ingles, de la Escuela Superior de Actopan. Así mismo apoyarse de los expertos en tecnologías para el alojamiento de la página web.

Teniendo ya una prueba de la página, realizar un plan piloto con un pequeño grupo de estudiantes, para verificar que dicha pagina trabaje correctamente.



**Figura 15** Pantalla de Conclusiones en la Webquest

Así mismo, y tomando como base la anterior propuesta, se desarrolló con otro diseño la Webquest, que posteriormente se pretende que se integre a las herramientas de la

Plataforma Blackboard, sin perder la idea original y para lo cual fue hecha , como herramienta para implementar el manual de actividades las cuales reforzarán los aspectos gramaticales en estudiantes de la Licenciatura en Derecho de primer semestre, cabe señalar que los estudiantes de primer semestre utilizan en algunas de sus materias la plataforma Blackboard, siendo principalmente estas materia Computación e Inglés.

Así que sin perder de vista las actividades para el Centro de Autoaprendizaje, se pueden consultar mediante la plataforma, involucrando al estudiante aún más en la tecnología y reforzando el uso de la Plataforma.

## Simple Present



Área: Inglés

Nivel: I

Autor: Iris León Rendón

E-mail: [ireleon20@hotmail.com](mailto:ireleon20@hotmail.com)

**INTRODUCCIÓN** En la actualidad la tecnología ha avanzado a gran velocidad, en todos los ámbitos, el acceso a Internet que ha crecido de un modo progresivo, el uso cada vez mayor de tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) así como el desarrollo extraordinario de las aplicaciones informáticas en el diseño de espacios virtuales enfocados a la educación, esto provocan la evolución de una modalidad educativa tradicional, a una nueva modalidad educativa que no deja de crecer, que es la educación a distancia. El uso de una página de internet, es una opción muy efectiva para llevar a cabo un proceso S4 además facilita la pedagogía utilizada en este proceso educativo. Además es una herramienta muy importante en la cual aproveche la tecnología de punta, al aplicarlo en la educación presencial. Basándonos en lo anterior es importante mencionar que el proceso educativo que se lleva a cabo para la adquisición de una segunda lengua es bastante complejo, ya que existen factores que impiden que este proceso sea significativo. De tal manera que el apoyo de las nuevas tecnologías es muy importante para esta situación ya que en el esfuerzo y por los cambios tecnológicos en los que nos encontramos, resulta motivador el apoyo de la tecnología para desarrollar un recurso que pueda implementarse en la asignatura de inglés y dar resultados importantes en el proceso de aprendizaje. Esta propuesta se pretende llevar a cabo en la Facultad Superior de Actopan, con los académicos involucrados en la asignatura de Inglés, de las Licenciaturas en Derecho, con la finalidad de obtener mejores resultados en esta asignatura, mediante la utilización de la Tecnología. El reforzamiento de las actividades gramaticales contribuirán a la mejor del idioma, te invitamos a navegar en el mundo del idioma Inglés, iniciando el viaje con el Presente Simple en donde descubriremos cuáles que cotidianamente realizamos en nuestra vida diaria.

**TAREA** Las actividades a realizar son las siguientes: Revisar en el área de recursos las diversas páginas que se proporcionen. Realizar un esquema con la estructura gramatical del Presente Simple. Realizar una tabla con las diversas reglas gramaticales que se aplican en los verbos que se utilizan para el Presente Simple. Con lo anterior escribe 10 oraciones acerca de las actividades que realizas diariamente. Finalmente escribe un pequeño texto o párrafo de no menos de 5 renglones en donde describes el horario de tus actividades diarias, apoyándote de la actividad anterior.

**PROCESO** Revisa los materiales. Seleccione los aspectos más importantes acerca de cada material o recurso. Retoma el material que te apoyará en cada una de las actividades. Realiza las actividades de manera ordenada.

**RECURSOS** [http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm) En esta página ocupas las aperturas de uso, form of affirmative, negative sentences and questions, spelling, special verbs  
[www.english4u.com/](http://www.english4u.com/)  
[www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)  
[http://www.english4u.com/grammar/sim\\_prea.htm](http://www.english4u.com/grammar/sim_prea.htm)

**EVALUACIÓN** Realización de un esquema con la estructura gramatical del Presente Simple, 1 Sesión 10% Realización de una tabla con las diversas reglas gramaticales que se aplican en los verbos que se utilizan para Presente Simple, 1 Sesión 20% 10 oraciones en Presente Simple acerca de las actividades que realizas diariamente, 1 sesión 20% Párrafo de no menos de 5 renglones en donde se el horario de las actividades que realizas diariamente, apoyándote en la actividad anterior, 2 sesiones 40%

**CONCLUSIÓN** Es importante reflexionar acerca de nuestra práctica docente, y darnos a la tarea de encontrar los recursos y herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje, en los cuales también nosotros debemos de estar actualizados como docentes, ya que muchas veces nos rehusamos a un cambio, aunque este sea una opción más para desarrollar nuestras actividades docentes.

**CRÉDITOS** Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo  
Escuela Superior de Actopan.  
Inglés I  
Iris León Rendón

Figura 16 Webquest para la Plataforma Blackboard

## CONCLUSIONES

En la actualidad el entorno educativo requiere de estrategias para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea eficaz, como lo es la Webquest, que juega un papel como estrategia en donde el estudiante se involucra en el reforzamiento de competencias y habilidades que le apoyaran en su quehacer profesional, ya que dicha estrategia se encuadra en algunos elementos los cuales son: Introducción, Tarea, Proceso, Evaluación y Conclusión.

La webquest es un apoyo para el aprendizaje, siempre y cuando los objetivos para el uso de esta herramienta sean específicos y con una metodología bien estructurada. Además se deberá de utilizar una metodología adecuada, y así mismo contar con los docentes comprometidos con su labor, lo cual se resume en el aprendizaje de los estudiantes, así mismo guiar al estudiante para que sea crítico, analítico y reflexivo, para que de ahí parta a la construcción del conocimiento.

Tomando en cuenta lo anterior y en base a los resultados obtenidos se cubrieron los objetivos planteados, ya que como ya lo hemos mencionado es un recurso innovador en el reforzamiento de la gramática del idioma Inglés y que además nos ofrecerá un cambio en las actividades para el Centro de Autoaprendizaje de Idiomas.

Aunque la webquest solo se está planteando inicialmente para los estudiantes de la Licenciatura en Derecho de primer semestre, se pretende más adelante implementarse en los semestres de primero a sexto de las Licenciaturas en Derecho, Psicología y Diseño Gráfico, para la resolución de la problemática planteada, ya que en estos momentos no se puede definir a ciencia cierta si sus resultados resolverán la problemática, pues solo se estará implementando en el primer semestre.

De lo anterior las limitaciones con las que nos pudiéramos encontrar serian, el acceso a internet en todos los equipos del centro de autoaprendizaje, además de los espacios disponibles con los que cuenta dicho centro.

El desarrollar un ambiente de aprendizaje para el idioma Inglés por medio de herramientas como son las Webquest para el aprendizaje se visualiza que este sea más flexible y motivador y es un excelente apoyo para que un estudiante se inicie en el aprendizaje del Idioma Inglés y de esta forma los estudiantes aprendan de manera lúdica y atractiva, siendo también un gran apoyo para el maestro, facilitando el proceso enseñanza-aprendizaje y las actividades que se realizan en el Centro de Autoaprendizaje de Idiomas.

## REFERENCIAS

### Bibliografía

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw Hill.

Umberto Eco, (2001). *¿Cómo se hace una tesis?: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Barcelona:Editorial

Zapata, O. (2005). *Herramientas para elaborar tesis e investigaciones socioeducativas*. México D. F.: Pax México.

### Webgrafía

Area Moreira, M. (2012). WEBQUEST. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. Guía para Docentes. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías (Edullab). Islas Canarias (España). Consultado el 14 de Febrero de 2012 de <http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/>

Crespo M. J. Diseño de recursos multimedia para uso didáctico, consultado el 08 de Abril de 2012 en: [http://ute.uv.es/escolatic/comunicaciones/23\\_EscolaTIC.pdf](http://ute.uv.es/escolatic/comunicaciones/23_EscolaTIC.pdf)

Fernández, M. V. (2006). Las TIC en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera (ILE): una herramienta online y una off-line, *Revista latinoamericana de TECNOLOGIA Educativa*, 5 (2), 409-416

Godeo E. d G. Las TIC y el auto aprendizaje de idiomas en la universidad de la sociedad de la información: la adquisición de gramática y vocabulario en inglés como lengua extranjera recuperada el 11 de Abril de 2012 de: [www.virtualeduca.org/encuentros/barcelona2004/es/actas/17/1.1.25.doc](http://www.virtualeduca.org/encuentros/barcelona2004/es/actas/17/1.1.25.doc)

Godeo E. d G. Las TIC y el autoaprendizaje de idiomas en la universidad de la sociedad de la información: la adquisición de gramática y vocabulario en inglés como lengua extranjera recuperada el 11 de Abril de 2012 de:

[www.virtualeduca.org/encuentros/barcelona2004/es/actas/17/1.1.25.doc](http://www.virtualeduca.org/encuentros/barcelona2004/es/actas/17/1.1.25.doc)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw Hill.

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2229232>

*Investigación pura y aplicada*. (s.f.). Recuperado el 23 de Abril de 2012, de

<http://www.mitecnologico.com/Main/InvestigacionPuraYAplicada>

Juárez Torres, M. d., Hernández Aguilar, E., & Jiménez Calva, E. (s.f.). *La enseñanza del Idioma Inglés con el programa clic y software multimedia en el nivel de educación primaria y primer nivel de educación secundaria*. Recuperado el 17 de Abril de 2012, de

<http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/100.pdf>

Proyecto de investigación. <http://www.udem.edu.co/NR/rdonlyres/ECA9B3F8-484A-4D20-A736-093F25C8B150/0/ComoFormularUnProyectoDeInvestigacion.pdf>

Recopilación de la Información. Consultado el 16 de Abril de 2012 en:

[http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/010926133228-1\\_9.html](http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/010926133228-1_9.html)

Sarmiento S. M. (s.f) Medios, Recursos y materiales multimedia consultado el 19 de Abril de 2012 en: [http://www.tesisenxarxa.net/TESIS\\_URV/AVAILABLE/TDX-0806107-121312//TESISCAP%CDTULO41.pdf](http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_URV/AVAILABLE/TDX-0806107-121312//TESISCAP%CDTULO41.pdf)

Torres Hernández, A. G., Vera Pedroza, A., & Huerta Chua, A. (2006). *EL CADI, UN AMBIENTE VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE*. Recuperado el 14 de abril de 2012 de [http://www.comie.org.mx/congreso/memoria/v10/pdf/area\\_tematica\\_07/ponencias/1221-F.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoria/v10/pdf/area_tematica_07/ponencias/1221-F.pdf)

(s.f.). Recuperado el 2013, de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/659/1/T-UTC-1098.pdf>

Adell, J. (Marzo de 2004). Edutec. Revista Electronica de Tecnología Educativa. Recuperado el 2013, de Internet en el aula: Las Webquest:  
[http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec17/adell\\_16a.htm](http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec17/adell_16a.htm)

Articulo.org. (s.f.). Recuperado el 2013, de  
[http://www.articulo.org/articulo/58191/conozcamos\\_un\\_poco\\_el\\_origen\\_de\\_la\\_lengua\\_ingles\\_a.html](http://www.articulo.org/articulo/58191/conozcamos_un_poco_el_origen_de_la_lengua_ingles_a.html)

Constructivismo. (s.f.). Recuperado el 2014, de  
<http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/constructivismo.htm>

EduTEKA. (13 de Abril de 2002). Tecnologías de Información y Comunicaciones para la enseñanza Básica y media. Recuperado el 2013, de  
<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. (s.f.). Recuperado el 2013, de [http://www.upf.edu/pdi/df/daniel\\_cassany/enfoques.htm](http://www.upf.edu/pdi/df/daniel_cassany/enfoques.htm)

Hidalgo, U. A. (Noviembre de 2013). Programa Institucional de Lenguas. Recuperado el 2014, de  
[http://www.uaeh.edu.mx/adminyserv/gesuniv/div\\_docencia/dui/docs/programa\\_institucional\\_de\\_lenguas\\_21marzo2014.pdf](http://www.uaeh.edu.mx/adminyserv/gesuniv/div_docencia/dui/docs/programa_institucional_de_lenguas_21marzo2014.pdf)

Ortega, J. N. (s.f.). Teoría de la flexibilidad cognitiva y su aplicación a los entornos hipermedia. Obtenido de  
<http://gte2.uib.es/edutec/sites/default/files/congresos/edutec99/paginas/23.html>

Sanchez, J. A. (s.f.). Estadística descriptiva.

Tapia, A. S. (s.f.). Psicología. Recuperado el 18 de Julio de 2013, de <http://alba-sierra8.webnode.es/sistemas-psicologicos/el-cognitivismo/>

Thomas M. Duffy y David H, J. (s.f.). Constructivism and Technology of Instruction.

(2010). Lingüística. En J. F. Verdú, Lingüística y Matemáticas (pág. 60).

Webquest: investigar en la Web. (s.f.). Obtenido de Una propuesta metodologica para usar Internet en el aula: <http://www.aula21.net/tercera/introduccion.htm>

# Anexos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
 DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS ACADÉMICOS  
 DIRECCIÓN DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS  
 CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS DE LA ESCUELA SUPERIOR ACTOPAN



RESULTADOS DE SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS SEMESTRE JULIO-DICIEMBRE 2009  
 ENCUESTAS APLICADAS: 88

No.	VARIABLES	JULIO-DICIEMBRE 2009	
1	Atención del personal	76.99%	😞
2	Limpieza	82.95%	😞
3	Equipos de cómputo, audio y video	69.03%	😞
4	Orientación o asesoría académica	73.30%	😞
5	Sistema de reservaciones	70.17%	😞
6	Mobiliario	73.86%	😞
7	Estado del Material didáctico	65.06%	😞
8	El software de Idiomas	73.86%	😞
9	Puntualidad	76.42%	😞
10	Vinculación con las DES	73.30%	😞
11	Temperatura ambiental	70.74%	😞
12	Capacidad de atención del Centro de Autoaprendizaje Pachuca	72.73%	😞
	<b>Media General</b>	<b>73.20%</b>	😞



ESCALA				
100% Excelente 😄 😊	80-99% Bueno 😊	55-79% Regular 😐	1-54% Deficiente 😞	0% Pésimo 😞 😞

Anexo 1 Resultados de encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas del semestre julio-diciembre 2009. CAI (2009)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
 DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS ACADÉMICOS  
 DIRECCIÓN DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS  
 CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS DE LA ESCUELA SUPERIOR ACTOPAN



RESULTADOS DE SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS SEMESTRE ENERO-JUNIO 2010  
 ENCUESTAS APLICADAS: 183

No.	VARIABLES	JULIO-DICIEMBRE 2009		ENERO-JUNIO 2010	
1	Atención del personal	76.99%	😊	76.78%	😊
2	Limpieza	82.95%	😊	79.51%	😊
3	Equipos de cómputo, audio y video	69.03%	😊	72.54%	😊
4	Orientación o asesoría académica	73.30%	😊	72.27%	😊
5	Sistema de reservaciones	70.17%	😊	69.81%	😊
6	Mobiliario	73.86%	😊	75.41%	😊
7	Estado del Material didáctico	65.06%	😊	64.48%	😊
8	El software de Idiomas	73.86%	😊	74.73%	😊
9	Puntualidad	76.42%	😊	75.14%	😊
10	Vinculación con las DES	73.30%	😊	73.63%	😊
11	Temperatura ambiental	70.74%	😊	66.80%	😊
12	Capacidad de atención del Centro de Autoaprendizaje Actopan	72.73%	😊	72.81%	😊
	<b>Media General</b>	<b>73.20%</b>	😊	<b>72.83%</b>	😊



ESCALA				
100% Excelente 😊😊	80-99% Bueno 😊	55-79% Regular 😊	1-54% Deficiente 😞	0% Pésimo 😞😞

Anexo 2 Resultados de encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas del semestre enero-junio 2010. CAI (2010)



CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS DE LA ESCUELA SUPERIOR ACTOPAN

RESULTADOS DE SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS SEMESTRE JULIO - DICIEMBRE 2010  
ENCUESTAS APLICADAS: 207

No.	VARIABLES	ENERO-JUNIO 2010		JULIO-DICIEMBRE 2010	
		Porcentaje	Emoji	Porcentaje	Emoji
1	Atención del personal	76.78%	😞	78.99%	😞
2	Limpieza	79.51%	😞	82.00%	😊
3	Equipos de cómputo, audio y video	72.54%	😞	78.86%	😞
4	Orientación o asesoría académica	72.27%	😞	74.64%	😞
5	Sistema de reservaciones	69.81%	😞	75.97%	😞
6	Mobiliario	75.41%	😞	77.42%	😞
7	Estado del Material didáctico	64.48%	😞	73.55%	😞
8	El software de Idiomas	74.73%	😞	80.68%	😞
9	Puntualidad	75.14%	😞	77.17%	😞
10	Vinculación con las DES	73.63%	😞	77.42%	😞
11	Temperatura ambiental	66.80%	😞	73.19%	😞
12	Capacidad de atención del Centro de Autoaprendizaje de la Escuela Superior Actopan	72.81%	😞	77.17%	😞
	Media General	72.83%	😞	77.25%	😞



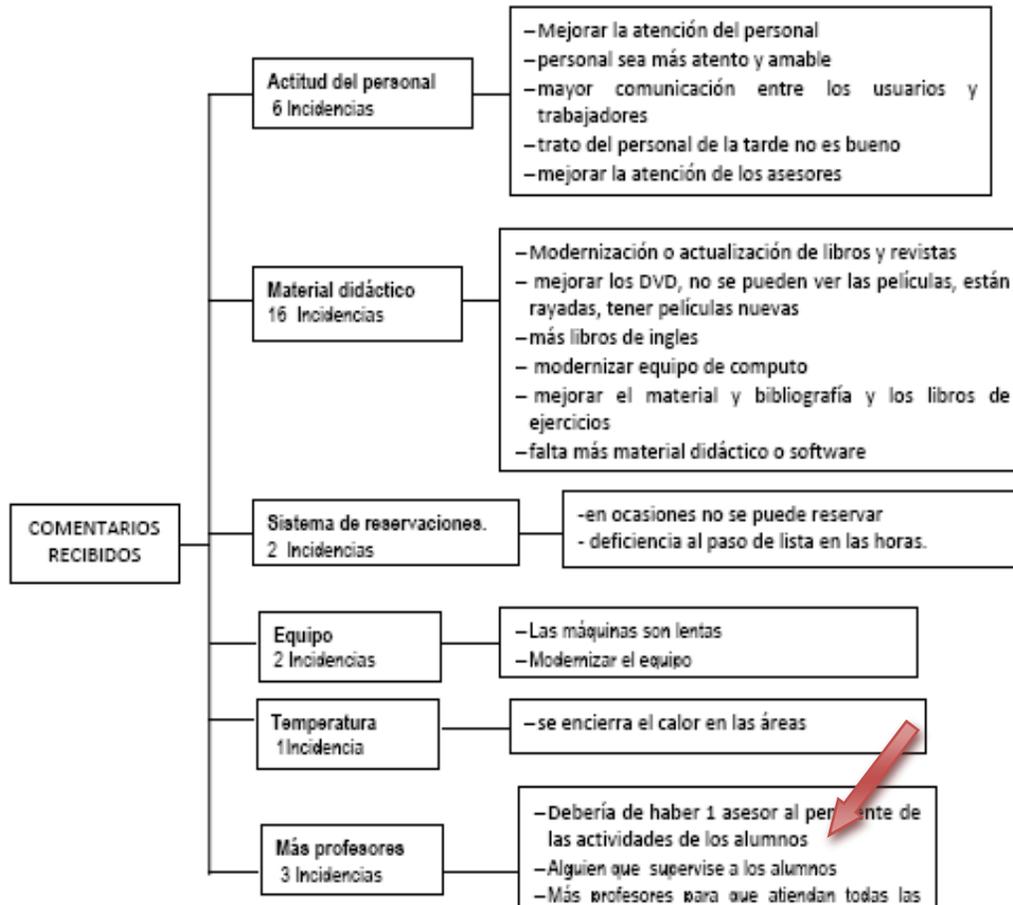
100% Excelente 😊😊	80-99% Bueno 😊	55-79% Regular 😞	1-54% Deficiente 😞	0% Pésimo 😞😞
-------------------	----------------	------------------	--------------------	--------------

Anexo 3 Resultados de encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas del semestre julio-diciembre 2010. CAI (2010)



**CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS DE LA ESCUELA SUPERIOR ACTOPAN**

**DIAGRAMA DE AFINIDAD DE COMENTARIOS RECIBIDOS EN LAS ENCUESTAS APLICADAS  
SEMESTRE JULIO – DICIEMBRE 2009**



– Se recibieron 4 felicitaciones por el centro en general y el servicio.

Elaboró: L.E.L.I Arely Diaz Herrera  
Responsable de Satisfacción del Cliente

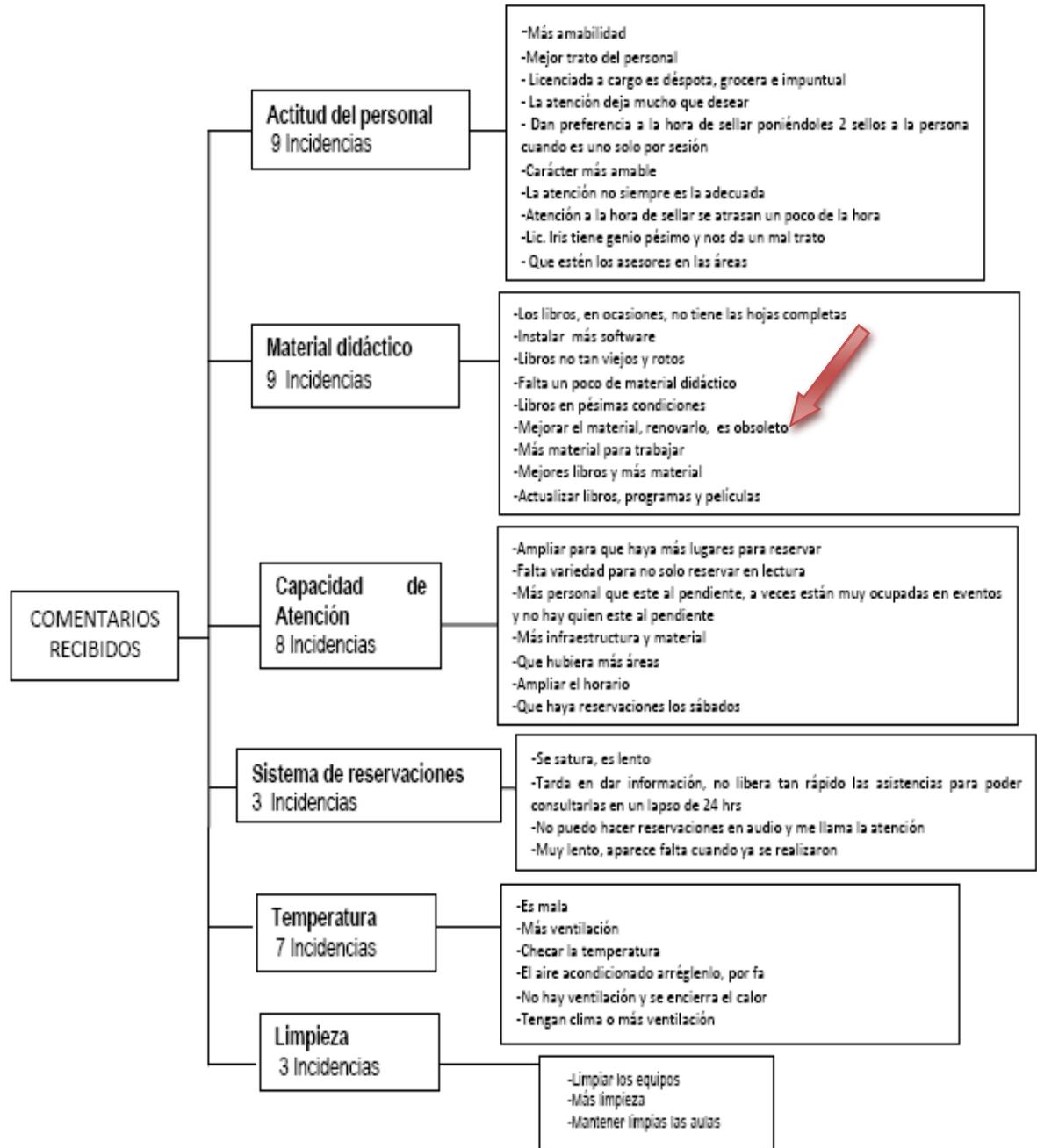


Pachuca Tulancingo Tlahuelilpan Sahagún Actopan Tizayuca Tepeji del Río Huejutla Zimapán

Carretera Pachuca-Tulancingo Km. 4.5, Ciudad Universitaria  
Tel. 71 72000, Exts. 6752, 6753, Fax. 71 72114  
dai@uaeh.edu.mx

**Anexo 4** Diagrama de afinidad sobre los resultados de las encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas durante el semestre julio- diciembre 2009. CAI (2009)

**CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS DE LA ESCUELA SUPERIOR ACTOPAN**  
**DIAGRAMA DE AFINIDAD DE COMENTARIOS RECIBIDOS EN LAS ENCUESTAS APLICADAS**  
**SEMESTRE ENERO – JUNIO 2010**

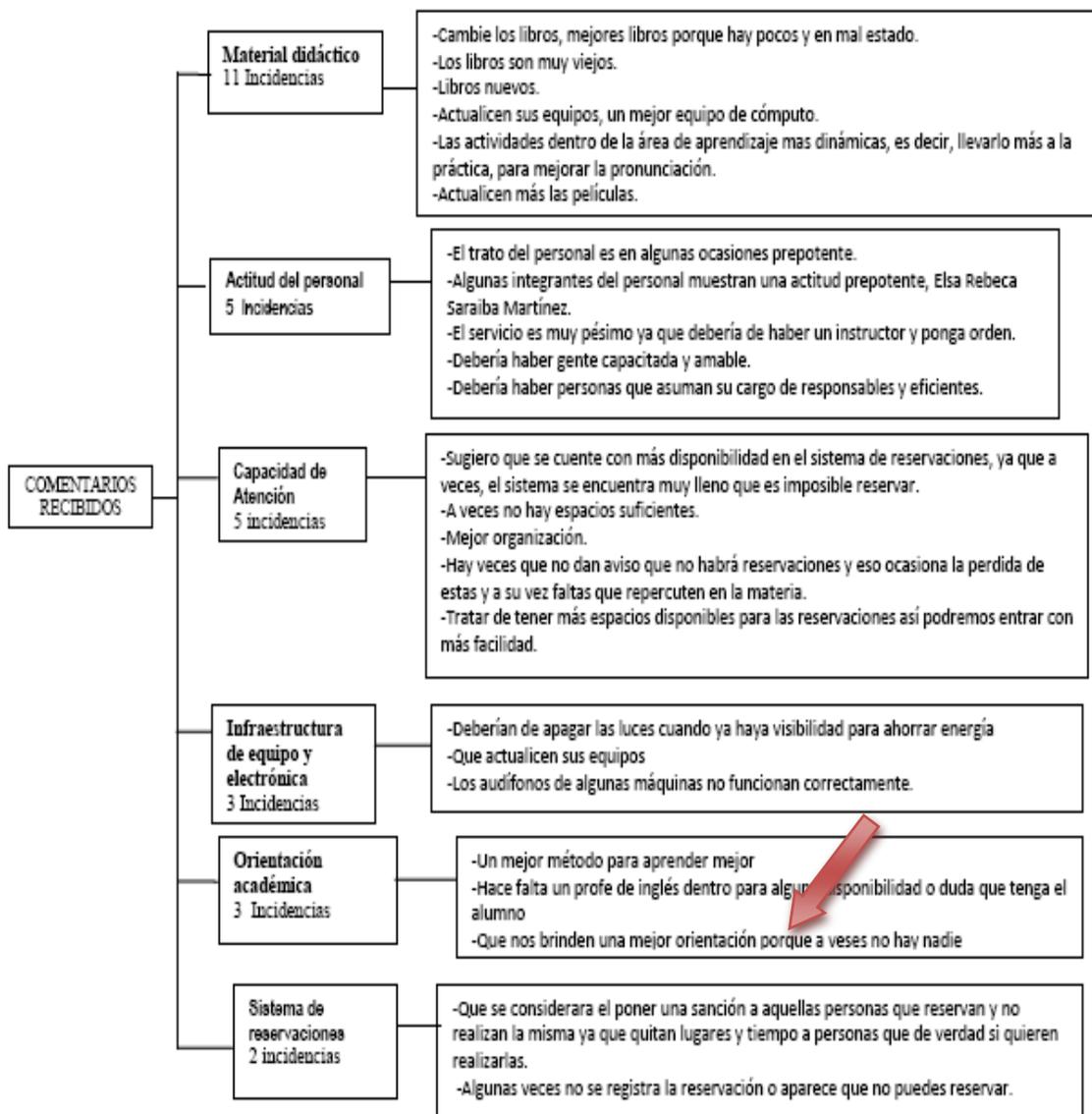


- Se recibieron 8 felicitaciones por el buen servicio, instalaciones y por el personal eficiente, despeja dudas y son competentes.

**Anexo 5** Diagrama de afinidad sobre los resultados de las encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas durante el semestre enero-junio 2010. CAI (2010)



**CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS DE LA ESCUELA SUPERIOR ACTOPAN  
 DIAGRAMA DE AFINIDAD DE COMENTARIOS RECIBIDOS EN LAS ENCUESTAS APLICADAS  
 SEMESTRE JULIO-DICIEMBRE 2011**



Se recibieron 10 felicitaciones por el buen servicio.

**Anexo 6** Diagrama de afinidad sobre los resultados de las encuestas a usuarios del Centro de Autoaprendizaje de Idiomas durante el semestre julio- diciembre 2011. CAI (2011)

RESERVATION NUMBER	SERVICE/ AREA	MATERIAL / ROUTE	TOPIC	ACTIVITY
1	Software de Idiomas/ Multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computo/Inicio/ Autoaprendizaje/ American Shine/ American Shine 1/ 1.- PEOPLE AND PLACES grammar pop up 1 personal pronouns, possessives and adjectives</li> <li>• Computo/ Autoaprendizaje/ Interchange/ Level 1/Main Contents/ Unit 1, First day at class: 3. Get the picture, 8. Grammar Is it <b>IS</b> or is it <b>ARE</b>?</li> </ul>	USEFUL VOCABULARY	Copy the exercises and answer them
	Reading Area	Suggested Book: ELEMENTARY VOCABULARY. B.J Thomas 1.-The family page 3 2.-Adjectives describing characters page 42		Copy the 2 exercises and answer them
2	Software de Idiomas/ Multimedia.	Computo/ Inicio/ Autoaprendizaje/ Interchange IC3-3/ Video	PERSONAL INFORMATION	Listen and write what do they do? And where are they?
	Reading Area	Suggested Book: *ADVANCED VOCABULARY AND IDIOMS. B.J. Thomas, pages 71-72  *FACE 2 FACE, Elementary student book, Pag. 6 y 7, Ex. 5 y 7		Copy the exercises of the pages  Copy and complete the conversation in ex 5, and complete the sentences of exercise 7.
3	Reading Area.	Suggested Book: GATEWAYS 1 (student book) unit 10, pages 68-69	SIMPLE PRESENT	Read and write what do the people in your family do during the day? Do the exercise of the pages given
4	Software de Idiomas/ Multimedia.	Multimedia/ Audio/ Inicio/ Autoaprendizaje/ Electronic presentation/ Song	EXCHANGING PERSONAL INFORMATION	Listen, answer and copy all the exercises

RESERVATION NUMBER	SERVICE/ AREA	MATERIAL / ROUTE	TOPIC	ACTIVITY
	Multimedia.	(don't speak)	<b>N</b>	
	Software de Idiomas/ Multimedia.	Computo/ Inicio/ autoaprendizaje/ Interchange IC3-3 pdf3/ dream date		Listen and answer: Do you like the exercise? Why? And Why not? Write some known phrases.
5	Software de Idiomas/ Multimedia.	Computo/ inicio/ autoprendizaje/ virtual disc/ Grammar 3d/ Number 32/ there + be.	<b>THERE IS / ARE</b>	Copy and answer the exercises
6	Software de Idiomas/ Multimedia.	Multimedia/ Computo/ Inicio/ Autoaprendizaje/American Shine/ American Shine 1 5.- TIME AND SPACE. Grammar pop up. Simple present, routines, adverbs of frequency.	<b>ROUTINES AND ABILITIES</b>	Copy and answer the exercises
	Software de Idiomas/ Multimedia.	Multimedia/ Computo/ Inicio/ Autoaprendizaje/Interchange ICE3-1/		Answer the test 1, 2, 3 and 4. Copy and answer the exercises
	Software de Idiomas/ Multimedia.	Multimedia/ Computo/ Inicio/ Autoaprendizaje/ Virtual disc/ Grammar Multimedia 3D/ 13.- Modals Ability And Habit		Copy and answer the exercises
7	Software de Idiomas/ Multimedia.	Multimedia/ Computo/ Inicio/ Autoaprendizaje/ American Shine/ American Shine 1 1.- PEOPLE AND PLACES: grammar pop up 2 simple present affirmative (like ,love, hate , live, speak) 6.- FREE TIME: Grammar pop up 1 like, love, hate + ing; at + ing	<b>LIKES AND DISLIKES</b>	Copy and use the verbs that are in the exercise.
	Karaoke	Suggested Song: EVERYBODY'S FOOL		Sing, copy and translate the song
	Reading Area	Gateways 1, Student book, Pag. 74		Copy one of the texts in page 74, and then do a

RESERVAT ION NUMBER	SERVICE/ AREA	MATERIAL / ROUTE	TOPIC	ACTIVITY
				similar exercise about you.
<b>8/9</b> (This activity is designed for 2 hours: 2 sessions of 1 hour)	<b>Software de Idiomas/ Multimedia</b>	Video/ Inicio/ Video/ Movie/ Movies suggested: -"WHAT HAPPENS IN VEGAS" -"HANNA MONTANA"	<b>CONTINUOUS PRESENT</b>	Watch the movie and write some sentences and questions about likes and dislikes. Listen and copy known phrases about continuous present, affirmative, negative and some questions.
<b>10</b>	<b>Software de Idiomas/ Multimedia</b>	Multimedia/Audio/ Inicio/ Audio/ Atlas, Work Book 1 Grape Vine Level 1	<b>PRESENT PROGRESSIVE</b>	Listen and write all the exercises.
	<b>Karaoke</b>	Suggested Song: DUST IN THE WIND		Sing and write the phrases in present continuous.

**Anexo 7** Actividades del Manual del Centro de Autoprendizaje de Idiomas, para primer semestre. (Actopan, 2010)

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN

Centro de Autoaprendizaje de Idiomas

Nombre: \_\_\_\_\_ Num. de Cuenta.: \_\_\_\_\_ Licenciatura: \_\_\_\_\_

TOPIC: \_\_\_\_\_

**ACTIVITY:**

SKILL S  Gramm Readin Writing Listenir	<b>G CL EE CA</b>	AREAS  Karaoke Multimedia Sala Lectura Video	<b>KA CI LI VI</b>		Reservation number: _____  Date: _____ _____  Hour: _____ _____  Material: _____ _____  Skill (    )  Area (    )

Anexo 1 Formato para realizar las actividades del Manual del Centro de Autoprendizaje de Idiomas (Actopan, 2010)

A continuación se muestra el manual que actualmente se utiliza para dichas actividades de los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN  
Centro de Autoaprendizaje de Idiomas  
English Academy

ENGLISH **1** *one*

Activities Self Learning Book  
(*ASELLBOOK*)

This ASELLBOOK belongs to:

<b>Name:</b>		<b>Account Number:</b>
<b>Career:</b>	<b>Semester:</b>	<b>Group:</b>

*If you find it, please return it to the owner. Thank you.*

Anexo 8 Portada del manual de reservaciones actual. (Actopan, Activities Self Learning Book, 2014)



RECOMMENDATIONS:

**WHEN YOUR MAKE YOUR RESERVATION**

Be sure that your reservation is made hour by hour  
Check the area, day, hour and position assignment.  
You are allowed to make until 2 reservations (2 hours) a day.



**INTO SELF-LEARNING AREA**

You must be on time  
You must present your university id.  
Don't forget to take with you a pen or a pencil and your Activities Self Learning Book (ASELLBOOK)  
You are not allowed to enter with any kind of food or drinks.  
You mustn't get in with your bag pack.  
You are not allowed to use any kind of lap top, mobile or iPod.  
You must be quite into the area.  
It is important that you know if you need help, you can ask it to the people in charge.  
When you finish your activity be sure of leaving the used material in good conditions and in the correct place.  
To get your seal, you must present your **ended activity** to the person in charge of the area.  
This area is yours, so use it as much as possible.

**IN THE ASELLBOOK**

Always write all your data in each one of the activities  
You have to make your reservations in different areas; don't always use the same one.  
Try to work on your weakest skill.  
Don't forget that you have to hang in one reservation a week, starting on the second course week.





11	<p><b>Reading Area</b>          Suggested Books:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Skyline 1, picture of page 42</li> <li>✓ Touchstone, picture of page 54</li> <li>✓ American Shine, picture of page 35</li> <li>✓ The new Cambridge English course, Picture of page 34, exercise 2</li> <li>✓ Face to face elementary student's book, picture of page 40</li> </ul>	<p>Describe the picture using there is, there are, there isn't there aren't and preposition of place (in, on, under, near, next to, behind, opposite, in front of, etc.)          Your written response should be a text of at least 80 words long.</p>
12	<p><b>Reading Area</b>  <u>Suggested books:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Grammar spectrum 1, pages 84 to 87</li> <li>✓ The new Cambridge English course, page 66</li> </ul>	<p>Choose one book and copy the Comparative and superlative table. Also look and write 5 sentences where you use comparatives and superlatives.</p>
13 and 14	<p><b>Video Grupal</b>  <i>Free Reservation with your teacher</i></p>	<p>Read the information and do your activity about the movie</p>
15	<p><b>Reading Area</b>  <u>Suggested books:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ English Grammar in use, page 5</li> <li>✓ Grammar Spectrum 1, pages 10 to 13</li> <li>✓ Face to Face, Elementary Student, page 22-25</li> </ul>	<p>Choose one book and copy two exercises from page and answer it.          If you have time, copy and complete another exercise.</p>
16 and 17	<p><b>Software de Ingles/ Video</b>  <u>Suggested films:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ What happens in Vegas</li> <li>✓ Hanna Montana</li> <li>✓ Harry potter</li> <li>✓ Garfield</li> </ul>	<p>Answer the questions while watching the movie</p>
18	<p><b>Reading Area</b>  <u>Suggested books:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Grammar spectrum 1, page 52</li> <li>✓ Skyline1, page 55</li> </ul> <p>English Grammar in use, page 52</p>	<p>Read and write the explanation about the use of the modal CAN from page 52.          Write at least 10 sentences about yourself, describing your skills.          Also, write at least 5 sentences about what you can't do inside the school.</p>
19 and 20	<p><b>Software de Idiomas/Computo/Video</b>  <u>Suggested film:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Spiderman</li> <li>✓ Avatar</li> <li>✓ Up</li> <li>✓ Killers</li> </ul>	<p>Watch a Movie and answer the questions.</p>



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN  
CENTRO DE AUTOAPRENDIZAJE DE IDIOMAS**



Reservation	Area-Route	Activity
1 and 2	<b>Software de Idiomas/Computo/Video</b> Suggested film: ✓ Kung Fu panda	Watch a Movie and answer the questions.
3	<b>Software de Idiomas/Computo/electronic presentation/Don't speak</b>	Check the presentation of the song. Copy and answer two exercises.
	<b>Software de Idiomas/Audio/PILE/Introducing yourself</b>	Copy and answer the exercises
	<b>Software de Idiomas/English Learning/Tell me more/Crear nueva cuenta/Continuar la formación/Nivel 1/Modo Guiado/Introductions 1</b>	Do and copy the exercises Asociación de palabras Palabra correcta Ejercicio de gramática
4	<b>Reading Area</b> Suggested books: ✓ Skyline1, page 12 ✓ Face to face, elementary student's book, page 11, ex. 8 ✓ Touchstone 1, Student's Book, page 7, ex. 4	Copy the form of given page and complete it with your personal information.  Write the questions that you used to obtain personal information.
	<b>Reading Area</b> Vocabulary in practice 1, to Glennis Pye, page 12 ex. A, page 17 ex. E and F	Copy the exercises and answer them
5 and 6	<b>Software de Idiomas/Computo/Video</b> Suggested film: ✓ Harry Potter ✓ Madagascar ✓ Avatar	Watch a Movie and answer the questions.
7 and 8	<b>Video Grupal</b> Suggested Films: ✓ Iron man ✓ The Switch ✓ Spiderman ✓ Hitman ✓ Transformers	Choose some actors or actresses who appear in that movie and do your activity
9 and 10	<b>Karaoke</b> Suggested songs: Fool Again, Love me do	Sing the song that your teacher choose and write in list the vocabulary that you find about parts of the body, family, clothes, furniture, and adjectives (colors, sizes, people description, characteristics etc.) Also write the lyrics of the song that you liked most.

**Anexo 10 Formato para realizar las actividades del Manual del  
(Actopan, Activities Self Learning Book, 2014)**



Nombre: \_\_\_\_\_ Num. de Cuenta.: \_\_\_\_\_ Licenciatura: \_\_\_\_\_

Plan my self-learning session. Language skill   Listening _____ Speaking _____ Reading _____ Writing _____ Pronunciation _____ Grammar _____ Vocabulary _____ Topic: _____ Language Competence: _____	
Development of myself learning Activity:  Instructions: Answer the questions.  <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>1. - What is the name of Po's father?            a).- Zang    b).- Zeng    C).- Mr. Ping    d).- Mr. Pong</p> <p>2. - Who teaches Po kung fu?            Your answer: _____</p> <p>3. - Which of the following is not a member from the Furious Five?            a).- Shifu    b).- Viper    c).- Tigress    d).- Monkey</p> <p>4. - Who is the evil snow leopard that wants to be the Drangon Master?            a).- Tai Gress    b).- Tai Chi    c).- Tai Lung    d).- Tai Wan</p> <p>5. - What Method does Mater Shifu finally use to teach Po?            Your answer: _____</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>	
	
<b>Reservation number:</b> _____ <b>Date:</b> _____ <b>Hour:</b> _____ <b>Material:</b> _____ <b>Type of activity:</b> (Summary) (True/False) (Choose the word) (Complete-correct sentence) (Match Columns) (Fill the blank) (multiple choice) Other	<b>Self-Assessment of my activity:</b> Very Good _____  Good _____  Not Good _____  Why? _____



Anexo 11 Formato para realizar las actividades del Manual de Autoaprendizaje actual.  
 (Actopan, Activities Self Learning Book, 2014)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN

¶

¿La institución cuenta con un manual de actividades para la asignatura de Inglés I?¶

Si:  → → No:

¶

¿Haces uso del manual que ofrece el área de autoaprendizaje?¶

Si:  → → No:

¶

¿El manual cubre las diferentes habilidades de aprendizaje del segundo idioma?¶

Si:  → → No:

¶

¿Las actividades a desarrollar son interactivas para un mejor aprendizaje?¶

Si:  → → No:

¶

¿Las actividades a desarrollar están en línea para una mejor un reforzamiento?¶

Si:  → → No:

**Anexo 12** Encuesta aplicada a los académicos y estudiantes de la Escuela Superior de Actopan