



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**  
**INSTITUTO DE CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍA**  
Área Académica de Computación y Electrónica  
Maestría en Tecnologías de la Información para la Educación



**Diseño Instruccional orientado para Organizar y Motivar la Enseñanza -  
Aprendizaje del Inglés en Sexto Grado de la Primaria Cuauhtémoc, Periodo  
2022 – 2023**

PROYECTO TERMINAL

Que para Obtener el Grado de  
Maestra en Tecnologías de la Información para la Educación

P R E S E N T A

Lesly Ordoñez Cruz

Asesor:

M.C.C. Gonzalo Alberto Torres Samperio

Coasesor:

Dr. Edgar Olguín Guzmán

Mineral de la Reforma, Hgo., mayo 2024



Mineral de la Reforma Hidalgo, a 23 de mayo del 2024

Número de control: ICBI-AACyE/565/2024

Asunto: Autorización de impresión de tema de tesis

**MTRA. OJUKY DEL ROCÍO ISLAS MALDONADO**  
**DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR DE LA UAEH**

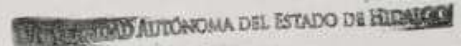
El Comité Tutorial de la TESIS del Programa Educativo de Posgrado titulado **“DISEÑO INSTRUCCIONAL ORIENTADO PARA ORGANIZAR Y MOTIVAR LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN SEXTO GRADO DE LA PRIMARIA CUAUHTÉMOC, PERIODO 2022 – 2023”**, realizado por la sustentante **Lesly Ordoñez Cruz**, con número de cuenta 449796, perteneciente al programa de la Maestría en Tecnologías de la Información para la Educación, una vez que se ha revisado, analizado y evaluado el documento recepcional de acuerdo a lo estipulado en el Artículo 110 del Reglamento de Estudios de Posgrado, tiene a bien extender la presente:

**AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN**

Por lo que el sustentante deberá cumplir con los requisitos del Reglamento de Estudios de Posgrado y con lo establecido en el proceso de grado vigente.

Atentamente  
 “Amor, Orden y Progreso”

**M. en C. Gonzalo Alberto Torres Samperio**  
 Director de Tesis



Instituto de Ciencias Básicas e Ingeniería  
 Área Académica de Computación y Electrónica

**Comité Tutorial**

Dr. Edgar Olgún Guzmán	Presidente	UAEH _____
MID. Ma. de Jesús Gutiérrez Sánchez	Secretaria	UAEH _____
M. en C. Gonzalo Alberto Torres Samperio	Vocal	UAEH _____
M. en C. Mariano Javier Pozas Cárdenas	Suplente	UAEH _____

EOG/APL

Ciudad del Conocimiento, Carretera Pachuca-Tulancingo Km. 4.5 Colonia Carboneras, Mineral de la Reforma, Hidalgo, México. C.P. 42184  
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 40052, 40053  
 aacye\_icbi@uaeh.edu.mx, jesus\_ordaz@uaeh.edu.mx





# Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Instituto de Ciencias Básicas e Ingeniería

School of Engineering and Basic Sciences

Área Académica de Computación y Electrónica

Department of Electronics and Computer Science

Mineral de la Reforma Hidalgo, a 23 de mayo del 2024

Número de control: ICBI-AACyE/563/2024

Asunto: constancia de incorporación al repositorio de teee

**MTRO. JORGE E. PEÑA ZEPEDA**

**DIRECTOR DE BIBLIOTECAS Y CENTRO DE INFORMACIÓN DE LA UA EH**

Por medio del presente hago constar que la tesis en formato digital titulado: "DISEÑO INSTRUCCIONAL ORIENTADO PARA ORGANIZAR Y MOTIVAR LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN SEXTO GRADO DE LA PRIMARIA CUAUHTÉMOC, PERIODO 2022 - 2023", que presenta Lesly Ordoñez Cruz, con número de cuenta 449796, cumple con el oficio de autorización de impresión y que se ha verificado es la versión digital del ejemplar impreso, por lo que solicito su integración en el repositorio institucional de tesis.

Agradeciendo su atención a la presente quedo a sus órdenes.

Dr. Edgar Ojguín Guzmán  
Coordinador de la Maestría en  
Tecnologías de la Información  
para la Educación

Atentamente  
"Amor. Orden y Progreso"

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO



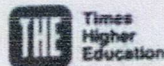
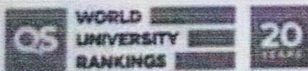
Lesly Ordoñez Cruz  
Autora de la Tesis

Instituto de Ciencias Básicas e Ingeniería

Área Académica de Computación y Electrónica

EOG/APL

Ciudad del Conocimiento, Carretera Pachuca  
Tulancingo Km. 4.5 Colonia Carboneras, Min  
de la Reforma, Hidalgo, México. C.P. 42184  
Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 40052,  
40053  
aacye\_icbi@uaeh.edu.mx, jesus\_ordaz@ua  
edu.mx



uaeh.edu.mx

## Tabla de contenido

Lista de figuras.....	4
Lista de Tablas .....	6
RESUMEN .....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN .....	9
DIAGNÓSTICO.....	10
Análisis FODA.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	11
SOLUCIÓN PROPUESTA .....	12
JUSTIFICACIÓN .....	13
OBJETIVOS .....	14
OBJETIVO GENERAL.....	14
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y ANTECEDENTES .....	16
1.1 Marco teórico .....	16
1.1.1 Modelos de Diseño Instruccional.....	16
1.1.2 Herramientas para el desarrollo de materiales didácticos .....	22
1.2 Estado del arte.....	26
1.2.1 Propuesta para el mejoramiento del inglés en los estudiantes de 4B del Colegio Antonio José de Sucre I.E.D, mediante la implementación de unidades didácticas multimediales .....	26
1.2.2 Diseño, Implementación y Evaluación del Curso de inglés en entorno virtual para Mejorar la Asesoría Académica de la preparatoria Lic. Adolfo López Mateos de la UAEMèx. ....	27
1.2.3 APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL .....	28
1.2.4 COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE FOR LANGUAGES: LEARNING, TEACHING, ASSESSMENT .....	29
1.2.5 LA DOCENCIA A DISTANCIA DEL INGLÉS: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN LA UNIVERSIDAD .....	30
1.3 Marco Conceptual.....	31
1.3.1 Diseño Instruccional (DI).....	31
1.3.2 Estrategia Didáctica .....	31
1.3.3 Aprendizaje autónomo. ....	31
1.3.4 Materiales Didácticos.....	32
1.3.5 Metodología .....	32
1.3.6 Plataforma Educativa Virtual.....	33
CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN: .....	34
2.1 Diseño Instruccional Dick and Carey .....	34
2.2 Desarrollo del procedimiento del diseño instruccional.....	34
2.2.1 Identificar la meta Instruccional .....	34

2.2.2	Análisis de la Instrucción.....	34
2.2.3	Análisis de los aprendices y del contexto .....	36
2.2.4	Redacción de Objetivos .....	39
2.2.5	Desarrollo de Instrumentos de Evaluación .....	40
2.2.6	Elaboración de la Estrategia Instruccional.....	41
2.2.7	Materiales Instruccionales o didácticos .....	49
2.2.8	Evaluación formativa .....	54
2.2.9	Evaluación sumativa .....	54
2.3	SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE NEOLMS .....	54
2.3.1	Justificación de la Plataforma .....	54
2.3.2	Selección de herramientas de la plataforma.....	55
2.3.3	Información General del curso.....	56
2.3.4	Introducción .....	56
2.3.5	Ubicación curricular.....	56
2.3.6	Objetivo general.....	56
2.3.7	Objetivos particulares por unidad/tema, .....	56
2.3.8	Temario .....	57
2.3.9	Método de aprendizaje .....	57
2.3.10	Plan/calendario del curso presencial / virtual.....	57
2.3.11	Aspectos comunicativo .....	59
2.3.12	Sistema de evaluación.....	59
2.3.13	Bibliografía del curso.....	59
2.3.14	Glosario.....	60
2.3.15	Definición de roles de participantes.....	61
2.4	Guías de estudios .....	61
2.4.1	INVENTARIO DE MATERIALES DIDÁCTICOS .....	70
2.6	INVENTARIO DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN .....	81
2.7	INVENTARIO DE HERRAMIENTAS DE LA PLATAFORMA.....	84
	EJEMPLIFICACIÓN DE UN TEMA EN LA PLATAFORMA DE ACUERDO CON ALGUNA DE LAS GUÍAS DE ESTUDIO .....	87
	CAPÍTULO 3. RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES .....	96
3.1	Materiales didácticos digitales .....	97
3.1.1	Video de bienvenida.....	97
3.1.2	Presentación de la asignatura .....	98
3.1.3	Unidad 1 Leer en voz alta un poema.....	99
3.1.4	Introducción al tema.....	100
3.1.5	Tópico 1.1 Verbo Modal Can .....	101
3.1.6	Tópico 1.2 Poema “The Man Who Thinks He Can”.....	103
	CAPÍTULO 4. VALIDACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS .....	105
4.1.	PROCEDIMIENTO PARA GENERAR LA ESCALA DE LIKERT .....	106
4.1.1.	Elabora los enunciados.....	106

4.1.1.2.	Establece las opciones de respuesta .....	106
4.1.1.3.	Asigna puntajes a los enunciados.....	106
4.1.1.4.	Cálculo de los puntajes .....	107
4.1.1.5.	Cálculo de la frecuencia de cada criterio .....	109
4.1.1.6.	Gráficas .....	110
.2.	Resultados Generales del Curso.....	113
Capítulo 5.	Manual de usuario del desarrollo tecnológico.....	116
Capítulo 6.	Conclusiones y trabajos futuros .....	122
6.1.	Trabajos Futuros .....	125
Apéndices.....		126
A.	Evidencias fotográficas .....	126
B.	Cuestionario .....	134
Referencias.....		138

## Lista de figuras

Figura 1. Porcentajes de valores FODA.....	10
Figura 2. Balance estratégico. ....	11
Figura 3. Modelo Dick and Carey.....	17
Figura 4. Modelo ASSURE. ....	18
Figura 5. Eventos de instrucción de Gagné.....	19
Figura 6. Modelo ADDIE. ....	20
Figura 7. Modelo Medoa.....	21
Figura 8. Herramientas para el desarrollo de materiales didácticos.....	22
Figura 9. Pasos para el análisis de la instrucción. ....	35
Figura 10. El 37.5 % de los estudiantes tienen conocimientos de las TICs. ....	37
Figura 11 Existe un 64.2 % que a los aprendices se les enseñará bajo una plataforma educativa.....	37
Figura 12. El 91.7% de los alumnos dijeron que cuentan con Laboratorio de Cómputo.....	37
Figura 13 El 66.7% de los estudiantes mencionan que la Escuela cuenta con Internet. ....	38
Figura 14. El 20.9 % de los alumnos utilizan programas de la paquetería office. ....	38
Figura 15. Video de bienvenida al curso.....	50
Figura 16. Creación de una clase. ....	50
Figura 17. Agenda - calendario para registro de clases. ....	51
Figura 18. Creación de lecciones o temas para agregar a cada clase. ....	51
Figura 19. Sección de tareas ....	52
Figura 20. Finalización de lección. ....	53
Figura 21. Temario.....	57
Figura 22. Leer en voz alta poemas. ....	87
Figura 23. Bienvenida a la unidad 1. ....	88
Figura 24. Verbo Modal Can. ....	88
Figura 25. Pronombres Singulares y plurales. ....	89
Figura 26. Ejemplos Singulares. ....	89
Figura 27. Ejemplos Plurales. ....	89
Figura 28. Gramática Verbo CAN. ....	90
Figura 29. Estructura Afirmativa. ....	90
Figura 30. Ejemplos Afirmativos.....	91
Figura 31. Estructura Negativa. ....	91
Figura 32. Ejemplos negativos.....	91
Figura 33. Estructura negativa. ....	92
Figura 34. Estructura Interrogativa. ....	92
Figura 35. Ejemplos interrogativos.....	92
Figura 36. Ejemplos interrogativos.....	93
Figura 37. Recordatorio. ....	93
Figura 38. Video Youtube Can. ....	94
Figura 39. Juego Modals-Can and Can't. ....	94
Figura 40. Test. ....	95
Figura 41. Logos de herramientas digitales. ....	96
Figura 42. Video de bienvenida. ....	98
Figura 43. Presentación de la asignatura.....	99
Figura 44. Diagnóstico.....	100
Figura 45. Infografía del verbo CAN.....	101
Figura 46. Pronombres singulares y plurales. ....	102
Figura 47. The Man Who Thinks He Can.....	103
Figura 48. Quiz. ....	104
Figura 49. Instrumentos de validación.....	107
Figura 50. Valores de los criterios. ....	107
Figura 51. Cálculo con las respuestas por cada criterio. ....	108
Figura 52. Cálculo de criterio con sujeto. ....	108
Figura 53. Frecuencia de criterios.....	109
Figura 54. Valores individuales de la respuesta de cada elemento. ....	110

Figura 55. Reacción.....	111
Figura 56. Aprendizaje.....	111
Figura 57. Comportamiento.....	112
Figura 58. Resultados.....	113
Figura 59. Grado de Aceptación.....	113
Figura 60. Primer método de evaluación de respuestas en cuestionario con escala de Likert.....	114
Figura 61. Segundo método de evaluación de respuestas en cuestionario con escala de Likert.....	115
Figura 62. Tercer método de evaluación de respuestas en cuestionario con escala de Likert.....	115
Figura 63. Curso de inglés en línea.....	116
Figura 64. App NEO.....	117
Figura 65. Registro de datos para registrarse en la App NEO.....	117
Figura 66. Suscribirse en la App NEO.....	118
Figura 67. Ingreso a la App NEO.....	118
Figura 68. Portada de bienvenida a NEO.....	119
Figura 69. Menú y catalogo de clases en NEO.....	119
Figura 70. Inscribirse a las clases y registro al curso de inglés VI.....	120
Figura 71. Video de bienvenida al curso de inglés VI.....	120
Figura 72. Menú de las lecciones de la unidad 1.....	121
Figura 73. Anexo de foto en clase presencial 1.....	126
Figura 74. Anexo de foto en clase presencial 2.....	126
Figura 75. Anexo de foto en clase presencial 3.....	127
Figura 76. Anexo de foto en clase presencial 4.....	127
Figura 77. Anexo de foto en clase presencial 5.....	128
Figura 78. Anexo de foto en clase presencial 6.....	128
Figura 79. Anexo de foto en clase presencial 7.....	129
Figura 80. Anexo de foto en clase presencial 8.....	129
Figura 81. Anexo de foto de video de bienvenida a la clase en línea.....	130
Figura 82. Anexo de foto de actividad en clase en línea con Google Forms.....	130
Figura 83. Anexo de rubrica para evaluar la lectura del poema.....	130
Figura 84. Anexo de foto de actividad en clase en línea de grabación de video o audio de la lectura del poema.....	131
Figura 85. Anexo de foto de diploma otorgado a los alumnos.....	131
Figura 86. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 1.....	132
Figura 87. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 2.....	132
Figura 88. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 3.....	133
Figura 89. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 4.....	133
Figura 90. ¿qué título?.....	134



## Lista de Tablas

Tabla 1. Ambientes Sociales de Aprendizajes (Pública, 2017 ).	12
Tabla 2. Análisis de los Datos Instruccionales.	21
Tabla 3. Objetivos a perseguir en el curso de inglés 6 nivel A2 para la unidad 1.	39
Tabla 4. Objetivos a perseguir en el curso de inglés 6 nivel A2 para la unidad 2.	39
Tabla 5. Objetivos a perseguir en el curso de inglés 6 nivel A2 para la unidad 3.	40
Tabla 6. Instrumentos que se emplearán para evaluar actividades en cada una de las unidades.	40
Tabla 7. Selección de medios, métodos y materiales.	42
Tabla 8. Programa de Estudios.	43
Tabla 9. Calendario del curso presencial.	58
Tabla 10. Curso virtual.	58
Tabla 11. Glosario.	60
Tabla 12. Guía de estudios.	62
Tabla 13. Materiales educativos digitales unidad 1.	70
Tabla 14. Materiales educativos digitales unidad 2.	74
Tabla 15. Materiales educativos digitales unidad 3.	76
Tabla 16. Instrumentos de evaluación de la unidad 1.	81
Tabla 17. Instrumentos de evaluación de la unidad 2.	82
Tabla 18. Instrumento de evaluación de la unidad 3.	83
Tabla 19. Herramientas de la Unidad 1.	84
Tabla 20. Herramientas de la Unidad 2.	85
Tabla 21. Herramientas de la unidad 3.	86
Tabla 22. Respuestas de criterios.	109

## **RESUMEN**

En la presente tesis, se realizan varias investigaciones de trabajos similares a la problemática de la Escuela Primaria Cuauhtémoc en la Ciudad de Ixmiquilpan, Hidalgo. En este trabajo se implementa un diseño instruccional en conjunto con el plan de estudios de la SEP de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia, con la ayuda de las tecnologías de la información, las unidades de trabajo se llevan a cabo bajo una plataforma NEOLMS, la cual contiene una secuencia didáctica del programa de inglés 6 mediante la identificación de temas, subtemas, objetivos de aprendizaje y una estrategia didáctica. Con todo ello dicho curso permite organizar, motivar la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes para obtener el nivel A2.

**Palabras clave:** Diseño instruccional, Sistema de Gestión del Aprendizaje, Estrategia Didáctica, Material Educativo, TICs.

## **ABSTRACT**

In the present thesis, several investigations of works similar to the problem of the Cuauhtémoc Elementary School in the City of Ixmiquilpan, Hidalgo, are made. In this work, an instructional design is implemented in conjunction with the SEP curriculum according to the Common European Framework of Reference, with the help of information technologies, the work units are carried out under a NEOLMS platform, which contains a didactic sequence of the English 6 program by identifying topics, subtopics, learning objectives and a didactic strategy. With all this, the course allows to organize, motivate teaching and learning in students to obtain the A2 level.

**Keywords:** Instructional Design, Learning Management System, Didactic Strategy, Educational Material and TICs.

## INTRODUCCIÓN

El idioma inglés se ha establecido como uno de los conocimientos primordiales a enseñar desde el siglo XIX. Sin embargo, no ha existido una consistencia respecto a la inclusión del mismo en los modelos educativos.

En los inicios de la educación en México, se consideró de carácter obligatorio, aunque no se logró que se impartiera en todo el país, sobre todo por el escaso presupuesto que se otorgaba al ramo educativo.

Posteriormente, se establece la obligatoriedad exclusivamente en educación secundaria y bachillerato. Ya en el siglo XXI, se han intentado establecer diversos modelos que permitan homogeneizar la enseñanza del idioma en diversos niveles educativos (Gonzalez, 2017).

En la primaria Cuauhtémoc los alumnos de 6° carecen de un plan de estudios que los encamine a un nivel A2 afectando su avance en los niveles académicos futuros, así como también la falta de un diseño instruccional que guíe al docente y al alumno en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés que contenga una secuencia didáctica, objetivos de aprendizaje y una estrategia.

Por tal motivo se realiza este proyecto terminal atacando el problema innovando las clases de este curso extracurricular, para ello se implementa dentro de la plataforma NEO LMS el curso de inglés, cautivando la atención del aprendiz mediante la multimedia y los temas y subtemas que se toman del plan de estudios de la SEP, el cual se encuentra basado en el Marco Común Europeo de Referencia que es el que sirve para medir o describir el nivel de comprensión de una determinada lengua.

Se concluye que este trabajo tiene gran impacto en esta Institución gracias a las estrategias que se ejecutarán bajo una plataforma la cual motiva a los alumnos a aprender la lengua inglesa donde se despierte los conocimientos superiores del nivel A2 del idioma para el siguiente grado académico y nivel de idioma.

## DIAGNÓSTICO

### Análisis FODA

En la elaboración del diagnóstico, se utilizó la técnica de análisis situacional FODA, con base a la información que se obtuvo a través de aplicar cuestionarios al objeto de estudio que son los y las estudiantes de sexto grado de primaria de la Escuela Cuauhtémoc, en la Cd. Ixmiquilpan, Hidalgo.

Se identificaron los factores de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, en la cual con esta información se le asignó una ponderación donde alto era 3, medio 2 y bajo 1 para así asignárselo al grado de optimización desarrollado por los factores de fortalezas y oportunidades y grado de riesgo formado por las debilidades y amenazas. Asimismo, para obtener el porcentual de cada factor, se sumaron los valores asignados multiplicándolos por 100 y dividiéndolos entre el total de la ponderación obtenida en todos los factores, este procedimiento se hizo para cada uno de los factores con base a la siguiente fórmula que se muestra a continuación:

$$\% \text{de fortalezas} = \frac{\text{Total de ponderación} * 100}{\text{La suma total de ponderación de factores}}$$

En la siguiente Figura 1 se muestran los resultados que se obtuvieron.

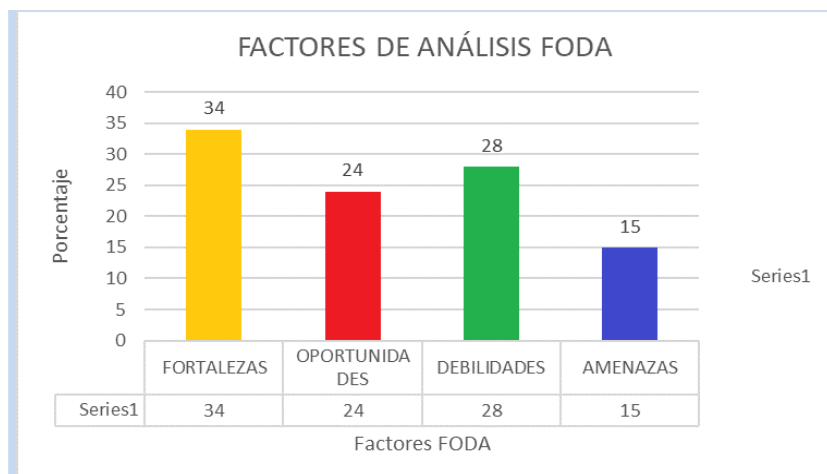
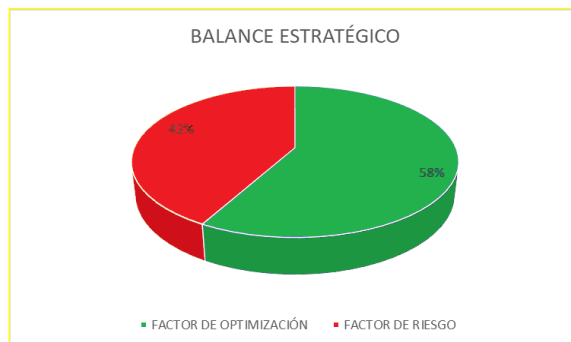


Figura 1. Porcentajes de valores FODA.

Para la determinación del diagnóstico se tomaron en cuenta como referencia los porcentajes de factores, clasificando a las fortalezas y oportunidades como factores de optimización y debilidades y amenazas como factores de riesgo, obteniendo los resultados que se muestran en la Figura 2.



*Figura 2. Balance estratégico.*

Se concluye que en este diagnóstico se hizo un análisis profundo de acuerdo con los factores de optimización y riesgo. Los resultados que arrojaron son de un 58%, por lo tanto, el factor de optimización es mayor a 42%, considerándose un balance estratégico deficiente por ello se deben atender estrategias de mejora.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La elaboración de un cuestionario online, aplicado a las y los alumnos de sexto grado de primaria, ayudó a identificar las diversas problemáticas en el curso de inglés 6 tales como:

- El curso extracurricular no cuenta con estrategias didácticas de gamificación, lo que al incluirlas haría las clases más amenas y divertidas.
- En la materia de inglés para 6° grado de primaria no cuentan con un modelo de diseño instruccional, que guíe al docente a impartir los temas de acuerdo a su nivel escolar.
- El curso no cuenta con una plataforma educativa.
- Implementar estrategias didácticas que motiven el interés en la materia de la lengua inglesa.
- El curso de inglés 6 no cuenta con las bases necesarias para llegar al nivel A2, que es indispensable en su formación académica futura.
- El curso no cuenta con una secuencia didáctica de acuerdo al programa de estudios que permitan definir los objetivos de aprendizaje.

- El proceso de aprendizaje se realiza de forma tradicional (predomina la exposición del docente).

En conclusión, con la ayuda de dicho cuestionario se pudo ver que al 54.2% de las y los estudiantes de sexto grado les gustaría que su curso sea impartido en una plataforma educativa bajo un diseño instruccional, ya que hoy en día manifiestan que sus clases son deficientes y no tienen una enseñanza-aprendizaje de calidad.

En Tabla 1 se muestran los ambientes de aprendizaje que el docente de la materia de inglés debe abordar con los alumnos de sexto grado.

*Tabla 1. Ambientes Sociales de Aprendizajes (Pública, 2017).*

Primaria		
Ciclo 3 (A2)		
6°		
Ambientes Sociales de Aprendizaje	Actividad Comunicativa	Aprendizajes esperados
<b>ACADÉMICO Y DE FORMACIÓN</b>	Interpretación y seguimiento de instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue información de una guía ilustrada para resolver un problema.</li> <li>• Escribe instrucciones para evitar una situación de riesgo personal</li> </ul>
	Búsqueda y selección de información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reúne información sobre un tema para elaborar fichas y montar una exposición.</li> <li>• Revisa y selecciona información con el fin de resolver un problema de interés.</li> </ul>
	Tratamiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registra información sobre un tema para elaborar un cuestionario.</li> <li>• Registra información para elaborar un reporte sobre una labor o profesión.</li> </ul>

## SOLUCIÓN PROPUESTA

Para atender la problemática que surgió a través del análisis FODA, se propone implementar el curso de inglés a los alumnos de sexto grado, a través de una plataforma educativa desarrollando una estrategia didáctica, bajo un modelo instruccional el cual ayudará al docente a planificar las unidades de aprendizajes como los temas/tópicos que establezcan enfoques, determinen tareas y actividades en una modalidad virtual. El modelo de diseño instruccional que se utilizará es el Dick y Carey, es un modelo que fue desarrollado por los autores Walter Dick, Lou Carey James Carey en 1978.

Está compuesto por 10 fases que interactúan entre sí y cada uno de sus elementos son indispensables para garantizar la comprensión del estudiante ante la tarea a

realizar, cabe mencionar que este modelo Dick and Carey, puede sustentarse en la teoría de aprendizaje conductista (Belloch, Diseño Instruccional, 2013). A través de la aplicación de este modelo, se definirán los objetivos de aprendizaje del curso los cuales nos servirán de base para el desarrollo de los elementos adicionales en la estrategia didáctica con el uso e incorporación de las tecnologías.

- El curso virtual se implementará en la plataforma gratuita de NEO LMS, la cual es un sistema de gestión del aprendizaje (Learning Management System – LMS) apto para las escuelas y universidades, la cual fue creada por Cypher Learning. Es una plataforma que incorpora todas las herramientas para respaldar la enseñanza y el aprendizaje efectivos, que a través de internet las y los docentes y las y los estudiantes del programa de Inglés tendrán acceso irrestricto, para ello estas y estos estudiantes tendrán disponibles en esta plataforma los materiales didácticos con sus respectivas instrucciones en donde encontrarán actividades de apertura y de cierre, presentaciones, gamificación, infografías, evaluaciones e instrumentos de evaluación. Cabe mencionar que los materiales didácticos se elaboraron incorporando multimedia imágenes, videos, sonidos, animaciones, etc.
  
- Las actividades que se diseñarán e implementarán tendrán una secuencia didáctica de acuerdo al programa de estudios y al nivel de las y los estudiantes, la cual posibilitará a las y los estudiantes desarrollar su aprendizaje de forma articulada y coherente, considerando sus habilidades en el uso de la tecnología para llevar a cabo sus tareas de una forma más interactiva que motiven el interés en la materia de la lengua inglesa.

## **JUSTIFICACIÓN**

La implementación de un curso que motive la enseñanza y aprendizaje del inglés se desarrollará bajo el modelo de diseño instruccional de Dick and Carey y esto permitirá, respectivamente, organizar y motivar la enseñanza y el aprendizaje de la lengua mencionada.

También se desarrollará una secuencia didáctica para establecer actividades educativas a través del Programa de Estudios Aprendizajes Clave SEP, las cuales



tienen un orden interno entre sí desarrollando su aprendizaje en forma articulada y coherente.

La plataforma NEO LMS usa tecnología en la nube por lo cual no requiere un tipo de equipo específico para que el entorno funcione, sólo requiere conectividad a internet, es un sistema que se va actualizando de forma permanente y no requiere un soporte tecnológico para actualizar el sistema, además de que su uso es muy sencillo e intuitivo, lo cual permitirá que ello no represente problema alguno para la o el docente que impartirá el curso, además de que esta herramienta será de gran ayuda en los estudiantes que no tengan conocimientos en temas de programación.

Asimismo, en dicha plataforma, ellos y ellas contarán con todos los elementos de los ambientes de aprendizaje recibiendo de forma oportuna, la retroalimentación de las actividades que desarrollen y de las evaluaciones que presenten.

El desarrollo de materiales didácticos mediante multimedia (Infografías, videos, audios, presentaciones, gamificación, sonidos, animaciones, etc.) ayudará a motivar el interés de los alumnos a aprender, recibiendo información adecuada que será percibida por ellas y ellos a través de sus diferentes sentidos, pudiendo así desarrollar las 4 habilidades de la lengua inglesa (listening comprehension, writing, reading comprehension y speaking).

Con base en todo lo mencionado el curso es factible, ya que actualmente a nivel mundial surge la necesidad de que la educación prevalezca de forma virtual. Actualmente la escuela primaria cuenta con un laboratorio de cómputo lo que favorece para poder ejecutar el proyecto, además de que la maestra cuenta con la experiencia en el manejo de las plataformas educativas y los alumnos tienen conocimientos básicos de las TICs. También es importante considerar que el 33.7% de las y los estudiantes tienen computadoras, y el 66.3% realizan sus tareas usando celulares inteligentes.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un curso virtual de inglés mediante el diseño instruccional basado en el modelo de Dick and Carey que permita organizar, motivar la enseñanza y aprendizaje de esta lengua en el nivel A2.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Implementar el diseño instruccional Dick and Carey mediante el desarrollo de sus etapas para su posterior implementación en la plataforma educativa NEO LMS.
2. Desarrollar la secuencia didáctica del programa de inglés 6 mediante la identificación de temas, subtemas, objetivos de aprendizaje y estrategia didáctica con la finalidad de ordenar el curso y visualizar las posibles motivaciones hacia el estudiante.
3. Implementar el curso de inglés 6 en la plataforma NEO LMS considerando los objetivos de aprendizaje, estrategia didáctica y evaluación del curso para ir visualizando la alineación de los temas y la congruencia y coherencia de los mismos.
4. Validar el curso desarrollado en la plataforma NEO LMS mediante la ponderación del Likert y la taxonomía de Bloom para ver las bondades del diseño del curso en general y tomar decisiones en la mejora del mismo.

# **CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y ANTECEDENTES**

## **1.1 Marco teórico**

### **1.1.1 Modelos de Diseño Instruccional**

El diseño instruccional hoy en día ejerce un papel muy importante, que en este momento se le denomina con las siglas DI (ID – Instructional Design), ya que cuando un profesional se plantea el desarrollo de un curso es importante seguir un proceso, de forma sensata o frecuente, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. Por ello el disponer de modelos que guíen este proceso es de indudable valor para el profesor, ya que en muchos casos será requerido para diseñar los materiales y estrategias didácticas de un curso (Belloch, Diseño Instruccional, 2013) .

Existen diversas definiciones acerca de los diseños instruccionales. A continuación, se explican de manera detallada las metodologías más usadas para la construcción de programas de formación como los siguientes: Modelo DICK y CAREY, ASSURE, Modelo de GAGNÉ, ADDIE y MEDOA.

#### **1.1.1.1 Modelo de Dick and Carey**

Considérese primeramente el modelo de Dick y Carey. Este modelo está desarrollado para el diseño de sistemas instruccionales basado en la idea de que existe una relación predecible y fiable entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los materiales). De igual manera este modelo establece objetivos de aprendizaje concretos basados en la taxonomía de Bloom cuenta con evaluaciones sumativas al finalizar la instrucción. Es importante decir que el diseñador que ocupe este modelo deberá identificar las competencias y habilidades que el alumno debe dominar y a continuación seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional para su presentación.

El punto de partida de este modelo es la identificación de metas e instrucciones, se basa en el establecimiento de objetivos de aprendizaje concretos basados en la taxonomía de Bloom. Cuenta con evaluaciones sumativas al finalizar la instrucción. Su metodología es pragmática y puede resultar rígida. Las fases de este modelo son: Identificar la meta instruccional, Análisis de la instrucción, Análisis de los estudiantes

y del contexto, Redacción de objetivos, Desarrollo de Instrumentos de evaluación, Elaboración de la estrategia instruccional, Desarrollo y selección de los materiales de instrucción, Diseño y desarrollo de la evaluación formativa, Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa, Revisión de la instrucción (Belloch, Diseño Instruccional, 2013). A continuación, Figura 3 muestra las fases señaladas.

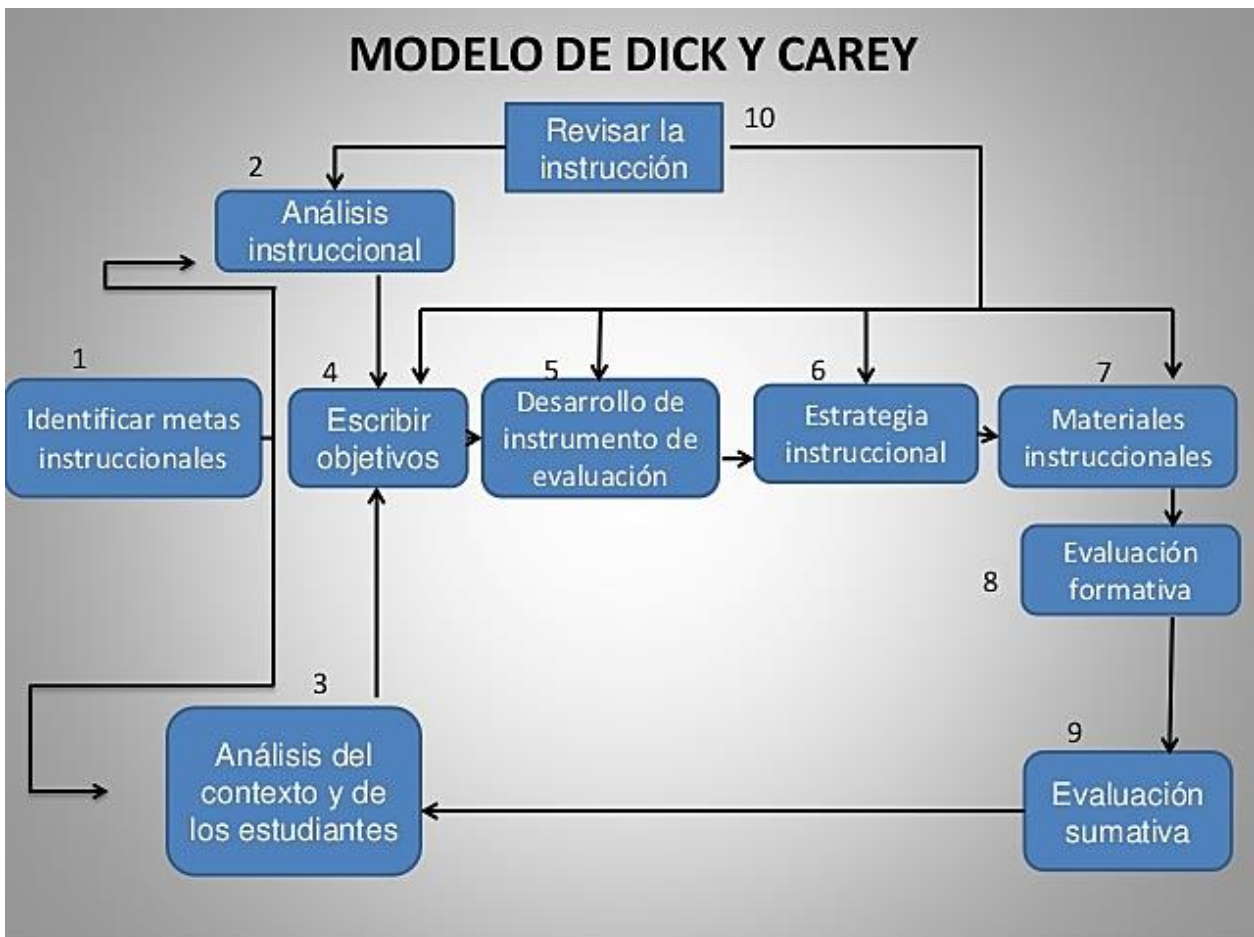


Figura 3. Modelo Dick and Carey.

(Fuente: <https://www.timetoast.com/timelines/generaciones-del-diseno-instruccional-a258c1f4-b3b5-469b-8de3-04f79120dcfc>)

### 1.1.1.2 Modelo ASSURE

Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (1993) desarrollaron el modelo ASSURE incorporando los eventos de instrucción de Robert Gagné para asegurar el uso efectivo de los medios en la instrucción. El modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del

estudiante. ASSURE presenta seis fases o procedimientos como: Analizar a los aprendices; seleccionar los objetivos, seleccionar el medio y los materiales, utilizar el medio los materiales, requerir la participación de los aprendices y evaluar y revisar (Belloch, Diseño Instruccional, 2013). La Figura 4 a continuación presenta las seis fases de este modelo.

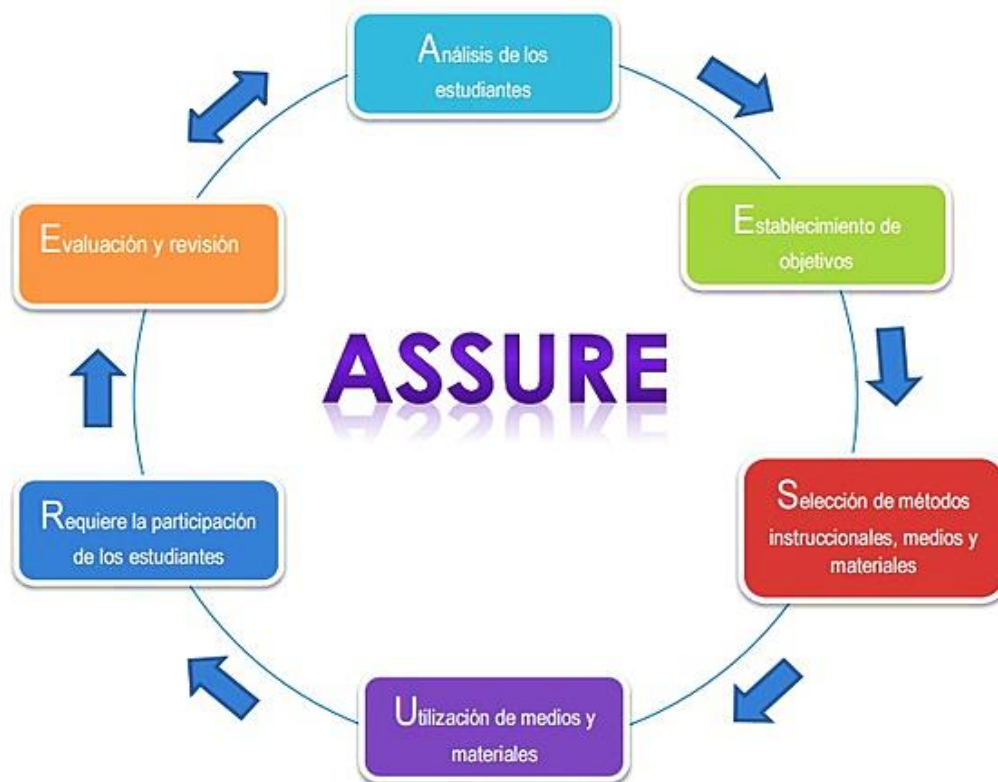


Figura 4. Modelo ASSURE.

(Fuente: Imagen obtenida del sitio web URL <https://www.timetoast.com/timelines/generaciones-del-diseño-instruccional-a258c1f4-b3b5-469b-8de3-04f79120dcfc>)

### 1.1.1.3 Modelo de Gagné

Robert Gagné plantea un sistema en el que establece que hay niveles diferentes de aprendizaje y cada uno requiere diferentes tipos de instrucción. Un aspecto relevante en este modelo es la organización jerárquica de acuerdo a la complejidad en las tareas de aprendizaje de habilidades intelectuales. Es necesario identificar los requisitos previos que facilitarían el aprendizaje en el próximo nivel (E-Learning Masters, 2008).

Al jerarquizar el aprendizaje se define una base para la secuencia de la instrucción. El autor describe nueve eventos de instrucción:

1. Ganar la atención de los estudiantes: recepción
2. Informar a los estudiantes sobre el objetivo: expectativa

3. Estimular el recuerdo del aprendizaje previo: recuperación
4. Presentar el estímulo: percepción selectiva
5. Proporcionar guía de aprendizaje: codificación semántica
6. Comprobar la comprensión de los alumnos: responder
7. Proporcionar retroalimentación: refuerzo
8. Evaluación del rendimiento: recuperación
9. Mejorar la retención y la transferencia: Generalización en su conjunto, estos eventos proporcionan las condiciones adecuadas para el aprendizaje, facilitan el diseño de instrucción y la selección de los medios apropiados para el desarrollo y presentación de contenidos y recursos de aprendizaje.

La Figura 5 representa los nueve eventos ya mencionados por la Figura 4 arriba.



Figura 5. Eventos de instrucción de Gagné.

(Fuente: Imagen obtenida del sitio web URL <https://www.shiftelearning.com/blogshift/modelos-de-diseno-instruccional-elearning>)

#### 1.1.1.4 ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)

Cookson añade al modelo ADDIE una fase de pre – análisis para evitar las limitaciones de un modelo cerrado, y esta apertura la señala con flechas de dos puntas interrelacionando las diferentes etapas del modelo; lo cual indica que estas relaciones se caracterizan por reciprocidad mutua. Aunque el diseño de aprendizaje puede desarrollarse en un orden racional y cronológico particular, también es posible que

ocurran variaciones en la secuencia. Otra característica de este modelo es que la evaluación puede aplicarse a todas las demás fases, lo que garantiza la oportunidad de revisión, reflexión y cambio en cualquier etapa del proceso (Yisell & Martínez Leyet Olga Lidia, 2012). Sus 5 etapas de este modelo son: análisis del proceso de definir qué es aprendido, diseño del proceso de especificar cómo debe ser aprendido, desarrollo del proceso de autorización y producción de los materiales, implementación del proceso de instalar el proyecto en el contexto del mundo real y la evaluación. Sus fases son mostradas por Figura 6.

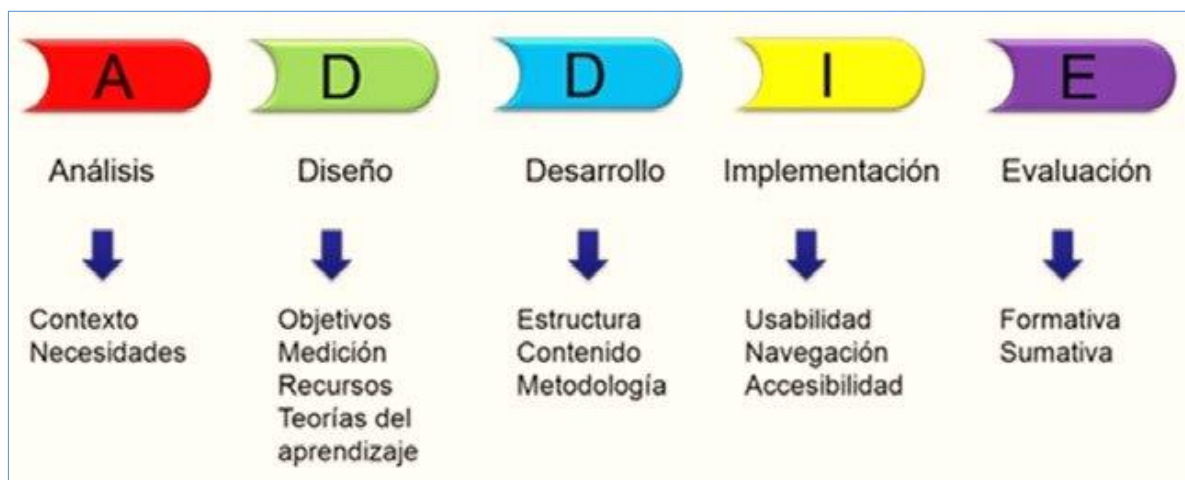


Figura 6. Modelo ADDIE.

(Fuente: Imagen obtenida del sitio web URL <https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Modelo-ADDIE>)

### 1.1.1.5 Modelo Medoa

El modelo MEDOA combina las arquitecturas en Cascada y en Espiral para ejecutar el ciclo de vida de un material didáctico, lo cual está determinado por los componentes que se han definido para este tipo de material. En este modelo se comienza con la fase de planeación y de forma secuencial, se pasa a la ejecución de varias fases del ciclo de vida, pero con un modelo en Espiral, el cual está constituido por las fases de análisis, diseño, implementación y validación; las cuales se ejecutan de esta forma puesto que en el OA (objeto de aprendizaje), los módulos correspondientes al contenido, actividades y evaluaciones se desarrollarán una detrás de la otra.

Es decir, se procede para el desarrollo del contenido con las fases de análisis, diseño, implementación y validación y al terminar este proceso, y tomando como base el

contenido desarrollado, entonces se analiza, diseña, implementa y validan las actividades.

Al finalizar el desarrollo de las actividades, se regresa de nuevo al ciclo, pero ahora para el desarrollo de las evaluaciones. Una vez terminados estos tres ciclos, entonces se continúa con el modelo en Cascada con las fases de implantación y mantenimiento (Alonso, Castillo, Martínez, & Muñoz, 2021). La Figura 7 muestra el modelo mixto de esta metodología.

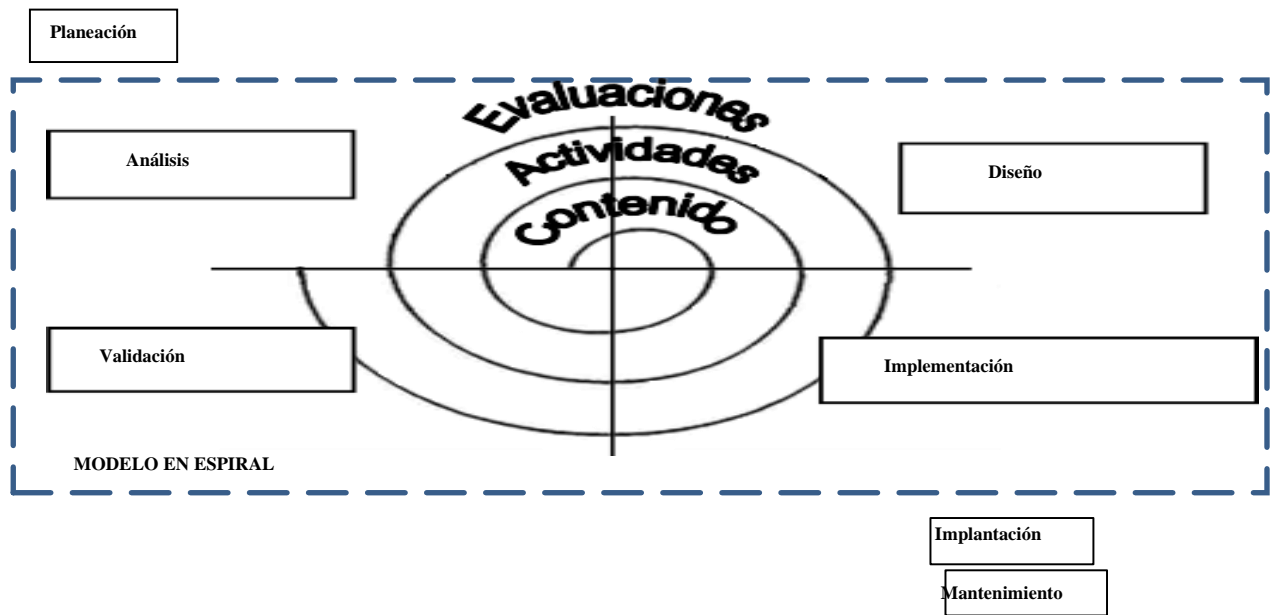


Figura 7. Modelo Medoa.

(Fuente: Imagen obtenida del sitio web <http://cidecame.uaeh.edu.mx/medoa/>)

Se presentan a continuación las metodologías antes mencionadas, en donde se realizó un análisis, que se muestra en Tabla 2.

Tabla 2. Análisis de los Datos Instruccionales.

NOMBRE DE LA METODOLOGIA	NUMERO DE FASES O ETAPAS	CARACTERÍSTICAS SIMILARES
Modelo DICK AND CAREY	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚦 Proceso interactivo.</li> <li>🚦 Se puede aplicar en múltiples escenarios desde la empresa pública o privada hasta el ambiente educativo</li> <li>🚦 Existe una relación predecible y fiable entre un estímulo y la respuesta producida por los alumnos.</li> </ul>
Modelo ASSURE	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚦 Modelo conductista.</li> <li>🚦 Incorpora los eventos de instrucción de Robert Gagné.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Es flexible y completa en sus procedimientos.</li> <li>✚ Fomenta la participación activa y comprometida de los estudiantes.</li> </ul>
Modelo GAGNÉ	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Sistémico y flexible compuesto por varias fases y componentes de planificación, los cuales son procesados de forma simultánea.</li> </ul>
Modelo ADDIE	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Enseñanza basada en tecnología.</li> <li>✚ Se utiliza principalmente para la educación a distancia.</li> <li>✚ Proceso de diseño instruccional interactivo.</li> </ul>
Modelo MEDOA	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Combina las arquitecturas en Cascada y en Espiral para ejecutar el ciclo de vida de un material didáctico.</li> <li>✚ En este modelo se comienza con la fase de planeación y de forma secuencial.</li> </ul>

### 1.1.2 Herramientas para el desarrollo de materiales didácticos

Según Pablo Alberto Morales, se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Morales P. A., 2012). Posteriormente, se muestran las siguientes herramientas, según la Figura 8, que se utilizan para la elaboración de materiales didácticos.

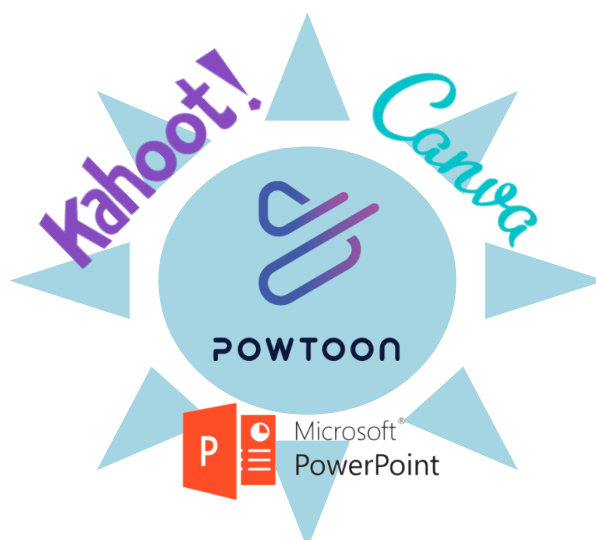


Figura 8. Herramientas para el desarrollo de materiales didácticos.

### **1.1.2.1 Powtoon**

Es una herramienta diseñada que permite a los docentes crear contenido diferente, así como divertido de ver y que cautiva a los alumnos. Se trata de una herramienta que permite crear presentaciones y vídeos animados con resultados profesionales. Además de que PowToon es muy útil para captar la atención del público (CyL Digital, 2021). Sus principales características son las siguientes:

- Fácil de usar.
- Gran variedad de estilos, efectos animados y transiciones.
- Se pueden importar videos e imágenes propias.
- Se puede exportar animación a YouTube y redes sociales.
- Capta la atención del público en forma divertida.

### **1.1.2.2 Kahoot**

Kahoot es muy útil para que los profesores logren que los estudiantes aprendan y repasen conceptos de forma entretenida e innovadora, como si fuera un concurso. Sus principales características son:

1. No necesita software previo, ni conocimiento ni manejo del mismo: no necesita el adaptador de infrarrojos del clickers ni portar con la bolsa con los mandos a distancia.
2. Las preguntas se pueden hacer en muy poco tiempo y con poca complejidad técnica.
3. Se pueden incluir imágenes en las preguntas.
4. Permite las contestaciones de todos los alumnos de cada uno de los grupos ya que no hay un número limitado de mandos a distancia.
5. Fomenta el aprendizaje social y profundiza el impacto pedagógico.
6. Es una herramienta digital, de uso sencillo, con la que los profesores pueden trabajar los diferentes temas académicos con sus estudiantes, innovando el proceso de aprendizaje (Espeso, 2019).

### **1.1.2.3 Canva**

Canva es una poderosa plataforma para el éxito de los estudiantes. Es abierto, confiable y escalable, y el entorno de aprendizaje en línea ideal para la educación. Es perfecta para que los docentes trabajen de forma remota o para dar clases en línea con el fin de mejorar la creatividad dentro del salón de clases realizando diferentes materiales como el crear imágenes, videos, presentaciones, posters, etc. Las características que posee son:

- Su interfaz es intuitiva y los ajustes muy sencillos de entender y aplicar.
- Cuenta con la función de elaborar infografías para explicar un tema complicado de una forma visual.
- Sirve para crear reconocimientos o diplomas para los alumnos o imprimir pósters para decorar el salón de clase.
- Canva es una excelente opción para que, a cuenta del usuario, se lleven a cabo acciones con resultados de calidad profesional (Bleger, 2021).

### **1.1.2.4 PowerPoint**

Es el software de Microsoft integrado en Office que permite crear diapositivas en formato digital. Cuenta con múltiples beneficios para la labor educativa debido a su capacidad de flexibilidad y personalización. Las múltiples herramientas y recursos con los que cuenta lo convierten en un programa sumamente maleable, ya que se pueden utilizar plantillas prediseñadas y personalizarlas de acuerdo a nuestros gustos, preferencias y necesidades.

Además, pueden usarse en diferentes plataformas lo cual lo convierte en uno de los programas predilectos. Sus características son:

- Permite introducir textos de colores y tipografías diferentes.
- Añade WordArt para titulares o destacados.
- Inserta imágenes, tanto personalizadas como de la base de datos del propio programa.
- Se pueden editar las imágenes que se suben a PowerPoint.

- Tiene la función de añadir símbolos e íconos.
- Cuenta con un sistema multimedia donde se pueden añadir videos, tanto desde el ordenador como utilizar una URL de referencia (Aucejo, 2021).

#### **1.1.2.5 Quizziz**

Quizziz es un juego de preguntas multijugador que es bastante fantástico y que, cada vez, ofrece más opciones y posibilidades. Permite modificar y personalizar las preguntas para crear concursos o exámenes a la medida, de una manera divertida y lúdica.

El profesor genera las preguntas, le da a play y los alumnos entran a una página que indicará la web, y en la cual se introduce un código y se puede jugar desde el dispositivo u ordenador personales. Entre sus múltiples opciones está la de hacer que los cuestionarios sean públicos o privados; poder duplicar otros Quizizz y editarlos; añadir imagen, audio o vídeo a las preguntas; imprimir los cuestionarios creados; compartir o enviar la nota a través de otras plataformas; elegir el tiempo de respuesta para cada pregunta; crear colecciones; asignar cuestionarios a las clases personales y conectar todo ello con Google Classroom; elegir entre diferentes modalidades de juego; compartir Quizizz por correos, enlace o redes sociales; añadir diferentes tipos de preguntas (test, encuesta, pregunta abierta, rellenar espacio en blanco, caja múltiples respuestas), etc. Es compatible con todos los dispositivos (Román, 2020).

#### **1.1.2.6 Genially**

También conocida como Genially, es una herramienta que permite generar contenidos interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, es un software que sirve para crear contenidos interactivos como: imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones. Las 3 características principales de Genially son:

- **Animación.** Da vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Se pueden configurar fácilmente animaciones de entrada, de salida, continuas, al hover que es un efecto de diseño web.
- **Interactividad.** Genera una nueva experiencia de aprendizaje donde los alumnos son los protagonistas. Además de que con Genially se pueden añadir capas de información y crear contenidos únicos sin necesidad de conocimientos en programación, ya que la plataforma ofrece la posibilidad de hacer contenidos más visuales y menos saturados.
- **Integración:** Genially permite integrar información que hay en internet o que se encuentra en diferentes plataformas. Se pueden colocar contenidos de diferentes fuentes y seguirán funcionando dentro de Genially. Plataformas como Dropbox, Google Maps, Youtube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets e Imágenes 3D (Allende, 2021).

## 1.2 Estado del arte

### 1.2.1 Propuesta para el mejoramiento del inglés en los estudiantes de 4B del Colegio Antonio José de Sucre I.E.D, mediante la implementación de unidades didácticas multimediales

En el colegio Antonio José de Sucre I.E.D (Institución Educativo Distrital), que se encuentra ubicado en la ciudad de Colombia, se hizo un estudio de tipo preexperimental (observación, entrevista, encuesta) que busca el mejoramiento de la lengua inglesa, mediante la implementación de unidades didácticas multimediales.

De acuerdo a la práctica docente y a partir de las observaciones que se hicieron durante el segundo periodo académico de 2008 sobre el nivel de inglés en los estudiantes de 3° de primaria, se evidenció un bajo rendimiento en el área, comprobando que sus conocimientos no correspondían a los logros establecidos por el ministerio de educación nacional en los estándares de educación en lenguas extranjeras para el segundo ciclo de inglés.

Esto sumado al cambio constante de profesores (practicantes), quienes no llevaban una secuencia en los contenidos o una programación de los mismos. Además de esto, se suma la falta de interés de los estudiantes por el aprendizaje del inglés, lo cual

puede ser generado por los factores anteriormente mencionados, así como la intensidad horaria, la falta de algunos recursos y el mal uso de los existentes.

Dicha escuela cuenta con una dotación de computadoras con acceso a internet, las cuales no han sido aprovechados para el aprendizaje del inglés, aun cuando el uso de éstas sí ha mostrado resultados favorables en el aprendizaje de otras asignaturas. Es a partir de esta afirmación donde surge el interés por evidenciar, si el uso de la computadora como herramienta para la aplicación de unidades didácticas multimediales, podría motivar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés, de una manera lúdica y didáctica en función del mejoramiento de esta lengua.

Esta investigación tuvo la intención de aplicar el uso de las unidades didácticas multimediales que a través de ella se buscara promover la interactividad en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, es allí donde las unidades didácticas multimediales entraron a jugar un papel primordial para el mejoramiento en los procesos de aprendizaje.

Esto a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso educativo con la novedad de que se hiciera posible que los y las estudiantes aumenten su grado de motivación y faciliten su aprendizaje, a través de distintas estrategias y estilos de aprendizaje por la variedad de estímulos y respuestas multisensoriales (AGUDELO, GARAY, & MORALES, 2009).

### **1.2.2 Diseño, Implementación y Evaluación del Curso de inglés en entorno virtual para Mejorar la Asesoría Académica de la preparatoria Lic. Adolfo López Mateos de la UAEMèx.**

La preparatoria “Lic. Adolfo López Mateos” es una institución dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de México que ofrece los estudios de bachillerato general en 6 semestres, en los turnos matutino y vespertino, y se encuentra en la Ciudad de Toluca. En cada turno hay 39 grupos, con un promedio de 35 alumnos en cada uno, y cuyas edades se encuentran entre los 14 y 18 años de edad. La institución forma parte del Sistema Nacional de Bachillerato y recientemente obtuvo el certificado de Nivel III otorgado con base al dictamen de evaluación practicado por el Consejo para la Evaluación de la Educación.

Dicho plantel ofrece a los alumnos una serie de servicios complementarios a las clases que buscan aumentar el aprovechamiento escolar, la eficiencia terminal y reducir los índices de reprobación. Entre estos servicios se encuentran la tutoría y las asesorías académicas.

La problemática que hay en esta escuela son tres y se presentan en la Educación Medio Superior (EMS) y éstas son: el bajo rendimiento académico, especialmente en las áreas de las ciencias exactas (Física, Química y Matemáticas) y de lengua extranjera (inglés), los altos índices de deserción y, por consiguiente, la baja eficiencia terminal.

Para contribuir a la solución de ese problema, se diseñó un sitio web en el cual se insertaron cuatro objetos de aprendizaje, correspondientes a igual número de módulos que integran el programa de estudios vigente, y en los cuales se presentan actividades interactivas, multimedia y auto – evaluables que los alumnos pueden consultar a cualquier hora, sólo teniendo un dispositivo electrónico conectado a internet.

La experiencia muestra que esta forma de asesoría académica es útil para los alumnos ya que cubre sus necesidades de aprendizaje y se adapta a sus actividades académicas y personales (Rivera, 2018).

### **1.2.3 APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL**

La Secretaría de Educación Pública manifiesta que todos los niños, niñas y jóvenes de México, sin importar su contexto, tengan una educación de calidad que les permita tener éxito en la vida. Es por eso que el pasado 13 de marzo de 2017 se presentó el Modelo Educativo, el cual plantea una reorganización en el sistema educativo, y en concordancia, el 29 de junio del mismo año, se publicó el documento Aprendizajes Clave para la educación integral, que es la denominación para el nuevo Plan y Programas de Estudio para la educación básica, en el Diario Oficial de la Federación; ambos documentos tienen como fin que todos los alumnos se desarrollen plenamente y que tengan la capacidad de seguir aprendiendo incluso una vez concluidos sus estudios. Para difundir los Aprendizajes Clave para la educación integral, que corresponden a Lengua Extranjera.

El propósito es crear ambientes más sanos, donde los niños y las niñas puedan crecer de manera integral, en eso consiste la ética del cuidado que promueve el presente plan de estudios de la SEP. La visión es que los niños, las niñas y los jóvenes tengan un futuro próspero, y así lograr que México sea un mejor país con capacidad de responder a las demandas del siglo XXI (Secretaría de Educación Pública, 2017).

Existe un sitio en Internet, en el que periódicamente se suben materiales y documentos que contienen tópicos importantes (familiar y comunitario, lúdico y literario, académico y de formación) esto con la finalidad de que el docente y los alumnos puedan hacer uso de él llevándolo a la práctica en clase con temas similares a lo que se está viendo en este curso de inglés VI.

Cabe mencionar que en la primaria Cuauhtémoc los niños de sexto año trabajan en los siguientes temas: Vocabulario (tiendas, lugares, países, estaciones, deportes, descripciones, hábitos, rutinas y trabajos), textos de poesía infantil, canciones infantiles en inglés, verbos regulares, práctica social de lenguaje (entablar conversaciones de sugerencias para adquirir o vender un producto), juegos ( adivinanzas , al aire libre etc.) y Verb To Be en el cual las y los alumnos comunican varios aspectos muy útiles como el "hablar sobre una persona" (su nombre, nacionalidad, de dónde es, su profesión, cómo se siente, etc.) y "describir las características de alguien o algo" (qué es algo, su color, a quien pertenece, etc.).

A pesar de que el trabajo elaborado por la SEP es de mucho apoyo para el docente y el alumno en la práctica dentro de clase, se observa que la liga de la Secretaría de Educación Pública carece de una plataforma virtual gratuita para nivel primaria en la que se tenga acceso a material de ejercicios, con la finalidad de que por medio de la práctica corrijan sus errores para ir mejorando el aprendizaje del idioma inglés.

#### **1.2.4 COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE FOR LANGUAGES: LEARNING, TEACHING, ASSESSMENT**

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación provee una base en común para la elaboración de temarios o planes de estudio de idiomas, exámenes, libros de texto, etc. describiendo en una manera comprensible lo que los estudiantes deben aprender para usar el lenguaje para la comunicación, y qué conocimientos y habilidades deben desarrollar para actuar de



manera efectiva. Los descriptores en CEFR también cubren el contexto cultural del idioma. Este marco también define los niveles de habilidad o dominio del idioma el cual permite que el avance de los estudiantes sea medido (Council of Europe, 2001).

Los temas marcados en el CEFR son prácticamente universales por lo cual, los libros de texto tienden a basarse en éstos para la estructuración de sus temas. Esto hace que el material utilizado en estos momentos en la escuela primaria Cuauhtémoc sea útil ya que los temas trabajados en éstos igualmente se encuentran en el CEFR y sólo se deberán empatar para seguir utilizándolos.

Esta información es muy útil a la hora de elaborar material, sólo que cada quien lo interpreta a la manera que lo entienda, haciendo que muchas veces los materiales no cuadren con lo establecido en los planes de estudio, complicando así el logro de los niveles.

### **1.2.5 LA DOCENCIA A DISTANCIA DEL INGLÉS: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN LA UNIVERSIDAD**

En la Universidad Europea del Atlántico (Santander) se elaboró un proyecto para describir la metodología que se ha usado para llevar a cabo la enseñanza de inglés a distancia, debido a la pandemia de la COVID 19.

En el desarrollo de la asignatura en su modalidad a distancia se implementaron las siguientes actividades:

- Grabación de vídeos incorporando gramática para reforzar la habilidad lecto-escritora.
- Ejercicios prácticos auto evaluables incrustados en la plataforma MOODLE.
- Uso de un instrumento de evaluación alternativo para evaluar la expresión oral de los estudiantes.
- Se planteó un Blog personal para la producción escrita en el que los estudiantes ingresan en la plataforma Moodle para crear su propio blog.

Se utilizaron herramientas como Drive, Twitter, Netflix, Instagram, etc. Para fomentar la participación de los estudiantes. (Fischer & Rodríguez, 2020).

## **1.3 Marco Conceptual**

### **1.3.1 Diseño Instruccional (DI)**

Para Bruner (1969), el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje (Bruner, 1969). Por otro lado, Reigeluth (1983), define al diseño instruccional como la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante (Reigeluth, 1983).

Mientras que Kam (1996), lo define como la ciencia que crea especificaciones detalladas para el desarrollo de la implementación, evaluación, y mantenimiento de las situaciones que faciliten el aprendizaje de poca o grande complejidad de contenido diverso (Kam, 1996).

### **1.3.2 Estrategia Didáctica**

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA (Establecimiento público del orden nacional, con personería jurídica, patrimonio propio e independiente y autonomía administrativa, adscrito al Ministerio de Trabajo y Seguridad Social de la República de Colombia), define que la estrategia didáctica proyecta, ordena, y orienta el quehacer pedagógico, para cumplir los objetivos institucionales en cuanto a formación. Entonces, la estrategia didáctica es la guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes (Isabel, Recalde Meneses, & Luna, 2015).

### **1.3.3 Aprendizaje autónomo.**

Involucra una serie de metodologías, recursos y constituye una de las características del aprendizaje basado en problemas. El autor (Crispín, 2015) argumenta que una de las funciones del docente es motivar en los estudiantes el aprender a aprender de manera autónoma; considerada la actividad intelectual interna, que supone la confrontación

del estudiante de forma personal con el objeto de conocimiento, es decir, con los contenidos que debe aprender. Mientras que para (Romo, 2005) el aprendizaje autónomo se fundamenta en la iniciativa del propio estudiante, su interés y motivación, sus actitudes, personalidad, hábitos de aprendizaje los cuales permitirán avanzar a cada estudiante al ritmo deseado, propiciando la actitud de investigación, desarrollar habilidades cognitivas y afectivas.

### **1.3.4 Materiales Didácticos**

Son parte del proceso educativo de los estudiantes, en base a sus proyecciones permite el desarrollo de un tema. Algunos autores afirman “Entendemos medio didáctico como cualquier recurso o material que el docente prevea emplear en el diseño o desarrollo” (Verónica & Morla González , MATERIAL DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, 2019). Mientras que (Morales, 2012) define al recurso didáctico como conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje los cuales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía.

### **1.3.5 Metodología**

Una metodología, a decir del autor (Hernandez, Recalde, & Luna, 2015) es un proceso algorítmico, una manera de hacer algo que se aplica a una actividad determinada. Es la forma concreta cómo el docente y el estudiante o un grupo de estudiantes aplican un método de aprendizaje al realizar una actividad, a fin de obtener conocimientos, desarrollar destrezas, actitudes, valores y habilidades, es decir, lograr competencias determinadas. Para (Ezequiel, 1985) Metodología es la ciencia o teoría sobre los métodos para el conocimiento científico de las realidades y para la transformación de la misma. Comenzó a adquirir importancia desde comienzos de la edad moderna, cuando Bacon, Galileo y luego Descartes, plantearon la cuestión “del mejor camino para llegar a un conocimiento efectivo, y, a la vez, riguroso de la naturaleza”.

### **1.3.6 Plataforma Educativa Virtual**

Las plataformas virtuales educativas se consideran como programas informáticos que llevan integrado diversos recursos de hipertexto y que son configurados por el instructor, en función a las necesidades de la formación, para establecer un intercambio de información y opinión con los estudiantes, tanto de manera síncrona como asíncrona (Martínez, Lopez, Escamilla , & Álvarez, 2017).

## **CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN:**

### **2.1 Diseño Instruccional Dick and Carey**

En este trabajo, el DI Dick and Carey se eligió en base al análisis que se hizo de acuerdo al perfil del estudiante cuyo nivel académico es de sexto año. Cabe mencionar que con el cuestionario que se aplicó se recolectó la información necesaria para fundamentar y hacer el análisis FODA, también se consideraron los tipos de aprendizaje que tienen los alumnos, los cuales se encontraron que son auditivo, comprensión, lectura y escritura, y se determinó que una de las teorías del aprendizaje que mejor considera estos tipos es la del conductismo, inicialmente propuesta por Frederick Burrough Skinner a mediados del siglo XX (Kort, 1991). La relación que guardan estos tipos de aprendizaje con el conductismo es que a través de lecturas, escrituras, audios y actividades orales se pueden complementar incentivos hacia los estudiantes que satisfagan exitosamente las actividades solicitadas. Tomando en cuenta todo lo anterior, se hizo una revisión cuasi – exhaustiva de algunos modelos de diseño instruccional que tomen en cuenta la teoría del aprendizaje seleccionada y con base también en los tipos de aprendizaje. Bajo este esquema, se encontró que el modelo de diseño instruccional denominado Dick & Carey es el más apropiado para implementar la instrucción. Cabe mencionar que en el desarrollo de este DI se toman también en cuenta los 9 eventos de Gagné.

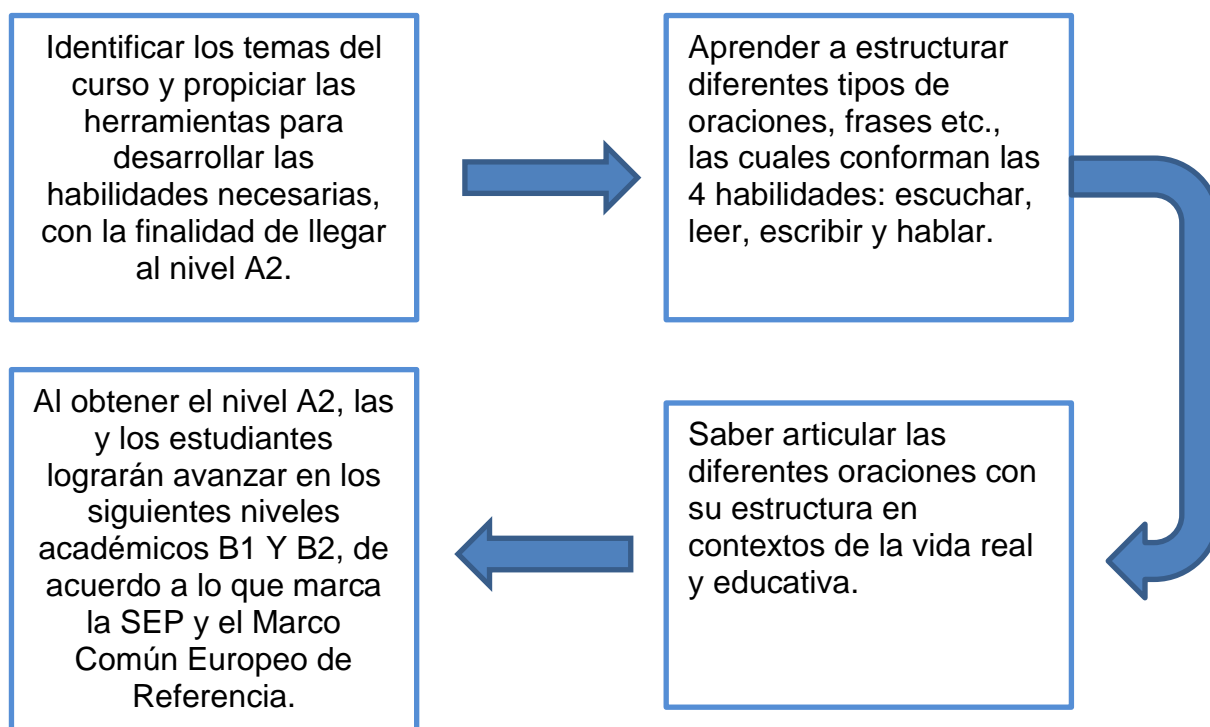
### **2.2 Desarrollo del procedimiento del diseño instruccional**

#### **2.2.1 Identificar la meta Instruccional**

De acuerdo con lo que afirma el modelo de Dick & Carey, se procedió a una primera fase que es identificar la meta instruccional, a afirmar que los estudiantes adquirirán los saberes del curso de inglés 6 mediante la plataforma NEOLMS, con la finalidad de que se acerquen al nivel A2 de la lengua inglesa.

#### **2.2.2 Análisis de la Instrucción**

En la ruta que muestra la Figura 9, se identifican las habilidades que los estudiantes desarrollan al final del curso.



*Figura 9. Pasos para el análisis de la instrucción.*

Los alumnos de sexto grado de la escuela primaria Cuauhtémoc, se encuentran posicionados en el nivel básico A 1. Es por ello que se pretende llevarlos a un segundo nivel A2, con la ayuda de los pasos del análisis de instrucción como lo muestra la figura la ilustración 9. Las y los estudiantes poseen las siguientes habilidades previas:

- Cuentan con conocimientos básicos de computación.
- Tienen conocimientos básicos del idioma inglés.
- Los aprendices tienen saberes básicos de la paquetería office.
- Conocen algunas plataformas educativas virtuales como Duolingo, Kahoot y Google classroom.

Con todo lo anterior mencionado nos servirá de ayuda para lograr que los alumnos obtengan el nivel A2. Como primer paso se tienen que identificar los temas y subtemas del curso, para así propiciar adecuadamente las herramientas en la cual se desarrollaran los materiales educativos de acuerdo al temario y el nivel de los aprendices. En el segundo paso, a través de la herramienta a utilizar NEO LMS y los tópicos y sub tópicos, los aprendices se les da a conocer la estructura de los diferentes tipos de oraciones, frases etc., las cuales conforman las 4 habilidades: escuchar, leer, escribir y hablar. Una vez que entendieron la estructura en el tercer paso sabrán articular las diferentes oraciones en contextos de la vida real y educativa. En el último paso los alumnos se posicionan en el nivel A2 que es lo que se requiere, asimismo en

un futuro para ellos se les hará más fácil lograr avanzar en los siguientes niveles académicos B1 Y B2, de acuerdo a lo que marca la SEP y el Marco Común Europeo de Referencia.

### **2.2.3 Análisis de los aprendices y del contexto**

En esta fase se analizan las características generales de los estudiantes tales como, nivel de estudios, edad, características sociales, etc. También sus capacidades específicas tales como sus conocimientos previos, habilidades y actitudes. De igual manera considerando sus estilos de aprendizaje.

Cabe mencionar que para recabar dicha información se aplicó una técnica de recolección de datos, por medio de un cuestionario en Google Forms, con la idea de llevar a cabo el análisis de los aprendices, obteniéndose la siguiente información:

- Nivel de estudios de las y los alumnos: Nivel Básico (Primaria).
- Edad: La edad del objeto de estudio oscila entre 10 y 11 años.
- Conocimientos previos: Cuentan con los conocimientos básicos de inglés ya que son alumnos que han tenido sus cursos del idioma desde el primer año.
- Habilidades y actitudes: El 99% de los estudiantes sabe usar una computadora y tiene conocimientos de la paquetería Office, así como también les agrada la idea de que su curso sea implementado bajo una plataforma educativa virtual.
- Estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico.
- Que los aprendices cuentan con conocimientos de las TICs.
- La escuela donde estudian cuenta con laboratorios de cómputo.
- En la Primaria tienen internet.
- Las y los alumnos tienen conocimiento de la paquetería de Office.

A continuación, la Figura 10, Figura 11, Figura 12, Figura 13 y Figura 14 muestran las gráficas de los resultados que se obtuvieron a través de un cuestionario que se les aplicó a los alumnos. Dicho cuestionario se encuentra en el Apéndice Cuestionario.

1.-¿Tienes conocimientos acerca de las TIC?

24 respuestas

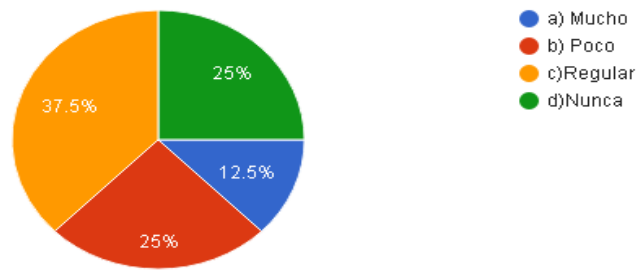


Figura 10. El 37.5 % de los estudiantes tienen conocimientos de las TICs.

10.- ¿Te gustaría que tu curso estuviera en una plataforma educativa?

24 respuestas

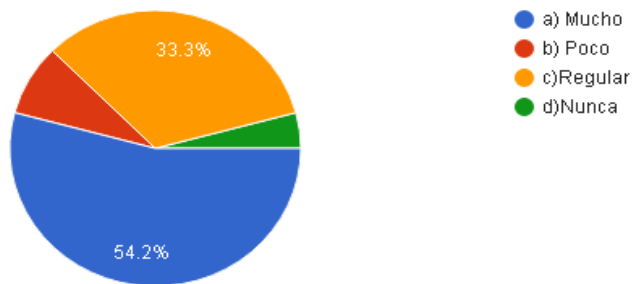


Figura 11 Existe un 64.2 % que a los aprendices se les enseñará bajo una plataforma educativa

13.-¿En la escuela donde estudias cuentan con laboratorio de cómputo?

24 respuestas

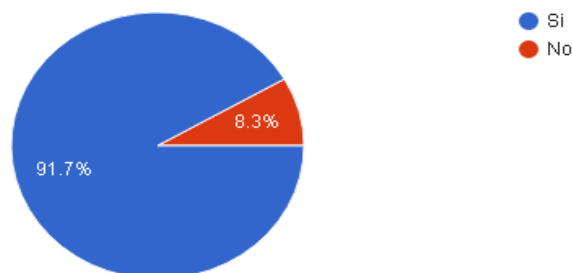


Figura 12. El 91.7% de los alumnos dijeron que cuentan con Laboratorio de Cómputo.



16.-¿Cuentan con internet en la escuela para realizar sus actividades escolares?

24 respuestas

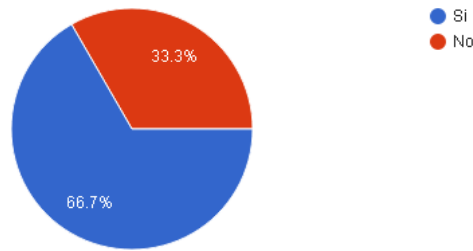


Figura 13 El 66.7% de los estudiantes mencionan que la Escuela cuenta con Internet.

14.-¿Utilizas para tus tareas algún programa para desarrollarlas? ¿Cuál?

24 respuestas

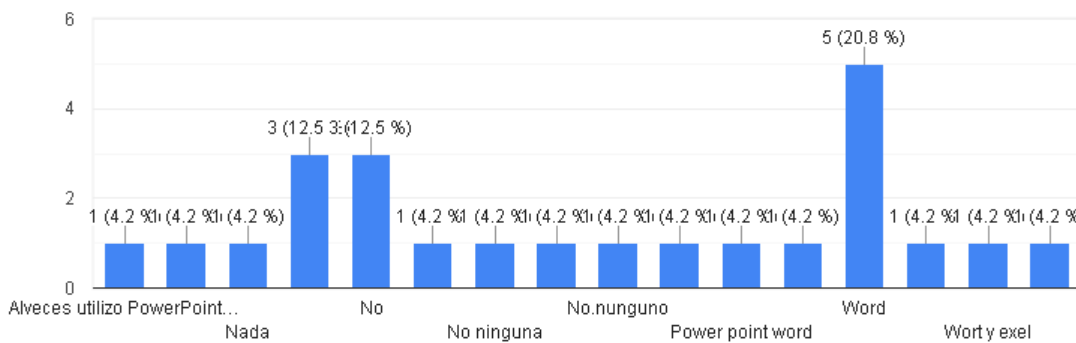


Figura 14. El 20.9 % de los alumnos utilizan programas de la paquetería office.

Cabe mencionar que es necesario contar con los siguientes puntos para llevar a cabo de una manera satisfactoria el curso de inglés 6:

- Aula de cómputo con equipo (computadoras con sus respectivos ratones y teclados, diademas con micrófono y cámaras web).
- Acceso gratuito a internet.
- Acceso gratuito a la plataforma NEO LMS.
- Proyector.
- Pizarrón.

## 2.2.4 Redacción de Objetivos

### 2.2.4.1 Objetivo General del curso

Las y los estudiantes de la Primaria Cuauhtémoc, desarrollan las 4 habilidades de la lengua inglesa (escuchar, hablar, leer y escribir) mediante la articulación apropiada de oraciones con su estructura en contextos de la vida real y educativa, con la finalidad de alcanzar el nivel A2.

### 2.2.4.2 Objetivos por unidad

Tabla 3. muestra los objetivos de los temas de la primera unidad.

*Tabla 3. Objetivos a perseguir en el curso de inglés 6 nivel A2 para la unidad 1.*

Unidad 1 Leer en voz alta un poema	
Objetivo de la Unidad	
Interpretar poemas para ejercitar la gramática involucrada a través del verbo modal CAN	
Temas	Objetivos
Verbo Modal Can	Que los alumnos sepan hablar de sus habilidades que posee y que no posee, con la estructura positiva, negativa e interrogativa.
Poema The Man Who Thinks He Can	Lograr que los estudiantes desarrollen la habilidad de comprensión lectora, del poema del tema antes mencionado.

Tabla 4 muestra los objetivos de los temas de la segunda unidad.

*Tabla 4. Objetivos a perseguir en el curso de inglés 6 nivel A2 para la unidad 2.*

Unidad 2 Participar en transacciones comerciales	
Objetivo de la Unidad	
Comprender y producir expresiones relacionadas con la compra de artículos de primera necesidad.	
Temas	Objetivos
Shopping	Adquirir nuevo vocabulario básico de compra y venta, así como también los nombres de los establecimientos de primera necesidad (panadería, carnicería, pollería, miscelánea, farmacia, zapatería etc.).
An egg or a cookie	El alumno aprenderá vocabulario de la canasta básica (huevo, leche, agua, pan, pasta de dientes, cereal etc.).
Containers and quantities	Los estudiantes aprenderán a decir el vocabulario de los contenedores y las cantidades que aplican a ciertos productos.

Tabla 5 muestra los objetivos de los temas de la unidad 3.

Tabla 5. Objetivos a perseguir en el curso de inglés 6 nivel A2 para la unidad 3.

Unidad 3 Leer y registrar información para resolver un problema	
Objetivo de la Unidad 3	
Revisar y seleccionar información con el fin de resolver un problema de interés para los alumnos.	
Temas	Objetivos
School problems	Reconocer y clasificar a través de vocabulario aprenderá a identificar los problemas comunes dentro del aula.
Stop bullying	Reconocer y clasificar información de una guía ilustrada para resolver un problema en concreto.

### 2.2.5 Desarrollo de Instrumentos de Evaluación

La evaluación para el aprendizaje de los alumnos permite valorar el desempeño y el logro de los aprendizajes esperados, además de que identifica los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones de manera oportuna. Tal como lo menciona Díaz Barriga y Hernández Rojas (2000) que es “la evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza es una tarea necesaria, en tanto que aporta al profesor un mecanismo de autocontrol que la regula y le permite conocer las causas de los problemas u obstáculos que se suscitan y la perturban”, en este sentido las prácticas evaluativas influyen de manera directa en las prácticas de estudio (formas particulares de estudiar) que emplean los estudiantes y en la forma en que asumen la evaluación misma (Gómez). Una vez que se ha visto el concepto de los instrumentos de evaluación y los ejemplos de cada uno de acuerdo a lo que dicen los autores antes mencionados, se eligieron los más apropiados para la evaluación de los aprendices durante el curso de inglés VI. En la tabla 6 se muestran los instrumentos evaluación que se utilizarán por cada unidad.

Tabla 6. Instrumentos que se emplearán para evaluar actividades en cada una de las unidades.

Desarrollo de Instrumentos de Evaluación	
Unidad 1	Cuestionarios formativos, exámenes, evaluación oral y rúbrica
Unidad 2	Tests, Cuestionarios formativos, Actividades formativas.
Unidad 3	Exámenes, rubricas, listas de cotejo y tests.

## 2.2.6 Elaboración de la Estrategia Instruccional

El método se resume en modos, formas, procedimientos, estrategias, técnicas, actividades y tareas de enseñanza y aprendizaje. En función a esta diversidad se establecen diferentes tipos de métodos, los cuales han sido agrupados en tres bloques: individualización, socialización y globalización (Díaz, 2005). Se mencionan algunos de los aspectos didácticos que responden al criterio de enfoque individualizado que están aplicados en este trabajo y son los siguientes:

El Enfoque didáctico para la individualización centra su atención en el estudiante en cuanto sujeto individual. Algunas propuestas didácticas que responden a este criterio son las siguientes:

- Enseñanza programada: En este criterio la enseñanza se presenta en una secuencia lógica y gradual de tal modo que todas las variables que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje están organizadas a partir de objetivos, con la finalidad de que el estudiante pueda aprender autónomamente, sin necesidad de ayuda y siguiendo su propio ritmo de aprendizaje.
- Enseñanza modular: La enseñanza se articula a través de módulos o unidades básicas con entidad y estructura completa en sí mismos, así mismo ofrecen una guía de aprendizaje siguiendo pautas preestablecidas.
- Aprendizaje autodirigido: El estudiante asume la responsabilidad de su propio aprendizaje a lo largo de todas sus fases, ordinariamente determinado por un contrato de aprendizaje, negociado y pactado entre profesor y estudiante en torno a los objetivos de aprendizaje, los criterios de evaluación y las evidencias de los logros.
- Asesoría académica: La docente guía y orienta en múltiples aspectos académicos al estudiante ajustando la enseñanza a sus características personales para la consecución de los aprendizajes establecidos.

Los métodos didácticos que responden a este criterio de enfoque individualizado son los siguientes:

- El método del caso: La descripción de una situación real o hipotética que debe ser estudiada de forma analítica y exhaustiva de forma que se encuentre la solución o soluciones a la situación planteada.

- La metodología de aprendizaje cooperativo: un grupo pequeño y heterogéneo de estudiantes colaboran en la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte de todos y cada uno de los participantes a partir de una propuesta de trabajo determinada.

El enfoque globalizado responde a este criterio basado en proyectos y resolución de problemas y es el siguiente:

- Los proyectos: se trata de un trabajo globalizador, individual o grupal, emprendido de forma voluntaria por los estudiantes en función de sus intereses naturales. El profesor orienta a los alumnos y resuelve sus dudas e incentiva su trabajo.
- La resolución de problemas: Metodología ordinariamente de carácter interdisciplinar, consistente en identificar una situación problemática, definir sus parámetros, formular y desarrollar hipótesis y proponer una solución o soluciones alternativas por parte de un grupo pequeño de estudiantes.

Tabla 7 muestra de manera específica cuáles son los medios, métodos, y materiales empleados durante el Curso.

*Tabla 7. Selección de medios, métodos y materiales*

<i>Medios</i>	<i>Métodos</i>	<i>Materiales</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma NEO LMS</li> <li>• WhatsApp</li> <li>• Correo Electrónico</li> </ul>	<p><b>Enfoque de individualización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza programada y modular</li> <li>• Aprendizaje autodirigido.</li> <li>• Asesoría académica.</li> </ul> <p><b>Enfoque de socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El método del caso</li> <li>• La metodología de aprendizaje cooperativo.</li> </ul> <p><b>Enfoque de globalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos</li> <li>• Resolución del problema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografías</li> <li>• Imágenes</li> <li>• audios</li> <li>• Videos</li> <li>• Gamificación</li> <li>• Presentaciones electrónicas</li> <li>• Objeto de Aprendizaje</li> </ul>

El programa de inglés 6 contiene 3 unidades las cuales han sido diseñadas sobre los paradigmas del conductismo y del enfoque basado en competencias ya que dichos temas tienen su objetivo general, con 10 horas practicas (actividades extra clase en

plataforma NEO LMS) y 10 teóricas (frente a grupo) que da un total de 20 horas de clase en todo el año contando con las horas de la aplicación de evaluaciones. Cabe mencionar que en la secuencia didáctica las actividades poseen un inicio, desarrollo y cierre. Así como también están desarrollados los medios, materiales didácticos, estrategias de enseñanza, técnicas de enseñanza, estrategias de aprendizaje y evidencias de aprendizaje. De igual manera se presentan los tipos e instrumentos de evaluación que se implementarán en el trabajo de cada bloque. A continuación, Tabla 8 muestra la estructura del Plan de Estudios SEP, basado en el nivel de las y los estudiantes de sexto grado de primaria.

Tabla 8. Programa de Estudios.

<b>Nombre del facilitador: Profesora Lesly Ordoñez Cruz</b>	
<b>Grado: 6°</b>	<b>Periodo Escolar: 2022-2023</b>

1. Datos generales de la asignatura					
<b>Nombre de la asignatura:</b>		Inglés VI			
<b>Competencia(s) que desarrolla en el curso:</b>		Los aprendices comunican sentimientos, pensamientos, conocimientos, experiencias, ideas, reflexiones y opiniones a través de expresiones sencillas y de uso común, en forma productiva y receptiva en el idioma inglés de acuerdo al nivel A2, usuario básico, del Marco común Europeo de Referencia, para contribuir en el desempeño de sus funciones en su entorno laboral, social y personal.			
<b>Horas practicas:</b>	10	<b>Horas teóricas:</b>	10	<b>Horas totales:</b>	20
<b>Objetivo General:</b>		Las y los estudiantes de la Primaria Cuauhtémoc, desarrollan las 4 habilidades de la lengua inglesa (escuchar, hablar, leer y escribir) para articular oraciones con su estructura en contextos de la vida real y educativa, con la finalidad de alcanzar el nivel A2.			
<b>Nombre de las unidades:</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer en voz alta un poema</li> <li>2. Participar en transacciones comerciales</li> <li>3. Leer y registrar información para resolver un problema</li> </ol>			
2. Datos de las unidades					
Número y nombre de la unidad		Objetivo general por unidad		Temas de cada unidad	
1. Leer en voz alta un poema		Interpretar poemas para ejercitar la gramática involucrada a través del verbo modal CAN		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbo Modal Can</li> <li>• Poema The Man Who Thinks He Can</li> </ul>	
2. Participar en transacciones comerciales		Comprender y producir expresiones relacionadas con la compra de artículos de primera necesidad.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shopping</li> <li>• An egg or a cookie</li> <li>• Containers and quantifiers</li> </ul>	
3. Leer y registrar información para resolver un problema		Revisar y seleccionar información con el fin de		<ul style="list-style-type: none"> <li>• School problems</li> <li>• Stop bullying</li> </ul>	

	resolver un problema de interés para los alumnos.	
<b>3. Secuencia didáctica por unidad (Tabla de por unidad de curso)</b>		
<b>Unidad: 1</b>	Leer en voz alta un poema	<b>Duración (horas):</b> 2 hrs y 56 min.
<b>Objetivo de unidad:</b>	Interpretar poemas para ejercitar la gramática involucrada a través del verbo modal CAN.	
<b>Competencias</b>		
<b>Saber</b>	<b>Saber Hacer</b>	<b>Ser</b>
<p>Leer un poema.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repertorio de palabras necesarias para esta práctica social del lenguaje.</li> <li>• Tiempos verbales: infinitivo.</li> <li>• Verbo modal Can.</li> <li>• Puntuación.</li> <li>• Mayúsculas.</li> </ul>	<p>Explorar un poema infantil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar conocimientos previos.</li> <li>• Identificar tema, propósito y destinatario.</li> <li>• Anticipar el contenido del poema con base al título.</li> <li>• Asociar el poema con experiencias personales.</li> </ul> <p><i>Leer el poema en voz alta.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir y definir frases y palabras nuevas.</li> <li>• Identificar propiedades, usos, funciones y características de objetos de uso cotidiano.</li> <li>• Escribir nombres de objetos.</li> <li>• Completar y escribir enunciados para describir propiedades y características de objetos.</li> </ul>	<p>Reconocer el poema como reflejo de emociones y experiencias de las personas y sus culturas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar la tradición oral en la cultura propia y en la de países donde se habla el idioma inglés.</li> <li>• Mostrar interés en la lectura en voz alta de un poema infantil.</li> </ul>
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades iniciales</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades finales</b>
<p>-Realización de un diagnóstico para la recuperación de saberes previos.</p> <p>-Exposición acerca de los temas:</p> <p>El verbo modal Can.</p> <p>Su estructura en afirmativo, negativo e interrogativo.</p> <p>Pronombres personales.</p> <p>Verbos en infinitivo o en su forma base.</p> <p>-Muestra de la forma correcta de leer y comprender un poema.</p>	<p>Lectura de un poema</p> <p>-Los estudiantes estudian el audio del poema.</p> <p>-Los alumnos realizan una grabación de audio o video donde:</p> <p>Interpretan el poema, haciendo una correcta pronunciación y entonación. En el cual ponen en uso el tema modal verb can, verbos en infinitivo y nuevo vocabulario.</p> <p>1.-Durante la lectura del poema los alumnos deberán mostrar la pronunciación correcta del verbo modal can, vocabulario y verbos.</p>	<p>-Examen escrito</p> <p>-Presentación del audio o video.</p> <p>-Evaluación del audio o video por medio de una rubrica.</p> <p>-Retroalimentación de la grabación de audio o video.</p>
<b>Medios y materiales didácticos:</b>	Computadora, internet, material audiovisual, imágenes, otros.	

<b>Estrategias de enseñanza:</b>	Aprendizaje basado en problemas, ilustraciones, preguntas intercaladas, exposición, presentación previa, otros.		
<b>Técnicas de enseñanza:</b>	Autoaprendizaje, gamificación, lectura comentada y exposición.		
<b>Estrategias de aprendizaje:</b>	Práctica, motivación, asociación, instrucciones, repetición, revisión.		
<b>Evidencias de aprendizaje:</b>	Portafolio de evidencias (plataforma NEOLMS), examen escrito y producto o proyecto final.		
<b>4. Descripción del sistema de evaluación de la unidad de aprendizaje</b>			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
		Tipo de Instrumento	
<b>1.Evaluación Diagnóstica:</b>	Evaluación Diagnostica	Examen	
<b>2.Evaluación Formativa:</b>	Estrategia de Evaluación	Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Portafolio de evidencias	Lista de cotejo	40
	Prueba de rendimiento	Examen	30
	Proyecto final	Rubrica	30
	<b>Total:</b>		
<b>3.Evaluación Sumativa (fecha de asignación de la calificación)</b>	Examen 4ta semana		

<b>3. Secuencia didáctica de la unidad (Tabla de por unidad de curso)</b>			
<b>Unidad: 2</b>	Participar en transacciones comerciales	<b>Duración (horas):</b>	2 hrs y 56 min.
<b>Objetivo de unidad:</b>	Comprender y producir expresiones relacionadas con la compra de artículos de primera necesidad.		
<b>Competencias</b>			
Saber	Saber Hacer	Ser	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de tiendas o establecimientos.</li> <li>Componentes gráficos: imágenes, tipografía, etcétera.</li> <li>Componentes textuales: texto, cifras y signos tipográficos.</li> <li>Repertorio de palabras necesarias para esta práctica social del lenguaje.</li> </ul>	<p><i>El alumno sabe expresar el comprar o vender productos básicos o comunes.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Examinar la distribución gráfica y textual.</li> <li><i>Leer en voz alta.</i></li> <li>Interpretar el mensaje a partir de pistas contextuales y conocimientos previos.</li> <li>Identificar productos anunciados.</li> <li>Aclarar el significado de palabras y frases.</li> <li>Clasificar anuncios de acuerdo con el producto que venden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las consecuencias del impacto que tiene el uso de la lengua para comprar o vender un producto.</li> <li>Valorar la honestidad en transacciones comerciales.</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las características generales de productos.</li> <li>• Leer en voz alta precios.</li> <li>• Reconocer uso y proporción de tipografía y puntuación.</li> <li>• Interpretar abreviaturas y signos que indican precio.</li> </ul> <p><i>Escribir información.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dictar y enlistar nombres y características de productos.</li> <li>• Escribir precios.</li> <li>• Completar enunciados para formar el contenido conversaciones.</li> </ul> <p><i>Revisar convenciones ortográficas y de puntuación.</i></p>	
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades iniciales</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades finales</b>
<p>-Realización de un diagnóstico</p> <p>-Recuperación de saberes previos.</p> <p>-Exposición acerca de los temas:</p> <p>Estructura de preguntas y frases comunes al realizar una compra.</p> <p>Tipos de establecimientos o tiendas comunes.</p> <p>Vocabulario de artículos comunes de la canasta básica y otros.</p> <p>Vocabulario de contenedores y cantidades (Containers and quantifiers)</p> <p>-Muestra de la forma correcta de comprar.</p>	<p>Role play (conversación)</p> <p>-Los estudiantes preparan una conversación similar a la vista en los ejercicios, sobre compra y venta de artículos.</p> <p>-En este role play, los alumnos deben jugar los siguientes roles:</p> <p>Vendedor</p> <p>Comprador</p> <p>-El comprador le solicita ciertos productos al Vendedor. El Vendedor deberá entender de manera correcta y proveer los precios correctos.</p> <p>1.-Durante el role play los alumnos deberán mostrar el uso correcto del vocabulario visto en clase.</p>	<p>-Examen escrito</p> <p>-Presentación del role play</p> <p>-Evaluación del role play por medio de una rubrica.</p> <p>-Retroalimentación de su role play</p>
<b>Medios y materiales didácticos:</b>	Computadora, internet, material audiovisual, imágenes, otros.	
<b>Estrategias de enseñanza:</b>	Aprendizaje basado en problemas, ilustraciones, preguntas intercaladas, exposición, presentación previa, otros.	
<b>Técnicas de enseñanza:</b>	Autoaprendizaje, gamificación, design thinking, exposición.	
<b>Estrategias de aprendizaje:</b>	Práctica, motivación, asociación, instrucciones, repetición y revisión.	
<b>Evidencias de aprendizaje:</b>	Portafolio de evidencias (plataforma NEOLMS), examen escrito y producto o proyecto final.	
<b>4. Descripción del sistema de evaluación de la unidad de aprendizaje</b>		
<b>Tipo de Evaluación</b>	<b>Estrategia de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
		<b>Tipo de Instrumento</b>

<b>1.Evaluación Diagnóstica:</b>	Evaluación Diagnóstica	Examen	
<b>2.Evaluación Formativa:</b>	<b>Estrategia de Evaluación</b>	<b>Tipo de instrumento</b>	<b>Valor del instrumento (%)</b>
	Portafolio de evidencias	Lista de cotejo	40
	Prueba de rendimiento	Examen	30
	Proyecto final	Rubrica	30
		<b>Total:</b>	100
<b>3.Evaluación Sumativa (fecha de asignación de la calificación)</b>	8va semana		

<b>3. Secuencia didáctica por unidad (Tabla de por unidad de curso)</b>			
<b>Unidad: 3</b>	Leer y registrar información para resolver un problema	<b>Duración (horas):</b>	2 hrs y 56 min.
<b>Objetivo de unidad:</b>	Revisar y seleccionar información con el fin de resolver un problema de interés para los alumnos.		
<b>Competencias</b>			
<b>Saber</b>	<b>Saber Hacer</b>	<b>Ser</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propósito y destinatario.</li> <li>• Componentes gráficos y textuales.</li> <li>• Pistas contextuales: lenguaje no verbal.</li> <li>• Repertorio de palabras necesarias para esta práctica social del lenguaje.</li> <li>• Conectores.</li> <li>• Tipo de enunciados: interrogativos y declarativos.</li> <li>• Palabras de pregunta.</li> <li>• Formas verbales: auxiliares.</li> <li>• Tiempos verbales: presente y pasado.</li> <li>• Puntuación.</li> </ul>	<p><i>Explorar guías breves ilustradas.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar propósito y destinatario.</li> <li>• Reconocer, por su nombre, objetos o aparatos ilustrados.</li> <li>• Detectar situaciones en que se utilizan guías breves ilustradas.</li> <li>• Examinar el orden en que se presenta la información.</li> <li>• Discriminar palabras semejantes a las de la lengua materna.</li> <li>• Distinguir componentes gráficos y textuales.</li> </ul> <p><i>Interpretar información.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar acciones representadas en componentes gráficos.</li> <li>• Formular preguntas sobre un problema a resolver.</li> <li>• Asociar pasos con sus ilustraciones.</li> <li>• Aclarar el significado de palabras.</li> <li>• Completar oralmente enunciados modelo que describan pasos.</li> <li>• Practicar pronunciación.</li> </ul> <p><i>Escribir información.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar la lengua como medio para obtener información.</li> <li>• Valorar la adquisición de nuevos conocimientos para resolver problemas.</li> <li>• Cooperar para trabajar en la resolución de problemas.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redactar enunciados que describen pasos.</li> <li>• Vincular enunciados, empleando conectores para ordenarlos.</li> <li>• Ordenar enunciados con base en imágenes.</li> </ul> <i>Revisar convenciones ortográficas y de puntuación.</i>		
<b>Secuencia didáctica</b>			
<b>Actividades iniciales</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades finales</b>	
<p>-Realización de un diagnóstico</p> <p>-Recuperación de saberes previos.</p> <p>-Exposición acerca de los temas:</p> <p>Estructura del presente simple en afirmativo, negativo e interrogativo.</p> <p>Adverbios de secuencia (First, next, then, last y finally)</p> <p>Tipos de problemas comunes en la escuela.</p> <p>Vocabulario.</p> <p>-Muestra de la forma correcta de elaborar un cartel.</p>	<p>Presentación de cartel (exposición)</p> <p>-Los estudiantes preparan un cartel similar al visto al inicio de la unidad, sobre los pasos para lavarse las manos y evitar el contagio de COVID-19.</p> <p>-En este cartel, los alumnos deben usar el tema otorgado y seguir el ejemplo mostrado</p> <p>-El alumno hablara sobre:</p> <p>El Bullying</p> <p>-El cartel contendrá los pasos para evitar o combatir el bullying en las escuelas.</p> <p>1.-Durante la presentación del cartel los alumnos deberán mostrar el uso correcto del vocabulario visto en clase.</p>	<p>-Examen escrito</p> <p>-Presentación del cartel</p> <p>-Evaluación del cartel por medio de una rubrica.</p> <p>-Retroalimentación de su cartel</p>	
<b>Medios y materiales didácticos:</b>	Computadora, internet, material audiovisual, imágenes, otros.		
<b>Estrategias de enseñanza:</b>	Aprendizaje basado en problemas, ilustraciones, preguntas intercaladas, exposición, presentación previa, otros.		
<b>Técnicas de enseñanza:</b>	Autoaprendizaje, gamificación, basado en problemas, exposición.		
<b>Estrategias de aprendizaje:</b>	Práctica, motivación, asociación, instrucciones, repetición y revisión.		
<b>Evidencias de aprendizaje:</b>	Portafolio de evidencias (plataforma NEOLMS), examen escrito y producto o proyecto final.		
<b>4. Tipos de evaluación de la unidad de aprendizaje</b>			
<b>Tipo de Evaluación</b>	<b>Estrategia de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>	
		<b>Tipo de Instrumento</b>	
<b>1.Evaluación Diagnostica:</b>	Prueba de rendimiento	Examen	
<b>2.Evaluación Formativa:</b>	<b>Estrategia de Evaluación</b>	<b>Tipo de instrumento</b>	<b>Valor del instrumento (%)</b>
	Portafolio de evidencias	Lista de cotejo	40

	Prueba de rendimiento	Examen	30
	Proyecto final	Rubrica	30
	<b>Total:</b>		100
<b>3.Evaluación Sumativa (fecha de asignación de la calificación)</b>	Examen -12va semana		

### 2.2.7 Materiales Instruccionales o didácticos

Los materiales didácticos son parte del proceso educativo de los estudiantes, con base de sus proyecciones permite el desarrollo de un tema y comprende ser el medio auxiliar que se ha creado para el estudiante y los maestros, ya que se emplea como apoyo auxiliar en las planificaciones a través de enseñanzas activas.

Son utilizados con la finalidad de perseguir un propósito en los alumnos con problemas de retención, que a su vez logren adquirir nuevos contenidos de manera rápida, dinámica y motivadora, con base en las experiencias o manipulaciones que proporcionan cada diseño (Verónica & Morla González, Material didáctico en el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años de edad, 2019).

El curso de inglés 6 en la plataforma NEOLMS el canal de comunicación que se utiliza es el de síncrona porque la docente estará conectada de forma virtual con los aprendices en el horario de clase y también será asíncrona para resolver dudas e inquietudes de los temas vistos mediante correos, SMS o vía a WhatsApp. A continuación, se muestran las herramientas que apoyan al instructor para que los alumnos tengan una mayor comprensión de la materia de inglés 6.

#### 2.2.7.1 Selección de las Herramientas de la plataforma NEO LMS

En este apartado, se definen las herramientas de la propia plataforma NEO LMS que van a apoyar al instructor para que los alumnos puedan ayudarse con la misma.

- **Carrusel.** Esta herramienta permite insertar pantallas de presentación de inicio, en las cuales se pueden colocar videos, imágenes, escritos, etc. en cada

diapositiva de presentación. Se les agrega una duración de presentación para que pase a la siguiente diapositiva. En el curso motivo de esta propuesta se inserta un video de bienvenida al curso, como se observa en la Figura 15.

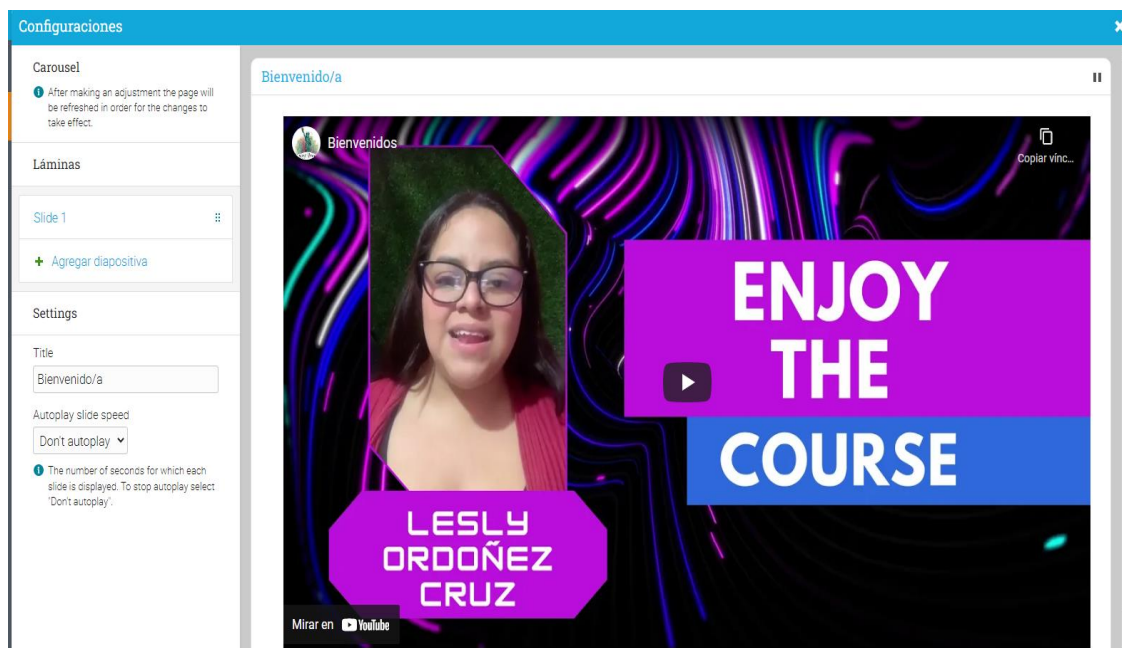


Figura 15. Video de bienvenida al curso.

- **Clases.** Con esta herramienta se creó la clase de inglés VI, la cual se basa en este SGA, permitiendo ingresar una imagen de portada para la clase y un título de dicha clase. Dentro de ésta, se desarrollan las lecciones de la clase. A continuación, la Figura 16 muestra un ejemplo de clase creada.

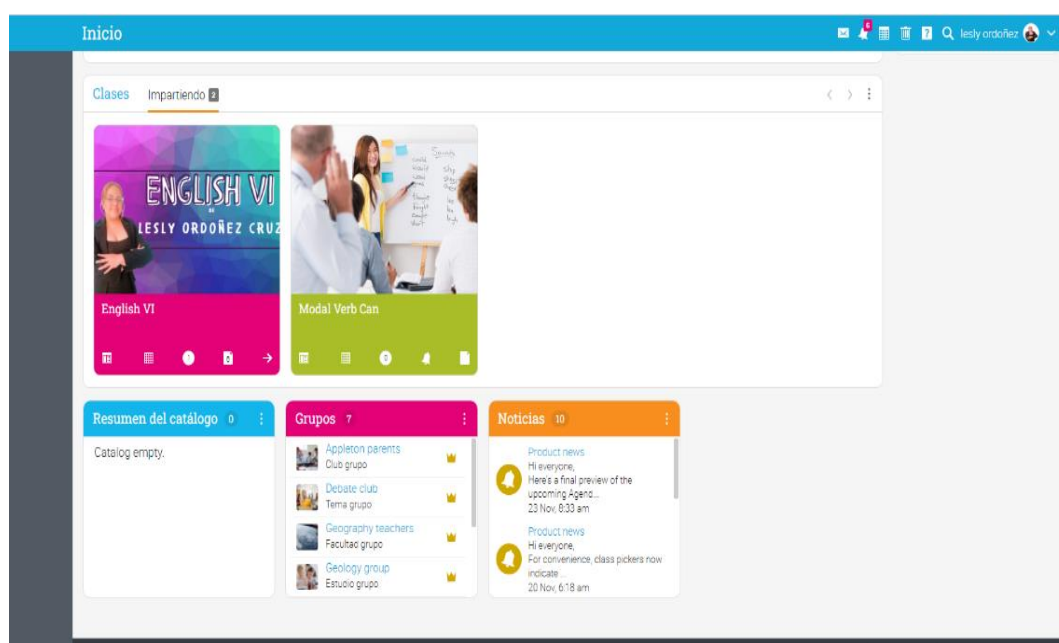


Figura 16. Creación de una clase.

- **Calendario.** Es una agenda – calendario electrónico de sincronización automática que ayuda a los estudiantes y profesorado debido a que es muy útil para que tengan un registro de sus clases, así como de sus tareas y actividades próximas.

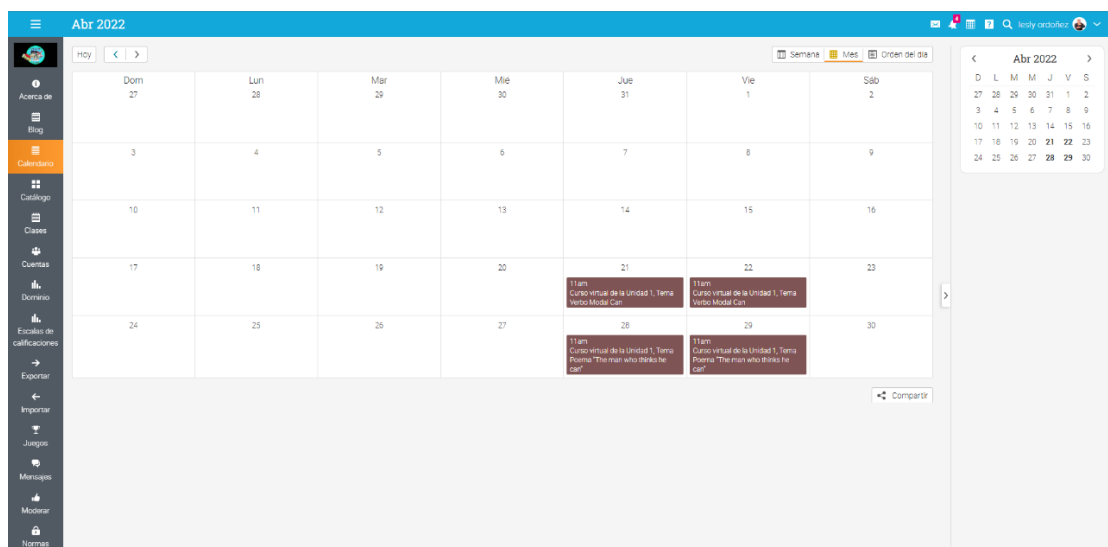


Figura 17. Agenda - calendario para registro de clases.

- **Lecciones.** En ésta se pueden crear todas las lecciones o temas que necesiten agregarse a cada clase; al igual que el punto anterior, éste permite ingresar una imagen de portada para la lección, un título, así como una descripción general de la misma como se puede observar en la Figura 18. Dentro de ésta, se desarrollan las actividades a realización de cada lección, a éstas se les denominan “secciones”.

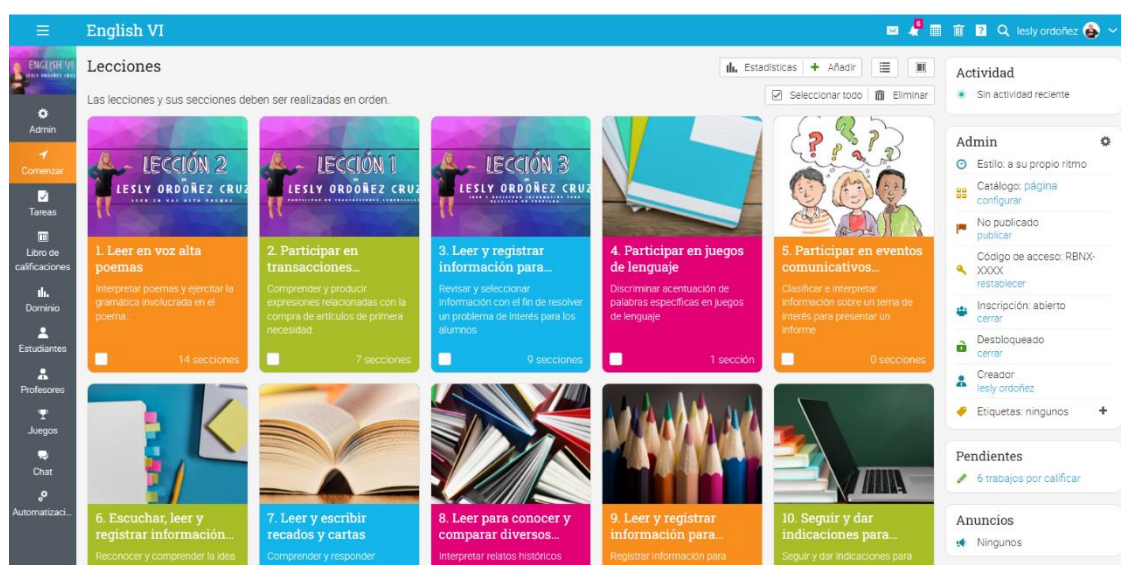


Figura 18. Creación de lecciones o temas para agregar a cada clase.

- **Secciones.** En este apartado es donde se agrega toda la información y actividades de cada lección, éstas se dividen en:

### Contenido.

En ésta, se introduce contenido sobre nuestra lección como texto, imágenes, video, así como el material de código embebido de las otras herramientas que se explicarán más adelante.

### Tareas.

En esta categoría, se utilizó la herramienta de Test, que es para realizar cuestionarios los cuales nos ayudan a designar todas aquellas pruebas, que tienen como objetivo examinar las cualidades, rasgos, y competencias de “saber hacer”. Dicho test servirá para medir el conocimiento que obtuvieron en los temas del verbo modal CAN, posterior a ello una vez que respondieron a este cuestionario en automático califica a los usuarios (Catino, 2015).

También se usó Actividad fuera de línea, la cual es una tarea para realizar sin conexión a internet. Por último, se utilizó la función Espacio en la nube para subir archivos, para que los alumnos puedan compartir sus audios y/o videos solicitados en ciertas actividades.

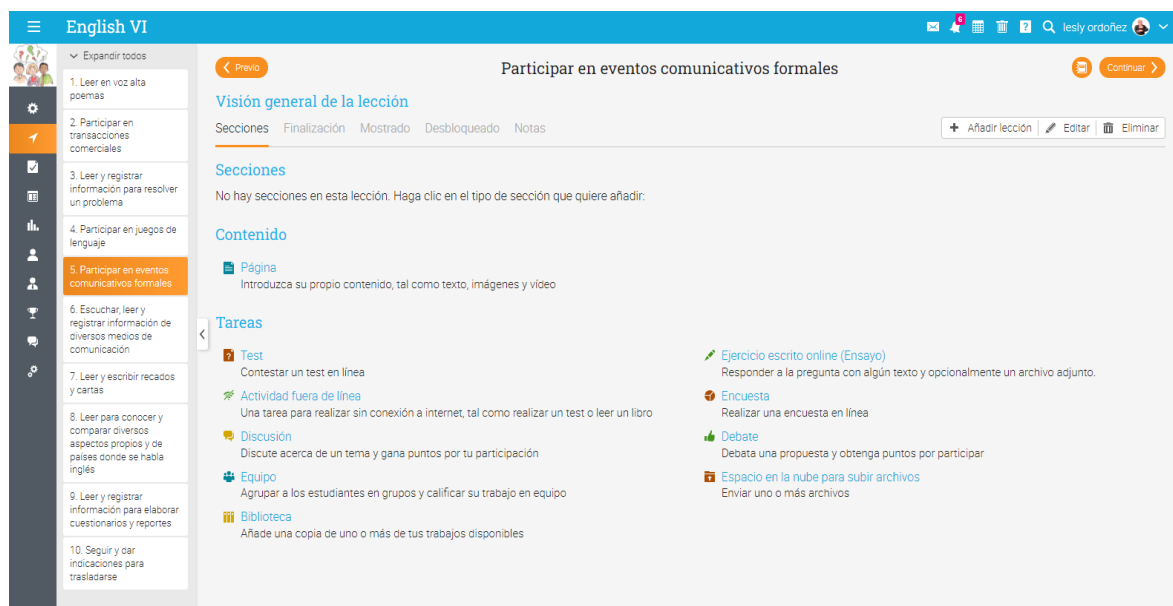


Figura 19. Sección de tareas

## Finalización.

En este apartado dentro de los contenidos y tareas se configuró si es necesario completar dicha sección para la finalización de la lección, y cuando esto suceda, entonces el alumno recibirá un reconocimiento en forma de insignia.

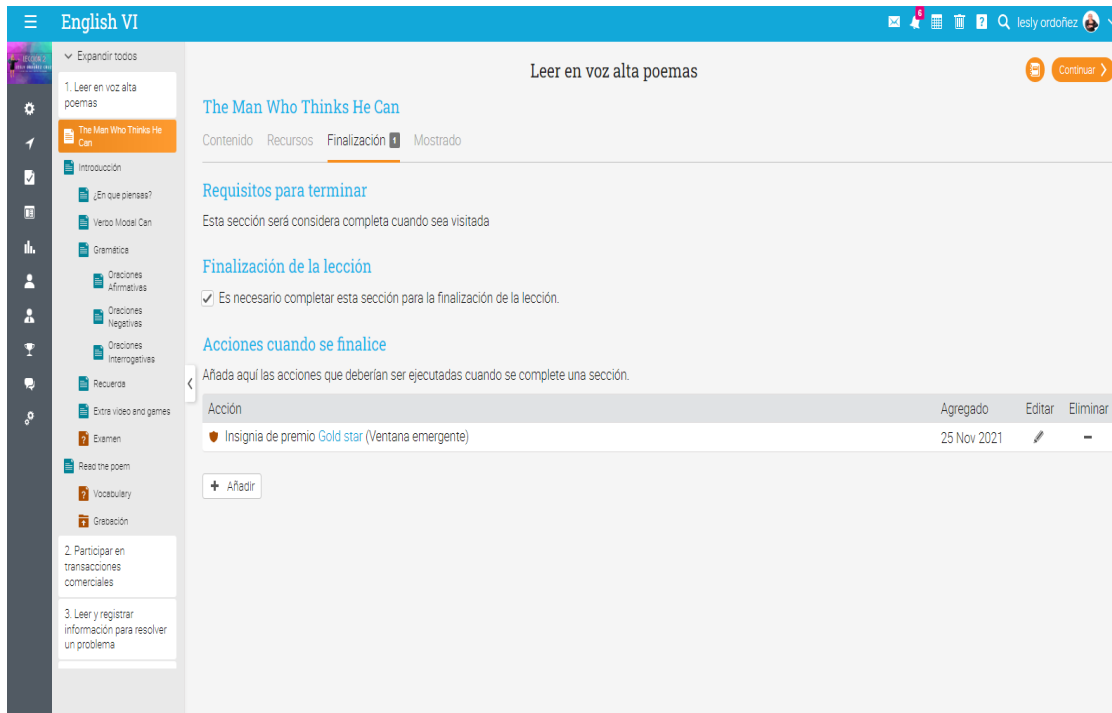


Figura 20. Finalización de lección.

### 2.2.7.2 Herramientas externas a la plataforma NEO LMS

Para la complementación de la plataforma NEO LMS se utilizaron diversas herramientas digitales disponibles en internet, las cuales permitieron crear materiales didácticos de código embebido, así como materiales que generaron ligas a otros sitios de actividades diversas.

A continuación, se enlistan las herramientas utilizadas en Sección 2.3.2 (selección de herramientas de la plataforma), así como también las descripciones técnicas de los materiales didácticos elaborados.



## **2.2.8 Evaluación formativa**

La forma de evaluar de manera formativa se muestra en la página 45, de la Tabla 8 cuyo nombre tiene “Programa de estudios”.

## **2.2.9 Evaluación sumativa**

La forma de evaluar de manera sumativa se muestra en la página 45, de la Tabla 8 cuyo nombre tiene “Programa de estudios”.

## **2.3 SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE NEOLMS**

### **2.3.1 Justificación de la Plataforma**

Actualmente, existen diversas plataformas educativas las cuales tienen el propósito de organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, así como también gestiona las matriculaciones de los estudiantes, de igual manera da un seguimiento de trabajo durante el curso, en donde se resuelven dudas, crea espacios de comunicación interactiva, evalúa los progresos de los alumnos, etc. Es por ello que se utilizará una plataforma NEOLMS, para este curso de inglés VI, con la finalidad de que nos facilitará el trabajo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y docente.

En ese sentido, luego de una revisión de varios Learning Management System (LMS) o también conocidas como Sistemas de Gestión de Aprendizajes, para efectos de este Proyecto Terminal, se resalta la trascendencia de la plataforma NEOLMS quien su creador es Graham Glass, la cual llamó en un inicio EDU 2.0 y fue creada entre los años 2005 – 2006 y la difundió en las escuelas en el 2007 (Alessandra & Verastegui Vives, 2021).

Una vez mencionado el concepto de esta plataforma, se hace hincapié a que este LMS es seleccionado en comparación de otros (Moodle, Blackboard, Schoology, Google Classroom, etc.) por diversos motivos. En primer lugar, por su versión gratuita que permite tener hasta 400 alumnos registrados en la clase, cuentas ilimitadas para maestros, tiene diseños atractivos, integra cualquier tipo de medios de comunicación incluyendo audio, video, presentaciones en PowerPoint, documentos Office y Google docs. Se concluye que este SGA es muy amigable y fácil de usar, ayuda en el proceso

de la estructuración de los cursos que se deseen implementar haciendo mucho más dinámica la enseñanza y el aprendizaje.

### **2.3.2 Selección de herramientas de la plataforma**

Enseñar y aprender requiere de rutas, así como estrategias que posibiliten el intercambio de conocimientos, es así que, desde el gis y el pizarrón, hasta la simulación de los entornos virtuales que hoy proveen las nuevas tecnologías, la práctica del proceso enseñanza-aprendizaje para la innovación educativa, cuenta con una inmensa gama de posibilidades, además de materiales multimedia concretos.

Por ello para el curso de inglés 6 se implementarán los usos de herramientas digitales portables las cuales fueron de gran apoyo para el desarrollo de materiales multimedia en donde se expondrán los diferentes temas a ver en cada una de las unidades temáticas de nuestro curso. A continuación, se enlistan algunas de estas herramientas, tales como:

Para la elaboración de contenidos a través de presentaciones, carteles, imágenes importadas, sonidos, videos o infografías son las siguientes:

- Powtoon
- Genially
- Easilly
- Power Point
- Canva

Algunas herramientas para la creación de actividades son las siguientes:

- Kahoot
- Nearpod

Finalmente, para la evaluación de las actividades se ocuparon herramientas tales como:

- Google Forms
- Kahoot
- Quizziz

### **2.3.3 Información General del curso.**

### **2.3.4 Introducción**

El curso de inglés 6 está diseñado y dirigido a las y los estudiantes que se encuentran cursando el sexto año de la Escuela Primaria Cuauhtémoc.

A través de la implementación de este curso en ambas modalidades virtual y presencial, con la ayuda de la plataforma y los materiales multimedia, los alumnos podrán practicar las actividades de trabajo las veces que sean necesarias ya sea en casa o en la escuela con la ayuda de la docente, tomando en cuenta que es un curso que cautivará llamándoles la atención con gamificación, audios , videos, carteles, imágenes gif, etc., todo ello con la finalidad de que los aprendices se sientan motivados en su enseñanza aprendizaje del idioma inglés, y asimismo alcancen el nivel A2.

### **2.3.5 Ubicación curricular**

El curso extracurricular intensivo de la Escuela Primaria Cuauhtémoc, cuenta con 20 horas efectivas de clase, las cuales se dividen 10 para clases presenciales y 10 para clases online, cabe decir que la carencia de horas en este curso es debido a las demás actividades que tienen los alumnos como las excursiones, festivales, los cursos de cetes, reuniones con los padres de familia y las evaluaciones.

### **2.3.6 Objetivo general**

Las y los estudiantes de la Primaria Cuauhtémoc, desarrollan las 4 habilidades de la lengua inglesa (escuchar, hablar, leer y escribir) para articular oraciones con su estructura en contextos de la vida real y educativa, con la finalidad de alcanzar el nivel A2.

### **2.3.7 Objetivos particulares por unidad/tema,**

En la Sección 2.2.4.2, cuyo nombre tiene “Objetivos por unidad” se encuentran Tabla 3, Tabla 4 y Tabla 5 con sus respectivos objetivos de las 3 unidades.

## 2.3.8 Temario

La Figura 21 muestra el temario del curso de inglés 6, el cual está dividido por tres unidades, la primera cuenta con 2 tópicos, la segunda con 3 tópicos y la tercera con 2 tópicos.

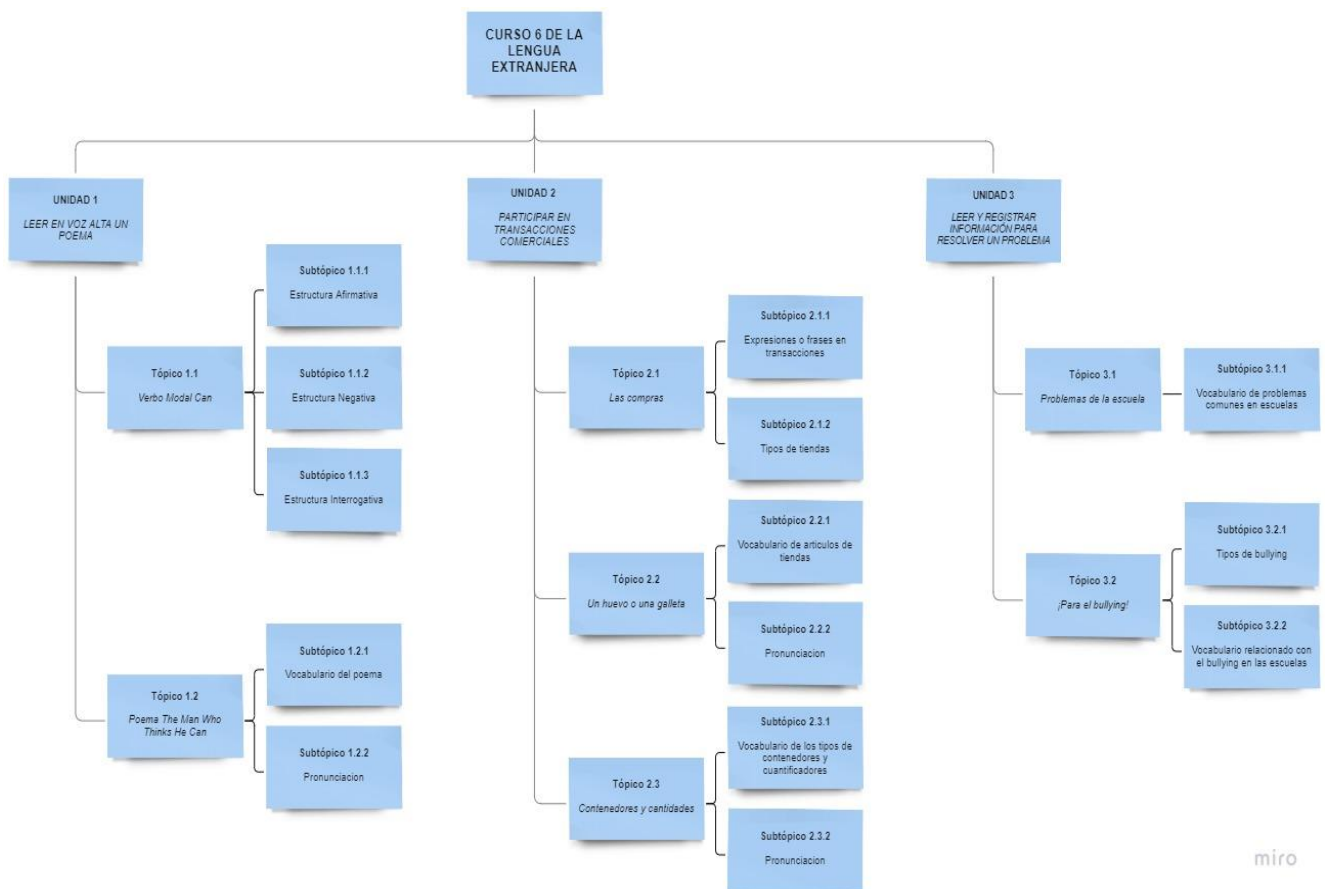


Figura 21. Temario.

## 2.3.9 Método de aprendizaje

Los métodos de aprendizaje fueron definidos en la Sección 2.2.6, denominada “Elaboración de la estrategia instruccional”, en las páginas 41 y 42.

### 2.3.10 Plan/calendario del curso presencial / virtual

El curso presencial se distribuye en 5 días, con una duración por sesión a cada tema de 2 horas y otras 2 horas para evaluación final de la Unidad 1. Tabla 9 muestra de

manera general las fechas de inicio, de cierre, los temas a abordar y la duración de las sesiones por tema. De forma específica, las fechas en que se impartirá por primera vez, que será durante el periodo de tiempo del 31 de marzo al 05 de mayo del 2022.

*Tabla 9. Calendario del curso presencial.*

	<b>UNIDAD 1</b>	<b>TEMA</b>	<b>DURACION</b>
<b>FECHAS DE INICIO</b>	31/03/2022	Verbo modal can	2 hrs.
<b>FECHAS DE CIERRE</b>	01/04/2022		2 hrs.
<b>FECHAS DE INICIO</b>	07/04/2022	Poema “The man who thinks he can”	2 hrs.
<b>FECHAS DE CIERRE</b>	08/04/2022		2 hrs.
<b>FECHAS DE EVALUACIÓN</b>	05/ 05/2022		2 hrs.

*Tabla 10. Curso virtual.*

	<b>UNIDAD 1</b>	<b>TEMA</b>	<b>DURACION</b>
<b>FECHAS DE INICIO</b>	21/004/2022	Verbo modal can	2 hrs.
<b>FECHAS DE CIERRE</b>	22/04/2022		2 hrs.
<b>FECHAS DE INICIO</b>	28/04/2022	Poema “The man who thinks he can”	2 hrs.
<b>FECHAS DE CIERRE</b>	29/04/2022		2 hrs.
<b>FECHAS DE EVALUACIÓN</b>	06/ 05/2022		2 hrs.

El curso de inglés 6 en modalidad virtual de igual manera consta de 5 días, con una duración por sesión a cada tema de 2 horas y otras 2 horas para evaluación final de la unidad 1. En la Figura 10 se muestra de manera general las fechas de inicio, de cierre, los temas a abordar y la duración de las sesiones por tema. De forma específica las fechas en que se impartirá por primera vez este curso, será durante el periodo de tiempo del 21 de abril al 06 de mayo del 2022.

### **2.3.11 Aspectos comunicativo**

Por sincronía entendemos la coincidencia en el tiempo de dos o más hechos como el llevar a cabo un diálogo o conversación entre dos o más personas en tiempo real. Dentro de este diálogo las personas comparten un discurso, un medio a través del cual circula la información y el tiempo que invierten durante la comunicación (Salvador, 2021).

Esto quiere decir que para que se logre una comunicación sincrónica, se emplean chats con la intención de que los interlocutores implicados conversen al mismo tiempo, siendo necesario que, tanto emisor, como receptor se encuentren conectados al mismo tiempo, con la intención de disipar las dudas acerca de los contenidos. Así como también ayudará la comunicación instantánea entre dos o más personas mediante un lenguaje escrito.

Por otro lado, en la comunicación asincrónica, se hace referencia al proceso de intercambio de información en el que las personas no comparten o coinciden en el factor tiempo. Este tipo de comunicación se logrará llevar a cabo con el uso de correo electrónico y el apartado mensajes de la plataforma educativa. Permitiendo así que el receptor lea los mensajes en cualquier momento después de que el receptor lo envíe, sin que se produzca esa simultaneidad en la comunicación.

### **2.3.12 Sistema de evaluación**

La ponderación asignada a cada una de las unidades existentes se encuentra en la Sección 2.2.6 que lleva por nombre “Elaboración de la estrategia instruccional”, en la página 43.

### **2.3.13 Bibliografía del curso**

Para el diseño del curso de inglés VI en la plataforma NEOLMS, se tomó el temario de la secretaria de educación pública, que se encuentra en la página 48 (SEP, 2010).

## 2.3.14 Glosario

Tabla 11. Glosario.

Palabra	Definición
Herramienta digital	Son aquellos dispositivos electrónicos, softwares y aplicaciones conectados a una red de Internet global, con los cuales se pretende tener un mayor acceso a la información y facilitar las redes de comunicación.
Actividad	Es el conjunto de tareas o acciones realizadas por personas, que las desarrolla impulsado por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, hacia un objetivo.
Curso de Inglés 6	Estos cursos permiten desarrollar las 4 habilidades del idioma inglés y así mismo posicionarse al nivel siguiente A2
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, sirve para absorber conocimientos y mejorar alguna habilidad.
Infografía	Es una representación visual de información y datos que combina elementos de imagen de texto, gráficos y diagramas los cuales sirven para enseñar datos y explicar problemas complejos.
Presentación digital	Permite transmitir el contenido de un tema de una manera creativa y entretenida a través de animaciones, audios, gif, sonidos, texto, etc.
Plataforma educativa	Programa que permite hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva y evaluar los progresos de los alumnos.
Sistema de Gestión de Aprendizaje	Es un software que sirve de ayuda a los usuarios para facilitarles el aprendizaje en línea y también para registrar y rastrear los resultados de los estudiantes.
Tarea	Actividad que debe ser elaborada en un tiempo específico, teniendo un objetivo de aprendizaje en su contenido.
Evaluación Formativa	Se emplea para comprobar el nivel de comprensión de los estudiantes y planificar el diseño de aprendizaje más apropiado.
Evaluación sumativa	La evaluación sumativa es la suma y valoración de un aprendizaje apropiado y consolidado. "Se relaciona con un objetivo terminal, más que con un conocimiento parcial".

### **2.3.15 Definición de roles de participantes**

#### **Rol del instructor**

El rol que tendrá el instructor dentro del curso será comunicar mediante mensajes a las y los estudiantes, las actividades que tengan que atender en un lapso de tiempo, así como también estará en contacto online y presencial con la finalidad de resolver y apoyar a los alumnos en alguna duda.

Cabe mencionar que la docente o instructor dará el curso en ambas modalidades como ya se había mencionado anteriormente, para ello se cuenta con un laboratorio equipado con lo necesario, esto para evitar atrasos en el proceso de la enseñanza – aprendizaje y que los aprendices se sientan cómodos con una buena actitud de aprender.

También el instructor deberá asegurarse de que en la plataforma se encuentren todos los materiales de inicio, desarrollo y cierre de las actividades, así como también tener disponibles los instrumentos de evaluación formativa y sumativa. Del mismo modo, el instructor deberá revisar las tareas y evaluaciones hechas por los participantes. Finalmente, una vez culminando una actividad o trabajo, el instructor deberá realizar actividades de retroalimentación a través de la gamificación, esto con la finalidad de que los alumnos refuercen los conocimientos adquiridos.

#### **Rol del alumno**

El rol de las y los participantes será contar con la disposición y atención hacia las indicaciones del instructor, para poder completar cada una de las unidades realizadas en tiempo y forma, así como también atender las tareas solicitadas. El alumno será capaz de apegarse a la guía del curso para poder desplazarse en la plataforma y así poder familiarizarse. Es de suma importancia que los alumnos mantengan una comunicación constante con el instructor, esto con finalidad de aclarar las dudas existentes y se logren alcanzar cada uno de los objetivos de aprendizaje.

### **2.4 Guías de estudios**

Las guías de cada unidad del curso orientan a la instrucción de forma virtual, con la finalidad de que los usuarios adquieran un aprendizaje significativo cumpliendo con



cada uno de los objetivos esperados en cada uno de los Tópicos, que presenta Tabla 12. Cada guía de estudio describe las actividades y enlaces de cada unidad como se presentan en la plataforma educativa de NEO LMS.

Tabla 12. Guía de estudios.

1. Nombre de la Asignatura				
Inglés VI				
2. Importancia de la Asignatura				
Área(s):	La materia de Ingles VI pertenece al área básica del plan de estudios, ya que recurre a conocimientos fundamentales del idioma para aplicarlos en el alcance del nivel A2.			
Dimensión(es):	Atiende a la dimensión profesional del plan de estudios ya que permite a los alumnos contar con una herramienta importante para el ámbito laboral y global.			
Competencia(s):	Comunicación, ya que los aprendices comunican sentimientos, pensamientos, conocimientos, experiencias, ideas, reflexiones y opiniones a través de expresiones sencillas y de uso común, en forma productiva y receptiva en el idioma inglés de acuerdo al nivel A2, usuario básico, del Marco común Europeo de Referencia, para contribuir en el desempeño de sus funciones en su entorno laboral, social y personal.			
Relación con el Perfil del Egresado:	Esta asignatura contribuye a proporcionar conocimientos básicos sobre inglés, así como habilidades y actitudes necesarias para lograr el alcance del nivel A2.			
3. Objetivos Generales				
Las y los estudiantes de la Primaria Cuauhtémoc, desarrollan las 4 habilidades de la lengua inglesa (escuchar, hablar, leer y escribir) para articular oraciones con su estructura en contextos de la vida real y educativa, con la finalidad de alcanzar el nivel A2.				
4. Unidades				
Unidad 1: Leer en voz alta poemas				
Objetivo:	Interpretar poemas para ejercitar la gramática involucrada a través del verbo modal CAN.			
Duración:	2 hras.			
Actividades Iniciales				
1.1 The Man Who Thinks He Can				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección se inicia con una evaluación diagnóstica para que los alumnos y alumnas puedan saber cuál es el nivel de conocimiento que tienen sobre el tema a ver en esta unidad.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScgW-u_xA3xMYbm7b7u-M7HiBr0hc07QzWjY68o6PGCAOihkg/viewform?embedded=true">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScgW-u_xA3xMYbm7b7u-M7HiBr0hc07QzWjY68o6PGCAOihkg/viewform?embedded=true</a>	
1.2 Introducción				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación

Los alumnos y alumnas podrán ver una breve introducción sobre el tema a aprender en esta unidad.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>Actividades de Desarrollo</b>				
<b>1.2.1 ¿En qué piensas?</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Los alumnos y alumnas tienen un acercamiento en su uso de forma cotidiano.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.2 Verbo Modal Can</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Por medio de una texto breve e imágenes se les explica el uso y conjugación correcta del verbo modal Can.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.3 Gramática</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En este apartado solo se les hace hincapié en lo anteriormente visto y se les deja saber los siguiente a estudiar que son las estructuras gramaticales de oraciones con el verbo modal Can en sus formas afirmativas, negativas e interrogativas.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.3.1 Oraciones Afirmativas</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma afirmativa, dándoles ejemplos variados y reales.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.3.2 Oraciones Negativas</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma negativa, dándoles ejemplos variados y reales.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.3.3 Oraciones Interrogativas</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma interrogativa,		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		

dándoles ejemplos variados y reales.				
<b>Actividades de Cierre</b>				
<b>1.2.4 Recuerda</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección, los alumnos se les recuerda los puntos a importantes acerca de la estructura y uso del verbo modal Can.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.5 Video extra y juegos</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En este apartado lo alumnos podrán ver el tema visto en las secciones anteriores, pero ahora en un video, el cual podrán usarlo como repaso extra. A su vez se cuenta con 2 enlaces a unos juegos gramaticales para la practica del verbo modal Can.	<p>Video: <a href="https://youtu.be/2v8KRXZTVbs">https://youtu.be/2v8KRXZTVbs</a></p> <p>Juego 1: <a href="https://gamedata.britishcouncil.org/lep25_embed/MTAyMDQ=/kids">https://gamedata.britishcouncil.org/lep25_embed/MTAyMDQ=/kids</a></p> <p>Juego 2: <a href="https://gamedata.britishcouncil.org/lep25_embed/MTA0NjU=/kids">https://gamedata.britishcouncil.org/lep25_embed/MTA0NjU=/kids</a></p>	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.2.6 Examen</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección se les aplica un examen a los alumnos y alumnas, donde deberán elegir entre usar el verbo modal Can en afirmativo o negativo (CAN- CAN'T).		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.3 Leer el poema</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Aquí se les muestra el poema titulado "The man who thinks he can" para que lo lean y con ayuda de un diccionario entenderlo. Al final se cuenta con un quiz para la práctica de dicho poema.	<a href="https://quizizz.com/join/presentation/617b80d7fa8264001dd343aa/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/presentation/617b80d7fa8264001dd343aa/start?studentShare=true</a>	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>1.3.1 Vocabulario</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección se cuenta con un examen sobre vocabulario del poema anterior para poder evaluar el		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		

conocimiento sobre el mismo.				
1.3.2 Grabación/Pronunciación				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
A los alumnos se les mostrara un video del poema en el cual podrán escuchar la pronunciación correcta, las veces que lo requieran esto con la finalidad de que cuando se sientan listos suban su grabación de audio de ellos mismos, en donde se les escuchara leyendo el poema.	<a href="https://youtu.be/ButTs6GGDI">https://youtu.be/ButTs6GGDI</a>	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		

Unidad 2: Participar en transacciones comerciales				
Objetivo:	Comprender y producir expresiones relacionadas con la compra de artículos de primera necesidad.			
Duración:	2 Horas			
Actividades Iniciales				
2.1 Las compras				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección se inicia con un material elaborado en genially, con el cual los alumnos tendrán una introducción al tema a trabajar en esta unidad 2, al mismo tiempo tendrán acceso a actividades elaboradas dentro del mismo genially para que los alumnos pongan en práctica lo visto. Es importante recalcar que dentro de esta sección en el mismo genially se cuentan con actividades de desarrollo.	<a href="https://view.genial.ly/617f240c2aa2490d7c345de2">https://view.genial.ly/617f240c2aa2490d7c345de2</a>	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
Actividades de Desarrollo				
2.1.1 Evaluación de lectura				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Los alumnos y alumnas leerán una conversación entre un vendedor y un cliente para después contestar preguntas relacionadas a esta conversación.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		

2.1.2 Conversaciones en una boutique				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Los alumnos y alumnas verán una conversación entre un vendedor y un cliente y escribirán la palabra correcta en cada espacio que complete la oración.		<a href="https://mtieingle s6.neolms.com">https://mtieingle s6.neolms.com</a>		
2.2 Contenedores y Cantidades				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Los alumnos y alumnas tienen acceso a nuevo vocabulario utilizado en situaciones reales de compras a los cuales se les conoce como contenedores y cantidades. De igual manera tendrán acceso a un genially en el cual estudiarán este nuevo vocabulario y tendrán una actividad para poner en práctica dicho vocabulario.	<a href="https://view.genial.ly/static/embed/embed.js">https://view.genial.ly/static/embed/embed.js</a>	<a href="https://mtieingle s6.neolms.com">https://mtieingle s6.neolms.com</a>		
2.2.1 Detectar el vocabulario				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Por medio de Edpuzzle verán un video y al mismo tiempo podrán ver los guiones de las conversaciones y en ciertos puntos les harán preguntas sobre cosas que se acaban de mencionar en el mismo, deberán contestar de forma correcta y si no lograron captar el vocabulario pueden volver a ver el video cuantas veces sean necesarias.	<a href="https://edpuzzle.com/embed/assignments/6184b90195989741e2be586b/watch">https://edpuzzle.com/embed/assignments/6184b90195989741e2be586b/watch</a>	<a href="https://mtieingle s6.neolms.com">https://mtieingle s6.neolms.com</a>		
Actividades de Cierre				
2.3 Conversación para transacciones de compra y venta de artículos de primera necesidad				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección a los alumnos y alumnas se les pide realizar una conversación en sus libretas considerando ciertos puntos o criterios. En esta sección solo subirán una evidencia de su conversación realizada en la libreta. Dentro de esta sección se les pide elaboren un video o un audio donde pongan en práctica dicha conversación con un familiar o compañero		<a href="https://mtieingle s6.neolms.com">https://mtieingle s6.neolms.com</a>		

el cual subirán en la siguiente sección.				
2.3.1 Video o audio de la conversación				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En este apartado es donde los alumnos y las alumnas podrán el archivo de su video o audio de la conversación que realizaron en la sección anterior, para que aquí sea evaluada.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		

Unidad 3: Leer y registrar información para resolver un problema				
Objetivo:	Revisar y seleccionar información con el fin de resolver un problema de interés para los alumnos.			
Duración:	3 hrs y 20 min			
Actividades Iniciales				
3.1 Introducción				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En esta sección se inicia con una breve explicación para que los alumnos y alumnas sepan sobre el tema a ver en esta unidad. Haciendo uso de Canva se les da un ejemplo de carteles.	<a href="https://www.canva.com/design/DAEoPcJIwX4/view?embed">https://www.canva.com/design/DAEoPcJIwX4/view?embed</a>	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScgW-u_xA3xMYbm7b7u-M7HiBr0hc07QzWjY68o6PGCAOihkg/viewform?embedded=true">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScgW-u_xA3xMYbm7b7u-M7HiBr0hc07QzWjY68o6PGCAOihkg/viewform?embedded=true</a>	
3.1.1 Actividad				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Los alumnos y alumnas ordenaran los carteles mostrados en la introducción para recordar y practicar el orden de estas. Este material se realizó a través de un programa llamado patata.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
Actividades de Desarrollo				
3.2 Problemas de la escuela				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Los alumnos y alumnas podrán interactuar con una imagen interactiva creada en genially donde se muestra una situación que toma lugar en una escuela.	Genially: <a href="https://view.genial.ly/6185666139dba90d94fc24b6">https://view.genial.ly/6185666139dba90d94fc24b6</a>  Google Forms:	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		

Una vez analizada la imagen contestaran el formulario que les aparece colocando en primer lugar su nombre para después responder a las preguntas sobre la imagen estudiada.	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdzcwRWPlvN6DkALTtYJDW74FIJ9srXTbIWTT3ggwSrpod1w/viewform?embedded=true">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdzcwRWPlvN6DkALTtYJDW74FIJ9srXTbIWTT3ggwSrpod1w/viewform?embedded=true</a>			
<b>3.2.1 Actividad</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Por medio de un formulario de Google se le muestran a los alumnos y alumnas algunos ejemplos de problemas que suelen presentarse en la escuela. Primero les pide su nombre, después se les presentan las diferentes situaciones y se les da la opción de decidir si es un problema muy difícil, no tan difícil o para nada difícil. Lo anterior sirve para que los alumnos y alumnas deciden por si mismos cual de esas situaciones seria la mas complicada para ellos y a su vez se le enseña como se dicen en inglés.	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoAcG6YEqW7Rh-h-kdK02JILNX3JUsOBm5SHO27IGCI3QrNQ/viewform?embedded=true">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoAcG6YEqW7Rh-h-kdK02JILNX3JUsOBm5SHO27IGCI3QrNQ/viewform?embedded=true</a>	<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>3.2.2 Mi opinión</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
En este apartado se les muestran los diferentes problemas que se presentan en la escuela de la sección anterior para que elijan uno de ellos y completen la información que se les solicita sobre el que ellos elijan.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>3.2.3 ¡Para el bullying!</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
Mediante un test elaborado en la misma plataforma NEOLMS, se les muestran otras situaciones o problemas que se presentan en una escuela y ellos elegirán entre las opciones otorgadas cual sería la mejor manera de afrontar cada una de ellas.		<a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a>		
<b>3.2.3.1 Video sobre ¡Parar el bullying!</b>				
Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación

<p>Mediante genially se les muestra una actividad la cual iniciaran donde clic al botón EMPEZAR. Una vez en la siguiente pantalla se les muestran algunas imágenes que hacen alusión a diferentes tipos de bullying, pero antes deberán dar clic al botón VIDEO para poder aprender un poco más sobre estos. Cuando terminen de visualizar el video podrán regresar a la pantalla del ejercicio para intentar resolverlo. Los alumnos y las alumnas podrán ver el video cuantas veces lo requieran y una vez realicen el ejercicio le pueden dar clic al botón RESPUESTAS para que vean que tal les fue relacionando las imágenes con los tipos de bullying.</p>	<p><a href="https://view.genial.ly/6185af48b4dafb0d6b5643ec">https://view.genial.ly/6185af48b4dafb0d6b5643ec</a></p>	<p><a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a></p>		
--	--	--	--	--

3.2.3.2 Sopa de letras sobre ¡Parar el bullying!

Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
<p>Mediante una sopa de letras creada en Educaplay los alumnos y las alumnas practicarán jugando con el vocabulario aprendido hasta ese momento de esta unidad.</p>	<p><a href="https://es.educaplay.com/juego/10775859-stop_bullying.html">https://es.educaplay.com/juego/10775859-stop_bullying.html</a></p>	<p><a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a></p>		

Actividades de Cierre

3.3 Elaboración de un poster

Descripción	Enlaces a materiales digitales	Enlaces a herramientas del SGA	Enlaces a herramientas de evaluación	Ponderación
<p>En esta sección a los alumnos deberán realizar un poster sobre uno de los problemas en la escuela y escribir 4 soluciones a este mismo y utilizar imágenes para hacerlo más llamativo. Seles proporciona un video para que puedan darse una idea de qué manera realizar sus carteles. También se les pone un ejemplo sencillo y una plantilla que podrán usar como base para realizar su cartel o poster. Una vez terminado su poster suben la evidencia del mismo en esta sección para ser evaluada.</p>		<p><a href="https://mtieingle.s6.neolms.com">https://mtieingle.s6.neolms.com</a></p>		



## 2.4.1 INVENTARIO DE MATERIALES DIDÁCTICOS

A continuación, en la Tabla 13, Tabla 14, y Tabla 15 se presentan los materiales digitales que fueron elaborados, los cuales atributan a cada uno de los temas de acuerdo a las unidades que componen el curso de inglés 6 en la Escuela Primaria Cuauhtémoc.

Tabla 13. Materiales educativos digitales unidad 1.

Tema al que tributa	Objetivo del tema al que tributa	Nombre del material	Tipo de material	Descripción del material	Software
1.1 Verbo Modal Can	Entender y practicar el uso correcto del verbo modal CAN.	Diagnostico	Formulario de Google	Con esta evaluación diagnostica los alumnos y alumnas puedan saber cuál es el nivel de conocimiento que tienen sobre el tema a ver en esta unidad.	Google Forms
		Introducción	Información mostrada en texto en NEO LMS e una infografía.	Los alumnos y alumnas podrán ver una breve introducción sobre el tema a aprender en esta unidad.	Plataforma NEO LMS Y GIMP.
		¿En qué piensas?	Infografías	Los alumnos y alumnas tienen un acercamiento en su uso de forma cotidiana y reconocer el uso del verbo modal Can para expresar habilidades.	Canva

		Verbo Modal Can	Información mostrada en texto en NEO LMS e una infografía.	Por medio de una texto breve e imágenes se les explica el uso y conjugación correcta del verbo modal Can.	Plataforma NEO LMS Y GIMP.
		Gramática	Información mostrada en texto en NEO LMS.	En este apartado solo se les hace hincapié en lo anteriormente visto y se les deja saber los siguiente a estudiar que son las estructuras gramaticales de oraciones con el verbo modal Can en sus formas afirmativas, negativas e interrogativas.	Plataforma NEO LMS.
		Oraciones Afirmativas	Información mostrada en texto en NEO LMS.	Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma afirmativa, dándoles ejemplos variados y reales.	Plataforma NEO LMS.
		Oraciones Negativas	Información mostrada en texto en NEO LMS.	Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma negativa, dándoles ejemplos variados y reales.	Plataforma NEO LMS.

		Oraciones Interrogativas	Información mostrada en texto en NEO LMS.	Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma interrogativa, dándoles ejemplos variados y reales.	Plataforma NEO LMS.
		Recuerda	Información mostrada en texto en NEO LMS.	En esta sección a los alumnos se les recuerda puntos a recordar muy importantes sobre la estructura y uso del verbo modal Can.	Plataforma NEO LMS.
		Video extra y juegos	Video y juegos online.	En este apartado lo alumnos podrán ver el tema visto en las secciones anteriores, pero ahora en un video, el cual podrán usarlo como repaso extra. A su vez se cuenta con 2 enlaces a unos juegos gramaticales para la práctica del verbo modal Can.	PowerPoint y HTML.
		Examen	Test	En esta sección se les aplica un examen a los alumnos y alumnas, donde deberán elegir entre usar el verbo modal Can en	Plataforma NEO LMS.

				afirmativo o negativo (CAN-CAN'T).	
1.2 Poema The Man Who Thinks He Can	Interpretar poemas para ejercitar la gramática involucrada a través del verbo modal CAN.	Leer el poema	Presentación y quiz	Aquí se les muestra el poema titulado "The man who thinks he can" para que lo lean y con ayuda de un diccionario entenderlo.  Al final se cuenta con un quiz para la práctica de dicho poema.	Quizizz
		Vocabulario	Test	En esta sección se cuenta con un examen sobre vocabulario del poema anterior para poder evaluar el conocimiento sobre el mismo.	Plataforma NEO LMS.
		Grabación	Video y espacio en la nube para subir archivos	A los alumnos se les muestra un video en el cual podrán escuchar la pronunciación del poema para que lo puedan practicar y cuando se sientan listos deberán subir una grabación de audio en el cual se les pueda escuchar leyendo el poema.	PowerPoint y plataforma NEO LMS.

Tabla 14. Materiales educativos digitales unidad 2.

<p>2.1 Las compras</p>	<p>Comprender y producir expresiones relacionadas con la compra de artículos de primera necesidad.</p>	<p>Las compras</p>	<p>Presentación interactiva y infografías</p>	<p>Es un material elaborado en genially, con el cual los alumnos tendrán una introducción al tema a trabajar en esta unidad, al mismo tiempo tendrán acceso a actividades elaboradas dentro del mismo genially para que los alumnos pongan en práctica lo visto.</p> <p>Es importante recalcar que dentro de esta sección en el mismo genially se cuentan con actividades de desarrollo.</p>	<p>Genially Y Canva</p>
<p>2.2 Un huevo o una galleta</p>	<p>Aprender Vocabulario sobre artículos básicos que encontramos en tiendas</p>	<p>Evaluación de lectura</p>	<p>Información mostrada imagen en NEO LMS y un test.</p>	<p>Es un examen donde se muestra una conversación entre un vendedor y un cliente para después contestar preguntas relacionadas con la misma.</p>	<p>Plataforma NEO LMS Y GIMP.</p>
		<p>Conversaciones en una boutique</p>	<p>Test</p>	<p>Es un examen donde verán una conversación entre un vendedor y un cliente y escribirán la palabra correcta</p>	<p>Plataforma Neo LMS.</p>

				en cada espacio que complete la oración.	
2.3 Contenedores y cantidades	Aprender el vocabulario correcto sobre contenedores y cantidades de ciertos productos básicos que encontramos en tiendas.	Contenedores y cantidades	Infografías y presentación interactiva.	Nuevo vocabulario utilizado en situaciones reales de compras, a los cuales se les conoce como contenedores y cantidades. De igual manera tendrán acceso a un genially en el cual estudiarán este nuevo vocabulario y tendrán una actividad para poner en práctica dicho vocabulario.	Genially.
		Detectar el vocabulario	Video interactivo	Verán un video y al mismo tiempo podrán ver los guiones de las conversaciones y en ciertos puntos les harán preguntas sobre cosas que se acaban de mencionar en el mismo, deberán contestar de forma correcta y si no lograron captar el vocabulario pueden volver a ver el video	Edpuzzle

				cuantas veces sean necesarias.	
		Conversación para transacciones de compra y venta de artículos de primera necesidad	Información mostrada en texto en NEO LMS.	Deberán realizar una conversación en sus libretas considerando ciertos puntos o criterios. En esta sección solo subirán una evidencia de su conversación realizada en la libreta.	Plataforma NEO LMS.
		Video o audio de la conversación	Información mostrada en texto en NEO LMS.	Aquí podrán subir el archivo de su video o audio de la conversación que realizaron en la sección anterior, para que aquí sea evaluada.	Plataforma NEO LMS.

*Tabla 15. Materiales educativos digitales unidad 3.*

<b>Tema al que tributa</b>	<b>Objetivo del tema al que tributa</b>	<b>Nombre del material</b>	<b>Tipo de material</b>	<b>Descripción del material</b>	<b>Software</b>
----------------------------	---	----------------------------	-------------------------	---------------------------------	-----------------

3.1 Problemas de la escuela	Revisar y seleccionar información con el fin de resolver un problema de interés para los alumnos	Introducción	Carteles	<p>Breve explicación para que los alumnos y alumnas sepan sobre el tema a ver en esta unidad.</p> <p>Haciendo uso de Canva se les da un ejemplo de carteles.</p>	Canva
		Actividad	Juego de ordenar imágenes	<p>Los alumnos y alumnas ordenaran los carteles mostrados en la introducción para recordar y practicar el orden de estas.</p> <p>Este material se realizó a través de un programa llamado patata.</p>	Patata
		Problemas de la escuela	Infografía interactiva y cuestionario	<p>Imagen interactiva creada en genially donde se muestra una situación que toma lugar en una escuela.</p> <p>Una vez analizada la imagen contestaran el formulario que les aparece colocando en primer lugar su nombre para después responder a las</p>	Genially y Google Forms



				preguntas sobre la imagen estudiada.	
		Actividad	Cuestionario	<p>Formulario de Google donde se muestra a los alumnos y alumnas algunos ejemplos de problemas que suelen presentarse en la escuela.</p> <p>Primero les pide su nombre, después se les presentan las diferentes situaciones y se les da la opción de decidir si es un problema muy difícil, no tan difícil o para nada difícil.</p> <p>Lo anterior sirve para que los alumnos y alumnas deciden por sí mismos cual de esas situaciones sería la más complicada para ellos y a su vez se le enseña cómo se dicen en inglés.</p>	Google Forms
		Mi opinión	Ensayo	En este apartado se les muestran los diferentes problemas que se presentan en la escuela de la	NEO LMS

				sección anterior para que elijan uno de ellos y completen la información que se les solicita sobre el que ellos elijan.	
3.2 ¡Para el bullying!	Aprender vocabulario relacionado con el bullying en las escuelas y formas de opinar para darle solución a dicho problema.	¡Parar el bullying!	Test	Mediante un test elaborado en la misma plataforma NEOLMS, se les muestran otras situaciones o problemas que se presentan en una escuela y ellos elegirán entre las opciones otorgadas cual sería la mejor manera de afrontar cada una de ellas.	Plataforma NEO LMS.
		Video sobre ¡Parar el bullying!	Presentación genially interactiva y video de YouTube.	Mediante genially se les muestra una actividad la cual iniciaran donde clic al botón EMPEZAR. Una vez en la siguiente pantalla se les muestran algunas imágenes que hacen alusión a diferentes tipos de bullying, pero antes deberán dar clic al botón VIDEO para poder aprender un poco más sobre estos. Cuando terminen	Genially

				de visualizar el video podrán regresar a la pantalla del ejercicio para intentar resolverlo. Los alumnos y las alumnas podrán ver el video cuantas veces lo requieran y una vez realicen el ejercicio le pueden dar clic al botón <b>RESPUESTAS</b> para que vean que tal les fue relacionando las imágenes con los tipos de bullying.	
		Sopa de letras sobre ¡Parar el bullying!	Sopa de letras	Sopa de letras para practicar jugando con el vocabulario aprendido hasta ese momento de esta unidad.	Educaplay
		Elaboración de un poster	Función de NEO LMS para subir archivos	En esta sección a los alumnos deberán realizar un poster sobre uno de los problemas en la escuela y escribir 4 soluciones a este mismo y utilizar imágenes para hacerlo más llamativo.	Plataforma NEO LMS.

				<p>Se les proporciona un video para que puedan darse una idea de qué manera realizar sus carteles.</p> <p>También se les pone un ejemplo sencillo y una plantilla que podrán usar como base para realizar su cartel o poster.</p> <p>Una vez terminado su poster suben la evidencia del mismo en esta sección para ser evaluada.</p>	
--	--	--	--	--	--

## 2.6 INVENTARIO DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Ahora bien, Tabla 16, Tabla 17, y Tabla 18 muestran los instrumentos de evaluación empleados en las Unidades, con la intención de identificar los conocimientos adquiridos de cada alumno en los correspondientes tópicos, así como también al finalizar cada unidad.

*Tabla 16. Instrumentos de evaluación de la unidad 1.*

<b>NOMBRE DEL INSTRUMENTO</b>	<b>TEMA AL CUAL TRIBUTA</b>	<b>TIPO DE EVALUACIÓN</b>	<b>TIPO DE INSTRUMENTO</b>	<b>PUNTOS A EVALUAR</b>
Evaluación Diagnostica	1.1 Verbo Modal Can	Evaluación Formativa	Examen diagnóstico elaborado en Google Forms con preguntas abiertas para la elaboración de oraciones.	0 %

Evaluación Escrita	1.1 Verbo Modal Can	Evaluación Sumativa	Evaluación en la plataforma NEOLMS de llenado de espacios blancos	60 %
Quiz	1.2 Poema The Man Who Thinks He Can	Evaluación Formativa	Quiz elaborado en Quizziz de opción múltiple para el entendimiento del poema	0 %
Evaluación de vocabulario	1.2 Poema The Man Who Thinks He Can	Evaluación Sumativa	Evaluación en la plataforma NEOLMS de opción múltiple sobre vocabulario del poema	10 %
Evaluación Oral	1.2 Poema The Man Who Thinks He Can	Evaluación Sumativa	Rubrica de criterios a evaluar en su producto oral	30 %

*Tabla 17. Instrumentos de evaluación de la unidad 2.*

<b>NOMBRE DEL INSTRUMENTO</b>	<b>TEMA AL CUAL TRIBUTA</b>	<b>TIPO DE EVALUACIÓN</b>	<b>TIPO DE INSTRUMENTO</b>	<b>PUNTOS A EVALUAR</b>
Conversación	2.1 Las compras	Evaluación Formativa	Evaluación elaborada en Puzzle.org con llenado de espacios para a completar una conversación	0 %
Crucigrama	2.1 Las compras	Evaluación Formativa	Crucigrama elaborado en Puzzle.org con llenado de espacios para a completar con letras y formar tipos de tiendas	0 %
Cuestionario	2.2 Un huevo o una galleta	Evaluación Formativa	Cuestionario elaborado en Google Forms con preguntas abiertas sobre artículos de tiendas	0 %

Evaluación de lectura	2.1 Las compras 2.2 Un huevo o una galleta	Evaluación Formativa	Evaluación en la plataforma NEOLMS de opción múltiple	0 %
Conversaciones en una boutique	2.1 Las compras 2.2 Un huevo o una galleta	Evaluación Sumativa	Evaluación elaborada en NEOLMS de llenado de espacios blancos	70 %
Quiz de imágenes	2.3 Contenedores y cantidades	Evaluación Formativa	Quiz elaborado en Genially de opción múltiple para el entendimiento del vocabulario	0 %
Evaluación Oral	2.1 Las compras 2.2 Un huevo o una galleta 2.3 Contenedores y cantidades	Evaluación Sumativa	Rubrica de criterios a evaluar en su producto oral	30 %

Tabla 18. Instrumento de evaluación de la unidad 3.

<b>NOMBRE DEL INSTRUMENTO</b>	<b>TEMA AL CUAL TRIBUTA</b>	<b>TIPO DE EVALUACIÓN</b>	<b>TIPO DE INSTRUMENTO</b>	<b>PUNTOS A EVALUAR</b>
Orden de las imágenes	3.1 Problemas de la escuela	Evaluación Formativa	Actividad elaborada en Hot Potato de relación de imágenes con texto	0 %
Problemas en la escuela	3.1 Problemas de la escuela	Evaluación Formativa	Cuestionario elaborado en Google Forms con preguntas abiertas sobre artículos de tiendas	0 %
Evaluación de Escrita	3.1 Problemas de la escuela	Evaluación Formativa	Evaluación en la plataforma NEOLMS con espacio para un escrito breve	0 %
¡Para el bullying!	3.2 ¡Para el bullying!	Evaluación Formativa	Evaluación elaborada en NEOLMS de opción múltiple para el entendimiento del vocabulario	0 %
Stop bullying!	3.2 ¡Para el bullying!	Evaluación Formativa	Sopa de letras elaborado en Educaplay para la práctica de vocabulario	0 %
Evaluación de un cartel	3.1 Problemas de la escuela 3.2 ¡Para el bullying!	Evaluación Sumativa	Rubrica de criterios a evaluar en su producto	100 %

## 2.7 INVENTARIO DE HERRAMIENTAS DE LA PLATAFORMA

En este apartado, se observan las herramientas que los aprendices utilizarán en la plataforma educativa NEOLMS, en Tabla 19, Tabla 20 y Tabla 21, estas herramientas se describen de acuerdo con las unidades que conforman el curso.


Tabla 19. Herramientas de la Unidad 1.

TEMA	ACTIVIDAD	TIPO	TÍTULO	ETIQUETA EN PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
1.1 Verbo Modal Can	Estructura afirmativa	Actividad	Gramática	 genially	Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma afirmativa, dándoles ejemplos variados y reales.
	Estructura negativa	Actividad	Gramática	 genially	Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma negativa, dándoles ejemplos variados y reales.
	Estructura interrogativa	Actividad	Gramática	 genially	Mediante una infografía se les detalla la estructura correcta de las oraciones en su forma interrogativa, dándoles ejemplos variados y reales.
1.2 Poema “The Man Who Thinks Can”	Vocabulario del poema	Actividad	Dictado de vocabulario nuevo		En esta sección, se cuenta con un examen sobre el vocabulario del poema ya antes mencionado con el fin de evaluar el conocimiento adquirido.
	Pronunciación	Actividad	Lectura del poema		A los alumnos se les mostrará un video del poema en el cual podrán escuchar la pronunciación correcta, las veces que lo requieran esto con la finalidad, de que podrán desarrollar la habilidad del speaking y así los estudiantes subirán en la plataforma su videograbación en tiempo y forma.

Tabla 20 Herramientas de la Unidad 2

TEMA	ACTIVIDAD	TIPO	TÍTULO	ETIQUETA EN PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
2.1 Compras	Expresiones o frases en transacciones	Actividad	artículos de primera necesidad		En esta sección se inicia con un material elaborado en genially, con el cual los alumnos tendrán una introducción al tema a trabajar con actividades de inicio, desarrollo y cierre, en donde comprenderán y producirán expresiones relacionadas con la compra de artículos de primera necesidad.
	Tipos de tiendas	Tarea	conversaciones		Los alumnos y alumnas verán una conversación entre un vendedor y un cliente y escribirán la palabra correcta en cada espacio que complete la oración.

2.2 Un huevo o una galleta	Vocabulario de artículos comunes de la canasta básica y otros.	Actividad	Vocabulario		El alumno recordara el vocabulario visto en clase el cual fue elaborado en genially el, en esta actividad jugaran el papel de comprador en donde le solicitara ciertos productos al Vendedor. El Vendedor deberá entender de manera correcta y proveer los precios correctos.
	Pronunciación	Actividad	speaking		Deberán practicar el repertorio de palabras vistas para que obtengan una pronunciación correcta.

2.3 Contenedores y cantidades	Vocabulario de los tipos de contenedores y cuantificadores	Actividad	Vocabulario		En esta actividad que fue elaborada en genially, los estudiantes identificaran las cantidades de líquidos y los contenedores correspondientes a cada artículo a través del vocabulario de las imágenes que se mostraran.
-------------------------------	--	-----------	-------------	--	--






	Pronunciación	Actividad	Speaking		Deberán repetir el repertorio de palabras vistas para que vallan practicando la pronunciación correcta.
TEMA	ACTIVIDAD	TIPO	TÍTULO	ETIQUETA EN PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
3.1 Problemas de la escuela	Vocabulario de problemas comunes en escuelas	Actividad	Problemas en una escuela		En esta sección se inicia con una breve explicación a los alumnos y alumnas con el fin de que sepan sobre el tema a ver en esta unidad. Haciendo uso de Canva se le da un ejemplo a través carteles presentado les algunas situaciones de problemas que se dan dentro de una institución.

Tabla 21 Herramientas de la unidad 3

3.2 ¡Para el bullying!	Tipos de bullying	Actividad	bullying		Mediante genially se les muestra una actividad la cual iniciaran dandole clic al botón EMPEZAR. Una vez en la siguiente pantalla se les muestran algunas imágenes que hacen alusión a diferentes tipos de bullying, pero antes deberán dar clic al botón VIDEO para poder aprender un poco más sobre estos. Cuando terminen de visualizar el video podrán regresar a la pantalla del ejercicio para intentar resolverlo. Una vez que realicen el ejercicio podrán ver las RESPUESTAS al darle clic al botón que aparece abajo.
	Vocabulario relacionado con el bullying en las escuelas	Actividad	vocabulario		Mediante una sopa de letras creada en Educaplay los alumnos y las alumnas practicarán jugando con el vocabulario aprendido hasta ese momento de esta unidad.

## EJEMPLIFICACIÓN DE UN TEMA EN LA PLATAFORMA DE ACUERDO CON ALGUNA DE LAS GUÍAS DE ESTUDIO

Hoy en día, las plataformas educativas virtuales son muy populares, ya que cuentan con gran variedad de herramientas para elaborar materiales atractivos, así como también facilitar la interacción entre los estudiantes y profesores, además de que desarrollan el aprendizaje autónomo. Con esta plataforma educativa, no sólo se desarrollaron materiales educativos sino también imágenes y etiquetas representativas de la asignatura para identificar espacios dentro de la plataforma NEO LMS.

En el curso de inglés 6, se muestra la imagen de la Unidad 1, denominada Leer en voz alta un poema, la cual se diseñó tomando en cuenta los elementos representativos de los temas que se abordarán a lo largo de dicha unidad; del mismo modo se muestra cuál es el objetivo de dicha unidad, así como también las habilidades que se desarrollarán a lo largo de las sesiones, como lo muestra la *Figura 22*.



*Figura 22. Leer en voz alta poemas.*

En la bienvenida se da a conocer qué es lo que van aprender las y los alumnos, en este caso se hablará acerca del verbo modal CAN y su estructura en su forma afirmativa, negativa e interrogativa, para la realización de oraciones. Véase la *Figura 23*.



Figura 23. Bienvenida a la unidad 1.

En la Figura 24, comienza el primer tópico 1.1 llamado Verbo Modal Can, aquí los alumnos conocerán el uso de este verbo, en el que el objetivo del tópico es hablar las acerca de las habilidades que poseen y que no poseen. Para ello se explica su uso con los pronombres singulares y plurales, así como algunos ejemplos.



Figura 24. Verbo Modal Can.

A continuación, los estudiantes visualizan los ejemplos de los pronombres singulares y plurales. Esto se muestra en Figura 25, Figura 26 y Figura 27.

## CAN

El verbo CAN es muy fácil de aprender debido a que su estructura no cambia en cuestión de si el sujeto es singular o plural.

- Singular:



- Plural:

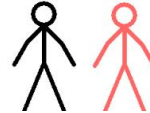


Figura 25. Pronombres Singulares y plurales.

## Pronombres Singulares



I **can** swim.



She **can** use make up.



You **can** watch tv.



It **can** burn.

Figura 26. Ejemplos Singulares.

## Pronombres Plurales



We **can** study.



They **can** play basketball.



Figura 27. Ejemplos Plurales.

Como actividad de inicio del Sub t3pico 1.1.1, se le muestra al aprendiz la gram3tica del verbo anteriormente ya mencionado y ejemplos, esto con el objetivo de que estructuren oraciones en su forma base afirmativo, negativo e interrogativo. Esto se muestra en la *Figura 28*, *Figura 29*, *Figura 30*, *Figura 31*, *Figura 32*, *Figura 33*, *Figura 34*, *Figura 35* y *Figura 36*.



*Figura 28. Gram3tica Verbo CAN.*

### Estructura Afirmativa

⊕ Las oraciones afirmativas nos ayudan a expresar habilidades que poseemos.

Sujeto	+	Verbo Modal Can	+	Verbo Infinitivo (Forma Base)	+	Complemento
I		can		play		the guitar.

*Figura 29. Estructura Afirmativa.*

## PAY ATTENTION

OBSERVA DETENIDAMENTE LOS EJEMPLOS QUE SE MUESTRAN EN SU FORMA AFIRMATIVA.

### Afirmativos

I **can** swim.



Yo **puedo** nadar.

Figura 30. Ejemplos Afirmativos.

## Estructura Negativa

⊖ Las oraciones negativas son aquellas habilidades con las que no cuentas.

Sujeto + Verbo Modal Can + Not + Verbo Infinitivo (Forma Base) + Complemento

Figura 31. Estructura Negativa.

I **can not** fly in the sky.



Figura 32. Ejemplos negativos.

**Negativos**

*I **can't** swim.*



Yo **no**  
**puedo** nadar.

They  
**can't** speak  
English.



Ellos **no**  
**pueden** hablar  
Ingles.

Figura 33. Estructura negativa.

## Estructura Interrogativa

Las oraciones interrogativas se usan para preguntar si poseen alguna habilidad.

Verbo Modal  
Can
 + Sujeto
+ Verbo Infinitivo (Forma Base)
+ Complemento
+ ?

Figura 34. Estructura Interrogativa.

Can
you
cook
food




Figura 35. Ejemplos interrogativos.

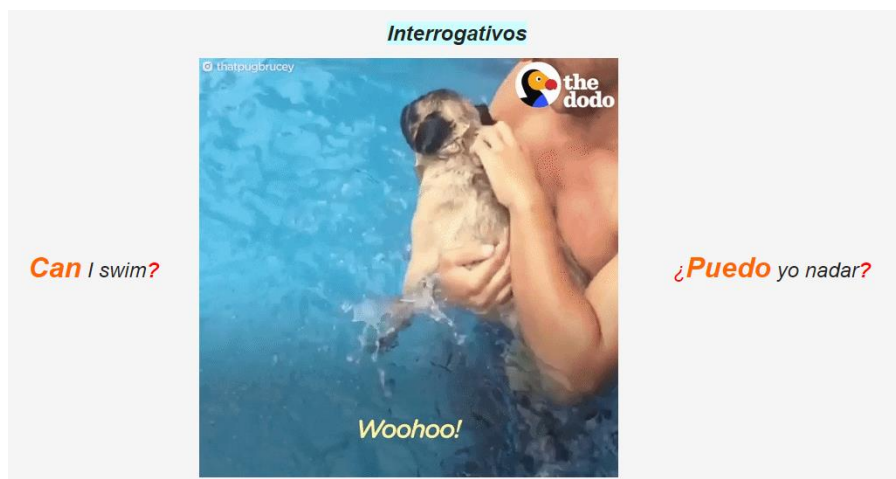


Figura 36. Ejemplos interrogativos.

Posterior a ello, se les solicita a los alumnos recordar que cuando estructuren oraciones, es importante agregar el verbo en infinitivo después del verbo modal can, tal como se muestra en la Figura 37.

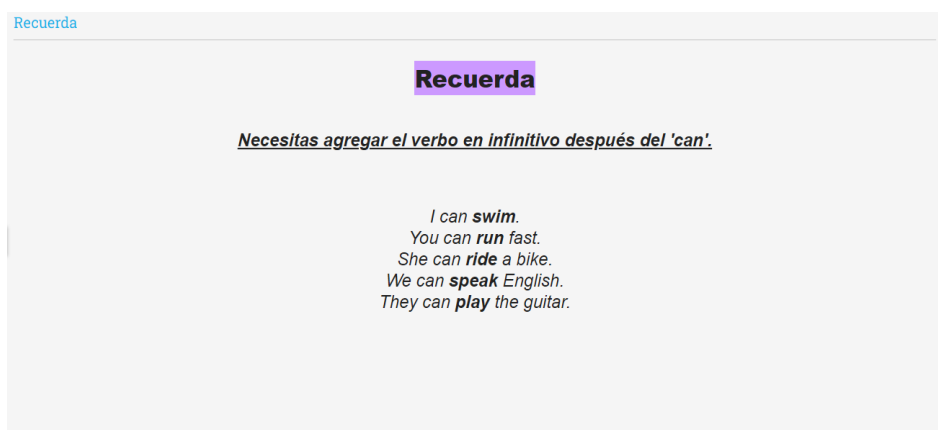


Figura 37. Recordatorio.

Una vez analizado el uso del can en conjunto con su gramática, las y los estudiantes como primera tarea tienen que ver el video para identificar, mediante la observación, el vocabulario acerca de este verbo y así poder familiarizarse más con el tema. La Figura 38 y Figura 39 muestran esta situación.





Figura 38. Video Youtube Can.



Figura 39. Juego Modals-Can and Can't.

La segunda tarea es el juego Word 2 Word, cuya interfaz es mostrada por la Figura 39. En él, los estudiantes deben colocar en forma ordenada, dentro de los cuadros vacíos, las palabras que inicialmente se encuentran en desorden, para formular así oraciones correctas, esto con la finalidad de que desarrollen la habilidad de recordar la gramática para la estructura de estas palabras e identificando el verbo CAN.

Para finalizar este tópico 1.1 y con la intención de retroalimentar los conocimientos obtenidos durante esta sesión, se les solicita a los alumnos realizar el Test 1.1 como se muestra en la Figura 40, y tiene como nombre "Leer en voz alta un poema", y se realizó con la herramienta de NEO LMS. En este test, deberán elegir entre usar CAN

o CAN'T para completar las oraciones de acuerdo a si la imagen indica afirmativo o negativo.

The screenshot displays a digital test interface. At the top, it says 'Leer en voz alta poemas'. Below that, 'Examen' is written, followed by 'Instrucciones' and 'Presentaciones'. The main area is titled 'Pregunta 1' and contains five items, each with an image, a status icon, and a sentence with a blank space for an answer:

- Image of a person dancing, green checkmark, 'I \_\_\_\_ dance.'
- Image of a boy with a soccer ball, green checkmark, 'You \_\_\_\_ play soccer.'
- Image of a girl on a bicycle, green checkmark, 'She \_\_\_\_ ride a bike.'
- Image of a boy playing guitar, red X, 'He \_\_\_\_ play the guitar.'
- Image of a green snake, red X, 'It \_\_\_\_ fly.'

On the right side, there is a sidebar with the following information:

- Tarea**: Tipo: Test; Máxima puntuación individual: 10; Categoría: Examen; Fecha límite: 24 Jun; No se permiten más presentaciones.
- Puntuación**: Su última entrega se utiliza; 10 (10/10 (100%)).
- Presentación**: Enviado: 29 Abr, 12:09 am; Tiempo tomado: 0343 m, 46 s; Intentos: 1; Intentos máximos: 1.

Figura 40. Test.

### CAPÍTULO 3. RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES

Enseñar y aprender requiere de rutas, así como estrategias que posibiliten el intercambio de conocimientos, es así que, desde el gis y el pizarrón, hasta la simulación de los entornos virtuales que hoy proveen las nuevas tecnologías, la práctica del proceso enseñanza-aprendizaje para la innovación educativa, cuenta con una inmensa gama de posibilidades, además de materiales multimedia concretos. Por ello para el curso de inglés 6 se implementarán los usos de herramientas tales como: Powtoon, Kahoot, Canva, PowerPoint, etc. para el desarrollo de materiales multimedia en donde se expondrán los diferentes temas a ver en cada una de las unidades temáticas de nuestro curso.

A continuación, se exponen las herramientas utilizadas y sus descripciones técnicas y pedagógicas de acuerdo al material multimedia elaborado en la plataforma NEOLMS de la unidad 1 para la enseñanza-aprendizaje en las y los estudiantes de sexto grado en la primaria Cuauhtémoc. Estas herramientas se resumen en la Figura 41.



Figura 41. Logos de herramientas digitales.

### **3.1 Materiales didácticos digitales**

Los materiales didácticos se desarrollaron con las siguientes herramientas digitales:

➤ Presentaciones electrónicas

- Powtoon
- Canva
- Genially
- Power point

➤ Infografías

- Genially
- Easelly
- Canva

➤ Videos

- Powtoon
- Canva
- You tube
- Power point

#### **3.1.1 Video de bienvenida**

Para dar inicio al curso, se les presenta a las y los alumnos un video de bienvenida elaborado a través de la herramienta digital Canva, que se encuentra incrustado al inicio de nuestra plataforma, tal como lo muestra la Figura 42.

##### **3.1.1.2 Descripción Técnica**

Esta herramienta CANVA se puede usar para realizar diferentes materiales que pueden ayudarnos en nuestra clase y va desde crear imágenes, videos, presentaciones, posters, etc.

Para este material se utilizó para crear imágenes con movimiento (gif) para usarlas con los alumnos para una presentación.

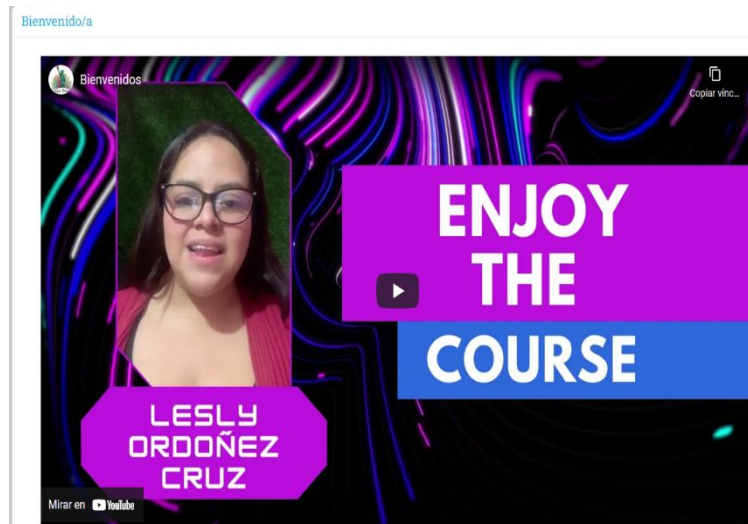


Figura 42. Video de bienvenida.

- Imágenes en formato JPG y PNG: Estas imágenes se colocaron al fondo de la persona que estaba dando la bienvenida.
- Texto en diferentes colores: Se empleó poco texto únicamente para resaltar los elementos más importantes de la presentación utilizando la paleta de colores para los títulos y subtítulos.
- Video: Se incrustó el video de la instructora a YouTube, mencionando diferentes aspectos a considerar en el Curso de Inglés 6, así como también la bienvenida.

### 3.1.1.3 Intención Pedagógica

Este video tiene la intención de motivar a los estudiantes para ingresar al curso de inglés 6. Cabe mencionar que se elaboró en ambos idiomas tanto en la lengua materna (español), como en el idioma inglés, con la finalidad de que los usuarios apreciaran cada mensaje motivacional para ingresar a dicho curso. A través de todos los elementos del video se promueve el espíritu crítico y la reflexión del porqué deberán tomar el curso, así como también permite desarrollar la autonomía de su propio aprendizaje.

### 3.1.2 Presentación de la asignatura

Para la presentación de la asignatura se empleó la herramienta Canva, la cual permite la creación de contenidos interactivos y llamativos para mejorar las labores de presentación, para ello se hizo un banner en donde se da una pequeña descripción de la importancia de aprender el idioma inglés, tal como lo muestra la Figura 43.

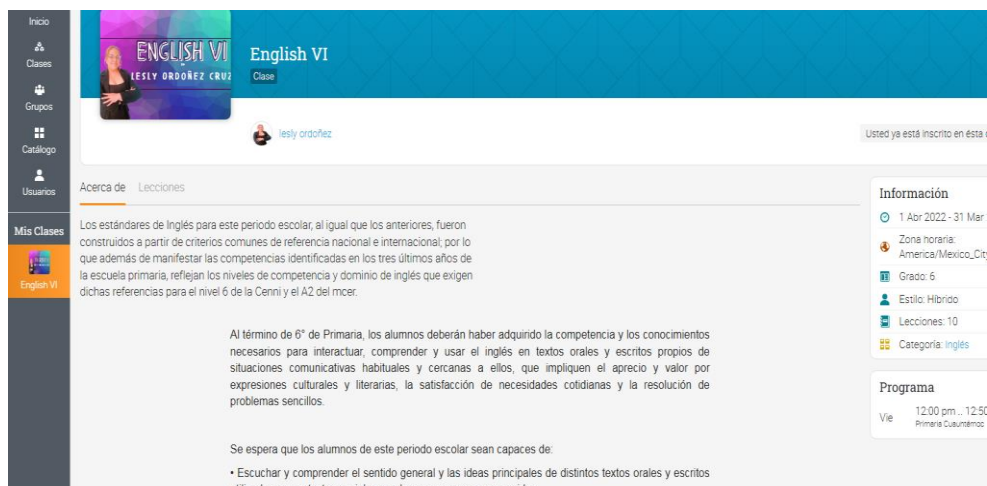


Figura 43. Presentación de la asignatura.

### 3.1.2.1 Descripción Técnica

En este apartado se muestra una pequeña introducción al curso de inglés 6, mencionando el objetivo de la materia, en qué consistirá este aprendizaje a través del temario y la duración del mismo. A continuación, se muestran los diferentes elementos:

- Paleta de colores
- Estilos de textos
- Imágenes
- Animaciones
- Tablas

### 3.1.2.2 Intención Pedagógica

Esta presentación se incrustó en la barra color gris que aparece a la izquierda en la Figura 43, en un apartado donde dice Mis Clases, con la intención de mostrar información importante y específica del curso. Con este recurso, se logra tener un impacto visual ya que la presentación se muestra llamativa y acorde para alumnos de primaria, con lo cual serán motivados a aprender un segundo idioma, en este caso la lengua inglesa.

### 3.1.3 Unidad 1 Leer en voz alta un poema

En este curso, se comenzará por una evaluación diagnóstica para observar si las y los estudiantes saben algo del tema que se les va a impartir. Esta evaluación se elaboró con la herramienta de Google Forms, la cual permite planificar eventos, enviar una

encuesta, hacer preguntas a los estudiantes o recopilando información de forma fácil y eficiente. Entre sus características destaca que cuenta con diferentes diseños a la hora de estructurar formatos texto, listas, imágenes, colores etc. Como se muestra en la Figura 44.

Leer en voz alta poemas Continuar >

The Man Who Thinks He Can

En esta sección aprenderemos un poema titulado "The Man Who Thinks He Can" y al mismo tiempo aprenderemos a usar la gramática utilizada en dicho poema para poder aplicarlo a nuestra vida cotidiana.

Primero iniciemos con la siguiente actividad:

**Diagnóstico**

Con esta pequeña actividad sabremos lo que saben sobre el tema a trabajar en esta sección.

leslyordonez.0493@gmail.com [Cambiar cuenta](#) Se restableció el borrador

\*Obligatorio

Correo electrónico \*

leslyordonez.0493@gmail.com

What is your name? \* 1 punto

Figura 44. Diagnóstico.

### 3.1.3.1 Descripción Técnica

El formulario cuenta con los siguientes elementos:

- 1) Textos diferentes
- 2) Listas
- 3) Imágenes
- 4) Colores de fondo

### 3.1.3.2 Intención Pedagógica

Este recurso se encuentra principalmente en la Unidad 1: Diagnóstico, tiene la intención de observar el nivel de conocimiento de las y los alumnos acerca de este nuevo tema CAN, esto con la finalidad de saber desde qué punto se dará la enseñanza y de ahí partir.

### 3.1.4 Introducción al tema

Se da una breve descripción mediante una infografía, la cual habla de la importancia del verbo modal CAN y sus funciones de estructura en sus tres formas afirmativas, negativas e interrogativas para la articulación de oraciones. Cabe decir que este tema se enseñará por medio de actividades, videos, imágenes, animaciones, juegos y carteles. Esto con la finalidad de que las y los usuarios que ingresen a la plataforma NEOLMS, tengan noción de lo que se va a tratar el curso de inglés VI.



Figura 45. Infografía del verbo CAN.

#### 3.1.4.1 Descripción Técnica

La infografía dada por la Figura 45 fue elaborada con los siguientes elementos:

- 1) Imágenes
- 2) Textos
- 3) Paleta de colores
- 4) tablas

#### 3.1.4.2 Descripción Pedagógica

Esta herramienta tiene como objetivo, observar si cuentan con los saberes previos al tema por ver para así tener la noción desde dónde se debe partir.

### 3.1.5 Tópico 1.1 Verbo Modal Can

Este tema se desarrolló, con la ayuda de Powtoon. Cabe decir que es una herramienta diseñada que permite a los docentes crear contenido diferente, así como divertido que cautiva a los alumnos. Esta herramienta se utilizó para elaborar material multimedia en donde se expondrán los pronombres personales, el cual atributa al verbo modal CAN. Esto se muestra en la Figura 46.





Figura 46. Pronombres singulares y plurales.

### 3.1.5.1 Descripción Técnica

Powtoon cuenta con diversas funcionalidades, para la creación de este material multimedia en el tema de los **Personals Pronouns**, se hicieron y/o usaron algunas de las siguientes funciones:

- 1) 16 escenas con imágenes PNG y JPG incluyendo la de apertura y cierre de la presentación.
- 2) La herramienta de agregar texto y se les agregó color a las letras.
- 3) Caracteres para darle más diseño a la presentación.
- 4) Con la ayuda de los basic shapes (formas básicas), animated shapes (formas animadas) y design elements (elementos de diseño) se les dio visualización a las escenas para hacerlas más llamativas.
- 5) Paleta de colores llamativos para captar la atención de los alumnos de sexto grado de primaria y así motivarlos a que permanezcan atentos al tema.
- 6) Para hacer referencia al texto se incrustaron imágenes gratis de Powtoon y también imágenes que se subieron desde el PC en referencia al tema.
- 7) De igual manera se subieron imágenes gif sobre el tema para hacer hincapié sobre lo que se está enseñando.

### 3.1.5.2 Intención pedagógica

En la herramienta Powtoon se dará el subtópico Personal Pronouns del tópico Modal Verb Can perteneciente a la unidad 1, para estudiantes de sexto grado de primaria. El siguiente material multimedia cuenta con los siguientes criterios de calidad: en cuanto a contenido es apto para alumnos de sexto grado de primaria, ya que la información

se presenta de forma ordenada y fácil de entender con la ayuda de diferentes imágenes y colores, cuenta con la capacidad para generar aprendizaje debido a que se está implementando un material fuera de lo común, hace que éste sea innovador.

Así a su vez motiva con un atractivo visual adecuado para niños con imágenes divertidas y colores llamativos para lograr mantener la atención de los estudiantes. Finalmente, en cuanto a portabilidad de Powtoon puede usarse sin conexión o con conexión a internet.

### 3.1.5.3 Correspondencia con el objetivo de la unidad

Reuniendo o cumpliendo las normas de calidad mencionadas da como resultado un material didáctico apto para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos.

### 3.1.6 Tópico 1.2 Poema “The Man Who Thinks He Can”.

Este último tema se elaboró a través de una herramienta de NEO LMS, en donde se les muestra el poema para que los aprendices lo lean y lo analicen con la ayuda de un diccionario. Aquí se les muestra el poema titulado “The man who thinks he can” para que lo lean y con ayuda de un diccionario entenderlo. Para finalizar, como retroalimentación se cuenta con un quiz para que los estudiantes desarrollen la habilidad del speaking. A continuación, se muestra lo antes mencionado en la Figura 47 y Figura 48.



Figura 47. The Man Who Thinks He Can.



Figura 48. Quiz.

### 3.1.6.1 Descripción Técnica

Para la elaboración de los dos últimos materiales, se usaron los siguientes elementos:

- 1) Textos
- 2) Imágenes
- 3) Paleta de colores
- 4) Tablas
- 5) Imágenes gif
- 6) Sonidos
- 7) Animaciones y transacciones

### 3.1.6.2 Intención Pedagógica

La presentación del poema y el quiz, ayudarán a los aprendices a interpretar poemas para ejercitar la gramática involucrada a través del verbo modal CAN, además de que también practicarán su pronunciación desarrollando las habilidades 4 del idioma inglés speaking, listening, reading y writing. En el quiz, los alumnos retroalimentarán lo aprendido practicando sobre el tema.

### 3.1.6.3 Intención Pedagógica

Con este material los usuarios, lograrán desarrollar las 4 habilidades de un idioma en su proceso de enseñanza – aprendizaje de manera autónoma.

## **CAPÍTULO 4. VALIDACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS**

En este capítulo, se validarán los materiales didácticos utilizados en la plataforma electrónica NEOLMS. Todo esto se basa en el modelo D. Kirkpatrick que evalúa acciones formativas. Éste, presenta 4 niveles que son los siguientes: reacción, aprendizaje, comportamiento y resultados. Este modelo es compatible para aplicarlo en un entorno virtual o e – Learning, ya que es sencillo para su inmediata aplicabilidad (Jiménez & Roberto).

### **Nivel 1. Reacción**

- El primer nivel de Kirkpatrick, consiste en que medirá el grado de satisfacción de los alumnos con respecto a la formación que se les dará, valorando lo positivo y negativo del curso, si es así será una oportunidad de mejorar la experiencia de aprendizaje para aumentar las probabilidades de satisfacción de los usuarios. Cabe decir que este nivel se mide con herramientas como encuestas o cuestionarios para identificar lo que piensan y sienten los participantes al final de este curso.

### **Nivel 2. Aprendizaje**

- Posteriormente el segundo nivel, intenta medir los conocimientos adquiridos por los alumnos a lo largo del curso, para ello se debe aplicar una prueba de control antes y después de la acción formativa como: cuestionarios, exámenes u observaciones, esto con la finalidad de que las evaluaciones de este nivel determinen el grado en que los participantes realmente asimilaron lo que se les impartió, y la forma en que algunos factores irrumpieron en el aprendizaje, como pueden ser el contenido del curso, las actividades de aprendizaje, la estructura del curso entre otros.

### **Nivel 3. Comportamiento**

- Este nivel intenta medir si los aprendices en una clase, curso o en cualquier otra situación, pueden aplicar los conocimientos que obtuvieron a lo largo de su trabajo. Para obtener una valoración adecuada se realizarán entrevistas o cuestionarios, con el fin de conocer sus respuestas o inquietudes.

### **Nivel 4. Resultados**

- Por último, en el nivel cuatro se mide cómo los estudiantes utilizan de forma efectiva y eficiente, en sus entornos de trabajo lo aprendido. Todo ello a través de exámenes o entrevistas.

## **4.1. PROCEDIMIENTO PARA GENERAR LA ESCALA DE LIKERT**

### **4.1.1. Elabora los enunciados**

Como primer paso, en este apartado se escriben los ítems, es decir las preguntas que se les aplicará a los alumnos de sexto grado, para saber el punto de vista de ellos acerca del curso de inglés VI.

#### **4.1.1.2. Establece las opciones de respuesta**

Posteriormente, se establecen las respuestas de opción múltiple en el instrumento que se utilizará (Google Forms). Cabe decir que esta escala de Likert ayudará a medir el grado en que el encuestado está de acuerdo o en desacuerdo con cada consulta. Para ello se generaron 4 posibilidades de respuesta.

#### **4.1.1.3. Asigna puntajes a los enunciados**

Como primer paso, se asignó un valor aritmético a cada respuesta en los elementos los cuales son “totalmente en desacuerdo”, “en desacuerdo”, “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”. A continuación, se muestra la siguiente asignación de valores:

5. Totalmente en desacuerdo (Valor: 1)
6. En desacuerdo (Valor:2)
7. De acuerdo (Valor:3)
8. Totalmente de acuerdo (Valor:4)

Una vez aplicando estos pasos, posterior a ellos se aplica el instrumento de validación con la ayuda de un cuestionario, el cual fue elaborado por medio de Google Forms. A continuación, se muestra el instrumento de evaluación formativa que se utilizó para determinar la validez de los resultados y el diseño instruccional. Esto se muestra en la Figura 49.

Una vez que se definió el instrumento de evaluación formativa, se recopiló en una tabla la opinión de los aprendices, con una primera columna donde vienen los 19 usuarios quienes respondieron la encuesta, una fila con 35 ítems y por último dentro de la tabla se muestran los valores de los 4 criterios. En la Figura 50, se muestra la tabla que se elaboró en Excel ya con los datos reales de este cuestionario.

**Instrumento de validación**

El presente instrumento de validación titulado "Diseño Instruccional Orientado para Organizar y Motivar la Enseñanza - Aprendizaje del Inglés en Sexto Grado de la Primaria Cuauhtémoc". La información que des será de carácter confidencial y reservada, por lo que se te solicita contestes las preguntas objetivamente.

**Instrucciones**

Lee detenidamente las siguientes preguntas y responde a tu criterio.

**1.1 Objetivos del programa**

1.1.1 Centrado en el instructor

1. Se definieron claramente los objetivos del programa. \*

Totalmente en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 De acuerdo  
 Totalmente de acuerdo

Figura 49. Instrumentos de validación.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3
4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3
6	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
7	6	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
8	7	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	9	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	10	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	4	2	3
12	11	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3
13	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	15	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4
17	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3
18	17	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3
19	18	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3
20	19	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
21		61	60	63	63	63	63	65	64	63	61	61	64	58	60

Figura 50. Valores de los criterios.

#### 4.1.1.4. Cálculo de los puntajes

Una vez desarrollado los cálculos, con la ayuda de la base de datos en Excel se concentrará la información para poder graficarla. Primero se realizará una sumatoria final con las respuestas de cada uno de los criterios, esto con el fin de conocer la

información en particular sobre el usuario, después se suman los valores de cada respuesta para conocer cuál es el grado de aceptación de cada criterio y por último se obtienen los rangos donde vienen marcados con color naranja. Esto se muestra en la Figura 51.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
2	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
6	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
7	6	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
8	7	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	9	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	10	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	4	4	2
12	11	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2
13	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	15	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3
17	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3
18	17	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3
19	18	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4
20	19	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
21	Valor por criterio	61	60	63	63	63	63	65	64	63	61	61	64	58	6

Figura 51. Cálculo con las respuestas por cada criterio.

La tabla de la Figura 52, se hizo con el cálculo de cada elemento y sujeto con la ayuda del signo de sumatorias automáticas ( $\Sigma$ ). Es así como se obtiene el resultado por cada entrevistado como lo muestra la misma ilustración.

	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR
1	27	28	29	30			31	32	33	34	35	Valor por sujeto			
2	3	2	2	2			4	4	4	4	4	122			
3	4	3	3	4			4	4	4	3	3	118			
4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	137			
5	4	4	3	4			4	3	3	3	3	122			
6	3	3	3	3			3	3	3	3	3	108			
7	3	4	3	4			4	4	3	4	4	124			
8	3	3	3	3			3	3	3	3	3	102			
9	3	3	3	3			3	3	3	3	3	104			
10	3	3	3	3			3	3	3	3	3	107			
11	3	4	3	3			2	1	3	2	2	99			
12	3	3	3	3			3	3	3	2	3	104			
13	3	3	3	3			3	3	3	3	3	103			
14	3	4	3	3			3	4	3	3	3	108			
15	3	3	3	3			3	3	3	3	3	105			
16	3	3	3	4			3	3	3	3	4	116			
17	4	4	3	4			3	3	4	4	3	125			
18	4	3	4	3			4	4	4	4	3	125			
19	4	4	3	3			3	3	3	4	3	119			
20	3	4	3	3			4	3	4	4	3	125			
21	63	64	58	62			63	61	63	62	60				
22															
23															
24															

Figura 52. Cálculo de criterio con sujeto.

Con los datos que arrojó esta información en la tabla, se determinan los usuarios que están más de acuerdo con el servicio, así como también los que están en desacuerdo.

#### 4.1.1.5. Cálculo de la frecuencia de cada criterio

En esta sección, se muestran las alternativas de opción múltiple en conjunto con el valor de cada una de estas respuestas. Tabla 22 ilustra esto.

Tabla 22. Respuestas de criterios.

RESPUESTA DE CRITERIO	VALOR
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>1</b>
<b>En desacuerdo</b>	<b>2</b>
<b>De acuerdo</b>	<b>3</b>
<b>Totalmente de acuerdo</b>	<b>4</b>

En las tablas que muestra la Figura 53 se calcula la frecuencia de los criterios. El término frecuencia indica el número de veces que un factor se repite dentro de una serie.

RESPUESTA DE ELEMENTO	Criterio Reacción										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1 Totalmente en desacuerdo	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 En desacuerdo	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1
3 De acuerdo	12	14	13	13	13	11	11	12	13	13	1
4 Totalmente de acuerdo	6	4	6	6	6	7	8	7	6	5	1
	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>

		Criterio Comportamiento								Criterio Resultados		
		28	29	30	31	32	33	34		35		
3	2%	0	0	0	0	1	0	0	1	1%	0	0%
6	3%	1	1	1	1	0	0	2	6	5%	1	5%
114	60%	10	16	12	11	12	13	10	84	63%	14	74%
67	35%	8	2	6	7	6	6	7	42	32%	4	21%
<b>190</b>	<b>100%</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>133</b>	<b>100%</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

Figura 53. Frecuencia de criterios.



### 4.1.1.6. Gráficas

En este punto se emplearán las gráficas y porcentajes para un análisis óptimo de la escala de Likert, para así poder darse cuenta del tipo de respuesta que se recibirá.

Como principal punto, se sumaron los valores individuales de la respuesta de acuerdo con cada elemento. Esto dará un valor absoluto en la escala de Likert. Como se muestra en la Figura 54.

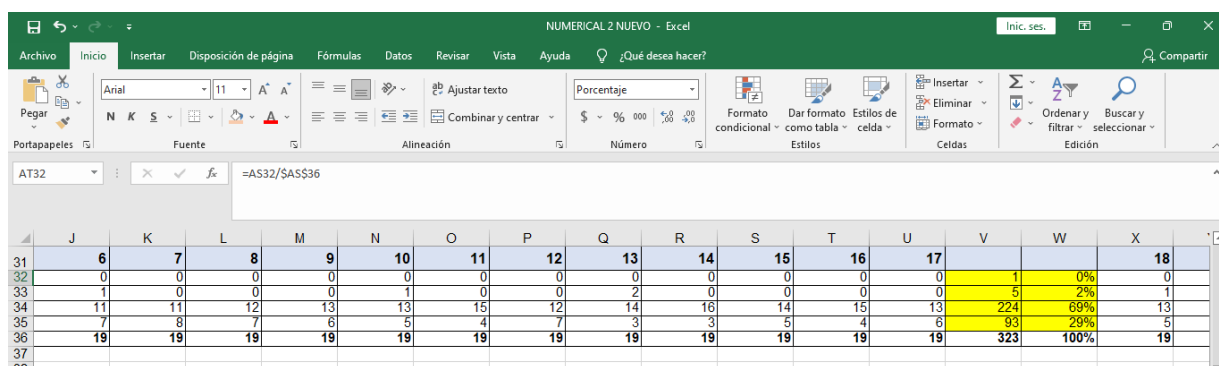


Figura 54. Valores individuales de la respuesta de cada elemento.

Después, se divide el valor de cada elemento entre el total. Como en la Figura 54 se muestra, como, por ejemplo, la operación para «Totalmente de acuerdo» sería:

$$93/323 = 0.2879$$

Expresado en porcentaje, sería 0.2879 (o 29% redondeado). Finalmente, se suman todos los valores para comprobar que entre ellos completan el 100%.

### 4.1.1.7. Interpretación de gráficas

En la Figura 55, se tiene un 69% del criterio de acuerdo que está marcado de color gris, posterior al criterio totalmente de acuerdo se obtuvo un 29% sumando estos dos criterios da un total de grado de satisfacción de un 98%. Mientras que los criterios en desacuerdo marcado de color azul son de un 0% al igual que el criterio en desacuerdo que está en color naranja es de un 2%, da un total de grado de insatisfacción de un 2%. Esto quiere decir que los aprendices están satisfechos con respecto a la formación que se les brindó en el curso.

En la Figura 56 del criterio aprendizaje, se obtuvo en el elemento “de acuerdo” el 65% y el 35% en “totalmente de acuerdo”. Sumando estos dos, se da un grado de satisfacción de un 95%. Mientras que el grado de insatisfacción fue de un 5%. Se concluye que los aprendices si obtuvieron el aprendizaje que se les otorgó en el curso cumpliendo sus tareas y actividades que se les dejaron.

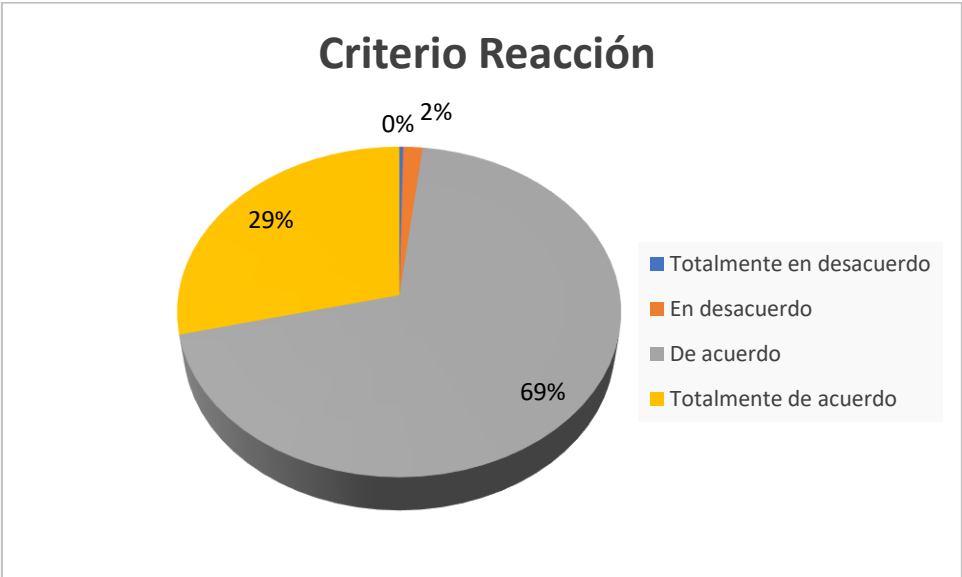


Figura 55. Reacción.

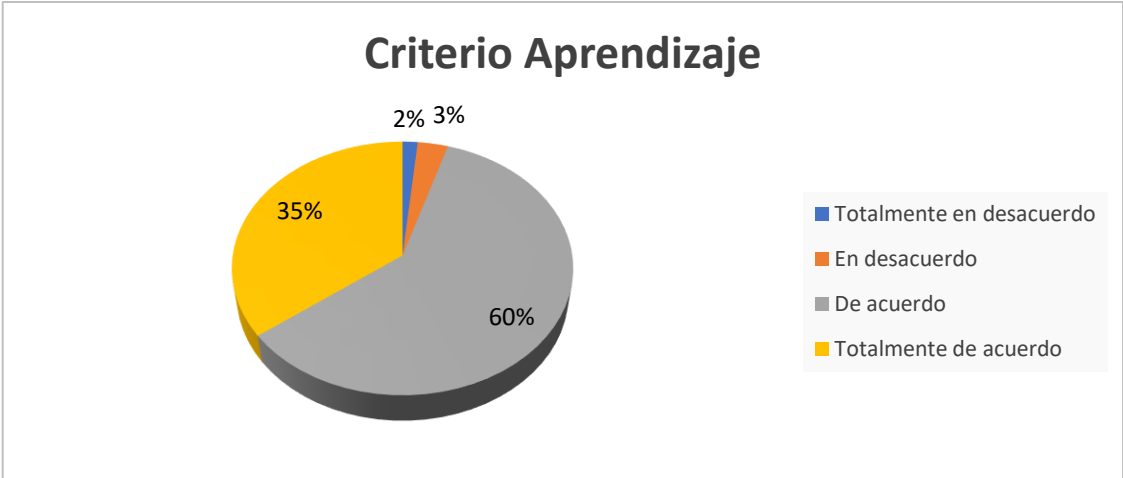


Figura 56. Aprendizaje.

En la Figura 57 se muestra el comportamiento, y se tuvo que en el criterio (de acuerdo) da un 63% y en (totalmente de acuerdo) un 32%, sumando esto da un grado de satisfacción de un 95%, mientras que para los criterios “totalmente en desacuerdo” es de un 1% y “en desacuerdo” es de un 4%, dando un total de grado de insatisfacción de un 5%. Esto quiere decir que en este criterio los usuarios sí han aplicado sus conocimientos de forma correcta en sus clases u otras actividades que se les presentaron.

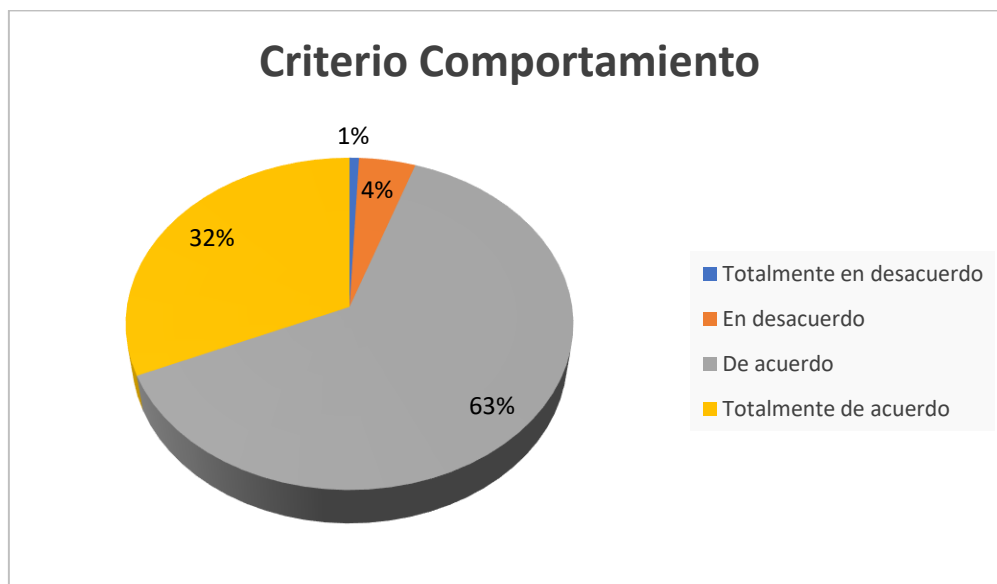


Figura 57. Comportamiento.

En la penúltima Figura 58, que tiene por nombre “Resultados” hay un 74% en el criterio de acuerdo, mientras que en el de “totalmente de acuerdo” es de un 21%. Asimismo, se tiene el criterio de “totalmente en desacuerdo” de un 0% y un 5% con “en desacuerdo”. Esto sumando las dos respuestas positivas que se generaron da un 95% y las dos negativas da un 5%. Cabe mencionar que tuvo más peso en lo positivo de este curso ya que los resultados de esta enseñanza – aprendizaje fueron satisfactorios para los usuarios, además de que a los alumnos se les hizo fácil el curso desde lo técnico a lo pedagógico.

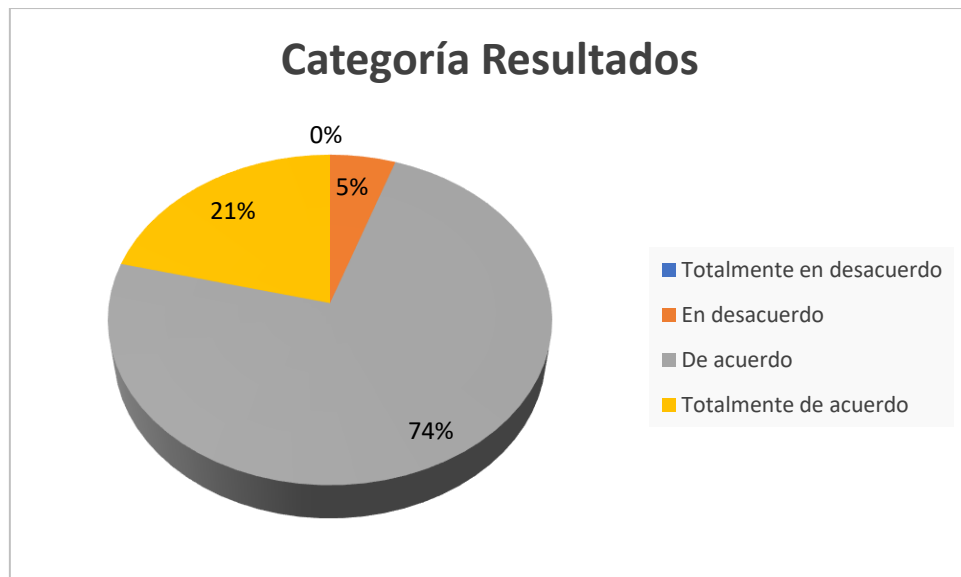


Figura 58. Resultados.

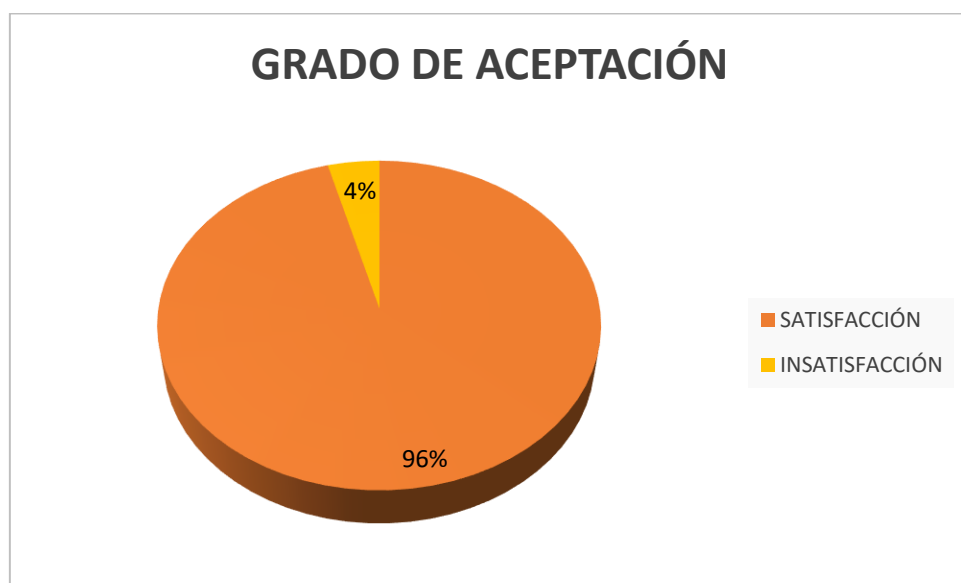


Figura 59. Grado de Aceptación.

## .2.Resultados Generales del Curso

En la última Figura 59, se muestra un grado de satisfacción de un 96% y en el de insatisfacción de un 4%, del curso de inglés VI dirigido a los estudiantes de la escuela primaria Cuauhtémoc. En conclusión, en los resultados finales, el curso entra en la categoría de satisfacción, lo que significa que es un proyecto positivamente validado.

Para la elaboración de las siguientes gráficas se usó un segundo método de Kirpatrick, en este primer método de la figura 60. Se visualizan los 19 alumnos que son las barras que están de diferentes colores los cuales respondieron a los 35 ítems, de acuerdo a cada criterio de reacción, aprendizaje, conocimiento y resultados. Se obtuvo que en el total de puntos por estudiante la mayoría se posiciono en un valor intermedio la cual indica que fue aceptable el curso de inglés VI.

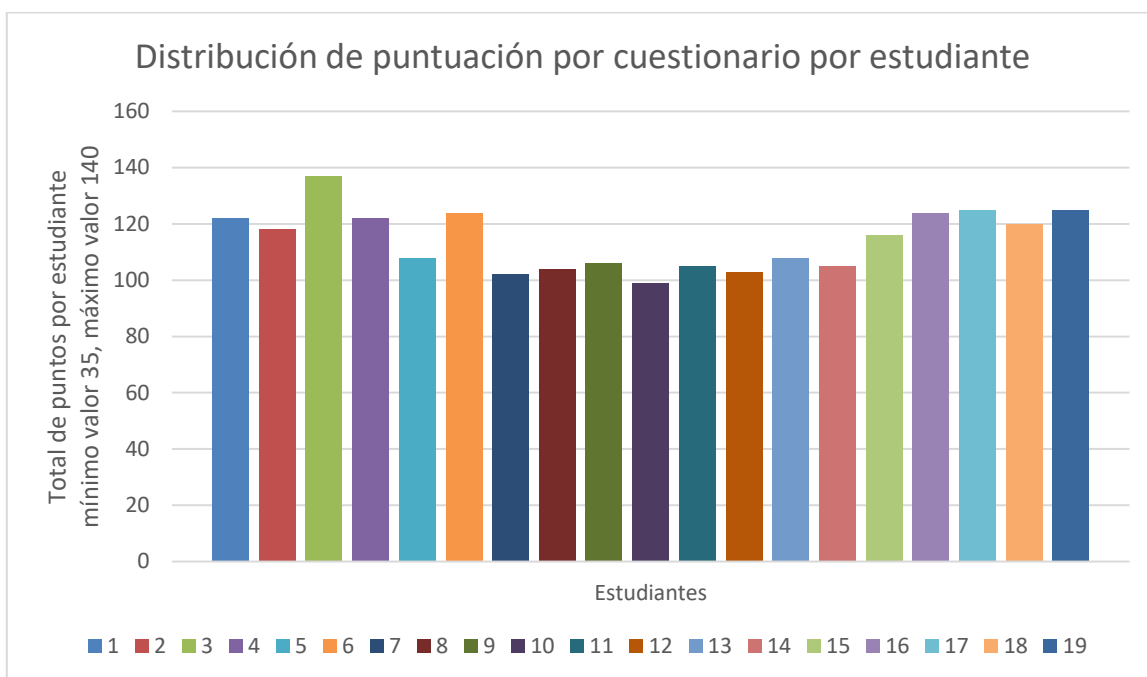
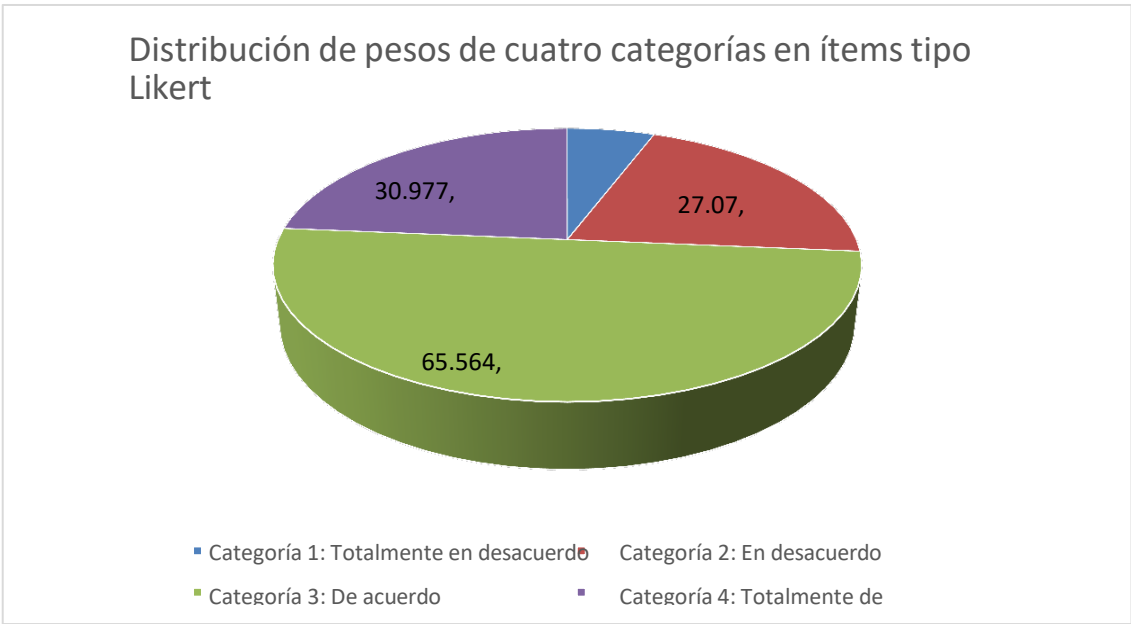


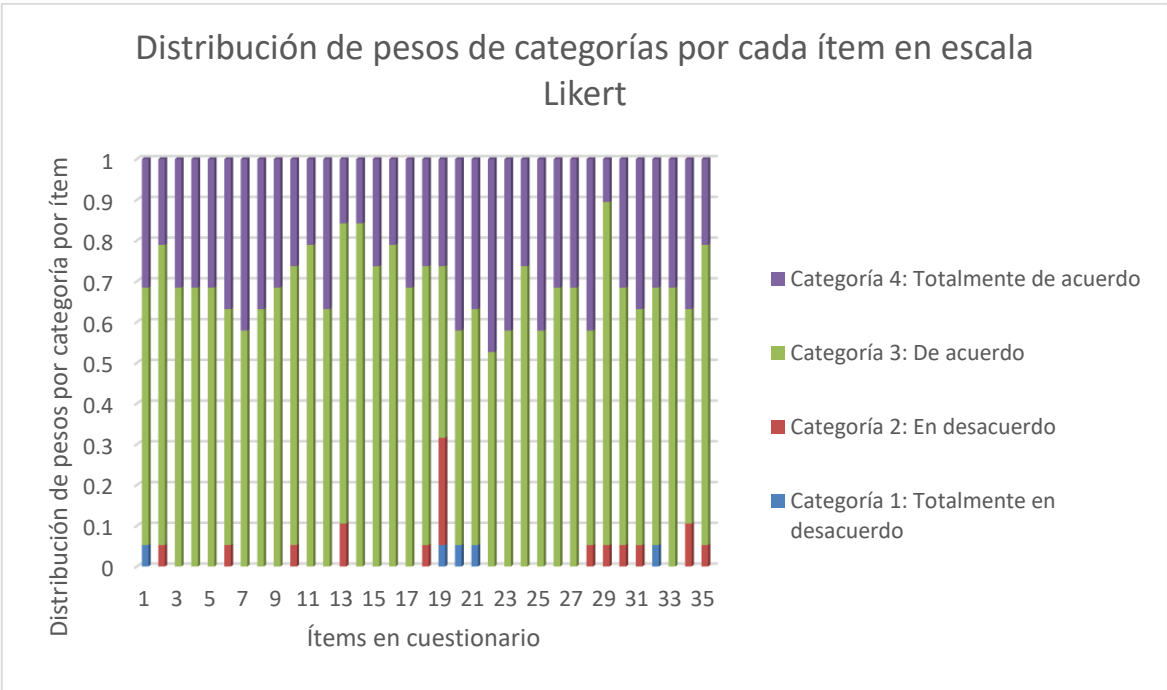
Figura 60. Primer método de evaluación de respuestas en cuestionario con escala de Likert.

En la segunda metodología, la suma sobre todos los estudiantes que seleccionaron la categoría 1 totalmente en desacuerdo, todos los estudiantes que seleccionaron la categoría dos que es la de en desacuerdo y todos los estudiantes que seleccionaron la categoría 3 que es la de acuerdo y la categoría totalmente de acuerdo que fue respondida de igual manera por los alumnos para todos los ítems, después se divide el resultado entre el total de puntos, como lo muestra la figura 61.



*Figura 61. Segundo método de evaluación de respuestas en cuestionario con escala de Likert.*

En el tercer método se consideran cada uno de los ítems y sus correspondientes respuestas en cada una de las categorías, en donde el resultado se muestra en la figura 62, como se puede observar en cual quiera de los tres métodos se ve que es aceptable hacia la forma en que se diseñó el curso y los efectos que este tuvo hacia los estudiantes.



*Figura 62. Tercer método de evaluación de respuestas en cuestionario con escala de Likert.*

## Capítulo 5. Manual de usuario del desarrollo tecnológico

En el presente capítulo se observará el manual de usuario de la herramienta NEO LMS, la cual se explica desde el punto de vista navegacional y funcional, en conjunto con la incorporación de imágenes que describen paso a paso el procedimiento de este. Como se muestra a continuación:

Antes de iniciar a trabajar en el curso en línea de la plataforma NEO LMS, primero se debe saber desde que dispositivo se trabajara, una computadora o un celular, y darse de alta o crear un usuario para ingresar a la plataforma. Aunque se puede trabajar desde ambos cuando se desee, la forma de ingresar es un poco distinta dependiendo si es desde una computadora o desde un celular.



Figura 63. Curso de inglés en línea.

Si se decide trabajar desde un celular, se deberá descargar la aplicación de NEO LMS desde la Google Play si es un celular Android o desde la App Store si es Apple.

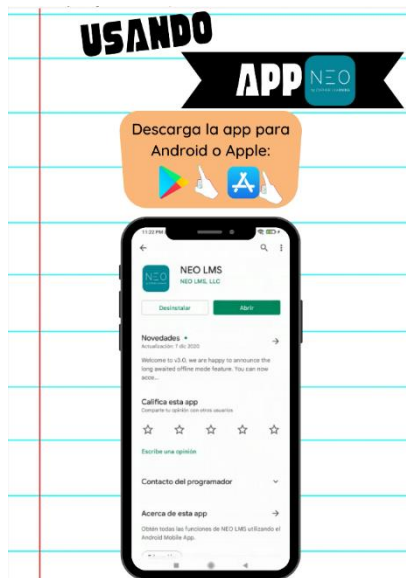


Figura 64. App NEO.

Ya instalada la app se debe ingresar la clave “mtieingles6” para poder entrar a registrarse a la clase en línea.



Figura 65. Registro de datos para registrarse en la App NEO.

En la ventana que aparece se debe dar clic donde dice “regístrese con un código de acceso”, al abrir la siguiente pantalla se debe ingresar el código de acceso que es



“Ingles6” y dar clic en “Subscribirse”, cabe mencionar que se debe respetar la mayúscula y las minúsculas.

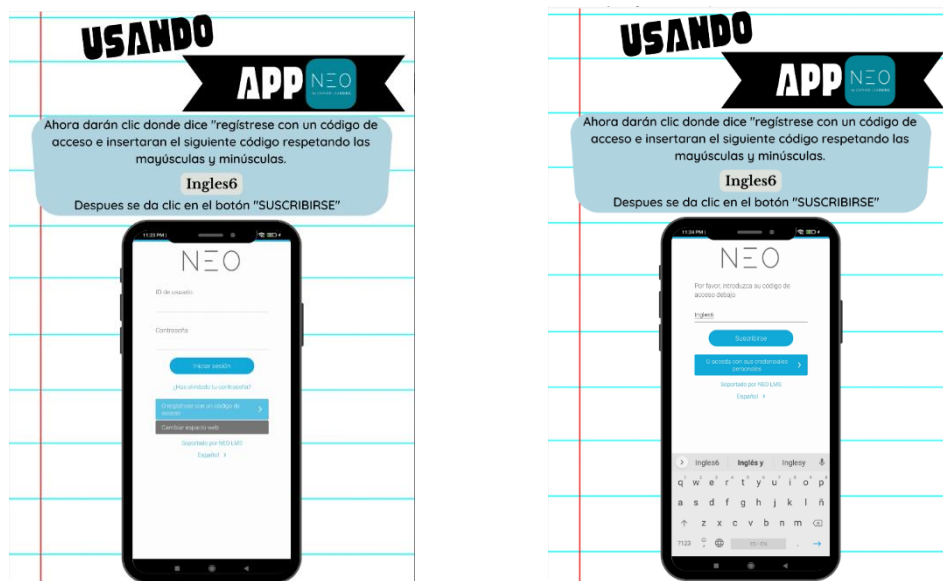


Figura 66. Suscribirse en la App NEO.

A continuación, se llena la información solicitada para la creación de una cuenta para poder trabajar en la app de NEO LMS. Será únicamente el nombre, apellido, ID de usuario, contraseña, fecha de nacimiento y un correo electrónico. Al terminar de ingresar dicha información se le da clic al botón “ENVIAR”

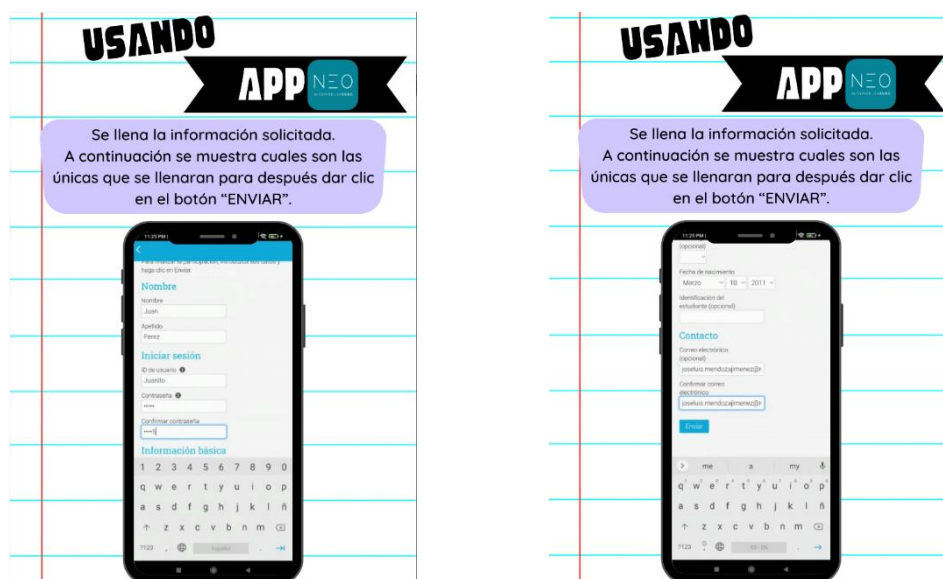


Figura 67. Ingreso a la App NEO.

Una vez hecho todo lo anterior, se ingresa a la plataforma desde la cual podrán ver otro video donde se explica la forma correcta de poder inscribirse al curso.

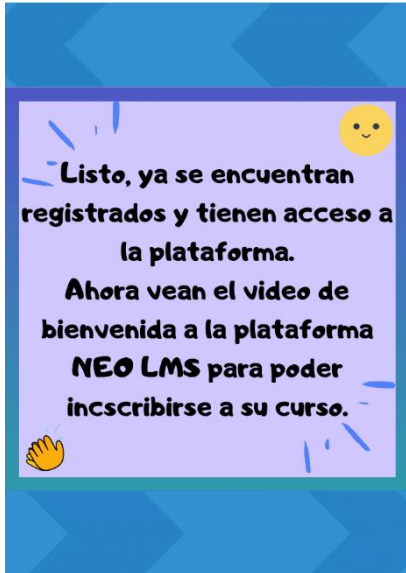


Figura 68. Portada de bienvenida a NEO.

Desde esta plataforma se puede inscribir el usuario a los cursos disponibles, que en este caso será la de “Curso de Inglés 6”. Para inscribirse en dicho curso se puede dando clic en los 3 puntos para que abra el menú como se muestra en la imagen de la derecha, ahí se da clic en “Inscribirse”, enseguida nos abre una ventana en la cual se da clic en la frase “Catalogo de Clases”



Figura 69. Menú y catalogo de clases en NEO.

Dentro de dicho catalogo aparecen las clases disponibles para inscribirse, se elige la de “English VI” para poder ver la información acerca de este mismo y las lecciones que contiene es aquí donde se da clic en inscribirse.

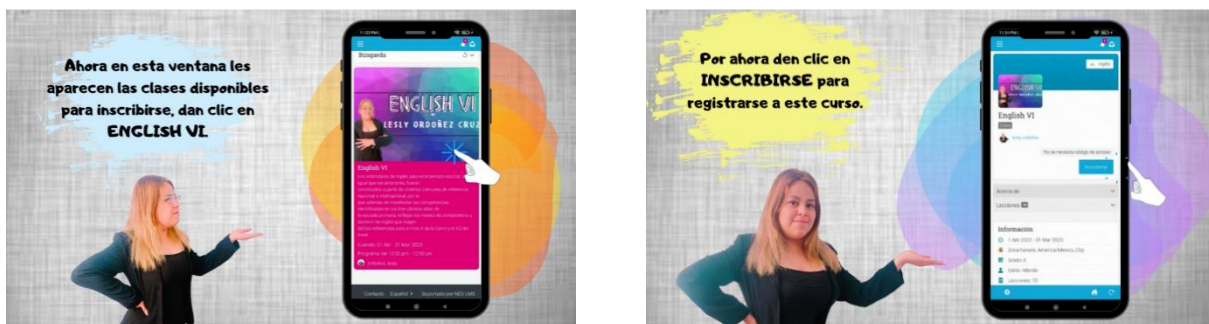


Figura 70. Inscribirse a las clases y registro al curso de inglés VI.

Emerge una venta con un mensaje de bienvenida a la clase y es aquí cuando ya se puede iniciar el curso y se puede ver el video de bienvenida a la clase de “English VI”.

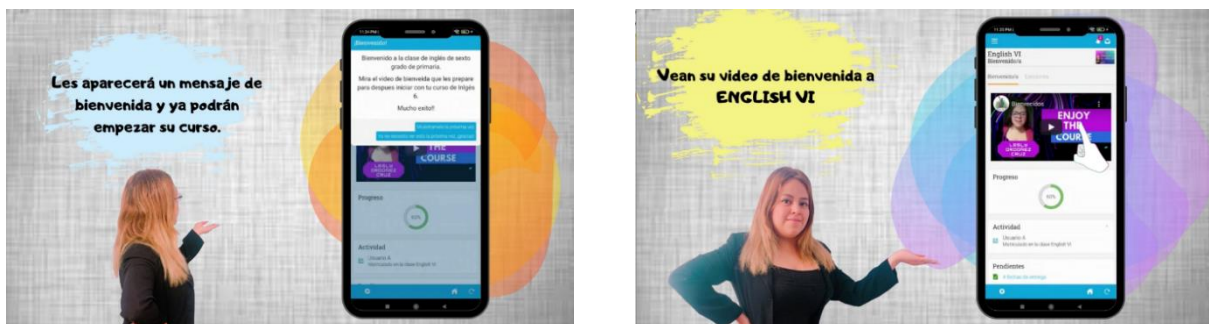


Figura 71. Video de bienvenida al curso de inglés VI.

Por último, se explica el cómo poder visualizar las lecciones y como iniciarlas. Así mismo el método de navegación entre lecciones, el cual es dando clic al botón “Continuar”.



Figura 72. Menú de las lecciones de la unidad 1.

## Capítulo 6. Conclusiones y trabajos futuros

Existen diferentes puntos sumamente importantes a considerar en las conclusiones. Primeramente, las horas reales en las que se tratan temas teóricos frente a grupo es igual a 10, a lo largo de todo un año académico que usualmente corre desde agosto de un cierto año hasta septiembre del siguiente año.

El inconveniente de impartir el curso en tan breve tiempo se resuelve integrando actividades extra clase a través de la plataforma NEO LMS, compuesta de 10 horas prácticas dentro de ella.

Esta situación inicial o restricciones para la impartición del curso no son las únicas, sino también se consideran las características de las y los estudiantes, los cuales se asume tienen conocimientos previos equivalentes al nivel A1 de inglés. Adicionalmente, ellas y ellos cuentan con conocimientos básicos de computación, además de saberes básicos de la paquetería Microsoft Office corriendo sobre Windows, así como también conocen algunas plataformas educativas virtuales como Duolingo, Google Classroom y Kahoot, lo que permite que no se les hará tan difícil familiarizarse con el curso de inglés VI.

Así que lo que se ha realizado en este trabajo está orientado hacia un curso extracurricular intensivo, ya que se cuenta con pocas horas para impartirlo. Tomando en cuenta esto, el programa de inglés 6 contiene 3 unidades, las cuales se han diseñado tomando en cuenta una estrategia metodológica adecuada, tal como se comenta en el cuerpo del documento.

Esta estrategia metodológica define unidades didácticas multimediales buscando promover la interactividad en el proceso de aprendizaje de los temas del idioma inglés correspondientes a este curso intensivo. Por supuesto, la implantación de la estrategia metodológica hace un uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación, buscando con ello incrementar el nivel de motivación y actitud de las y los estudiantes, tomando en cuenta estímulos y respuestas multisensoriales.

El programa de estudios inglés 6 contiene 3 unidades las cuales han sido diseñadas sobre los paradigmas del conductismo y del enfoque basado en competencias ya que dichos temas tienen su objetivo general, con 10 horas prácticas (actividades extra clase en plataforma NEO LMS) y 10 teóricas (frente a grupo) dando un total de 20 horas de clase en todo el año contando con las horas de la aplicación de evaluaciones. Cabe mencionar que en la secuencia didáctica las actividades poseen un inicio, desarrollo y cierre. Cabe mencionar que de igual manera se desarrollaron los medios, materiales didácticos, estrategias de enseñanza, técnicas de enseñanza, estrategias de aprendizaje y evidencias de aprendizaje.

Este es un curso extracurricular intensivo ya que se cuenta con pocas horas para impartirlo, por las actividades extras que hay de excursiones, festivales, comisiones de los docentes, juntas de padres de familia y las reuniones de cetes, es por todo lo anterior mencionado la carencia de horas de este curso.

Las competencias que generara es el saber, saber hacer y el ser, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Esta investigación tuvo la intención de aplicar el uso de las unidades didácticas multimediales que a través de ella se buscara promover la interactividad en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, es allí donde las unidades didácticas multimediales entraron a jugar un papel primordial para el mejoramiento en los procesos de aprendizaje.

Esto a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso educativo con la novedad de que se hiciera posible que los y las estudiantes aumenten su grado de motivación y faciliten su aprendizaje, a través de distintas estrategias y estilos de aprendizaje por la variedad de estímulos y respuestas multisensoriales (AGUDELO, GARAY, & MORALES, 2009). Entonces, la estrategia didáctica es la guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes (Isabel, Recalde Meneses, & Luna, 2015).

En este trabajo, el DI Dick and Carey se eligió en base al análisis que se hizo de acuerdo al perfil del estudiante cuyo nivel académico es de sexto año de primaria. Cabe mencionar que con el cuestionario que se elaboró a través de Google forms, se aplicó a los y las estudiantes con el fin de recolectar la información necesaria para fundamentar y hacer el análisis FODA, también se consideraron los tipos de aprendizaje que tienen los alumnos, los cuales se encontraron que son auditivo, comprensión, lectura y escritura, y se determinó que una de las teorías del aprendizaje que mayor predomina son estos tipos es la del conductismo, inicialmente propuesta por Frederick Burrough Skinner a mediados del siglo XX (Kort, 1991). La relación que guardan estos tipos de aprendizaje con el conductismo es que a través de lecturas, escrituras, audios y actividades orales se pueden complementar incentivos hacia los estudiantes que satisfagan exitosamente las actividades solicitadas. Tomando en cuenta todo lo anterior, se hizo una revisión cuasi – exhaustiva de algunos modelos de diseño instruccional que tomen en cuenta la teoría del aprendizaje seleccionada y con base también en los tipos de aprendizaje. Bajo este esquema, se encontró que el modelo de diseño instruccional denominado Dick & Carey es el más apropiado para implementar la instrucción. Cabe mencionar que en el desarrollo de este DI se toman también en cuenta los 9 eventos de Gagné. De igual manera este modelo establece 3 objetivos de aprendizaje por cada unidad basados en la taxonomía de Bloom el cual cuenta con evaluaciones sumativas al finalizar la instrucción. Es importante decir que el diseñador que ocupe en este modelo deberá identificar las competencias y habilidades que el alumno debe dominar y a continuación seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional para su presentación. El punto de partida de este modelo es la identificación de metas e instrucciones, se basa en el establecimiento de objetivos de aprendizaje concretos basados en la taxonomía de Bloom. También se cuenta con evaluaciones sumativas al finalizar la instrucción. En el curso están desarrollados los medios, materiales didácticos, estrategias de enseñanza, técnicas de enseñanza, estrategias de aprendizaje y evidencias de aprendizaje. Cabe decir que son parte del proceso educativo de los estudiantes, en base a sus proyecciones los cuales permiten el desarrollo de un tema. Algunos autores afirman “Entendemos medio didáctico como cualquier recurso o material que el docente prevea emplear en el diseño o desarrollo”

(Verónica & Morla González , MATERIAL DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, 2019). Mientras que (Morales, 2012) define al recurso didáctico como conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje los cuales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía.

Finalmente se concluye que el proyecto terminal, denominado “Diseño Instruccional orientado para Organizar y Motivar la Enseñanza - Aprendizaje del Inglés”, tuvo gran impacto gracias a la implementación de un diseño instruccional basado en el modelo Dick and Carey además de la incorporación de una plataforma virtual llamada NEO LMS considerando los objetivos de aprendizaje, estrategia didáctica y sus respectivas evaluaciones de la primera sección que se trabajó con las y los alumnos. Así mismo para validar este curso se hizo a través del método de D. Kirkpatrick bajo los criterios de evaluación de éste, además de que también se utilizó la escala de Likert y la taxonomía de Bloom para ver el resultado del diseño del curso en general, el cual fue satisfactorio y se logró alcanzar el nivel A2 de la lengua inglesa.

## **6.1. Trabajos Futuros**

Durante el curso se detectaron algunos problemas administrativos como lo es un laboratorio equipado para trabajar en la plataforma con más tiempo. Así como también la falta de saberes previos de manejar las plataformas virtuales, aunque anteriormente se mencionó que existió una guía para el uso de este SGA, tuvieron algunas complicaciones a la hora de instalarlo. Por ello se pretende dar más cursos de plataformas educativas virtuales para que los usuarios se vayan familiarizando con estas.



## Apéndices

### A. Evidencias fotográficas

En este apartado se adjuntan las evidencias y fotografías del curso virtual y presencial con un grupo de 19 estudiantes conformado por 7 mujeres y 12 hombres, el cual fue impartido en la Escuela Primaria Cuauhtémoc, tomadas por un oyente en la ciudad de Ixmiquilpan Hgo.



Figura 73. Anexo de foto en clase presencial 1.



Figura 74. Anexo de foto en clase presencial 2.

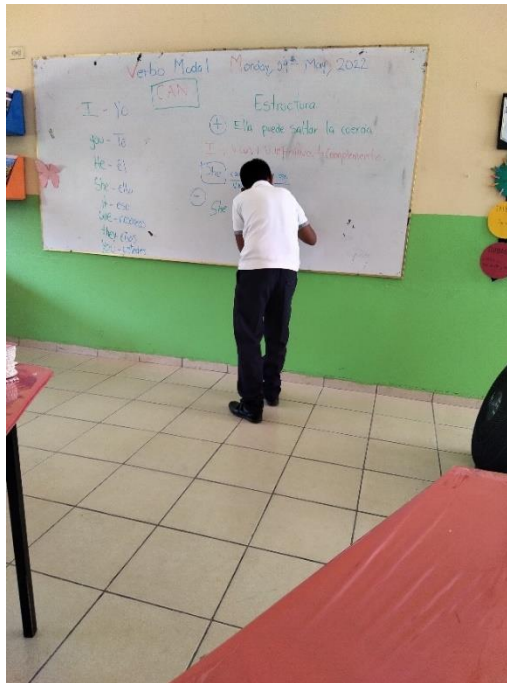


Figura 75. Anexo de foto en clase presencial 3.

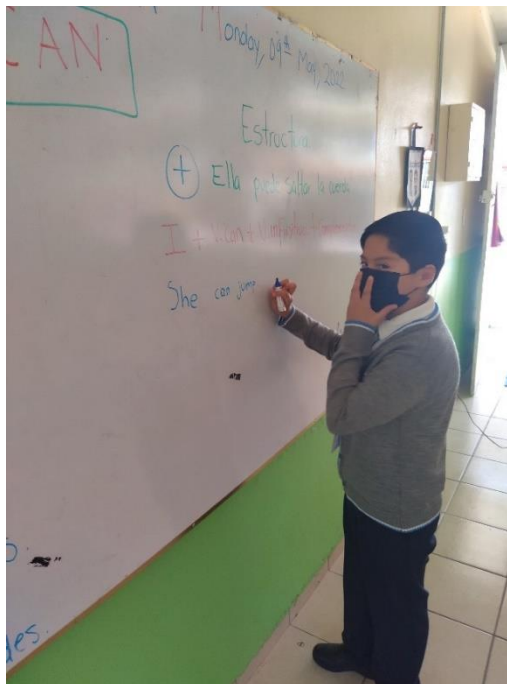


Figura 76. Anexo de foto en clase presencial 4.



Figura 77. Anexo de foto en clase presencial 5.



Figura 78. Anexo de foto en clase presencial 6.

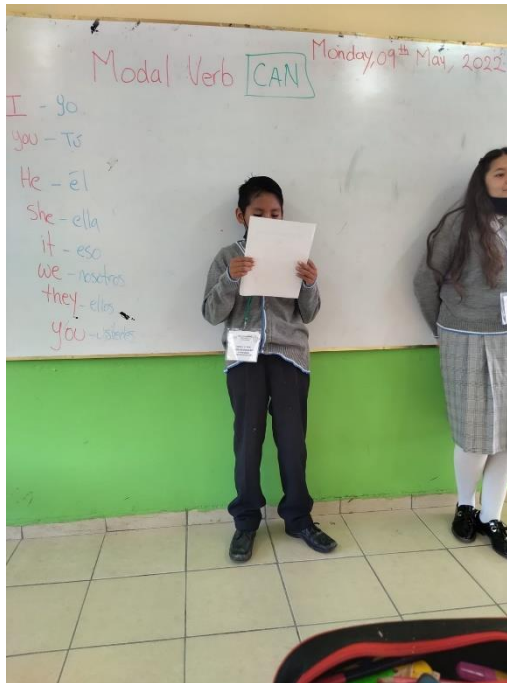


Figura 79. Anexo de foto en clase presencial 7.

En esta figura 80, se observan dos alumnas de una edad de 10 y 11 años, que actualmente se encuentran cursando el sexto año de primaria.



Figura 80. Anexo de foto en clase presencial 8.

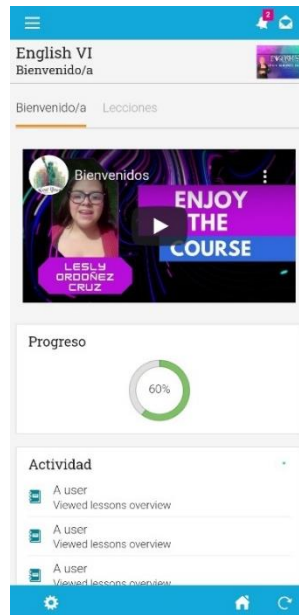


Figura 81. Anexo de foto de video de bienvenida a la clase en línea.



Figura 82. Anexo de foto de actividad en clase en línea con Google Forms.

Grabación baremo	<a href="#">Editar</a>   <a href="#">No utilizar baremo</a>   <a href="#">Copiar a la biblioteca</a>					
Criterio	Pts	Escala de calificaciones				
<b>Pronunciación</b> Es la transmisión del mensaje oral, de forma que facilite o dificulte al oyente el reconocimiento de las palabras.	50	0 Pésimo No se entregó trabajo.	20 Malo Errores permanentes en la pronunciación de las palabras del poema.	30 Regular Pronuncia las palabras del poema, aceptándose tres errores.	40 Bueno Pronuncia las palabras del poema, aceptándose dos errores.	50 Excelente Pronuncia correctamente las palabras del poema.
<b>Expresión</b> Es la capacidad comunicativa que abarca un dominio del léxico y la gramática de la lengua meta.	50	0 Pésimo No se entregó trabajo.	20 Malo Deficiente entonación y declamación del poema.	30 Regular No pronuncia con énfasis palabras importantes, en la entonación presenta dificultades. La declamación es deficiente.	40 Bueno Pronuncia con énfasis palabras importantes, en la entonación presenta dificultades en la declamación del poema.	50 Excelente Pronuncia con énfasis palabras importantes. Considera los signos de expresión, dando una entonación correcta a la declamación del poema.

Figura 83. Anexo de rubrica para evaluar la lectura del poema.



Figura 84. Anexo de foto de actividad en clase en línea de grabación de video o audio de la lectura del poema.



Figura 85. Anexo de foto de diploma otorgado a los alumnos.



Figura 86. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 1.



Figura 87. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 2.



Figura 88. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 3.



Figura 89. Anexo de foto de alumnos con diploma otorgado 4.





Figura 90. ¿qué título?

## B. Cuestionario

Se elaboró un cuestionario en Google forms, dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Primaria Cuauhtémoc, con la intención de recolectar información acerca de que, si cuentan con internet y computadoras en sus casas o institución, también se les hicieron preguntas para saber si les guaria que sus clases fueran impartidas por medio de las plataformas educativas y si conocían algunas de ellas como se les mostro en el ejemplo en dicho cuestionario.

**CUESTIONARIO**

Lee detenidamente y responde a tu consideración las siguientes preguntas.

leslyordonez.0493@gmail.com (no se comparten)  
Cambiar cuenta

\*Obligatorio

1.-¿Tienes conocimientos acerca de las TIC? \*



a) Mucho

2.-¿Se te dificulta el curso de la materia de inglés en la forma en la que se les ofrece? Si / No ¿Por qué? \*



3.- ¿Utilizan materiales como videos, presentaciones electrónicas durante la clase sí/ no?



- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas ocasiones

4.- ¿Si, utilizan materiales durante la clase consideras que te ayudan a aprender mejor? Si/ No ¿Por qué? \*



Tu respuesta

5.- ¿En la forma como te enseñan si estás aprendiendo?



5.- ¿En la forma como te enseñan si estás aprendiendo?



- a) Mucho
- b) Poco
- c) Regular
- d) Nunca

6.- ¿Para el desarrollo de tu curso de inglés te basas en un libro, guía o cuaderno de trabajo? \*



- Si
- No

7.- ¿Tu curso de inglés lo consideras entretenido? Si / No ¿Por qué? \*



Tu respuesta

8.- ¿Actualmente utilizas una plataforma para tu curso de inglés? Si / No ¿Cuál? \*



Tu respuesta

9.- ¿Conoces algunas plataformas educativas, como las que se muestran en la imagen? \*



- Si
- No

10.- ¿Te gustaría que tu curso estuviera en una plataforma educativa? \*



- a) Mucho
- b) Poco
- c) Regular
- d) Nunca

11.- ¿Sabes utilizar una computadora? \*



- Mucho
- Regular
- Poco

12.- ¿Usas computadora o celular en casa? \*



- a) Mucho
- b) Poco
- c) Regular
- d) Nunca

13.- ¿En la escuela donde estudias cuentan con laboratorio de cómputo? \*



- Si
- No

14.- ¿Utilizas para tus tareas algún programa para desarrollarlas? ¿Cuál? \*



Tu respuesta

15.-¿Las tareas que realizas te apoyas con algunos programas como Power Point, Word u otras? ¿Cuál? \*



16.-¿Cuentan con internet en la escuela para realizar sus actividades escolares? \*



- Si
- No

17.-¿Tus papas o tú cuentan con celular smartphone? \*



- Si
- No

## Referencias

- AGUDELO, J. M., GARAY, J., & MORALES, H. (2009). *PROPUESTA PARA EL MEJORAMIENTO DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 4B*. Obtenido de PROPUESTA PARA EL MEJORAMIENTO DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 4B:  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/10095/TESIS.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Alessandra, M. M., & Verastegui Vives, K. d. (2021). *La plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de La plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje:  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18715/MEDINA\\_ROMERO\\_VERASTEGUI\\_VIVES.pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18715/MEDINA_ROMERO_VERASTEGUI_VIVES.pdf?sequence=1)
- Allende. (6 de 6 de 2021). *Genially*. Obtenido de Genially: <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacer-presentaciones-interactivas/>
- Alonso, M. A., Castillo, I., Martínez, V., & Muñoz, Y. (27 de 10 de 2021). *Metodología para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje*. Obtenido de MEDOA: Metodología para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje:  
[https://www.iiis.org/CDs2013/CD2013SCI/CISCI\\_2013/PapersPdf/XA247VX.pdf](https://www.iiis.org/CDs2013/CD2013SCI/CISCI_2013/PapersPdf/XA247VX.pdf)
- Aucejo, E. (27 de 10 de 2021). *Slidesfy*. Obtenido de Slidesfy: <https://slidesfy.com/todas-las-caracteristicas-de-power-point.html>
- Belloch, C. (2013). *Diseño Instruccional*.
- Belloch, C. (2013). Diseño Instruccional. *Diseño Instruccional*, 15.
- Bleger, M. (2 de Mayo de 2021). *Crehana*. Obtenido de <https://www.crehana.com/mx/blog/disenografico/que-es-canva/>
- Bruner. (1969). <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>:  
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>
- Catino, F. L. (2015). Test psicológicos y entrevistas: usos y aplicaciones claves en el proceso de selección e integración de personas a las empresas. *Redalyc.org*, 79-90. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5608/560863081003/html/>
- Council of Europe. (2001). *COMMON EUROPEAN FRAMEWORK*. Recuperado el 26 de Junio de 2020, de <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>:  
<https://rm.coe.int/16802fc1bf>

- Crispín, e. a. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- CyL Digital. (27 de 10 de 2021). Obtenido de CyL Digital: [https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/253da2d2/1\\_qu\\_es\\_powtoon.html](https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/253da2d2/1_qu_es_powtoon.html)
- Díaz, M. d. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias*.
- Educación Digital de Calidad. (01 de 08 de 2017). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. Recuperado el 01 de Septiembre de 2021, de <https://intef.es/recursos-educativos/educacion-digital-de-calidad/>
- E-Learning Masters. (3 de octubre de 2008). Obtenido de E-Learning Masters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/10/03/modelos-diseno-instruccional/>
- Espeso, P. (8 de Julio de 2019). *Educación 3.0*. Obtenido de Líder informativo en innovación educativa : <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/>
- Ezequiel, A. E. (1985). Metodología, método y propuestas metodológicas. *Revista tendencia y Retos*, 124.
- Fischer, H., & Rodríguez, M. C. (2020). La docencia a distancia del inglés: Una experiencia didáctica. *Magister*, 92. Recuperado el 26 de Junio de 2020, de <https://www.english-4kids.com/grade6.html>
- Gómez, F. J. (s.f.). La evaluación de los estudiantes: una discusión abierta. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9.
- Gonzalez, D. M. (Junio de 2017). *Articulos Dra. Amgeles Mendoza*. Recuperado el 6 de Julio de 2020, de <http://articulosdrangeles.blogspot.com/2017/10/breve-resumen-historico-de-la-ensenanza.html>
- Hernandez, I., Recalde, J., & Luna, J. A. (2015). *Revista Latioamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 79.
- Isabel, H. A., Recalde Meneses, J., & Luna, J. (2015). Estrategia Didactica: Una Competencia Docente en la Formacion para el Mundo Laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos( Colombia)*, 73-94.
- Jiménez, M., & Roberto, B. (s.f.). *Evaluación e implantación de un modelo de evaluación*. Obtenido de Evaluación e implantación de un modelo de evaluación: [file:///C:/Users/AACyE/Documents/modelo\\_de\\_evaluacion%20KIRT%20PATRICK.pdf](file:///C:/Users/AACyE/Documents/modelo_de_evaluacion%20KIRT%20PATRICK.pdf)
- Kam, B. y. (1996). Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>
- Kort, F. (1991). *Revista Latinoamericana de Psicología. Skinner y la terapia Cognitiva*, 23(2), 2-3.
- Martinez, C. A. (4 de Diciembre de 2015). *Google sites*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/modeloseducativoscinthiaalvizo/jerrol-kemp>

- Martínez, E., Lopez, D., Escamilla, R., & Álvarez, L. M. (30 de septiembre de 2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo a la educación tradicional. *Revista de Tecnología y Educación.*, 1(1), 18.
- Morales. (2012). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje:  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext)
- Morales, P. A. (2012). *Materiales Didacticos*. Obtenido de MaTERIALES Didacticos:  
<http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/2063/TEMA%20I-Materiales%20Did%C3%A1cticos.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Pública, S. d. (2017 ). *Plan y programas de estudio*. Obtenido de Plan y Programas de Estudio:  
[https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-ingles/1LpM-Ingles\\_Digital.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-ingles/1LpM-Ingles_Digital.pdf)
- Reigeluth. (1983). Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki>
- Rivera, J. C. (Enero de 2018). *Diseño, Implentación y Evaluaciòn del Curso de Inglès 1 en entorno virtual para mejorar la Asesoría Académica de la Preparatoria Lic. Adolfo López Mateo de la UAEMéx*. Obtenido de Diseño, Implentación y Evaluaciòn del Curso de Inglès 1 en entorno virtual para mejorar la Asesoría Académica de la Preparatoria Lic. Adolfo López Mateo de la UAEMéx.:  
<http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/handle/231104/2384/Dise%C3%B1o%20Implementaci%C3%B3n%20y%20Evaluaci%C3%B3n%20del%20Curso%20de%20Ingl%C3%A9s%201%20en%20entorno%20virtual%20para%20Mejorar%20la%20Asesor%C3%ADAcad%C3%A9mica%20d>
- Román, L. (12 de Octubre de 2020). *Educación 3.0*. Obtenido de Líder informativo en educación e innovación : <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>
- Romo. (2005). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (colombia)*, 73-94.
- Salvador, I. R. (2021). *Comunicación síncronica, características, ventajas e inconvenientes*. Obtenido de Comunicación síncronica, características, ventajas e inconvenientes.:  
<https://psicologiamente.com/social/comunicacion-sincronica>
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *APRENDIZAJES CLAVE..... Para la Educacion Integral*. (E. M. Asuar, Ed.) Recuperado el 26 de Junio de 2020, de [https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-ingles/1LpM-Ingles\\_Digital.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-ingles/1LpM-Ingles_Digital.pdf)
- SEP. (2010). *Programas de estudio.Ciclo 3- Syllabus.Cycle 3.pdf*. México,D.F.: Primera edición electrónica, 2011. Obtenido de Programas de estudio.Ciclo 3- Syllabus.Cycle 3.pdf.
- SHIFT. (8 de Octubre de 2021). *Modelos de Diseño Instruccional que debe conocer*. Obtenido de <https://www.shiftelearning.com/blogshift/modelos-de-diseno-instruccional-elearning>

Verónica, P. C., & Morla González, D. E. (17 de OCTUBRE de 2019). *MATERIAL DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD*. Obtenido de MATERIAL DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD:  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4847/1/2.%20MATERIAL%20DID%C3%81CTICO%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20NI%C3%91OS.pdf>

Verónica, P. C., & Morla González, D. E. (octubre de 2019). *Material didáctico en el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años de edad*. Obtenido de Material didáctico en el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años de edad:  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4847/1/2.%20MATERIAL%20DID%C3%81CTICO%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20NI%C3%91OS.pdf>

virtual, D. a. (14 de Julio de 2021). *Recursos TIC*. Obtenido de  
[http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential\\_grid/quizlet/](http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/quizlet/)

Yisell, G. P., & Martínez Leyet Olga Lidia. (2012). Del Diseño Instruccional Al Diseño De Aprendizaje Con Aplicación. *Diseños Instruccionales*, 342-360.