



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
COLEGIO DE POSGRADO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**Paquete de material digital elaborado en *eXeLearning*
para la Mediateca del CCH Azcapotzalco como apoyo
para la asignatura de inglés III**

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

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

P r e s e n t a

Sandra López Suárez

Director de proyecto terminal
MTIC Jorge Stefan Cruz León



Pachuca de Soto, Hidalgo.

Febrero, 2020



Sandra López Suarez,
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa
Presente:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Paquete de material digital elaborado en eXeLearning para la Mediateca del CCH Azcapotzalco como apoyo para la asignatura de inglés III", con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: MTRO. SERGIO OLGUÍN AGUIRRE.

PRIMERVOCAL: MTRO. JORGE STEFAN CRUZ LEÓN.

SECRETARIO: MTRA. ELIZETH MORALES VANEGAS.

SUPLENTE 1: DRA. MA DE LOURDES HERNÁNDEZ AGUILAR.

SUPLENTE 2: MTRO. FERNANDO GUTIÉRREZ ASCENCIO

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca, Hgo., a 20 de febrero de 2020.

Mtro. Sergio Olguín Aguirre
Coordinador de la Maestría en Tecnología Educativa



DEDICATORIA

Esta tesis la quiero dedicar:

*A Úrsula y Ulises,
...a quienes amo profundamente.*

*A mis padres,
...a quienes debo lo que hoy soy. La fuente de mi admiración y gratitud hacia ustedes
es inagotable.*

*A Jorge,
...por su ayuda en este proceso, su amor y paciencia infinita.*

*A mi Tío,
...por su apoyo constante y presencia fundamental.*

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo por brindarme la oportunidad de ingresar a su sistema de universidad virtual para concretar el presente proyecto, así como a mi director de tesis y a todos aquellos que contribuyeron de manera directa o indirecta a la culminación de este anhelo.

ÍNDICE GENERAL

I.	PRESENTACIÓN.....	10
II.	DIAGNÓSTICO.....	11
	II.1. Análisis FODA.....	15
III.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
IV.	JUSTIFICACIÓN.....	26
V.	OBJETIVOS.....	27
	V.1. Objetivo general.....	27
	V.2. Objetivos específicos.....	27
VI.	FUNDAMENTO TEÓRICO.....	28
	VI.1. Las TIC en el bachillerato.....	28
	VI.2. Enseñanza y aprendizaje del inglés mediados por TIC.....	29
	VI.3. Delimitación semántica.....	32
	VI.4. Objetos de aprendizaje.....	34
	VI.5. Características de los objetos de aprendizaje.....	35
VII.	PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO.....	37
	VII.1. Modelo de diseño instruccional ADDIE.....	37
	VII.2. Fase 1: Análisis.....	38
	VII.2.1. Instrumento de recolección de información.....	38
	VII.2.2. Análisis de resultados.....	38
	VII.3. Fase 2: Diseño.....	42
	VII.3.1. Diseño pedagógico del producto.....	42

VII.3.2. Diseño técnico del producto.....	45
VII.4. Fase 3. Desarrollo del producto.....	47
VIII. Paquete de material digital educativo dirigido a los alumnos del tercer semestre de Inglés del CCH Azcapotzalco.....	53
VIII.1.Guión técnico.....	53
VIII.2.Guión de contenido.....	58
IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN.....	72
X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	74
XI. CONCLUSIONES.....	75
REFERENCIAS.....	80
RELACIÓN DE ANEXOS	
Anexo I	
Anexo II	
Anexo III	
Anexo IV	
Anexo V	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Parte del listado de links de los paquetes didácticos de Inglés 1 y 2 ofertados por la Mediateca del CCH Azcapotzalco.

Figura 2. Organización por módulos de *Portal English Media*.

Figura 3. Organización de habilidades de la lengua en *Portal English Media*.

Figura 4. Alumnos esperando ingresar a la Mediateca del CCH Azcapotzalco.

Figura 5. Nivel de idioma de los alumnos que asisten a Mediateca.

Figura 6. Razones para asistir a la Mediateca.

Figura 7. Porcentaje de asistencia a talleres.

Figura 8. Porcentaje de asistencia a asesorías.

Figura 9. Uso de materiales digitales de editoriales.

Figura 10. Uso de *Software Tell me more/ Speex*.

Figura 11. Porcentaje de material utilizado.

Figura 12. Sugerencias de actividades o material.

Figura 13. Nodos o unidades

Figura 14. Secciones

Figura 15. Actividades

Figura 16. Sección de gramática de la Unidad I.

Figura 17. Estilo *Tknika*.

Figura 18. Portada

Figura 19. Propósito general y conocimiento previo

Figura 20. Portada Unidad I.

Figura 21. Página de Bienvenida.

Figura 22. Propósito de la Unidad I.

Figura 23. Páginas de cada sección de la Unidad I.

Figura 24. Página de contacto.

Figura 25. Página de referencias.

Figura 26. Pie de foto.

Figura 27. Actividad 1. Crucigrama

Figura 28. Actividad 2. Sopa de letras.

Figura 29. Actividad 3. Relación de conceptos.

Figura 30. Actividad 4. Completar oraciones.

Figura 31. Infografía en *Piktochart*

Figura 32. Audio en *Soundcloud*.

Figura 33. Audio en *Soundcloud*.

Figura 34. Presentación en *Power Point*

Figura 35. Presentación en *Power Point*.

Figura 36. Ejercicios gramaticales de rellenar huecos y ejercicio de opciones desplegables.

Figura 37. Ejercicio de verdadero/falso

Figura 38. *Quiz*

Figura 39. Colocación de subtítulos.

Figura 40. Completar con adjetivos.

Figura 41. Opción múltiple

Figura 42. Verdadero/Falso.

Figura 43. Ejercicio 1 de audio.

Figura 44. Ejercicio 2 de audio.

Figura 45. Video de *Youtube*

Figura 46. Actividad en *Educaplay*.

Figura 47. Actividad 1 de *Writing*

Figura 48. Rúbrica de la Actividad 1 de *Writing*

Figura 49. Actividad 2 de *Writing*.

Figura 50. Rúbrica de la Actividad 2 de *Writing*.

Figura 51. Actividad 1 de *Speaking*

Figura 52. Rúbrica de la Actividad 1 de *Speaking*

Figura 53. Actividad 2 de *Speaking*

Figura 54. Rúbrica de la actividad 2 de *Speaking*

Figura 55. Cuestionario Scorm

Figura 56. Lista de cotejo de autoevaluación de la Unidad I.

Figura 57. Relación de imágenes con sonidos.

Figura 58. Video *Quiz*

Figura 59. Mapa mental en *Xmind Zen*.

Figura 60. Crucigrama en *Educaplay*

Figura 61. Elección de múltiple en *eXeLearning*

Figura 62. Documento en PDF en *eXeLearning*

Figura 63. Completar espacios en *H5P*

Figura 64. Arrastrar palabras en *H5P*

Figura 65. Juego del ahorcado en *eXeLearning*

Figura 66. Ordenar palabras en *H5P*

Figura 67. Grabación de voz en *H5P*

Figura 68. Señalar palabras en *H5P*

Figura 69. Examen final en PDF

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Acreditación, Reprobación y Deserción en las Asignaturas del primer año, Generación 2015 (Ciclo escolar 2015).

Tabla 2. Acreditación, Reprobación y Deserción en las Asignaturas del primer año, Generación 2014 (Ciclo escolar 2014).

Tabla 3. Registro de alumnos usuarios de mediatecas 2010-2013.

Tabla 4. *Idevices de eXeLearning.*

Tabla 5. Gráfico de guión técnico-didáctico.

Tabla 6. Temática de la asignatura de Inglés III.

Tabla 7. Contenidos temáticos de Inglés III.

RESUMEN

Desde el 2009, en el Colegio de Ciencias y Humanidades de la UNAM se imparte la materia de Inglés como segunda lengua. Este hecho ha conllevado una serie de acciones encaminadas a fortalecer el aprovechamiento de los alumnos mediante el uso de espacios como la Mediateca y los laboratorios de idioma. No obstante, de acuerdo con informes de la institución, el desempeño de los alumnos, especialmente de aquellos que cursan el tercer semestre, resulta poco satisfactorio.

A partir de esta situación se deriva la siguiente pregunta de investigación: ¿Los alumnos del tercer semestre de Inglés están aprovechando de forma óptima los recursos que les ofrece la Mediateca del CCH Plantel Azcapotzalco? Bajo esa premisa se desarrolla el presente proyecto cuyo objetivo es atender las necesidades de los usuarios que cursan la asignatura de Inglés III, mediante un paquete de material digital educativo basado en el Programa de Estudios de la materia que contribuya al aprovechamiento óptimo de los recursos que ofrece la Mediateca del plantel.

Para la realización del proyecto, se toma como base un instrumento de obtención de información elaborado a partir de los criterios y fases de construcción de instrumentos de Corral (2010) para determinar el uso que los alumnos de Inglés III hacen de la Mediateca a partir de sus necesidades y del material existente. En el presente documento se detalla las fases de análisis, diseño, implementación y evaluación que se siguieron para detectar los aspectos fundamentales del proyecto que debían ser atendidos a fin de lograr un producto de calidad.

El resultado es un paquete de material educativo desarrollado con el software libre de *eXeLearning* que se caracteriza, entre otros aspectos, por una variedad de actividades y ejercicios, un manejo sencillo en el que destaca la organización de los contenidos en áreas de conocimiento y habilidades de la lengua, además de formas de evaluación y autoevaluación.

Por último, el presente proyecto abre la posibilidad de crear paquetes de material digital educativo para el resto de las asignaturas de la materia de Inglés a través de grupos de trabajo colegiado en el CCH Azcapotzalco.

ABSTRACT

Since 2009, the Science and Humanities College (CCH) of the National Autonomous University of Mexico has taught the subject of English as a second language. This has involved a series of actions aimed at strengthening students' academic achievement through the use of the school infrastructure such as the Media library and the language laboratories. However, according to the institution's reports, the performance of students, especially those in the third semester, is unsatisfactory.

From this situation, the following research question arises: Are students in the third semester of English making optimal use of the resources offered by the Media Library of CCH Azcapotzalco? Under this premise, the present project is developed, which aims to meet the needs of users of English III through a package of educational digital material based on the Program of Studies of the subject that can contribute to the optimal use of the resources offered by the Campus Media Library.

To determine the use that English III students make of the Media Library from their own needs and existing material, an instrument for obtaining information was designed based on the criteria and phases of constructing instruments by Corral (2010). The present document details the phases of analysis, design, implementation and evaluation that were followed to identify the fundamental aspects of the project that needed to be addressed in order to achieve a quality product.

The result is a package of educational material developed with the free software of *eXeLearning* that is characterized, among other aspects, by a variety of activities and exercises, a simple management in which the organization of the contents stands out in

areas of language knowledge and skills, as well as forms of assessment and self-assessment.

Finally, for teachers' work groups, this project opens the possibility of creating packages of educational digital material for the rest of the English subjects.

I. PRESENTACIÓN

El propósito del proyecto titulado “Paquete de material digital elaborado en *eXelearning* para la Mediateca del CCH Azcapotzalco como apoyo para la asignatura de Inglés III” es diseñar un paquete de material educativo digital que complemente y sirva de apoyo a los cursos presenciales de los alumnos del tercer semestre de Inglés III del Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Azcapotzalco. Este proyecto corresponde a la línea 2 de aplicación innovadora del conocimiento denominada “Aplicación Didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación”. El alcance del proyecto, con base en la Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal (Hernández *et al.*, 2009) para programas educativos de posgrado con orientación profesional de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, corresponde a la 3ª Opción: Propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación. De ahí que el proyecto solo comprenda el diseño y desarrollo de la propuesta, para lo cual se incluye una descripción completa de los elementos y estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados.

El paquete estará dirigido a los alumnos del tercer semestre del Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Azcapotzalco. Por consiguiente, su diseño y elaboración estarán basados en el Programa de Estudios de Inglés III, el cual está constituido por cuatro unidades. De ahí que el diseño y la elaboración de las actividades de aprendizaje respondan al propósito general de la asignatura y al propósito de cada unidad, las cuales se componen a su vez de cuatro aprendizajes que indican lo que los alumnos deben lograr en cuanto a la adquisición de conceptos, procedimientos, actitudes y valores. (Programa de Estudios, 2012,).

Criterios para el diseño, selección y elaboración del material: A fin de lograr cada aprendizaje, las actividades se basarán en una temática compuesta por los tres tipos de conocimiento propuestos en el Programa de Estudios: conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Conceptuales: Se refieren a los elementos formales de la lengua: el léxico (vocabulario y frases comunes); la gramática (el conocimiento formal de la lengua) y la fonética (selección de aspectos de pronunciación en nivel de reconocimiento y de producción).

Procedimentales: Abarcan el dominio del discurso, actos de habla y funciones comunicativas.

Actitudinales: Se refieren a un conjunto de habilidades, estrategias y actitudes. Incluyen componentes sociolingüísticos y habilidades generales dirigidas a desarrollar la autonomía del aprendizaje.

II. DIAGNÓSTICO

El modelo educativo del CCH tiene como uno de sus propósitos la formación de estudiantes autónomos, actores de su propio aprendizaje. Para tal fin, la institución ofrece espacios físicos y virtuales (plataformas, aulas interactivas, laboratorios de idiomas y mediatecas). Por consiguiente, se espera que el profesor cree sus propias estrategias para que los alumnos logren los aprendizajes de una forma más interactiva; y que el trabajo que realicen específicamente en la Mediateca del plantel contribuya a reforzar sus conocimientos y desarrollar su autonomía. No obstante, el Programa de Estudios destaca el hecho de que el uso de los recursos didácticos y tecnológicos que el profesor encuentra en el CCH está en vías de lograr una correspondencia con los Programas de Estudios de la materia (p.17).

En este sentido, este proyecto contribuirá a lograr dicha correspondencia con el Programa de Inglés III y a promover la formación de estudiantes autónomos, así como a apoyarlos a enfrentar con éxito el último nivel de la asignatura (Inglés IV). Al respecto, cabe mencionar que, de acuerdo con el Informe del año 2015 de la Gestión Directiva del CCH, en sus anexos sobre acreditación, reprobación y deserción en las asignaturas correspondientes al primer y segundo años escolares, los alumnos del tercer y cuarto semestres de Inglés presentan los mayores índices de reprobación y deserción en el Colegio (Ver Tabla 1 y Tabla 2).

Tabla 1. *Acreditación, Reprobación y Deserción en las Asignaturas del primer año, Generación 2015 (Ciclo escolar 2015).*

Asignatura		Inscritos	Acreditados		Reprobados		No se presentaron	
1	Matemáticas III (Álgebra y Geometría)	18,029	12,055	67%	3,386	19%	2,588	14%
2	Física I	18,038	13,954	77%	2,317	13%	1,767	10%
3	Biología I	18,028	14,549	81%	2,056	11%	1,423	8%
4	Historia de México I	18,029	14,815	82%	1,553	9%	1,661	9%
5	TLRIID III	18,038	14,290	79%	1,763	10%	1,985	11%
6	Francés III	1,886	1,433	76%	213	11%	240	13%
7	Inglés III	16,152	13,268	82%	1,360	8%	1,524	9%
8	Matemáticas IV (Álgebra y Geometría)	17,944	12,252	68%	2,258	13%	3,434	19%
9	Física II	17,944	13,788	77%	1,801	10%	2,355	13%
10	Biología II	17,943	14,259	79%	1,538	9%	2,146	12%
11	Historia de México II	17,943	14,039	78%	1,537	9%	2,367	13%
12	TLRIID IV	17,944	13,654	76%	1,511	8%	2,779	15%
13	Francés IV	1,873	1,303	70%	166	9%	404	22%
14	Inglés IV	16,070	12,844	80%	1,083	7%	2,143	13%
Segundo año		215,861	166,503	77%	22,542	10%	26,816	12%

Tabla 2. *Acreditación, Reprobación y Deserción en las Asignaturas del primer año, Generación 2014 (Ciclo escolar 2014).*

Asignatura		Inscritos	Acreditados		Reprobados		No se presentaron	
1	Matemáticas I (Álgebra y Geometría)	18,126	13,984	77%	3,253	18%	889	5%
2	Taller de Cómputo	18,099	15,562	86%	1,453	8%	1,084	6%
3	Química I	18,126	14,776	82%	2,240	12%	1,110	6%
4	Historia Universal Moderna y Contemporánea I	18,127	15,274	84%	2,054	11%	799	4%
5	TLRIID I	18,126	15,067	83%	2,052	11%	1,007	6%
6	Francés I	1,947	1,689	87%	152	8%	106	5%
7	Inglés I	16,181	14,490	90%	1,077	7%	614	4%
8	Matemáticas II (Álgebra y Geometría)	18,060	13,087	72%	2,795	15%	2,178	12%
9	Química II	18,060	13,816	77%	2,149	12%	2,095	12%
10	Historia Universal Moderna y Contemporánea II	18,060	14,761	82%	1,557	9%	1,742	10%
11	TLRIID II	18,060	14,501	80%	1,877	10%	1,682	9%
12	Francés II	1,932	1,504	78%	192	10%	236	12%
13	Inglés II	16,128	13,842	86%	1,094	7%	1,192	7%
Primer año		199,032	162,353	82%	21,945	11%	14,734	7%

Por tal motivo, el paquete de material digital educativo que se espera obtener como producto de este proyecto se enfocará a los alumnos del tercer semestre, quienes presentan bajo rendimiento y cuyas posibilidades de acreditar Inglés IV se ven disminuidas.

En cuanto a la viabilidad del tema, existen las condiciones para que éste pueda ser aplicado pues el Colegio cuenta con los servicios y la infraestructura en tecnologías de la información. Además de los espacios físicos y virtuales antes mencionados, es importante resaltar que, en la enseñanza de lenguas, las mediatecas contribuyen sin duda al desarrollo de la autonomía del alumnado puesto que, como indica el Programa de Estudios, su objetivo es incentivar la práctica, el reforzamiento y/o consolidación del aprendizaje de una lengua, todo ello bajo la iniciativa de los estudiantes.

En este escenario, se debe alentar y promover el uso de las mediatecas de manera que los alumnos recurran a este apoyo de forma libre, es decir, no deberían verse obligados a utilizar este recurso. Lamentablemente, a decir de algunos de ellos, sus profesores les piden cumplir un número de horas de asistencia a la Mediateca como parte de su evaluación. En consecuencia, acuden a este espacio sin un objetivo académico claramente establecido. En otras palabras, su interés radica solamente en lograr el número de horas requeridas para aprobar su curso.

Por esta razón, y como una forma de contribuir a que la Mediateca del plantel Azcapotzalco realmente funja como un espacio que promueva la autonomía, entendida ésta como el poder que tienen los individuos para gobernarse bajo sus propios criterios, el paquete de material digital educativo se desarrollará mediante la utilización de un *software* libre como *eXeLearning* que pueda almacenarse en los equipos de cómputo, tanto de los laboratorios de idioma como en los de la Mediateca del plantel, a fin de que esté a disposición de los alumnos en todo momento. En otras palabras, no estará disponible en un determinado periodo, sino que los alumnos y docentes podrán acceder a él cuando así lo requieran.

Por su flexibilidad de uso y almacenamiento, los alumnos de otros semestres también podrían utilizarlo como apoyo a su propio proceso de aprendizaje, cumpliendo con ello uno de los propósitos que en definitiva debe caracterizar a cualquier Mediateca:

poner a disposición de todos los usuarios la información que requieren para atender sus necesidades, ya sean éstas de tipo académico, o bien, de tipo cultural o de investigación. En este mismo tenor, el paquete podría ser incluso aprovechado por los otros cuatro planteles (Naucalpan, Vallejo, Sur, Oriente) que conforman al Colegio de Ciencias y Humanidades.

Los costos para echar a andar el proyecto son prácticamente mínimos pues, como se indicó, el paquete se desarrollará mediante un *software* libre y el plantel cuenta con equipos de cómputo distribuidos en tres laboratorios de idioma y en la Mediateca. Por otra parte, ni los usuarios ni los asesores requieren una capacitación especial para utilizar el paquete pues *eXeLearning* se caracteriza por un manejo sencillo e intuitivo, lo que favorece la viabilidad del proyecto. Inclusive a largo plazo se podría organizar un grupo de trabajo conformado por los asesores y docentes del plantel para seguir desarrollando paquetes educativos que abarquen todo el Programa de Estudios de Inglés.

En cuanto al trabajo que llevan a cabo los alumnos en la Mediateca, es posible observar que asisten a este espacio para realizar actividades que no necesariamente resultan pertinentes puesto que carecen de un propósito claro. Si bien la institución ha invertido en la adquisición de *software* como *Speex* o *Tell me More*, estos materiales no corresponden a la temática del Programa de Estudios de Inglés.

A falta de material que se ajuste a las necesidades de los alumnos, éstos asisten a la Mediateca sin propósitos claros de lo que desean practicar. Se ha creado entonces un círculo vicioso que, lejos de promover un aprendizaje eficiente, ha propiciado que los alumnos asistan a la Mediateca a perder el tiempo o a cumplir simplemente con la cuota de horas que algunos profesores les exigen a fin de lograr puntos extra al final de sus cursos. A partir de esta situación se deriva el siguiente cuestionamiento: ¿Los alumnos del tercer semestre de inglés están aprovechando de forma óptima los recursos que les ofrece la Mediateca del Plantel Azcapotzalco? Dicha pregunta originó la formulación de la siguiente hipótesis: “Los alumnos del tercer semestre de Inglés no hacen un uso óptimo y efectivo de los recursos de la Mediateca a falta de material pertinente, cuyos propósitos estén claramente establecidos”.

II.1. Análisis FODA.

A partir de la reflexión diagnóstica anterior, se elaboró la matriz FODA (Ver Tabla 3) a fin de determinar la viabilidad del proyecto con base en un análisis interno de Fortalezas y Debilidades, y de uno externo de Oportunidades y Amenazas. Dicha matriz permite visualizar y contemplar especialmente las debilidades y amenazas que impedirán la realización plena del proyecto; y desarrollar, en consecuencia, las estrategias pertinentes que permitan consolidarlo.

	FORTALEZAS	DEBILIDADES
	<ul style="list-style-type: none"> • El Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Azcapotzalco cuenta con equipos de cómputo distribuidos en tres laboratorios de idioma y Mediateca. • El <i>software</i> que se utilizaría para elaborar el paquete de material digital es libre. • Los alumnos están familiarizados con los recursos con que cuenta la Mediateca y asisten regularmente a ella. • No se requiere brindar una capacitación especial para la utilización del material (ni a asesores, docentes o alumnos). • Los costos para echar a andar el proyecto serían prácticamente mínimos. • El paquete estaría a disposición de los usuarios en todo momento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de experiencia y preparación por parte del desarrollador en el manejo del software <i>eXeLearning</i> • La labor de diseñar y elaborar el paquete recaería en una sola persona. • Poca participación de los alumnos.
OPORTUNIDADES	OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (FO) <i>Uso de fortalezas para aprovechar oportunidades.</i>	OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (DO)

		<i>Disminuir debilidades aprovechando las oportunidades.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Organización de un grupo de trabajo conformado por asesores de la Mediateca para desarrollar el material digital del paquete educativo. • Se podría continuar con la realización de paquetes de material educativo digital dirigidos a las demás asignaturas del Programa de Estudios de Inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacitación constante en el uso de <i>software</i> libre para el diseño y elaboración de material digital educativo. • Instalación de los paquetes elaborados para la materia de inglés en los demás planteles del CCH. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conformar un grupo de asesores o de docentes encargado de diseñar y elaborar el material. • Recurrir a tutoriales en línea para el manejo de <i>eXeLearning</i>. • Solicitar a las autoridades educativas apoyo para la capacitación en el manejo de <i>software</i>.
AMENAZAS	OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (FA) <i>Uso de las fortalezas para evitar amenazas</i>	OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (DA) <i>Minimizar debilidades y evitar amenazas</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Falta de promoción por parte de las autoridades del plantel, especialmente del coordinador de la Mediateca, quien tiene también a su cargo la supervisión de los laboratorios de idioma. • Falta de participación de los asesores en la conformación de un grupo de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar a la comunidad, tanto de docentes como de alumnos a que conozcan las ventajas de utilizar el paquete. • Concientizar a los asesores de que participar en grupos colegiados abre la posibilidad de ascender los escalafones académicos de la institución con la posibilidad de mejoras salariales o de promoción. • Realizar cursos dirigidos a los docentes del plantel a fin de que conozcan a fondo el material con que cuenta la Mediateca y las actividades que los alumnos pueden realizar en ella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Para evitar la falta de participación de la comunidad educativa, se organizará una semana de visitas guiadas a la Mediateca dirigidas tanto a los docentes como a los alumnos del tercer semestre a fin de que conozcan las características y propósitos del paquete educativo. • A fin de aprovechar todos los recursos que ofrece <i>eXeLearning</i>, se solicitará a la institución el apoyo para capacitar al grupo de trabajo.

<ul style="list-style-type: none"> Falta de apoyo por parte de los docentes de la institución. 		
---	--	--

Si bien a través del análisis FODA se detectan debilidades como la falta de recursos humanos o la falta de preparación en el manejo de *software*, así como amenazas como la falta de promoción o de participación de los estudiantes, la elaboración de un paquete de material digital educativo resulta imperante si se desea que los alumnos del tercer semestre de Inglés, o bien, incluso de otros semestres, aprovechen de forma óptima los recursos que les ofrece la Mediateca y los laboratorios de idioma del plantel Azcapotzalco mediante actividades caracterizadas por propósitos bien establecidos y que sí correspondan al Programa de Estudios de la asignatura.

Cabe destacar por último que el área de Inglés del plantel Azcapotzalco cuenta con pocos equipos de trabajo colegiado, lo cual ha repercutido definitivamente en el desempeño tanto de alumnos como de docentes. Así pues, además del aprovechamiento eficiente de los espacios que ofrece el plantel, el proyecto conlleva otras áreas de oportunidad como la organización de grupos colegiados para la realización de material digital educativo que abarque las demás asignaturas de Inglés y la instalación de estos paquetes en los equipos de cómputo de todos los planteles del CCH.

III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Gaceta del CCH (2012) se hace una revisión de la historia de la implementación de las mediatecas en los distintos planteles del Colegio. Se destaca su edificación como espacios de desarrollo y expresión en lenguas diferentes a la materna. En el 2009, y como resultado de diversas pruebas de pilotaje, la rectoría de la UNAM decidió fortalecer el bachillerato universitario especialmente en el dominio del idioma Inglés a fin de que los alumnos contaran con las habilidades que les permitieran consultar fuentes de información diversas a nivel superior. Como resultado de este esfuerzo, la UNAM emprendió una serie de acciones, entre las que destacan: la construcción de

edificios con aulas modernas para la enseñanza de Inglés y Francés, así como la creación de laboratorios y mediatecas para dar servicio continuo, seguimiento y apoyo en el estudio de las lenguas.

Si bien desde su creación en 1971 la enseñanza del Inglés por medio de cursos de comprensión de lectura ha sido fundamental para el Colegio, no fue sino hasta 2009 que se le dio impulso significativo a la materia a través de espacios que propiciaran el uso de las nuevas tecnologías de la información.

De acuerdo con el Informe 2010-2014 de la Gestión Directiva del CCH (2014, p. 200), a las mediatecas acuden diariamente centenares de alumnos. El siguiente gráfico (ver Tabla 3) muestra el incremento que año con año se presenta en la asistencia a este espacio:

Tabla 3.

Registro de alumnos usuarios de mediatecas 2010-2013.

Plantel	2010-2011	2011-2012	2012-2013
Azcapotzalco	797	9204	10,896
Naucalpan	216	9531	15,414
Oriente	2,033	43,240	34,736
Vallejo	1,850	26,864	33,266
Sur	1,532	12,648	17,882
Total	6,428	101,487	112,194

En su Plan General de Desarrollo 2010-2014, la Directora General del CCH, Lucía Laura Muñoz Corona, enfatiza el apoyo de la administración de la UNAM en lo relativo a infraestructura y equipamiento. Al respecto, Muñoz comenta "...en los cinco planteles existen suficientes recursos que es urgente utilizar o, más precisamente, es inaplazable hacer más eficiente su uso. Para ello se requiere mejorar la organización académica de los profesores con la finalidad de que aprendan a emplear los recursos y Tecnologías

Avanzadas para su propia formación...” (p.31). Frente a este escenario, y con base en la propuesta de acciones estipulada en el Plan de Desarrollo 2014-2018, resulta imperante la elaboración de materiales didácticos que concreten el proceso de enseñanza-aprendizaje con base en el Modelo Educativo del Colegio (p.15)

En el informe 2010-2014, además de los recursos antes mencionados, se resalta la instalación de los programas de *software* interactivo *Ellis Academic* y *Speexx*, tanto en las *laptops* para el uso del docente como en los laboratorios de idioma y las mediatecas. De acuerdo con el mismo informe, se brindó capacitación a toda la planta de Inglés para emplearlos y se impulsó una campaña permanente a fin de familiarizar a los alumnos con el uso de cada *software*.

En la actualidad, ambos programas ya no están disponibles en el Colegio, pues la UNAM tomó la decisión de no renovar sus licencias. Si bien no hay reportes que indiquen una evaluación del desempeño de cada uno y su impacto en la formación del alumnado, a decir del personal encargado de los laboratorios de idiomas, los docentes no recurrían a ellos. La falta de uso de estos recursos podría aducirse a diversas razones; sin embargo, de la experiencia con la implementación de este tipo de materiales se desprende una situación que ha constituido un reto en el área de idiomas del CCH según Barreto (2015):

“...los materiales comerciales que actualmente se utilizan en la mayoría de las aulas de Inglés, no fueron diseñados con los alumnos del Colegio en mente, por lo que se convierte en una necesidad apremiante la formación de profesores encaminada a diseñar, seleccionar y/o adaptar materiales didácticos que sean congruentes tanto con el modelo educativo del Colegio, como con el perfil de egreso” (p.7).

En el caso específico de los materiales que ofrecen las mediatecas, en el portal de la Mediateca de CCH Oriente se enlista entre los recursos que ofrece los siguientes: *Speexx*, *Tell me More*, tutorial en línea, paquetes didácticos y contenidos de CD's interactivos de diferentes editoriales. Si bien la Mediateca del plantel Azcapotzalco no cuenta con su propio portal (pues mantiene contacto con sus usuarios por medio de *Facebook*), ofrece básicamente los mismos recursos. Sin embargo, con respecto a los paquetes didácticos, éstos consisten en la agrupación por temas de una serie de *links* a

páginas de internet. Su selección parece responder a la temática contenida en los Programas de Estudios de cada asignatura.

Las mediatecas de cada plantel mantienen cierta autonomía, así que el contenido de los paquetes didácticos varía. No obstante, lo que ofrecen es básicamente una selección de ligas a internet que a simple vista resulta desordenada y, por consiguiente, carente de propósitos de aprendizaje claramente establecidos.

En la Mediateca de Azcapotzalco, se proporcionan solamente paquetes didácticos para las asignaturas de Inglés I y II. Como ejemplo, en la Figura 1 se muestra parte del listado de *links* que conforma el contenido de dichos paquetes:

Inglés 1 y 2	
Temas	Comentarios
Personal pronouns	http://www.english-hilfen.de/en/exercises/pronouns/personal_pronouns2.htm http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=2188#a
Present verb to be	http://madridteacher.com/Activities/Wh_to_be.htm (grammar) http://www.eclecticenglish.com/grammar/PresentSimpleToBe1A.html (grammar) http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=2408 (grammar) http://www.english-hilfen.de/en/exercises/tenses/be3.htm (reading and grammar) http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=2813 (grammar) http://www.english-hilfen.de/en/exercises/tenses/simple_present_statements.htm http://www.youtube.com/watch?v=Q5B5YTorYu4 (video) http://www.youtube.com/watch?v=H3kl_slDlrs (video) http://owl.english.purdue.edu/exercises/5/13/34
Possessive adjectives	Entrar al menú Content A1, Possessive adjectives de http://www.cuaed.unam.mx/english_media/ http://www.ego4u.com/en/cram-up/grammar/pronouns/exercises?03 http://learnenglish.britishcouncil.org/en/english-grammar/possessives/possessives-adjectives http://spot.pcc.edu/map/prev/myyour.htm
Demonstrative adjectives	http://esl.about.com/od/thebasics http://www.tolearnenglish.com www.englishclu.com/esl-forums/view

Figura 1. Parte del listado de links de los paquetes didácticos de Inglés 1 y 2 ofertados por la Mediateca del CCH Azcapotzalco.

Cabe mencionar que la agrupación de los *links* por áreas temáticas basadas exclusivamente en componentes lingüísticos gramaticales resulta un tanto arbitraria; es decir que, si bien cubre parte de la temática propuesta en el programa actual de estudios de las asignaturas, deja de lado muchos otros aspectos lingüísticos, tanto gramaticales como de léxico. Además, es posible observar que la selección es sencilla, desordenada y no presenta una división clara entre los temas que corresponden a la asignatura de

Inglés I de aquellos que corresponden a la asignatura de Inglés II. Todo el contenido se agrupa bajo un mismo título al inicio “Inglés 1 y 2”, lo cual le resulta definitivamente confuso al alumno.

Hasta hace un par de años, la existencia de estos paquetes para Inglés I y II fue promocionada entre los docentes del área de Inglés, a quienes se les sugería enviar a sus alumnos de Inglés III cuyos resultados hubieran sido bajos o reprobatorios en semestres anteriores a fin de que asistieran a la Mediateca a practicar por medio de estos *links*. Sin embargo, después de un tiempo y debido a la falta de respuesta y participación de los docentes, estos paquetes quedaron en el olvido y, aunque continúan instalados en los equipos de cómputo de la Mediateca, no todos los alumnos están familiarizados con ellos.

Con todo, se han hecho esfuerzos destacables y más planificados en la creación de recursos digitales. Uno de ellos es *Portal English Media*, el cual se describe como una página de la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED) que busca fortalecer la enseñanza del idioma Inglés en el bachillerato, licenciatura y posgrado, a través de unidades temáticas en línea. En su página de presentación, el portal establece como objetivo “presentar una serie de materiales didácticos electrónicos organizados en módulos para favorecer el logro de temas identificados como particularmente difíciles en los niveles A1 y A2 del Marco Común Europeo de Referencia”.

Efectivamente, el portal se caracteriza por materiales didácticos electrónicos dirigidos a los alumnos de Inglés del bachillerato de la UNAM y, como bien se especifica en su guía de navegación (ver Figura 2), el contenido está organizado por módulos que se distribuyen en los niveles A1, A1+ y A2 del MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas). Cada módulo contiene actividades de aprendizaje que tratan un tema gramatical específico. El usuario puede además elegir la habilidad que desee practicar (*Reading, Listening, Writing, Speaking*) (ver la Figura 3).

Los módulos se distribuyen en los niveles A1, A1+ y A2 del MCER.

Cuando el usuario pasa el cursor sobre los niveles, se despliegan los temas gramaticales o de vocabulario correspondientes.

Contenido	Nivel	Temas
Content	A1	Adjectives for Physical Description with Be and Have
Skills	A1+	Can and adverbs to describe abilities
Supplementary Activities	A2	Countable and Uncountable Nouns Demonstrative Adjectives English Plurals Events and Times Imperative Numbers 0-20 Object Pronouns Personal Titles Possessive Adjectives and Nouns Prepositions of time and place (in, on, at) Subject and Object Pronouns There is and there are Verb to be Who / How old + Be

SITIOS DE INTERÉS

- Picture Dictionary**
Diccionario de imágenes muy lúdico para que los niños comprendan a través de la imagen el significado de las palabras en varios idiomas.
- Learning through an Expanded Arts Program**
Este sitio contiene información acerca de talleres, instituciones culturales y museos. La información fue seleccionada y organizada conforme a diferentes programas educativos de Estados Unidos.

Figura 2. Organización por módulos de *Portal English Media*.

Skills: el usuario podrá elegir la habilidad que desee practicar (*Reading, Listening, Writing, Speaking*), teniendo acceso a todas las actividades desarrolladas para la misma.

Siguéndonos en:

INFOCAB PB402309

SITIOS DE INTERÉS

- Picture Dictionary**
Diccionario de imágenes muy lúdico para que los niños comprendan a través de la imagen el significado de las palabras en varios idiomas.
- Learning through an Expanded Arts Program**
Este sitio contiene información acerca de talleres, instituciones culturales y museos. La información fue seleccionada y organizada conforme a diferentes programas educativos de Estados Unidos.

Figura 3. Organización de habilidades de la lengua en *Portal English Media*.

Este esfuerzo, producto del programa de Iniciativa para Fortalecer la Carrera Académica en el Bachillerato de la UNAM (INFOCAB), no está exclusivamente dirigido a los alumnos del CCH y, por tanto, no está basado en los Programas de Estudios vigentes del Colegio. Además, a falta de cursos de inducción a la Mediateca dirigidos tanto a los alumnos como a los docentes del plantel Azcapotzalco, *Portal English Media* ha sido poco socializado entre la comunidad docente, lo cual ha incidido de manera negativa en su uso.

En este sentido, actualmente se carece de reportes que indiquen la utilización que los alumnos han hecho de los paquetes de Inglés I y II, o bien, de cualquier otro recurso (como *Portal English Media*) que la Mediateca del plantel les ofrece en general. Los informes anuales de las gestiones directivas se han abocado a resaltar la cantidad de alumnos que acuden a las mediatecas, pero han dejado de lado la calidad del servicio que éstas ofrecen y el impacto o contribución real que han tenido en el desempeño del alumnado en las materias tanto de Inglés como de Francés.

En Nuevos Cuadernos del Colegio, Martínez (2015) señala:

“La definición de los materiales que se utilizarán en el aula representa uno de los aspectos más espinosos. Baste con recordar el número de usuarios del Colegio [CCH], representa un número de potenciales compradores que cualquier casa editorial, que cualquier autor desearía manejar. Esta decisión conlleva una enorme responsabilidad y no solamente como oferta y demanda de mercado sino como manejo de contenidos ideológicos que incidirían en la parte formativa de los adolescentes” (p. 19)

Ante la situación antes descrita, la población más afectada sin duda son los alumnos. ¿Qué características tienen éstos, de acuerdo con el Informe de la Gestión Directiva 2016?, 84.5% de la población de los alumnos de la Generación 2016 tiene acceso a internet desde su casa, mientras que 50% de los alumnos acude a un café internet. En cuanto a dispositivos, la mayoría de los alumnos tiene y usa computadora de escritorio, celular (*Android*) y laptop. Estos datos se obtuvieron mediante una evaluación institucional denominada TICómetro, la cual arrojó también la siguiente información sobre las habilidades de los alumnos en cuanto al manejo de la tecnología:

“se observan deficiencias [...] en el uso y manejo de: partes de la computadora; hoja de cálculo; en el ámbito de seguridad [de] usuarios y contraseñas; en colaboración

y comunicación en línea, el correo electrónico y redes sociales. También en el uso y manejo adecuado del procesador de textos; acceso a la información; así como en el ámbito de seguridad en dispositivos móviles, correo electrónico y redes sociales; y en colaboración y comunicación en línea de los dispositivos móviles". (Informe, 2016, p. 36)

El TICómetro muestra los resultados por colores de cinta (blanca, naranja, azul y negra) con base en el nivel de conocimientos alcanzados (nulo a avanzado):

- Cinta blanca: nivel básico (de 0% a 30% aciertos): 141 (0.7%)
- Cinta naranja: nivel medio (de 31% a 60% aciertos): 8147 (45.6%)
- Cinta azul: buen nivel (de 61% a 85% aciertos): 8,439 (47.6%)
- Cinta negra: muy buen nivel (de 86% a 100%): 126 (0.7%)

Como conclusión de la evaluación, se desprende que es necesario reforzar los conocimientos básicos en seguridad, manejo de hojas de cálculo y búsquedas en Internet.

Con respecto al desempeño de los alumnos en el aprendizaje del idioma Inglés, la Coordinación General de Lenguas (hoy desaparecida) de la UNAM, aplicó de 2009 a 2015 exámenes estandarizados a los alumnos de bachillerato a fin de conocer su desempeño. Al final del ciclo escolar 2012-2, se aplicó el examen diagnóstico final a los alumnos del bachillerato. En el caso del CCH, en el primer año, con resultados satisfactorios de 8,371 alumnos (62.7 por ciento) y no satisfactorios de 4,972; en el segundo año, con resultados satisfactorios de 6,205 alumnos (56.8 por ciento) y no satisfactorios de 4,715 (Herrera, 2012).

Estos datos no dejan de ser desalentadores y representan indudablemente un reto a la luz de los casi nueve años que en el Colegio se lleva impartiendo cursos de Inglés de cuatro habilidades. De ahí que Martínez (2015) enfatice lo indispensable que resulta recomponer los espacios que posibilitan la colegialidad, que la autoridad académica destaque por sobre la autoridad burocrática a fin de que los ambientes académicos adquieran credibilidad y confianza, y poder romper con ello el círculo vicioso que ha caracterizado la enseñanza de lenguas en la UNAM porque en cada ciclo es necesario

‘volver a empezar’, o bien, la falta de continuidad entre las distintas entidades universitarias propicia una desarticulación nociva (Martínez, 2015).

Esta desarticulación también está presente en el uso que día con día los alumnos hacen de los recursos de la Mediateca del plantel Azcapotzalco. La desinformación sobre el potencial de este espacio ha originado, por un lado, que algunos docentes hayan encontrado en la Mediateca una forma de ayudar a los alumnos que así lo deseen a mejorar sus calificaciones y, por otro lado, algunos alumnos acuden a mejorar su calificación, no así su desempeño. En las últimas semanas del semestre, es tal la demanda para ingresar a la Mediateca (ver Figura 4) que ésta debe organizar y restringir el ingreso de los alumnos para que éstos únicamente puedan estar en periodos de una hora máximo. Una vez dentro, recurren en su mayoría a los equipos de cómputo a realizar actividades que más que responder a la premisa de “aprender a aprender”, responden a un simplemente “hacer” sin ningún objetivo en particular. Al final del semestre, los docentes, a su vez, reciben por parte de la Mediateca una relación de las horas que cumplieron sus alumnos en ella.



Figura 4. Alumnos esperando ingresar a la Mediateca del CCH Azcapotzalco.

En atención a esta problemática, se propone el diseño y elaboración de un paquete de material digital educativo dirigido a los alumnos del tercer semestre de Inglés. Dicho

material servirá de apoyo a los alumnos y contribuirá a dar dirección a las actividades que llevan a cabo en la Mediateca; además estará disponible en todo momento en los equipos de cómputo de los laboratorios de idioma.

Por último, cabe destacar que el periodo o vigencia del proyecto de diseño y elaboración del paquete es flexible puesto que, dado que los Programas de Estudios de Inglés en el CCH son sujetos de modificaciones constantes, éste se puede ver enriquecido por nuevas propuestas en su organización y temática, y de esta manera, ser constantemente perfeccionado.

IV. JUSTIFICACIÓN

Como se mencionó en el planteamiento del problema, en el Colegio de Ciencias y Humanidades se ha dado impulso al Inglés en su modalidad de cuatro habilidades a través de espacios como laboratorios de idioma y mediatecas. Si bien la asistencia de los alumnos a estas últimas ha ido en aumento desde su puesta en marcha en el plantel Azcapotzalco, hoy en día no se cuenta con reportes sobre la utilidad y el impacto que han tenido en el desempeño del alumnado en la materia de Inglés. De acuerdo con el examen diagnóstico final del ciclo 2012-2 citado por Herrera (2012) con base en el Informe de la Gestión Directiva 2015, los resultados no satisfactorios de los alumnos en esta materia continúan siendo elevados por lo que es urgente articular estrategias que conduzcan al uso efectivo de los espacios que se ofrecen en el plantel y que se apoyan en las nuevas tecnologías de la información.

Las cifras antes analizadas en el diagnóstico sobre el bajo rendimiento de los alumnos del tercer semestre de inglés III, así como la utilización poco efectiva que algunos alumnos hacen de la Mediateca, han dejado entrever la necesidad de un proyecto de intervención dirigido a proporcionar mayor orientación sobre la utilidad de este espacio mediante la creación de material didáctico orientado a atender las necesidades de aprendizaje de los alumnos del tercer semestre del CCH.

De ahí que, dada esta problemática, el presente proyecto esté enfocado en atender dos aspectos: mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos del tercer

semestre de Inglés y dar sentido a las actividades que los alumnos llevan a cabo en la Mediateca del plantel Azcapotzalco. A fin de incidir positivamente en ambas situaciones, se propone la elaboración de un paquete de material digital educativo basado en el Programa de Estudios de Inglés III, que esté disponible en la Mediateca y los laboratorios de idioma del plantel a fin de apoyar el desempeño de los alumnos.

Dada la flexibilidad y disponibilidad del paquete, alumnos de otros semestres también podrán resultar beneficiados pues éste servirá como apoyo a su propio proceso de aprendizaje. Cabe destacar la factibilidad del proyecto pues el plantel Azcapotzalco cuenta con infraestructura para el uso de las tecnologías. Por último, el CCH incentiva la creación de materiales didácticos, como lo demuestra la actualización y enriquecimiento de los contenidos del *Portal Académico* de la institución con la publicación de nuevos objetos de aprendizaje, cursos y materiales desarrollados por profesores del Colegio (Informe 2017, p. 50).

V. OBJETIVOS.

V.1. Objetivo general.

Elaborar un paquete de material digital educativo que esté disponible a partir del ciclo escolar 2020-2021 en la Mediateca y los laboratorios de idioma del Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Azcapotzalco a fin de apoyar el desempeño de los alumnos de la asignatura de Inglés III.

V.2. Objetivos específicos.

- Analizar la información recabada sobre el uso de los recursos existentes en la Mediateca, así como las necesidades de los alumnos del tercer semestre de Inglés.
- Especificar los criterios y la organización de las actividades que conformarán el paquete.

- Determinar los objetivos de aprendizaje y las estrategias que se implementarán para cada actividad con base en los criterios previamente establecidos.
- Validar la utilidad del paquete de material didáctico por medio de instrumentos de evaluación y autoevaluación.

VI. FUNDAMENTO TEÓRICO

VI.1. Las TIC en el bachillerato.

Es un hecho que hoy en día las personas acceden al aprendizaje de diversas maneras, más allá de las instituciones educativas. Al respecto, las TIC han desempeñado una función determinante pues han propiciado la generación de nuevos escenarios educativos, los cuales han permitido a su vez establecer nuevas relaciones entre los actores educativos, así como nuevos procesos de comunicación y de enseñanza-aprendizaje. (Ramírez, 2010, p. 51)

Ante esta forma de transmisión de conocimiento que corre de forma paralela a las tradicionales, las escuelas se han visto en la necesidad de replantearse su función pues han dejado de ser los únicos medios de transmisión de conocimiento. ¿Cuáles serán entonces sus nuevas funciones?, ¿de qué modo lograrán reubicarse en el cada vez más inconmensurable mundo del conocimiento? Gisbert (1999) sugiere revisar las funciones de las instituciones educativas en el sentido de que “los sujetos que acuden [a ellas] no necesitarán información sino herramientas para poder ordenarla, sistematizarla y comprenderla” (Gisbert, 1999, p. 56). Es decir, las instituciones deberán concebirse ahora no como transmisoras exclusivas de conocimiento y facilitadoras de aprendizaje, sino como centros de preparación en procesos de autoaprendizaje.

Para ello, habrá que reconocer que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el bachillerato y en cualquier nivel educativo no se presentan como algo opcional sino como una necesidad actual que las instituciones deben incorporar a fin de incidir positivamente en la calidad de la educación (Alamilla, 2011). De ahí que sea necesario reconocer también el impacto que las TIC y las funciones que desempeñan en la educación hoy en día. Entre ellas, se destacan las siguientes:

1. Fuente de información hipermedial.
2. Canal de comunicación interpersonal y para el trabajo colaborativo y para el intercambio de información e idea (correos electrónicos, foros telemáticos).
3. Medio de expresión y para la creación (procesadores de textos y gráficos, editores de páginas web y presentaciones multimedia, cámara de vídeo).
4. Instrumento cognitivo y para procesar la información: hojas de cálculo, gestores de bases de datos.
5. Instrumento para la gestión, ya que automatizan diversos trabajos de la gestión de los centros: secretaría, acción tutorial, asistencias, bibliotecas.
6. Recurso interactivo para el aprendizaje. Los materiales didácticos multimedia informan, entrenan, simulan, guían aprendizajes,

En el caso particular del bachillerato, es deseable, por tanto, la integración de las TIC pues aunado a su naturaleza interactiva centrada en el estudiante, ofrecen también acceso casi instantáneo a la información y a los medios (multimedia), así como una posibilidad de comunicación prácticamente ilimitada. Los jóvenes prefieren las TIC para llevar a cabo sus labores académicas. De ahí la importancia de promover su uso mediante los variados recursos con los que cuenta una institución como el Colegio de Ciencias y Humanidades de la UNAM. Las TIC no sólo mejoran el rendimiento académico de los alumnos; también incrementan la productividad y promueven habilidades de adquisición y procesamiento de la información, las cuales se erigen como competencias esenciales para el éxito universitario y profesional (Zenteno y Mortera, 2011).

VI.2. Enseñanza y aprendizaje del inglés mediados por TIC.

En su resumen sobre la integración de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras, Simons (2010) destaca cómo cada medio tecnológico (la radio, las películas,

la televisión educativa, el magnetófono, el laboratorio de idiomas) hizo renacer en su momento la idea de que una revolución en la enseñanza de lenguas había llegado y de que por fin se descubriría el medio por excelencia para aprender un idioma con rapidez. Si bien cada uno de estos medios contribuyó en el mejoramiento de los procesos de enseñanza, el entusiasmo que generaron decayó. De forma similar, se podría decir que las TIC pudieran ser la panacea a todos los males de la educación y proveer, concretamente a la enseñanza del inglés, de los medios ideales para aprender la lengua de manera eficaz. El aprendizaje, sin embargo, depende de otros tantos factores, como “la motivación y la actitud, la elección y la distribución de los contenidos de aprendizaje, las modalidades del proceso de aprendizaje, los horarios disponibles y las diferentes ocasiones para la práctica de la lengua en la realidad” (Simons, 2010, p. 3).

Con la integración de las TIC en la educación, la disponibilidad de recursos de enseñanza en internet es extensa, pero ello no implica necesariamente que dichos recursos atiendan a objetivos educativos específicos. A decir de Simons (2010), frente a la variedad de recursos tecnológicos hoy disponibles, los docentes están obligados a considerar qué medios elegir, en qué momento y para qué. Es decir, sin un sustento pedagógico, será imposible hacer uso de las TIC en la enseñanza de idiomas.

Indudablemente, el proceso de adquisición de todas las competencias lingüísticas se ve favorecida por el uso de las TIC e internet. De manera resumida, Jiménez (2017) distingue las siguientes aplicaciones:

- Para aprender vocabulario y gramática: Cerradas o abiertas, en las que es posible modificar algunas partes. Estas aplicaciones contienen ejercicios de llenado de espacios, opción múltiple, construcción de frases, dictado, entre otros.
- Para aprender a pronunciar: la mayoría de estas aplicaciones brinda la posibilidad de escuchar y producir elementos lingüísticos.
- Para la comprensión escrita: se ofrece una variedad de lecturas con varios ejercicios interactivos.
- Para la comprensión oral: existen actividades de opción múltiple y los dictados y ejercicios de discriminación de sonidos.

- Para la producción escrita: existen formas sincrónicas o asincrónicas que permiten trabajar de manera individual o grupal, tales como chats, foros, e-mail, entre otros.
- Para la producción oral: No existe una gran oferta para el desarrollo de esta competencia. Están, sin embargo, las conexiones de audio y video (Jiménez, 2017, p. 92).

Así, las posibilidades de uso de las TIC en la enseñanza del inglés son vastas; sin embargo, no hay que pasar por alto los problemas prácticos derivados de su uso. Uno de ellos se relaciona con la búsqueda y selección de material adecuado, lo cual demanda tiempo y puede resultar una actividad abrumadora. Además, no es sencillo encontrar material que atienda las áreas de interés de los alumnos. Por lo tanto, el uso de las TIC en la enseñanza de Inglés requiere la capacitación de los docentes y, en particular, el tiempo de preparación de tareas significativas. Sobra decir que para realizar toda una planeación de clase que incluya ejercicios y tareas dirigidas, se requiere tiempo y la disposición entusiasta del docente (Simons, 2010, p. 20).

Una situación no menos importante es el hecho de que se da por sentado que los alumnos disfrutan trabajar con la computadora al considerarla una actividad agradable e inspiradora. De acuerdo con Simons (2010, p. 20), “los atractivos colores, las imágenes en movimiento y los efectos de sonido también pierden su atractivo cuando no son más que un pasatiempo para los alumnos y no llevan a resultados concretos. Trabajar con las TIC no debe ser una simple diversión, las tareas tienen que ser útiles y ocupar un lugar importante en el currículo, un lugar que también esté claro para los alumnos”.

En definitiva, a estos aspectos hay que agregar una realidad más: en la búsqueda de material que se relacione con los contenidos que se abordan en sus cursos, los profesores tienen la opción de elegir entre una oferta amplia de material elaborado específicamente para la enseñanza del Inglés, o bien, elaborar clases de CALL¹ por ellos mismos” (E. Stijn citado en Simons, 2010, p. 8). Si opta por esto último, la realidad puede ser igualmente abrumadora pues se requiere tiempo y considerable dedicación.

¹ Enseñanza de lenguas asistida por computador. El aprendizaje de lenguas asistido por computador, conocido como CALL por su sigla en inglés (Computer-Assisted Language Learning) está definido en la obra seminal de Levy (1997).

VI.3. Delimitación semántica

Resulta esencial, para efectos del presente proyecto, ofrecer la siguiente delimitación semántica:

- *Paquete educativo*: Conjunto o colección de actividades que se caracterizan por tener un propósito o propósitos.
- *Material educativo*: Instrumentos de apoyo, herramientas y ayudas didácticas cuya finalidad es acercar a los estudiantes al conocimiento y a la construcción de conceptos para facilitar el aprendizaje.
- *Material digital educativo*: Según Majó y Marqués, citados por Bueno de la Fuente (2010) es posible distinguir tres grupos de recursos de información, o bien, de materiales didácticos: los convencionales (que no precisan de equipos óptico-mecánicos), los audiovisuales analógicos, y los digitales (estos dos últimos grupos, sí precisan de equipos óptico-mecánicos). En cuanto a los digitales, éstos “incluyen objetos de información en formato digital y en distintos tipos de codificación (binarios, texto, audio, video, multimedia...), como unidades didácticas y cursos, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas, programas informáticos educativos, videojuegos interactivos, etc.) independientemente del modo de almacenamiento (portables como cederrón o DVD, o almacenados en servidores y accesibles en línea)” (Bueno de la Fuente, 2010, p.70)

A pesar de la dificultad que conlleva su elaboración, el material didáctico aporta indudables beneficios como el de motivar, estimular el interés de los alumnos y, por consiguiente, mejorar su comprensión de los contenidos. Antes de continuar, habría que responder a la pregunta de ¿qué son los materiales didácticos y para qué sirven? De acuerdo con Morales (2012), el material didáctico es el conjunto de medios que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pueden ser tanto físicos como virtuales y tienen como objetivo despertar el interés de los alumnos. Además de servir de guía a los docentes, es posible adaptarlos a cualquier tipo de contenido.

Entre sus funciones, se encuentran las siguientes:

- Proporcionar información: La información deberá ser relevante a fin de que el receptor pueda comprenderla con facilidad.
- Cumplir con un objetivo: Es necesario establecer el objetivo u objetivos que se desea alcanzar mediante la aplicación de determinado material didáctico.
- Guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A): Los materiales didácticos ayudan a delimitar los contenidos y desechar información no relevante.
- Proveer contexto: A fin de contextualizar los contenidos, es recomendable incluir imágenes u objetos que permitan a los alumnos relacionar lo que se le está explicando.
- Favorecer la comunicación entre el docente y los estudiantes: Al considerarse las características de las personas a quienes va dirigido el material, éste favorece la relación entre docente y alumnos.
- Incentivar los sentidos: A través de los distintos sentidos, los alumnos adquieren la información de manera más personal y vivencial.
- Motivar: Los materiales didácticos despiertan la curiosidad, la creatividad, entre otras habilidades (Morales, 2012, p.12).

En la actualidad, las generaciones de estudiantes, en su mayoría nativos digitales a nivel bachillerato, demandan la aplicación de métodos pedagógicos innovadores, que se apoyen en las nuevas tecnologías de la información. Ante este escenario, los docentes deben contar con materiales didácticos que incorporen recursos tecnológicos que favorezcan el procesamiento de información de una forma más integral. Los alumnos, por su parte, se encontrarán trabajando con materiales que utilizan recursos que conocen bien pues los utilizan a diario. De ahí que sea vital promover la creación, difusión y evaluación de materiales didácticos en su formato digital. La producción de este tipo de materiales aún tiene mucho camino por recorrer pues se encuentra en un proceso de creación y evolución de su lenguaje. Se requiere precisar los criterios bajo los cuales habrá que medir la calidad, utilidad y fiabilidad, así como establecer los aspectos que deberán contemplarse a fin de que estos materiales puedan ser reconocidos a nivel académico (Gértrudix *et al*, 2007, p. 2). El establecimiento de criterios para la valoración

de los materiales digitales educativos podrá, por otro lado, contribuir a guiar los métodos de enseñanza-aprendizaje con las TIC. Con todo, habrá que definir lo que se entiende específicamente por material digital educativo o también conocido como contenidos educativos digitales.

La definición de material didáctico digital sigue siendo en la actualidad imprecisa. De acuerdo con Gértrudix *et al* (2007), los contenidos educativos digitales pueden ser:

- Todos los productos digitales educativos del modelo constructivo y abierto del “*bricosoftware*”² basado en herramientas educativas de autor como *Squeak*, *Hotpotatoes*, *Malted*, *Atenenx*, *JClic*.
- Los productos digitales educativos basados en herramientas libres para la creación de recursos educativos reutilizables como CMS40CW, herramientas del proyecto MOC SL, *eXeLearning* o las herramientas asociadas al Consorcio *Open CourseWare*.
- Los productos integrales de factoría que se presentan como paquetes por área y nivel educativo, así como aquellos productos bajo el modelo de recombinación denominado IKEA, en el que las secuencias didácticas y objetos de aprendizaje, previamente diseñados, pueden recombinarse, actualizarse y modificarse con la finalidad de adaptarlos a las necesidades de cada usuario.
- Los productos de manufactura artesana, es decir, los elaborados por el propio docente quien, con las herramientas y competencias adecuadas, elabora sus propios materiales.

Esta clasificación de Gértrudix *et al* (2007) contribuye a precisar la definición de material digital educativo. Sin embargo, es importante incluir en esta concepción de material digital la noción de objetos de aprendizaje (OA).

VI.4. Objetos de aprendizaje.

Para Pinto, Gómez y Fernández (2012), dada la falta de consenso para denominar a los productos educativos generados mediante recursos tecnológicos (material digital de

² Aplicaciones realizadas por los propios educadores.

aprendizaje, material educativo electrónico, recurso digital educativo, entre otros), propone que el concepto de “objeto de aprendizaje”, objeto educativo u objeto digital educativo – traducción del inglés *Learning Object* (LO) -, sea tomado como la unidad básica a partir de la cual puedan construirse estructuras de contenidos más complejas.

Con el propósito de proporcionar una definición más precisa de objeto de aprendizaje, se ofrece a continuación dos acercamientos:

- El objeto de aprendizaje es un archivo digital que desarrolla solamente un objetivo y, por tanto, determinado contenido. Se encuentra alojado para su uso en una plataforma de aprendizaje en línea. De ahí que su formato deba ser adecuado para dicho espacio (Mora, 2012, p.109)
- “Los objetos de aprendizaje son piezas individuales autocontenidas y reutilizables de contenido que sirven a fines instruccionales. Los objetos de aprendizaje deben estar albergados y organizados en Meta-data de manera tal que el usuario pueda identificarlos, localizarlos y utilizarlos para propósitos educacionales en ambientes basados en Web...” (Varas citado en Prendes *et al*, 2008, p. 86)

VI.5. Características de los objetos de aprendizaje.

Como parte esencial del proceso que atañe al presente proyecto de elaboración de un paquete de material digital educativo, se revisarán a continuación algunas características y componentes de los objetos de aprendizaje. Al respecto, Prendes *et al* (2008) retoma las siguientes características como algunas de las más significativas:

- Organización de la información (estructura): El orden y la coherencia de los contenidos, así como otros recursos complementarios (actividades, enlaces, cuestionarios, glosarios). Se incluyen aquí aspectos como la claridad y la precisión.
- Aspectos motivacionales: Inclusión de estrategias que incentiven la motivación y el interés de los alumnos a fin de facilitar su proceso de aprendizaje.

- Interactividad: En sus dos modalidades: la interacción que el medio permite con otros individuos (cognitiva) y la interacción que se produce con el propio medio y con los contenidos que se presentan a través de él (instrumental).
- Multimedia: La utilización de distintos códigos para presentar la información pues implica poner en práctica distintos modos de procesar la información.
- Interfaz y navegabilidad: Aspectos relacionados con el diseño de la pantalla y que faciliten la navegación por la información.
- Usabilidad y accesibilidad: La usabilidad se refiere a que los diseños deberán centrarse en los usuarios; en tanto, para que los objetos sean accesibles se deberán considerar las diferencias individuales y las necesidades educativas especiales.
- Flexibilidad: La capacidad de adaptarse a distintos usuarios con diferentes perfiles, necesidades, intereses, tiempos.

A estas características, se suman las siguientes (Rebollo, citado por Prendes *et al*, 2008, p. 87)

- Interoperabilidad: las unidades instruccionales pueden integrarse independientemente de su desarrollador o de la plataforma para la que hayan sido diseñadas.
- Durabilidad: las unidades de instrucción siguen siendo utilizables, aunque cambien las tecnologías para su presentación y distribución.
- Accesibilidad: el contenido está disponible en cualquier parte y en todo momento.

A decir de Pinto *et al* (2012, p. 85), la interoperabilidad de contenidos educativos electrónicos se consigue por medio del establecimiento de criterios normalizados y sistematizados. De este modo, los materiales podrían ser intercambiados, reutilizados o adaptados a situaciones educativas heterogéneas o en plataformas tecnológicas diferentes, lo cual redundaría en un considerable ahorro tanto económico como de esfuerzo. La creación de recursos educativos abiertos, es decir, accesibles a todo tipo de usuarios está incrementándose en el mundo, lo que ha propiciado que diversas instancias, tanto públicas como privadas, ofrezcan recursos educativos de forma abierta a través de la internet. A este movimiento caracterizado por compartir y crear recursos

abiertos se le conoce como *Open CourseWare*” (OCW) o repositorios de OER (*Open Educational Resource*).

VII.PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

VII.1. Modelo de diseño instruccional ADDIE

Para el desarrollo y producción del paquete se considerará el modelo genérico ADDIE, el cual es un modelo básico de diseño instruccional cuyo proceso está dividido en las siguientes fases:

Fase 1. Análisis: El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.

Fase 2. Diseño: Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

Fase 3. Desarrollo: La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

Fase 4. Implementación: Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

Fase 5. Evaluación: Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa. (Belloch, 2006, p.11)

Es posible modificar este proceso a fin de ajustarlo a cualquier situación, tema, público y modelo de formación, para lo cual se pueden incluir distintos subprocesos en cada fase. Al respecto, este modelo se enriquecerá con la propuesta de Clares (2005), la cual se caracteriza por una planificación estructurada compuesta por:

1ª Diseño Pedagógico del programa. (entre cuyas fases destaca la especificación de las necesidades como punto de arranque, el establecimiento de los contenidos y de las actividades y estrategias de aprendizaje).

2ª Preparación y digitalización de los materiales.

3ª Diseño Informático del programa.

VII.2. Fase 1: Análisis.

VII.2.1. Instrumento de recolección de información.

Tomando en cuenta el Análisis FODA anteriormente enunciado, se planeó un instrumento de obtención de información (ver anexo i) para determinar la población a quien va dirigido el proyecto. El propósito del instrumento fue determinar el uso que los alumnos de Inglés III hacen de la Mediateca a partir de sus necesidades y del material existente. La información se obtuvo a partir de una muestra dirigida a un grupo de 30 alumnos voluntarios que cursan Inglés III. Su aplicación se llevó a cabo a mediados del mes de diciembre de 2017.

El instrumento abarca una variedad de aspectos que permiten determinar la población a quien va dirigido el proyecto. Para la medición de los resultados se utilizó las técnicas cuantitativa y cualitativa. Con ello, el instrumento tuvo un mayor alcance, ya que ambas técnicas se complementan y enriquecen pues los resultados cualitativos permiten interpretar mejor los cuantitativos.

VII.2.2. Análisis de resultados.

Una vez realizada la aplicación del instrumento, se encontró lo siguiente:

El promedio de calificación del grupo encuestado es de 8.4. El 66% de los alumnos encuestados considera que su nivel de idioma es básico, en tanto que sólo el 9% considera que es avanzado (ver Figura 5)

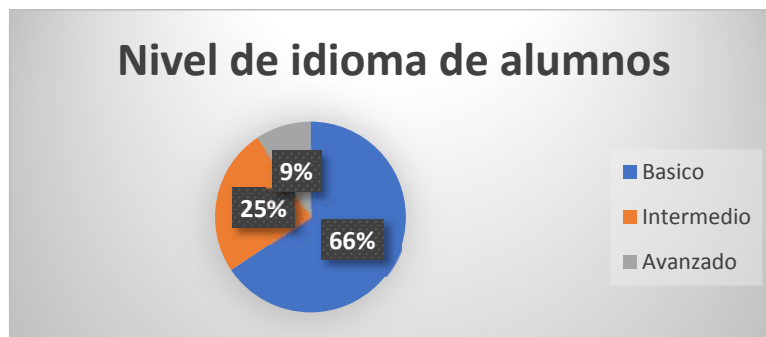


Figura 5. Nivel de idioma de los alumnos que asisten a Mediateca.

Con respecto a las razones que los alumnos tienen para asistir a la Mediateca, se encontró que asistir a practicar el idioma Inglés recibió un 73% de menciones. Sin embargo, la asistencia condicionada por obtener puntos extra en la asignatura se destacó con 70% de menciones. La siguiente razón es la de asistir a realizar las tareas de Inglés, con un 36% de menciones (ver Figura 6).

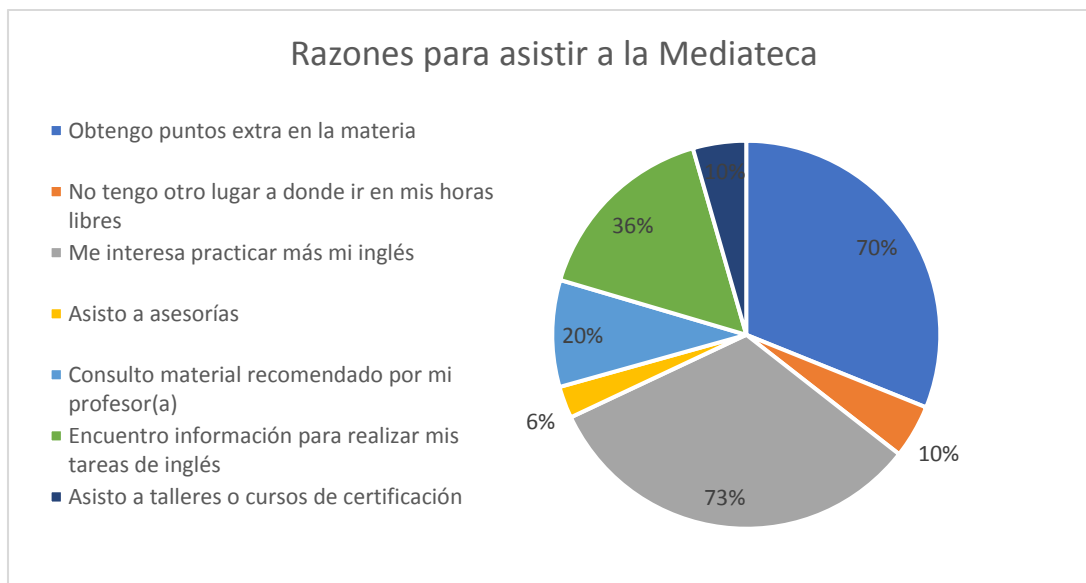


Figura 6. Razones para asistir a la Mediateca.

En cuanto a las actividades o servicios de la Mediateca que generan mayor interés a los alumnos, se destaca la impartición de talleres, en los cuales se abordan temas y habilidades del uso del idioma variados. A 43% de los alumnos encuestados, les interesa mucho asistir a talleres (ver Figura 7), mientras que un 10% comenta que no les interesa este tipo de actividad.

Otra actividad que genera el interés de los alumnos encuestados en un 46% es el servicio de asesorías (ver Figura 8), las cuales se ofrecen en la Mediateca en horarios accesibles y cuya calidad en la atención es destacable.



Figura 7. Porcentaje de asistencia a talleres



Figura 8. Porcentaje de asistencia a asesorías

Con respecto a los materiales digitales de algunas de las editoriales cuyos libros de textos se ofertan en el plantel, los alumnos expresaron en un 33% que este tipo de material les genera algo de interés, en tanto que el rubro de “mucho interés” recibió el 13% de las menciones (ver Figura 9). En tanto que el interés en el uso del *software Tell me more* y de *Speex* se sitúa en un 30% en las categorías “poco” y “algo” de interés (ver Figura 10).



Figura 9. Uso de materiales digitales de editoriales.



Figura 10. Uso de Software *Tell me more/ Speex*

En cuanto al material que los alumnos más utilizan en la Mediateca, destaca con un 31% el uso de enlaces a páginas web de Inglés instaladas en los equipos de cómputo, seguido de los libros de consulta con un 20% y los audiolibros con un 15% de menciones (ver Figura 11).

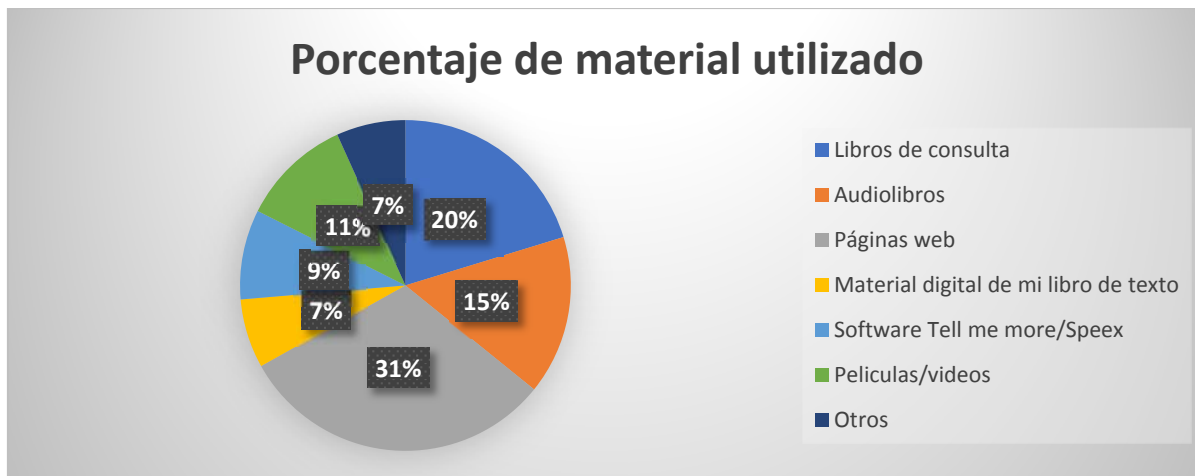


Figura 11. Porcentaje de material utilizado.

Por último, el 22% considera que las actividades, materiales o cursos que ofrece la Mediateca con suficientes. El 18% sugiere la implementación de más talleres, especialmente de conversación. Con un porcentaje igual de 14%, los alumnos sugieren la adquisición de más audiolibros y la disposición de juegos y actividades interactivas en los equipos de cómputo (ver Figura 12).

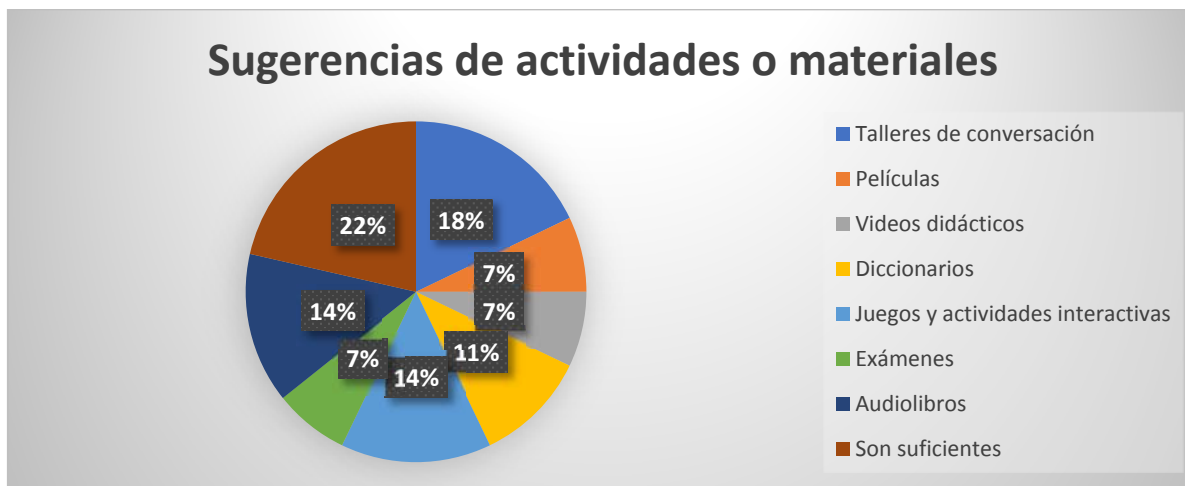


Figura 12. Sugerencias de actividades o materiales.

Tomando en cuenta los datos analizados, se puede afirmar que, si bien los alumnos asisten a la Mediateca para mejorar su calificación, un alto porcentaje asiste para mejorar su nivel de Inglés, es decir, sobresa le grado de motivación de los

alumnos. Evidentemente, el deseo de mejorar sus habilidades se traduce en una ventaja al momento de ofrecer una mejor y mayor variedad de recursos. Al respecto, es notable que entre el material más utilizado se encuentre las páginas web que, junto con la sugerencia en un 14% de implementar más juegos y actividades interactivas en los equipos de cómputo, refuerza la necesidad de crear material digital educativo. En consecuencia, el paquete que se propone podría tener un amplio potencial de uso e incorporar en las actividades que lo compongan algunas otras sugerencias de materiales propuestos por los alumnos como videos didácticos, exámenes o extractos de películas, entre otros.

VII.3. Fase 2: Diseño.

VII.3.1. Diseño pedagógico del producto.

En la elaboración del paquete en el que se centra el presente proyecto, se ha aceptado el reto que supone crear material digital que responda a los preceptos del modelo educativo del Colegio y que están estipulados en el Programa de Estudios de la materia.

Dado que el producto desarrollado en el proyecto se enfocará en el alumnado de Inglés III, su realización se basará en el modelo educativo del Colegio, el cual concibe al alumno como sujeto de la cultura, quien tiene “la capacidad de juzgar la validez de los conocimientos que se le presentan...” (Plan de Estudios Actualizado, 1996, p. 39). Este modelo se caracteriza por cuatro ejes estructurales: la noción de cultura básica, la organización por áreas, el alumno como responsable de su formación y el profesor como experto en la materia y guía del proceso de aprendizaje. En este sentido, el material digital desarrollado en el proyecto pretende fomentar la autonomía de los alumnos pues en el Programa de Estudios de Inglés se propone que “el alumno tome conciencia de la forma en que aprende para analizar las opciones de las que dispone y escoger las más convenientes, siendo así responsable de su propio aprendizaje” (p.15).

Por otro lado, el enfoque didáctico de la materia retoma algunos elementos del cognoscitividad y del constructivismo. Sin embargo, dadas las características del material (el cual tendrá un carácter de tutorial en el que predomine la interacción computadora-

alumnado), el diseño de actividades se apoyará principalmente en la teoría del cognoscitivismo, el cual dará soporte al proyecto dado que su concepción del aprendizaje está vinculada a un proceso interno que involucra a la memoria, el pensamiento, la reflexión, la abstracción, la motivación y la metacognición. Las implicaciones de la teoría del cognoscitivismo en el diseño instruccional se verán reflejadas en la elección de estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan:

- Facilitar la percepción sensorial y la atención mediante la ubicación adecuada de información en la pantalla, el uso de colores, gráficos, tamaño de texto, uso de audio, animación y video.
- Facilitar el uso de información previa a fin de relacionarla con nueva información mediante la creación de ambientes de aprendizaje que estimulen al alumno a hacer conexiones mentales con material previamente aprendido. Recurrir para ello a organizadores avanzados, modelos conceptuales, planteamiento de preguntas previas, entre otros.
- Estructurar, organizar y secuenciar la información para facilitar su procesamiento óptimo mediante el uso de mapas de información (mapas mentales, conceptuales); el uso del subrayado, la esquematización, la mnemónica (Ertmer y Newby, 1993).
- Aplicar la información en situaciones de la vida real con la finalidad de contextualizar el aprendizaje.
- Abarcar las diferencias individuales y los distintos estilos de aprendizaje mediante el uso de diversas actividades para cada estilo.
- Presentar la información de distintas maneras (verbal, visual, textual) para facilitar su procesamiento y transferencia a la memoria de largo plazo.
- Reflexionar sobre el propio aprendizaje mediante estrategias como la retroalimentación y preguntas y ejercicios de autoevaluación (Ally, 2008).

Gros (citado por Clares, 2005) proporciona una visión general del tipo de programas que se adaptan mejor a cada teoría (conductismo, cognoscitivismo y constructivismo). En el caso de los principios cognitivos, Gros incluye los programas

tutoriales, cuya jerarquización y secuenciación de contenidos está en función del contenido y de las características del alumno, y en el que la computadora no ejerce necesariamente el control de la secuencia.

De igual forma, resulta pertinente especificar que para la elaboración del paquete se considerarán los enfoques comunicativo y accional, los cuales rigen el planteamiento de las estrategias didácticas. Por un lado, el enfoque comunicativo pretende capacitar al alumno para una comunicación real con otros hablantes de una lengua, empleando para ello, textos, grabaciones, actividades y materiales que imiten la realidad fuera del aula. Por su parte, el enfoque por tareas o accional fomenta el aprendizaje por medio de actividades de uso real de la lengua y “promueve el uso social de las tareas comunicativas, en las que tanto el alumno como los hablantes de una lengua son considerados agentes sociales” (Programa de Estudios, 2016). Es decir, los alumnos se consideran agentes activos, sociales, que “utilizan las competencias que se encuentran a su disposición en distintos contextos, [...], con el fin de realizar actividades de la lengua...” (Consejo de Europa, 2001, p. 23).

Asimismo, los Programas de Inglés consideran también como referente disciplinario al MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas), pues además de sus coincidencias con los postulados del modelo educativo del CCH (“aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser”), sus perspectivas se derivan del enfoque comunicativo de la lengua. Cabe mencionar que el MCER es un documento que describe lo que tienen que aprender los estudiantes a fin de comunicarse en otra lengua, así como los conocimientos y habilidades que deben dominar para desempeñarse de forma exitosa en dicha lengua (Consejo de Europa, 2001, p. 16).

Así pues, tanto el enfoque comunicativo como el accional guiarán el proceso de diseño y elaboración del paquete de material digital. De igual forma se considerarán los siguientes aspectos a fin de que el paquete empate con el propósito general y específico de Inglés III:

- Las actividades propuestas en el paquete se organizarán conforme a los cuatro aprendizajes que sirven de eje pues indican lo que los alumnos deben lograr en cuanto a la adquisición de conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

- La gradación de las actividades contenidas en el paquete se basará en la organización de los aprendizajes, los cuales responden a un proceso de adquisición-aprendizaje de inglés que va de la recepción, a la producción, y a la interacción oral y escrita en la lengua inglesa.
- Las actividades del paquete responderán a las temáticas propuestas en el programa, las cuales se dividen en: conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- El paquete incluirá instrumentos de autoevaluación.

VII.3.2. Diseño técnico del producto.

El punto diez del procedimiento anterior sobre la consideración del soporte que mejor se adecue a la propuesta está determinado en función de lo que se requiera según el diseño llevado a cabo. Como primera propuesta, y habiendo estudiado sus características, una herramienta que se adecua al tipo de actividades que conforman el paquete es *eXeLearning*.

Esta elección se basa en las siguientes características de la herramienta:

- Flexibilidad: es un programa que permite interactuar con otros programas de autor como *Jclíc*, *Hotpotatoes*, *Educaplay*, *H5P*.
- Es un contenedor de elementos propios de una unidad didáctica.
- Cuenta con *idevices*, denominados applets de Java, mediante los cuales es posible insertar una actividad realizada por medio de herramientas de autor como *Jclíc*, *Ardora* o *Malted* dentro de una unidad didáctica.
- Entre los *idevices* con los que cuenta, contiene uno denominado “sitio externo del web”, mediante el cual se puede visualizar y navegar un sitio web dentro de la unidad didáctica.
- Esta herramienta permite agregar presentaciones realizadas en *Power Point*.
- Permite alojar contenidos en *Google Drive*.
- Es posible crear un sitio web mediante esta herramienta.
- Es compatible con IMS y SCORM, lo cual permite alojar las unidades didácticas en la plataforma *Moodle*.

- Permite incorporar actividades con *Malted*, el cual se distribuye bajo licencia *Creative Commons* – Reconocimiento No Comercial Compartir. (Tárraga y Colomer, 2013).

En el tutorial de *ExeLearning*, se especifica que la versión original cuenta con 18 *iDevices* (instrumentos que permiten introducir diferentes recursos didácticos), cada uno con una utilidad pedagógica o técnica distinta (ver Tabla 4).

Tabla 4.

iDevices de *eXelearning*.

<i>iDevices</i>	Tipo de actividades
1. <i>iDevices</i> de presentación de información de forma textual.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Texto libre ➤ Objetivos ➤ Conocimiento previo
2. <i>iDevices</i> de presentación de información no textual (imágenes y páginas web).	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Galería de imágenes ➤ Lupa ➤ Sitio Web externo ➤ Artículo de la Wikipedia ➤ RSS (no dinámico) ➤ Applet de Java
3. <i>iDevices</i> de actividades no interactivas: proponen actividades que no se pueden contestar directamente.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividad de lectura ➤ Caso práctico ➤ Reflexión
4. <i>iDevices</i> de actividades interactivas: permiten al alumno interactuar directamente con el objeto.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rellenar huecos ➤ Pregunta de elección múltiple ➤ Pregunta de selección múltiple ➤ Pregunta verdadero-falso ➤ Cuestionario SCORM ➤ Actividad desplegable

Información tomada de: http://exelearning.net/html_manual/exe_es/idevices

VII.4. Fase 3. Desarrollo del producto.

De acuerdo con Galán (2006), en la elaboración de un material educativo multimedia, una vez que se hayan respondido las preguntas de *Qué, A quién y Para quién*, se deberá comenzar a traducir las ideas en imágenes y sonidos. Para tal efecto, se sugiere establecer una rutina de trabajo que estructure los contenidos. Dicha rutina se compone de las siguientes fases:

- Guión de contenido: Indica el material que se utilizará en las distintas secuencias y la manera en que éste se relaciona mediante una jerarquización conceptual que irá de lo general a lo específico.
- Guión narrativo: Corresponde a lo que se conoce también como guión literario, el cual indica el punto de vista y el estilo. Este guión le dará forma al contenido establecido en la fase anterior.
- Guión icónico: Indica en qué momento de la narración se utilizarán las imágenes, gráficos, fotos, video o animación. Se sugiere el uso de un código para identificar cada imagen y en qué secuencia va.
- Guión de sonido: Se desarrolla junto con el guión narrativo. Los registros de sonido pueden ser directos o indirectos según la fuente de la que se haya tomado.
- Guión técnico: En él se define la metodología, los programas que se utilizarán, los formatos de presentación, el diseño de pantalla, los efectos que se utilizarán, entre otros.

Con el objetivo de integrar los aspectos anteriores, Galán presenta un gráfico de un guión técnico-didáctico que pueda resultar útil para fines organizativos. Su estructura, a decir de su autora, es flexible y abierta, lo que permite adaptarla a las necesidades de cada usuario.

Para la elaboración del paquete, se tomará como base el gráfico propuesto por Galán (ver Tabla 5) para especificar el guión técnico-didáctico de cada una de las cuatro unidades que conforman la asignatura de Inglés III.

Tabla 5.

Gráfico de guión técnico-didáctico.

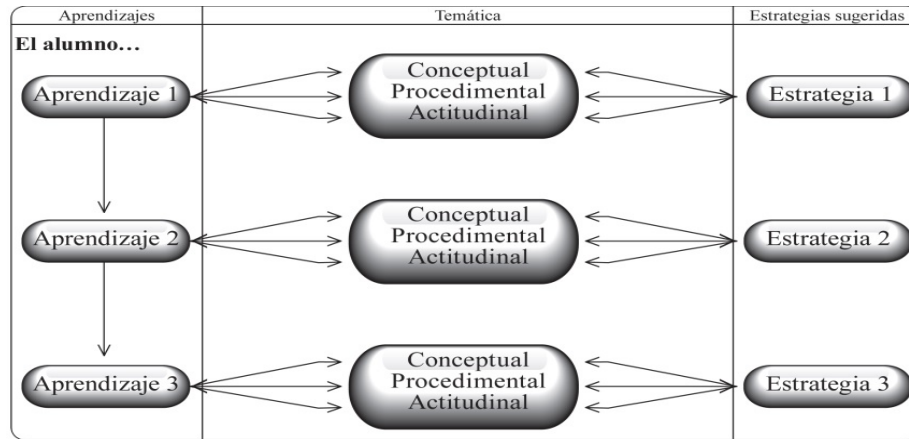
<i>Universidad Tecnológica Nacional</i> Programa de Capacitación Docente Proyecto S.A.E. Cooperación Guión de Producción Multimedia de Programas Educativos				
Título:				
Tema:				
Género:				
Destinatario Tipo:				
Autores:				
Objetivos:				
Sinopsis				
Selección de Contenidos		Estructura Básica		Tratamiento
Guión de Contenido.	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido	Guión Técnico

Fuente: G.I.A.I.T (Grupo de Informática Aplicado a las Innovaciones Tecnológicas), Argentina, en Galán (2006).

Cabe señalar que la asignatura de Inglés III cuenta con cuatro unidades y que cada una está compuesta por cuatro aprendizajes. Para cada aprendizaje se propone una temática de tres tipos de conocimientos: conceptuales, procedimentales y actitudinales (ver Tabla 6).

Tabla 6.

Temática de la asignatura de Inglés III



Fuente: Programas de estudio, CCH, p.21.

En el Programa de Estudios se sugiere una secuencia en el abordaje y tratamiento pedagógico de los aprendizajes a través de una serie de estrategias que permitan tratar el aprendizaje en cuestión. Así, los contenidos temáticos de Inglés III son los siguientes (ver Tabla 7):

Tabla 7.

Contenidos temáticos de Inglés III.

Unidad	Nombre de la unidad	Horas
1	Comparar las cualidades de personas, objetos y lugares.	16
2	Expresar la existencia de personas, objetos y lugares en el pasado.	16
3	Describir la secuencia de eventos pasados.	16
4	Narrar situaciones actuales y pasadas.	16

Fuente: Programas de estudio, CCH, p.22.

De ahí que, además de los apartados señalados en el gráfico propuesto por Galán (2006), se incluirán otras nociones especificadas en el Programa de Estudios de Inglés

III del CCH para desarrollar los materiales que conformarán cada unidad del paquete. Dichas nociones se presentan a continuación:

- El propósito general del curso
- El propósito de cada unidad
- Los aprendizajes
- Las temáticas
- Los conocimientos (conceptuales, procedimentales, actitudinales)
- Evaluación

Con base en las consideraciones anteriores, se presenta a continuación el desarrollo del gráfico para la unidad I:

Título: English III. Activity Pack
Título de la Unidad 1: "Comparing people, places and things"
Área: Inglés
Destinatario: Número indeterminado de destinatarios. Material dirigido principalmente a los alumnos del tercer semestre de Inglés. Dicho material estará disponible en la Mediateca y los laboratorios de idioma del plantel Azcapotzalco del Colegio de Ciencias y Humanidades UNAM. Sin embargo, dada la flexibilidad y disposición del material digital, alumnos de otros semestres también podrán resultar beneficiados pues éste servirá como apoyo a su propio proceso de aprendizaje
Propósito general del curso: El alumno intercambiará, oralmente y por escrito, información sobre su entorno cotidiano al comparar y describir situaciones, personas, lugares del pasado y del presente. Asimismo, localizará e informará la secuencia de eventos acontecidos, en textos orales y escritos.
Propósito de la unidad: Intercambiará información para comparar personas, objetos y lugares, de manera oral y escrita; asimismo, destacará sus cualidades intrínsecas para realizar descripciones de su entorno cotidiano.
Aprendizajes: El alumno:

1. Identifica las relaciones de comparación, a partir de características de personas, objetos y lugares, para diferenciar sus cualidades, en textos orales y escritos.
2. Reconoce los atributos máximos de personas, objetos y lugares para resaltar sus cualidades, de manera oral y escrita.
3. Compara y establece la superioridad de las características de personas, objetos y lugares para realizar descripciones, de manera oral y escrita.
4. Intercambia información para comparar y resaltar las cualidades de personas, objetos y lugares, de manera oral y escrita.

Temática Conceptual:

Léxico:

- Lugares (turísticos, culturales y comerciales), objetos, materias escolares.
- Adjetivos: apariencia física, personalidad, sentimientos, cosas, lugares.

Gramática:

- Grado comparativo: -er/more than.
- Presente simple

Temática Procedimental:

- Reconocer la terminación del adjetivo en grado comparativo.
- Reconocer la colocación de las formas comparativas.
- Reconocer la terminación del adjetivo en grado superlativo.
- Reconocer la colocación de las formas superlativas.
- Aplicar lecturas de ojeada, selectiva y de búsqueda: tema general y datos específicos.
- Aplicar escucha de forma global y selectiva: tema general y datos específicos.
- Redactar un párrafo corto.
- Ordenar ideas de forma coherente con **and, but, or, also**
- Utilizar ortografía y puntuación adecuada.
- Comparar y resaltar cualidades de personas, objetos y lugares.
- Solicitar y proporcionar datos sobre características personales, objetos y lugares

Temática Actitudinal:

- Dirigir la atención a la ortografía de adjetivos comparativos.
- Dirigir la atención a la ortografía de adjetivos superlativos.
- Automonitorear la ejecución oral y escrita.
- Aplicar estrategia de vocabulario: sinónimos.

Selección de contenidos:	Estructura básica:	Tratamiento:
<p>-El léxico se practicará a través de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sopa de letras (Jcllic) ➤ Crucigrama (Jcllic) ➤ Relacionar conceptos (Jcllic) ➤ Completar oraciones. (Jcllic) <p>-La gramática se practicará a través de las siguientes actividades (entre otras):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Infografía (Piktochart) ➤ Podcasts. (soundcloud) ➤ Presentaciones en Power Point. ➤ Act. de rellenar huecos ➤ Act. desplegable. ➤ Act. de verdadero/falso. ➤ Act. opción múltiple. <p>-La temática procedimental se practicará a través de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Act. desplegable ➤ Act. arrastrar palabras (H5P) ➤ Act. de opción múltiple. ➤ Act. de relación de conceptos (Educaplay) ➤ Redactar un escrito. ➤ Realizar una grabación. 	<p>Los criterios de ordenación de los contenidos corresponderán a la gradación de los aprendizajes, cuya organización en el Programa de Estudios de la asignatura responde al proceso de adquisición-aprendizaje de inglés, por lo que van de la recepción, a la producción y a la interacción oral y escrita en lengua inglesa.</p> <p>Al finalizar la unidad, se invitará a los alumnos a reflexionar sobre lo aprendido y éste tendrá la oportunidad de autoevaluarse.</p>	<p>Con base en las observaciones de Marques (2000) sobre el diseño funcional de un programa, las indicaciones en cuanto al género y el estilo del proyecto son las siguientes:</p> <p><i>Género del proyecto:</i> Idiomas. Los materiales multimedia para ejercitar idiomas se distinguen por ser variados y autocorrectivos.</p> <p><i>Estilo:</i> Tanto el material como las instrucciones estarán en el idioma inglés. A excepción de la página de inicio que mostrará los objetivos y aprendizajes esperados, con base en el Programa de estudios.</p> <p><i>Naturaleza de las actividades educativas:</i> Las actividades se caracterizarán por contener preguntas y ejercicios de inmediata ejecución e individuales como, por ejemplo: preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, asociaciones, rellenar huecos, entre otras.</p> <p><i>Duración:</i> Las actividades se presentarán en una sucesión de etapas cortas, con objetivos y contenidos bien definidos, a fin de</p>

<p>-La temática actitudinal se practicará a través de las siguientes actividades (entre otras):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Corregir oraciones comparativas y superlativas. ➤ Ordenar palabras. ➤ Reemplazar conceptos por su sinónimo ➤ Actividad de autoevaluación. 		<p>captar la atención de los usuarios.</p> <p><i>Elementos motivadores:</i> La inclusión en las actividades de elementos lúdicos como puntuaciones o que representan un estímulo o penalización como, por ejemplo, el uso de sonidos o de mensajes como "muy bien" e "incorrecto", los cuales pueden ir acompañados de efectos sonoros o visuales.</p>
--	--	--

VIII. Paquete de material digital educativo dirigido a los alumnos del tercer semestre de Inglés del CCH Azcapotzalco.

A continuación, se detalla, como muestra, el guión técnico y el guión de contenido de la Unidad I.

VIII.1.Guión técnico

El entorno de trabajo de *eXeLearning* se caracteriza por la creación de índices donde se alojan los contenidos en forma de árbol. En el caso del material propuesto los contenidos se encuentran estructurados de la siguiente manera: un nodo o página principal titulada *ENGLISH III* de la que se desprenden otros nodos denominados unidades (*UNIT 1, UNIT 2, UNIT 3, UNIT 4*), así como dos últimos nodos o páginas (*CONTACT, REFERENCES*) donde se presentan los datos de contacto y las referencias o fuentes de consulta (ver Figura 13). A partir de cada una de las unidades del paquete se desprenden a su vez una serie de nodos o secciones denominadas conforme a las áreas de conocimiento o habilidades de la lengua (*VOCABULARY, GRAMMAR, READING, LISTENING, WRITING, SPEAKING*) y una última sección de autoevaluación denominada *QUIZ* (ver Figura 14).

ENGLISH III	
UNIT 1	
UNIT 2	
UNIT 3	
UNIT 4	
CONTACT	
REFERENCES	

Figura 13. Nodos o unidades

ENGLISH III	
UNIT 1	
VOCABULARY	
GRAMMAR	
READING	
LISTENING	
WRITING	
SPEAKING	
QUIZ	
UNIT 2	
UNIT 3	
UNIT 4	
CONTACT	
REFERENCES	

Figura 14. Secciones

Cada sección aloja una serie de nodos nombrados en Inglés como *Activity 1*, *Activity 2*, *Activity 3*... que contienen las actividades o ejercicios que los alumnos deberán llevar a cabo de forma autónoma (Ver Figura 15). Cabe destacar que la denominación de las actividades puede llegar a variar, como en el caso de la sección de gramática de la Unidad I en la que se incluye unos nodos llamados *Introduction*, *Presentation: Comparatives* y *Presentation: Superlatives* (ver Figura 16).

ENGLISH III	
UNIT 1	
VOCABULARY	
GRAMMAR	
READING	
Activity 1	
Activity 2	
Activity 3	
Activity 4	
LISTENING	
WRITING	
SPEAKING	
QUIZ	
UNIT 2	

Figura 15. Actividades

ENGLISH III	
UNIT 1	
VOCABULARY	
GRAMMAR	
Introduction	
Presentation: Comparatives	
Presentation: Superlatives	
Activity 1	
Activity 2	
Activity 3	
Activity 4	
READING	
LISTENING	

Figura 16. Sección de gramática de la Unidad I.

eXeLearning ofrece una variedad de estilos de presentación. El estilo para visualizar el paquete es el denominado *Tknika*, el cual se caracteriza por líneas de color verde claro sobre fondo de colores negro y blanco (ver Figura 17).

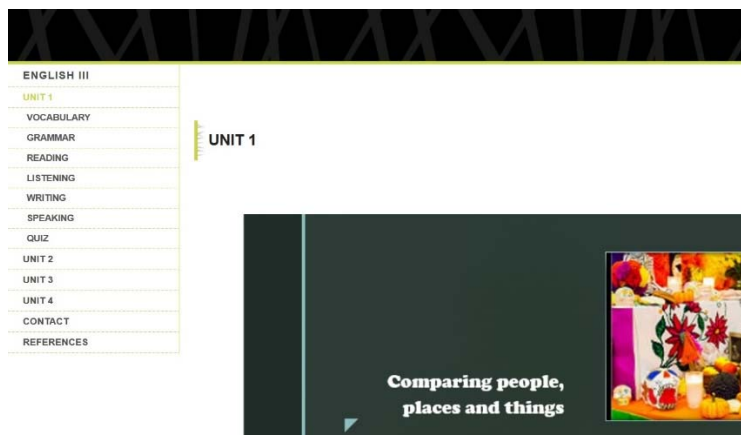


Figura 17. Estilo *Tknika*.

Página principal (ENGLISH III): En esta página se muestra los enlaces permanentes (*ENGLISH III, UNIT 1, UNIT 2, UNIT 3, UNIT 4, CONTACT US y REFERENCES*), así como una portada en la que se indica el nombre del proyecto, los logos de la UNAM del CCH y el nombre de la asignatura sobre un fondo verde oscuro (ver Figura 18). Más adelante se muestra también el propósito general de la asignatura y el conocimiento previo requerido (ver Figura 19).



Figura 18. Portada

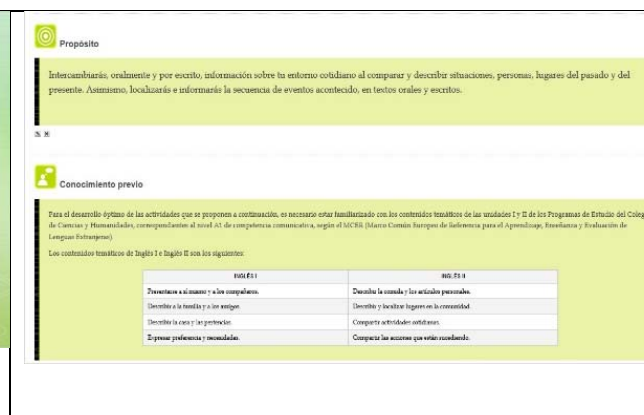


Figura 19. Propósito general y conocimiento previo

Página de Bienvenida: En esta pantalla se muestra una pequeña introducción, tanto en inglés como en español, que tiene como objetivo brindar una explicación breve sobre las partes que componen el paquete y su organización, así como los instrumentos de autoevaluación incluidos (Ver Figura 20).

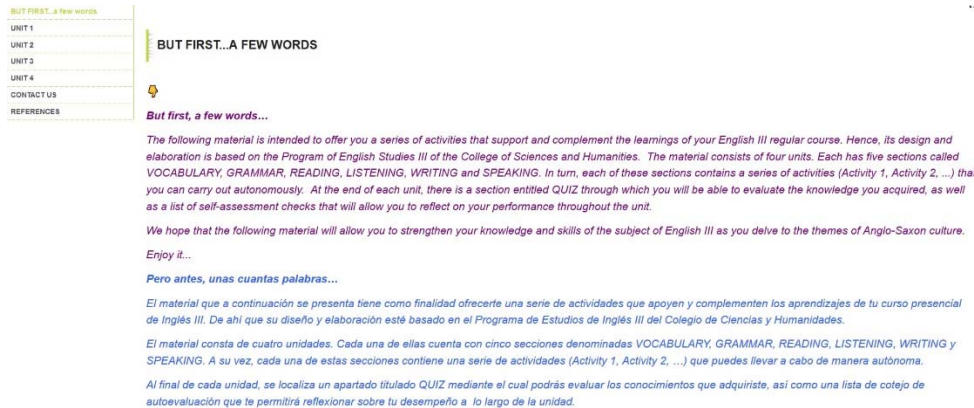


Figura 20. Página de Bienvenida

Página de la UNIDAD 1: En esta pantalla se muestra la portada de la unidad 1 en letras blancas sobre un fondo verde oscuro y con imágenes alusivas al tema central (ver Figura 21). Más adelante se enuncia el propósito de la unidad en español (ver Figura 22).

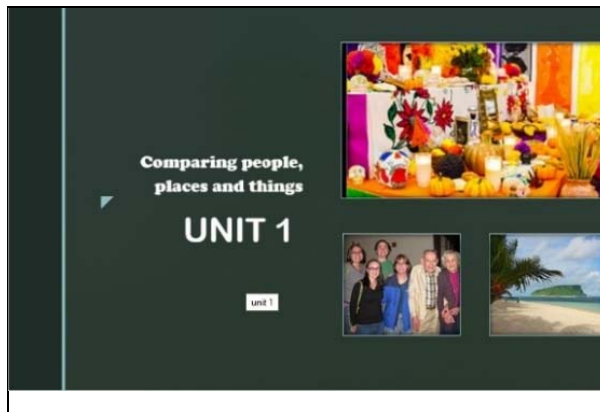


Figura 21. Portada Unidad I.

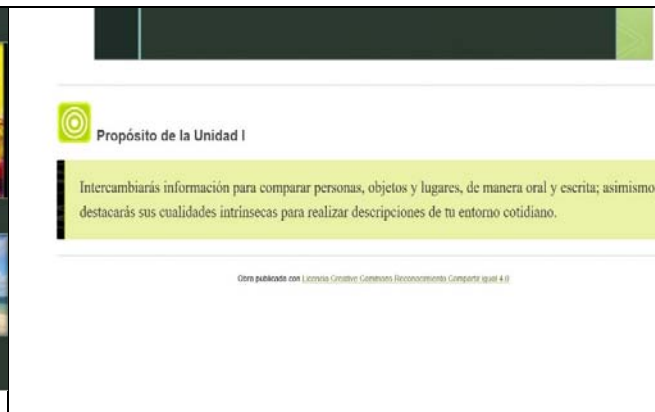


Figura 22. Propósito de la Unidad I.

Las páginas de cada sección (VOCABULARY, GRAMMAR...) se presentan con una imagen alusiva a manera de portada (ver Figura 23).

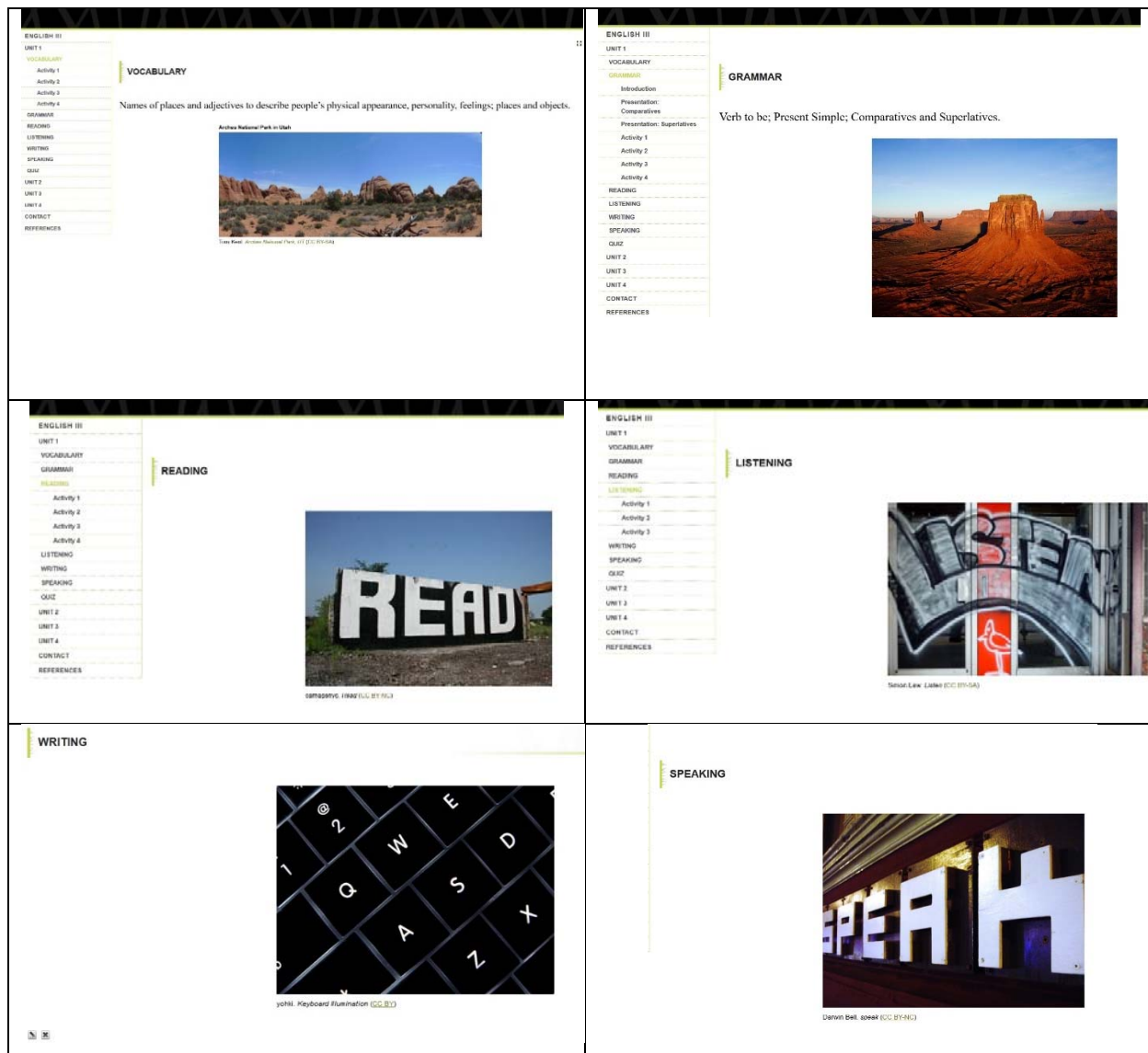


Figura 23. Páginas de cada sección de la Unidad I.

La página de contacto muestra los créditos y datos de contacto (ver Figura 24), mientras que la página de referencias contiene fuentes de consulta y vínculos a sitios de internet a fin de ofrecer a los alumnos una mayor práctica sobre los temas vistos en el paquete de actividades (ver Figura 25).

<p>CONTACT US</p> <p>Material desarrollado por: Profra. Sandra López Suárez para el Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Azcapotzalco México, 2019</p> <p>Información de contacto</p> <p>E-MAIL: sanlosu@comunidad.unam.mx FACEBOOK: Sanlosu Cch TWITTER: @sanlosu</p>	<p>REFERENCES</p> <p>If you want to practice more, have a look at the following links:</p> <p>Comparatives & Superlatives</p> <p>http://www.onestopenglish.com/grammar/grammar_reference/adjectives/comparative-and-superlative-adjectives-article/144846_article http://www.learnenglishonline.com/grammar/tests/comparativeadjectives.html https://www.perfect-english-grammar.com/comparative-adjectives-exercise-1.html https://www.english-hilfen.de/en/exercises/adjectives_adverbs/comparative_sentences.htm https://www.go4u.com/en/cram-up/grammar/adjectives_adverbs/adjectives/exercises http://www.learnenglishonline.com/grammar/tests/superlativescomparative.html https://www.mysinghspages.com/site_php_files/grammar_exercise_grammar_comparatives_superlatives.php https://www.test-english.com/grammar-points/b1/comparative-superlative-adjectives-adverbs/</p> <p>Past tense of verb To Be</p>
--	--

Figura 24. Página de contacto.

Figura 25. Página de referencias.

Por último, cabe mencionar que las imágenes utilizadas en el paquete tienen licencia de *Creative Commons* (CC) o bien provienen en su mayoría del sitio web *Flickr.com*, de ahí que al pie de cada una de ellas se especifique el nombre de la foto, el nombre del autor y la referencia detallada de algunos derechos (ver Figura 26).



Figura 26. Pie de foto.

VIII.2. Guión de contenido

El guión de contenido de la unidad I, al igual que el del resto de las tres unidades, consiste en una serie de actividades agrupadas en seis secciones: *VOCABULARY*, *GRAMMAR*, *READING*, *LISTENING*, *WRITING*, *SPEAKING*. La elección de las actividades que componen cada sección tiene como objetivo facilitar la integración de habilidades y conocimientos. Por tal motivo, la organización de las secciones obedece a

una gradación del proceso de adquisición-aprendizaje del idioma que va de la recepción, a la producción y, finalmente, a la interacción oral y escrita.

La sección de vocabulario (*VOCABULARY*) se compone de cuatro apartados titulados *Activity 1*, *Activity 2*, *Activity 3* y *Activity 4*. En ellos se presenta el léxico que el alumno debe conocer para desarrollar las actividades posteriores.

El objetivo de la Unidad I es comparar personas, objetos y lugares, de ahí que la actividad 1 de vocabulario sea la de familiarizar a los alumnos con nombres de lugares (*zoo, castle, theater,...*) mediante la resolución de un crucigrama (ver Figura 27).

ACTIVITY 1

Instructions: Locate the following the names of places and events on the grid.

CASTLE	ZOO	ARCHAEOLOGICAL SITE	THEATER	MONUMENT
CONCERT	RIVER	SEA	EXHIBITION	MONUMENT
PARADE	CHURCH	DESERT	ART GALLERY	NATIONAL PARK
LAKE	NIGHTCLUB	MOVIE THEATER	CARNIVAL	MUSEUM

Locate the names of places and events in the grid, either horizontally, vertically or diagonally.

Figura 27. Actividad 1. Crucigrama

La actividad 2 tiene como objetivo que los alumnos se familiaricen con algunos adjetivos comunes (*noisy, lively, dangerous...*) para describir lugares. Para ello se propone una sopa de letras (ver Figura 28).

Read the descriptions to guess the adjectives.

IMPASSIBLE	MYCELIUM	MYCIVIL	SMALL	CHIN	GO
CTER	WOL	AFID	COFO	WHEEELIAD	INCLINO
TRIEDA	SONABELL	WEN	SPROUARD	WCHERDATE	BO
WODLA	CHEW	ANWOFIE	ONCEBLA	ENLE	ELADIVOME
ROODENI	WYDRA/CEAL	FOFL	SWIFT	CHERIVAD	ONEL

ACTIVITY 2

Figura 28. Actividad 2. Sopa de letras.

En la actividad 3 los alumnos relacionan adjetivos comúnmente usados para describir a personas (*short, tall, fit...*) con su correspondiente definición (ver Figura 29). Y, finalmente, en la actividad 4 los alumnos deben completar una serie de oraciones con adjetivos utilizados para describir la personalidad (*friendly, selfish, pessimistic...*) (ver Figura 30). Las tres primeras actividades están elaboradas en *Jcllic* y para su realización los alumnos tienen un tiempo límite, lo cual imprime al material un mayor dinamismo. Mientras que la segunda está elaborada en *Educaplay* y el alumno sólo tiene 2 intentos para llevarla a cabo.

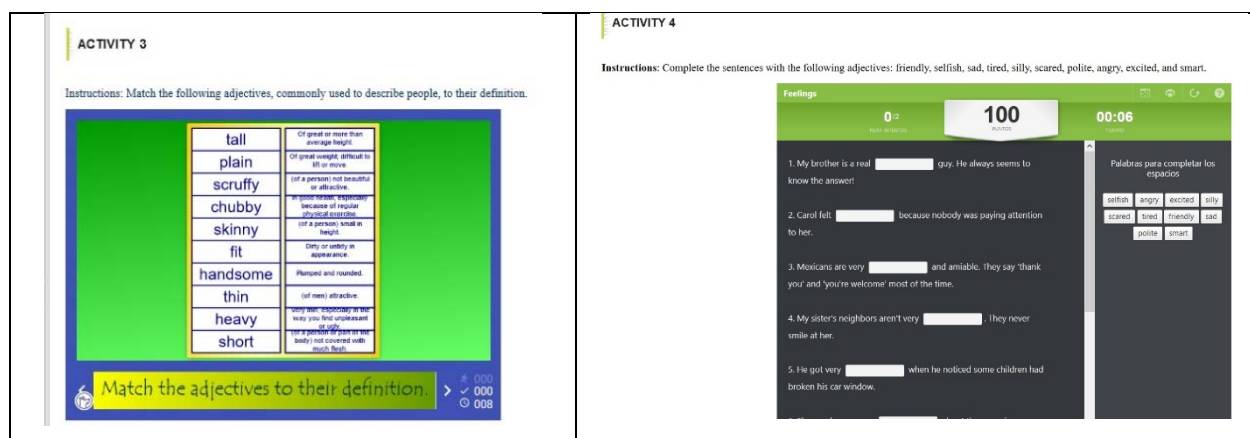


Figura 29. Actividad 3. Relación de conceptos. Figura 30. Actividad 4. Completar oraciones.

La sección de gramática (*GRAMMAR*) está compuesta por las siguientes actividades: *Introduction*, *Presentation: Comparatives*, *Presentation: Superlatives*, *Activity 1*, *Activity 2*, *Activity 3* y *Activity 4*. En la primera se presenta de manera sintética el contenido gramatical de la unidad en una infografía elaborada en *Piktochart* (ver Figura 31).



Figura 31. Infografía en Piktochart.

En el siguiente apartado, los alumnos tienen la opción de escuchar un audio realizado en *Soundcloud* (ver Figura 32 y Figura 33) , o bien, estudiar una presentación en *Power Point* sobre el tema de comparativos (Figura 34 y Figura 35)

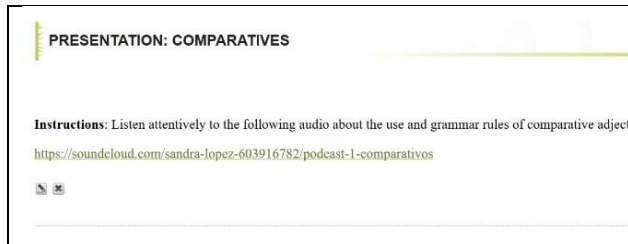


Figura 32. Audio en Soundcloud

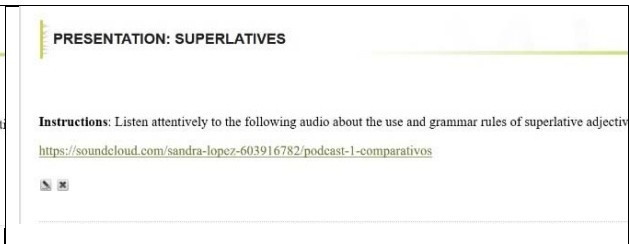


Figura 33. Audio en Soundcloud.



Figura 34. Presentación en Power Point



Figura 35. Presentación en Power Point.

La actividad 1 (*Activity 1*) presenta tres ejercicios gramaticales de rellenar huecos que le permiten al alumno reconocer los significados del tema (comparativos/superlativos) en oraciones. Para la actividad 2 se empleó, en cambio, un ejercicio de opciones desplegables a fin de que los alumnos completen una lectura sobre el circo con comparativos y superlativos (ver Figura 36).


<p>? Comparatives</p> <p>Instructions: Read the sentences and complete them with comparative adjectives.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. New Year's party was _____ Christmas' party. (funny) 2. Dolphins are _____ turtles. (intelligent) 3. Mexico City is _____ New York. (big) 4. Drinking soda is _____ drinking coffee. (bad) 5. American movies are _____ English movies. (good) 6. Jenny's house is _____ his. (far) 7. The little boy is _____ he was yesterday. (happy) 8. Carol thought he was _____ her favorite actor. (handsome) 9. The end of the movie was sadder than we imagined. (sad) 10. These shoes are _____. I think you should stop wearing those old sneakers. (new) <p>Averiguar la puntuación Mostrar retroalimentación Mostrar/Eliminar las respuestas</p>	<p>? Superlatives</p> <p>Instructions: Read the following sentences and complete them with superlative adjectives.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Helen's dog is _____ in our neighborhood. (big) 2. We have _____ time sightseeing the city. (good) 3. The Rolex is _____ watch. (expensive) 4. Spiders aren't _____ animals. (dangerous) 5. For me, dogs are _____ animals. (cute) 6. China is the third _____ country in the world. (large) 7. Spanish is _____ second language for travelers. (useful) 8. Nicaragua is _____ place to live in the world in 2018. (cheap) 9. The Egyptians are among _____ civilizations in the world. (old) 10. London has the world's _____ airport system. (busy) <p>Enviar</p>
<p>? Comparatives and Superlatives</p> <p>Instructions: Read the following sentences and complete them with comparative and superlative adjectives.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. His project presented _____ solution. (simple) 2. Living in the country might be _____ living in the city. (healthy) 3. Diana was _____ girl in class. (clever) 4. Swiss chocolate is _____ chocolate in the world. (delicious) 5. In Mexico, spring is usually _____ summer. (hot) 6. _____ runner finished the marathon in a time of 2:30'. (slow) 7. She was _____ in our high school days. (pretty) 8. Attending the Scientific Congress is _____ going to class today. (important) 9. My friend's dad was _____ his mom. (nice) 10. _____ street in the world is in Buenos Aires, Argentina. (wide) <p>Enviar</p>	 <p>Most of the performers are human! There is Leopold. The _____ Max In The World. His father also worked in the circus, but Leopold is _____ than him, he has bigger arms and _____ legs too! Leopold performs his act every night for the town's people who come to watch.</p> <p>Another performer is Clara. She says she has the _____ hair in the world. It's about 4 metres long! She also has a daughter who works in the circus. Her name is Sue-Filen. Her hair is a lot _____, but she wants to grow it as long as her mother's. Sue-Filen helps look after the animals and she's also learning how to juggle.</p> <p>The highlight of the circus are the three clowns, Fil, Pot and Pat. They all wear long red shoes, but Pat's shoes are the _____ and sometimes, he falls over because they're so long! They perform for about twenty minutes and they are always the _____.</p>

Figura 36. Ejercicios gramaticales de rellenar huecos y ejercicio de opciones desplegables.

Las actividades 3 y 4 tienen como objetivo la reflexión y autoevaluación de los conocimientos adquiridos. En la primera de ellas el alumno debe revisar su comprensión de las reglas de gramaticales de los comparativos y los superlativos mediante un ejercicio de verdadero-falso (ver Figura 37), mientras que en la segunda debe evaluar su conocimiento del tema por medio de un quiz (ver Figura 38). Cabe mencionar que para la elaboración de las cuatro actividades de la sección de *GRAMMAR* se utilizó *eXeLearning*.

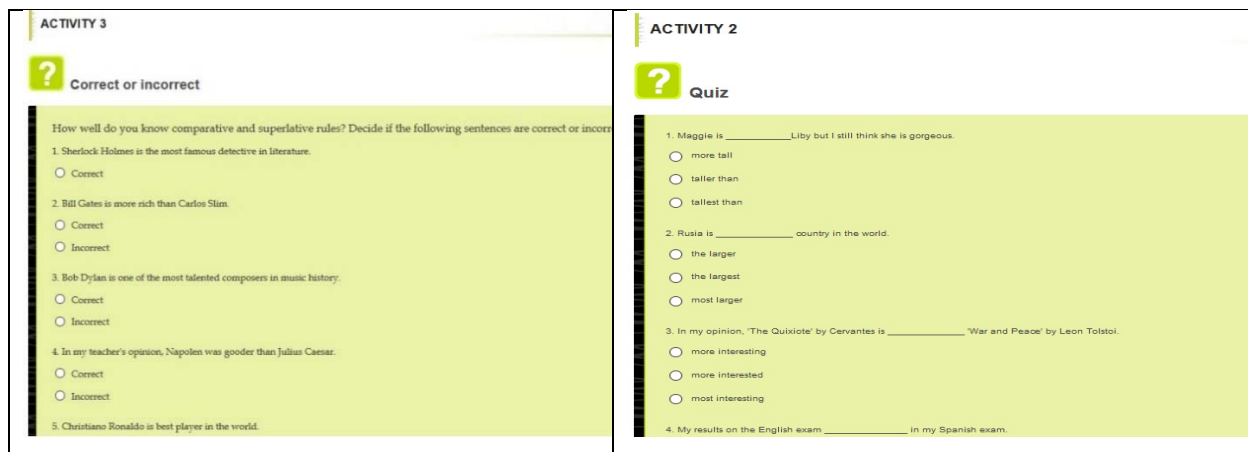


Figura 37. Ejercicio de verdadero/falso

Figura 38. Quiz

En la sección de comprensión escrita (*READING*), compuesta por cuatro actividades, se abocan a la comprensión escrita pues se reconoce el hecho de que el conocimiento de la gramática es sólo una parte de la competencia lingüística. De ahí que, con base en lo estipulado en el Programa de Estudios, los alumnos de CCH requieran de actividades de comprensión de textos, tanto orales como escritos para “continuar con la secuencia natural de comprensión-producción-interacción” (p.16).

La selección de las lecturas que componen esta sección tiene como tema central la presentación de información sobre lugares turísticos y culturales, además del uso del tiempo verbal de presente simple y de comparativos y superlativos en contexto. En este sentido, cabe resaltar que los textos son auténticos, tomados de sitios actuales de internet. Si bien algunos de ellos fueron adaptados - especialmente en cuanto a su extensión -con fines didácticos, los textos mantuvieron sus aspectos lingüísticos por completo.

El orden de las actividades va de lo más sencillo a lo más complejo. En la actividad 1, el alumno debe utilizar la técnica de lectura *skimming* para colocar los subtítulos en los párrafos correspondientes del texto “*Christmas Traditions in Ireland*” (ver Figura 39); y en la actividad 2, el alumno deberá completar con adjetivos comparativos y superlativos un texto con información turística de China (ver Figura 40). Para la realización de la

primera actividad se utilizó el ejercicio de rellenar huecos de *eXeLearning*, mientras que la segunda actividad se realizó mediante la plataforma de acceso gratuito *H5P*.

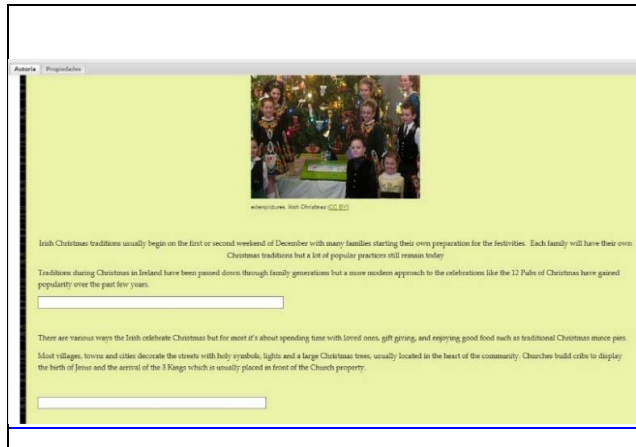


Figura 39. Colocación de subtítulos.

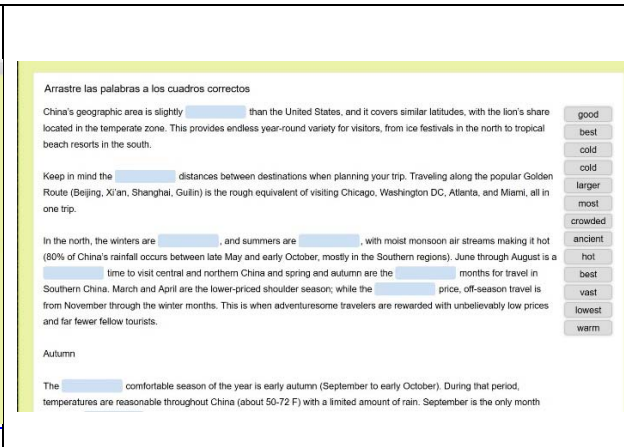


Figura 40. Completar con adjetivos.

La lectura de la actividad 3 titulado “3 Cultural Differences between Mexico and the U.S.” consiste en un ejercicio de opción múltiple (ver Figura 41), mientras que la actividad 4 presenta un texto de mayor extensión y complejidad titulado “Royal Palaces” en el que el alumno deberá responder a cuestionamientos de tipo verdadero-falso (ver Figura 42). Ambas actividades se llevaron a cabo en *eXeLearning*.



Figura 41. Opción múltiple

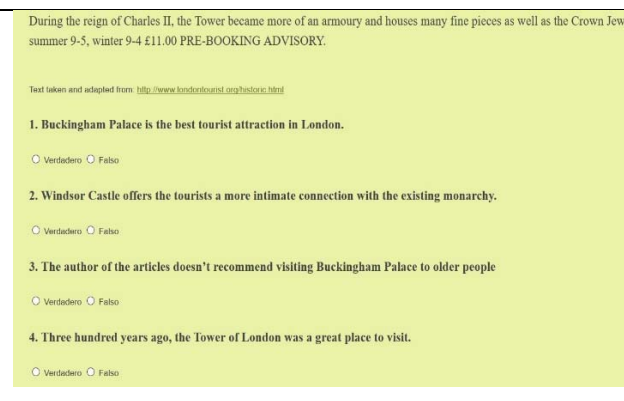


Figura 42. Verdadero/Falso.

La sección de comprensión oral (*LISTENING*) se compone de tres actividades. La selección de los audios obedeció a los siguientes aspectos: el tema gramatical de comparativos y superlativos, el nivel de dificultad (de lo sencillo a lo complejo) y la fuente,

es decir, algunos de los audios son auténticos y otros provienen de sitios dedicados a la enseñanza del inglés. Cabe destacar que los ejercicios elaborados a partir de ambos tipos de audio son completamente originales. Las actividades 1 y 2 se caracterizan por basarse en dos audios publicados en la página ello.com. El primer ejercicio consiste en completar una serie de descripciones (ver Figura 43) y el segundo en responder preguntas de selección múltiple (ver Figura 44).

Comparing People
 My mother and father are very different. My mom is older than my dad, but my dad looks _____ my mom. My dad is _____ because he plays sports. My mom is more talkative. She loves to talk with people. My dad is _____ than my mom. My mom is shorter than my dad.

Comparing Places
 Los Angeles and San Francisco are both in California but they are very different. San Francisco is _____ Los Angeles. It is also colder. Los Angeles is bigger than San Francisco, but San Francisco is _____. It is harder to find housing in San Francisco. I think San Francisco is a _____ place to live.

Comparing Movies

Figura 43. Ejercicio 1 de audio.

1. According to Todd, the easiest way to travel to Osaka is...

- a. going by train
- b. going by boat
- c. going by car

2. The ferry arrives in Osaka...

- a. At eight o'clock in the morning.
- b. At night.
- c. At around 6 o'clock in the morning.

Figura 44. Ejercicio 2 de audio.

En la actividad 3 el alumno debe ver un video de *Youtube* sobre lugares turísticos de Asia (ver Figura 45) para posteriormente relacionar una serie de imágenes tomadas del video con su correspondiente descripción. Para la elaboración de esta actividad se utilizó la plataforma educativa *Educaplay* (ver Figura 46).

ACTIVITY 3

Instructions: Watch the video 7 Places in Asia to See Before You Die. Then, match the pictures to their corresponding description.

7 Places in Asia to See Before You Die

Figura 45. Video de Youtube

Places in Asia

0/2
 100
 00:05

Its precious stones create detailed patterns in the white marble.

A buddisht temple built around a cave and located in a remote mysterious cliffside.

It also consists of hundreds of chariots and each soldier is different.

Temple built in the 12th century full of ancient statues and religious art.

Thousands of limestone mountains spread over a beautiful landscape.

Trees surrounded by picturesque and tranquil walking trails.

A place with stunning temples and some of the best beaches in the world.

Figura 46. Actividad en Educaplay.

La sección de producción escrita (*WRITING*) se compone de dos actividades (ver Figura 47 y Figura 49), las cuales están acompañadas de videos tomados de *Youtube*

que sirven de apoyo para la elaboración de los escritos. En esta sección, se indica al alumno buscar la asesoría de un profesor (a) en Mediateca a fin de que éste evalúe su trabajo. Se incluye además rúbricas elaboradas en *Rubistar.4teachers.org* para cada actividad a fin de que el alumno considere los aspectos que serán evaluados (ver Figuras 48 y 50).

ACTIVITY 1

Instructions: You will see a video comparing the 90's to the present. Based on the video, imagine you were a teenager in the 90's and you are describing your children how some things were back at that time in comparison to the present. Your description should be around 80 words. Ask a teacher from the Media Lab (Mediateca) to check your writing. Based on her/his feedback, correct your paper.




Figura 47. Actividad 1 de Writing

Writing Rubric

CATEGORY	4	3	2	1
Gramática y Ortografía	El escritor no comete errores de gramática u ortografía que distraigan al lector del contenido.	El escritor comete de 1-2 errores de gramática u ortografía lo que distrae al lector del contenido.	El escritor comete de 3-4 errores de gramática u ortografía que distraen al lector del contenido.	El escritor comete más de 4 errores de gramática u ortografía que distraen al lector del contenido.
Uso de Mayúsculas y Puntuación	El escritor no comete errores en el uso de mayúsculas o en la puntuación, por lo que el trabajo es excepcionalmente fácil de leer.	El escritor comete 1 ó 2 errores en el uso de mayúsculas o en la puntuación, pero el trabajo todavía es fácil de leer.	El escritor comete pocos errores en el uso de mayúsculas y/o en la puntuación lo que llama la atención del lector e interrumpe el flujo de información.	El escritor comete varios errores en el uso de mayúsculas y/o en la puntuación lo que llama la atención e interrumpe en gran medida el flujo de información.
Enfoque en el tema	Hay un tema claro y bien definido. Se destaca la idea principal y es respaldada con información detallada.	La idea principal es clara, pero la información de apoyo es general.	La idea principal es algo clara, pero se necesita mayor información de apoyo.	La idea principal no es clara. Parece haber una recopilación desordenada de información.
Fluir y Ritmo (Fluidez de la Oración)	Todas las oraciones suenan naturales y son fáciles de entender cuando se leen en voz alta. Cada oración es clara y tiene un énfasis obvio.	Casi todas las oraciones suenan naturales y son fáciles de entender cuando se leen en voz alta, pero 1 ó 2 son complicadas y difíciles de entender.	La mayoría de las oraciones suenan naturales y son fáciles de entender cuando se leen en voz alta, pero varias son complicadas y difíciles de entender.	Las oraciones son difíciles de leer en voz alta porque suenan complicadas, son repetitivamente redundantes o difíciles de entender.

Figura 48. Rúbrica de la Actividad 1 de Writing

ACTIVITY 2

Instructions: Do you like travelling? Imagine you and your friends want to organize a trip to another city. You have two options but you don't know which one to choose. You decided to write the pros and cons of each destination to make the best decision. Write a list of 10 sentences using comparatives and superlatives for each category (pros/cons). Don't forget to use some of the adjectives presented in the Vocabulary Section. Ask a teacher from the Media Lab (Mediateca) to check your sentences. Based on his/her feedback, correct your paper.

To get some ideas, before writing your sentences, watch the following video in which two cities are being compared.



Figura 49. Actividad 2 de Writing.


Writing Checklist

	SI	NO
Incluye adverbios de la sección de vocabulario		
Incluye estructuras comparativas y superlativas		
Incluye al menos 10 oraciones.		
Incluye pros y contras.		
Las oraciones se agrupan al tema central.		
Las oraciones no presentan errores gramaticales.		
Se observa un balance de oraciones comparativas y superlativas.		

Figura 50. Rúbrica de la Actividad 2 de Writing.

En las dos actividades de la sección de producción oral (*SPEAKING*) (ver Figura 51 y Figura 53) se requiere que el alumno pida nuevamente la asesoría de un profesor

(a) de Mediateca a fin de que su desempeño sea evaluado. Para ello, se propone que el alumno grabe sus respuestas a una serie de cuestionamientos y, de igual manera, se incluye rúbricas (ver Figura 52 y Figura 54) con los aspectos que se consideran en la evaluación de cada actividad.



Green Vanthien audio format 08 (C.C BY-NC-ND)

Instructions: Do you like English language? We want to know your opinion on this important language.

- Record (using your cellphone) your answers to the following questions.
- Ask a Media Lab teacher to listen to your audio to provide feedback.

- What do you like the most about English language?
- Which do you prefer, American or British English? Why?
- What's the most difficult thing about English language? Explain.
- Is it better to learn English in class or online? Why?
- Which is harder to learn, Biology or English?

Figura 51. Actividad 1 de Speaking

ORAL PRESENTATION RUBRIC

CATEGORY	4	3	2	1
Habla Claramente	Habla claramente y distintivamente todo (100-95%) el tiempo y no tiene mala pronunciación.	Habla claramente y distintivamente todo (100-95%) el tiempo, pero con una mala pronunciación.	Habla claramente y distintivamente la mayor parte (94-85%) del tiempo. No tiene mala pronunciación.	A menudo habla entre dientes o no se le puede entender o tiene mala pronunciación.
Seguimiento del Tema	Se mantiene en el tema todo (100%) el tiempo.	Se mantiene en el tema la mayor parte (99-90%) del tiempo.	Se mantiene en el tema algunas veces (89%-75%)	Fue difícil decir cuál fue el tema.
Oraciones Completas	Habla con oraciones completas (99-100%) siempre.	Mayormente (80-98%) habla usando oraciones completas.	Algunas veces (70-80%) habla usando oraciones completas.	Raramente habla usando oraciones completas.
Vocabulario	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Aumenta el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que podrían ser nuevas para ésta.	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Incluye 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la mayor parte de la audiencia, pero no las define.	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. No incluye vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia.	Usa varias (5 o más) palabras o frases que no son entendidas por la audiencia.
Tono	El tono usado expresa las emociones apropiadas.	El tono usado algunas veces no expresa las emociones apropiadas para el contenido.	El tono usado expresa emociones que no son apropiadas para el contenido.	El tono no fue usado para expresar las emociones.

Figura 52. Rúbrica de la Actividad 1 de Speaking

ACTIVITY 2

Instructions: Imagine you have a friend from another country who is visiting Mexico next month. He/She wants to know two places: Oaxaca and Quintana Roo. Unfortunately, he/she can only go to one of them. Your friend is calling you to help him/her choose where to go.

- Describe and compare the two places to help your friend make the best decision.
- Record your description.
- Ask a Media Lab Teacher to listen to your audio and provide feedback.




Figura 53. Actividad 2 de Speaking

ORAL PRESENTATION RUBRIC

CATEGORY	4	3	2	1
Habla Claramente	Habla claramente y distintivamente todo (100-95%) el tiempo y no tiene mala pronunciación.	Habla claramente y distintivamente todo (100-95%) el tiempo, pero con una mala pronunciación.	Habla claramente y distintivamente la mayor parte (94-85%) del tiempo. No tiene mala pronunciación.	A menudo habla entre dientes o no se le puede entender o tiene mala pronunciación.
Seguimiento del Tema	Se mantiene en el tema todo (100%) el tiempo.	Se mantiene en el tema la mayor parte (99-90%) del tiempo.	Se mantiene en el tema algunas veces (89%-75%)	Fue difícil decir cuál fue el tema.
Oraciones Completas	Habla con oraciones completas (99-100%) siempre.	Mayormente (80-98%) habla usando oraciones completas.	Algunas veces (70-80%) habla usando oraciones completas.	Raramente habla usando oraciones completas.
Vocabulario	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Aumenta el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que podrían ser nuevas para ésta.	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Incluye 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la mayor parte de la audiencia, pero no las define.	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. No incluye vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia.	Usa varias (5 o más) palabras o frases que no son entendidas por la audiencia.
Tono	El tono usado expresa las emociones apropiadas.	El tono usado algunas veces no expresa las emociones apropiadas para el contenido.	El tono usado expresa emociones que no son apropiadas para el contenido.	El tono no fue usado para expresar las emociones.

Figura 54. Rúbrica de la actividad 2 de Speaking

Al final de las secciones de cada unidad, se localiza un apartado titulado *QUIZ* en el cual los alumnos tienen la oportunidad de evaluar los conocimientos adquiridos mediante un cuestionario (*quiz*) elaborado mediante la actividad interactiva de *eXeLearning* denominada *Cuestionario Scorm* (ver Figura 55). En este mismo apartado, los alumnos pueden reflexionar sobre su desempeño por medio de una lista de cotejo de autoevaluación (ver anexo v y Figura 56).

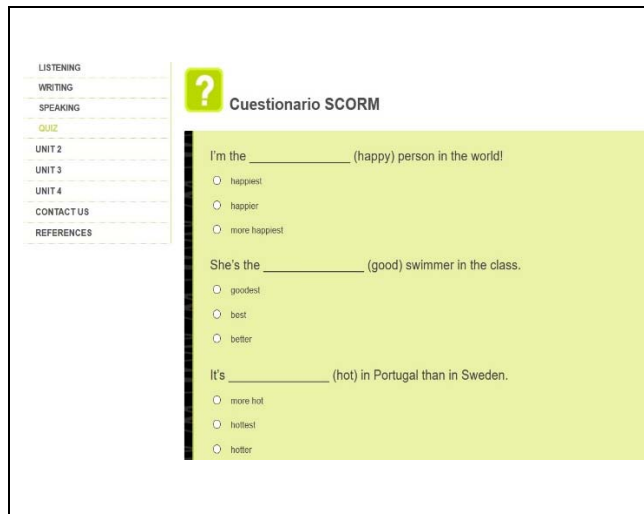


Figura 55. Cuestionario Scorm

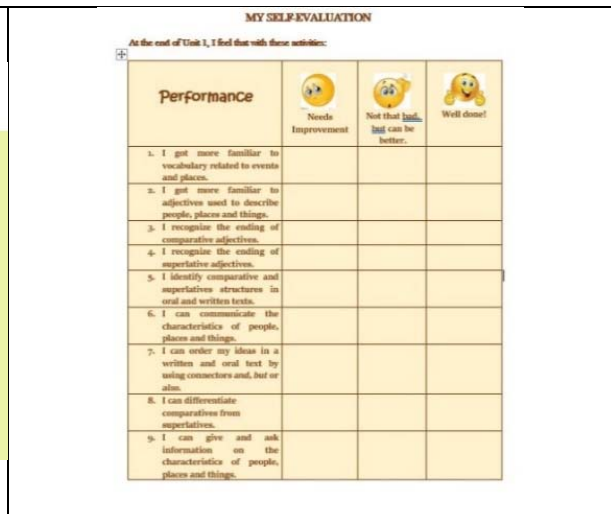


Figura 56. Lista de cotejo de autoevaluación de la Unidad I.

A lo largo de las unidades que conforman el paquete se procuró la inclusión de una variedad de actividades interactivas que resultaran atractivas y motivantes como se muestra a continuación:

En la Unidad 2, por ejemplo, se recurrió a programas como *Educaplay* o a aplicaciones como *Xmind Zen*. El primero ofrece la posibilidad de crear actividades interactivas de forma sencilla como relacionar imágenes con sonidos para revisar vocabulario (ver Figura 57) o *video quizzes* para practicar la comprensión oral (ver Figura 58). La segunda permite la creación de mapas mentales o conceptuales, especialmente útiles para la revisión del significado de palabras o expresiones (ver Figura 59).

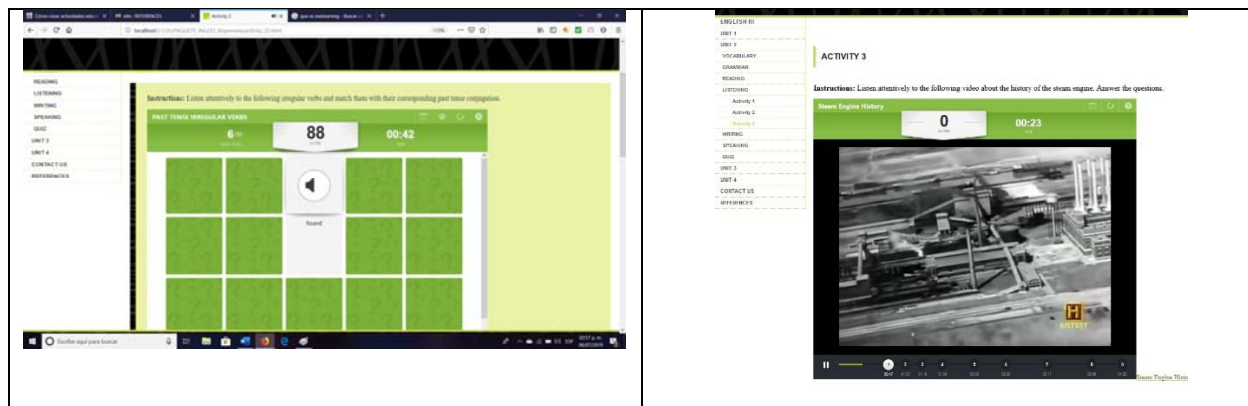


Figura 57. Relación de imágenes con sonidos.

Figura 58. Video Quiz

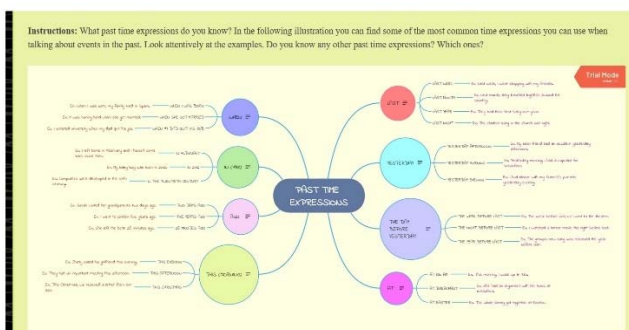


Figura 59. Mapa mental en Xmind Zen.

En la Unidad 3, se recurre a la variedad de actividades que ofrece *Educaplay* como la elaboración de crucigramas (ver Figura 60), así como a la oferta de ejercicios de elección múltiple de *eXeLearning* (ver Figura 61), el cual permite además la inserción de documentos PDF. De hecho, en esta unidad, se incluye en la sección gramatical un documento en PDF sobre el tema de conectores de secuencia (ver Figura 62) y se aprovecha la flexibilidad y el atractivo de las actividades en H5P como la de completar espacios (ver Figura 63) o arrastrar palabras (ver Figura 64).

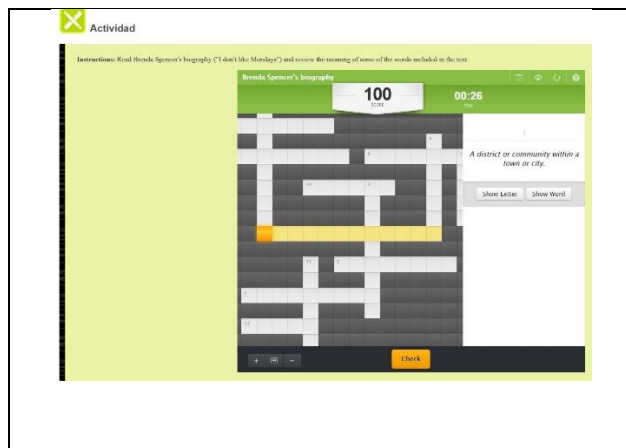


Figura 60. Crucigrama en Educaplay

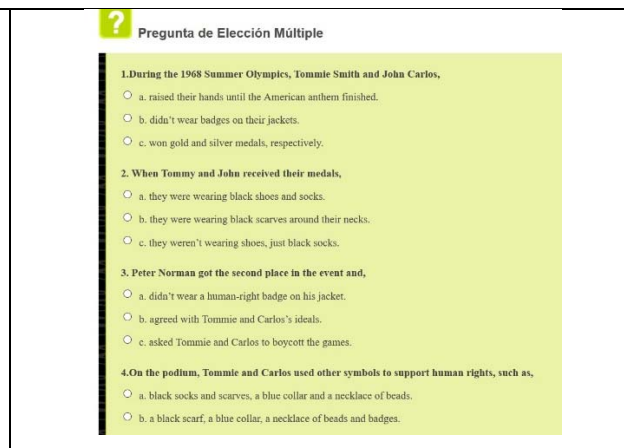


Figura 61. Elección de múltiple en eXeLearning

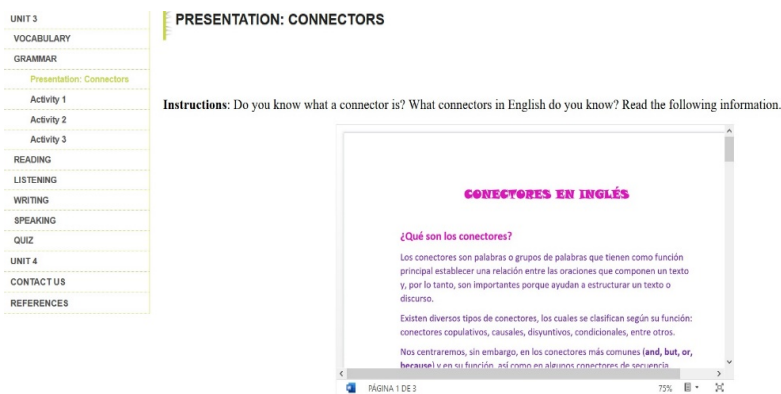


Figura 62. Documento en PDF en eXeLearning

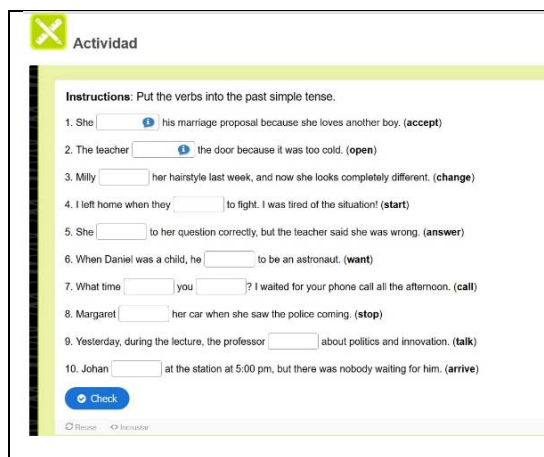


Figura 63. Completar espacios en H5P

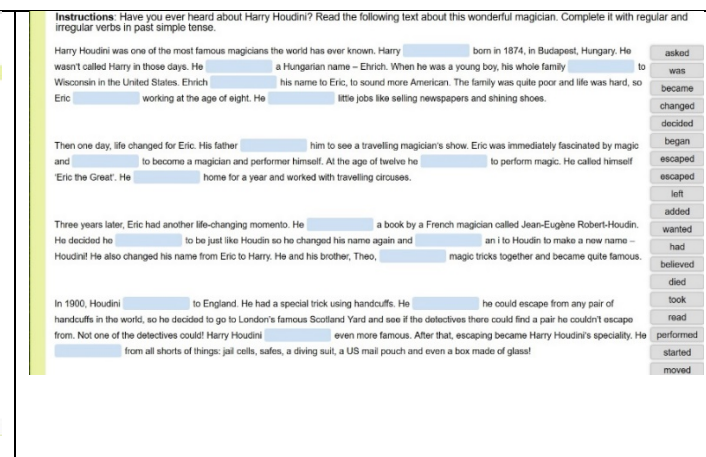


Figura 64. Arrastrar palabras en H5P

En la Unidad 4, se incluye actividades interactivas que el propio programa *eXeLearning* ofrece como, por ejemplo, el famoso juego de ahorcado, el cual posibilita la revisión de una parte del vocabulario de esta unidad (ver Figura 65). A fin de brindar una mayor variedad de actividades, se incorpora actividades elaboradas en *H5P* como la de ordenar palabras para formas oraciones (ver Figura 66), grabar la voz en actividades de la sección de producción oral (ver Figura 67) y la señalar palabras clave en el cuerpo de un texto (ver Figura 68).

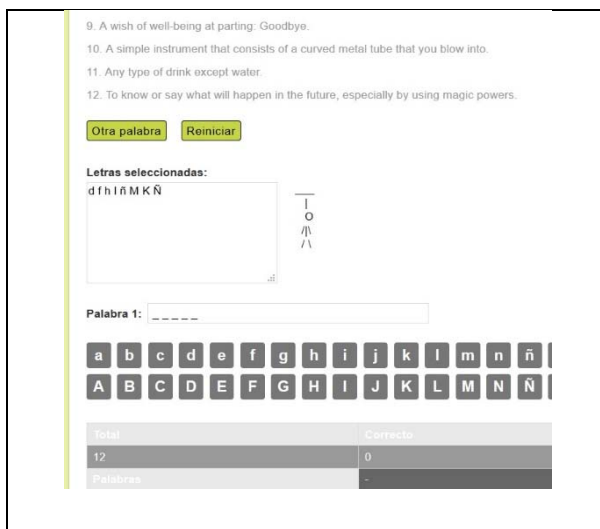


Figura 65. Juego del ahorcado

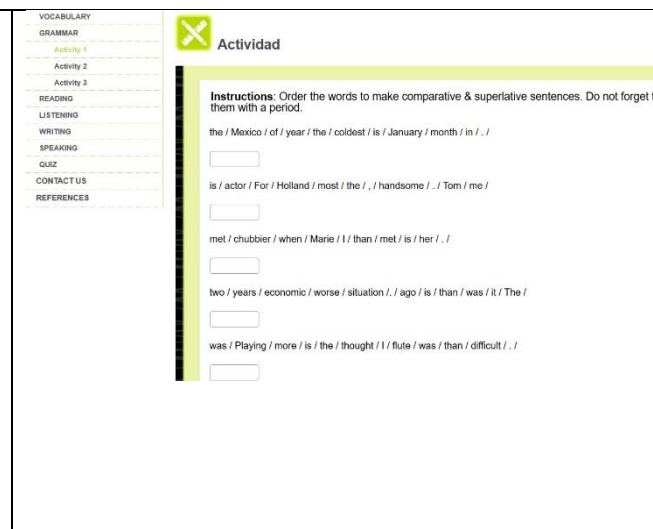


Figura 66. Ordenar palabras en H5P.

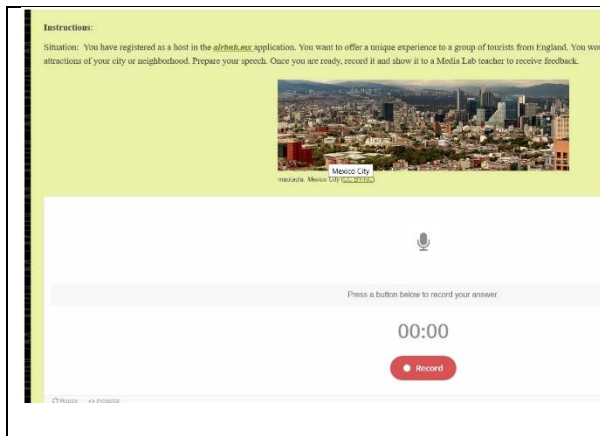


Figura 67. Grabación de voz en H5P

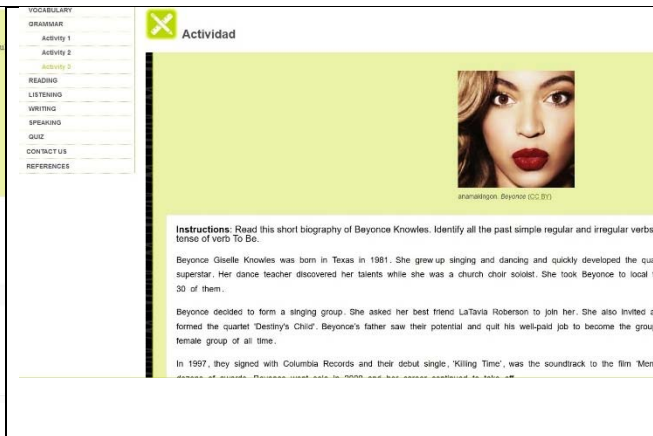


Figura 68. Señalar palabras en H5P

Al final de la Unidad 4 se localiza una sección extra denominada FINAL EXAM en la que el alumno puede descargar una versión en PDF de un examen final de la asignatura de Inglés III (ver Figura 69) a fin de que pueda evaluar sus habilidades y conocimientos. Evidentemente, se recomienda que el alumno consulte a un asesor (a) de Mediateca, quien se encargará de revisar sus resultados y brindarle retroalimentación.

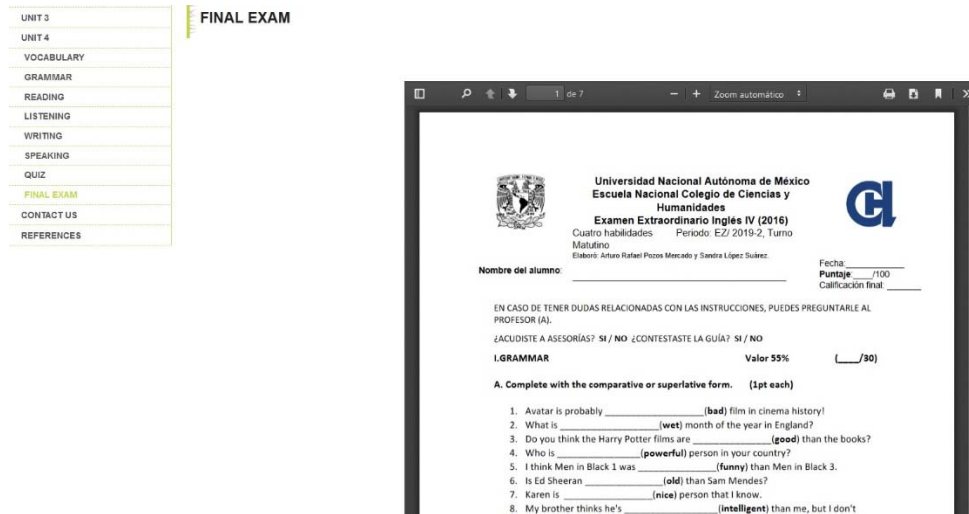


Figura 69. Examen final en PDF

IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Una vez terminada la fase de elaboración del proyecto, se llevarán a cabo las siguientes acciones de implementación del proyecto durante el mes de abril de 2019 (Ciclo escolar 2019-2020).

➤ Presentación del proyecto a los coordinadores de inglés.

Durante esta fase, se llevará a cabo la presentación del proyecto a los coordinadores de Inglés, tanto del turno matutino como vespertino, al coordinador de la Mediateca y al grupo de asesores del plantel Azcapotzalco. Dicha presentación se llevará a cabo en el laboratorio de idioma mediante una presentación de *Power Point* en la que

se mostrará la justificación, los objetivos y las características del proyecto y los elementos que lo integran.

De igual forma, se mostrará mediante un video tutorial cómo acceder y navegar a través de *eXeLearning*.

➤ **Acceso al paquete en los equipos de cómputo.**

Debido a que la carpeta que contiene el paquete en *eXeLearning* estará publicada en la web, los alumnos podrán navegar fácilmente en ella mediante un link, el cual estará disponible en los equipos de cómputo tanto de los laboratorios como de la Mediateca. Se requerirá para ello del apoyo del asesor técnico de la Mediateca a fin de que el acceso al paquete esté en el escritorio de todos los equipos y los alumnos puedan acceder fácilmente a él.

➤ **Reunión con docentes de inglés.**

Con el apoyo de los coordinadores de inglés de ambos turnos, se convocará a los docentes de inglés a una reunión en la que se les invitará a conocer el proyecto. Esta sesión podrá llevarse a cabo en la Mediateca o bien, en un aula, para lo cual será necesario un proyector y un equipo de cómputo. Uno de los objetivos de la sesión será exhortar a los docentes a invitar a su vez a sus alumnos a asistir a la Mediateca a conocer y practicar su inglés con el material. Por último, se enfatizará en el apoyo docente que los alumnos requieren en la realización de las actividades de las secciones de *SPEAKING* y *WRITING*.

➤ **Presentación del proyecto a los alumnos del tercer semestre.**

Se presentará el proyecto a lo largo de una semana ante grupos que cursen el tercer semestre de inglés. Esta presentación se llevará a cabo en los equipos de cómputo de la Mediateca y se contarán con el apoyo de los asesores durante la sesión. Se les explicará a los alumnos cómo acceder a los materiales, la organización de las unidades y las actividades que las integran, así como las formas de evaluación y de autoevaluación que estarán disponibles al final de cada unidad. Se enfatizará en el hecho de que para la realización de las actividades de las secciones de *SPEAKING* y de *WRITING*, podrán contar con el apoyo de los asesores de la Mediateca o de su profesor (a) de Inglés.

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Entre las acciones para evaluar la puesta en marcha del proyecto, se contempla el uso de instrumentos de evaluación que permitan conocer la calidad del producto. En primer lugar, se utilizará una Matriz de Autoevaluación (ver anexo III) con la intervención de las TIC para detectar las fortalezas y debilidades del proyecto. Un grupo de seis docentes voluntarios, conformado tanto por asesores como por profesores del Colegio de Idiomas, evaluarán el paquete didáctico utilizando este instrumento.

Se contempla además la utilización de otro instrumento de evaluación del paquete que complemente y enriquezca los resultados obtenidos mediante la Matriz de Autoevaluación. Si bien dicho instrumento puede ser utilizado también por docentes, desarrolladores o administradores de calidad, en este caso serán los usuarios finales del recurso digital, es decir, los alumnos, quienes evaluarán el material. Para ello, se seleccionará de manera aleatoria un grupo de 30 alumnos del tercer semestre de la asignatura de inglés, a los cuales se dará seguimiento y que, al culminar la realización de las cuatro unidades que componen el paquete, deberán contestar una lista de cotejo (ver anexo iv) elaborada en *Google Docs* y disponible en *eXeLearning* al final de unidad 4. Para la elaboración de la lista de cotejo, se consideró como base el Instrumento para la evaluación de objetos de aprendizaje LORI (*Learning Object Review Instrument*) (Ver anexo ii), el cual ofrece la posibilidad de medir y dar seguimiento a la calidad de los recursos educativos digitales en sus diversas etapas.

Cabe mencionar que tanto la Matriz de Autoevaluación como la lista de cotejo corresponden a un tipo de evaluación cuantitativa. Se eligió este tipo de evaluación por presentar, entre sus ventajas, la de medir las reacciones de una gran cantidad de personas a un conjunto limitado de preguntas, lo que facilita la comparación y la agregación estadística de los datos. La evaluación cuantitativa ofrece así un conjunto generalizable de resultados (Herrera, 2008).

Es importante recalcar que el análisis de los resultados de ambos instrumentos (matriz y lista de cotejo) se llevará a cabo una vez finalizado el semestre escolar, para lo cual será necesaria la colaboración de los asesores de la Mediateca. Los resultados

obtenidos se darán a conocer tanto a la coordinación de Inglés como a la coordinación de Mediateca mediante un reporte; posteriormente, se diseñará una planeación para llevar a cabo las acciones pertinentes para trabajar en los aspectos que requieran mejoras.

En cuanto a la evaluación del desempeño de los alumnos, resulta importante destacar que éstos tendrán a su disposición una lista de cotejo (anexoIV) para autoevaluar su trabajo a lo largo de cada unidad. Dicha autoevaluación tiene como propósito que los alumnos tomen consciencia de su progreso y participen activamente autorregulando sus estrategias de aprendizaje. En este sentido, cabe recordar que las mediatecas, a través de los materiales que ofrecen, tienen la función de desarrollar la autonomía del alumno, y que la autoevaluación contribuye a este supuesto promoviendo en los alumnos la reflexión de sus estrategias de aprendizaje.

Asimismo, al final de cada una de las cuatro unidades, los alumnos podrán llevar a cabo un *quiz* (cuestionario) para valorar su avance y tendrán además la opción de descargar e imprimir un examen final en formato PDF que contemple todas las unidades y para cuya revisión deberán consultar a su profesor de clase o a los asesores de Mediateca.

XI. CONCLUSIONES

Como conclusión, es posible afirmar que se cumplió el objetivo del proyecto de elaborar un paquete de material digital educativo cuyas actividades estuvieran encaminadas a apoyar el desempeño en la asignatura de inglés III de los usuarios de la Mediateca y laboratorios de idioma del plantel Azcapotzalco. Considerando la Matriz FODA que se estableció para estudiar la viabilidad del proyecto, éste contó con un número considerable de fortalezas entre las que destaca el carácter libre y gratuito del programa *eXeLearning* que funcionó como plataforma para su elaboración, así como la mínima capacitación para la utilización del material, lo cual garantiza el apoyo docente y administrativo de la institución.

En cuanto a las debilidades detectadas en el análisis FODA, se determinó que la falta de experiencia y preparación en cuanto al manejo del *eXeLearning* podrían impedir el desarrollo del proyecto, lo cual, sin embargo, se resolvió favorablemente después de la indagación y estudio de los diversos programas de autor disponibles para la realización de material digital. Se llegó a la conclusión, por ejemplo, de que *eXeLearning* cuenta con una serie de ventajas como la posibilidad que tiene de integrar recursos elaborados en otras herramientas como *Educaplay* o *H5P* y que, además, tanto para estos programas como el manejo de *eXeLearning* existen manuales muy completos en línea que facilitan la comprensión de su funcionamiento, sin mencionar el considerable número de videotutoriales disponibles en *Youtube*.

Otra de las debilidades importantes del proyecto fue, sin duda, el hecho de que la labor de diseño y elaboración del paquete recayera en una sola persona. El tiempo que se calculó en el cronograma inicial de actividades tuvo que ser replanteado debido a que la inversión de tiempo de elaboración del paquete sobrepasó las consideraciones iniciales. Esta debilidad del proyecto abre, no obstante, una ventana de oportunidades para la elaboración en equipos de trabajo colegiado de actividades que lo enriquezcan, así como para el desarrollo futuro de paquetes de materiales digitales para las demás asignaturas de Inglés.

Por otro lado, se revisaron los aspectos fundamentales del proyecto que debían ser atendidos a fin de lograr un producto de calidad. En la fase de análisis del Modelo ADDIE, por ejemplo, se estudió, con base en un instrumento de recolección de datos, al alumnado y su entorno con la finalidad de determinar sus necesidades formativas, así como las características del material que integra el paquete. Al respecto, los resultados de las encuestas arrojaron como una de las necesidades la inclusión de más juegos, actividades interactivas, presentaciones y videos que abordaran temas actuales. Con base en estos resultados, se recurrió a programas de autor como *Educaplay* o *H5P* que permitieran la generación de una variedad de actividades a fin de imprimir mayor atractivo y dinamismo al paquete.

La fase de diseño evidenció, por su parte, un aspecto esencial en el desarrollo del material: la correspondencia entre el paquete y los preceptos del Modelo Educativo del

Colegio, así como la necesidad de determinar el enfoque didáctico que funcionara como soporte. Una vez analizados los aspectos anteriores, se desarrolló el producto considerando para cada unidad los tres componentes de la lengua especificados en el Programa de Estudios: los componentes lingüísticos, los componentes pragmáticos y los componentes sociolingüísticos. Se procuró que las implicaciones del cognoscitivismo se vieran reflejadas en las actividades que se proponen en el paquete como, por ejemplo, que éstas se caracterizaran por facilitar el uso de información previa para relacionarla con nueva información; que su organización y secuencia facilitaran el procesamiento óptimo de los contenidos (como, por ejemplo, la relación existente entre los materiales de lectura y los auditivos) y que se incluyeran formas de evaluación y autoevaluación.

En cuanto a los resultados que se esperan obtener a partir de la implementación del proyecto se puede determinar, con ayuda de la Matriz de Autoevaluación de Proyectos Educativos (Coiffer, 2014) (ver anexo iii), que los indicadores para cada aspecto evaluado permiten concluir que el paquete posee un enorme potencial para mejorar el desempeño de los alumnos en la asignatura de Inglés III y contribuir a dar sentido a las actividades que los alumnos realizan en la Mediateca.

Algunas de las ventajas del proyecto que se detectan y que son factibles de aprovecharse con miras a la elaboración de proyectos similares son:

- Claridad en los propósitos.
- Organización estructurada.
- Integración de diversos recursos multimedia.
- Calidad en imágenes y texto.
- Interactividad.
- Facilidad de uso e implementación.
- Inclusión de textos auténticos.
- Inclusión de instrumentos de evaluación y autoevaluación, entre otros.

Sin embargo, las desventajas que se detectan son las siguientes:

- La falta de interactividad que el paquete permite entre individuos.
- La inexistencia, por tanto, de actividades colaborativas.

- Poca variedad en el uso de colores y posición de las imágenes.
- Las actividades de producción e interacción correspondientes a las secciones de *WRITING* y *SPEAKING* requieren de supervisión por parte de profesores y/o asesores a fin de que éstas resultan más efectivas.
- La actualización constante del programa Java en los equipos de cómputo para el funcionamiento correcto de algunas actividades.

En definitiva, puedo afirmar que la elaboración de este proyecto enriqueció los conocimientos que adquirí en el programa de la Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y me permitió desarrollar habilidades en congruencia con su perfil de egreso. De manera específica, y tal y como se establece en los objetivos del programa, consolidé mi formación teórica-práctica en el uso de la tecnología para abordar una problemática existente en mi institución de trabajo, a partir de un análisis crítico que me permitiera generar una propuesta de solución a necesidades particulares. Para ello, apliqué de forma práctica de algunas de las herramientas y aplicaciones estudiadas en el programa para la creación y diseño de material multimedia como, por ejemplo, el uso de infografías (*Piktochart*), mapas mentales y conceptuales (*Xmind Zen/Cmaptools*), presentaciones (*Prezi/Emaze*), videotutoriales (*Screencast*), podcasts (*Soundcloud*), entre otros. Asimismo, descubrí a largo del proceso de elaboración del material otras herramientas como la plataforma de acceso gratuito *H5P*, la cual facilitó la creación de diferentes tipos de ejercicios interactivos en un formato inclusive más atractivo y accesible que el que ofrece *Jcllic*.

De igual forma, pude integrar los conocimientos teóricos sobre la enseñanza y el aprendizaje con las nuevas tecnologías, especialmente aquellos referentes al diseño, gestión e implementación y evaluación de proyectos educativos, con valores éticos del uso de la tecnología, tan esenciales en la creación de nuevos contenidos. Concreté el porqué, para qué y cómo de las nuevas tecnologías sin dejar de lado la función primordial del docente como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje que asume, en este proyecto en particular, el rol de proveer retroalimentación a los alumnos a fin de que éstos refuercen los conocimientos adquiridos.

Finalmente, considero importante recalcar que las desventajas detectadas en el proyecto abren una brecha para el trabajo docente en el Colegio de Ciencias y

Humanidades, pues sólo con la participación activa de todos los actores educativos se logrará la consolidación de las tecnologías y el desarrollo sostenido de éstas en pro de la formación de nuestros alumnos.

REFERENCIAS:

- Alamilla, B. S. A. (2011) La denagogía como obstáculo para el uso eficiente de las TIC en la educación de la era digital. Revista de innovación educativa, vol. 3, núm. 1. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/186/201>
- Ally, M. (2008). Foundations of Educational Theory for Online Learning en: Terry Anderson (Ed). The theory and practice of online. Second edition. Ed: AUpress: Athabasca University. pp 15-39. Disponible en: http://www.aupress.ca/books/120146/ebook/01_Anderson_2008-Theory_and_Practice_of_Online_Learning.pdf
- Barreto, A.A. (2015) Análisis comparativo de los Programas de Inglés. Perspectivas y propuestas sobre el trabajo académico. Nuevos Cuadernos del Colegio, Número 7, Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 23 de noviembre de 2017 de http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo/167/ANGELICA_BARRETO_AVILA_1445539412.pdf
- Belloch, C. (2006) Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Recuperado el 26 de julio de 2017 de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Bueno de la Fuente, G. (2010) Modelo de repositorio institucional de contenido educativo (RICE): la gestión de materiales digitales de docencia y aprendizaje en la biblioteca universitaria (Tesis de doctorado) Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Carlos III de Madrid: <http://hdl.handle.net/10016/9154>
- Clares, L. J. (2005) Propuesta de diseño pedagógico para la elaboración de un programa educativo multimedia. Universidad de Sevilla. Recuperado el 18 de mayo de 2018 de <http://www.lenguaweb.info/didactica-con-las-tic/520-propuesta-de-diseno-pedagogico-para-la-elaboracion-de-un-programa-educativo-multimedia>
- Coiffer, L.F.Y. (2014) Proceso de Operacionalización. UAEH. Recuperado el 15 de noviembre de 2017 de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%202/lec_p71014_proceso_operacionalizacion.pdf
- Consejo de Europa (2001) Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (Trad. Instituto Cervantes), Madrid. Recuperado el 5 de julio de 2017 de: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

- Corral, Y. (2010) Diseño de cuestionarios para recolección de datos. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales Dirección de Postgrado. Universidad de Carabobo Valencia - Estado Carabobo, Venezuela. Recuperado el 17 de noviembre de 2017 de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>
- Ertmer, P.A. y Newby T.J. (1993) Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*. pp 50-72. Recuperado el 26 de julio de 2017 de: <http://www.galileo.edu/pdh/wp-content/blogs.dir/4/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Gaceta CCH, (2012) Mediatecas del CCH: espacios para el dominio en lenguas extranjeras. Número 1285, Año XXXVII, 13 de febrero de 2012. Recuperado el 21 de noviembre de 2017 de <http://www.cch.unam.mx/comunicacion/sites/www.cch.unam.mx.comunicacion/files/gacetas/2012/02/1285130212.pdf>
- Galán, F.E. (2006) El guión didáctico para materiales multimedia. Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado el 19 de mayo de 2018 de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/151027.pdf>
- Gértrudix, B.M. *et al.* (2007) Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78040107>
- Gisbert, C.M. (1999) Las Tecnologías de la Información y la Comunicación como favorecedoras de los procesos de autoaprendizaje y de formación permanente. *Educar*, pp. 53-60. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/20714/20554>
- Hernández, A.M.L. *et al* (2009) Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal Para Programas Educativos de Posgrado con Orientación Profesional. Recuperado el 6 de noviembre de <https://drive.google.com/file/d/0BwLp7s3LhF7gLTF3WkNtVnF0M2s/view>
- Herrera, J. (2008) Evaluación cuantitativa. Recuperado el 11 de junio de 2018 de: <https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/10/evaluacion-cuantitativa.doc>
- Herrera, L.M.E. (2012) Coordinación General de Lenguas (CGL). Memoria UNAM. Recuperado el 24 de noviembre de 2017 de <http://www.planeacion.unam.mx/unam40/2012/PDF/12.7-CGL.pdf>

- Jiménez, A.L.I. (2017) Análisis de la implementación del filtro afectivo en el diseño de las actividades con TIC para la adquisición de competencias comunicativas en el proceso de aprendizaje del inglés. (Tesis Doctoral). Universidad de Extremadura. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10662/6129>
- Marques, P. (2000) Diseño y Desarrollo Multimedia. Recuperado el 20 de mayo de 2018 de: <http://peremarques.net/disdesa.htm>
- Martínez, R.G. (2015) La modernización del siglo XXI en la UNAM: encrucijada de la enseñanza de lengua(s) extranjera(s): memorias, retos y desafíos. Nuevos Cuadernos del Colegio, Número 7, Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 23 de noviembre de 2017 de http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo/166/GUADALUPE_MARTINEZ_REY_ES_1445538108.pdf
- Mora, V. F. (2012) Objetos de aprendizaje: importancia de su uso en la educación virtual. Revista Calidad en la Educación Superior, vol. 3, número 1, pp.104- 118. Recuperado de: <http://201.196.149.98/revistas/index.php/revistacalidad/article/view/435/330>
- Morales, M.P.A. (2012) Elaboración de material didáctico. Red Tercer Milenio. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Muñoz, L.L. (2014) Informe sobre la gestión directiva 2010-2014 de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 10 de noviembre de 2017 de https://www.cch.unam.mx/sites/default/files/informe2010_2014.pdf
- Pinto, M., Gómez C.C y Fernández R.A, (2012) Los recursos educativos electrónicos: perspectivas y herramientas de evaluación. **Perspectivas** em Ciência da Informação, v.17, n.3, p.82-99. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/pci/v17n3/a07v17n3>
- Plan General de Desarrollo para el Colegio de Ciencias y Humanidades 2010-2014. Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 22 de noviembre de 2017 de https://ferrusca.files.wordpress.com/2013/02/plan_general_web.pdf
- Portal English Media* en http://www.cuaed.unam.mx/english_media/
- Prendes, M.P. *et al* (2008) Producción de material didáctico: los objetos de aprendizaje. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, vol. 11, núm. 1, pp. 81-105. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3314/331427208004.pdf>
- Prieto, V. *et al*. (2010) Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. Educación Médica

Superior; vol.25, núm. 1, pp. 95-102. Recuperado de:
<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v25n1/ems09111.pdf>

Programas de Estudio. Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación. Inglés I-IV. (2016) Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. UNAM: México.

Ramírez, S.C. (2010) Influencia de las TIC en el modelo de docencia en los espacios educativos actuales. Eutopía. Revista del Colegio de Ciencias y Humanidades para el bachillerato. Año 3, Núm. 14-15. Recuperado de:
http://www.cch.unam.mx/comunicacion/sites/www.cch.unam.mx/comunicacion/files/subidas/eutopia_14_15.pdf

Salinas, J. (2015) Informe de Gestión Directiva de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 10 de noviembre de 2017 de
http://www.cch.unam.mx/sites/default/files/Informe_Gestion_Directiva_CCH_2015.pdf

Salinas, J. (2016) Informe de Gestión Directiva de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 2 de noviembre de 2017 de
<http://www.planeacion.unam.mx/informes/PDF/CCH-2016.pdf>

Salinas, J. (2017) Informe de Gestión Directiva de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM. Recuperado el 28 de noviembre de 2017 de
http://www.cch.unam.mx/sites/default/files/Informe_Gestion_Directiva_CCH_2017.pdf

Simons, M. (2010) Perspectiva didáctica sobre el uso de las TIC en clase de ELE. Marzo ELE. Revista Didáctica Español Lengua Extranjera, vol.11, núm. 9. Recuperado de:
<http://marcoele.com/descargas/11/simons-tic.pdf>

Tárraga, M.R. y Colomer, D.C. (2013) Revisión de herramientas de autor para el diseño de actividades educativas. Revista DIM. Año 9, Núm 25. Recuperado el 17 de mayo de 2018 de:
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/269842/357370>

Zenteno, A.A. y Mortera G.F.J. (2011) Integración y apropiación de las TIC en los profesores y los alumnos de educación media superior. Revista de innovación educativa, vol. 3, núm. 1. Recuperado de:
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/193/208>

ANEXO I

Instrumento de recolección de datos.

COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES PLANTEL AZCAPOTZALCO

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre el uso de los recursos existentes en la Mediateca del plantel Azcapotzalco, así como las necesidades de los alumnos del tercer semestre de Inglés. La información que se recabe tendrá como finalidad la realización de una propuesta de material educativo digital dirigido a los alumnos de la asignatura de Inglés III.

Solamente te pedimos que contestes las preguntas de manera honesta.

¡Gracias por tu colaboración!

DATOS BÁSICOS

1. Sexo _____
2. Promedio de calificación _____
3. Turno: _____
4. ¿Cuál consideras que es tu nivel de idioma?

_____ Básico

_____ Intermedio

_____ Avanzado

CUESTIONARIO

5. ¿Cuál es tu opinión sobre la Mediateca?

6. Selecciona la razón o razones por las que asistes a la Mediateca.

- ___ Obtengo puntos extra en mi curso si asisto.
- ___ No tengo otro lugar a dónde ir en mis horas libre.
- ___ Me interesa practicar más mi nivel de inglés.
- ___ Asisto a asesorías.
- ___ Consultar el material recomendado por mi profesor (a).
- ___ Encuentro información para realizar mis tareas de inglés.
- ___ Asisto a talleres o cursos de preparación para certificaciones internacionales (PET, FCE, TOEFL, DELF)
- ___ Otra razón. Menciónala _____

7. ¿Cuántas horas a la semana asistes a la Mediateca?

8. ¿Estás de acuerdo en que se restrinja el número de horas que puedes asistir al día a la Mediateca? SI / NO

9. ¿Consideras que necesitas más horas al día para cumplir con tus propósitos de aprendizaje? SI / NO ¿Cuántas? _____

10. ¿Qué tipo de material utilizas en la Mediateca?

___ Libros de consulta (gramáticas, literatura, de texto, diccionarios).

___ Audiolibros

___ Los enlaces a páginas web instalados en las computadoras.

___ El material digital de mi libro de texto del curso.

___ Los *software Tell me More* o *Speex*.

___ Películas/videos

___ Otros. ¿Cuáles? _____

11. Menciona al menos tres páginas web que visitas en la Mediateca para practicar tu nivel de inglés.

12. De los servicios que te ofrece la Mediateca, ¿cuál te resulta de mayor interés?

1 nada 2 poco 3 algo 4 bastante 5 mucho

SERVICIOS	1	2	3	4	5
Material de consulta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audiolibros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<i>Software</i> (Tell me More/Speex)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Asesorías	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Páginas web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materiales digitales de libros de texto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Películas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talleres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cursos de preparación para certificación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. ¿Qué otro tipo de material, cursos, talleres o actividades consideras que deberían ofrecerse en la Mediateca para apoyarte en tu curso de inglés III?

14. Finalmente, ¿Cómo evalúas el material que encuentras en la Mediateca?

____ Excelente

____ Bueno

____ Regular

____ Deficiente

ANEXO II

Spanish version of the Learning Object Review Instrument (LORI-ESP)
Version 1.0

Hoja de puntuación

Objeto de aprendizaje _____ Evaluador/a _____

Anotaciones generales



1. Calidad de los contenidos: veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas, y nivel adecuado de detalle.	1	2	3	4	5	NA
2. Adecuación de los objetivos de aprendizaje: coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones, y perfil del alumnado.	1	2	3	4	5	NA
3. Feedback (retroalimentación) y adaptabilidad: contenido adaptativo o feedback dirigido en función de la respuesta de cada alumno/a y su estilo de aprendizaje.	1	2	3	4	5	NA
4. Motivación: capacidad de motivar y generar interés en un grupo concreto de alumno/as.	1	2	3	4	5	NA
5. Diseño y presentación: el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.	1	2	3	4	5	NA
6. Usabilidad: facilidad de navegación, interfaz predictiva para el usuario y calidad de los recursos de ayuda de la interfaz.	1	2	3	4	5	NA
7. Accesibilidad: el diseño de los controles y la presentación de la información está adaptada para discapacitados y dispositivos móviles.	1	2	3	4	5	NA
8. Reusabilidad: capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con alumno/as de distintos bagajes.	1	2	3	4	5	NA
9. Cumplimiento de estándares: adecuación a los estándares y especificaciones internacionales.	1	2	3	4	5	NA

* Quedan reservados los todos derechos de explotación comercial de la herramienta LORI_ESP a los autores de la misma.

Tomado de: Otamendi *et al.* *Instrumento para la evaluación de objetos de aprendizaje (LORI_ESP) Manual de usuario.* Recuperado el 10 de junio de 2018 de: http://docplayer.es/15555048-Instrumento-para-la-evaluacion-de-objetos-de-aprendizaje-lori_esp-manual-de-usuario.html7

ANEXO III

Matriz de Autoevaluación de Proyectos Educativos

Nombre del proyecto:		Paquete de material digital para la asignatura de Inglés III del CCH Azcapotzalco.		
Objeto de la evaluación				
<input type="checkbox"/> Software		<input type="checkbox"/> Medio Instruccional		
<input type="checkbox"/> Objeto de aprendizaje		<input type="checkbox"/> Curso		
<input type="checkbox"/> Plan de estudios		<input checked="" type="checkbox"/> Recurso digital		
<input type="checkbox"/> Rediseño		<input type="checkbox"/> Otro		
Señala si el proyecto elaborado cumple con los indicadores de cada dimensión o aspecto, esto te ayudará a identificar el alcance de tu propuesta.				
Aspecto	Indicador	Si	No	N/A
Pedagógico	Existe claridad en el propósito	X		
	Hay integración de medios	X		
	Se denota una motivación directa para los destinatarios y /o participantes	X		
	Se promueve la interacción	X		
	El objeto de evaluación propicia una retroalimentación oportuna y orientadora	X		
Contenido	Actualidad	X		
	Información relevante y clara	X		
Producción	Uso de recursos multimedia	X		
	Integración de medios	X		
	Calidad en imágenes y texto	X		
Tecnológico	Facilidad de uso o implementación	X		
	Innovación	X		

ANEXO IV

Lista de cotejo para evaluar el paquete de Inglés III.

Evaluación del Paquete de Inglés III

Instrucciones: Queremos saber tu opinión sobre la funcionalidad y efectividad el paquete de actividades de Inglés III. Contesta la siguiente lista de cotejo marcando con un SI o un NO la presencia o ausencia de los aspectos enunciados. ¡Gracias por tu participación!

	SI	NO
1. Se puede acceder al paquete de actividades fácilmente.		
2. Las actividades te permitieron cumplir los objetivos.		
3. Las actividades generaron tu interés.		
4. El contenido y las actividades están organizados de forma clara.		
5. El paquete presenta un orden secuencial de sus contenidos.		
6. Las actividades y el contenido despertaron tu interés en el tema.		
7. Las instrucciones son claras, concisas y sin errores.		
8. Los videos y actividades de audio tienen una calidad adecuada de sonido.		
9. La selección de los colores, imágenes y sonidos favorece el desarrollo de las actividades.		
10. Todos los enlaces llevan a la sección correspondiente.		
11. Puedes verificar tus respuestas a cada actividad.		
12. Los cuestionarios (<i>quizzes</i>) corresponden a los contenidos de cada unidad.		
13. Las actividades de autoevaluación te permitieron reflexionar sobre tu desempeño.		




Elaboración propia.

ANEXO V

Lista de cotejo de autoevaluación para la Unidad 1.

MY SELF-EVALUATION

At the end of Unit 1, I feel that with these activities:

Performance	 Needs Improvement	 Not that bad, but can be better.	 Well done!
1. I got more familiar to vocabulary related to events and places.			
2. I got more familiar to adjectives used to describe people, places and things.			
3. I recognize the ending of comparative adjectives.			
4. I recognize the ending of superlative adjectives.			
5. I identify comparative and superlatives structures in oral and written texts.			
6. I can communicate the characteristics of people, places and things.			
7. I can order my ideas in a written and oral text by using connectors <i>and</i> , <i>but</i> or <i>also</i> .			
8. I can differentiate comparatives from superlatives.			
9. I can give and ask information on the characteristics of people, places and things.			
10. I spent time working on written and oral activities outside school.			

Elaboración propia.