



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**INSTITUTO DE CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍA**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN PARA LA  
EDUCACIÓN**

**PROYECTO TERMINAL**

**INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN LA ASIGNATURA  
DECISIONES PERSONALES, LENGUA EXTRANJERA, CASO:  
INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE AUTOMATIZACIÓN, DE LA  
ESCUELA SUPERIOR DE TIZAYUCA, UAEH**

**Para obtener el título de  
Maestra en Tecnologías de la Información para la Educación**

**PRESENTA**

L.E.L.I. Clara Mabel Algrijo Romero

Director(a)

Dra. Verónica Martínez Lazcano

Codirector(a)

M. En C. Iliana Castillo Pérez

**Comité tutorial**

**Presidente: Dra. Yira Muñoz Sánchez**

**Secretaria: Dra. Claudia Isabel Martínez Alcalá**

**Vocal: Dra. Verónica Martínez Lazcano**

**Suplente: M. en C. Iliana Castillo Pérez**

Mineral de la Reforma, Hgo., México, abril 2025



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, Hgo., a 09 de diciembre del 2024

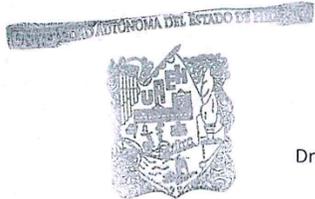
**Número de control:** ICBI-AACyE/2262/2024  
**Asunto:** Autorización de impresión de tema de tesis.

**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 "INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN LA ASIGNATURA DECISIONES PERSONALES, LENGUA EXTRANJERA, CASO: INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE AUTOMATIZACIÓN, DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TIZAYUCA, UAEH", realizado por la sustentante **ALGRIJO ROMERO CLARA MABEL**, con número de cuenta K01454, 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:

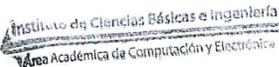
**AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN**

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"

Dra. Verónica Martínez Lazcano  
 Directora de Tesis



Dra. Yira Muñoz Sánchez  
 Dra. Claudia Isabel Martínez Alcalá  
 Dra. Verónica Martínez Lazcano  
 M. en C. Iliana Castillo Pérez

**Comité Tutorial**

Presidente	UAEH	
Secretaria	UAEH	
Vocal	UAEH	
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 09 de diciembre del 2024

Número de control: ICBI-AACyE/2263/2024

Asunto: constancia de incorporación al repositorio de tesis.

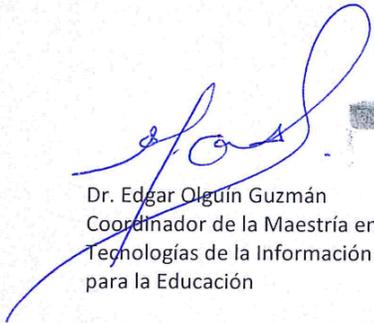
**MTRO. JORGE E. PEÑA ZEPEDA**  
**DIRECTOR DE BIBLIOTECAS Y CENTRO DE INFORMACIÓN DE LA UAEH**

Por medio del presente hago constar que la tesis en formato digital titulado: "INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN LA ASIGNATURA DECISIONES PERSONALES, LENGUA EXTRANJERA, CASO: INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE AUTOMATIZACIÓN, DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TIZAYUCA, UAEH", que presenta **ALGRIJO ROMERO CLARA MABEL**, con número de cuenta K01454, 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.

Atentamente

"Amor. Orden y Progreso"

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



  
Algrijo Romero Clara Mabel  
Autora de la Tesis



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 72 00 EXT. 40052,

40053  
OFFENDING COMMAND: aacye\_icbi@uaeh.edu.mx  
aacye\_icbi@uaeh.edu.mx



uaeh.edu.mx

*“Comienza haciendo lo que es necesario, después lo que es posible y de repente  
estarás haciendo lo imposible”  
San Francisco de Asís.*

## Dedicatoria

A todos aquellos estudiantes, colegas y futuros investigadores que encuentren en este tema de investigación un área de interés, les dedico este trabajo. Que estas páginas sirvan como inspiración y guía en su propio camino académico.

Que este Proyecto Terminal contribuya, de alguna manera, al avance del conocimiento en este campo y que motive a otros a explorar nuevos horizontes en la investigación.

## Agradecimientos

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi asesora, la Dra. Verónica Martínez Lazcano, por su invaluable orientación y apoyo durante todo el proceso de este Proyecto Terminal.

A la memoria de la Dra. † María de los Ángeles Alonso Lavernia, cuya pasión por la enseñanza y dedicación dejaron una huella imborrable en mi formación académica. Aunque ya no este físicamente con nosotros, su legado perdura en cada lección aprendida.

Agradezco también a todos los docentes de mis estudios de Maestría, con especial reconocimiento a la Dra. Ma. de Lourdes Hernández Aguilar, cuya dedicación y compromiso fueron fundamentales para mi desarrollo académico.

En memoria de la Enf. † Sonia Saula Gayosso Arias, quiero expresar mi más profundo agradecimiento por su apoyo incondicional y comprensión mientras cursaba mis estudios de maestría. Su generosidad al permitirme equilibrar el trabajo y la educación cambió mi vida de manera fundamental. Su confianza en mí me impulsó a alcanzar mis metas académicas y profesionales, y cada logro que obtengo es un testimonio de su influencia perdurable. Siempre recordaré con gratitud su liderazgo ejemplar.

A mis padres, Clara Romero Sánchez y Luis Algrijo Cedillo, cuyo amor, sacrificio y constante apoyo han sido el motor que impulsó cada paso de este camino académico. Su inquebrantable confianza en mí ha sido mi mayor inspiración. A ustedes, mi gratitud eterna.

A mi querido hermano, Luis Rey Algrijo Romero, por ser mi compañero de vida y mi más fiel aliado. Tus palabras de aliento y tu apoyo incondicional han sido un bálsamo en los momentos difíciles.

A mis amigos, en particular al Dr. Ernesto Bolaños Rodríguez, le estoy profundamente agradecida por su constante estímulo y motivación, los cuales fueron esenciales para iniciar y concluir este proyecto.

A cada persona que de alguna manera ha sido parte de este viaje, mi más sincero agradecimiento. Sus palabras de aliento y su apoyo incondicional han sido una luz en mi camino. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

Con cariño y gratitud, Clara Mabel Algrijo Romero.

## Resumen

Este proyecto plantea integrar la estrategia de aprendizaje basado en tareas, a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que permita mejorar las habilidades y conocimientos de la asignatura de Decisiones Personales. Lengua Extranjera, de los alumnos del cuarto semestre de la Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de Automatización (ITA) de la Escuela Superior de Tizayuca (ESTi), Campus perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. La finalidad de contribuir a acreditar un examen ordinario con reactivos tipo certificación Key English Test (KET), correspondiente al nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) en los cuales se constituye esta evaluación, que está basado en los estándares internacionales que aseguran la calidad de los contenidos impartidos, para favorecer directamente a disminuir el índice de reprobación en la asignatura, además, de desarrollar en los alumnos las competencias que se requieren para cumplir con dicho nivel del aprendizaje del idioma, encaminando al alumno a la obtención de una certificación inicial, y posterior a una de nivel B1 en el idioma inglés, que es requisito de titulación en este programa educativo. Es importante mencionar, que, al ser una asignatura institucional, el proyecto no solo se emplearía a este Programa Educativo, sino en otros programas de la Universidad.

Se implementa el uso de la tecnología a través de materiales educativos, elaborados mediante herramientas multimedia como son: objetos de aprendizaje, presentaciones digitales, además de guías de estudio y técnicas de evaluación de desempeño. La metodología del proyecto se basa en el diseño instruccional ADDIE, que por sus siglas en inglés está dividido en las siguientes fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, y Evaluación, dichas etapas resultan útiles, en el desarrollo de las unidades didácticas que se construyen desde el aprendizaje constructivista y significativo, haciendo uso de la Plataforma Garza de Moodle.

**Palabras clave:** Tecnologías de la Información y la Comunicación, Aprendizaje Constructivista, Aprendizaje Significativo, Objetos de Aprendizaje.

## **Abstract**

This project proposes to integrate the task-based learning strategy through the use of Information and Communication Technologies (ICT), which allows improving the skills and knowledge of the subject of Personal Choices. Foreign Language, from the students of the fourth semester of Automation Technology Engineering (ITA) in Tizayuca Higher School (ESTi), a campus belonging to the Autonomous University of the State of Hidalgo. In order to contribute to pass an ordinary exam with Key English Test (KET) certification reagents, corresponding to level A2 of the Common European Framework of Reference (CEFR) with which this evaluation is constituted, based on international standards that ensure the quality of the content taught and thereby directly reducing the failure rate of the subject, in addition to developing in students the skills required of this level of language learning, leading the student to obtain an initial certification and subsequent to it a level B1 in the English language which is a qualification requirement in this educational program. It is important to mention that being an institutional subject this project could be used not only in this Educational Program but in other programs of this university.

The use of technology is implemented through educational materials, developed using multimedia tools such as: learning objects, digital presentations, as well as study guides and performance evaluation techniques. The methodology involved in this project is based on the ADDIE instructional design, which by its acronym in English is divided into the following phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, these stages are useful in the development of teaching units promoting a creative and dynamic learning environment using the Moodle Garza Platform to integrate this didactic strategy and use the communication tools it offers, such as, among others, discussion boards and evaluation building.

**Keywords:** Information and Communication Technologies, learning objects, didactic strategies, didactic sequences, and performance evaluation techniques.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>Diagnóstico</b> .....	<b>4</b>
<b>Problemática</b> .....	<b>6</b>
Antecedentes .....	7
Solución Propuesta .....	9
Justificación .....	10
Objetivo General .....	12
Objetivos Específicos .....	13
Aportaciones .....	13
Alcances .....	14
Limitaciones .....	15
Estructura del Documento .....	16
<b>Capítulo 1. Fundamentos Teóricos y Antecedentes de la Asignatura</b> .....	<b>17</b>
1.1.1 Aprendizaje .....	17
1.1.2 Aprendizaje significativo .....	18
1.1.3 Aprendizaje colaborativo .....	18
1.1.4 Didáctica .....	18
1.1.5 Estrategias didácticas .....	19
1.1.6 Materiales didácticos .....	20
1.1.7 Tecnologías de la Información y Comunicación .....	20
1.1.8 Sistemas de Gestión de Aprendizaje .....	21
1.1.9 Diseño instruccional .....	21

1.1.10 Modelo de diseño instruccional .....	22
1.1.11 Modelo ADDIE.....	22
1.2 Marco Teórico .....	24
1.2.1 Modelo Educativo de la UAEH .....	24
1.2.2 Enfoque Natural .....	25
1.2.3 Teorías del Aprendizaje .....	26
1.2.4 El Constructivismo.....	27
1.2.5 Aprendizaje Basado en Tareas .....	28
1.2.6 Herramientas TIC usadas en la Educación .....	29
1.3 Marco Normativo.....	30
1.4 Marco contextual.....	31
1.5 Estado del Arte .....	31
<b>Capítulo 2. Estrategia Didáctica con el Uso de las Tecnologías de la Información para la Educación .....</b>	<b>37</b>
2.1 Diseño Instruccional.....	37
2.1.1 Justificación .....	38
2.1.2 Aplicación de Fases del Modelo ADDIE.....	41
2.2 Implementación en el Sistema de Gestión de Aprendizaje .....	60
2.2.1 Justificación del SGA Moodle.....	61
2.2.2 Selección de Herramientas de la Plataforma Moodle .....	62
2.2.3 Información general de la asignatura .....	64
2.2.4 Métodos de Enseñanza.....	72
2.2.5 Plan/Calendario de la Estrategia didáctica.....	73
2.2.6 Aspectos Comunicativos .....	74

2.2.7 Sistema de Evaluación.....	74
2.2.8 Bibliografía del Curso .....	81
2.2.9 Glosario .....	81
2.2.10 Definición de Roles de Participantes.....	85
2.3 Guía de Estudios .....	86
2.3.1 Guía de Estudio de la Unidad 1 .....	86
2.3.2 Guía de Estudio de la Unidad 2 .....	90
2.3.3 Guía de Estudio de la Unidad 3 .....	92
2.3.4 Guía de Estudio de la Unidad 4 .....	95
2.4 Integración de Materiales Digitales .....	96
2.5 Inventarios de Instrumentos de Evaluación .....	102
2.6 Inventario de Herramientas de la Plataforma .....	103
2.7 Ejemplificación de un Tema en la Plataforma.....	104
<b>Capítulo 3. Materiales Didácticos Digitales .....</b>	<b>108</b>
3.1 Publicaciones Digitales .....	108
3.1.1 Flipsnack .....	108
3.1.1.1 Publicación Digital Modal Verbs características técnicas .....	109
3.1.2 Calaméo .....	110
3.1.2.1 Publicación Digital Connectives características técnicas.....	111
3.1.3 ISSU .....	112
3.1.3.1 Publicación Digital Wh-questions características técnicas.....	112
3.1.3.2 Publicación Digital What can we do to stop the Global Warming? Características técnicas .....	114
3.1.3.3 Publicación digital Passive Voice características técnicas.....	115

3.1.3.4	Publicación digital English War características técnicas.....	116
3.2	Infografías .....	117
3.2.1	Easelly .....	117
3.2.1.1	Infografía Global Warming características Técnicas .....	118
3.2.1.2	Infografía Serendipity características Técnicas.....	121
3.3	Objeto de aprendizaje .....	122
3.3.1	Exelearning .....	122
3.3.1.1	Objeto de aprendizaje: Work Phone Calls Características técnicas .	123
3.3.1.2	Objeto de aprendizaje Present Perfect características técnicas .....	124
3.4	Presentaciones .....	125
3.4.1	Zoho Show .....	125
3.4.1.1	Presentación Lay it all on Me características técnicas .....	126
3.4.2	Canva .....	127
3.4.2.1	Presentación Passive Voice Present/Past características técnicas ..	127
3.4.3	Microsoft Power Point .....	129
3.4.3.1	Presentación Work Phone Calls características técnicas .....	129
3.4.4	Cuadernia .....	130
3.4.4.1	Presentación First Conditional características técnicas .....	131
3.4.5	Storyline .....	131
3.4.5.1	Presentación Ed & Ing adjectives características técnicas .....	132
3.4.6	Prezi .....	133
3.4.6.1	Presentación <i>Introduction</i> características técnicas .....	133
3.5	Videos digitales.....	134
3.5.1	Knovio .....	134

3.5.1.1 Video Present Perfect vs Past Simple características técnicas .....	134
3.5.2 Adobe Premier Pro .....	135
3.5.2.1 Video Unusual adjectives características técnicas .....	136
3.5.3 Sparkol Videoscribe .....	137
3.5.3.1 Video Phrasal Verbs características técnicas .....	137
3.5.4 Powtoon .....	138
3.5.4.1 Video Hope, Expect & Wait video características técnicas .....	139
3.6 Video tutorial .....	140
3.6.1 Camtasia .....	140
3.6.1.1 Video tutorial Moodle características técnicas .....	141
3.7 Evaluación interactiva .....	141
3.7.1 ISpring QuizMaker.....	142
3.7.1.1 Evaluación Present Perfect características técnicas.....	142
3.8 Audios .....	143
3.8.1 Adobe Audition .....	144
3.8.1.1 Cuento The Three Little Pigs características técnicas .....	144
3.8.1.2 Audios Tenses Explanation características técnicas .....	145
3.9 Instrumentos de Observación .....	146
3.9.1 How Technology has changed our life .....	146
3.9.2 Successful Interviews in English .....	147
3.9.3 Successful Interviews in English .....	148
3.9.4 “Proposal to Prevent Global Warming” .....	149
3.9.5 <i>Globalization Debate</i> .....	150
3.9.6 “Telephone Conversation” .....	151

3.9.7 “Our Wonderful Modern Windows” .....	152
3.9.8 Human Rights.....	153
<b>Capítulo 4. Validación de Materiales Didácticos .....</b>	<b>155</b>
4.1 Present Perfect Vs Past Simple .....	158
4.2 Phrasal Verbs .....	161
4.3 Unusual Adjectives .....	163
4.4 Modal Verbs .....	166
4.5 What can we do to stop the Global Warming?.....	167
4.6 Passive Voice present & past .....	170
<b>Conclusiones .....</b>	<b>173</b>
<b>Trabajos Futuros .....</b>	<b>176</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>177</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>187</b>
Anexo A .....	187
Anexo B .....	189
Anexo C .....	192
Anexo D .....	196

## ÍNDICE DE FIGURAS

### Capítulo 1. Fundamentos Teóricos y Antecedentes de la Asignatura

Figura 1. Esquema del Modelo ADDIE.....	23
---	----

### Capítulo 2. Estrategia Didáctica con el Uso de las Tecnologías de la Información para la Educación

Figura 2. Metodología de Enseñanza.....	73
Figura 3. Diagrama general de porcentajes para calificaciones por semestre.....	75
Figura 4. Pantalla Inicial Unidad I.....	105
Figura 5. Guía de estudio .....	105
Figura 6. Job Interview Infographic .....	106
Figura 7. Job Interview Concept Map.....	106
Figura 8. Concept Map Rubric.....	107
Figura 9. Envío de actividad .....	107

### Capítulo 3. Materiales Didácticos Digitales

Figura 10. Publicación Digital <i>Modal Verbs</i> .....	110
Figura 11. Publicación Digital Connectives .....	111
Figura 12. Publicación Digital Wh-questions .....	113
Figura 13. Publicación Digital What can we do to stop the Global Warming?.....	114
Figura 14. Publicación Digital Passive Voice .....	115
Figura 15. Publicación Digital English War.....	116
Figura 16. Infografía Global Warming .....	118
Figura 17. Infografía Job Interviews .....	120
Figura 18. Infografía <i>Serendipity</i> .....	121
Figura 19. Objeto de aprendizaje <i>Work Phone Calls</i> .....	123
Figura 20. Objeto de aprendizaje <i>Present Perfect</i> .....	124
Figura 21. Presentación <i>Lay it all on me</i> .....	126

Figura 22. Presentación <i>Passive Voice Present &amp; Past</i> .....	128
Figura 23. Presentación <i>Work Phone Calls</i> .....	130
Figura 24. Presentación <i>First Conditional</i> .....	131
Figura 25. Presentación: <i>ED &amp; ING adjectives</i> .....	132
Figura 26. Presentación: <i>Introduction</i> .....	133
Figura 27. Video: <i>Present Perfect vs Past Simple</i> .....	135
Figura 28. Video: <i>Unusual adjectives</i> .....	136
Figura 29. Video: <i>Phrasal Verbs</i> .....	138
Figura 30. Video: <i>Hope, Expect &amp; Wait</i> .....	139
Figura 31. Video tutorial: <i>Moodle</i> .....	141
Figura 32. Evaluación interactiva: <i>Present Perfect</i> .....	143
Figura 33. Audio: <i>The Three Little Pigs</i> .....	144
Figura 34. Audios: <i>Tenses Explanation</i> .....	145

#### **Capítulo 4. Validación de Materiales Didácticos**

Figura 35. Objetivos propuestos: <i>Present Perfect Vs Past Simple</i> .....	158
Figura 36. Claridad y nivel del contenido: <i>Present Perfect Vs Past Simple</i> .....	159
Figura 37. Objetivos de la unidad: <i>Present Perfect Vs Past Simple</i> .....	159
Figura 38. Cualidades del material: <i>Present Perfect Vs Past Simple</i> .....	160
Figura 39. Pertinencia de usar un video para: <i>Present Perfect Vs Past Simple</i> ..	160
Figura 40. Objetivos propuestos: <i>Phrasal Verbs</i> .....	161
Figura 41. Claridad y nivel del contenido: <i>Phrasal Verbs</i> .....	161
Figura 42. Objetivos de la unidad: <i>Phrasal Verbs</i> .....	162
Figura 43. Cualidades más representativas del material: <i>Phrasal Verbs</i> .....	162
Figura 44. Pertinencia de usar un video para explicar un tema: <i>Phrasal Verbs</i> ...	163
Figura 45. Objetivos propuestos: <i>Unusual Adjectives</i> .....	163
Figura 46. Claridad y nivel del contenido: <i>Unusual Adjectives</i> .....	164
Figura 47. Objetivos de la unidad: <i>Unusual Adjectives</i> .....	164
Figura 48. Cualidades más representativas del material: <i>Unusual Adjectives</i> .....	165

Figura 49. Pertinencia de usar un video para el tema: <i>Unusual Adjectives</i> .....	165
Figura 50. Objetivos propuestos: <i>Modal Verbs</i> .....	166
Figura 51. Claridad y nivel del contenido: <i>Modal Verbs</i> .....	166
Figura 52. Pertinencia de usar un video el tema: <i>Modal verbs</i> .....	167
Figura 53. Objetivos propuestos: <i>What can we do to stop the Global Warming?</i> 167	
Figura 54. Claridad y nivel del: <i>What can we do to stop Global Warming?</i> .....	168
Figura 55. Objetivos: <i>What can we do to stop Global Warming?</i> .....	168
Figura 56. Cualidades del material: <i>What can we do to stop Global Warming?</i> ..	169
Figura 57. Usar un video en el tema: <i>What can we do to stop Global Warming?</i> 169	
Figura 58. Objetivos propuestos: <i>Passive Voice: Present &amp; Past</i> .....	170
Figura 59. Claridad y nivel del contenido: <i>Passive Voice: Present &amp; Past</i> .....	170
Figura 60. Objetivos de la unidad: <i>Passive Voice: Present &amp; Past</i> .....	171
Figura 61. Cualidades del material: <i>Passive Voice: Present &amp; Past</i> .....	171
Figura 62. Usar un video para explicar un tema: <i>Passive Voice: Present &amp; Past</i>	172

### **Índice de Figuras del Anexo**

Figura 63. Escala de Cambridge .....	190
Figura 64. Ejemplo de reactivo .....	190
Figura 65. Resultados por alumno del P.E. de 4to Semestre de ITA.....	191
Figura 66. Calificaciones del examen ordinario enero - junio 2017.....	193
Figura 67. Resultados finales por alumno enero - junio 2017 .....	193
Figura 68. Calificaciones del examen ordinario enero - junio 2018.....	194
Figura 69. Resultados finales por alumno en el semestre enero - junio 2018 .....	194
Figura 70. Comparación de porcentajes de aprobación.....	195
Figura 71. Evidencia de Certificado Cambridge KET A2.....	196

## ÍNDICE DE TABLAS

### **Solución Propuesta**

Tabla 1 Distribución de unidades y lecciones del libro *Make it Real Professional* 10

### **Capítulo 1. Fundamentos Teóricos y Antecedentes de la Asignatura**

Tabla 2 Herramientas TIC .....30

### **Capítulo 2. Estrategia Didáctica con el Uso de las Tecnologías de la Información para la Educación**

Tabla 3 Comparación de Modelos Instruccionales.....39

Tabla 4 Perfil del estudiante .....43

Tabla 5 Datos generales de la Pre-guía.....47

Tabla 6 Pre-guía del Diseño Instrucciona.....48

Tabla 7 Los cinco mejores Sistemas de Gestión del Aprendizaje en 2023.....60

Tabla 8 Asignaturas de inglés en los Programas Educativos a nivel licenciatura.64

Tabla 9 Distribución de horas clase de inglés en licenciatura.....65

Tabla 10 Ubicación Curricular: ITA.....66

Tabla 11 Temario de la asignatura .....69

Tabla 12 Forma de evaluación .....76

Tabla 13 Ejemplo de calificación de un alumno en el Primer Parcial 30%.....79

Tabla 14 Ejemplo de calificación de un alumno en el Segundo Parcial 30%.....80

Tabla 15 Ejemplo de calificación de un alumno en el Tercer Parcial 40%.....80

Tabla 16 Resumen de calificación y puntaje relativo al periodo de evaluación ....81

Tabla 17 Glosario .....82

Tabla 18 Guía de Estudios de la Unidad 1 .....87

Tabla 19 Guía de Estudios de la Unidad 2 .....90

Tabla 20 Guía de Estudios de la Unidad 3 .....92

Tabla 21	Guía de Estudios de la Unidad 4 .....	95
Tabla 22	Materiales digitales .....	97
Tabla 23	Instrumentos de Evaluación .....	102
Tabla 24	Inventario de Herramientas de la Plataforma .....	103

### **Capítulo 3. Materiales Didácticos Digitales**

Tabla 25.	Rúbrica: <i>How Technology has changed our life</i> .....	147
Tabla 26	Lista de cotejo: <i>Successful Interviews in English</i> .....	148
Tabla 27	Lista de cotejo: <i>Successful Interviews in English</i> .....	149
Tabla 28	Rúbrica: <i>Proposal to Prevent Global Warming</i> .....	150
Tabla 29	Guía de Observación: <i>Globalization Debate</i> .....	151
Tabla 30	Lista de cotejo: <i>Telephone Conversation</i> .....	152
Tabla 31	Rúbrica: <i>Our Wonderful Modern Windows</i> .....	153
Tabla 32	Rúbrica: <i>Human Rights Essay</i> .....	154

### **Índice de Tablas del Anexo**

Tabla 33	Análisis FODA de la Asignatura .....	187
----------	--------------------------------------	-----

## **Introducción**

El presente proyecto de intervención educativa tiene la finalidad de integrar una estrategia didáctica de aprendizaje basado en tareas mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), dentro de la línea de aplicación de Currículum, Innovación Pedagógica y Formación, para favorecer el aprendizaje de los alumnos que cursan la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera.

La cual forma parte del contenido curricular correspondiente a cuarto semestre de la Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de Automatización (ITA) de la Escuela Superior de Tizayuca (ESTi), campus perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado del Estado (UAEH), institución que se encuentra ubicada en el municipio de Tizayuca Hidalgo.

Se pretende ofrecer una mejor adquisición del conocimiento y desarrollar las habilidades que la asignatura requiere en sus estudiantes por medio del aprendizaje basado en tareas mismo que puede ser aplicado de forma individual o colaborativa.

De manera que, el Aprendizaje Colaborativo (AC), será implementado de forma recurrente en la presente estrategia debido a su funcionalidad en las clases de inglés, ya que propician la participación integral del alumnado, porque es en “el Aprendizaje Colaborativo donde cada participante asume su propio ritmo y potencialidades, impregnando la actividad de autonomía, pero cada uno comprende la necesidad de aportar lo mejor de sí al grupo para lograr un resultado sinérgico.” (Calzadilla, 2023, p.4).

En su sentido básico, después de haber recibido instrucciones por parte del docente, los estudiantes desarrollan actividades en equipos de trabajo, donde intercambian información y/o trabajan en una tarea, hasta que todos sus miembros la comprendan y la finalicen, aprendiendo a través de la colaboración que el grupo es más que la suma de sus partes.

Por consiguiente, es en la teoría Constructivista de Vygotsky (1979), que se considera que la interacción social es importante para aprender y desarrollar

habilidades cognitivas como el razonamiento, la comprensión y el pensamiento crítico, mismos que se originan en las interacciones. Naturalmente, el Aprendizaje Colaborativo representa una oportunidad para el docente y el estudiante ya que no solo promueve el desarrollo de habilidades, sino también valores y actitudes como la están la disposición a escuchar, la tolerancia, el respeto, el orden la empatía, entre otros.

Tal como lo señalan Vaillant & Manso (2019), el aprendizaje colaborativo consiste en que cada persona resuelve una parte de la tarea para después combinar los resultados en un proyecto. Esto favorece un trabajo conjunto con roles flexibles y espontáneos que pueden cambiar según sea la situación.

Este enfoque promueve la participación activa, la planificación grupal, el reparto de responsabilidades y la colaboración entre los alumnos para construir su propio conocimiento. Estas prácticas, no solo facilitan el desarrollo de procesos de aprendizaje reflexivo y autónomo, sino que también, promueven aprendizajes más duraderos de forma dinámica e innovadora. En el contexto del aprendizaje colaborativo, los estudiantes colaboran estrechamente para crear significados enriqueciendo así el proceso de aprendizaje y promoviendo el crecimiento personal.

De manera que, el (AC) requiere la integración de materiales educativos realizados con diversas herramientas multimedia, entornos de aprendizaje y presentaciones digitales, entre otros, así como con el uso de tecnologías de la información, lo anterior haciendo uso de un Sistema de Gestión de Aprendizaje (SGA) para optimizar la adquisición de conocimiento y generar ambientes de aprendizaje que promuevan un desarrollo más integral de los estudiantes y sus múltiples capacidades.

Es importante no perder de vista que ninguno de los alumnos que cursaron anteriormente la asignatura de Decisiones Personales, consiguió calificaciones aprobatorias en el examen ordinario basado en reactivos tipo KET (Key English

Test)<sup>1</sup>, dicha asignatura se establece como la preparación para obtener el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) y es la cuarta de un bloque de seis. Es sustancial indicar que:

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación le abren las puertas al estudio de las lenguas extranjeras, como oportunidad de globalizar los horizontes de los alumnos, debido a la rapidez con la que surgen innovaciones y avances tecnológicos, es necesario mantener constantemente actualizados los conocimientos. (Martin-Laborda, 2005, p. 12)

Como expresa Algrijo (2024) la tecnología digital es fundamental en la vida cotidiana, ya que numerosas actividades dependen de su uso, como la comunicación con celulares inteligentes, las operaciones bancarias, las aplicaciones para Comoras, deportes y entrenamiento, además de su aplicación en el ámbito educativo.

Se considera que el uso de diferentes aplicaciones en las Tecnologías de la Información y Comunicación de acuerdo con Vega (2014), ofrece al alumno la posibilidad de adquirir el idioma inglés de manera similar a como aprendió su lengua materna. Inicialmente, el maestro presentará varios modelos y empleará diversos recursos para que el estudiante pueda familiarizarse con el idioma oralmente. Posteriormente, el alumno podrá comenzar a utilizar el idioma para lograr la comunicación efectiva.

Las TIC contribuyen a desarrollar las competencias necesarias en el uso y la práctica del idioma inglés, mediante los contenidos instruccionales y las estrategias educativas que promueven la mejora de cada habilidad.

---

<sup>1</sup> Se refiere a un examen que contiene reactivos de tipo Certificación KET, de la Universidad de Cambridge, Inglaterra. Con el cual se puede demostrar que se ha alcanzado el nivel A2 del MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas).

Se brinda un panorama del diseño de la estrategia didáctica, se ilustra el programa de la materia, así como antecedentes de trabajos similares a lo que se plantea. Aunado a esto se presenta un diseño instruccional basado en el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). La implementación de dicho modelo se realiza mediante un Sistema de Gestión del Aprendizaje que se desarrolla en la plataforma en línea MOODLE donde se muestra el curso estructurado con secuencias didácticas, utilizando los recursos que fueron diseñados para su aplicación.

Finalmente, se dan a conocer los resultados obtenidos durante la implementación de la estrategia didáctica y sus objetivos alcanzados.

## **Diagnóstico**

La estrategia se abordó en la asignatura de Decisiones Personales. Lengua Extranjera<sup>2</sup> correspondiente a la Ingeniería en Tecnologías de Automatización<sup>3</sup> de la Escuela Superior de Tizayuca de la UAEH, la cual se encuentra localizada en el Municipio de Tizayuca, Hidalgo.

De acuerdo con el Sistema Institucional de Planeación (UAEH, 2023), la matrícula de los estudiantes es de 1744 (775 hombres y 969 mujeres), de los cuales 120 se encuentran cursando la Ingeniería en Automatización Industrial, programa educativo del rediseño en el cual los diferentes semestres de la misma y específicamente, 11 en la asignatura de Decisiones Personales. Lengua Extranjera, así como 95 docentes por asignatura y 20 docentes de tiempo completo con funciones administrativas y académicas y solo una profesora es la que imparte la asignatura en cuestión.

---

<sup>2</sup>En el rediseño del Programa Educativo la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera no fue modificada por ser una asignatura institucional, por ende, esta estrategia también puede ser utilizada en el programa de rediseño.

<sup>3</sup>El presente proyecto corresponde a la Licenciatura en Ingeniería en Automatización, el rediseño del programa se llevó a cabo en el año 2017 e inició sus operaciones en enero de 2018, sin embargo, este proyecto se aplica en el programa en liquidación por el semestre al que corresponde.

Para evaluar la situación de la estrategia didáctica, se lleva a cabo un análisis FODA, que, de acuerdo con Ramírez (2009), examina las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del proyecto ver Anexo A.

Según el análisis FODA, se pueden identificar fortalezas que, conforme a Ramírez (2009), son aspectos en los que la organización sobresale, reflejando elementos que, bajo su control, mantienen un alto grado de eficacia. Esto resulta en ventajas y beneficios actuales, con posibilidades atractivas para el futuro.

Dentro de las fortalezas orientadas a la asignatura se encuentran el poseer un programa de estudios y un libro de trabajo, desarrollados por especialistas en el idioma. También se destaca el acceso a dispositivos electrónicos y laboratorios de cómputo por parte del docente y los alumnos y el contar con plataformas de trabajo y de registro de calificaciones propias de la institución.

Dentro de las oportunidades que según Ramírez (2009), son todas las condiciones del entorno que tienen el potencial de ser favorables para la organización y que pueden implicar cambios o tendencias, se encuentra la amplia variedad de plataformas y software educativos para la creación de material didáctico que pueden impulsar a los alumnos a obtener un aprendizaje más significativo.

Por otro lado, debilidad se refiere a una deficiencia o carencia dentro de la organización, donde hay niveles bajos de desempeño y, por lo tanto, representa una vulnerabilidad

Luego de realizar el análisis se identifican las siguientes debilidades de acuerdo con Flores (2017), el índice de reprobación en la asignatura entre el 16 y 32% y, así como un índice de deserción escolar del 10.13%. Además, “ninguno alumno consiguió una calificación aprobatoria para el examen ordinario es decir el 0% de los alumnos han conseguido pasar el examen ordinario con preguntas de tipo certificación Ket” (Gayosso & Benitez, 2017).

Por último, “las amenazas son factores del entorno que resultan en circunstancias adversas que ponen en riesgo el alcanzar los objetivos establecidos” (Ramírez,

2009, p. 56). Luego de realizar el análisis se identifican las siguientes amenazas: el avance acelerado de las TIC que pueden propiciar obsolescencia en un corto tiempo del software utilizado para el diseño de los materiales educativos

Sobre el resultado del análisis FODA se puede concluir que, la asignatura es apropiada para poder implementar un diseño instruccional mediado por las TIC y estrategias instruccionales para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

En este contexto, el aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica atenderá la problemática identificada dentro de las debilidades como el 0% de los alumnos ha obtenido calificaciones superiores al mínimo aprobatorio en la evaluación ordinaria con el instrumento de evaluación tipo certificación KET de nivel A2 debido a la alta relevancia que tiene, que los alumnos demuestren tener las habilidades de que este nivel avala.

## **Problemática**

Mediante el análisis de los datos recopilados en Gayosso (2016), ver Anexo B, los alumnos de 4to semestre de la Ingeniería en Tecnologías de Automatización que cursaron la asignatura de Decisiones Personales Lengua Extranjera, al ser evaluados en la evaluación del examen ordinario con instrumentos de evaluación estandarizados, es decir, con reactivos tipo certificación<sup>4</sup> KET,<sup>5</sup> se determinó que los alumnos no poseen el nivel de conocimiento necesario, dado que el 0% de los alumnos obtuvieron calificaciones por arriba del mínimo aprobatorio: 7, repercutiendo directamente en la calificación final de la evaluación ordinaria y por ende aumenta la probabilidad de reprobar la asignatura.

---

<sup>4</sup> El cuerpo colegiado de la Academia de Lenguas Extranjeras de la ESTi determinó (desde enero 2017) que los exámenes ordinarios deberán contener reactivos tipo certificación en los semestres cuarto (A2), sexto (B1) y octavo (B2), esto con el objetivo de desarrollar en los alumnos las competencias del idioma y para que estén mejor preparados al presentar una certificación ya que para muchos P.E. de licenciatura es requisito de titulación pasar una certificación.

<sup>5</sup> De acuerdo con Cambridge (2019) el examen KET es un título reconocido internacionalmente que mide las fortalezas y debilidades en el uso del inglés a nivel básico, tanto escrito como hablado. Acredita la capacidad para comunicarse en inglés en situaciones sencillas. El KET corresponde al nivel A2 del Marco común de referencia de lenguas europeas.

Es por esto, por lo que, el presente proyecto se enfoca en minimizar dicha problemática debido a que es de vital importancia para el alumnado desarrollar las competencias y habilidades que el nivel A2 del MCER<sup>6</sup> requiere. Además de que si se obtiene una calificación aprobatoria en un examen tipo certificación KET, el alumno empezará a poseer las bases para pasar una certificación internacional y así ser un mejor candidato para movilidad nacional o internacional, además de obtener un mejor perfil profesional.

A pesar de que el Centro de Lenguas (CEL) de la UAEH provee al docente y al alumnado con un programa de asignatura y un libro de trabajo físico en el cual se desarrollan los tópicos y competencias de la asignatura, el desempeño en el aprendizaje de los alumnos se ve disminuido por la falta de inclusión de otros materiales didácticos que hagan uso de las herramientas tecnológicas actuales para su difusión y evaluación, si son “adecuadamente empleadas podrían lograr un rendimiento académico óptimo” (Bautista, 2014, p.193)

Después de lo anteriormente analizado, se hace el siguiente cuestionamiento: ¿Con un ambiente de aprendizaje apoyado en las TIC para hacer uso de la estrategia de aprendizaje basado en tareas, se podrá mejorar el índice de aprobación del curso Decisiones Personales Lengua Extranjera?, y, en consecuencia, ¿lograrán los alumnos aprobar la evaluación tipo certificación KET de nivel A2?

### **Antecedentes**

Mediante la investigación documental realizada tanto en fuentes impresas como digitales se puede constatar que, en la Escuela Superior de Tizayuca, se han desarrollado diversos materiales y estudios para el desarrollo de habilidades de comunicación en el idioma inglés, siendo más específicos en la Licenciatura en Turismo; más no ha sido creada una aplicación de esta naturaleza como la que en

---

<sup>6</sup> El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que precisa la competencia lingüística en una lengua, definiendo el nivel A2 como: la capacidad que tiene el candidato para procesar información sencilla y directa y comenzar a expresarse en contextos conocidos.

este proyecto se propone, específicamente en la Ingeniería en Tecnologías de Automatización.

En el año 2016, se llevó a cabo un proyecto de intervención educativa en las instalaciones de la Escuela Superior de Tizayuca para los alumnos que cursaban el cuarto semestre en periodo intersemestral diciembre 2015 enero 2016 de la materia de inglés IV, el cual se titula *Diseño, desarrollo e instrumentación de un curso en línea sustentado en la implementación de TIC para mejorar la adquisición de competencias de la lengua inglesa, en apoyo a las clases presenciales.*

Este proyecto se diseñó e implementó en un curso en línea apoyado de las TIC en la plataforma educativa *Blackboard*, orientado a complementar los contenidos del programa temático del curso intersemestral y reforzar las habilidades de gramática y expresión escrita y que, al evaluar el desempeño de este curso, se mostró que en comparación con alumnos que no lo tomaron, las competencias y el aprendizaje obtenido, mejoró (Gayosso, 2016).

Dado que, para iniciar este proyecto los alumnos participantes resolvieron una prueba diagnóstica pre-intervención (de entrada), demostrando un promedio grupal de 4.29 de calificación. Posteriormente, la misma prueba fue evaluada post-intervención (de salida) por los participantes obteniendo un promedio grupal de 5.13 de calificación y un incremento en las calificaciones del 19.58%.

Además de lo anteriormente mencionado, se tiene como antecedente general para todos los programas educativos ofertados en esta institución, la aplicación de la evaluación ordinaria<sup>7</sup> mediante un Sistema de Gestión de Aprendizaje a partir del semestre enero-junio 2017, orientada a y dirigida a todos los alumnos que cursan las asignaturas de Inglés ya sea nivel licenciatura o bachillerato. Esta aplicación fue llevada a cabo utilizando inicialmente el SGA *Blackboard* y a partir del año 2018 a la fecha, se ha administrado en la Plataforma Garza de Moodle, esto con el objetivo de poder determinar si los alumnos han alcanzado el nivel A2 del MCER y

---

<sup>7</sup> Cabe señalar que la evaluación de las asignaturas se lleva a cabo mediante tres evaluaciones, dos correspondientes a evaluaciones parciales y la tercera considerada final u ordinaria.

encaminarlos a elevar el nivel del idioma, afín de fomentar su importancia para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Cabe mencionar que para el presente proyecto los reactivos presentados en el examen de la evaluación ordinaria tienen características de la Certificación KET de *Cambridge*, ya que esta es la certificación que se enfoca en medir las fortalezas y debilidades en el uso del idioma inglés en un nivel A2 correspondiente a la asignatura en cuestión. Ahora bien, a partir del semestre enero-junio 2022, el Centro de Lenguas de la UAEH, determinó que todos los exámenes de nivel licenciatura y nivel bachillerato tendrán reactivos tipo certificación TOEFL (ITP)<sup>8</sup> para las tres evaluaciones: primer parcial, segundo parcial y la evaluación ordinaria debido a que esta Certificación es más accesible económicamente.

Ahora bien, para el nivel licenciatura, la asignatura de Inglés se cursa durante seis semestres siendo, Decisiones Personales Lengua Extranjera, la cuarta a cursar, teniendo como asignatura precedente Logros y Experiencia Lengua Extranjera y como subsiguiente la de Causa y Efecto Lengua Extranjera, cada una, cuentan con un libro de trabajo y para el caso específico de Decisiones Personales Lengua Extranjera el título del libro es *Make it Real Professional* cuyo contenido está dividido en cuatro unidades de trabajo que contienen 3 lecciones, las cuales que se distribuyen como se observa en la Tabla 1.

### **Solución Propuesta**

Debido a lo anteriormente presentado este proyecto ostenta integrar el aprendizaje colaborativo como una estrategia didáctica basada en las Tecnologías de la Información para la Comunicación aplicable para la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera correspondiente al nivel A2 (igual a A2.2 como lo establece el libro de texto correspondiente), para mejorar el aprendizaje y las habilidades de lectura, escritura, auditiva y oral en los estudiantes de cuarto

---

<sup>8</sup> El examen TOEFL, (Test of English as a Foreign Language) ITP (Institutional Testing Program). Es un examen escrito que mide el dominio del idioma inglés en niveles intermedio y avanzado. El examen utiliza contenido académico dividido en tres secciones; Comprensión auditiva, Escritura y Comprensión lectora.

semestre del Programa Educativo de la Licenciatura en Ingeniería de Tecnologías de Automatización de la Escuela Superior de Tizayuca campus perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, para ello se plantea:

- Reforzar el diseño didáctico del curso haciendo uso de herramientas tecnológicas, software de uso libre y un entorno virtual de aprendizaje, incorporando las TIC como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera.
- Potenciar el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma utilizando un diseño instruccional con estrategias didácticas y el desarrollo de materiales educativos digitales, como lo son, audios, videos, objetos de aprendizaje y presentaciones digitales, entre otros.
- Promover la interactividad y propiciando aprendizajes significativos que contribuyan a la mejora de los indicadores de la evaluación interna correspondiente al nivel A2, conforme a las unidades de trabajo que se muestran en la a continuación:

Tabla 1  
Distribución de unidades y lecciones del libro *Make it Real Professional*

Unidad	Lecciones	Evaluación
<i>Unit 1 Communication</i>	1.1 <i>Communication and Technology</i> 1.2 <i>Communicating Effectively</i> 1.3 <i>Making it Real</i>	Primer parcial
<i>Unit 2 Possible Futures</i>	2.1 <i>Looking Ahead</i> 2.2 <i>Opinions</i> 2.3 <i>Making it Real</i>	Segundo Parcial
<i>Unit 3 Human Creativity</i>	3.1 <i>Inventions and Inventors</i> 3.2 <i>Developing Civilization</i> 3.3 <i>Making it Real</i>	Tercer Parcial
<i>Unit 4 A World of Knowledge</i>	4.1 <i>Sciences</i> 4.2 <i>Cultures</i> 4.3 <i>Making it Real</i>	Tercer Parcial

Nota. Adaptado de Davis et al. (2016).

## Justificación

El presente proyecto tiene como objetivo inicial, implementar el aprendizaje colaborativo, integrando el uso de la tecnología al proceso educativo, a través de

las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), así como el empleo del diseño instruccional para reforzar los conocimientos, y el desarrollo de las habilidades de los estudiantes de la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera del cuarto semestre de la Ingeniería en Tecnologías de Automatización de la ESTi debido a que, tras llevar a cabo el diagnóstico de este proyecto se determinó que dichos alumnos no están desarrollando las competencias y habilidades que la asignatura pretende formar.

Además, de no acercarse a los niveles mínimos requeridos para su certificación, debido a que obtienen puntajes bajos en una prueba de evaluación tipo certificación KET, misma que es elaborada por personal del Centro de Lenguas, organismo que regula el Programa Institucional de Lenguas (PIL) el cual es el eje central para el manejo de los diferentes idiomas en todos los programas educativos de la UAEH, dicha prueba es entregada al presidente de la Academia del (PIL) de cada institución para distribuirla con los docentes que imparten esta asignatura para la implementación y evaluación del examen ordinario.

Es de suma importancia el abordaje de esta problemática implementando estrategias didácticas debido a la necesidad de cumplir con los objetivos de aprendizaje planeados, además de fomentar un aprendizaje que atienda las necesidades específicas de los estudiantes de este curso para desarrollar en ellos las competencias requeridas por el nivel A2, lo cual repercute en una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera que, la presente estrategia será integrada mediante el uso de un Sistema de Gestión de Aprendizaje empleado por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; que entre sus características más destacables están que es de libre acceso, gratuita y en línea misma que es denominada *Plataforma Garza*, la cual se basa en Moodle.

Asimismo, promueve mecanismos que permiten integrar la interactividad que proporcionan las Tecnologías de la Información y Comunicación, permitiendo aplicar herramientas, que facilitan la construcción de material didáctico y la

elaboración de elementos multimedia como lo son audios, videos, presentaciones digitales, infografías entre otras.

Además de reforzar el aprendizaje de los estudiantes, dado a que permite interacción con diversos contenidos, bajo diferentes formatos los cuales inciden de manera favorable en la comprensión, operatividad y aplicabilidad de conceptos, ya que se incluyen secuencias didácticas para el desarrollo de las sesiones de clase donde los alumnos demostrarán un mejor desempeño en el desarrollo de las habilidades tras realizar las tareas asignadas en cada actividad.

Por otro lado, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, favorece la creación de un nuevo espacio de formación para el docente, donde los materiales creados pueden interactuar y retroalimentar la formación y operación de los estudiantes con los contenido, lo que constituye una oportunidad invaluable en el desarrollo del aprendizaje, así como la aplicación en un ambiente real, con situaciones cotidianas donde se emplean las diferentes áreas del conocimiento, apoyadas sobre los medios tecnológicos.

El presente proyecto de intervención educativa es factible de realizar debido a que la escuela cuenta con infraestructura y herramientas para su implementación, tales como, un laboratorio de cómputo equipado y con acceso a Internet, aulas equipadas para hacer uso de las TIC, además se cuenta con la alta penetración en el uso de dispositivos móviles (Smartphone y Tablet) por parte de los alumnos capaces de manipular materiales compatibles a través de ellos.

En la planta docente de la academia de Lenguas Extranjeras, el 100% de los docentes, ha recibido cursos sobre uso y aplicación de las TIC por parte de la Dirección de Superación Académica de la UAEH. Como punto a resaltar se tiene el acceso tanto para el alumnado como los docentes a la plataforma Garza, facilitando la convivencia con el esquema de trabajo propuesto en el presente estudio.

### **Objetivo General**

Implementar la estrategia didáctica de aprendizaje basado en tareas mediante el modelo ADDIE, incorporando las Tecnologías de la Información y Comunicación en

la asignatura Decisiones Personales Lengua Extranjera a nivel superior a través del Sistema de Gestión de Aprendizaje, Plataforma Garza de Moodle para reforzar las sesiones áulicas que conlleven a la mejora del aprendizaje.

### **Objetivos Específicos**

1. Elaborar el diseño instruccional del curso de Decisiones Personales Lengua Extranjera incorporando las TIC e implementarlo en la plataforma Garza para reforzar el desarrollo de las habilidades de comprensión auditiva, comprensión lectora, producción escritura y producción oral.
2. Diseñar y desarrollar materiales educativos digitales a través de software de uso libre que propicien interactividad y contribuyan al logro de aprendizajes significativos.
3. Implementar el curso de Decisiones Personales Lengua Extranjera haciendo uso de la Plataforma Moodle y evaluarlo para identificar oportunidades de mejora.
4. Aplicar el modelo ADDIE, mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para la planificación de la estrategia didáctica.
5. Integrar la presente estrategia didáctica basada en las tecnologías de la plataforma Garza de Moodle con la finalidad de apoyar al estudiante y al profesor con en el seguimiento y planeación de actividades.
6. Evaluar la funcionalidad de la estrategia, a través de una comparación entre los resultados obtenidos cuando la estrategia aún no era implementada y cuando la estrategia se implementó.

### **Aportaciones**

La presente estrategia didáctica añade diferentes ventajas, entre ellas destaca el aporte metodológico para la planeación de clase, así como el enfoque pedagógico de las actividades propuestas, con el propósito de fomentar el aprendizaje

colaborativo, en el cual se busca que el alumno recopile, esquematice, seleccione y cree relaciones entre la nueva información y los conocimientos previos que posee.

Otra aportación consiste en la presentación de los contenidos a través de formatos variados, empleando las TIC en el desarrollo de herramientas multimedia, mediante la creación de material didáctico como lo son videos, presentaciones digitales, infografías, entre otros. Las cuales facilitarán el proceso de enseñanza al captar la atención del estudiante, ya que, al conocer las opciones disponibles en el proyecto, se estimulará la creatividad en el estudiante.

Así mismo, impacta en el aprovechamiento de los recursos tecnológicos de la institución, debido a que a que la estrategia didáctica se ha implementado con actividades de inicio, desarrollo y cierre, utilizando también técnicas de evaluaciones como son: listas de cotejo, escalas de rango, y rúbricas integrándose a través de un Sistema de Gestión de Aprendizaje llamado *Plataforma Garza de Moodle*, la cual se puede acceder de manera libre y gratuitamente desde dispositivos personales, para trabajar en las diferentes tareas y contenidos facilitando la participación autónoma y colaborativa entre los estudiantes y el docente en el desarrollo de las actividades, dirigidas a desarrollar competencias.

Por consiguiente, la trascendencia de esta propuesta radica en que, debido a la diversidad en la forma de presentar las actividades, los contenidos, los formatos y al uso de elementos tecnológicos resulta motivante para el alumnado el aprendizaje de una segunda lengua, incluso cuando en el grupo, existan estilos de aprendizaje diferentes, que de acuerdo con Alvarado, (2023) se refieren a las características mentales, emocionales y físicas que reflejan cómo aprende el estudiante, mismos que permiten utilizar distintas capacidades como la visualización, la audición y el movimiento, esto brinda una experiencia educativa más enriquecedora y la obtención de aprendizajes más significativos.

### **Alcances**

El proyecto se realizó en el Escuela Superior de Tizayuca, en el programa educativo de la Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de Automatización, el cual propone

el aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación, cabe destacar que las conclusiones resultantes podrán cambiar dependiendo de la institución educativa; sin embargo, si el proyecto obtiene resultados favorables podría emplearse en cualquier programa que incluya el nivel A2, ya sea en nivel medio superior o superior, de cualquier institución educativa.

### **Limitaciones**

En el desarrollo del proyecto se presentaron las siguientes limitaciones: Dado que este proyecto se implementa en un SGA, la compatibilidad con los navegadores y/o características específicas del equipo de cómputo puede no ser la adecuada y propiciar que no funcionen correctamente algunas actividades o materiales afectando el rendimiento.

La Plataforma Garza requiere conexión a Internet y la velocidad de este en la institución es baja debido a que el ancho de banda destinado a todo el campus es solo de 10 Mbps simétricos, pero este es repartido entre los diferentes equipos de laboratorio, aulas, administrativos y en menor medida conexiones inalámbricas.

Para crear un curso en la Plataforma Garza se debe solicitar permiso del administrador y se corre el riesgo de perder la información al término del semestre, para prever esta situación se tendrá un respaldo del curso.

Los materiales digitales que se realizan en línea en páginas gratuitas pueden contener publicidad, dejar de funcionar o en su caso generar costos para poder ser vistos. Además, el no contemplar la validación de todos los materiales debido al tiempo que requeriría este proceso, así como la retroalimentación, no puede aplicarse a todos los materiales desarrollados e implementados, dado que, por la gran cantidad de materiales elaborados, se llevará a cabo una evaluación constante del curso para detectar fallas de materiales y sustituirlos, aunque sea por similares disponibles en la web cuyos derechos permitan su uso con fines educativos. Este proceso es indispensable realizar previo al inicio de cada curso.

## **Estructura del Documento**

Dentro del proyecto se contemplan los siguientes capítulos, los cuales se describen a continuación de forma breve.

- En el **Capítulo 1 denominado Fundamentos teóricos y Antecedentes de la asignatura**, se muestran los conceptos que son utilizados en el presente trabajo, se plantea la ubicación y espacio donde se implementa el curso.
- En el **Capítulo 2 titulado Estrategia Didáctica con el uso de las TIC**, se describe la aplicación de la metodología del modelo instruccional ADDIE para elaborar el diseño instruccional del curso utilizando la estrategia del aprendizaje colaborativo y haciendo uso de las TIC como apoyo a las sesiones áulicas y su integración en el Sistema de Gestión de Aprendizaje.
- En el **Capítulo 3 nombrado Materiales didácticos digitales**, se presenta cada uno de los materiales didácticos digitales, con su intención pedagógica y herramientas que se utilizaron para desarrollarlos.
- En el **Capítulo 4 llamado Validación de materiales didácticos**, se demuestra la validez del aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Al final de los capítulos, se exponen las conclusiones con los resultados del presente proyecto y las proyecciones futuras tras la implementación de la estrategia. Asimismo, se incluyen los anexos y la bibliografía que complementan y enriquecen este documento.

# **Capítulo 1. Fundamentos Teóricos y Antecedentes de la Asignatura**

En este capítulo se proporcionan los conceptos básicos del presente proyecto que son de utilidad para su entendimiento, se consideran los aspectos pedagógicos y tecnológicos, así como también, se incluye la descripción de trabajos similares al que se desarrolla en este proyecto.

## **1.1 Marco Conceptual**

A continuación, se abordan los principales conceptos que se utilizan en el presente proyecto, los cuales contribuyen a la descripción de su uso para el logro de su objetivo general.

### **1.1.1 Aprendizaje**

Las múltiples definiciones del concepto de aprendizaje brindan una amplia gama de perspectivas, pero para el propósito del presente proyecto, se empleará la definición propuesta por Reyes, (2022). Según lo establecido por este autor, el aprendizaje se caracteriza por un cambio en nuestro comportamiento, lo que sugiere que, si nuestra conducta no experimenta alteraciones, no se puede considerar que el individuo está verdaderamente aprendiendo.

En este sentido, la simple memorización de datos, o información no implica necesariamente un proceso de aprendizaje genuino. En contraposición, la verdadera adquisición de conocimiento se manifiesta cuando somos capaces de aplicar esta información en situaciones concretas.

Por lo tanto, una función clave del aprendizaje reside en la habilidad para generar comportamientos que nos permitan adaptarnos al entorno, ya que el aprendizaje implica de manera constante la incorporación y eliminación de conocimientos y habilidades.

### 1.1.2 Aprendizaje significativo

El Aprendizaje Significativo según Moreira (2020), implica comprender y asignar sentido a la información aprendida, lo que permite aplicar, transferir, describir, y explicar nuevos conocimientos. Este proceso consiste en integrar de manera sustancial y no arbitraria estos aprendizajes dentro de la estructura cognitiva del individuo.

En otro contexto, Baque y Portillo (2021), caracterizan el aprendizaje significativo como un método que promueve la obtención de conocimientos significativos, los cuales están relacionados con el entorno socioeducativo del estudiante. Esta aproximación facilita que los conocimientos adquiridos se conviertan en habilidades útiles en diversas situaciones.

### 1.1.3 Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo, de acuerdo con Vaillant y Manso (2019), comienza con etapas progresivas que inicialmente se llevan a cabo de manera individual entre los miembros de un grupo, quienes se comprometen tanto con su propio aprendizaje como con el de sus compañeros. Esto genera una interdependencia positiva al aprender junto a los demás y de ellos, integrando luego estos conocimientos con sus experiencias previas para facilitar un nuevo proceso de aprendizaje.

De igual forma, Aguilera, (2023) precisa que el aprendizaje colaborativo representa una metodología educativa que pone un énfasis particular en el trabajo conjunto entre estudiantes para enfrentar retos, realizar actividades y beneficiarse mutuamente del aprendizaje adquirido.

Por lo tanto, este método establece las bases para que mediante la creación de tareas se desarrollen competencias como el análisis, la síntesis, habilidades de comunicación, trabajo colaborativo, capacidad de escucha, tolerancia, respeto y organización.

### 1.1.4 Didáctica

Cuando hablamos de didáctica es esencial comprender que su significado puede tener múltiples interpretaciones. De ahí que, para el presente proyecto se retomarán

las palabras de Picco, (2020), quien explica que la didáctica abarca diversas teorías de la enseñanza y es de naturaleza teórica, ya que se enfoca en analizar y comprender el proceso educativo.

Además, la didáctica también tiene un aspecto normativo. Esto implica que no sólo se dedica a analizar la enseñanza, sino que también contribuye a desarrollar herramientas prácticas, orientaciones y principios para guiar al profesorado en su labor diaria, con el objetivo de abordar los desafíos cotidianos de la enseñanza para alcanzar las metas educativas.

Debido a esto, el docente desempeña un papel fundamental ya que la didáctica se relaciona estrechamente con él y es crucial reconocer la importancia del profesor en la construcción de conocimientos y como esto puede enriquecer la disciplina didáctica desde una perspectiva académica.

#### 1.1.5 Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son actualmente un tópico de interés al tratarse de un tema promovido por investigaciones y corrientes pedagógicas actuales. Esto ha guiado al docente a ponerlas a la práctica, para seleccionar, adaptar o incluso crear las estrategias para su clase, esto con el objetivo de suscitar el desarrollo de habilidades y valores en el alumnado.

En este contexto, el termino estrategias didácticas genera confusión. Según el ITESM (2017). Una estrategia didáctica se define como un conjunto de métodos respaldados por técnicas de enseñanza diseñados para lograr con éxito la acción educativa, es decir, para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, de acuerdo con el libro de Sánchez, Aguilar, Martínez, & Sánchez (2020). Las estrategias didacticas tienen la finalidad de facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo para comprender nueva información, y son diseñadas por el docente. Estas estrategias incluyen métodos y recursos que el docente utiliza para promover un aprendizaje significativo, aliniado a los objetivos y el fomento del aprendizaje autonomo.

Entonces, las estrategias didácticas son herramientas que utiliza el docente para promover determinados aprendizajes, deben radicar en objetivos de enseñanza y aprendizaje utilizando diferentes métodos, dirigidos a las necesidades de los estudiantes y de la asignatura con el objetivo principal de generar ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de competencias por parte del alumnado.

Según Vite (2018), los ambientes de aprendizaje son situaciones concretas donde se puede observar la aplicación de conocimientos y habilidades adquiridas, los cuales pueden manifestarse en entornos físicos dentro del aula, en contextos reales o incluso en entornos virtuales.

#### 1.1.6 Materiales didácticos

Los materiales didácticos, conforme a la UNAM (2013), son herramientas o recursos que ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje a captar el interés del estudiante ya adaptarse a sus características, al mismo tiempo que facilitan la labor del docente, además de ser sencillos, claros y consistentes que integran los contenidos adecuados para el objetivo que se pretenda alcanzar.

La creación de materiales didácticos con propósitos educativos, conforme a Real (2019), requiere que sean elaborados o seleccionados para su uso en actividades educativas apoyadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cumpliendo con criterios, derivados de la pedagogía como la interactividad, la motivación, la creatividad, la colaboración, y la representación del conocimiento.

Estos recursos, pueden ser utilizados especialmente para complementar la labor del profesor en el aula. La introducción de las TIC, está transformando la educación hacia un enfoque centrado en el estudiante, dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

#### 1.1.7 Tecnologías de la Información y Comunicación

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) comprenden un conjunto de tecnologías que facilitan la obtención, generación, almacenamiento, procesamiento,

transmisión, registro y representación digital de datos, incluyendo voz, imágenes y contenidos de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

Según Ruiz (2020), las tecnologías de la información y comunicación son sistemas digitales que gestionan tecnologías emergentes. Estas tecnologías se centran en el análisis, desarrollo, implementación, recopilación y distribución de información mediante componentes de hardware y software. Como parte de un sistema informático, estas tecnologías utilizan recursos digitales que pueden emplearse en el proceso educativo.

#### 1.1.8 Sistemas de Gestión de Aprendizaje

Los entornos interactivos se pueden implementar mediante plataformas educativas, las cuales según MOODLE (2012), son programas orientados a Internet diseñados para crear y desarrollar cursos o módulos didácticos en línea. Estas plataformas favorecen la comunicación entre alumnos y docentes, así como entre los propios alumnos, y promueven el aprendizaje tanto individual como colaborativo.

Esas plataformas se pueden representar mediante los sistemas de gestión de aprendizaje. Además, son un software intuitivo con una interfaz gráfica fácil de usar, donde los usuarios pueden asumir roles de alumno, docente, administrador, entre otros. A través de estas relaciones, se pueden facilitar el desarrollo de los cursos académicos diseñados.

La enorme variedad de áreas del conocimiento ha dado pie a un gran número de plataformas que buscan atender diferentes enfoques de acercamiento a los usuarios, cada una con sus propios requisitos y con sus cualidades específicas, pero en este trabajo se incluye la descripción de una plataforma confiable y con soluciones gratuitas, además de contar con soporte extendido y una documentación basta, la cual es denominada *Moodle*.

#### 1.1.9 Diseño instruccional

El diseño instruccional es descrito por Giraldo (2011), como un proceso pragmático y fundamentado en la teoría, cuyo propósito es crear una formación efectiva, competente y atractiva. Este proceso sistemático, planificado y estructurado, y se

adapta a las diversas modalidades educativas según las necesidades del diseñador del curso.

El diseño instruccional facilita la planificación y organización de las actividades relacionadas con el diseño, desarrollo, implementación evaluación de programas formativos. Con el fin de alcanzar este objetivo, se han creado diversos modelos que necesitan demostrar su eficacia antes de ser aplicados.

#### 1.1.10 Modelo de diseño instruccional

Para implementar este proyecto, es necesario contar con un modelo que facilite la organización clara de los materiales, su difusión, evaluación de impacto en el tema de interés. Con este propósito se utiliza un modelo de diseño instruccional.

Según Giraldo (2011), un modelo de diseño instruccional (DI) se fundamenta en teorías del aprendizaje y abarca desde la definición de los objetivos educativos que el docente desea que los estudiantes logren, hasta la evaluación formativa del proceso educativo.

#### 1.1.11 Modelo ADDIE

El modelo de diseño instruccional seleccionado para este proyecto es el ADDIE, que, de acuerdo con lo establecido por Muñoz, Castillo, Zuno y Borja (2023) se trata de un proceso que ofrece un marco eficaz y eficiente para crear recursos educativos e instruccionales. Este modelo se divide en cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y evaluación en donde los resultados de cada módulo pueden permitir y derivar en la regresión a una fase anterior con el fin de corregir las fallas detectadas tanto en la planificación del módulo, así como en los recursos empleados. La Figura 1, muestra el esquema del modelo ADDIE.



Figura 1. Esquema del Modelo ADDIE

*Nota.* El diagrama representa las fases del modelo ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Elaboración propia.

Por lo tanto, y en concordancia con Muñoz et al., (2023) la primera fase de Análisis se centra en definir el problema, su origen y posibles soluciones. Durante esta etapa, se realizan acciones como identificar las características de la audiencia, establecer lo que aprenderá esa audiencia, evaluar el presupuesto disponible y considerar posibles limitaciones.

Para la fase de Diseño, se planifica el curso, se establecen los objetivos, se definen las tareas de evaluación y se determina el sistema de entrega, se seleccionan las estrategias pedagógicas, se organizan las unidades, lecciones y módulos, se diseña el contenido del curso y se elige el entorno de aprendizaje más adecuado.

Por consiguiente, la etapa de Desarrollo se concentra en la creación de la instrucción y los recursos a utilizar. Se llevan a cabo acciones similares a las de la fase de diseño, como la selección de estrategias pedagógicas, la estructuración de unidades lecciones y módulos y el diseño del contenido del curso.

Así que, es en la fase de Implementación donde se entrega la instrucción real, para que los estudiantes comprenden el material, y se les brinda apoyo para alcanzar los objetivos para transferir el conocimiento de manera efectiva.

Finalmente, la Evaluación es fundamental para medir la eficiencia y eficacia de la instrucción. Se realizan evaluaciones formativas y sumativas para determinar la efectividad de la educación y tomar decisiones sobre la instrucción.

## **1.2 Marco Teórico**

La teoría proporciona el fundamento sobre el cual se construirá cualquier análisis, con el objetivo de comprender y examinar el tema en cuestión. Esto se realiza mediante un conjunto de conceptos que serán útiles para completar el presente proyecto.

### **1.2.1 Modelo Educativo de la UAEH**

El presente proyecto se lleva a cabo bajo los lineamientos establecidos por el Programa Institucional de Lenguas (PIL) implementado a partir del año 2013, el cual determina la metodología y el aprendizaje de lenguas en todos los programas educativos que ofrece esta casa de estudios, con el objetivo de desarrollar competencias comunicativas, mismo que se fundamenta en el Modelo Educativo de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Dado a que, el (PIL) tiene sus bases en el Modelo Educativo Universitario este proyecto ha tomado los puntos primordiales del mismo para asegurar y enriquecer el aprendizaje del alumnado. Así que, de acuerdo con la UAEH, (2015), el Modelo Educativo, es un resumen que encapsula la esencia de la universidad. Se convierte en una valiosa fuente de información para una comprensión más profunda de los objetivos de la institución. Esto se debe a que sirve como el punto focal en la formación de los planes de estudio, la implementación de métodos de enseñanza y en la formación profesional de los docentes.

Por consiguiente, el propósito fundamental de este modelo es permitir que los estudiantes adquieran las competencias que pueden ser certificadas y que estén preparados para ingresar exitosamente al mercado laboral. Todo esto se logra promoviendo la adquisición de conocimientos significativos a través de un enfoque en la reflexión que garantice que el aprendizaje este centrado en el estudiante, y que este, sea relevante, duradero y tenga un valor práctico.

Entonces, el aprendizaje centrado en el estudiante según la UAEH (2015), debe contener “Enseñanza problemática, aprendizaje cooperativo y colaborativo, métodos expositivos y/o lección magistral, estudios de casos, resolución de ejercicios y problemas, aprendizaje basado en problemas y aprendizaje orientado a proyectos”. (p. 2).

Todo ello bajo tres características principales:

- El estudiante es el último responsable de su propio proceso de aprendizaje. Es quien reconstruye los saberes (manipula, explora, descubre o innova).
- La habilidad del estudiante para construir conocimiento se ejerce en temas que están bastante desarrollados.
- El rol de profesor consiste en conectar los procesos de aprendizaje del estudiante con el conocimiento colectivamente organizado culturalmente.

Consecuentemente, Sánchez (2023), argumentó lo siguiente, el Modelo Educativo es un ideal a alcanzar y una herramienta práctica que orienta el comportamiento de las personas involucradas en los aspectos educativos y administrativos de la institución. Convirtiéndose en un punto de referencia constante en el cual se basan en todos los procesos fundamentales y complementarios a partir de los objetivos educativos definidos, que se detallan en la ley orgánica de la universidad brindando una identidad única en la universidad.

### 1.2.2 Enfoque Natural

La universidad emplea un enfoque comunicativo en su enseñanza, integrando diversas técnicas para desarrollar gramática, vocabulario, expresión oral, comprensión auditiva, comprensión lectora y producción escrita. Este enfoque natural aplica estas habilidades lingüísticas en situaciones cotidianas y reales.

Este enfoque, creado en 1977 por la autora Tracy Treller, profesora de español en California en colaboración con el lingüista Stephen Krashen, publican el texto *The Natural Approach*, “cuyo objetivo principal es *que el* estudiante desarrolle la capacidad de comunicarse con nativos del idioma” (Krashen, 1995).

De este modo, se espera que, en las etapas iniciales los estudiantes puedan hablar sobre sí mismos y sus familias mediante mensajes, con énfasis en la comunicación, en lugar de una gramática perfecta, ya que la precisión gramatical se dará más adelante con la práctica comunicativa del idioma. Esto se debe a que la comunicación real resulta en un aprendizaje más significativo que la memorización de reglas gramaticales.

### 1.2.3 Teorías del Aprendizaje

Se presenta una síntesis de las teorías del aprendizaje más pertinentes para fundamentar el presente proyecto.

La labor docente lleva consigo una serie de desafíos y un cúmulo de conocimiento que deberá ser adquirido durante toda la formación y la práctica de esta profesión, así uno de los temas más significativos que el docente debe poseer es el de las teorías del aprendizaje.

En primer lugar, se abordará el concepto de aprendizaje, el cual ha sido definido por distintos autores a lo largo de la historia. Para este proyecto tomaremos las palabras de Schunk (2012), quien sostiene que el aprendizaje implica un cambio duradero en conducta o en la habilidad de comportarse de determinada manera, generado a través de la práctica y las experiencias. En consecuencia, lograr este cambio es una labor conjunta entre el docente y el alumno.

Por lo tanto, de acuerdo con Ríos (2023), las teorías del aprendizaje son enfoques que buscan explicar cómo ocurre el aprendizaje y cómo se adquieren los conocimientos, las aptitudes y las actitudes. Estas teorías son esenciales en la educación ya que proporcionan una base teórica para formular estrategias pedagógicas y ayudar a comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sumado a ello, estas teorías pretenden comprender y regular la conducta a través del uso de estrategias que optimicen el acceso al conocimiento. Existen diversas teorías del aprendizaje, entre las cuales se destacan: el Conductismo de John Watson y B.F. Skinner, el Aprendizaje social de Albert Bandura, la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el Aprendizaje Humanista de Carl Rogers y Abraham

Maslow, entre otras. No obstante, este proyecto utiliza primordialmente el Constructivismo, teoría pedagógica que ha evolucionado a lo largo del tiempo gracias a contribuciones de diversos pensadores, entre los cuales se destaca la influencia significativa de Jean Piaget.

#### 1.2.4 El Constructivismo

Ya que según Ortiz (2015), el Constructivismo afirma que los seres humanos no son meros productos del ambiente ni simplemente el resultado de habilidades innatas, como sostiene el conductismo. En cambio, sostiene que la construcción se produce mediante la interacción diaria de diversos factores internos y externos en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento humano.

De igual forma, la UAM (2018), afirma que el conocimiento no es una simple reproducción de la realidad, sino más bien una creación humana que se lleva a cabo utilizando los esquemas previamente adquiridos y lo que se ha construido en interacción con el entorno circundante.

En el ámbito educativo, y de conformidad con Guerrero (2022), el Constructivismo se define como una corriente que implica proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para que ellos mismos puedan desarrollar los procesos mentales requeridos para resolver los problemas relevantes.

En términos más simples, este enfoque se refiere a un método de enseñanza en el que los alumnos reciben las herramientas adecuadas para construir su propio conocimiento a través de la práctica, con el objetivo de formar individuos mejor preparados para abordar desafíos futuros.

De tal forma que, el enfoque constructivista en la educación de acuerdo a Ortiz (2015), presenta un reto de perspectiva, en el cual se generaliza que se dejará en libertad a los alumnos para aprender a su propio ritmo, que implícitamente separa del proceso al docente, al solo proveer los insumos necesarios para su aprendizaje, pero el proceso de trabajo y las conclusiones son realizados íntegramente por el alumno. Este proceso es llamado *Construcción del conocimiento*.

Esta percepción dista del enfoque en el cual propone una interacción constante entre alumno y profesor, intercambiando opiniones y conocimiento, de este proceso se genera una síntesis productiva que conlleva a lograr un aprendizaje significativo, el cual se puede definir como el conocimiento que el estudiante asimila y almacena en su memoria a largo plazo puede incluir información, comportamientos actitudes o habilidades.

En este contexto, la forma en la cual el docente les facilite la información a los alumnos toma gran relevancia, ya que los materiales educativos que presente deben enviar el mensaje adecuado para los alumnos.

Lo anterior se plantea llevarse a cabo a través de la estrategia didáctica, que se define como “el conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.” (Rovira, 2019).

Esto quiere decir que las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento que constituya un programa que logre los objetivos previamente establecidos. Para ello se debe de escoger cuidadosamente las técnicas y actividades más oportunas y eficaces durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para este proyecto se aborda la estrategia didáctica denominada Aprendizaje Basado en Tareas, por ser la establecida en el Programa Institucional de Lenguas (DUI, 2013).

#### 1.2.5 Aprendizaje Basado en Tareas

Debido a que los programas educativos de la universidad se enfocan en desarrollar la comunicación de los alumnos en inglés el presente proyecto se desarrolla bajo la metodología de enseñanza *Task Based Learning* (TBL) o Aprendizaje Basado en Tareas dado a que su propósito está fundamentado en aumentar la comunicación en el idioma a ser estudiado.

De acuerdo con el Programa Institucional de Lenguas 2013 esta metodología de enseñanza basada en tareas, textos, contenido y habilidades como lo son textos auténticos (información oral y escrita de contenido potencialmente interesante),

actividades de comprensión, tareas orales y/o escritas relacionadas desarrollando las cuatro habilidades del idioma, todo esto conduce a una enseñanza comunicativa real, (DUI, 2013). Así que, cada ciclo de enseñanza comienza con la comunicación y no con un enfoque en la gramática, ya que el mismo se aborda posteriormente.

Como ilustración, Martínez, (2020), menciona como una de las características primordiales del Aprendizaje Basado en Tareas; el fomentar una comunicación de calidad en lugar de centrarse únicamente en la obtención de un producto o resultado. Este enfoque en la comunicación significativa marca una diferencia clara con respecto a los métodos tradicionales.

Además, se presenta como una estrategia efectiva para involucrar a los estudiantes en el uso del inglés, como un componente colaborativo que fomenta la confianza con el idioma y en situaciones sociales demostrando que este enfoque es el más alineado con la manera en que verdaderamente aprendemos un idioma.

Del mismo modo, Morrón, (2020) argumenta que el Aprendizaje Basado en Tareas, representa una estructura para planificar las lecciones de manera que las actividades estén estrechamente ligadas con al propósito de alcanzar un objetivo de aprendizaje y progreso evidente en cada clase.

En este contexto, los estudiantes abordan una tarea que involucra el uso auténtico del idioma en lugar de simplemente responder a preguntas sencillas sobre gramática o vocabulario.

#### 1.2.6 Herramientas TIC usadas en la Educación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido crear nuevos tipos de materiales didácticos y formas de darles difusión a los mismos, donde los límites físicos tradicionales son sustituidos por otras condiciones, tales como, contar con dispositivos o acceso a internet, por ejemplo, pero que, al ser satisfechas, permiten el acceso a múltiples ventajas y herramientas, se pueden organizar o diferenciar las herramientas como se observa en la Tabla 2.

Tabla 2  
Herramientas TIC

Herramientas	Descripción
Páginas o sitios web	Contiene documentos: Son sitios organizados jerárquicamente integran texto, gráficos, sonidos, así como demás información digital. Requiere contar con una conexión a Internet y un navegador web (Google Chrome y Mozilla Firefox, etc.).
Correo electrónico	Es una aplicación de internet, (se accede mediante clientes o navegadores web) la cual les permite a los usuarios el intercambio de mensaje vía electrónica o a través de internet. Es un medio de comunicación común y seguro, facilitado por distintos proveedores.
Infografía	Es una herramienta visual que combina imágenes y textos explicativos con el objetivo de comunicar información de forma clara y accesible.
Dispositivos de almacenamiento o externos.	Medios o soportes de almacenamiento externos a un PC, conforman una memoria o almacenamiento secundario (respaldo) a la PC; entre ellos se encuentran los pendrives, disco duro portátil, unidades en red, CDs, entre otros.

*Nota.* Las características clave pueden variar según la versión y las actualizaciones del recurso. Adaptado de "Repositorio de Herramientas TIC", recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/home>.

### 1.3 Marco Normativo

El presente proyecto toma como base principal el Programa Institucional de Lenguas 2013, el cual es el eje central para el manejo de las lenguas en todos los programas educativos de la Universidad Autónoma del Estado del Hidalgo, mismo que encuentra su soporte en el Modelo Educativo de la UAEH y que está alineado al Plan de Desarrollo Institucional 2018-2023 y que se fundamenta en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el cual establece descriptores y contenidos para cada uno de los niveles de dominio de una lengua. De acuerdo con la (DUI, 2013), el Programa Institucional de Lenguas determina estrategias para llevar a la comunidad universitaria a alcanzar los objetivos institucionales en el dominio de un idioma y el éxito académico en la enseñanza y aprendizaje de la lengua.

#### **1.4 Marco contextual**

La asignatura de Decisiones Personales Lengua Exrajera se imparte de forma presencial a los alumnos de cuarto semestre que hayan acreditado previamente la asignatura de Logros y Experiencias Lengua Extranjera del programa educativo de la Licenciatura en Ingeniería en Automatización Industrial, antes Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de Automatización de la Escuela Superior de Tizayuca, dependencia adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Por esta razón, el presente proyecto pone en marcha una estrategia didáctica que se basa en implementar las Tecnologías de la Información, con el objetivo de enriquecer el proceso presencial de enseñanza-aprendizaje, aprovechando recursos tecnológicos, articulados en el Sistema de Gestión de Aprendizaje de *Moodle* denominado Plataforma Garza. Con la finalidad de proveer al alumnado y al docente con objetivos, contenido, métodos, estrategias, recursos, y evaluaciones dirigidas a desarrollar aprendizajes más duraderos.

No obstante, se tiene como antecedente la aplicación de los exámenes de la evaluación ordinaria mediante un SGA, sin embargo, no se ha presentado un proyecto como lo sustenta la presente estrategia didáctica para este nivel y programa educativo específico.

#### **1.5 Estado del Arte**

“El uso de TIC en el ámbito educativo en el país ha tenido un crecimiento considerable durante la última década” (Navarro, 2012), esto debido a una mezcla de factores que han permitido que los docentes hayan notado a través de la experiencia propia en algunos casos y “mediante estudios formales en otros, las ventajas y las posibilidades que estas herramientas ofrecen a sus clases” (Ramírez & Casillas, 2014).

Pero este crecimiento no ha sido de manera homogénea, existe una desigual distribución de los recursos tecnológicos, de la conectividad, de las habilidades y competencias para su uso, estas diferencias representan retos importantes para la aplicación y difusión de las TIC, junto a ello también, existe un vacío en la

investigación documental, donde los documentos pueden proceder de una sola fuente o evento, o no ser rigurosos con su estructura, existen investigaciones en España y en otras áreas de Latinoamérica donde ya se investiga de manera formal.

El aprendizaje del idioma inglés se ha presentado como uno de los grandes retos para la educación del país, ante la ausencia de políticas y programas que impulsen y preparen de manera eficaz el desarrollo de los estudiantes, la calidad del dominio de este idioma resulta en un nivel bajo, según el sitio web Education First (2017), con este nivel se muestra que menos de la mitad de la población económicamente activa posee un nivel de inglés “aceptable” o el equivalente al nivel B1 propio del marco común europeo, esto resulta preocupante debido a que, el idioma inglés es un lenguaje ampliamente usado en el mundo, en cualquier nivel (trabajo, Internet, educación, etc.) con proyección internacional e incluso nacional se busca esta habilidad.

Si bien, los programas educativos en los diferentes niveles educativos han incorporado como una materia curricular el idioma inglés, resulta evidente que los esfuerzos por enseñar a los alumnos no han sido suficientes, debido a esto, se han mantenido en constante búsqueda de nuevos métodos para transmitir la importancia de esta habilidad.

Para ello, el uso de las tecnologías funge como la herramienta que acerca a los estudiantes de una manera más sencilla y cotidiana, empleando por ejemplo, ejercicios en páginas web, simuladores de exámenes, contenidos multimedia en las materias de los planes educativos (audios, videos, contenido interactivo), aplicaciones como chats, Duolingo (plataforma de aprendizaje de diferentes idiomas, dispone de página web y de aplicación para smartphones) “han ofrecido a los estudiantes un sinnúmero de herramientas con las cuales trabajar, pero en la mayoría de estos casos, no existen estrategias didácticas que permitan un aprovechamiento óptimo de estos materiales” (UNAM, 2013).

Se realizó una consulta exhaustiva de trabajos desarrollados acerca de la incorporación de estrategias didácticas con TIC en la asignatura de inglés. Se

encontraron 5 proyectos tanto nacionales como internacionales que a continuación se presentan

La asesora pedagógica y catedrática de inglés Nuria de Salvador del *Institut Eduard Fontserè de L'Hospitalet de Llobregat* en Barcelona España, ha llevado a cabo proyectos con TIC en el aula, desde el año 2002. En el trabajo titulado *Enseñar inglés con wikis en Ciclo Formativo de Grado Superior (CFGS)*, citado por De la Peña y Chávez, (2022), describen como el uso de wikis está mejorando la calidad de enseñanza del inglés.

El proyecto involucró estudiantes de los ciclos formativos de CFGS1 y CFGS2 de Administración y Finanzas del *Institut Eduard Fontserè de Hospitalet*. Los objetivos fueron, fomentar la colaboración entre los estudiantes, promover un diálogo constante orientado a la innovación y facilitar la visibilidad y la evaluación por competencias, con la wiki como medio para alcanzar estos fines.

Para alcanzar el primer objetivo la catedrática, en colaboración de los alumnos elaboró un wiki portafolio sobre gramática, vocabulario y pronunciación para poder ser revisado cuando los estudiantes así lo necesiten, para el segundo objetivo se llevaron a cabo diversas actividades como lo son; un diario de aprendizaje en wiki, donde los alumnos responden y se ayudan para mejorar sus trabajos escritos, presentaciones de diversos tópicos del curso y exámenes mediante wikis. Para el tercer punto se realizaron estas actividades, escribir párrafos, actividades orales en formato mp3 y presentaciones en PowerPoint donde la wiki servía de guía.

Como fruto de este trabajo, De la Peña y Chávez, (2022), concluyeron que con las TIC se crea un ambiente armonioso en el aula, adaptando los intereses y objetivos de los alumnos, recompensando la iniciativa, el esfuerzo y el trabajo al permitirles que avancen a su ritmo, garantizando el éxito individual

Desde otra perspectiva, para el estudio de las TIC en la enseñanza de la lengua extranjera, el proyecto titulado *Boundless Communication: un proyecto Comenius Bilateral entre España y Suecia*, citado por Gonzalez, Turpo y Suárez, (2020), fue llevado a cabo en dos instituciones educativas: el Instituto Guillem de Berguedà

(Berga, de la provincia de Barcelona, España y el Ellen Key Skolan (Västervik, Suecia). Comenzó en septiembre de 2009 y culminó en abril de 2011, donde participaron alumnos de ambas escuelas. Los alumnos de España cursaban la asignatura de inglés en el 3º grado de educación secundaria y los estudiantes de Suecia cursaban español en el 8º grado.

Teniendo como objetivo principal que los pupilos fueran capaces de usar el idioma extranjero (español o inglés), de forma oral y escrita, para comunicarse y conocer a sus compañeros de la otra escuela, así como conocer la cultura, diferencias e historia de ambos países, trabajando de manera colaborativa, haciendo uso de las herramientas de la Web 2.0, todo esto para establecer una nueva forma de enseñar lenguas extranjeras usando las TIC.

Para este proyecto se llevaron a cabo distintas actividades como lo son, video llamadas entre profesores y estudiantes de ambas escuelas vía Skype, blogs personales con tópicos de cultura e historia de ambos países, un diccionario digital con ambos idiomas, libro digital de recetas, uso de páginas web, diario de aprendizaje y una revista digital, todos y cada uno haciendo uso de las herramientas de la web 2.0. En julio del 2010, el alumnado español viajó a Suecia para presentar una obra de teatro en inglés y en octubre del mismo año los alumnos de Suecia viajaron a España y grabaron un *lipdub* (video musical) en español.

Como resultado del proyecto citado por, González et al., (2020), el alumnado mejoró en gran medida sus competencias digitales y comunicativas en ambas lenguas, debido a la motivación que este proyecto creó en cada alumno por aprender el idioma.

Mientras tanto, en el proyecto denominado *Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula con el apoyo y uso de las TIC*, citado por López, (2022), tuvo como principal objetivo mejorar la habilidad oral: pronunciación, fluidez y coherencia de los alumnos que acudieron al centro de Idiomas del Colegio Angloamericano de la ciudad de Pachuca Hidalgo, durante los meses de julio a octubre de 2012. Dado a

que el proyecto se llevó a cabo en un Centro de Idiomas la población de alumnos variaba, teniendo un mínimo de 3 y un máximo de 10 alumnos por día.

Se identificó que uno de los objetivos principales de los estudiantes era el de ser capaces de expresarse y comunicarse en el idioma inglés de la mejor forma. Por esta necesidad este proyecto se basó en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés mediado con recursos web 2.0: videos, audios, blogs, que anteriormente no eran utilizados en el centro, también se modificaron las planeaciones para implementar dichos recursos, se incluyeron actividades con estrategias didácticas para aumentar la práctica oral en inglés.

Por otro lado, de acuerdo con lo citado por López, (2022), para comprobar que los alumnos realmente mejoraron en esta habilidad se llevó a cabo un examen diagnóstico al principio del proyecto y mismo examen fue presentado por los estudiantes al final del proyecto, esto arrojó resultados satisfactorios ya que los alumnos obtuvieron un resultado mayor al del diagnóstico inicial.

Asimismo, el *Proyecto de Acer y European schoolnet. Uso educativo del netbook*, citado por Real, (2023), fue desarrollado para alumnos de segundo grado de secundaria de España para trabajar con una netbook dentro y fuera del aula durante el curso académico 2010-2011. Este se trata de un proyecto ambicioso que incluye 31 ministros de educación en Europa para favorecer la innovación de la enseñanza.

La clase participante contaba con ultra portátil ACER para alumnos, portátiles ACER para los profesores y una computadora ACER con acceso a recursos multilingües y una comunidad de profesores en línea. Los alumnos hicieron uso de diferentes recursos web y digitales como lo son videos, presentaciones en PowerPoint, blogs con el uso del idioma, exámenes online con la herramienta Google Docs. y wikis. Los docentes además de hacer uso de estos recursos digitales fueron capacitados para utilizar pizarrones digitales y la plataforma MOODLE para intercambiar experiencias, ideas o conocimiento con los docentes de otros países europeos.

Los resultados que lanzó este proyecto como expresa Real, (2023), fueron satisfactorios ya que el notebook se convirtió en el cuaderno de trabajo de los

estudiantes y desarrollaron habilidades informáticas, estaban motivados a aprender, al sentirse protagonistas de su propio aprendizaje, se hicieron más autodidácticas, desarrollaron habilidades de investigación utilizando fuentes certeras y auténticas y mejoraron su redacción y comprensión en el idioma inglés.

A propósito del uso de un Sistema de Gestión de Aprendizaje, el proyecto *La plataforma Moodle y su empleo en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma Inglés*, trabajo citado por Hernández y Talavera, (2021), emplearon la plataforma Moodle para convertir el aprendizaje del idioma en un espacio interactivo y dinámico para el desarrollo de la competencia comunicativa del inglés en los estudiantes de primer año de la Universidad de Las Tunas, Cuba.

Los materiales principales utilizados en este proyecto incluyen contenidos gramaticales, funcionales y culturales de cada unidad didáctica en formato Word, HTML, PDF, PowerPoint, videos, audios, textos, animaciones, dibujos y fotos todos integrados en la plataforma Moodle, también se ocuparon las herramientas con las que cuenta la plataforma: el chat, el diario, el foro, el taller en las tareas en el módulo de actividades y las evaluaciones. Teniendo como resultado principal, de acuerdo con Hernández y Talavera, (2021), un claro mejoramiento en la habilidad escrita ya que los alumnos llevaban a cabo ensayos, párrafos y participación en foros en inglés.

Se llevó a cabo un minucioso análisis acerca de algunos trabajos relacionados con el proyecto propuesto, tales trabajos implementaron exitosamente estrategias didácticas e hicieron un correcto uso de las TIC en su ejecución, sin embargo ninguno de estos proyectos estuvo relacionado específicamente al objeto de estudio, ni tampoco elaboraron un diseño instruccional, ni secuencias didácticas o técnicas de evaluación de desempeño como es el caso de este proyecto, considerando estos aspectos se decide continuar con el desarrollo de la estrategia.

## **Capítulo 2. Estrategia Didáctica con el Uso de las Tecnologías de la Información para la Educación**

En este capítulo se presenta la estrategia didáctica de aprendizaje colaborativo en el diseño instruccional de la asignatura Decisiones personales. Lengua extranjera, en el que se incorporan las tecnologías de la información y la comunicación principalmente en el diseño de materiales educativos y su integración en un entorno virtual de aprendizaje. A continuación, se describe el diseño instruccional:

### **2.1 Diseño Instruccional**

El diseño instruccional según Jardines (2011), el ofrece pautas y estructuras para organizar los procedimientos en la creación y desarrollo de actividades educativas. Este proceso complejo, cuando se aplica correctamente, fomenta la creatividad durante su desarrollo y produce una instrucción eficaz y atractiva para los estudiantes.

De acuerdo con Belloch (2013), existen varios modelos que pueden emplearse en el diseño instruccional, siempre que sean adecuadas para el contexto o la materia. Estos modelos sirven como guías para analizar, producir y revisar los entornos de aprendizaje, ilustrando los procedimientos necesarios para crear la instrucción.

Además, ofrecen herramientas de comunicación para obtener resultados adecuados mediante el análisis de datos recopilados, la implementación de estrategias de aprendizaje, la construcción de recursos didácticos y la orientación a de las evaluaciones.

También deben contener detalles suficientes sobre el proceso para establecer reglas gestionar personas lugares y recursos necesarios para completar un proyecto de estudio.

Según se indica, los modelos ofrecen tanto una referencia conceptual como un Marco para seleccionar o desarrollar las herramientas operacionales necesarias para su aplicación. Estas herramientas, como la evaluación del programa, la tecnología de revisión, las cartas técnicas, los diagramas de análisis, las plantillas

de lecciones, las hojas de trabajo para establecer objetivos y los planes organizativos son recursos claves para contextualizar el proceso de instrucción.

Para un análisis más detallado de lo mencionado anteriormente, la Tabla 3, presenta una comparación de los principales modelos de diseño instruccional según Encontra (2016). Posterior al análisis de los principales modelos de diseño instruccional se debe de tomar la decisión de elegir el más adecuado para el curso.

### 2.1.1 Justificación

Realizar la selección del diseño instruccional requiere que el diseñador considere, las características del curso o proyecto a desarrollar, así como el análisis de la literatura “que permita evaluar los requerimientos, las características, así como ventajas y desventajas de cada modelo, afín de encontrar el adecuado para el contexto y reflexionar los siguientes tres aspectos” (Jardines, 2011).

- Realizar un análisis instructivo para definir nuestro objetivo.
- Crear una estrategia instructiva para planificar cómo alcanzaremos ese objetivo.
- Diseñar y llevar a cabo una valuación para identificar cómo sabemos que hemos logrado nuestro objetivo.

El presente proyecto está basado en el modelo ADDIE, cuyo nombre resulta de las siglas de las palabras Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación. Es un modelo frecuentemente empleado en el diseño de la instrucción tradicional, pero ha tenido especial aceptación en los proyectos que implican temas tecnológicos, donde se ha demostrado ser efectivo. De esta manera Acuña (2018), indica las siguientes fases:

- Análisis: Es en esta se identifica la audiencia, sus necesidades, los recursos, el presupuesto y las actividades a realizar.

Tabla 3  
Comparación de Modelos Instruccionales

Características del Modelo Instruccionales	Paradigma	Ventajas	Desventajas
<p><b>De Dick y Carey</b> Este modelo se centra en los sistemas educativos, abarcando todas las etapas de un proceso interactivo que comienzan con la definición de objetivos y termina con una evaluación final. Este proceso está estructurado en 10 fases distintas.</p>	Conductismo	Análisis de requerimientos. Definición de los resultados obtenidos. Planificación de objetivos. Especificación en el análisis instruccional.	Poca tolerancia a los fallos, si una etapa falla, el proceso completo es detenido. No existe realimentación en las etapas del proceso, sino hasta ser completado.
<p><b>ADDIE</b> Es un método interactivo de diseño educativo en el que los resultados de la evaluación formativa guían al diseñador de vuelta a fases anteriores. Cada fase fundamenta la siguiente y el enfoque se organiza en cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.</p>	Conductismo	Requiere análisis de necesidades. Enfoca aspectos pedagógicos. Realiza evaluaciones continuas durante el proceso.	Escasa literatura especializada en el modelo.
<p><b>De Gagne</b> Este enfoque combina teorías de estímulo-respuesta y modelos de procesamiento de información, enfatizando la importancia de cumplir con 10 funciones específicas de la enseñanza para lograr un aprendizaje efectivo.</p>	Constructivismo	Estimula los conocimientos previos. Permite la retroalimentación	Sólo realiza una evaluación final
<p><b>Assure, de Smaldino, Russell Heinich y Molenda</b> Utilizado para planificar y llevar a cabo la instrucción, integrando medios y TIC en el proceso de aprendizaje. Su objetivo es fomentar una interacción activa de los estudiantes con el entorno educativo y evitar la pasividad. Este enfoque consta de 6 pasos basados en sus iniciales: Analizar, Establecer objetivos, Seleccionar, modificar o diseñar materiales y Requerir la respuesta del estudiante.</p>	Cognitivismo de Gagne	Este modelo considera al estudiante como parte fundamental, ya que está diseñado para desarrollar y gestionar sistemas de aprendizaje. Promueve la interacción activa. La enseñanza a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Hay una evaluación para saber si la propuesta es adecuada o no.	No incluye una evaluación continua, sino que esta se realiza únicamente al final del proceso. Tampoco hay un análisis del entorno.
<p><b>Instruccionales de Kemp</b> La forma ovalada del modelo transmite al diseñador la idea de que el diseño y el proceso de desarrollo son cíclicos, lo cual requiere una planificación cuidadosa y que la evaluación continua garantiza una instrucción efectiva.</p>	Proviene del paradigma constructivista	Los elementos pueden ser usados en distinto orden, o pueden incluso no usarse. (flexible) Permite que el diseñador modifique el contenido para mejorar el programa.	La evaluación intermedia se vuelve más complicada. Si no se mantiene en mente el tema planteado es posible que no se alcance la meta.

Tabla 3 (Continuación)  
*Comparación de Modelos Instruccionales*

Características del Modelo Instrucciona	Paradigma	Ventajas	Desventajas
<p><b>Para el diseño de aprendizajes Constructivista Jonassen</b>                      Es un modelo de diseño de ambientes que destaca el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento. Comenzando con la presentación del problema, experiencias previas, y considerando las necesidades del estudiante para enfocarse al aprendizaje práctico (aprender haciendo).</p>	Constructivista	Permite acceder a experiencias anteriores y considera el contexto.	Este proceso tiene una gran complejidad.

*Nota.* La comparación de los modelos, basada en principios diversos facilita su integración al aprendizaje. Adaptado de *Encontra (2016)*.

- *Diseño:* En esta fase se elige el entorno de aprendizaje más adecuado, se definen los objetivos o las competencias se trazan las unidades y lecciones a desarrollar, se seleccionan estrategias pedagógicas y se diseña contenido utilizando recursos disponibles en la web.
- *Desarrollo:* Se establece el entorno necesario utilizando diversos formatos, empleando creatividad, innovación y exploración, con el objetivo de proporcionar al estudiante una experiencia de aprendizaje efectiva y agradable.
- *Implementación:* Se realiza la distribución de los materiales seleccionados, se garantiza su accesibilidad y se aborda cualquier problema técnico u otro tipo de inconveniente relacionado con el curso.
- *Evaluación:* se lleva a cabo la evaluación formativa y sumativa para evaluar la efectividad de la instrucción mediante el uso de rubricas específicamente para el curso.

Dado que como principales ventajas encontramos que requiere del análisis de necesidades específicas del contexto, permitiendo el acercamiento integral a la situación, sin extrapolar o involucrar aspectos ajenos a este espacio, además asigna énfasis en aspectos pedagógicos, lo que, dado el ambiente si permite que las actividades a desarrollar incluyan este enfoque, como otra característica importante la retroalimentación, según Belloch (2013), se lleva a cabo de forma continua durante el proceso, sin que interfiera en las actividades posteriores a la evaluación.

El modelo ADDIE permite establecer ambientes de aprendizaje, diseñar y evaluar resultados en una estrategia didáctica y este modelo es aplicable al diseño de cursos y a optimizar el diseño de materiales. Es también, un modelo flexible apropiado para docentes y diseñadores por su adaptabilidad a las propias necesidades.

A diferencia de otros modelos que fueron revisados antes de elegir este, el diseñador es capaz de realizar cambios debido a la constante evaluación durante sus diferentes fases y que supone un gran avance tanto cualitativa como cuantitativamente, propiciándose con ello más oportunidades y medios para que el alumno llegue al objetivo de manera más eficaz y agradable, además presenta menos apariencia lineal a diferencia de otros seis modelos que fueron revisados antes de elegir este, facilita que el diseñador modifique el contenido o ajuste los elementos en cualquier etapa del ciclo del desarrollo.

El mismo puede estar centrado en el estudiante como eje principal del proceso de aprendizaje teniendo en cuenta sus características, enfocado a propiciar aprendizajes significativos permitiéndole el asumir un rol activo dentro del proceso

### 2.1.2 Aplicación de Fases del Modelo ADDIE

Para la elaboración de este proyecto de intervención educativa que utiliza un diseño instruccional, es fundamental describir de manera detallada cada una de las fases del modelo ADDIE y estas se describen a continuación que favorece la construcción de su propio aprendizaje.

### 2.1.2.1 Análisis

Este proyecto se lleva a cabo en la asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera*, para alumnos de cuarto semestre de la ingeniería en Tecnologías de Automatización, de la Escuela Superior de Tizayuca, campus perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Este programa educativo cuenta con pocos estudiantes generalmente con grupos de 10 alumnos máximo.

La mayoría de ellos proviene de colonias cercanas a la institución y algunos vienen de municipios cercanos a Tizayuca como lo son Tecámac y Zumpango, las cuales son zonas de recursos medios. Tienen una edad comprendida entre los 19 y 22 años. Debido al perfil de egreso de este programa educativo, sus actividades están orientadas hacia controlar y automatizar procesos industriales. Durante sus estudios académicos en este P.E. desarrollan habilidades en el uso de la tecnología y la mayoría de ellos cuenta con su propia computadora personal y teléfono inteligente.

Para los alumnos de este programa educativo es requisito imperante obtener una certificación B1 internacional del idioma inglés para titularse, así que es indispensable desarrollar en cada uno de ellos las competencias y las habilidades con el idioma, en este caso particular de la asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera*, que corresponde a cuarto semestre, en este sentido se identificaron las necesidades de aprendizaje para este curso que de acuerdo con el marco común europeo corresponde al nivel A2, el alumno debe desarrollar principalmente las siguientes competencias:

- Que el estudiante sea capaz de comprender expresiones comunes sobre temas personales, familiares, compras, lugares y ocupaciones.
- Que pueda comunicarse en tareas diarias que impliquen intercambios de información sobre temas familiares o conocidos.
- Que explique de manera básica aspectos de su vida pasada y presente, así como asuntos relacionados con sus necesidades actuales.

Se justificó integrar el uso herramientas que Web en el proceso educativo para reforzar los conocimientos de la asignatura y desarrollar las competencias del Programa Institucional de Lenguas.

La institución cuenta con un buen número de laboratorios para llevar a cabo actividades con el uso de la tecnología; el centro de cómputo, el aula de cómputo, el laboratorio de agencia de viajes, el aula 9, la sala de pensar o incluso la biblioteca con un aproximado de 25 computadoras por cada laboratorio, además de contar con salones de clase acondicionados para este fin.

Para la funcionalidad óptima de los laboratorios y salones de clase se cuenta con un profesor de tiempo completo encargado de los laboratorios, el auditorio y los equipos de cómputo de las aulas, también con dos, tres o hasta cuatro alumnos con claros conocimiento con la tecnología ya que normalmente son estudiantes de los últimos semestres de los programas educativos de la ingeniería en Computación y la Ingeniería en Tecnologías en Automatización que prestan su servicio social en estas áreas y apoyan a los profesores o estudiantes que así lo requieran. Es crucial recopilar la información necesaria para planificar el curso. En la Tabla 4, se muestran las principales características del perfil del estudiante.

Tabla 4  
*Perfil del estudiante*

<b>Perfil</b>	<b>Características</b>
Edad	19 a 22 años
Nivel de Estudios	Bachillerato terminado, con carrera técnica en Contabilidad, Mantenimiento de Sistemas Automáticos, Mantenimiento de equipo y sistemas de cómputo, Estudiantes de cuarto semestre de la ingeniería en tecnologías de automatización.
Conocimientos Generales	Controlar y automatizar procesos industriales.
Características Económicas	Los estudiantes de este grupo son de clase media.
Conocimientos Necesarios	Que el alumno tenga un dominio del idioma inglés de forma elemental. Capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas. Poder presentarse a sí mismo y a otros. Pedir y dar información básica. Relacionarse de forma elemental. Que el alumno cuente con un buen manejo de: Office e internet.

*Nota.* El perfil del estudiante está basado en los conocimientos y características generales del grupo en cuestión. *Elaboración propia*

### 2.1.2.2 *Diseño*

Teniendo como base las necesidades de los alumnos y los conocimientos previos que poseen sobre las TIC, el ambiente de aprendizaje selecto para la aplicación del diseño instruccional será con un Sistema de Gestión de Aprendizaje, por ser un medio que ofrece grandes ventajas y beneficios, al contar con una gran cantidad de herramientas que pueden ser utilizadas en los contenidos programáticos de la asignatura, Decisiones Personales Lengua Extranjera esto integrará una estrategia didáctica que permitirá desarrollar competencias y consolidar los conocimientos y habilidades de los educandos.

Referente al Sistema de Gestión de Aprendizaje, se seleccionó la plataforma *Moodle*, pues es la que será la plataforma institucional de la universidad a partir del próximo año además de sus múltiples herramientas que el docente y los alumnos pueden utilizar tales como; un curso multimedia con una metodología muy completa y práctica con videos, audios, presentaciones, imágenes, y texto, es un medio de comunicación entre profesores y estudiantes con los chats, foros y wikis esto propicia a desarrollar un aprendizaje colaborativo e interactivo.

Por otra parte, la docente hará uso de estrategias y actividades presenciales, como los son debates, presentaciones, redacción de ensayos, diseño de mapas mentales y/o conceptuales, juego de roles etc. A la vez, se integrarán técnicas de evaluación de desempeño como rúbricas, lista de cotejo y guías de observación esto para que los alumnos estén enterados por adelantado del resultado del aprendizaje que se espera y potencialicen sus habilidades.

Esto se realizará basándose en el libro de trabajo, y en el contenido programático de la materia Decisiones Personales Lengua Extranjera con relación a las unidades de trabajo y los temas en los que se divide, también se consideró la integración de recursos web y tecnológicos, mediante un sistema de construcción de aprendizaje donde la habilidad primordial es la comunicación.

Con la información, obtenida en la fase de análisis los materiales se diseñarán en un ambiente tecnológico, debido a que los estudiantes poseen habilidades y conocimientos de herramientas informáticas y cuentan con una experiencia previa

utilizando una plataforma educativa, además de que pueden hacer uso del centro de cómputo de la institución con capacidad de 30 alumnos con 30 equipos de cómputo con acceso a Internet.

En la fase de diseño del modelo ADDIE, se elabora la pre-guía instruccional con base en el programa del curso con su enfoque pedagógico y se organiza el contenido del curso, esto con la información recogida en la fase anterior de análisis para diseñar un modelo adecuado abarcando los contenidos, actividades, prácticas, plan de curso y sistema educativo que a continuación se presentan.

#### *2.1.2.3 Desarrollo*

En esta fase, se eligen las herramientas, contenidos y materiales a utilizar basados en la fase de diseño en la que se seleccionó como Sistema de Gestión de Aprendizaje, la plataforma Moodle por ser la que se pretende adoptar como institucional, según Camargo (2017), la plataforma educativa Moodle se destaca por facilitar la distribución de archivos de texto, audio y video, así como la creación de exámenes en línea, grupos de discusión específicos, asignación de tareas y programación de actividades.

Esto tiene propósito establecer bases de datos de conocimiento, llamadas pools, que pueden utilizarse como recursos informativos para el análisis y la actualización en cursos. Respecto a los materiales se presentan por número de unidad, para que el estudiante pueda revisar los contenidos y el docente evaluar los progresos.

#### *2.1.2.4 Implementación*

En esta etapa, se lleva a cabo la ejecución de la acción y la participación de los alumnos. Se pone en funcionamiento el Sistema de Gestión de Aprendizaje y se comparte la dirección URL donde se encuentra, promocionándolo en diferentes medios como folletos, o documentos informativos para la institución y la dirección del sitio de internet en el que está disponible.

Previo a esto tanto el alumno como el docente contarán con una o varias sesiones de entrenamiento, con el fin de que docentes y alumnos desarrollen su potencial, después se dará seguimiento para optimizar cada recurso tecnológico.

El curso compuesto por guías didácticas que comprenden actividades de aprendizaje articuladas con materiales y recursos educativos, estarán disponibles en el SGA y se tendrá acceso a ellas desde el centro de cómputo de la institución o desde teléfonos inteligentes o cualquier equipo de cómputo con acceso a Internet.

#### *2.1.2.5 Evaluación*

Con el fin de medir la eficiencia del diseño instruccional, se realizarán los siguientes tipos de evaluación:

- *Evaluación diagnóstica:* para tener un referente que sirva para conocer las necesidades académicas del alumnado.
- *Evaluación formativa:* Mediante la realimentación continua del docente a lo largo de las actividades, los alumnos tendrán la oportunidad de conocer las áreas de oportunidad en sus evidencias de trabajo.
- *Evaluación sumativa:* para concluir con el proceso de evaluación se llevará a cabo esta, en donde se arrojará una acreditación al haber cumplido con todo el proceso de evaluación.

#### *2.1.2.6 Pre-guía del Diseño Instruccional*

En esta sección, se organiza la elaboración de la Pre-guía del curso para los alumnos de la asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera*, abarcando contenidos y actividades.

Esta Pre-guía, corresponde a la planeación general del proceso de aprendizaje, por lo que representa un referente para la elaboración de las guías de estudio o de diseño instruccional del curso, toda vez que las TIC se incorporan como apoyo a las sesiones áulicas. En la Tabla 5, se muestran los datos generales de la Pre-guía y en la Tabla 6, la Pre-guía del Diseño Instruccional.

Tabla 5  
Datos generales de la Pre-guía

---

**Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo**

---

**Pre-guía de Diseño Instruccional para incorporar las Tic como apoyo a sesiones presenciales**

**PROPÓSITO:** Planear los tipos de materiales educativos e instrumentos de evaluación para la enseñanza, así como las tareas de aprendizaje que deberán realizar los alumnos para alcanzar los objetivos y competencias de una asignatura o curso.

**Datos generales**

Nombre del Programa Educativo	Ingeniería en Tecnologías de Automatización
Nombre de la asignatura o curso	Decisiones Personales. Lengua Extranjera
Duración de la asignatura o curso en semanas y horas	64 horas por semestre, 16 Semanas, 200 minutos (4 horas) por semana
Nombre del responsable de elaboración	Clara Mabel Algrijo Romero

---

*Nota.* La información presentada es una adaptación de *DUI* (2013) de los datos proporcionados en la asignatura correspondiente.

Como se puede observar al final de la presente Pre-Guía, el apartado de Foros de Discusión dio un subtotal de 6.84%, por otro lado, la sección referente a Trabajo colaborativo, sumo un subtotal de 38.53% y finalmente la sección de Trabajo colaborativo arrojó el mayor porcentaje, con un subtotal de 54.63%, por consiguiente, al hacer la adición de estos tres aspectos se obtuvo un total de 100%.

Estos tres aspectos son la piedra angular de esta estrategia didáctica, ya que, de aquí se desarrollan todas y cada una de las actividades que forman parte de toda la estrategia y del Sistema de Evaluación de la asignatura que será detallado a profundidad en la sección 2.2.3.9

Tabla 6  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo en horas de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Introduction	1 clase 1/2 semana	Teacher and student's presentation & guidelines of the subject.	Does not apply for this lesson	Own Creation: Power Point Presentation : General Guidelines of the Subject.  Introduction to unit 1: Prezi	Does not apply for this lesson	1. Teacher and students' presentation: cooperative work. 2. Explanation of the general guidelines and the evaluation form of the subject: individual work. 3. Presentation of the topics and skills that will be covered for the first partial: individual work. Homework: Students have to answer some questionnaires.	100 min.		.85% (I)	.85% (C)
Diagnostic test	1 clase 1/2 semana	Determine students' level of English.	Does not apply for this lesson	Cambridge. (2004). Key English Test 1  Cambridge: Cambridge University Press.	Ket certification type exam	1. KET certification type diagnostic test: individual work.	100 min.		1.7% (I)	85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Unit 1 Communication Lesson: 1.1 Communication and technology	1 clase 1/2 semana	Talking about activities and situations continuing up to or beyond the present. Talking about progress in or completion of a task.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Own Creation: Video tutorial Moodle created with Camtasia	How technology has changed our lives Rubric	1. Before starting with the content of the workbook, the video tutorial is presented to the class: (I) 2. Reading: Article about how technology has changed our lives: cooperative work. 3. Vocabulary for talking about communication and communication technology & past participles: cooperative work. (Present perfect with for and since). Homework: Students should create a video about How technology has changed our lives having as guide a rubric. (C).	100 min.		.85% (I)	.85% (C)
Unit 1 Communication Lesson: 1.1 Communication and technology	1 clase 1/2 semana	Talking about activities continuing up to or beyond the present. Talking about progress or completion of a task.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH.	Does not apply for this lesson	Does not apply for this lesson	1: Listening: American recruiter at the UAEH Employment Fair talking about Skype: individual work. 2: Speaking: Discussion of plans for after university: cooperative work. (Present perfect with for and since).	100 min.		.85% (I)	.85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I) Colaborativo (C)		Foro de discusión	Trabajo individual	Trabajo colaborativo
Uní1: Commu- nication Lesson 1.1 Commu- nication and techno- logy	1 clase 1/2 semana	Talking about activities and situations continuing up to or beyond the present. Talking about progress in or completion of a task.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Own Creation: Learning Object called The Present Perfect created with Exelearning and it is integrated an evaluation "Interactive test on Present Perfect" made with Quiz maker	Several exercises are inserted inside the learning object.	1. Writing: Explanation of what makes the student a good candidate for a job: individual work. 2. Teacher and students review the learning object: Cooperative work. (Present perfect with ever, never, yet, already, always, often).	100 min.		.85% (I)	.85% (C)
Uní1: Commu- nication Lesson 1.2 Commu- nicating effecti- vely	1 clase 1/2 semana	Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own Creation: Job Interview infographics made with Easel.ly.	Concept map Rubric	1. Reading: Article giving advice about job interviews: ( C ) 2. Listening: Preparation for job interviews, and doing one: individual work. 3. The infographic is presented to the students for a better understanding of the topic: individual work. 4. Sets create a concept map about Job interviews having a guide the concept map rubric.	100 min.		85% (I)	85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instru-mento de evalua-ción	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Uni1: Commu- nication Lesson 1.2 Commu- nicating effecti- vely	1 clase 1/2 semana	Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.	Davis, P. (2016). Make it Real Profession al A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universida d Autónoma del Estado de Hidalgo.	Does not apply for this lesson	Role play checklist.	1. Speaking: Preparation for an interview, and doing it: cooperative work. Writing: Completion of a section of a job application form: individual work. (Present Perfect vs Past simple).	100 min.		.85% (I)	.85% (C)
Uni1: Commu- nication Lesson 1.2 Commu- nicating effecti- vely	1 clase 1/2 semana	Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.	Davis, P. (2016). Make it Real Profession al A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own Creation: Present Perfect vs Past Simple video tutorial made with Knovio.	Does not apply for this lesson	1. It is answered a present perfect vs past simple exercise in the workbook: cooperative work. 2. The video tutorial Present Perfect vs Past Simple is presented: individual work. Homework: Writing about experiences: individual work.	100 min.		.85%(I)	.85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Unit 1 Communication Lesson 1.3 Making it Real	1 clase 1/2 semana	Developing listening and vocabulary skills	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own creation: digital publication & podcast	Does not apply for this lesson	1. In pairs, look at the Digital Publication "Lay it all on Me" he exercises to answer them: Cooperative learning.  2. Participate in group Glossary about Unit 1 on the Garza platform typing at least 10 words with its definition: Cooperative learning Extra: If sets need it, they can listen to the podcasts created for the teacher explaining some grammatical points checked in this unit.	100 min.			1.7% (C)
Unit 2 Possible Futures Lesson 2.1 Looking ahead	1 clase 1/2 semana	Talking about causes and effects. Warming and advising.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own creation: Global Warming infographics made with Easelly & What Can We do to stop the Global Warming? digital publication made with Issu.	Does not apply for this lesson	1. Reading: Article on Global Warming: (C) 2. Listening: Introduction from a documentary on Global Warming:(I). 3. Digital publication: What Can We do to stop the Global Warming? (I). 4. Infographics: Global Warming: (I). First conditional. HW: Participate in the Forum: What can we do at to stop global warming?	100 min.	1.71% (F)	.56% (I)	.56% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Unit 2 Possible Futures Lesson 2.1 Look-ing ahead	1 clase 1/2 semana	Talking about causes and effects. Warming and advising.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Own creation: First conditional presentation made with Cuadernia.	Proposal to Prevent Global Warming Rubric	1. Writing: Proposals for actions students and their university can take to help prevent global warming.: cooperative work. 2. Speaking: Presentation of proposals to stop the global warming, having a guide the rubric: cooperative work. 3. It is presented the First Conditional presentation: cooperative work.	100 min.			1.7% (C)
First Partial Test	1 clase 1/2 semana	Revision of the first partial academic work evidences & speaking test.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Does not apply for this lesson	Rubric for the speaking test.	1. It is handed in the evidence of work to the teacher: individual work. 2. Students present their speaking test about having a job interview in English: cooperative work.	100 min.			1.7% (I)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
First Partial Test	1 clase 1/2 semana	It is evaluated the remaining skills: reading, listening & writing.	Does not apply for this lesson	Does not apply for this lesson	The exam will be held using the Garza Platform from Moodle.	1. It is evaluated the students' abilities to write, read and listen: individual work.	100 min.		1.7% (I)	
Auto-evaluación									.5% (I)	
Co-evaluación										10% (C)
Ket Cambridge Test	1 clase 1/2 semana	Practice for an A2 level certification.	Does not apply for this lesson	Cambridge. (2004). Key English Test 1. Cambridge: Cambridge University Press.	Ket certification type exam	1. Practice number 2 of the KET test: individual work	100 min.		1.7% (I)	
Unit 2 Possible Futures Lesson 2.2 Opinion	1 clase 1/2 semana	Expressing opinions. Making predictions.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). UAEH	Does not apply for this lesson	Does not apply for this asesory	1. Reading: Article on globalization and education: cooperative work. 2. Listening: Discussion about globalization: individual work.	100 min.		.85% (I)	.85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I) Colaborativo (C)				
Unit 2 Possible Futures Lesson 2.2 Opinion	1 clase 1/2 semana	Expressing opinions. Making predictions.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Own creation: Discussion Forum	Debate Guide Observation	1. Speaking: Expressing opinions about globalization in an open debate that will be evaluated with a guide observation: cooperative learning. 2. Writing: Paragraphs on preparing for life in the globalized world: individual work. 3. Students are asked to participate in a discussion forum to express their opinion about the globalization: cooperative work.	100 min.	1.71%	.56% (I)	.56% (C)
Unit 2 Possible Futures Lesson 2.2 Opinion	1 clase 1/2 semana	Expressing opinions. Making predictions.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH.	Own creation: Hope, Expect & Wait video made with PowToon & Modal Verbs digital publication made with Flip snack.	Does not apply for this lesson	1. Expect vs. hope vs. Wait: cooperative work. 2. Modals: could, shall, have to, needn't: cooperative work.	100 min.			1.7% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I) Colaborativo (C)				
Unit 2 Possible Futures Lesson 2.3 Making it Real	1 clase 1/2 semana	Work phone calls. Making social conversation. Vocabulary learning strategies (opposite/complementary pairs).	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own creation: Work Phone Calls learning object made with Exelearning & Work Phone Calls presentation .	Work phone calls Checklist	1. Work Phone calls activity: cooperative work. 2. Students are asked to make their own Work Phone Call: cooperative work.	100 min.			1.7% (C)
Unit 3 Human Creativity Lesson 3.1 Inventions and Inventors	1 clase 1/2 semana	Describing manufacturing processes. Talking about how particular things were invented.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own creation: Serendipity infographics made with Easelly.	Mind Map Rubric	1. Reading: Article on window glass: cooperative work. 2. Listening: TV program about serendipitous inventions: individual work. 3. It is shown the infographic so the students can have a talk about discoveries and inventions, and technological devices: cooperative learning. 4. Students create a mind map about our wonderful modern Windows having as a guide a rubric.	100 min.		.85% (I)	85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I) Colaborativo (C)		Foro de discusión	Trabajo individual	Trabajo colaborativo
Unit 3 Human Creativity Lesson 3.1 Inventions and Inventors	1 clase 1/2 semana	Describing manufacturing processes. Talking about how particular things were invented.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own creation: Passive voice Present & Past" digital publication made with Canva.	Does not apply for this lesson	1. Writing: Wiki-type article about a Mexican inventor: individual learning. 2. Present and past passive voice analysis and it is shown the digital publication: individual work.	100 min.		1.7% (I)	
Unit 3 Human Creativity Lesson 3.2 Developing civilization	1 clase 1/2 semana	Talking about human rights and modern civilization in general.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Own creation: Passive Voice digital publication made with Issu.	Rubric	1. Reading: Article on human rights: cooperative. 2. Listening: Talk about Amnesty International and in Mexico: individual work. 3. After the activity and passive voice analysis on the book, it is shown the digital publication: cooperative Work. 4. Students participate in a discussion forum to express their opinion about Human Rights: cooperative work.	100 min.	1.71% (F)	.56% (I)	56% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Unit 3 Human Creativity Lesson 3.2 Developing civilization	1 clase 1/2 semana	Talking about human rights and modern civilization in general.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Own creation: Unusual adjectives video made with Adobe premiere pro & Ed and Ing adjectives presentation made with Storyline.	Essay rubric	1. Speaking: Talking about the quality of democracy and human rights in different countries: ( C ). 2. Writing: Paragraph about a key aspect of modern civilization in Mexico: individual work. 3. It is presented a video to understand what an adjective is: ( C ).. 4. After the analysis on the book about participles with ed & ing as adjectives it is shown the presentation:( C). 5.Homework: Individually, create a three-paragraph essay about Human Rights, then send it to the Garza Platform. Make sure to check the rubric.	100 min.		.85% (I)	.85% (C)
Unit 3 Human Creativity Lesson 3.3 Making it Real	1 clase 1/2 semana	Online study (MOOCs). Different visas for Canada. Noticing and eliminating repeated mistakes.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: (UAEH)	Own creation: The Three Little Pigs audio story made with Adobe Audition	Does not apply for this lesson	1. English for your studies and profession: Online study (MOOCs): (C) 2. English for your life: Different visas for Canada: cooperative learning. 3. Autonomous learning: an audio of a classic story is presented to stimulate creativity, so the students can make their own audio story: cooperative learning.	100 min.			1.7% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades Individual (I) Colaborativo (C)	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	% Foro de discusión	% Trabajo individual	% Trabajo colaborativo
Second Partial Test	1 clase 1/2 semana	Revision of the first partial academic work evidences & speaking test.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH	Does not apply for this lesson	Rubric for the speaking test.	1. It is handed in the evidence of work to the teacher: individual work and 6 self-access center activities. 2. Students present their oral test as it is evaluated in the KET speaking part: cooperative work.	100 min.		1.7% (I)	
Second Partial Test	1 clase 1/2 semana	It is evaluated the remaining skills: reading, listening & writing.	Does not apply for this lesson	Does not apply for this lesson	The exam will be held using the LMS called Garza Platform from Moodle.	1. It is evaluated the students 'abilities to write, read and listen: individual work.	100 min.		1.7% (I)	
Auto-evaluación									5% (I)	
Co-evaluación										10%(C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades		Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I)	Colaborativo (C)				
Unit 4 A world of knowledge Lesson 4.1 Science	1 clase 1/2 semana	Stating rules and regulations. Talking about experiments and experimental procedures.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Own creation: Connectives digital publication.	Does not apply for this lesson	1. Reading: Laboratory safety cooperative work. 2. Listening: Professor setting up a lab experiment: individual work. 3. Connective activity: after the review of the book it is presented the digital publication, then it is answered an exercise: cooperative work.	Laboratory contract: work. Professor a lab individual work.	100 min.		.85% (I)	.85% (C)
Unit 4 A world of knowledge Lesson 4.1 Science	1 clase 1/2 semana	Stating rules and regulations. Talking about experiments and experimental procedures.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH.	Own creation: Wh- questions digital publication.	Does not apply for this lesson	1. Speaking: Explaining a Science Fair presentation: cooperative work. 2. Writing: Outline of an experiment: individual work. 3. Wh questions activity: after the review of the book it is presented the digital publication, then it is answered an exercise: cooperative work.		100 min.		.85% (I)	.85%

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades	Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I) Colaborativo (C)				
Unit 4 A world of knowledge Lesson 4.2 Culture	1 clase 1/2 semana	Describing and explaining psychological and social phenomena (culture shock). Talking about people feelings and behavior.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.	Does not apply for this lesson	Forum Participati on Rubric	1. Reading: Article about culture shock: cooperative work. 2. Listening: Podcast on the typical stages of culture shock: cooperative work. 3. Speaking: Discussion of other cultures and Mexican culture: cooperative work. 4. Participate in the forum "Mexican Culture"	100 min.	1.71% (F)		1.7% (C)
Unit 4 A world of knowledge Lesson 4.2 Culture	1 clase 1/2 semana	Describing and explaining psychological and social phenomena (culture shock). Talking about people feelings and behavior.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH.	Own creation: Phrasal Verb video.	Does not apply for this lesson	1. Individually, students mention dos and don'ts in Mexico. 2. Writing: Dos and Don'ts for visitors to Mexico, using some phrasal verbs. individual work.	100 min.		.85% (I)	85% (C)

Tabla 6 (Continuación)  
Pre-guía del Diseño Instruccional

Tema	Tiempo	Competencias específicas por tema	Material educativo básico	Material educativo complementario actividades para evaluar contenido.	Instrumento de evaluación	Listado general de actividades		Tiempo de uso de un entorno virtual como apoyo	%	%	%
						Individual (I)	Colaborativo (C)				
Unit IV A world of knowledge Lesson 4.3 Making it Real	1 clase 1/2 semana	Attending international conferences . Eating out (American customs, restaurant vocabulary). Vocabulary memorization strategies.	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH.	Own creation: English War competition digital publication.	Does not apply for this asesory	1. Attending international conferences: cooperative work. 2. Eating out (American customs, restaurant vocabulary): cooperative work. 3. Vocabulary memorization strategies: cooperative work. 4. Students will have a competition: cooperative work.		100 min.			1.7% (C)
Ket Cambridge Test		Practice for an A2 level certification.	Does not apply for this lesson	Cambridge. (2004). Key English Test 1. Cambridge: Cambridge University Press.	Ket certification type exam	1. Practice number 3 of the KET test: individual work		100 min.			1.7% (I)
Autoevaluación											5% (I)
Coevaluación											10% (C)
Subtotal		6.84%	38.53%	54.63%							
Total:		100%									

Nota. Las actividades del libro *Make it Real Professional A2.2* están adaptadas de Davis et al. (2016). El resto del contenido es *elaboración propia*.

## 2.2 Implementación en el Sistema de Gestión de Aprendizaje

Con el objetivo de analizar diferentes Sistemas de Gestión de Aprendizaje y así, poder seleccionar el más adecuado, se presenta a continuación la Tabla 7, con los cinco mejores Sistemas de Gestión de Aprendizaje, de acuerdo con Rajan (2023).

Tabla 7  
*Los cinco mejores Sistemas de Gestión del Aprendizaje en 2023*

Núm.	Sistema de Gestión de Aprendizaje	Descripción General
1	Moodle LMS	<p>Al ser de código abierto Moodle brinda la flexibilidad necesaria para adaptarse a una variedad de requerimientos de enseñanza, permitiendo una amplia gama de personalizaciones.</p> <p>Ofrece una amplia biblioteca de más de 2.000 plugin y 13 integraciones certificadas, lo que permite a los usuarios mejorar la funcionalidad y adaptar el LMS a sus requisitos específicos.</p> <p>Los alumnos pueden mantenerse informados y comprometidos mediante actualizaciones puntuales sobre los requisitos y plazos de los cursos.</p> <p>Moodle ofrece más que las funciones básicas de contenidos presentes en la mayoría de las plataformas de aprendizaje. Está repleto de actividades que fomentan buenas prácticas pedagógicas, promoviendo la participación activa de los estudiantes tanto con contenido educativo como entre ellos, utilizando diversos formatos.</p> <p>Moodle proporciona herramientas de análisis para seguir el progreso de los estudiantes y tomar decisiones basadas en datos.</p> <p>Las potentes funciones de accesibilidad hacen que el aprendizaje sea inclusivo para personas con necesidades diversas.</p>
2	Canvas LMS	<p>Canvas ofrece una interfaz de fácil navegación que promueve una experiencia de aprendizaje fluida para educadores y estudiantes.</p> <p>Es una herramienta que proporciona plantillas para logotipos, infografías, presentaciones, publicaciones, posters y más, con formatos ajustables según las necesidades.</p> <p>Aplicaciones móviles para iOS y Android, que permiten a los alumnos acceder al curso y participar en debates desde cualquier lugar.</p> <p>Los docentes pueden consultar análisis detallados sobre la participación y el rendimiento del alumnado.</p> <p>Ofrece varias integraciones de terceros, lo que mejora su funcionalidad y compatibilidad con otras herramientas.</p>
3	Blackboard learn	<p>Blackboard Learn ofrece un sistema eficaz para crear, organizar y compartir materiales de curso.</p> <p>Ofrece varias opciones de evaluación, como cuestionarios, tareas y rúbricas, que permiten a los docentes evaluar de manera óptima el rendimiento de los estudiantes.</p> <p>Blackboard Learn permite la comunicación y la colaboración mediante foros de debate, anuncios y herramientas de mensajería, fomentando la interacción entre alumnos e instructores.</p> <p>Ofrece herramientas completas de análisis y elaboración de informes para seguir el progreso de los estudiantes e identificar áreas de mejora.</p>

Tabla 7 (Continuación)  
 Los cinco mejores Sistemas de Gestión del Aprendizaje en 2023

Núm.	Sistema de Gestión de Aprendizaje	Descripción General
4	D2L Brightspace	<p>La plataforma emplea información basada en datos para personalizar las experiencias de aprendizaje, ayudando a los educadores a adaptar los contenidos a las necesidades de cada alumno.</p> <p>D2L Brightspace está comprometido con la accesibilidad, asegurando que todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades, puedan acceder y participar con el contenido del curso.</p> <p>Apoya la evaluación continua con herramientas para cuestionarios, tareas y debates, promoviendo la evaluación formativa y la retroalimentación oportuna.</p> <p>La plataforma ofrece análisis detallados para que los docentes sigan el rendimiento y el compromiso de los alumnos, favoreciendo la toma de decisiones basadas en datos.</p>
5	TalentLMS	<p>A los formadores y alumnos les resulta fácil navegar, lo que reduce la curva de aprendizaje y garantiza un proceso de incorporación fluido.</p> <p>Los formadores pueden crear, organizar y compartir materiales de curso, contenidos multimedia, documentos y cuestionarios.</p> <p>Diversas opciones de evaluación, como cuestionarios, tareas y encuestas.</p> <p>Realiza un seguimiento del progreso de los alumnos e identifique áreas de mejora con análisis e informes.</p>

*Nota.* Información basada en los criterios de evaluación de Rajan (2023).

Seleccionar un Sistema de Gestión de Aprendizaje, es una elección crucial, y Moodle LMS, ha consolidado su reputación como una solución de confianza para una amplia variedad de organizaciones en términos de tamaño y tipo. Su capacidad de personalización, accesibilidad, el sólido respaldo de la comunidad y su compromiso con la seguridad hacen que se la alternativa más conveniente.

### 2.2.1 Justificación del SGA Moodle

Ahora bien, después de analizar diversas plataformas se toma la decisión de trabajar con Moodle, primeramente, porque la institución donde se lleva a cabo este proyecto tiene este SGA como institucional y puede ser utilizado por todos los alumnos y docentes pertenecientes a la UAEH. Por otro lado, Moodle cuenta con múltiples beneficios que al analizarlos contribuyeron a la elección de mismo, algunos de estos se describen a continuación.

Según Moodle (2017), esta plataforma de aprendizaje permite que todos los participantes en el proceso educativo, como docentes y estudiantes, accedan a un sistema único para realizar actividades en entornos que se adaptan a las necesidades específicas de cada curso.

De acuerdo con la Free Software Foundation (2017), Moodle se ofrece de manera gratuita como software de código abierto bajo la licencia pública general de GNU (*General Public Licence*). Por lo tanto, según los términos de la licencia de Moodle (2017), cualquier individuo tiene la capacidad de adaptar expandir o modificar Moodle. Este software incluye una variedad de herramientas flexibles que respaldan tanto el aprendizaje combinado como los pasos completamente en línea. Debido a su naturaleza de código abierto, modo se debe personalizar de múltiples maneras para satisfacer necesidades individuales.

### 2.2.2 Selección de Herramientas de la Plataforma Moodle

Se han escogido las siguientes herramientas dado a que ayudan al estudiante a facilitar el aprendizaje, es algo que un estudiante realizará usualmente con interacción del profesor o con otros estudiantes, estas herramientas están divididas en actividades y recursos:

- *Actividades de Moodle:*
  - Chat: A través del módulo Chat, los participantes pueden mantener diálogos instantáneos basados en textos, promoviendo la interacción en tiempo real en la plataforma en línea.
  - Examen: La herramienta de examen permite a los docentes crear evaluaciones con una gama de tipos de preguntas, que abarca desde opciones múltiples, verdadero y falso, hasta emparejamiento de columnas, respuestas cortas y preguntas que requieren cálculos específicos.
  - Foro: El módulo de Foro, facilita a los usuarios la participación en debates en los que las respuestas no son inmediatas, permitiendo que las discusiones se desarrollen a lo largo de un tiempo prolongado.

- Glosario: La funcionalidad del Glosario permite a los participantes crear una lista de términos con sus definiciones, operando de manera análoga a un diccionario, así como reunir y sistematizar información y recursos relevantes.
  - Paquete SCORM: Un paquete SCORM, agrupa varios archivos según su estándar para objetos de aprendizaje. El módulo SCORM permite cargar estos paquetes, ya sean SCORM o AICC, como archivos ZIP y agregarlos al curso correspondiente.
  - Tarea: Esta funcionalidad permite a los docentes gestionar las tareas de los estudiantes, desde la asignación y recolección de trabajos hasta la evaluación y provisión de retroalimentación.
- *Recursos de Moodle:*
    - Archivo: Este recurso permite a los docentes adjuntar archivos como materiales del curso. Si el sistema lo permite, el archivo aparecerá directamente en el curso: en caso contrario, los estudiantes deberán descargarlo. Los archivos, pueden incluir soportes como páginas HTML que contienen imágenes.
    - Carpeta: Este módulo permite al docente organizar y mostrar archivos en una carpeta, reduciendo el desplazamiento de la página. También, facilita subir archivos comprimidos en formato ZIP y descomprimirlos para mostrar su contenido, así como crear carpetas vacías para agregar archivos.
    - Etiqueta: Este recurso facilita insertar texto y multimedia en una página del curso incluyendo enlaces a otras actividades y ayuda a mejorar la apariencia del curso.
    - Página: Este módulo permite crear una página web con texto, imágenes, audios, video, enlaces y códigos incrustados como mapas de Google.

- URL: Este recurso proporciona un enlace de internet con imágenes, documentos o una página web.

### 2.2.3 Información general de la asignatura

A continuación, se presenta toda la información referente a la asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera* en la cual se llevará a cabo la estrategia didáctica.

#### 2.2.3.1 Introducción

El idioma inglés es usado en la actualidad en una vasta cantidad de contextos y por una gran cantidad de personas de diversos grupos sociales como lengua oficial, ya sea como primera o segunda lengua, en muchos países.

Así mismo, esta lengua funge como lengua franca para la comunicación internacional en regiones donde no tiene un estatus oficial. “En la actualidad, existen alrededor de dos billones de hablantes del inglés, quienes en su mayoría no son hablantes nativos del idioma” (Crystal, 2013).

#### 2.2.3.2 Ubicación Curricular

La asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera* corresponde al cuarto semestre de una serie de seis asignaturas, las cuales se cursan en seis semestres de todos los programas educativos de la UAEH a nivel licenciatura, siendo éstas las asignaturas a estudiar. La Tabla 8, muestra la asignatura que se imparte en cada semestre.

Tabla 8  
*Asignaturas de inglés en los Programas Educativos a nivel licenciatura*

Semestre	Asignatura
1°	Conversaciones Introdutorias. Lengua Extranjera
2°	Eventos Pasados y Futuros. Lengua Extranjera
3°	Logros y experiencias. Lengua Extranjera
4°	<b>Decisiones Personales. Lengua Extranjera</b>
5°	Causa y Efecto. Lengua Extranjera
6°	En Otras Palabras. Lengua Extranjera

*Nota.* Adaptado de DUI (2013).

De acuerdo con la Dirección Universitaria de Idiomas (2013), la asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera* ofrece al estudiante desarrollar las

competencias comunicativas en el idioma inglés a fin de interactuar de manera efectiva en situaciones de la vida cotidiana además de la comprensión y producción de textos claros en idioma inglés estándar sobre temáticas conocidas, en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio.

Los contenidos de las asignaturas versan sobre una fusión de inglés general e inglés con propósitos académicos y laborales. Estos contenidos se encuentran distribuidos a lo largo de 64 horas clase por semestre, 4 horas a la semana. (DUI, 2013). De esta manera, la distribución de horas de estudio se presenta en la Tabla 9.

Tabla 9  
Distribución de horas clase de inglés en licenciatura

No. de semanas al semestre	Hrs. x semana	Hrs. x semestre	Semestre					
			1°	2°	3°	4°	5°	6°
16	4	64	64	128	192	256	320	384

Nota. Adaptado de DUI (2013).

Por otro lado, también se presenta la Tabla 10, la cual muestra la ubicación curricular de la asignatura *Decisiones Personales. Lengua Extranjera*, específicamente, en el programa educativo de ITA en el cual se trabaja en la estrategia didáctica.

- Programa Educativo: Ingeniería en Tecnologías de Automatización.
- Plan de estudios: Pertenece a la UAEH y se realizó en julio del 2010.
- Nivel educativo: Licenciatura.
- Semestre: 4to
- Modalidad: Presencial

### 2.2.3.3 Objetivo General

La asignatura tiene como objetivo general el siguiente: Según la DUI (2013), el objetivo de general de la signatura es que la estudiante sea capaz de comprender en compartir información sobre experiencias y logros, expresar emociones y cantidades, resaltar hechos comunicar situaciones que demuestren una relación de

causa y efecto describir acciones y conectar sus ideas en el discurso esto se realiza manteniendo una interacción social sobre eventos pasados en relación con el presente, en función del contexto socio educativo.

Tabla 10  
Ubicación Curricular: ITA

<b>Ubicación Curricular de la Ingeniería en Tecnologías de Automatización</b>	
<b>PRIMER SEMESTRE</b>	<b>SEGUNDO SEMESTRE</b>
Pre cálculo	Cálculo Diferencial e Integral
Electrónica	Estadística y Dinámica
Físico-Química de Semiconductores	Álgebra Lineal
Introducción a la Ingeniería de Automatizaciones	Razonamiento Lógico
Aprender a Aprender	México Multicultural
Conversaciones Introdutorias. Lengua Extranjera	Eventos Pasados y Futuros. Lengua Extranjera
<b>TERCER SEMESTRE</b>	<b>CUARTO SEMESTRE</b>
Ecuaciones Diferenciales	Sistemas Dinámicos
Interacción Materia – Energía	Probabilidad Estadística
Electrónica Digital	Sistemas de Potencia
Electrónica Analógica	Fundamentos de Manufactura
Transformadas de Laplace y Z	Fundamentos de Instrumentación
Logros y Experiencias. Lengua Extranjera	<b>DECISIONES PERSONALES. LENGUA EXTRANJERA</b>
<b>QUINTO SEMESTRE</b>	<b>SEXTO SEMESTRE</b>
Teoría de Control Clásico	Seguridad Industrial
Optativa 1	Optativa 2
Control Eléctrico y Mecánico	Fundamentos de Metodología de la Investigación
PLC: Diagrama Escalera	PLC: Lenguajes de Programación
Instrumentación de Control Clásico	Programación C para PLC
Causa y Efecto. Lengua Extranjera	En Otras Palabras... Lengua Extranjera
<b>SEPTIMO SEMESTRE</b>	<b>OCTAVO SEMESTRE</b>
Optativa 3	Servicio Social
Administración de Proyectos de Automatización	Optativa 4
Interfaz Humano-Máquina	Evaluación Técnica de Proyectos de Automatización
Inglés para Ingeniería en Tecnologías de la Automatización	Desarrollo Sustentable y Medio Ambiente
	Preparación Pet
<b>NOVENO SEMESTRE</b>	
Prácticas Profesionales	
Proyecto Terminal de Ingeniería en Tecnologías de Automatización	

Nota. Adaptado de UAEH (2015).

#### 2.2.3.4 Objetivos de las Unidades

La asignatura se divide en cuatro unidades y en cada una de ellas se establecen objetivos particulares, los cuales se presentan a continuación:

- **Unit 1 Communication**

1. *To confirm and consolidate English as the main classroom language.*
2. *To confirm and consolidate communicative competence in English as the course goal, and develop communicative skills (reading, listening, speaking, writing).*
3. *To consolidate Ss' awareness of the importance of English in their studies and futures professions.*
4. *To provide Ss with vocabulary to communicate about communication, especially online, and in interviews.*
5. *To provide Ss with grammar to communicate about recent activities and situations that are still continuing.*
6. *To develop Ss' learning skills and autonomy.*

- **Unit 2 Possible Futures**

1. *To develop Ss' communicative competence (in reading, listening, speaking and writing) as the main goal of the course, and build their confidence in their ability to communicate in simple English.*
2. *To develop Ss' awareness of the importance of English in their studies and futures professions.*
3. *To provide Ss with vocabulary to discuss issues related to the environment and globalization.*
4. *To provide Ss with grammar to communicate about conditions and actions, causes and effects, etc. (first conditional), and express and report present and future ideas and opinions (indirect speech, with think, say, hope, etc.).*
5. *To develop Ss' learning skills and autonomy.*

- **Unit 3 Human Creativity**

1. *To develop Ss' communicative competence (in reading, listening, speaking and writing) as the main goal of the course, and build their confidence in their ability to communicate in simple English.*
2. *To develop Ss' awareness of the importance of English in their studies and futures professions.*
3. *To provide Ss with vocabulary to discuss discoveries, inventions and processes, and the development of civilization, including human rights.*
4. *To provide Ss with grammar to communicate about situations where the products and results are more important than the actors (passive).*
5. *To develop Ss' learning skills and autonomy.*

- **Unit 4 A World of Knowledge**

1. *To develop Ss' communicative competence (in reading, listening, speaking and writing) as the main goal of the course, and build their confidence in their ability to communicate in simple English.*
2. *To develop Ss' awareness of the importance of English in their studies and future professions.*
3. *To provide Ss with vocabulary to discuss issues related to the sciences and to cultures.*
4. *To review and extend areas of grammar previously worked on : connectives, Wh- questions, tenses, comparatives and superlatives with adjectives and adverbs, quantifiers.*
5. *To develop Ss' learning skills and Autonomy.*
6. *To round off the coverage of A1 and A2 English.*

#### 2.2.3.5 Temario

La asignatura está compuesta por 4 unidades que se presentan en la Tabla 11, la cual muestra el contenido de cada uno de los temas que conforman la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera.

Tabla 11  
Temario de la asignatura

Unit	Lesson	Functions	Vocabulary	Grammar	Communicative skills
1 Communi- cation	1.1 Communi- cation and technology	Talking about activities and situations continuing up to or beyond the present. Talking about progress in or completion of a task.	Vocabulary for talking about Communicati on and communicati on technology. Past participle.	Present perfect (with for and since).	Reading: Article about how technology has changed our lives. Listening: American recruiter at the UAEH Employment Fair talking about Skype. Speaking: Discussion of plans for after university. Writing: Explanation of what makes the student a good candidate for a job.
1 Communi- cation	1.2 Communi- cating Effectively	Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.	Vocabulary about study and work. Time adverbs (ever, never, yet, already, always, often).	Present perfect (with ever, never and yet, already) vs. past simple (and other tenses).	Reading: Article giving advice about job interviews. Listening: Preparation for job interviews and doing one. Speaking: Preparation for an interview, and doing it. Writing: Completion of a section of a job application form.
1 Communi- cation	1.3 Making it Real	All the above	All the above	All the above	English for your studies and profession: four situations in which university graduates may use English. English for your life: Online shopping.
2 Possible Futures	2.1 Looking ahead	Talking about causes and effects. Warning and advising.	Vocabulary about environmenta l issues. Vocabulary about causes and effects. Word formation, e.g. pollute- pollution.	First condition al.	Reading: Article on global warming. Listening: Introduction to an extract from a documentary on global warming. Writing: Proposals for actions students and their university can take to help prevent global warming. Speaking: Presentation of proposals.

Tabla 11 (Continuación)  
*Temario de la asignatura*

<b>Unit</b>	<b>Lesson</b>	<b>Functions</b>	<b>Vocabulary</b>	<b>Grammar</b>	<b>Communicative skills</b>
2 Possible Futures	2.2 Opinions	Expressing opinions. Making predictions.	Vocabulary about Globalization Speech/thought verbs: think, believe, expect, hope, say, etc. Expect vs. hope vs. Wait.	Clauses after speech/thought verbs: think, believe, expect, hope, say, etc. Modals: could, shall, have to, needn't.	Reading: Article on globalization and education. Listening: Discussion about globalization. Speaking: Expressing opinions about globalization. Writing: Preparing life in the globalized world.
2 Possible Futures	2.3 Making it Real	All the above	All the above	All the above	English for your studies and profession: Work phone calls. English for your life: Making social conversation Autonomous learning: Vocabulary learning strategies (opposite/complementary pairs).
3 Human Creativity	3.1 Inventions and Inventors	Describing manufacturing processes. Talking about how particular things were invented.	Vocabulary for talking about manufacturing and inventions. Vocabulary for describing products. Word formation: noun-creating Suffixes.	Present passive. Past passive.	Reading: Article on window glass. Listening: TV program about serendipitous inventions. Speaking: Talking about discoveries and inventions, and technological devices students would like. Writing: Wiki-type article about a Mexican invent.
3 Human Creativity	3.2 Developing Civilization	Talking about human rights and modern civilization in general.	Participles with –ed and –ing as adjectives. Vocabulary for talking about key aspects of modern civilization.	Active vs. Passive	Reading: Article on human rights. Listening: A talk about Amnesty International in Mexico. Speaking: Talking about the quality of democracy and human rights in different countries. Writing: Paragraph about an aspect of modern civilization in Mexico.

Tabla 11 (Continuación)  
*Temario de la asignatura*

<b>Unit</b>	<b>Lesson</b>	<b>Functions</b>	<b>Vocabulary</b>	<b>Grammar</b>	<b>Communicative skills</b>
3 Human Creativity	3.3 Making it Real	All the above	All the above	All the above	English for your studies and profession: Online study (MOOCs). English for your life: Different visas for Canada. Autonomous learning: Noticing and eliminating repeated mistakes.
4 A World of Knowledge	4.1 Sciences	Stating rules and regulations. Talking about experiment s and experiment al procedures.	Vocabulary about science (chemistry, chemist, chemical, etc.; heat, boil, melt, evaporate, mix, mixture, test, prove, etc.; fall, decrease, rise, increase, etc.).	Connectiv es: and, but; because; so (that), and (in order) to + verb. Wh- question words and constructi on.	Reading: Laboratory safety contract. • Listening: Professor setting up a lab experiment. • Speaking: Explaining a Science Fair presentation. • Writing: Outline of an experiment.
4 A World of Knowledge	4.2 Cultures	Describing a psychologi- cal and social phenomena (culture shock). Talking about people's feelings and behavior.	Quantity: a lot, many, (not) much, (a) little, (a) few, some, any, both, etc.; numbers, fractions. • How + question words: How much/many/b ig/far, etc.	Mixed tense review. • Review of comparati ve and superlativ e of adjectives ; adverbs; (not) as... as...	Reading: Article about culture shock. Listening: Podcast on the typical stages of culture shock. Speaking: Discussion of other cultures and Mexican culture. Writing: Dos and Don'ts for visitors to Mexico.
4 A World of Knowledge	4.3 Making it Real	All the above	All the above	All the above	English for your studies and profession: Attending international conferences. • English for your life: Eating out (American customs, restaurant vocabulary). • Autonomous learning: Vocabulary memorization strategies.

*Nota.* Adaptado de Davis et al. (2016).

#### 2.2.4 Métodos de Enseñanza

La metodología de enseñanza del idioma inglés en los P.E. de la UAEH está fundamentada en la enseñanza basada en tareas, textos, contenido y habilidades (DUI, 2013). Debiendo comenzar cada ciclo de enseñanza con la comunicación, no con un enfoque en la gramática ya que la misma se aborda posteriormente.

Este ciclo deberá comenzar con textos auténticos o información oral y escrita con contenido potencialmente interesante para los alumnos con actividades de comprensión y tareas orales y/o escritas para desarrollar habilidades comunicativas, no con un enfoque en puntos gramaticales y mantenido los textos lo más auténtico posible.

Los textos escritos y orales establecen el tema o temas para cada lección y también contienen ejemplos de la gramática y/o vocabulario en los que se enfocará la clase posteriormente pero que no necesitan los estudiantes conocer en ese momento para la comprensión y la realización de otras tareas (DUI, 2013). En la Figura 2, se presenta a detalle la metodología de enseñanza en cada ciclo.

Esta variedad de tareas o actividades son guiadas por el profesor utilizando principalmente “la estrategia didáctica de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes trabajan en pequeños grupos de trabajo y cada uno es responsable de su propio aprendizaje y de apoyar a sus compañeros, creando una atmosfera de logro.” (ITESM, 2017).

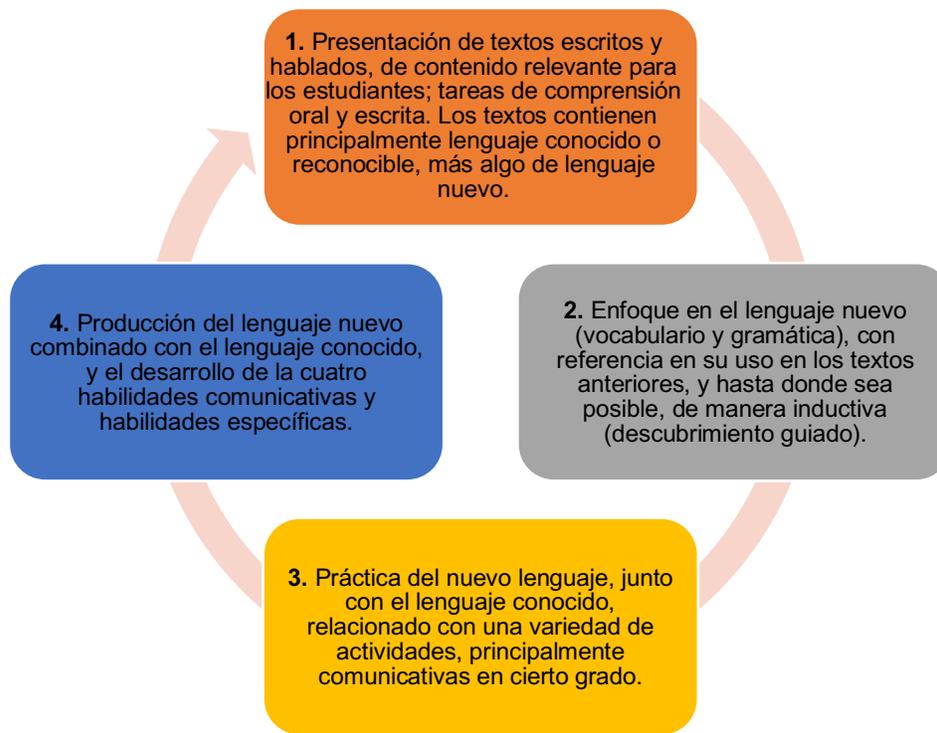


Figura 2. Metodología de Enseñanza

*Nota.* Adaptado del Programa Institucional de Leguas (2013).

### 2.2.5 Plan/Calendario de la Estrategia didáctica

Después de elegir a la Escuela Superior de Tizayuca como el lugar para implementar la estrategia didáctica, se ha elaborado un calendario de trabajo. Este calendario toma en cuenta los días no laborables feriados y periodos de vacaciones.

Estas fechas corresponden al lapso en el cual se ejecutó el proyecto actual, es decir de enero a junio de 2018. No obstante, es importante destacar que dado que Decisiones Personales Lengua Extranjera, es una asignatura institucional que aún está en vigor, entonces puede implementarse conforme al calendario.

- El día 22 de enero, comienza el semestre al igual que se empieza a implementar la estrategia didáctica.

- Del 22 de enero al 29 de febrero, se presentan los materiales didácticos elaborados, y todas las actividades síncronas y asincrónicas preparadas para esta estrategia didáctica que corresponden al Primer Parcial.
- Del 26 de febrero al 06 de marzo se llevan a cabo las evaluaciones del Primer parcial.
- Del 10 de marzo al 14 de abril, se presentan los materiales didácticos elaborados, y todas las actividades síncronas y asincrónicas preparadas para esta estrategia didáctica que corresponden al Segundo Parcial.
- Del 16 al 25 de abril, se llevan a cabo las evaluaciones del Segundo parcial.
- Del 26 de abril al 25 de mayo, se presentan los materiales didácticos elaborados, y todas las actividades síncronas y asincrónicas preparadas para esta estrategia didáctica que corresponden al Tercer Parcial.
- Del 26 al 31 de mayo, se realizó la validación de la estrategia didáctica.

#### 2.2.6 Aspectos Comunicativos

Las herramientas que se utilizarán para mantener el contacto con los alumnos son:

- *Correo electrónico*: Permite a los alumnos enviar y recibir mensajes.
- *Sistema de Gestión de Aprendizaje*: A través de la herramienta de mensajería que proporciona la Plataforma Garza.
- *Teléfono celular*: Para recibir y realizar llamadas o mensajes.
- *WhatsApp*: Para mandar y recibir mensajes.
- *Facebook*: En el cual se crean grupos privados.

#### 2.2.7 Sistema de Evaluación

El sistema de evaluación de la asignatura fue establecido por la Academia Institucional del Programa Institucional de Lenguas de la UAEH, el cual se encuentra definido en el programa de la asignatura y establece tres periodos de evaluación con una ponderación del 30% en el Primer parcial, 30% en el Segundo parcial y 40% en el Tercer parcial, las cuales al ser sumadas nos arrojan el 100% de calificación del semestre, pero estos periodos a su vez, tienen una cantidad determinada de actividades y porcentaje para su ponderación, como la Figura 3.

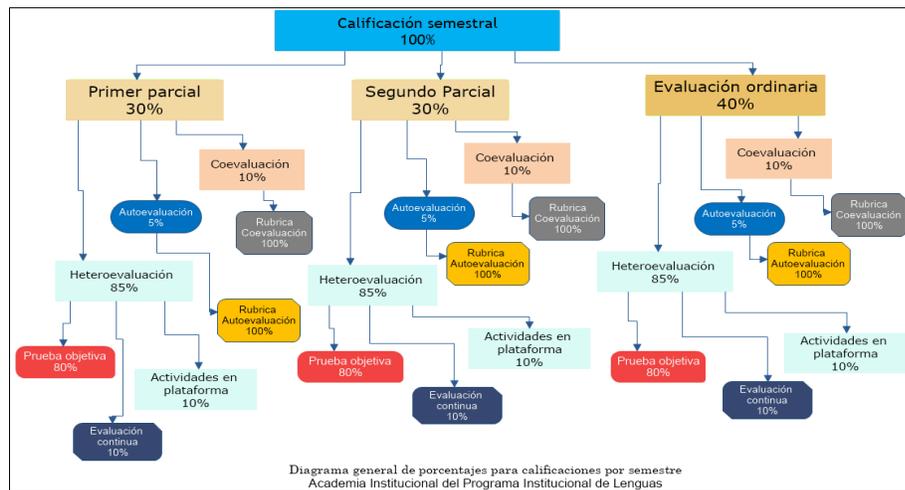


Figura 3. Diagrama general de porcentajes para calificaciones por semestre

Nota. Adaptado del Programa Institucional de Leguas (2013).

Como se puede apreciar en la imagen, cada periodo considera 3 componentes:

- *Heteroevaluación 85%*: Realizada por el docente hacia el desempeño y logro de objetivos de aprendizaje por parte de los alumnos.
- *Coevaluación 10%*: Realizada por los alumnos al responder una rúbrica para analizar el desempeño de sus compañeros.
- *Autoevaluación 5%*: Realizada por los alumnos al responder una rúbrica para analizar su propio desempeño y logro de los objetivos de aprendizaje.

Estos componentes con sus respectivos porcentajes no se pueden modificar, sin embargo, la Academia de Lenguas Extranjeras de cada institución establecen los rubros a evaluar de Heteroevaluación, así que la Academia de la ESTi determino que para todos los programas de licenciatura la forma de evaluación es: 60% Examen virtual, 10% Producción oral, 10% Producción escrita, 10% Evaluación continua y 10% Actividades en la Plataforma Garza, además de la coevaluación y la autoevaluación, esto se demuestra a detalle en la Tabla 12.

Tabla 12  
Forma de evaluación

**PRIMER PARCIAL 30%**

Tipo de evaluación	Porcentaje de la evaluación	Aspecto a evaluar	Evidencias de aprendizaje	Porcentaje por evidencia
Heteroevaluación	85%	Examen virtual	Esta evaluación se lleva a cabo en la Plataforma Garza y evalúa tres habilidades en el idioma inglés: Comprensión lectura (reading), Comprensión auditiva (listening) y una sección denominada; Uso del inglés (use of English) que se refiere a la gramática y el vocabulario.	60%
Heteroevaluación	85%	Producción oral	Esta evaluación se realiza en el aula y evalúa la producción oral (speaking) en el idioma inglés.	10%
Heteroevaluación	85%	Producción escrita	Esta evaluación se lleva a cabo en el aula y evalúa la habilidad de la producción escrita (writing) en el idioma inglés.	10%
		Evaluación Continua	Actividades del libro: <i>Make it Real Professional A2.2</i> , prácticas KET y actividades de autoaprendizaje; 1.How technology has changed our World, (comprensión lectora). 2.American recruiter at the UAEH (comprensión auditiva y producción oral). 3. Common e-mail and chat abbreviations. 4.Using have, has, haven't and hasn't, (práctica gramatical). 5.Succesful interviews (comprensión lectora). 6.American and a Mexican talking, (comprensión auditiva y producción oral). 7.Conversation in a UAEH English class. 8.Meg and David (practica gramatical). 9. What will happen to the world if it gets warmer and warmer? (comprensión lectora). 10."Six Degrees Could Change the World" (comprensión auditiva y producción oral). 11. Focus on Language (vocabulary). 12.Conditional type 1, (practica gramatical). 13. Practica del examen KET. 14.Actividades 1, 2, 3 y 4 de autoaprendizaje.	10%
Heteroevaluación	85%	Actividad en la Plataforma Garza	Actividades que realizan por medio de la Plataforma Garza: 1. How technology has changed our life (video). 2.Job interview (mapa conceptual). 3. Job interview (practica oral). 4.Participación en el foro acerca del Calentamiento Global. 5.Proposals to prevent Global Warming (Presentación en Power point). <b>Nota:</b> Estos tres aspectos suman el 100% de la heteroevaluación que equivale al 85% de la calificación a la que se le debe sumar la calificación de co y auto evaluación que a continuación se muestran.	10%

Tabla 12 (Continuación)  
Forma de evaluación

Tipo de evaluación	Porcentaje de la evaluación	Aspecto a evaluar	Evidencias de aprendizaje	Porcentaje por evidencia
Co-evaluación	10%	Rubrica de co-evaluación	Con el uso de una rúbrica los alumnos evalúan el desempeño en el aula de uno o varios compañeros del salón.	10%
Auto-evaluación	5%	Rubrica de auto-evaluación	Con el uso de una rúbrica los alumnos evalúan su propio desempeño en el aula.	5%
				<b>Total: 100%</b>
<b>SEGUNDO PARCIAL 30%</b>				
Heteroevaluación	85%	Examen virtual	Esta evaluación se lleva a cabo en la Plataforma Garza y evalúa tres habilidades en el idioma inglés: Comprensión lectura (reading), Comprensión auditiva (listening) y una sección denominada; Uso del inglés (use of English) que se refiere a la gramática y el vocabulario.	60%
Heteroevaluación	85%	Producción oral	Esta evaluación se realiza en el aula y evalúa la producción oral (speaking) en el idioma inglés.	10%
Heteroevaluación	85%	Producción escrita	Esta evaluación se lleva a cabo en el aula y evalúa la habilidad de la producción escrita (writing) en el idioma inglés.	10%
Heteroevaluación	85%	Evaluación Continua	Actividades realizadas en el libro de trabajo: Make it Real Professional A2.2, a las prácticas KET y a las actividades de autoaprendizaje. 1.Globalization (comprensión lectora). 2.Discussing globalization (comprensión auditiva y producción oral). 3. Focus on language (vocabulario). 4. Modal verbs (practica gramatical). 5. Checkpoint 1 (repaso de la unidad 1 y 2). 6. Our Wonderful Modern Windows (comprensión lectora). 7. Serendipity (comprensión auditiva). 8. Focus on Language (vocabulary). 9. Passive voice (practica gramatical). 10. Human Rights (comprensión lectora). 11. Amnesty International (Comprensión auditiva y producción oral). 12. Ed/ing adjectives (vocabulary). 13. Practica del examen KET. 14. Entrega de la práctica 5,6,7,8 de autoaprendizaje.	10%

Tabla 12 (Continuación)  
Forma de evaluación

Tipo de evaluación	Porcentaje de la evaluación	Aspecto a evaluar	Evidencias de aprendizaje	Porcentaje por evidencia
Heteroevaluación	85%	Actividad en la Plataforma Garza	1.Participación en el foro "Globalization" 2.Work pone call activity (audio). 3.Our Wonderful Modern Windows (mapa mental). 4.Participación en el foro "Human Rights" 5.Ensayo acerca de los Derechos Humanos. <b>Nota:</b> Estos tres aspectos suman el 100% de la heteroevaluación que equivale al 85% de la calificación a la que se le debe sumar la calificación de co y auto evaluación que a continuación se muestran:	10%
Co-evaluación	10%	Rubrica de co-evaluación	Con el uso de una rúbrica los alumnos evalúan el desempeño en el aula de uno o varios compañeros del salón.	10%
Auto-evaluación	5%	Rubrica de auto-evaluación	Con el uso de una rúbrica los alumnos evalúan su propio desempeño en el aula.	5%
				<b>Total: 100%</b>
<b>TERCER PARCIAL 40%</b>				
Heteroevaluación	85%	Examen virtual	Esta evaluación se lleva a cabo en la Plataforma Garza y evalúa tres habilidades en el idioma inglés: Comprensión lectura (reading), Comprensión auditiva (listening) y el Uso del inglés (use of English) que abarca la gramática y el vocabulario.	60%
Heteroevaluación	85%	Producción oral	Esta evaluación se realiza en el aula y evalúa la producción oral (speaking) en el idioma inglés.	10%
Heteroevaluación	85%	Producción escrita	Esta evaluación evalúa la producción escrita (writing) en el idioma inglés.	10%
		Evaluación Continua	1.A World Knowledge (comprensión lectora). 2. Laboratory notes (comprensión auditiva). 3. Focus on language (vocabulario). 4. Conectores (practica gramatical). 5. Culture Shock (comprensión lectora). 6. Culture shock (producción oral). 7. Focus on language (practica gramatical). 8. Cheack point 2 (repaso de la unidad 3 y 4). 9. Práctica del examen KET. 10. Entrega de las actividades 9,10, 11 y 12.	10%

Tabla 12 (Continuación)  
Forma de evaluación

Tipo de evaluación	Porcentaje de la evaluación	Aspecto a evaluar	Evidencias de aprendizaje	Porcentaje por evidencia
Heteroevaluación	85%	Actividad en la Plataforma Garza	1.Glossary Unit 1 2.Glossary Unit 2 3.Glossary Unit 3 4.Glossary Unit 4 5.Participación en el foro "Mexican Culture" <b>Nota:</b> Estos tres aspectos suman el 100% de la heteroevaluación que equivale al 85% de la calificación a la que se le debe sumar la calificación de co y auto evaluación.	10%
Coevaluación	10%	Rubrica	Con una rúbrica los alumnos evalúan el desempeño de uno o varios compañeros.	10%
Autoevaluación	5%	Rubrica	Con el uso de una rúbrica los alumnos evalúan su propio desempeño en el aula.	5%
				<b>Total: 100%</b>

*Nota.* Las actividades del libro *Make it Real Profesional A2.2* están adaptadas de Davis et al. (2016). El resto del contenido es *elaboración propia*.

Con el fin de analizar la información, la Tabla 13, detallará las calificaciones de un alumno. La calificación final del Primer Parcial es 8.72, misma que se obtuvo al sumar 7.22 + 1 + .5, calificaciones obtenidas en heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

Tabla 13  
Ejemplo de calificación de un alumno en el Primer Parcial 30%

<b>Heteroevaluación 85%</b>			
Aspecto para evaluar	Calificación	Porcentaje	Escala
60% Examen virtual	7.5	4.5	3.82
10% Producción oral	10	1	.85
10% Producción escrita	10	1	.85
10% Evaluación continua	10	1	.85
10% Actividades en la Plataforma Garza	10	1	.85
Total: 7.22			
<b>Coevaluación 10%</b>			
10% Rubrica de coevaluación	10	1	1
Total: 1			
<b>Autoevaluación 5%</b>			
5% Rubrica de autoevaluación	10	.5	.5
Total: .5			

*Nota.* Elaboración propia.

Por otro lado, la Tabla 14, muestra la calificación final del segundo parcial que fue 9.2 misma que corresponde a la suma de  $7.7 + 1 + .5$  que se obtuvieron en la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

Tabla 14  
Ejemplo de calificación de un alumno en el Segundo Parcial 30%

<b>Heteroevaluación 85%</b>			
<b>Aspecto a evaluar</b>	<b>Calificación</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Escala</b>
60% Examen virtual	8.44	5.06	4.30
10% Producción oral	10	1	.85
10% Producción escrita	10	1	.85
10% Evaluación continua	10	1	.85
10% Actividades en la Plataforma Garza	10	1	.85
	Total: 7.7		
<b>Coevaluación 10%</b>			
10% Rubrica de coevaluación	10	1	1
	Total: 1		
<b>Autoevaluación 5%</b>			
5% Rubrica de autoevaluación	10	.5	.5
	Total: .5		

Nota. Elaboración propia.

Del mismo modo, la Tabla 15, muestra la calificación final correspondiente al Tercer Parcial es 8.47 que se obtuvo al sumar  $6.97 + 1 + .5$  de la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación. Con respecto a la calificación final de la asignatura, esta queda de la siguiente forma, calificación final de cada semestre.

Tabla 15  
Ejemplo de calificación de un alumno en el Tercer Parcial 40%

<b>Heteroevaluación 85%</b>			
<b>Aspecto a evaluar</b>	<b>Calificación</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Escala</b>
60% Examen virtual	7	4.2	3.57
10% Producción oral	10	1	.85
10% Producción escrita	10	1	.85
10% Evaluación continua	10	1	.85
10% Actividades en la Plataforma Garza	10	1	.85
	Total: 6.97		
<b>Coevaluación 10%</b>			
10% Rubrica de coevaluación	10	1	1
	Total: 1		
<b>Autoevaluación 5%</b>			
5% Rubrica de autoevaluación	10	.5	.5
	Total: .5		

Nota. Elaboración propia.

Dado que el puntaje relativo al semestre de los tres parciales fue de 2.61, 2.76 y 3.38, como se observa en la Tabla 16, se hace una suma de los mismos para obtener la calificación final, dando como resultado 8.75 mismo que se redondea para obtener una calificación final de 9 en la asignatura.

Tabla 16  
Resumen de calificación y puntaje relativo al periodo de evaluación

Periodo de evaluación	Calificación	Puntaje relativo al semestre
30% Primer parcial	8.72	2.61
30% Segundo Parcial	9.20	2.76
40% Tercer parcial	8.47	3.38

Nota. Elaboración propia.

### 2.2.8 Bibliografía del Curso

La bibliografía básica del curso solicitada por el Centro de Lenguas de la UAEH es el libro de trabajo Make it Real Professional A2.2. Y se utilizan algunas de manera complementaria, mismas que se enlistan a continuación:

- *Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.*

La bibliografía complementaria utilizada por el profesor es: el libro KET for schools: Información para candidatos.

- *University of Cambridge. (2018). KET for schools: Información para candidatos. Cambridge: University of Cambridge, ESOL examinations.*

De mismo modo se utiliza el libro Key English Test 1

- *Cambridge. (2004). Key English Test 1. Cambridge: Cambridge University Press.*

### 2.2.9 Glosario

La asignatura requiere una recopilación de vocabulario sobre una misma unidad de trabajo, ordenado por categorías y alfabéticamente, misma que se muestra en la Tabla 17, esto con la finalidad de que el alumno enriquezca su vocabulario y le sea más fácil aprenderla.

Tabla 17  
Glosario

**UNIT 1 COMMUNICATION**

<b>Term</b>	<b>Key Board Symbols Definition:</b>
At @	Utilized as a function word to express presence or happening within, on, or close to, residing in a hotel, attending a party, or feeling emotionally troubled.
Back-slash \	The backslash (\) is a typographical symbol primarily used in computing and is inverse to the common slash (/). It is occasionally referred to as hack, whack, escape, reverse, slash, slosh, down whack, back slant, bash, reverse slant, or reverse virgule.
Dot .	The period (.) Is a punctuation mark. It is used to indicate the end of a sentence, a paragraph of a text that is not exclamation or interrogative. It is also used after abbreviations.
Forward-slash /	A punctuation mark that consists of a diagonal line that is on the bottom and on the left.
Hashtag #	A label is a string of characters formed by one or several words concatenated and preceded by a pad or number.
Hyphen -	It is a text that exposes, with the details for its realization, the content of a film, a radio or television program.
Underscore _	It is a character that is used in typewriters to underline words.

<b>Term</b>	<b>Past Participles Definition:</b>
Affected	That it lacks naturalness and simplicity in the way of speaking or behaving.
Applied	That puts effort, interest and perseverance in the accomplishment of a work or in the development of an activity, especially in the study.
Become	Go to the place where you left.
Been	That is to say that being attributed to the subject something that is part of its essence.
Begun	Making a thing that did not exist before, did not happen or was done, happened or existed, the first part of this thing was made or made.
Come	Move or get to where the speaker is.
Changed	A concept of change is a broad idea or method for change that you have found helpful in creating specific strategies for improvement.
Communicated	Written document signed and signed by a person or entity that is sent to one or several means of communication to disseminate certain information.
Created	Found or make something start to exist.
Done	Fact or event; Interruption or historical alteration, social policy of the normal course of events, and their contemporary effects or influence on future events, demands to be recorded.
Existed	Having a person or a thing actually out of mind.
Given	Determined, concrete.
Got/gotten	That is well achieved.

**UNIT 2 POSSIBLE FUTURES**

<b>Term</b>	<b>Environmental Issues Definition:</b>
Acid rain	Acid rain is a type of precipitation, characterized by containing polluting substances.
Air pollution	The presence of harmful chemicals or compounds (including biological ones) in the air.
Carbon dioxide	It is a compound made of one carbon atom and two oxygen atoms.
Coal	Coal is a fossil fuel that consist of the altered remains of prehistoric vegetation that originally gathered in swamps and bogs.
Deforestation	Refers to the irreversible removal of forests, typically to repurpose the land for alternative activities.
Drought	Results from a combination of insufficient rainfall and elevated temperatures.
Energy-saving light bulbs	Energy saving lamps are sources of artificial light that employ advanced technology to reduce the amount of electricity used to generate light.

Tabla 17 (Continuación)  
Glosario

<b>Term</b>	<b>Environmental Issues Definition:</b>
Extinction	The extinction of a species of animal or plant is the death of all its remaining living members.
Flood	A significant volume of water inundating an area that is typically dry.
Fossil fuels	They are hydrocarbon, mainly coal, derived from decomposed remains of ancient plants and animals.
Glacier melt	Rising temperatures lead to glaciers melting at a quicker rate than they can gather new snowfall.
Global warming	It refers to the increase in Earth's average surface temperatures.
Greenhouse effect	It is a natural phenomenon that heats the earth's surface.
<b>Term</b>	<b>Natural Disasters Definition:</b>
Earthquake	A rapid and forceful shift in the earth's surface that can occasionally result in a significant destruction.
Tsunami	A massive wave generated by a powerful underwater earthquake.
Volcanic eruption	A rapid and explosive release of steam and volcanic debris.
Wildfire	A fire that is burning strongly and out of control on an area of grass or bushes in the countryside.

### UNIT 3 HUMAN CREATIVITY

<b>Term</b>	<b>Manufacturing Process Definition:</b>
Assembly Line	The assembly line, or production line, is the basis of the production line system. It is a system in which the production process tries to optimise costs, minimising time wastage and promoting maximum worker specialisation and division of labour.
Automation	It's a system in which production task traditionally handled by humans' operators are shifted to a set of technological components.
Design	It involves developing a strategy or guideline for building an object, system or quantifiable human interaction.
Factory	It is an industrial location that typically includes buildings and machinery, often forming a complex with multiple structures. Workers at these sites produce goods or operate machinery that transforms one product into another.
Quality control	It's a process where entities evaluate the quality of all aspects involved in production. It is often defined as a "a component of quality management focused on meeting quality.
Raw material	Also referred to as feedstock or more precisely as unprocessed material, raw material is a fundamental substance used to create goods, finished products, energy, or intermediate materials that serve as feedstock for future finished products.
Warehouse	A warehouse is a commercial structure designed for storing goods. These facilities are commonly utilized by manufactures, importers exporters, wholesalers, transportation companies, and customs agencies. Typically, they are large, simple buildings located in industrial parks on the outskirts of cities.
Chemical industry	It consists of companies that manufacture chemicals. Essential to the modern global economy, it transforms raw materials such as oil, natural gas, air, water, metals, and minerals, into over 70, 000 different products.
Clothing industry	This overview covers the various types of trade and industry involved in the production and lifecycle of clothing, beginning with the textile industry (which produces cotton, wool, fur, and synthetic fibers), and continuing through to the fashion industry.
Electronics industry	Particularly referring to consumer electronics, this industry emerged in the 20th century and has grown into a global market valued at billions of dollars.
Home appliances	They are electronic devices, produced in automated factories that perform household tasks like cooking, cleaning, or food preservation, using integrated circuits, photolithography on printed circuits boards.

Tabla 17 (Continuación)  
Glosario

<b>Term</b>	<b>Definition</b>
Motor vehicles industry	The automotive industry encompasses a broad array of companies and or organizations engaged in the design, development, manufacturing, marketing and sales of motor vehicle, with many known as automakers. It is one of the world's largest economic sectors by revenue.
Textile industry	It primarily focuses on the design, production, and distribution of yarn, fabric, and clothing. The raw materials used can be natural or synthetic, often derived from chemical industry products.
Cloth	It is a versatile material made up of natural or synthetic fibers, like wool, flax, cotton, hemp, spun into yarn or thread.
Clothes	It is a general term for items worn on the body, typically made from textiles, animal skin, or other thin materials assembled together. While primarily worn by humans clothing is a characteristic of all human societies.
Fabric	Is a textile material, short for "textile fabric".
Fertilizer	It is a natural or synthetic substance added to soils or plant to supply essential nutrients for growth.
Fridge	It is a common household appliance featuring a thermally insulated compartment and a heat pump-mechanical, electronic, or chemical-that removes heat from the interior and releases it into the external environment. This process cools the inside of the fridge to a temperature below the room's ambient temperature.

#### UNIT 4 A WORLD OF KNOWLEDGE

<b>Term</b>	<b>Connectives Definition:</b>
Connectives	Serving or tending to connect.
And	A conjunction is a word used to connect two words, phrases, clauses, or related statements, helping to link ideas within a sentence.
Because	For the reason that.
But	It is used to introduce a statement that contrast with or adds to the previous statement, highlighting a difference or exception to what was just mentioned.
In order to	Introduces a purpose of a previous idea.
So that	Also introduces a purpose of a previous idea.
So	Introduces a consequence of a previous idea.

<b>Term</b>	<b>Wh Questions Definition:</b>
Who	It is often used in questions to identify someone or to provide more information about a person in a sentence
Where	It is commonly used in questions to inquire about the location of something or someone.
Why	Reason: Why do you sleep early? Because I have to get up early. It seeks to understand the motivation or explanation of an action, situation, or event.
When	It is used in questions to inquire about the timing of an event.
What	It is used in questions to request information.
Which	It is often used in questions to ask for a choice or selection.
Whose	It helps to clarify who something belongs to or is associated with. It refers to the person receiving the action (the object of the verb or preposition). More frequently employed in formal situations.

<b>Term</b>	<b>Restaurant Vocabulary Definition</b>
Fork	A tool or utensil with multiple prongs (usually two or more) used for lifting, holding, or eating food.
Knife	A tool or utensil with sharp blade used for cutting, slicing, or carving.
Menu	Set of dishes that make up a meal.

Nota. Adaptado de Davis et al. (2016).

## 2.2.10 Definición de Roles de Participantes

En el escenario de aprendizaje del SGA, se tienen tres participantes que son:

1. *Estudiante*: deberá mantener apertura total a los diferentes materiales presentados ya que su funcionamiento está especialmente diseñado para cumplir un objetivo específico, además para ello se requiere desechar los comportamientos y costumbres que no sean benéficos para la clase en pro de implementar las buenas prácticas del aprender a aprender.

Entre otros aspectos, se requiere puntualidad en asistencias, así como para la entrega o envío de materiales físicos o virtuales mediante la plataforma, el respeto a sus compañeros al compartir opiniones respecto a los temas a tratar, el alumno se comprometerá a completar las actividades señaladas por el profesor, a su vez participarán en foros y chat programados.

El alumno también tendrá la libertad de opinar acerca de los materiales y los medios a través de los cuales se les facilitan las actividades, buscando la retroalimentación continua para el profesor.

Si requiere de un apoyo extra puede ponerse en contacto con el profesor mediante correo electrónico, de forma personal o dentro de la plataforma en el foro de dudas y sugerencias.

2. *Profesor*: llevará el rol de mediador, el uso de diferentes tipos de materiales didácticos exige el desempeño de un trabajo de administrador de la plataforma usada así como de los materiales afín de ser implementados en tiempo y forma para cumplir sus objetivos, conjuntamente se debe implementar adecuadamente los conocimientos relacionados con las tecnologías de la información y comunicación en el diseño e implementación en las innovaciones curriculares y tecnológicas- didácticas en sus entornos de aprendizajes y de evaluación dado que el curso incorpora funciones

presenciales y virtuales, sin olvidar el papel de tutor y guía quien debe atender las dudas y sugerencias recibidas por parte de los alumnos.

3. *Administrador*: Es responsable de la gestión administrativa de los cursos y del ajuste y mantenimiento del entorno, en este caso, de la plataforma Moodle. Sus principales funciones son:

1. Configuración y mantenimiento de Moodle (incluyendo el entorno, administración de módulos, actualización de nuevas versiones, etc.).
2. Gestión de usuarios.
3. Registro de nuevos usuarios.
4. Autenticación de usuarios.
5. Asignación de roles a los usuarios (profesor, tutor, estudiante).
6. Gestión de cursos.
7. Creación de nuevos cursos.
8. Mantenimiento de cursos existentes.

### **2.3 Guía de Estudios**

Según lo expuesto por Canelón (2018), las guías de estudios son herramientas que organizan la información de manera esquemática para facilitar el aprendizaje. Existen diferentes tipos que pueden adaptarse a necesidades específicas y pueden ser utilizadas para cualquier área de conocimiento y nivel de aprendizaje.

Se elaboraron cuatro Guías de Estudio, las cuales corresponden a cada una de las unidades a trabajar de la Tabla 18 a la 21, se presentan las guías de estudio de la Unidad 1 a la 4, respectivamente, las cuales corresponden a la planeación realizada en lo que se denominó Pre-guía de diseño instruccional.

#### **2.3.1 Guía de Estudio de la Unidad 1**

La Tabla 18, presenta el contenido de la Guía de Estudio de la Unidad 1; *Communication*.

Tabla 18  
 Guía de Estudios de la Unidad 1

Subject: Personal Choices. Foreign Language		Unit 1: Communication			
<b>Unit Objectives:</b> 1. To confirm and consolidate English as the main classroom language. 2. To confirm and consolidate communicative competence in English as the course goal, and develop communicative skills (reading, listening, speaking, writing). 3. To consolidate Ss' awareness of the importance of English in their studies and future professions. 4. To provide Ss with vocabulary to communicate about communication, especially online, and in interviews. 5. To provide Ss with grammar to communicate about recent activities and situations that are continuing. 6. To develop Ss' learning skills and autonomy.		<b>Notions / Functions:</b> • Talking about activities and situations continuing up to or beyond the present.  • Talking about progress in or completion of a task.  • Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.			
Study time:		20 hours			
Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
Introduction	1. Before starting with the learning activities, you need to review the General Guidelines of the Subject presentation. After having reviewed the presentation, the teacher will explain how you should consider the indications regarding the structure of the subject, as well as the evaluation form. 2. Individually, Introduce yourself to the class. 3. Homework: You should answer two questionnaires about multiple intelligences & learning styles in the following link: <a href="http://sistemas.uaeh.edu.mx/accesoGeneralAlumnos/index.php">http://sistemas.uaeh.edu.mx/accesoGeneralAlumnos/index.php</a> 4. Individually, you will watch a video tutorial about working with the LMS Moodle.		Power Point Presentation Multiple Multiple Intelligences & Learning Styles Questionnaires Video Tutorial Moodle	File & URL	1.37% (I) 1.37% (C)
Diagnostic test	1. In this session you will answer a diagnostic test given by your teacher, in order to determine your strengths and weaknesses with the language.	KET Diagnostic test	Cambridge.(2004). Key English Test Cambridge:University Press.		2.75% (I)
KET Practice	1. In this session you will practice the KET test individually.	KET test practice	Cambridge.(2004). Key English test Cambridge:University Press.		2.5% (I)

Tabla 18 (Continuación)  
 Guía de Estudio de la Unidad 1

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
1.1 Communication and technology	1. Review the presentation Introduction so you have an idea what it is going to be covered in this partial. 2. In pairs, read the text: How technology has changed our live, and answer the questions. 3. In pairs, answer the Vocabulary activity about talking about communication and communication technology & past participles: cooperative work. 4. Homework: In pairs create a video about How technology has changed our lives having as guide the How technology has changed our lives rubric.	Rubric	Introduction to Unit 1: Prezi Presentation How technology has changed our lives rubric.	File and Homework	1.25% (I), 1.25% (C)
1.1 Communication and technology	1: Individually: Listen to an American recruiter at the UAEH Employment Fair talking about Skype and answer the questions. 2: In groups of four discuss your plans for after university.		Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH		1.25% (I), 1.25% (C)
1.1 Communication and technology	1. Individually, write an explanation of what makes the student a good candidate for a job. 2. With the guidance of your teacher review the learning object: The Present Perfect and answer the exercises with the Interactive test on Present Perfect.	Exercises With Quizmaker	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH Learning Object: Present Perfect	Exelearning Quizmaker Scorm	1.25% (I), 1.25% (C)

Tabla 18 (Continuación)  
 Guía de Estudio de la Unidad 1

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
1.2 Communicating effectively	1. In pairs, read the Article giving advice about job interviews: cooperative work. 2. Individually, listen to a preparation for job interviews, and answer the questions. 3. With your teacher guidance review the infographic Job interview and discuss what other elements we have to consider for a successful job interview. 4. Homework: Individually, create a concept map about Successful Interviews in English having as a guide the Concept map rubric.	Concept Map Rubric	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH  Infographic	File & Homework	1.25% (I), 1.25% (C)
1.2 Communicating effectively	1. In pairs, prepare and present a role play about doing a job interview in English having as a guide a checklist. 2. Individually, write a completion of a section of a job application form.	Role play Checklist	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH	File	1.25% (I), 1.25% (C)
1.2 Communicating effectively	1. Individually, watch the video Present Perfect vs Past Simple is presented. 2. In pairs, answer a present perfect vs past simple exercise in the workbook. 3. Individually, write about experiences.		Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2. UAEH Present Perfect vs Past simple Video	URL	1.25% (I), 1.25% (C)
1.3 Making it Real	1. In pairs, look at the Digital Publication "Lay it all on Me" copy in your notebook the exercises to answer them. 2. Participate in group Glossary about Unit 1 on the Garza platform typing at least 10 words with its definition.  Extra: If sts need it they can listen to the <b>podcasts</b> created for the teacher explaining some grammatical points checked in this unit.		Digital Publication Lay it all on Me.	File & Glossary	1.5 (C)

*Nota.* Las actividades del libro *Make it Real Profesional A2.2* están adaptadas de Davis et al. (2016). El resto del contenido es *elaboración propia*.

### 2.3.2 Guía de Estudio de la Unidad 2

A continuación, se presenta la Tabla 19, con el contenido de la Guía de Estudio de la Unidad 2: *Possible Futures*.

Tabla 19  
Guía de Estudios de la Unidad 2

<b>Subject: Personal Choices. Foreign Language.</b>					<b>Unit 2: Possible Futures</b>
<b>Unit Objectives:</b>					<b>Notions / Functions:</b>
1. To confirm and consolidate English as the main classroom language.					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talking about causes and effects</li> <li>• Warning and advising</li> <li>• Expressing opinions</li> <li>• Making predictions</li> </ul>
2. To confirm and consolidate communicative competence in English as the course goal, and develop communicative skills (reading, listening, speaking, writing).					
3. To consolidate Ss' awareness of the importance of English in their studies and future professions.					
4. To provide Ss with vocabulary to communicate about communication, especially online, and in interviews.					
5. To provide Ss with grammar to communicate about recent activities and situations that are continuing.					
6. To develop Ss' learning skills and autonomy.					
Study time: 18 hours					
<b>Lesson/ Topics</b>	<b>Activities and Evaluation Description</b>	<b>Evaluation</b>	<b>Material</b>	<b>LMS tools</b>	<b>Value</b>
2.1 Looking ahead	1. In pairs, read the article on Global Warming and answer the questions. 2. Individually, listen to an introduction from a documentary on Global Warming and answer the questions. 3. Individually, analyze the digital publication: What Can We do to stop the Global Warming? Ask any questions. 4. Check the infographics: Global Warming. 5. Homework: Individually, participate in the Forum answering: What can we do to stop global warming? & Can anything be done at your university to stop Global Warming? Then, comment on two of your classmates' opinions. Make sure to check the rubric.	Rubric	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH Global Warming Digital Publication & Infographic	Forum	1%(F), 1.5% (I), 1% (C)
2.1 Looking ahead	1. In pairs, write some proposals about what you and your university can do to help prevent global warming. 2. In pairs, present your proposals to stop using as a guide the Rubric to Prevent Global Warming. 3. Individually, answer the exercises about the First Conditional in the book, then review the First Conditional Presentation. 4. In pairs, speak and write some examples using this structure.	Proposal to Prevent Global Warming Rubric	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH First Conditional Presentation		5% (C)
First Partial Test	1. Hand in to the evidence of work and your six self-access center activities. 2. Speaking test: Talk about Global Warming.	Exam		Exam	.7%(I)

Tabla 19 (Continuación)  
 Guía de Estudios de la Unidad 2

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
First Partial Test	1. Individually, go to the Garza Platform to answer your First Partial test to evaluate your ability to write, to read to listen and the use of English.	Exam		Exam	7% (I)
KET Practice	1. In this session you will practice the KET test individually.	KET test practice	Cambridge. (2004). Key English Test Cambridge: University Press.		7% (I)
2.2 Opinions	1. In pairs, read the article on globalization and education and answer the questions.  2. Individually, listen to a discussion about globalization and answer the questions.  3. Homework: Individually, participate in the discussion Forum answering the question: Are you against or in favor of Globalization? Then, comment on two of your classmates' opinions. Make sure to check the rubric.	Rubric	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH.	Forum	.3% (I), 4% (C)
2.2 Opinions	1. Individually, express your opinion about Globalization in an open debate in class. Make sure to check the Observation Guide.  2. Individually, write a paragraph on preparing for life in the globalized world.	Debate Guide Observation	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH.		.3% (I), 4% (C)
2.2 Opinions	1. In pairs, answer the exercises on your book about Expect vs. hope vs. Wait, then watch the video presented by the teacher and verify your answers.  2. In pairs, answer the exercise on your book about the Modals Verbs: could, shall, have to, needn't, then0 review the digital publication and verify your answers.		Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH. Hope, expect, wait video Modal Verbs Digital publication		.7% (C)

Tabla 19 (Continuación)  
*Guía de Estudios de la Unidad 2*

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
2.3 Making it Real	<ol style="list-style-type: none"> <li>In pairs, answer the activity on your book about Work Phone calls.</li> <li>Individually, Review the Learning Object Work Phone Calls and answer the corresponding exercises.</li> <li>If you need another example of a Work Phone Call check the Work Phone Calls Presentation.</li> <li>Homework: In pairs, present an audio of your own Work Phone Call having as a guide the Checklist provided by the teacher.</li> <li>Participate in the Glossary in the Garza platform typing 10 words with its definition.</li> </ol>	Work Phone calls Checklist	Davis, P. (2016). <i>Make it Real Professional A2.2</i> . UAEH Work Phone Calls Learning Object & Presentation.	File, Scorm & Glossary	.7% (C)

*Nota.* Las actividades del libro *Make it Real Profesional A2.2* están adaptadas de Davis et al. (2016). El resto del contenido es *elaboración propia*.

### 2.3.3 Guía de Estudio de la Unidad 3

La Tabla 20, presenta el contenido de la Guía de Estudio de la Unidad 3 *Human Creativity*.

Tabla 20  
*Guía de Estudios de la Unidad 3*

<b>Subject: Personal Choices. Foreign Language.</b>	<b>Unit 3: Human Creativity</b>
<p><b>Unit Objectives:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>To confirm and consolidate English as the main classroom language.</li> <li>To confirm and consolidate communicative competence in English as the course goal, and develop skills (reading, listening, speaking, writing).</li> <li>To consolidate Ss' awareness of the importance of English in their studies and future professions.</li> <li>To provide Ss with vocabulary to communicate about communication, especially online, and in interviews.</li> <li>To provide Ss with grammar to communicate about recent activities and situations that are continuing.</li> <li>To develop Ss' learning skills and autonomy.</li> </ol>	<p><b>Notions / Functions:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describing manufacturing processes.</li> <li>Talking about how particular things were invented.</li> <li>Talking about human rights and modern civilization in general.</li> </ul>
	Study time: 14 hours

Tabla 20 (Continuación)  
 Guía de Estudios de la Unidad 3

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
3.1 Inventions and Inventors	1. In pairs, read the article about Our Wonderful Modern Windows and answer the questions. 2. Individually, listen to a TV program about serendipitous inventions and answer the questions. 3. For a better understanding check the Serendipity Infographic presented by the teacher. 4. In pairs, talk about discoveries and inventions, and technological devices. 5. Homework: Individually, create a mind map about the text Our Wonderful Modern Windows and send it to the Garza Platform. Make sure to check the rubric.	Mind map Rubric	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH Serendipity Infographic	File & homework	.2% (I) .3% (C)
3.1 Inventions and Inventors	1. Individually, answer the Present and Past passive voice exercises on your book. 2. For a better understanding of the topic, individually, check the Present and Past Passive Voice digital publication. 3. In pairs check again the exercises and correct if necessary.		Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH Present and Past Passive Voice digital publication	File	.5% (I)
3.2 Developing civilization	1. In pairs, read the article on human rights and answer the questions. 2. Individually, listen to a talk about Amnesty International in Mexico and answer the activities. 3. In pairs, answer the exercises about Active and passive voice in your book, after that check the Passive Voice Digital Publication and correct if necessary. 4. Homework: Individually, participate in a discussion forum about Human Rights answering the question: Which of the 30 human rights are most important to you at this stage in your life. Then, comment on two of your classmates' opinions. Check the rubric.	Rubric	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH Passive Voice Digital Publication	File & Forum	1% (F), .5% (I), 1% (C)

Tabla 20 (Continuación)  
 Guía de Estudios de la Unidad 3

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
3.2 Developing civilization	<p>1. In groups of four, talk about the quality of democracy and human rights in different countries.</p> <p>2. Individually, watch the video Unusual Adjectives to enrich your vocabulary and understand what an adjective is.</p> <p>3. In pairs, answer the exercises on the book about Ed &amp; Ing, then check the ED &amp; ING adjectives presentation and correct your exercises if necessary.</p> <p>4. Homework: Individually, create a three paragraph essay about Human Rights, then send it to the Garza Platform in the homework section. Make sure to check the rubric.</p>	Essay Rubric	Davis, P. (2016). <i>Make it Real Professional A2.2</i> (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH Unusual Adjectives Video Ed & Ing adjectives Presentation	File & homework	.2% (I), .5% (C)
3.3 Making it Real	<p>1. In pairs read the information about Online study (MOOCs) and different visas for Canada and answer the exercises.</p> <p>2. Individually, listen to an audio about a classic story The three Little Pigs.</p> <p>3. Homework: In pairs, the next class present to the class your own audio about another classic story.</p>		Davis, P. (2016). <i>Make it Real Professional A2.2</i> (Vol. 1). México: UAEH The Three Little Pigs audio	File	.5% (C)
Second Partial Test	<p>1. Individually, hand in to the teacher the evidence of work for the first partial evaluation and your six self-access center activities.</p> <p>2. For your speaking test you will need some cards to ask and answer questions.</p>	Rubric			.5% (I)
Second Partial Test	<p>1. Individually, go to the Garza Platform to answer your Second Partial test to evaluate your ability to write, to read and to listen.</p> <p>2. Participate in group Glossary about Unit 3 on the Garza Platform typing at least 10 words with its definition.</p>	Exam		Glossary & Exam	.5% (I)

Nota. Las actividades del libro *Make it Real Profesional A2.2* están adaptadas de Davis et al. (2016). El resto del contenido es elaboración propia.

### 2.3.4 Guía de Estudio de la Unidad 4

La Tabla 21, presenta el contenido de la guía de estudio de la Unidad 4 *A World of Knowledge*.

Tabla 21  
Guía de Estudios de la Unidad 4

Subject: Personal Choices. Foreign Language.			Unit 4: A World of Knowledge		
Unit Objectives:			Notions / Functions:		
1. To confirm and consolidate English as the main classroom language. 2. To confirm and consolidate communicative competence in English as the course goal, and develop skills (reading, listening, speaking, writing). 3. To consolidate Ss' awareness of the importance of English in their studies and future professions. 4. To provide Ss with vocabulary to communicate about communication, especially online, and in interviews. 5. To provide Ss with grammar to communicate about recent activities and situations that are continuing. 6. To develop Ss' learning skills and autonomy.			• Stating rules and regulations. • Talking about experiments and experimental procedures. • Describing and explaining psychological and social phenomena (Culture shock). • Talking about people's feelings and behavior.		
			Study time:	16 hours	
Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
4.1 Sciences	1. In pairs, read the Laboratory safety contract and answer the questions. 2. Individually, listen to a professor setting up a lab experiment and answer the questions. 3. In pairs, answer the exercises on your book about Connectives, then for a better understanding review the digital publication Connectives, after that, check your answers and correct if necessary.	Peer work	Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH Conne-ctives Digital Publication	File	.2% (I), .3% (C)
4.1 Sciences	1. In pairs, talk about a Science Fair presentation, then write an outline of an experiment. 2. In pairs, answer the exercises on your book about Wh questions, then review the Wh-Questions digital publication after that, check your answer and correct if necessary.		Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 (Vol. 1). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH Wh-questions digital publication.	File	.2% (I), .3% (C)
4.2 Cultures	1. In groups of four, read the article about culture shock and answer the activities. 2. In groups of four, listen to a podcast on the typical stages of culture shock and answer the questions.		Davis, P. (2016). Make it Real Professional A2.2 UAEH.		.6% (C)

Tabla 21 (Continuación)  
*Guía de Estudios de la Unidad 4*

Lesson/ Topics	Activities and Evaluation Description	Evaluation	Material	LMS tools	Value
4.2 Cultures	1. In pairs, answer the exercises about Phrasal Verbs, then for a better understanding watch the video about Phrasal Verbs and correct the exercises if necessary.  2. Individually, sts talk about other cultures and Mexican cultures.  3. In pairs, sts write the Dos and Don'ts for visitors to Mexico using some phrasal verbs		Phrasal Verbs Video  Tenses explanation audios	File & URL	.3% (I), .3% (C)
4.3 Making it Real	1. In groups of four, you will participate in a competition to develop your Reading, listening, speaking, and writing skill using the English War digital Publication.	Observa- tion guide	English War digital Publication	File	.5% (C)
Ket Cambrid- ge Test	1. In this session you will practice the KET test individually.	Exam	Cambridge. (2004). Key English Test Cambridge: Cambridge University Press.		.5% (I)
Autoeva- luación		Rubric			5% (I)
Coeva- luación		Rubric			10% (C)

*Nota.* Las actividades del libro *Make it Real Profesional A2.2* están adaptadas de Davis et al (2016). El resto del contenido es *elaboración propia*.

## 2.4 Integración de Materiales Digitales

A continuación, se presenta la Tabla 22, la cual contiene los materiales didácticos que se desarrollaron por cada uno de los temas y se da una explicación breve de su contenido, así como el tipo de material que se elaboró y el software que se utilizó.

Tabla 22  
Materiales digitales

Unidad	Lección	Nombre del material	Objetivo del tema	Descripción	Software utilizado
<i>Introduction</i>	<i>Introduction to a LMS.</i>	Video tutorial Moodle	<i>Learning how to start interacting in a Learning Management System.</i>	Guiar al estudiante a interactuar en el entorno de un Sistema de Gestión de Aprendizaje en este caso Moodle.	Camtasia
<i>Unit 1 Communication</i>	<i>1.1 Communication and Technology</i>	Introduction to Unit I	<i>Talking about activities and situations continuing up to or beyond the present.</i>	Presentar de una forma visualmente atractiva la Unidad 1 de trabajo.	Prezi
<i>Unit 1 Communication</i>	<i>1.1 Communication and Technology</i>	The Present Perfect	<i>Talking about progress in or completion of a task.</i>	El material didáctico contiene explicación, ejemplos, usos, estructuras, vocabulario y ejercicios referentes al primer tema gramatical.	Exe-learning
<i>Unit 1 Communication</i>	<i>1.1 Communication and Technology</i>	Interactive test on Present Perfect	<i>Talking about progress in or completion of a task.</i>	Es un examen interactivo que evalúa los conocimientos del tema: <i>Present Perfect</i> para medir el progreso de los alumnos e identificar las debilidades y fortalezas. El examen contiene variedad de reactivos.	Quiz-maker
<i>Unit 1 Communication</i>	<i>1.2 Communicating effectively</i>	Job Interviews	<i>Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.</i>	La infografía explica que es y cómo se desarrolla una entrevista de trabajo y recomendaciones a seguir, para que cuando llegue el momento de realizar una entrevista de trabajo esta culmine de manera exitosa.	Easelly

Tabla 22 (Continuación)  
Materiales digitales

Unidad	Lección	Nombre del material	Objetivo del tema	Descripción	Software utilizado
Unit 1 Communi- cation	1.2 Communicating effectively	Present Perfect vs Past Simple	<i>Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.</i>	Identificar las diferencias de los temas: Present Perfect y Past Simple, así como sus principales características, a través de un video que contiene una serie de diapositivas con la explicación, y audio para un mejor entendimiento.	Knovio
Unit 1 Communi- cation	1.3 Making it Real	Lay it all on Me  Podcasts	<i>Talking about English for your studies and profession, English for your life and Autonomous learning.</i>	Desarrollar en los alumnos la habilidad auditiva y escrita de una forma divertida y diferente al utilizar una canción. Se presentan cuatro audios con los siguientes temas: Past Progressive, Past Simple, Present Perfect & First Conditional.	Soho show  Adobe Audition
Unit 2 Possible Futures	2.1 Looking ahead	What Can We do to stop the Global Warming?	<i>Talking about causes and Warning and advising.</i>	Analizar el fenómeno del Calentamiento Global y posibles acciones a tomar para resarcirlo. Posteriormente el alumnado llevará a cabo un proyecto.	Issuu
Unit 2 Possible Futures	2.1 Looking ahead	Global Warming	<i>Talking about causes and Warning and advising.</i>	La infografía explica la definición de “Global Warming” (Calentamiento Global) las principales causas y efectos de este, así como acciones que contribuyen a la reducción de sus efectos.	Easelly

Tabla 22 (Continuación)  
Materiales digitales

Unidad	Lección	Nombre del material	Objetivo tema	del	Descripción	Software utilizado
Unit 2 Possible Futures	2.1 Looking ahead	First Conditional	<i>Talking causes effects. Warning advising</i>	<i>about and and</i>	Este material didáctico contiene explicación, ejemplos, usos, estructuras, vocabulario y ejercicios referentes al segundo tema gramatical.	Cuadernia
Unit 2 Possible Futures	2.2 Opinions	Hope, Expect & Wait	<i>Expressing opinions. Making predictions.</i>		Dado a que la traducción al español de los siguientes tres verbos Hope, Expect & Wait es esperar. Esta presentación guía al estudiante a identificar los diferentes usos y contextos en los cuales se usan estos tres verbos.	Powtoon
Unit 2 Possible Futures	2.2 Opinions	Modal Verbs	<i>Expressing opinions. Making predictions.</i>		Ayudar al alumnado a entender los usos de los verbos modelos "Have to, Shall, Could, Needn't" mediante una publicación digital que contiene definiciones y ejemplos correspondientes a cada uno de los verbos.	Flipsnack
Unit 2 Possible Futures	2.3 Making it Real	Work Phone Calls	<i>Talking about English for your studies profession, English for your life Autonomous learning.</i>	<i>about and and</i>	Este objeto de Aprendizaje contiene explicación, ejemplos, usos, vocabulario y ejercicios referentes a como contestar y hacer una llamada telefónica de índole laboral en el idioma inglés.	Exe-learning

Tabla 22 (Continuación)  
Materiales digitales

Unidad	Lección	Nombre del material	Objetivo del tema	Descripción	Software utilizado
Unit 2 Possible Futures	2.3 Making it Real	Work Phone Calls presentation	<i>Talking about English for your studies and profession, English for your life and Autonomous learning.</i>	Se trata de una presentación que contiene explicación, vocabulario y 2 ejemplos de llamadas telefónicas formales.	Power Point
Unit 3 Human Creativity	3.1 Inventions and Inventors	Serendipity	<i>Describing manufacturing processes. Talking about how particular things were invented.</i>	Presentar el significado "Serendipity" con una breve explicación e ilustrarlo con cinco ejemplos para guiar a los estudiantes a la comprensión del concepto debido a que se realizarán varias actividades.	Easelly
Unit 3 Human Creativity	3.1 Inventions and Inventors	Passive Voice	<i>Describing manufacturing processes. Talking about how particular things were invented.</i>	"Passive Voice" es un tema con complejo, lo que repercute en el tiempo que tardan los estudiantes en poder comprenderlo, por esto se creó esta publicación digital con el objetivo de guiar al estudiante a expresarse con este punto gramatical.	Issuu
Unit 3 Human Creativity	3.1 Inventions and Inventors	Passive voice Present & Past	<i>Describing manufacturing processes. Talking about how particular things were invented.</i>	Se ha desarrollado esta presentación con ejemplos, ilustraciones y explicaciones con el objetivo de guiar al estudiante a comprenderlo.	Canva
Unit 3 Human Creativity	3.2 Developing Civilization	Unusual Adjetives	<i>Talking about human rights and Modern civilization in general.</i>	En este video la profesora ilustra algunos adjetivos poco conocidos.	Video Adobe Premier Pro

Tabla 22 (Continuación)  
Materiales digitales

Unidad	Lección	Nombre del material	Objetivo del tema	Descripción	Software utilizado
Unit 3 Human Creativity	3.2 Developing Civilization	Ed & Ing adjectives	<i>Talking about human rights and modern civilization in general.</i>	Este material didáctico contiene ejemplos y explicación para saber utilizar los adjetivos con ED & ING.	Storyline
Unit 3 Human Creativity	3.3 Making it Real	The Three Little Pigs	<i>Talking about English for your studies and profession, and Autonomous learning.</i>	Se presenta un audio cuento de una historia clásica y comercial de radio.	Adobe Audition
Unit 4 A world of knowledge	4.1 Sciences	Connectives	<i>Stating rules and regulations. Talking about experiments and experimental procedures.</i>	Guiar a los estudiantes a identificar el uso de seis conectores con la finalidad de enriquecer su vocabulario y que desarrollen su habilidad escrita haciendo uso de estos.	Calaméo
Unit 4 A world of knowledge	4.1 Sciences	Wh-questions	<i>Describing and explaining psychological and social phenomena (culture shock). Talking about people's feelings and Behavior.</i>	Distinguir los diferentes tipos de preguntas y las características de cada una de ellas para guiar a los estudiantes a llevar a cabo cuestionamientos en el idioma inglés.	Issuu
Unit 4 A world of knowledge	4.2 Cultures	Phrasal Verbs	<i>Describing and explaining psychological and social phenomena (culture shock). Talking about people's feelings and Behavior.</i>	Se presenta un video ilustrando el uso, la explicación y ejemplos a de algunas frases verbales que se ocupan cotidianamente en el idioma inglés.	Sparkol Video Scribe
Unit 4 A world of knowledge	4.3 Making it Real	English War	Developing in the students the four skills in the language through collaborative learning.	A través del trabajo colaborativo los alumnos desarrollarán las cuatro habilidades del idioma siendo participes en una competencia.	Issuu

Nota. Elaboración propia.

## 2.5 Inventarios de Instrumentos de Evaluación

Los instrumentos de evaluación permiten conocer la manera en que se evalúa al estudiante para esto se muestra la Tabla 23, la cual contiene las actividades que se realizan, así como la técnica que se utiliza y el instrumento de evaluación de la actividad, para cada una de las guías de estudio.

Tabla 23  
*Instrumentos de Evaluación*

Unidad	Lección	Tema	Actividad	Instrumento de evaluación	Puntos a Evaluar	Nombre
1 Communi- cation	1.1 Communi- cation and technology	How Technology has changed our life	Elaboración de un video	Rubrica	20	How Technolo- gy has changed our lives Rubric
1 Communi- cation	1.2 Communi- cating effectively	Successful Interviews in English	Creación de un mapa conceptual	Rubrica	12	Concept Map Rubric
		Successful Interviews in English	Juego de roles sobre una entrevista de trabajo.	Lista de cotejo	0	Role Play Checklist
2 Possible Futures	2.1 Looking ahead	What will happen to the world? if it gets warmer and warmer?	Presentación con propuestas para detener el Calentamiento Global	Rubrica	10	Proposal to Prevent Global Warming Rubric
2 Possible Futures	2.2 Opinions	Globalization and Education	Debate sobre la Globalización.	Guía de observación	0	Debate Guide
2 Possible Futures	2.3 Making it Real	English for your studies and profession	Realización de una llamada telefonica de indole laboral	Lista de cotejo	0	Telephone Conversa- tion Checklist
3 Human Creativity	3.1 Inventions and inventors	Our Wonderful Modern Windows	Creación de mapa mental	Rubrica	5	Mind Map Rubric
3 Human Creativity	3.2 Develo- ping civilization	Human Rights	Realización de un ensayo	Rubrica	10	Essay Rubric

*Nota.* Elaboración propia.

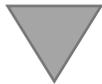
## 2.6 Inventario de Herramientas de la Plataforma

Las herramientas de la plataforma permiten la creación de las unidades de trabajo del proyecto. En la Tabla 24, se puede apreciar cada una de las herramientas, así como la etiqueta y su descripción.

Tabla 24  
Inventario de Herramientas de la Plataforma

Título de la herramienta	Unidad a la cual tributa	Actividad relacionada	Etiquetas de la plataforma	Descripción de la herramienta
Página	Introducción y todas las unidades de trabajo	Presentar toda la información relacionada a la asignatura y mostrar los objetivos y las competencias a desarrollar en cada unidad.		El módulo archivo le permite al profesor proporcionar un archivo como recurso para un curso.
Carpeta	Todas las unidades de trabajo	Se inserta una carpeta con la guía de estudios de cada unidad.		Este módulo le facilita al docente la visualización de varios archivos que se pueden agruparse dentro de una misma carpeta.
Etiqueta	Todas las unidades de trabajo	Se insertan 3 etiquetas por unidad para dividir las lecciones de trabajo.		La etiqueta permite añadir texto, multimedia, enlaces a recursos o actividades en una página del curso.
Glosario	Todas las unidades de trabajo	Realización de un glosario de las palabras a trabajar en cada una de las unidades de trabajo.		El Glosario ofrece la posibilidad de gestionar definiciones, similares a las de un diccionario y organizar recursos.
Tarea	Todas las unidades de trabajo	Envío de tareas, trabajos y proyectos por parte de los estudiantes.		Este módulo permite asignar tareas, recopilar trabajos y proporcionar calificaciones y retroalimentación.
Examen	Todas las unidades de trabajo	Se llevan a cabo los exámenes de primero, segundo y tercer parcial, así como el examen extraordinario de la asignatura.		El módulo de Examen posibilita la creación de evaluaciones con preguntas de varios tipos, como opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento, respuesta corta, entre otras.
URL	Todas las unidades de trabajo	Es utilizada con diferentes propósitos como mostrar enlaces a materiales didácticos o enlazar páginas web.		La URL facilita al docente añadir un enlace de internet a un recurso del curso.

Tabla 24 (Continuación)  
*Inventario de Herramientas de la Plataforma*

Título de la herramienta	Unidad a la cual tributa	Actividad relacionada	Etiquetas de la plataforma	Descripción de la herramienta
Paquete SCORM	Unidad 1 & 2	Se presentan los dos objetos de aprendizaje.		Un paquete SCORM es un conjunto de archivos organizados según el estándar establecido para objetos de aprendizaje.
Foro	Todas las unidades de trabajo	Se presentan diversos temas a discusión por parte de los alumnos.		El módulo Foro facilita que los participantes interactúen en discusiones asincrónicas.
Chat	Todas las unidades de trabajo	Se presenta un chat como medio de comunicación entre el profesor y los estudiantes.		El módulo de Chat posibilita al participante tener una discusión en tiempo real mediante texto.
Calificación	Todas las unidades de trabajo	Se lleva a cabo la calificación de los exámenes, tareas y proyectos.		Herramienta ofrecida al estudiante para dar seguimiento a sus calificaciones.
Participantes	Todas las unidades de trabajo	Se presenta el perfil de todos los estudiantes y profesor con información general y la fotografía de cada uno.		Permite al alumno conocer el perfil del profesor y de sus compañeros del curso.

*Nota.* Adaptado de Moodle (2017).

## 2.7 Ejemplificación de un Tema en la Plataforma

Se desarrollaron cuatro unidades de trabajo en la Plataforma Garza de Moodle, cada una incluye los materiales elaborados para el desarrollo de los temas, así como actividades, las cuales cuentan con el material de apoyo y el instrumento de evaluación correspondiente. A continuación, se ejemplifica la Unidad 1 *Communication*, como se muestra en la Figura 4, misma que está conformada por los objetivos, las habilidades a desarrollar, la guía de estudio, tres subtemas, un glosario y una evaluación.

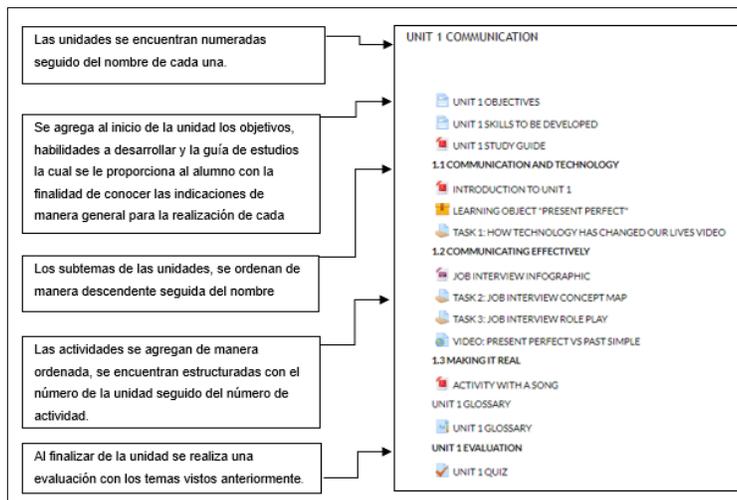


Figura 4. Pantalla Inicial Unidad I

Nota. Elaboración propia.

Para comenzar, se deberá revisar la guía de estudios, que se encuentra disponible para el alumno, con un formato PDF. En la Figura 5, se muestra la vista principal de la guía de estudio, en donde se encuentra el nombre de la unidad, los objetivos de la misma, las actividades a realizar, el material de apoyo, así como el instrumento de evaluación y el porcentaje de cada actividad.

STUDY GUIDE UNIT 1 COMMUNICATION					
<b>Subject:</b> Personal Choices. Foreign Language.		<b>Unit 1:</b> Communication			
<b>Unit Objectives:</b> 1. To confirm and consolidate English as the main classroom language. 2. To confirm and consolidate communicative competence in English as the course goal, and develop communicative skills (reading, listening, speaking, writing). 3. To consolidate Ss' awareness of the importance of English in their studies and future professions. 4. To provide Ss with vocabulary to communicate about communication, especially online, and in interviews. 5. To provide Ss with grammar to communicate about recent activities and situations that are continuing. 6. To develop Ss' learning skills and autonomy.		<b>Notions / Functions:</b> • Talking about activities and situations continuing up to or beyond the present. • Talking about progress in or completion of a task. • Talking about activities in the indefinite past, up to or beyond the present.			
		<b>Study time:</b> 20 hours			
Lesson/Topics	Activities and Evaluation Description				Value
Introduction	<b>Activity</b>	<b>Evaluation</b>	<b>Material</b>	<b>LMS tools</b>	
	1. Before starting with the learning activities, you need to review the General Guidelines of the Subject presentation. After having reviewed the presentation the teacher will explain how you should consider the indications regarding the structure of the subject, as well as the evaluation form.		Power Point Presentation Multiple		
	2. Individually, introduce yourself to the class.		Prezi Presentation	File & URL	
	3. Review the presentation introduction so you have an idea what is it going to be covered in this partial.		Multiple Intelligences & Learning Styles		
	4. Homework: You should answer two questionnaires				

Figura 5. Guía de estudio

Nota. Elaboración propia.

Después, de revisar la Guía de Estudio y de realizar el trabajo presencial en el aula con el libro de trabajo *Make It Real Professional A2.2*, se da inicio a cada una de las actividades y a la revisión del material didáctico en la Plataforma Garza correspondiente a cada unidad de trabajo, ahora bien, para el subtema 1.2 *Communicating Effectively* de la Unidad 1, se muestra en la Figura 6, una infografía acerca del tema; *Job Interviews*, la cual se revisará para realizar la Actividad 2.



Figura 6. Job Interview Infographic

*Nota.* Elaboración propia.

Inicia la actividad 2, que lleva por nombre *Task 2: Job Interview Concept Map*, para la cual se tendrá que hacer la revisión del subtema 1.2. En la Figura 7, se muestra las indicaciones para dar inicio a la actividad, así como el objetivo de la actividad, la forma de trabajo, la forma de envío y la forma de evaluación.

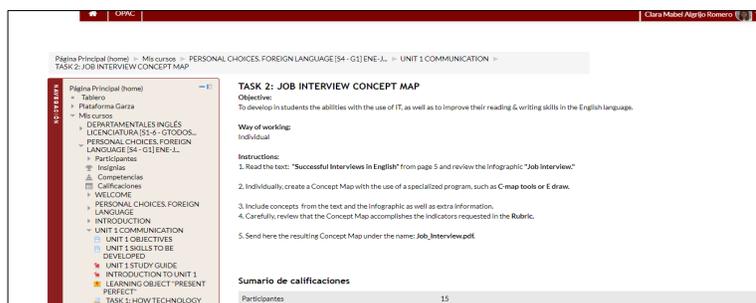


Figura 7. Job Interview Concept Map

*Nota.* Elaboración propia.

Con la finalidad de que los alumnos conozcan la forma de evaluación de esta actividad y puedan obtener la mejor calificación posible, se tendrá que revisar el instrumento de evaluación: Figura 8, que se proporciona en esta actividad.

	BELOW STANDARD	ADEQUATELY MEETS STANDARD	EXCEEDS STANDARD	EXEMPLARY
<b>ORGANIZATION</b>	Choppy and confusing. Contains a limited number of concepts. <i>1 puntos</i>	Somewhat organized. Somewhat incoherent. Contains only a few of the main concepts. <i>2 puntos</i>	Thoughtfully organized. Easy to follow most of the time. Contains most of the main concepts. Contains an adequate number of concepts. <i>3 puntos</i>	Well organized. Logical format. Contains main concepts. Contains an appropriate number of concepts. Map is treelike and not stringy. <i>4 puntos</i>
<b>CONTENT</b>	Difficult to follow. No links. <i>1 puntos</i>	Linking words are clear but present a flawed rationale. Links are not labeled. <i>2 puntos</i>	Linking words are easy to follow but at times ideas unclear. Links are not precisely labeled. <i>3 puntos</i>	Linking words demonstrate superior conceptual understanding. Links are precisely labeled. <i>4 puntos</i>
<b>VISUAL APPEAL</b>	Cluttered/unappealing design. Text difficult to read. Not contained within page limit. <i>1 puntos</i>	Unattractive design. Text challenging to read. Not contained within page limit. <i>2 puntos</i>	Design lacks appeal. Text not easy to read. Not contained within page limit. <i>3 puntos</i>	Clean and appealing design that aids comprehension. Text easy to read/appropriately sized to fit one page (if can't read it, it is not acceptable). <i>4 puntos</i>

Figura 8. Concept Map Rubric

*Nota.* Elaboración propia.

Al concluir la actividad se tendrá que subir el documento solicitado en el apartado de añadir envío, como se puede apreciar en la Figura 9.

Figura 9. Envío de actividad

*Nota.* Elaboración propia.

## Capítulo 3. Materiales Didácticos Digitales

Este capítulo describe los materiales didácticos digitales desarrollados con las características técnicas y la intención pedagógica de los mismos, así como los instrumentos de observación elaborados para la estrategia didáctica y boletines informativos.

### 3.1 Publicaciones Digitales

Como señala Kemp, (2024), la publicación digital emplea tecnología en línea para crear y compartir contenido en sitios web, correos electrónicos, podcasts, aplicaciones, libros electrónicos y boletines informativos. Los responsables de la publicación utilizan motores de búsqueda para promover su contenido, lo que les facilita llegar a una audiencia más amplia, ahorrar costos frente a una publicación impresa, optimizar el contenido y analizar y recopilar datos.

Sumado a esto, Woehr (2018), afirma que las publicaciones digitales han reemplazado los métodos tradicionales en algunas áreas, debido a sus ventajas en cuanto a costos, conveniencia y opciones de presentación. Las publicaciones digitales no van a reemplazar por completo a las publicaciones tradicionales, pero se han establecido como un medio de comunicación eficiente y de bajo costo.

Actualmente existen diversos programas que permiten al usuario crear publicaciones digitales en diferentes formatos, además de la posibilidad de trabajar en línea como Flipsnack, Calameo e Issu, entre otros. Para el presente proyecto se utilizaron los siguientes softwares.

#### 3.1.1 Flipsnack

De acuerdo con Carrasco (2024), Flipsnack es una plataforma que convierte archivos PDF en *Flipbooks* interactivos. Es ideal para crear materiales educativos atractivos y permite compartir los *flipbooks* de manera pública o privada a través de

enlaces, redes sociales, entres otros. Además, ofrece opciones de personalización y promueve el trabajo en equipo y la organización de contenidos.

Asimismo, Flipsnack (2018) es un software de cambio de página que ayuda a recrear la experiencia de la lectura tradicional de un libro o revista impreso. Para ello, solo es necesario cargar los archivos al servidor de convertidor PDF, que se encargará de cambiar PDF estáticos en atractivos *flipbooks* interactivos, creando publicaciones sorprendentes para compartirlas con el mundo.

Se realizó una publicación digital utilizando este software, la cual explica con definiciones, ejemplos e ilustraciones los siguientes verbos modales en el idioma inglés: *Have to, Shall, Could & Needn't*.

#### 3.1.1.1 Publicación Digital Modal Verbs características técnicas

La Figura 10, muestra la publicación digital *Modal Verbs* la cual cuenta con quince páginas de contenido con las siguientes características:

Una portada con el nombre de la asignatura y semestre, unidad de trabajo y lección la cual pertenece este tema, nombre del tópico y nombre de la docente que realizó la presentación. La siguiente página hace la pregunta: *What are Modal Verbs?* (¿Qué son los verbos modales?), para que la página subsecuente de la definición de este.

Luego las siguientes dos páginas muestran cuales son los verbos modales que se presentarán en la publicación. Posteriormente, la siguiente página comienza explicando el uso del verbo modal *Have to*, para que la página subsecuente ilustre tres ejemplos de este, con imágenes cada uno. Este mismo patrón sigue para los verbos *Shall, Could* y *Needn't*.

Para concluir se presenta una página con agradecimientos y palabras de despedida y una página final con las referencias del documento, todas ellas cuentan con un fondo color blanco usando tipografía color negro, resaltando los títulos de color azul y dorado y una etiqueta color azul en la parte superior e inferior del documento.

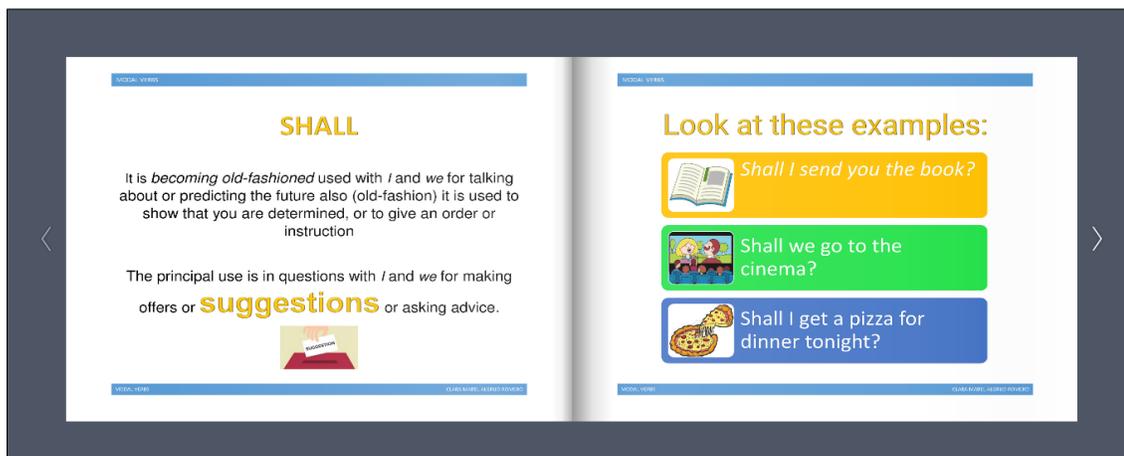


Figura 10. Publicación Digital *Modal Verbs*

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.1.1.2 Intención pedagógica

Ayudar al alumnado a entender los usos de los verbos modelos *Have to*, *Shall*, *Could*, *Needn't* mediante una publicación digital que contiene definiciones, ejemplo e ilustraciones correspondientes a cada uno de los verbos.

### 3.1.1.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Este documento corresponde a la Unidad 2 *Possible Futures* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.2 *Opinions* que contiene una breve explicación y seis ejercicios de estos verbos esto con el objetivo de que los estudiantes puedan expresar sus opiniones y hacer predicciones, en el idioma inglés.

### 3.1.2 Calaméo

Calaméo permite transmitir publicaciones a millones de lectores a través de ordenadores, teléfonos móviles y tabletas en cualquier momento y en cualquier lugar a través de funciones interactivas y exclusivas para una experiencia intuitiva de lectura. (Calaméo, 2018). Para el presente proyecto se desarrolló una publicación del tema *Connectives* (conectores) con definiciones ejemplos e imágenes que a continuación se detalla.

### 3.1.2.1 Publicación Digital Connectives características técnicas

En la Figura 11, podemos apreciar la publicación digital *Connectives* la cual contiene trece páginas de contenido con un fondo color blanco usando tipografía color negro, resaltando los títulos de color azul y dorado y una etiqueta color azul en la parte superior e inferior del documento, todas ellas cuentan con las siguientes características:

Una portada con el nombre de la asignatura y semestre, unidad de trabajo y lección la cual pertenece este tema, nombre del tópico y nombre de la docente que realizó la presentación. La siguiente página comienza con la pregunta: *What are Connectives?* (¿Qué son los conectores?), para que la página subsecuente muestre la definición de este.

Luego las siguientes dos páginas muestran cuales son los conectores que se presentarán en la publicación. Posteriormente, se comienza explicando el uso del conector *And*, y un ejemplo del mismo que se ilustra con imágenes. Este mismo patrón sigue los conectores: *But*, *So*, *Because*, *In order to* y *So that*.

Para finalizar se presenta una página con agradecimientos y palabras de despedida y una página final con las referencias de la publicación.

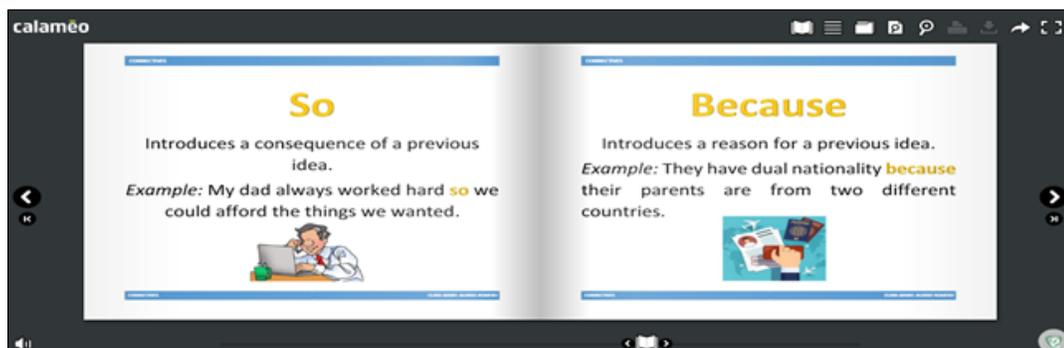


Figura 11. Publicación Digital Connectives

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.1.2.2 *Intención Pedagógica*

Guiar a los estudiantes a identificar el uso de seis conectores en el idioma inglés con la finalidad de enriquecer su vocabulario y que posteriormente desarrollen su habilidad escrita haciendo el correcto uso de estos.

### 3.1.2.3 *Correspondencia con el objetivo del tema*

Esta publicación digital está directamente relacionada a la Unidad 4 *A World Of Knowledge* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 4.1 *Sciences* que contiene una lectura con estos conectores y luego dos ejercicios del mismo tópico, con la finalidad de que los alumnos sean capaces de establecer reglas y hablen acerca de experimentos y procedimientos en el idioma inglés.

### 3.1.3 ISSU

Según González (2018), Issu es una plataforma en línea que, en un contexto de creciente de los e-books, facilita la publicación y el intercambio de documentos como portafolios, libros, revistas o informes en un formato visualmente atractivo y dinámico. Además, permite que otros usuarios los encuentren, compartan y comenten, ya sea desde el perfil personal del autor o de grupos. Mediante Issu se realizaron publicaciones digitales que se detallan a continuación.

#### 3.1.3.1 *Publicación Digital Wh-questions características técnicas*

La Figura 12, muestra la publicación digital *Wh-questions* la cual cuenta con doce páginas de contenido, una portada con el nombre de la asignatura y semestre, unidad de trabajo y lección la cual pertenece este tema, nombre del tópico y nombre de la docente que realizó la presentación, una página al final con las referencias, se utilizó un fondo color blanco usando tipografía color negro, resaltando los títulos de color azul y dorado y una etiqueta color azul en la parte superior e inferior del documento.

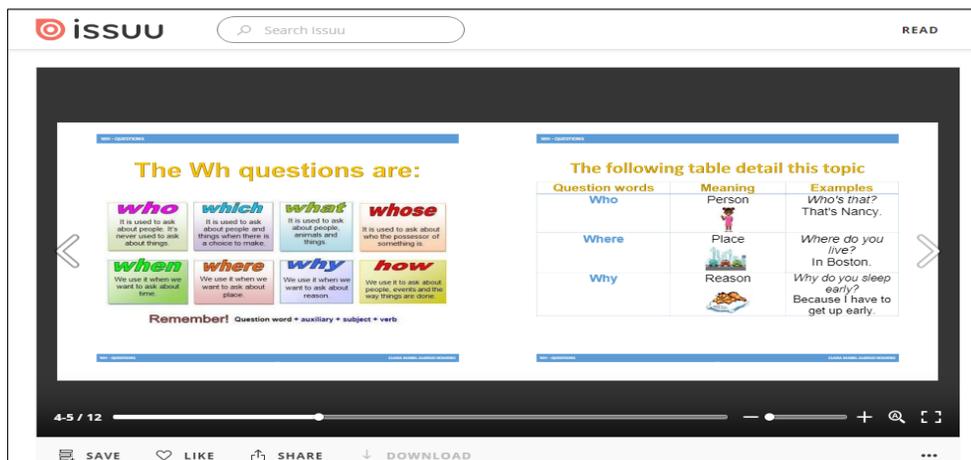


Figura 12. Publicación Digital Wh-questions

Nota. Elaboración propia.

La siguiente página comienza con la pregunta: *What are the Wh-questions?* (¿Qué son las preguntas tipo *Wh*?), para que la página subsecuente muestre la definición de la misma. Luego las siguientes páginas muestran cuales son estas preguntas mediante una tabla con tres columnas. Para finalizar, se presenta una página con agradecimientos y palabras de despedida.

### 3.1.3.2 Intención Pedagógica

Distinguir los diferentes tipos de preguntas y las características de cada una de ellas para guiar a los estudiantes a llevar a cabo cuestionamientos en el idioma inglés.

### 3.1.3.4 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta publicación digital corresponde a la Unidad 4 *A World Of Knowledge* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 4.1 *Sciences* que contiene un ejercicio de a completar el espacio vacío del mismo tópico, con la finalidad de que los alumnos sean capaces de establecer reglas y hablen acerca de experimentos y procedimientos en el idioma inglés.

### 3.1.3.2 Publicación Digital What can we do to stop the Global Warming?

#### Características técnicas

La publicación digital cuenta con dieciséis páginas de contenido que describen que es el Calentamiento Global y que acciones puede llevar a cabo mi universidad y personalmente para contrarrestar este fenómeno, así mismo cuenta con una portada al inicio y una página al final con las referencias del documento, con un fondo en color blanco y un marco con textura de madera que resaltan los títulos con color anaranjado, utilizando tipografía de letra en color negro, con numeración y fecha en cada página. Por otro parte, también contiene una tabla de contenido con hipervínculos que al dar clic sobre alguno nos lleva directamente a la página deseada y un icono de inicio que nos lleva a la página principal y flechas que nos direccionan a la página anterior o siguiente. En la Figura 13, se muestra el contenido de la publicación *What Can we do to stop the Global Warming?*.

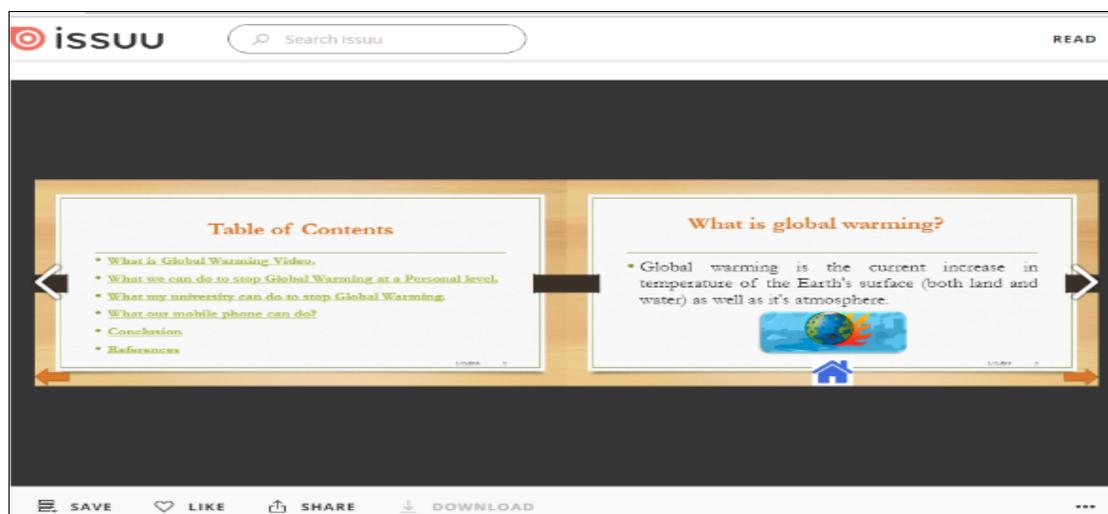


Figura 13. Publicación Digital What can we do to stop the Global Warming?

*Nota.* Elaboración propia.

#### 3.1.3.6. Intención Pedagógica

Analizar el fenómeno del Calentamiento Global y posibles acciones a tomar para resarcirlo con la finalidad de que posteriormente el alumnado pueda llevar a cabo un proyecto relacionado al tema.

### 3.1.3.7 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta publicación está relacionada a la Unidad 2 *Possible Futures* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.1 *Looking ahead*, la cual abarca el tema *Global Warming* para el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma (escuchar, hablar, leer y escribir) esto con el objetivo de que los estudiantes puedan hablar de causas y efectos, además de expresar advertencias y consejos en el idioma inglés.

### 3.1.3.3 Publicación digital Passive Voice características técnicas

Se trata de una publicación digital en la cual se explica de manera detallada que es la voz pasiva en el idioma inglés, como se clasifica y se explica el uso, la estructura y cómo se forman los verbos.

En la publicación digital se muestran 15 páginas de contenido, una portada y una página al final con las referencias, se utilizó un fondo en color gris con un pie de página con textura de madera, usando la tipografía de la letra en color negro lo cual permite resaltarla. La Figura 14, muestra el contenido de la publicación digital acerca de *Passive Voice*.



Figura 14. Publicación Digital Passive Voice

Nota. Elaboración propia.

### 3.1.3.9 Intención pedagógica

El tópico *Passive Voice Present & Past* es uno de los temas con mayor complejidad, lo que repercute en el tiempo que tardan los estudiantes en poder comprender este tópico, por esto se ha desarrollado esta publicación como complemento a la presentación digital del mismo nombre desarrollada con Canva con el objetivo de guiar al estudiante a poderse expresar utilizando este punto gramatical.

### 3.1.3.10 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta presentación está directamente relacionada a la Unidad 3 *Human Creativity* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 3.1 *Inventions and Inventors* que abarca una serie de ejercicios del tema *Passive Voice Present & Past* en el idioma inglés esto con la finalidad de que el alumno puede describir procesos de manufactura y sea capaz de hablar de cómo se inventaron ciertos objetos.

### 3.1.3.4 Publicación digital English War características técnicas

La publicación digital muestra una serie de preguntas de con un audio, de gramática, de vocabulario y de una lectura para que los alumnos puedan desarrollar esas habilidades a manera de concurso en dos equipos. La publicación cuenta con cuarenta y cinco páginas de contenido, una portada al inicio y una página al final, con un fondo en tonalidades color azul, resaltando los títulos con una etiqueta en color rojo, usando la tipografía en color blanca para resaltarla. La Figura 15, presenta el contenido de la publicación digital *English War*.



Figura 15. Publicación Digital English War

Nota. Elaboración propia.

### 3.1.3.12 Intención pedagógica

A través del trabajo colaborativo guiar a los alumnos a desarrollar las cuatro habilidades del idioma: *Reading, Listening Writing & Speaking* siendo participes en una competencia.

### 3.1.3.13 Correspondencia con el objetivo del tema

La presente publicación corresponde a la Unidad 4 *A World of Knowledge* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección de trabajo *4.3 Making it Real* que tiene como finalidad que los alumnos sean capaces de hablar acerca de sus estudios y/o profesión y de su de su vida personal además de que desarrollen autonomía en su aprendizaje.

## 3.2 Infografías

De acuerdo con Sivila (2023), la infografía combina elementos visuales para presentar información de manera gráfica. Su principal finalidad es simplificar, clarificar y hacer más atractiva el contenido.

Las infografías son esencialmente una representación de comunicar información compleja combinando imágenes, diseño muy visual y texto por lo que se consigue una gran difusión.

Existen diversas herramientas para crear infografías entre ellas figuran programas de edición de imágenes y páginas web especializadas, las cuales ofrecen una gran cantidad de opciones de presentación, así como plantillas de trabajo, inserción de objetos, etc. Brindando una manipulación sencilla, algunas de las más populares son Piktochart, Infogram, Creately Visually, Easelly esta última fue la elegida para este proyecto.

### 3.2.1 Easelly

En palabras de Gómez de los Ríos (2024), Easelly es una herramienta en línea que permite el diseño y creación de infografías para proyectos o presentaciones que se utiliza en línea de forma gratuita, que no requiere instalación y es compatible con los sistemas operativos más populares. Su principal función es sintetizar contenido

en un formato conceptual y crear infografías en diversos estilos y formatos. Además, facilita que tanto docentes como estudiantes generen, personalicen, y compartan contenido con facilidad.

A través de Easelly se desarrolló la infografía denominada *Global Warming* que a continuación se describe.

### 3.2.1.1 Infografía Global Warming características Técnicas

La infografía explica de manera concreta la definición de *Global Warming* (Calentamiento Global) las principales causas y efectos del mismo, así como acciones que contribuyen a la reducción de los efectos previamente mencionados.

En la Figura 16, se muestra una infografía con cinco elementos; en la parte superior podemos apreciar el título de la misma con dos elementos gráficos relacionados al tópico, en la parte superior izquierda se define que es *Global Warming*, luego en la parte interior de la infografía se mencionan las causas que originaron este fenómeno, así como los principales efectos. En la parte superior izquierda se describen tres acciones para reducir los impactos de este fenómeno y finalmente al pie de la infografía se hace mención del recurso donde se obtuvo la información para la elaboración de la misma, asimismo se proporciona una dirección web para obtener más detalles del tema y se dan los datos del creador de la misma.

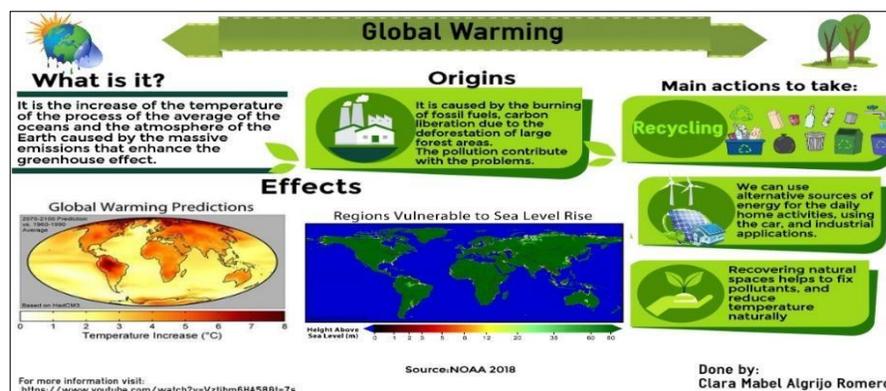


Figura 16. Infografía Global Warming

Nota. Elaboración propia.

### *3.2.1.2 Intención Pedagógica*

Auxiliar a los alumnos a comprender de manera general de que se trata el fenómeno del Calentamiento Global e identificar las principales causas, efectos y acciones para contrarrestar el mismo, esto con la finalidad de guiarlos para la realización de diversas actividades y un proyecto que llevarán a cabo posteriormente.

### *3.2.1.3 Correspondencia con el objetivo de la unidad o modulo*

Esta infografía está directamente relacionada a la Unidad 2 *Possible Futures* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.1 *Looking ahead*, la cual abarca el tema *Global Warming* para el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma (escuchar, hablar, leer y escribir) esto con el objetivo de que los estudiantes puedan hablar de causas y efectos y expresar advertencias o consejos en inglés.

### *3.2.1.4 Infografía Job Interviews características técnicas*

La infografía explica de forma específica que es y cómo se desarrolla una entrevista de trabajo, así como algunas recomendaciones a seguir, con la fin de que cuando llegue el momento de realizar una entrevista, esta culmine de manera exitosa.

En la Figura 17, se puede observar una infografía con cuatro elementos, en la parte superior izquierda se encuentra el nombre de la asignatura y el semestre correspondiente. En el encabezado central se encuentra el nombre de la infografía *Job Interviews* (entrevistas de trabajo), y en la parte superior derecha se puede apreciar la unidad y lección de trabajo que le pertenece este tema.

Esta infografía está dividida en dos secciones, la sección izquierda explica de forma resumida que es una entrevista de trabajo, el propósito y la estructura general de esta, también menciona la organización de una entrevista de trabajo de treinta minutos y una de sesenta minutos.

En la sección derecha, se puede observar ocho pasos a seguir para culminar la entrevista de forma exitosa. Para finalizar, al pie de la infografía se hace mención del recurso donde se obtuvo la información para la elaboración de la misma y se proporcionan el nombre del creador de la misma.



Figura 17. Infografía Job Interviews

Nota. Elaboración propia.

### 3.2.1.5 Intención Pedagógica

Guiar a los estudiantes a comprender la importancia de que es una entrevista de trabajo, el propósito, la estructura y la organización de la misma, así como los pasos a seguir para una culminación exitosa de esta, todo eso con el objetivo de auxiliarlos en diversas actividades que se llevarán a cabo relacionadas a este tema. Por otro lado, la infografía está dirigida a alumnos de nivel superior que están prontos a enfrentar una entrevista de trabajo en un escenario real.

### 3.2.1.6 Correspondencia con el objetivo de la unidad o modulo

La infografía *Job Interviews* está claramente relacionada a la Unidad 1 *Communication* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 1.2 *Communicating effectively* la cual incluye el tema *Successful Interviews in English* para desarrollar las cuatro habilidades del idioma (escuchar, hablar, leer y escribir) con diversas actividades relacionadas a las entrevistas de trabajo, esto con el objetivo de que los alumnos sean capaces de hablar de actividades que comienzan en el pasado y continúan en el presente en el idioma inglés.

### 3.2.1.2 Infografía Serendipity características Técnicas

La infografía explica que es *Serendipity* (descubrimiento accidental) y menciona cinco ejemplos del mismo concepto.

En la Figura 18, se puede apreciar una infografía con tres elementos; la parte superior izquierda contiene la unidad y lección de trabajo correspondiente a este tema, en el encabezado central se encuentra el nombre de la autora y el título de la infografía “*Serendipity*” (descubrimiento accidental), en la parte superior derecha podemos observar el nombre de la asignatura y el semestre a que pertenece este tema.

Luego en la parte superior podemos apreciar el significado del concepto *Serendipity*, así como dos imágenes que lo ilustran. En la parte interior de la infografía se aprecian tres descubrimientos accidentales: el horno de microondas, la penicilina y el grafeno. En la parte inferior, se puede observar dos ejemplos más del mismo concepto que son; el marcapasos y los rayos X, y finalmente las referencias donde se obtuvo esta información.

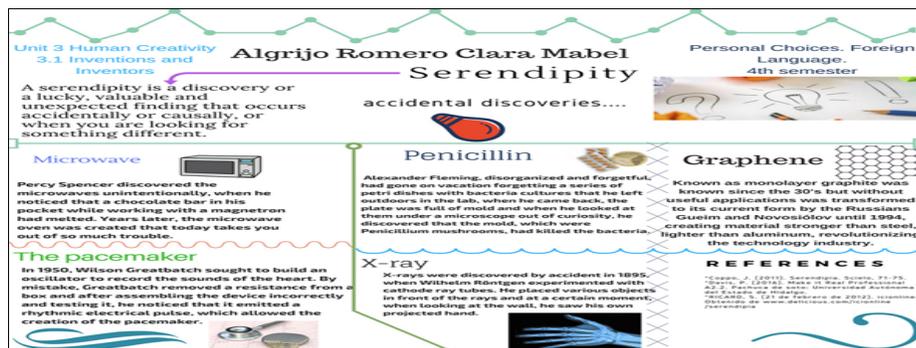


Figura 18. Infografía *Serendipity*

Nota. Elaboración propia.

### 3.2.1.9 Intención Pedagógica

Presentar el significado *Serendipity* con una breve explicación e ilustrarlo con cinco ejemplos para guiar a los estudiantes a la comprensión de este concepto debido a que se realizarán diversas actividades relacionadas a este tema.

#### *3.2.1.10 Correspondencia con el objetivo de la unidad o modulo*

La infografía *Serendipity* está relacionada a la unidad 3 *Human Creativity*, del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 3.1 *Inventions and Inventors* la cual contiene el tema *TV program about serendipitous inventions* que guía al estudiante a desarrollar las cuatro habilidades del idioma (escuchar, hablar, leer y escribir) con diversas actividades relacionadas a este tema con la finalidad de que el alumno pueda describir procesos de manufactura y expresar como ciertas cosas se inventaron en el idioma inglés.

### **3.3 Objeto de aprendizaje**

Conforme a Garzón, Rosado y Bello (2019), un objeto de aprendizaje (OA) es un material educativo digital diseñado para cumplir un objetivo específico de aprendizaje. Este tipo de recurso incluye contenidos relevantes, actividades prácticas para los estudiantes y herramientas de autoevaluación para medir su comprensión. Desde el enfoque tecnológicos los OAs contienen metadatos estandarizados que facilitan su búsqueda y recuperación y están estructurados para integrarse con diferentes entornos tecnológicos. El uso de OAs en la enseñanza fomentan la búsqueda del conocimiento y potencia el pensamiento crítico y la colaboración entre los alumnos. Para la elaboración de los OAs es necesario el manejo de un software como lo es eXeLearning.

#### **3.3.1 Exelearning**

Con base al estudio de Aguado-Moralejo (2021), eXeLearning es una herramienta que facilita la creación de contenidos de manera flexible, tanto en formato HTML como SCORM. Esto posibilita su publicación en diferentes Sistema de Gestión de aprendizaje de código abierto y gratuito como Moodle. Además, su economía, la amplia disponibilidad de soporte formativo y documentación en línea, la facilidad de instalación, la opción de contar con una versión portátil que no requiere permisos de instalación en el equipo y su compatibilidad con diversos sistemas operativo lo hacen ideal para la creación de objetos de aprendizaje.

Según Cubero Torres (2008, como se cita en Aguado-Moralejo, 2021), este software libre destaca por su facilidad de uso, ya que permite crear contenido sin necesidad de conocimientos en programación. Además, se puede utilizar sin conexión a Internet, lo que ofrece flexibilidad, especialmente en situaciones con acceso limitado a la red. La capacidad de desarrollar estructuras de contenido adaptadas tanto de las necesidades del público objetivo como del profesorado junto con la posibilidad de actualizar fácilmente los contenidos contribuye a un ahorro significativo de tiempo para los docentes.

Para el presente proyecto se elaboraron dos objetos de aprendizaje con este programa que a continuación se describen. Para el presente proyecto se laboraron dos objetos de aprendizaje con este programa que a continuación se describen.

### 3.3.1.1 Objeto de aprendizaje: Work Phone Calls Características técnicas

Este objeto de Aprendizaje contiene explicación, ejemplos, usos, vocabulario y ejercicios referentes a como contestar y hacer una llamada telefónica de índole laboral en el idioma inglés.

En la Figura 19, se muestra el contenido del objeto de aprendizaje este se desarrolló con la herramienta de eXe-Learning con un menú en la parte derecha que cuenta con cinco secciones, en cuanto se seleccione un submenú en el centro se despliega el contenido, cuenta con actividades y evaluaciones, glosario y el fondo es color azul y la tipografía en color blanco para resaltar.

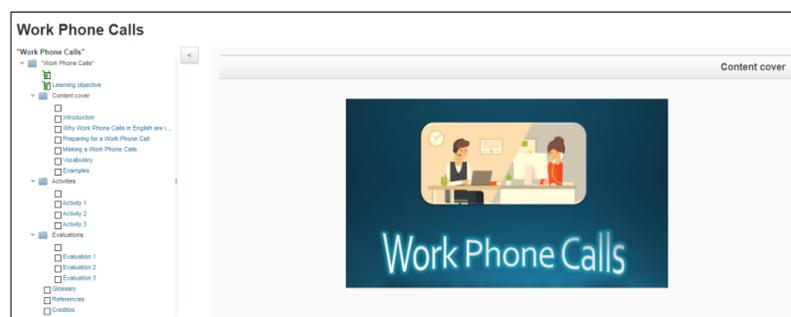


Figura 19. Objeto de aprendizaje *Work Phone Calls*

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.3.1.2 Intención pedagógica

Las llamadas de trabajo en inglés son un aspecto vital de cualquier trabajo y este objeto de aprendizaje le proporciona al alumno un material interactivo que lo lleva fácilmente a desarrollar la competencia comunicativa de realizar y responder llamadas de trabajo y le dará la confianza de usar frases comunes para ello, además está centrado en el habla formal que se utiliza en las llamadas telefónicas de trabajo.

### 3.3.1.3 Correspondencia con el objetivo del tema

El objeto de aprendizaje denominado *Work Phone Call* corresponde a la Unidad 2 *Possible Futures*, del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.3 *Making it Real* que tiene la finalidad desarrollar en los estudiantes la competencia comunicativa de hacer y contestar una llamada formal o de índole laboral en el idioma inglés.

### 3.3.1.2 Objeto de aprendizaje Present Perfect características técnicas

Este objeto de aprendizaje contiene explicación, ejemplos, usos, estructuras, vocabulario y ejercicios referentes al primer tema gramatical del curso; *Present Perfect*. En la Figura 20, se muestra la portada de este Objeto de Aprendizaje.



Figura 20. Objeto de aprendizaje *Present Perfect*

Nota. Elaboración propia.

### 3.2.1.5 *Intención pedagógica*

Auxiliar a los estudiantes a comprender la forma y la estructura del tópic *Present Perfect*, así como consolidar el uso apropiado de los adverbios propios de esta estructura gramatical como lo son *already, yet, just, still* entre otros.

### 3.2.1.6 *Correspondencia con el objetivo del tema*

El objeto de *aprendizaje Present Perfect Work* corresponde a la Unidad 1 Communication del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 1.1 Communication and Technology con el objetivo de que el estudiante sea capaz de expresar actividades y situaciones que comienzan en el pasado y continúan más allá del presente.

## **3.4 Presentaciones**

De acuerdo con Belloch (2017), las presentaciones constituyen un tipo de material multimedia cuyo objetivo principal es informar. Permiten la combinación de texto, imágenes, gráficos, sonidos y videos en lo que se conoce como “diapositivas”. Normalmente, se utilizan como complemento para exposiciones orales dirigidas a un público específico.

En la actualidad, existen diversas herramientas que permiten realizar presentaciones en diferentes formatos de trabajo como lo son Microsoft Power Point, Prezi, Cuadernia, Storyline además de la posibilidad de trabajar en línea con plataformas como: Canva.com, Zoho show.com entre otros; para el presente trabajo se utilizaron las herramientas que a continuación se detallan.

### 3.4.1 Zoho Show

Tal como indica Vargas (2024), Zoho Show es una herramienta en línea de productividad que permite crear, editar y compartir presentaciones de forma colaborativa y en tiempo real. Ofrece diversas plantillas y herramientas de diseño, así como la capacidad de trabajar simultáneamente con otros usuarios y es compatible con múltiples dispositivos. Además, facilita el intercambio de presentaciones mediante videollamadas, convirtiéndose en una plataforma efectiva

para la comunicación profesional. Se elaboró una presentación con esta herramienta la cual contiene diversos ejercicios con una canción en inglés.

#### 3.4.1.1 Presentación Lay it all on Me características técnicas

En la Figura 21, se puede observar la portada de la presentación *Lay it all on Me* la cual cuenta con 7 diapositivas que tienen las siguientes características: La diapositiva 1 tiene una portada con el nombre de la asignatura, tipo de actividad y la lección de trabajo al que pertenece, nombre de la canción, nombre del intérprete de esta y nombre de la docente que realizo la presentación.

En la diapositiva 2 se encuentra la canción la cual los estudiantes deberá de reproducir, la diapositiva 3 tiene un ejercicio de completar espacios vacíos de acuerdo con la canción, en la diapositiva 4 los alumnos no pueden visualizar correctamente el coro así que ellos tendrán que escribirlo. En la diapositiva 5, los alumnos deberán ordenar unas frases de la canción del número 1 al 11, la diapositiva 6 muestra el video oficial de la canción y finalmente en la diapositiva 7 los alumnos deberán de listar 10 cosas que pudieron identificar en el video.



Figura 21. Presentación *Lay it all on me*

*Nota.* Elaboración propia.

#### 3.4.1.2 Intención pedagógica

Desarrollar en los alumnos la habilidad auditiva y escrita en el idioma inglés de una forma divertida y diferente al utilizar como base de la actividad una canción.

#### 3.4.2.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta presentación está directamente relacionada a la Unidad 1 *Communication* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 1.3 *Making it Real* cuyo fin es que los alumnos sean capaces de hablar acerca de sus estudios y/o profesión y de su vida personal, además de que desarrollen autonomía en su aprendizaje.

#### 3.4.2 Canva

Como señala Vidal (2023), Canva es una plataforma en línea que permite a cualquier persona sin importar su experiencia en diseño, crear y editar gráficos de manera sencilla. Con una interfaz intuitiva ofrece herramientas para desarrollar desde diseños simples para redes sociales hasta presentaciones y otros materiales visuales profesionales. La popularidad de Canva radica en su variedad de plantillas y recursos gráficos, que facilitan la personalización de proyectos. No se requiere habilidades técnicas para usarla, ya que su diseño de arrastrar y soltar simplifica la creación de diseños. Además, es accesible desde múltiples dispositivos lo que permite editar proyectos en cualquier lugar y momento.

Se realizó una presentación utilizando esta herramienta la cual explica con definiciones y ejemplos a que se refiere el punto gramatical *Passive Voice* (voz pasiva) en tiempo presente y pasado en el idioma inglés.

#### 3.4.2.1 Presentación *Passive Voice Present/Past* características técnicas

En la Figura 22, podemos observar la portada de la presentación *Passive Voice Present & Past* la cual cuenta con 19 diapositivas que tienen las siguientes características: La diapositiva 1 cuenta con una portada con el nombre de la asignatura, unidad de trabajo la cual pertenece este tema, nombre del tópico y nombre del docente que realizó la presentación.

Las diapositivas 2 & 3 explican la formación de la voz activa y pasiva, las 4 y 5 ejemplifican los usos principales de este tema gramatical las 6, 7 y 8 ilustran como formar la voz pasiva, luego la 9 y 10 cuenta con ejemplos de voz activa y pasiva en presente, la 11 y 12 siguen este mismo patrón pero ahora en tiempo pasado,

posteriormente las 13 y 14 mencionan los usos específicos de la voz pasiva en tiempo presente, la 15 y 16 cuenta con este mismo patrón pero en tiempo pasado, subsecuentemente, la diapositiva 17 incluye un enlace a un video que los estudiantes pueden consultar para ampliar la información. La diapositiva 18 concluye con unas palabras de despedida, y la diapositiva 20 presentan las referencias utilizadas para la elaboración de la presentación.

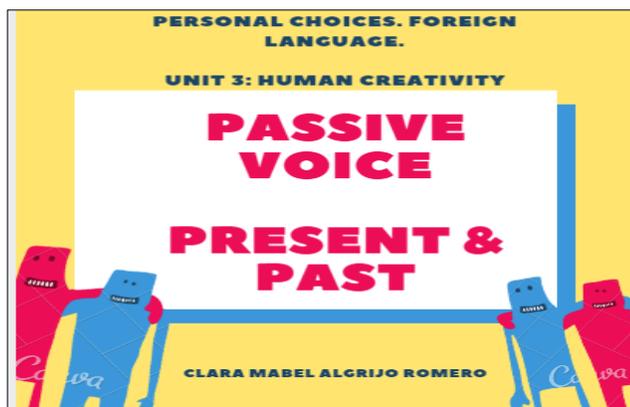


Figura 22. Presentación *Passive Voice Present & Past*

Nota. Elaboración propia.

#### 3.4.2.2 *Intención pedagógica*

El tópico *Passive Voice Present & Past* es uno de los temas con mayor complejidad, lo que repercute en el tiempo que tardan los estudiantes en poder comprender y avanzar con los ejercicios propuestos, por esto se ha desarrollado esta presentación con ejemplos, ilustraciones y explicaciones con el objetivo de guiar al estudiante a poderse expresar utilizando correctamente este punto gramatical.

#### 3.4.2.3 *Correspondencia con el objetivo del tema*

Esta presentación está directamente relacionada a la Unidad 3 *Human Creativity* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 3.1 *Inventions and Inventors* que abarca una serie de ejercicios del tema *Passive Voice Present & Past* en el idioma inglés esto con la finalidad de que el alumno puede describir procesos de manufactura y sea capaz de hablar de cómo se inventaron ciertos objetos.

### 3.4.3 Microsoft Power Point

Software de presentaciones electrónicas diseñado por Microsoft, es un estándar de trabajo debido a que forma parte de la suite ofimática ofrecida por la misma empresa, que desde la introducción y distribución de las PC personales, ha servido como herramienta de trabajo, educación y comercio más difundida debido a su practicidad y capacidad, donde podemos encontrar la creación y modificación de fondos a base de imágenes o de platillas precargadas, inserción y edición completa de textos, imágenes.

Así como la posibilidad de incrustar audio y video dentro del mismo archivo, conjuntamente a sus capacidades, al ser multiplataforma (PC, Mac, Android, IOS) le han permitido convertirse en la herramienta imprescindible para la presentación contenidos. “Como principal desventaja se queda asociada al precio, ya que es necesario suscribirse a una versión de la suite de Microsoft Office para conseguir este software” (Microsoft Corporation, 2018).

#### 3.4.3.1 Presentación Work Phone Calls características técnicas

La Figura 23, muestra la portada de la presentación *Work Phone Calls*, la cual cuenta con nueve diapositivas con las siguientes características: la diapositiva uno cuenta con una portada, mientras la dos con un índice por otro lado, la tres muestra el objetivo de esta presentación y la cuatro contiene una introducción.

Luego la cinco y la seis contiene vocabulario para realizar y contestar llamadas formales o de índole laboral para finalizar con la diapositiva siete y ocho que muestran dos ejemplos de llamadas telefónicas y la diapositiva nueve que muestra una conclusión.



Figura 23. Presentación *Work Phone Calls*

*Nota.* Elaboración propia.

#### 3.4.3.2 *Intención Pedagógica*

Guiar al estudiante a utilizar frases para poder realizar o contestar una llamada formal de laboral.

#### 3.4.3.3 *Correspondencia con el objetivo del tema*

Esta presentación corresponde a la Unidad 2 *Possible Futures*, del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.3 *Making it Real* que tiene la finalidad desarrollar en los estudiantes la competencia comunicativa de hacer y contestar una llamada formal o de índole laboral en el idioma inglés.

#### 3.4.4 Cuadernia

De acuerdo con el Gobierno de Castilla-La Mancha (2018), Cuadernia es un software desarrollado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (España) que facilita la creación y distribución de materiales educativos digitales. Esta herramienta intuitiva permite a los usuarios diseñar eBooks o cuadernos digitales con contenido multimedia y actividades educativas de manera visual e interactiva. Una de sus principales ventajas es su sencilla interfaz, que facilita tanto la creación como la visualización de los cuadernos, ya sea a través de Internet o en una computadora local. Además, permite incluir videos, audios y textos modificados para enriquecer el contenido educativo.

#### 3.4.4.1 Presentación First Conditional características técnicas

La Figura 24, muestra la portada de este material didáctico, el cual contiene explicación, ejemplos, usos, estructuras, vocabulario y ejercicios referentes al tema gramatical: *First Conditional*.

#### 3.4.4.2 Intención pedagógica

Analizar el tema *First Conditional* para aprender su uso, forma y la estructura.



Figura 24. Presentación *First Conditional*

Nota. Elaboración propia.

#### 3.4.4.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta presentación corresponde a la Unidad 2 *Possible Futures* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.1 *Looking ahead* que lleva como objetivo que el alumno sea capaz de hablar de causas y efectos, así como expresar advertencias y consejos en el idioma inglés.

#### 3.4.5 Storyline

Articulate Storyline es una herramienta poderosa que ayudará incluso a un equipo sin experiencia a construir un contenido dinámico e interactivo, con increíbles simulaciones, grabaciones de pantalla, pruebas, evaluaciones, opciones de arrastrar y soltar y mucho más. Veamos algunas de sus características destacadas

están Interfaz intuitiva, facilidad de uso, “amplia compatibilidad con material existente, reconocimiento rápido de objetos y tareas para una fácil edición de subtítulos, soporte móvil / html5 y CSS3, sincronización simple de audio y animación, buena captura de pantalla y fácil creación de videos” (Articulate, 2018).

#### 3.4.5.1 Presentación Ed & Ing adjectives características técnicas

La Figura 25, muestra la portada de este material didáctico que contiene ejemplos, explicación e información adicional para conocer y saber utilizar los adjetivos con terminación *ED & ING* en el idioma inglés.



Figura 25. Presentación: *ED & ING adjectives*

*Nota.* Elaboración propia.

#### 3.4.5.2 Intención pedagógica

Identificar los principales adjetivos en inglés con terminación *Ed & Ing* para aprender a utilizarlos.

#### 3.4.4.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta presentación corresponde a la Unidad 3 *Human Creativity* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 3.2 *Developing Civilization* que tiene como objetivo desarrollar en los alumnos la habilidad de hablar acerca de diversos temas que atañen a la civilización moderna.

### 3.4.6 Prezi

Prezi es un software que permite realizar presentaciones digitales, las cuales a partir de una plantilla o de un fondo blanco crea secuencias o rutas, en las cuales permiten incrustar dentro de marcos texto, audio, imágenes, tablas, video, de forma “infinita”, según se requiera por el diseñador, además de agregar estos elementos permite una edición total de texto y una edición básica de elementos multimedia, incluyendo una gran cantidad de efectos visuales que logran una presentación visualmente muy atractiva. “Permite el acceso mediante cuentas educativas gratuitas y cuentas profesionales con cuotas mensuales. Posee clientes multiplataforma (PC, Mac, IOS, Android), así como acceso basado en navegador web” (Prezi, 2018).

#### 3.4.6.1 Presentación *Introduction* características técnicas

Se utilizó un fondo en forma de Galaxia en color azul con dieciséis pantallas con una imagen correspondiente, las cuales describen cada una de las habilidades, tópicos y competencias a desarrollar en la Unidad 1 de trabajo. Figura 26, muestra la pantalla inicial de esta presentación.

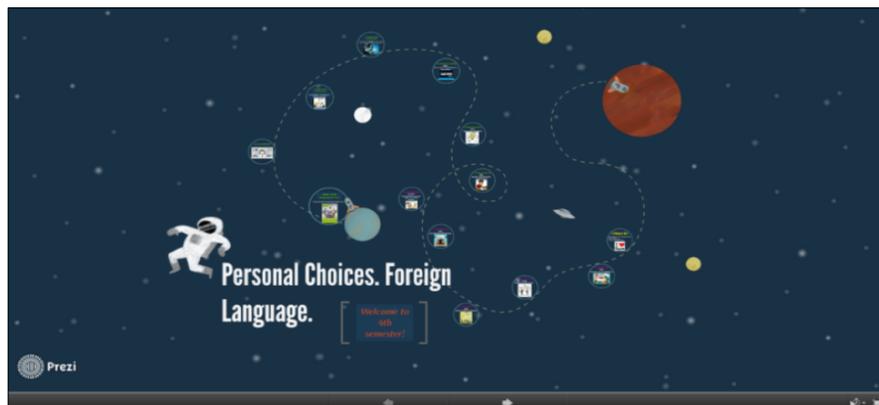


Figura 26. Presentación: *Introduction*

*Nota.* Elaboración propia.

#### 3.4.6.2 *Intención pedagógica*

Mediante esta presentación identificar las unidades, tópicos y habilidades a desarrollar en la asignatura.

#### 3.4.6.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta presentación corresponde a la Unidad 1 *Communication* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, con tiene como objetivo principal que el estudiante sea capaz de expresar actividades y situaciones que comienzan en el pasado y continúan más allá del presente.

### 3.5 Videos digitales

De acuerdo con Rodríguez (2020), un video digital es un medio para grabar y reproducir imágenes y sonidos en diferentes formatos tanto analógicos como digitales. El lanzamiento de YouTube en 2005 revolucionó la distribución y visualización de videos, haciéndolos accesibles para todos.

Desde entonces, se ofrecen opciones tanto gratuitas como de pago, permitiendo la compartición de contenido diverso. Los videos son efectivos para captar la atención, ya que el 90% de la información procesada en el cerebro es visual, lo que facilita la recepción de información de diversas áreas a través de Internet. Para la creación de videos en este proyecto se utilizaron cuatro softwares que se describen a continuación:

#### 3.5.1 Knovio

Según el autor Miñan (2024), Knovio es una plataforma de aprendizaje en línea que facilita la creación y el intercambio de contenido educativo de forma interactiva. Esta herramienta permite desarrollar presentaciones, videos, simulaciones y diversos recursos educativos que pueden ser compartidos por otros.

Su versatilidad la hace adecuada para su uso en la educación, en el ámbito laboral y entre otros contextos. Se desarrolló un video con este software el cual explica la diferencia de los tiempos gramaticales *Present Perfect* y *Past Simple* en el idioma inglés.

##### 3.5.1.1 Video Present Perfect vs Past Simple características técnicas

Se presenta un video con dos pantallas, en la parte derecha se muestra la explicación del video y del lado inferior izquierdo una persona explicando el tema,

tiene una duración de 6:18 minutos y se muestran veintiuna pantallas en color blanco con un marco tipo madera y la tipografía en color vino, verde y negro. En la Figura 27, se muestra la pantalla del video de Present Perfect vs Past Simple.



Figura 27. Video: *Present Perfect vs Past Simple*

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.5.1.2 *Intención Pedagógica*

Identificar las diferencias de los dos temas gramaticales Present Perfect y Past Simple, así como sus principales características, a través de un video que contiene una serie de diapositivas con la explicación, y audio para un mejor entendimiento.

### 3.5.1.3 *Correspondencia con el objetivo del tema*

Este video corresponde a la Unidad 1 *Communication* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 1.2 *Communicating Effectively* que contiene una breve explicación y algunos ejercicios de este tema con el objetivo de que los estudiantes expresen actividades en el pasado indefinido, más allá del presente.

### 3.5.2 *Adobe Premier Pro*

Como señala González (2024), Adobe Premier Pro es una de las herramientas más destacadas de Adobe y la preferida para creadores de contenido, cineastas y educadores para la edición de videos. El programa ofrece preajustes que facilitan la producción de videos sofisticados. Su interfaz intuitiva permite usar estas herramientas de manera efectiva, logrando efectos instantáneos, para crear contenido de alta calidad.

Al igual que los demás productos de la suite de Adobe posee una amplia biblioteca de recursos profesionales para edición, misma que puede ser ampliada mediante plugins, soporta todos los formatos y calidades de video iguales o inferiores a full HD (1920 x 1080p).

Entre sus principales ventajas están, su alta personalización, su abundante biblioteca de efectos, alta compatibilidad con el resto de los programas de la Creative Suite, “así como su interfaz intuitiva y amigable con personas que no sean especialistas en el uso de este software. Adicionalmente existe una amplia serie de materiales de enseñanza gratuitos en internet” (Adobe, 2018)

### 3.5.2.1 Video Unusual adjectives características técnicas

En este video se ilustran cinco adjetivos para expresar sentimientos poco conocidos en el idioma inglés: *blissful*, *mischievous*, *enraged*, *relieved*, *hungover*, estos contienen una definición simple y un ejemplo que cuenta con imágenes referentes a cada adjetivo, además de una introducción y una conclusión dada por la creadora del video y cuanta con una duración de 2:37 minutos, en la Figura 28, podemos apreciar la definición del segundo adjetivo.

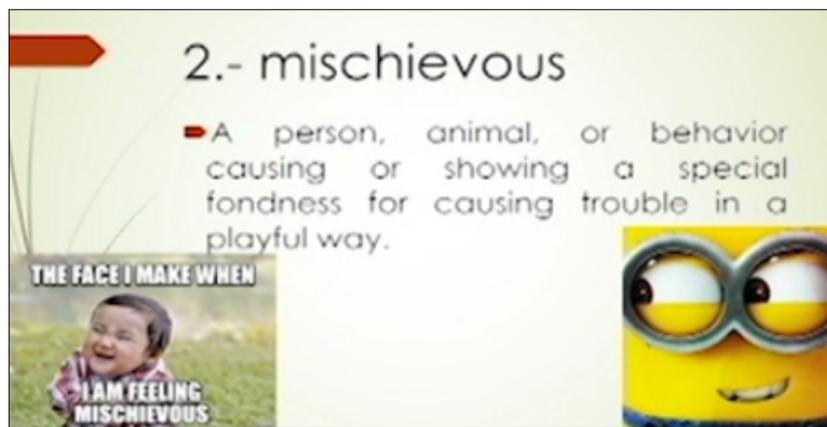


Figura 28. Video: *Unusual adjectives*

Nota. Elaboración propia.

### 3.5.1.2 Intención Pedagógica

Auxiliar a los alumnos a identificar la función de los adjetivos en una oración ya que algunos tienden a confundirlos con verbos, así como enriquecer su vocabulario.

### 3.5.2.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Este video corresponde a la Unidad 3 *Human Creativity* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 3.2 *Developing Civilization* que tiene como objetivo desarrollar en los alumnos la habilidad de hablar acerca de diversos temas que atañen a la civilización moderna.

### 3.5.3 Sparkol Videoscribe

Sparkol VideoScribe es una herramienta desarrollada por la empresa Sparkol, originaria de Reino Unido, permite crear presentaciones exportables a formato de video que simulan el dibujo o trazo del contenido que se requiera, además de incorporar una variedad de efectos, permite cargar imágenes, clips de videos o audios, además de texto al renderizado que se produce con fondos tipo pizarra o libreta, entre sus principales ventajas se mencionan una suscripción gratuita de 7 días donde puede explorar los contenidos, “su interfaz altamente intuitiva permite un rápido entendimiento, además incluye un video tutorial para familiarizarse con el entorno realizado con la misma herramienta, es multiplataforma: PC, Mac, IOS, Android”, (Sparkol, 2018).

#### 3.5.3.1 Video Phrasal Verbs características técnicas

Se trata de un video que comienza explicando a que se refiere los *Phrasal Verbs* en el idioma inglés, luego se presentan cinco que son comúnmente utilizados: *pick up*, *set up*, *come across*, *come back* & *go up* estos ilustrados con su significado y un ejemplo de uso además de imágenes referentes a cada uno y una canción de fondo. Finalmente cuenta con una conclusión y tiene una duración de 3:43 min. En la Figura 29, se puede apreciar la pantalla del comienzo del video.



Figura 29. Video: *Phrasal Verbs*

Nota. Elaboración propia.

### 3.5.1.2 Intención Pedagógica

Enriquecer el vocabulario de los estudiantes y auxiliarlos a comprender el uso de algunas frases verbales en el idioma inglés.

### 3.5.2.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Este video corresponde a la Unidad 4 *A World of Knowledge* del libro de trabajo *Make it Real Professional A2.2* de la lección de trabajo 4.2 *Cultures* que tiene como objetivo describir y explicar fenómenos psicológicos y sociales (choque cultural) y hablar sobre los sentimientos de las personas y su comportamiento.

### 3.5.4 Powtoon

PowToon, es una aplicación online para crear vídeos animados los cuales sirven entre otras áreas para anunciar un producto, “enseñar algo en clase o hacer llegar una idea o mensaje con divertidas animaciones” (Lopez, 2013). Se llevó a cabo un video utilizando esta herramienta la cual explica con definiciones y ejemplos la diferencia de los verbos *Hope, Expect & Wait* en el idioma inglés.

### 3.5.4.1 Video Hope, Expect & Wait video características técnicas

En la Figura 30, se muestra la portada de la Presentación *Hope, Expect & Wait* la cual tiene una duración de 3 minutos con 35 segundos y que cuenta con las siguientes características:

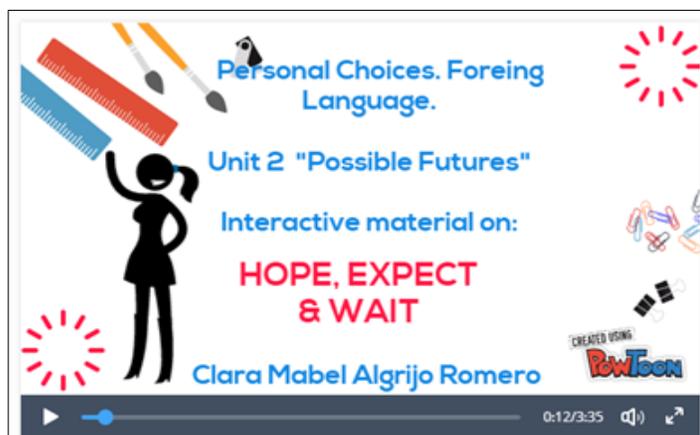


Figura 30. Video: Hope, Expect & Wait

*Nota.* Elaboración propia.

Una portada con el nombre de la asignatura, unidad de trabajo la cual pertenece este tema, nombre del tópico y nombre del docente que realizó la presentación. Luego la siguiente diapositiva empieza con la pregunta: When do we use hope? (¿Cuándo utilizamos "Hope"?) para que la diapositiva siguiente ilustre con dibujos y una definición su uso.

En las siguientes dos diapositivas, se pueden observar dos ejemplos del uso de este verbo. Posteriormente, se proporcionan algunas frases comunes utilizadas con este verbo, para finalizar con una breve explicación de las funcionalidades de este verbo, este mismo patrón se repite en el verbo, Expect & Wait, cabe mencionar que todas las diapositivas son ilustradas con imágenes y animación para guiar y llamar la atención del estudiante, luego para culminar la presentación se puede observar las referencias de donde se toma la información para la realización de esta presentación y unas palabras de despedida.

### 3.5.3.2 *Intención pedagógica*

Dado a que la traducción al español de los siguientes tres verbos *Hope, Expect & Wait* es esperar, resulta confuso utilizarlos de forma correcta, por esto esta presentación tiene como finalidad guiar al estudiante a identificar los diferentes usos y contextos en los cuales se usan estos tres verbos para aprender a identificarlos y usarlos apropiadamente.

### 3.5.3.3 *Correspondencia con el objetivo del tema*

Esta presentación está directamente relacionada a la Unidad 2 *Possible Futures* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 2.1 *Opinions* que abarca una breve explicación y seis ejercicios de estos tres verbos esto con el objetivo de que los estudiantes puedan expresar sus opiniones y hacer predicciones, en inglés.

## 3.6 Video tutorial

El autor González (2018), señala que el video tutorial actúa como una guía detallada para llevar a cabo una tarea, proporcionando una manera accesible de transmitir información. Esto permite a los estudiantes poner en práctica lo que aprenden, con la ventaja de poder revisarlo tantas veces como necesiten hasta dominar una habilidad. Este recurso multimedia ofrece tanto contenido visual como auditivo, lo que facilita el aprendizaje al mantener múltiples canales de comunicación. Para la creación de un video tutorial se utilizó el software que se detalla a continuación.

### 3.6.1 Camtasia

Tal como lo indica Vidal (2024), Camtasia es un software versátil de grabación de pantalla y edición de video, ampliamente utilizado para crear contenido multimedia profesional. Esta herramienta permite a los usuarios capturar su pantalla y combinarlo con otros medios, facilitando la creación de tutoriales, presentaciones y videos educativos de alta calidad. Además, admite la importación de clips, audio y fotos para personalizar el contenido según las necesidades del proyecto. Se realizó un video tutorial utilizando este programa el cual le explica a los alumnos algunas funciones del SGA Moodle.

### 3.6.1.1 Video tutorial Moodle características técnicas

El video tutorial se desarrolla a través de una serie de 20 imágenes que detallan paso a paso algunas características del SGA Moodle, tiene una duración de 6:53 min con una portada en donde se explica qué se realizará. Se proporciona el material con la finalidad de que el alumno sea capaz de interactuar con el entorno de Moodle. La Figura 31, muestra el contenido del video que lleva por nombre Moodle.

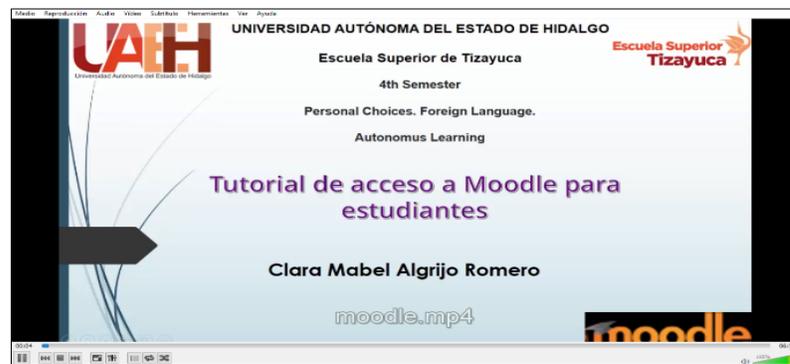


Figura 31. Video tutorial: Moodle

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.6.1.2 Intención Pedagógica

Guiar al estudiante a interactuar en el entorno de un Sistema de Gestión de Aprendizaje en este caso Moodle.

### 3.6.1.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Auxiliar a los estudiantes a interactuar en el SGA Moodle con un video tutorial.

## 3.7 Evaluación interactiva

De acuerdo con Barberá y Suárez (2021), la evaluación Interactiva se basa en la retroalimentación constante entre docentes y estudiantes, promoviendo la participación activa y la autorreflexión. Además de medir los resultados finales, se ajustan las actividades según las necesidades del alumno, fomentando la autorregulación del aprendizaje, donde el estudiante evalúa su propio progreso.

Este enfoque aprovecha herramientas tecnológicas para crear entornos colaborativos. La digitalización ha potenciado su aplicación mediante cuestionarios dinámicos, evaluaciones adaptativas y análisis en tiempo real, personalizando el aprendizaje para cada alumno.

Para este proyecto se desarrolló una evaluación interactiva del tema gramatical *Present Perfect* con el programa iSpring QuizMaker que a continuación se presenta.

### 3.7.1 iSpring QuizMaker

La herramienta de creación de evaluaciones *quizmaker* es parte del conjunto iSpring Suite, permite crear evaluaciones utilizando distintos formatos de pregunta, como Verdadero o Falso, Selección Múltiple, Arrastrar y Soltar, Rellenar el espacio, etc. Esto ya venía en las versiones anteriores, pero la novedad es que iSpring Suite ha mejorado las posibilidades de personalización de los tests, añadiendo la vista de diapositiva (*slide view*) y dando la posibilidad de modificar los fondos y el diseño en general de cada una de las pantallas del test.

Además, “han añadido más posibilidades para trabajar los mensajes de feedback: ya puedes introducir imágenes, tu propio video o un audio, para darle mayor fuerza al mensaje que quieres enviar” (iSpring, 2018).

#### 3.7.1.1 Evaluación Present Perfect características técnicas

Este material didáctico es un examen interactivo para evaluar los conocimientos del tema gramatical *Present Perfect* el cual fue elaborado con el programa iSpring Quiz Maker y contiene 20 preguntas de diferentes tipos con una variedad de reactivos esto para evitar la monotonía: verdadero/falso, unir dos partes, rellenar el espacio, ordenar, escoger entre tres opciones, completar las oraciones, identificar la respuesta correcta con una imagen y responder una pregunta abierta. La Figura 32, muestra una de las preguntas.



Figura 32. Evaluación interactiva: *Present Perfect*

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.6.1.2 Intención pedagógica

Mediante un examen interactivo medir el progreso de los alumnos, así como identificar sus debilidades y fortalezas de este tópico.

### 3.6.1.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Esta evaluación interactiva corresponde a la Unidad 1 *Communication* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección 1.1 *Communication and Technology* que tiene como objetivo que el estudiante sea capaz de expresar situaciones que comienzan en el pasado y continúan más allá del presente.

## 3.8 Audios

Representación electrónica de una onda sonora a través de diferentes formatos de archivos manipulables, en la cual mediante diferentes dispositivos tales como, smartphones, micrófonos de PC, etc. se graban las señales sonoras las cuales representan un mensaje. “El dispositivo de grabación puede o no permitir la reproducción de formatos de audio, pero los principales softwares de navegación web, así como multimedia, permiten la reproducción de los principales formatos de audio” (Cenart, 2018).

Hoy en día existen diversos programas que permiten crear audios con diversos propósitos en diferentes formatos, para este proyecto se crearon diferentes audios utilizando el programa Adobe Audition que a continuación se detalla.

### 3.8.1 Adobe Audition

Este es un software para realizar edición profesional de audio digital, desarrollado por Adobe Systems Incorporated como parte de su suite Creative Cloud. Es conocido como el software más versátil de edición de audio al incorporar multitud de opciones para la edición profesional, así como una completa interfaz intuitiva para usuarios novatos, cuenta con edición multipista, filtro de frecuencias, edición de onda espectral, mezclador de fases, una biblioteca propia de efectos, “así como una interfaz intuitiva y amigable con personas que no sean especialistas en el uso de este software. Adicionalmente existe una amplia serie de materiales de enseñanza gratuitos en internet” (Adobe, 2018).

#### 3.8.1.1 Cuento The Three Little Pigs características técnicas

Se presenta un audio de un cuento clásico en el idioma inglés *The Three Little Pigs* descrito con la voz de la docente y que contiene diferentes efectos de sonido, el cual tiene una duración de 3:06 minutos. En la Figura 33, podemos apreciar el audio del cuento.

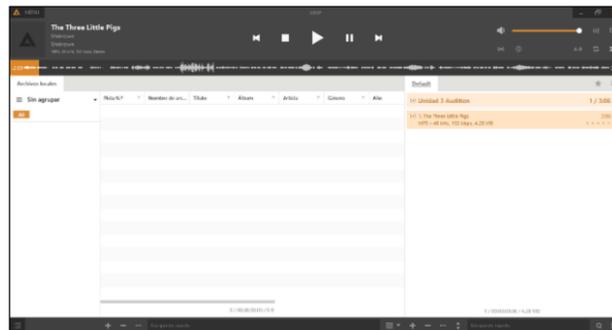


Figura 33. Audio: The Three Little Pigs

*Nota.* Elaboración propia.

#### 3.8.1.2 Intención pedagógica

Desarrollar en los alumnos la habilidad auditiva en el idioma inglés, además de despertar en ellos la creatividad.

### 3.8.1.3 Correspondencia con el objetivo del tema

Este audio corresponde a la Unidad 3 *Human Creativity* del libro de trabajo *Make it Real Profesional A2.2*, de la lección de trabajo 3.3 *Making it Real* que tiene como finalidad que los alumnos sean capaces de hablar acerca de sus estudios y/o profesión y de su de su vida personal además de que desarrollen autonomía en su aprendizaje.

### 3.8.1.2 Audios Tenses Explanation características técnicas

Los materiales basados en audios cuentan con una duración total de 4 minutos, repartidos equitativamente en los cuatro materiales, esto contienen los temas gramaticales importantes de este curso: *Present Perfect*, *First Conditional*, *Past Progressive & Past Simple*, los cuales cuentan con una introducción una explicación de su uso y la estructura de cada tema y un ejemplo. La Figura 34, muestra uno de los audios.

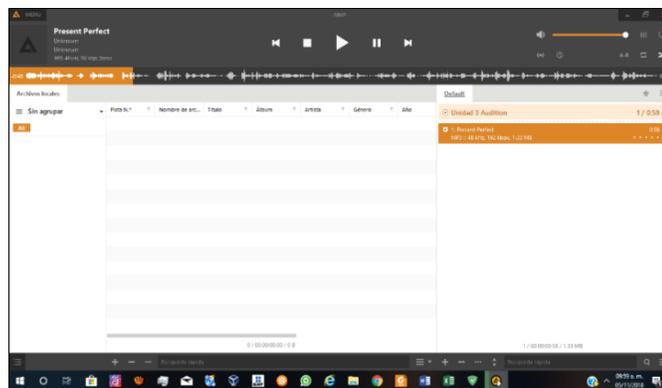


Figura 34. Audios: *Tenses Explanation*

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.8.1.5 Intención pedagógica

Consolidar los conocimientos el uso y la estructura de estos cuatro temas gramaticales principales de este curso.

### 3.8.1.6 Correspondencia con el objetivo del tema

Estos audios corresponden a la Unidad 4 *A World of Knowledge* del libro de trabajo *Make it Real Professional A2.2*, de la lección de trabajo 4.2 *Cultures* que tiene como objetivo describir y explicar fenómenos psicológicos y sociales (choque cultural) y hablar sobre los sentimientos de las personas y su comportamiento y que además cuenta con diversos ejercicios con diferentes estructuras gramaticales.

## 3.9 Instrumentos de Observación

A continuación, se presenta el objetivo, la descripción de la actividad y el instrumento diseñado para la estrategia didáctica propuesta.

### 3.9.1 How Technology has changed our life

- *Objetivo:* Desarrollar en los alumnos competencias con el uso de la tecnológica, así como mejorar en ellos la habilidad oral en el idioma inglés.
- *Descripción de la actividad:* Después de llevar a cabo algunas actividades en clase relacionadas al tema “*How Technology has changed our life,*” los alumnos trabajarán en parejas para elaborar un video que detalle este aspecto específico del curso. El video deberá incluir información apropiada, imágenes, música gráficos u otras ayudas visuales. Este video deberá ser presentado utilizando “Sparkol Videoscribe.” Luego los alumnos realizarán una presentación del tema usando su video.
- *Instrumento diseñado:* Tabla 25, Con el uso de esta rúbrica la docente evaluará el video y la presentación de los estudiantes.

Tabla 25.  
Rúbrica: *How Technology has changed our life*

<b>Categoría</b>	<b>Excelente (16-20 puntos)</b>	<b>Bueno (11-15 puntos)</b>	<b>Aceptable (6-10 puntos)</b>	<b>Insuficiente (0-5 puntos)</b>
<b>Estructura del video</b>	El video está bien organizado y utiliza transiciones, efectos y sonidos de manera creativa. La narración es clara y relevante.	El video tiene una estructura lógica pero algunas transiciones y efectos podrían mejorarse. La narración es adecuada pero no consistente.	La estructura del video es poco clara y las transiciones y efectos no contribuyen al mensaje. La narración presenta inconsistencias.	El video carece de estructura coherente. No se utilizaron transiciones ni narración adecuada.
<b>Contenido y organización</b>	El contenido presenta un tema claro y bien desarrollado con ideas organizadas en secuencia lógica. Incluye fuentes citadas correctamente.	El contenido tiene un propósito claro aunque algunas ideas podrían organizarse mejor. La mayoría de las fuentes están citadas.	El contenido es un poco confuso en su propósito. Algunas ideas parecen desconectadas y faltan citas.	El contenido carece de coherencia y organización, y no incluye fuentes o son incorrectas.
<b>Calidad técnica</b>	El video está bien editado, sin errores técnicos. El audio y las imágenes se integran sin interrupciones.	La edición tiene pocos errores. El audio e imágenes son adecuados, aunque podrían mejorarse.	Hay varios errores técnicos en la edición, y el audio o las imágenes no se sincronizan bien.	La edición no fue realizada o tiene muchos errores. El video es confuso y difícil de seguir.
<b>Trabajo en equipo</b>	Todos los miembros del equipo participaron activamente y colaboraron de forma respetuosa en cada etapa del Proyecto.	La mayoría de los miembros colaboraron, aunque hubo algunos momentos de descoordinación.	Uno de los miembros contribuyó poco y hubo dificultades de comunicación en el equipo.	Un miembro del equipo no participó en absoluto y hubo falta de respeto o cooperación en el equipo.
<b>Presentación oral</b>	La presentación fue clara y bien estructurada. Todos los miembros expresaron con seguridad y conectaron con la audiencia.	La presentación fue mayormente clara, aunque algunos miembros mostraron inseguridad al hablar.	La presentación tuvo varios momentos de poca claridad y faltó interacción con la audiencia.	La presentación fue difícil de seguir y no hubo conexión con la audiencia.

Nota. Elaboración propia.

### 3.9.2 Successful Interviews in English

- *Objetivo:* Desarrollar en los alumnos competencias con el uso de la tecnológica, así como mejorar en ellos la habilidad lectora y escrita en el idioma inglés.

- *Descripción de la actividad:* Luego de leer informacional del tema “Successful Interviews in English” los alumnos desarrollarán individualmente un mapa conceptual, utilizando Cmap tools or E-draw y deberá incluir aspectos mencionados en clase e información adicional.
- *Instrumento diseñado:* Tabla 26, se llevará a cabo una coevaluación entre pares de estudiantes haciendo uso de la siguiente rubrica.

Tabla 26  
Lista de cotejo: Successful Interviews in English

Categoría	Excepcional (4 puntos)	Adecuado (3 puntos)	Insuficiente (2 puntos)	Deficiente (1 punto)	Puntuación
<b>Organización</b>	Muy bien organizado y claro. Estructura lógica y fluida. Mapa conceptual “arbolado” y no lineal.	Generalmente organizada y fácil de seguir. Algunos conceptos claves presentes.	Algo desorganizado con algunos conceptos perdidos. Pocos conceptos principales.	Desorganizada y confusa, difícil de seguir. Muy pocos conceptos relevantes.	
<b>Contenido</b>	Ideas bien desarrolladas y claras. Uso de vocabulario preciso y variado.	Ideas presentadas pero con falta de profundidad. Vocabulario adecuado pero repetitivo.	Algunas ideas, pero confusas o poco desarrolladas. Vocabulario es limitado y poco variado.	Vocabulario inapropiado o inexacto. Diseño desordenado y poco atractivo.	
<b>Atractivo visual</b>	Diseño limpio y atractivo que ayuda a la comprensión. Texto legible y bien presentado.	Diseño aceptable pero poco atractivo. Texto legible aunque no siempre claro.	Diseño poco atractivo y desorganizado. Texto difícil de leer por el tamaño o formato.	Texto ilegible o muy pequeño.	

Puntuación total: \_\_\_\_/12

Nombre del estudiante que evalúa el mapa conceptual: \_\_\_\_\_  
Nota. Elaboración propia.

### 3.9.3 Successful Interviews in English

- *Objetivo:* Desarrollar en los alumnos competencias con el uso de la tecnológica, así como mejorar en ellos la habilidad oral en el idioma inglés.

- *Descripción de la actividad:* Después de haber leído, escuchado y creado un mapa conceptual de “Successful Interviews in English” los alumnos realizarán un juego de roles de una entrevista de trabajo en inglés vía Skype. En parejas se turnarán para hacer el papel del empleador y el empleado.
- *Instrumento diseñado:* Tabla 27. Los educandos llevarán a cabo una auto-evaluación haciendo uso de la siguiente lista de cotejo.

Tabla 27  
Lista de cotejo: Successful Interviews in English

---

## Checklist



- 
1. I enjoy doing this role play activity.
  2. My viewers can identify with my character.
  3. My questions and answers are spoken fluently.
  4. While playing the interviewer, my introduction and questions are formal and inviting.
  5. While playing the interviewee my answers are concise and well done.
  6. I used Skype to do this role play.
  7. I enjoyed playing the interviewee.
  8. I enjoyed playing the interviewer.
  9. My pronunciation was correctly.
  10. I enjoyed working with my classmate.

---

*Nota.* El contenido de la lista de cotejo fue ajustado para los objetivos y adaptado de *Role play Assessment Rubric*, de ESL Printables (n.d.).

### 3.9.4 “Proposal to Prevent Global Warming”

- *Objetivo:* Desarrollar en los alumnos competencias con el uso de la tecnológica, así como mejorar en ellos la habilidad oral en el idioma inglés.
- *Descripción de la actividad:* Los estudiantes harán una presentación utilizando “Prezzi” con propuestas para detener el calentamiento global en equipos de tres.
- *Instrumento diseñado:* Tabla 28. Se evaluará con la siguiente rúbrica.

Tabla 28

Rúbrica: *Proposal to Prevent Global Warming*

		10 (4)	8 (3)	6 (2)	4 (1/0)
Presentation Style	Eye Contact	Always has eye contact with audience.	Most of the time has eye contact with the audience.	Sometimes has eye contact with the audience.	Does not have eye contact with the audience.
	Preparedness and Organization	Very prepared and organized during the presentation.	Most of the time prepared and organized during the presentation.	Somewhat prepared and organized for the presentation.	Does not appear to have prepared for the presentation.
	Speaks Clearly	Speaks very clearly. Very easy for the audience to understand.	Most of the time speaks clearly. Easy for the audience to understand.	Sometimes speaks clearly. Sometimes easy to understand.	Does not speak clearly. Difficult for the audience to understand.
Content	Knowledge of Content/ Proposal to prevent Global Warming	Knowledge of the proposal to prevent Global Warming is very clear. Students show full understanding of content during presentation.	Knowledge of the proposal to prevent Global Warming is clear most of the time during the presentation.	Knowledge of the proposal to prevent Global Warming is sometimes evident during the presentation.	Knowledge of the proposal to prevent Global Warming is not clear. Student does not show understanding during presentation.
Use of technology	Prezzi Presentation	Prezzi Presentation is clear, neat and match the message.	Prezzi Presentation is somehow clear with some minors details.	Prezzi Presentation is uncluttered and clear.	Prezzi Presentation is hard to see, cluttered and doesn't match the message.
Team work	Team	Team works well together and every member presents equally.	Team works well but one member of the team does not present equally.	Team works quite well but not every member presented equally.	Team does not work well together and not every member presented.
Vocabulary	Phrases	The students used the phrases learnt in class to give presentations.	Students used several phrases learnt in class.	Students used some phrases learnt in class.	Students did not use any of the phrases learnt in class.

*Nota.* El contenido de la rubrica fue ajustado para adpatarse a los objetivos y contenido de la estrategia didáctica y adaptado de "Climate Summit Presentation Rubric," de SERC (n.d.).

### 3.9.5 Globalization Debate

- *Objetivo:* Mejorar en los estudiantes la habilidad oral en el idioma inglés.

- *Descripción de la actividad:* Luego de haber escuchado e investigado información acerca del tema “Globalization” los alumnos expresaran su opinión del tema en un debate en clase.
- *Instrumento diseñado:* Tabla 29. La docente evaluará alumnos con la siguiente guía de observación.

Tabla 29  
 Guía de Observación: Globalization Debate

Always	Sometimes	Never	
			<b>Comments:</b>

- 1. Structure and clarity**  
 Ideas and responses are communicated in a well-organized and clear manner.
- 2. Argumentation:**  
 Logical reasons are presented to support the stated position or viewpoint.
- 3. Supporting example and evidence:**  
 Relevant examples and factual information are used to back up the arguments.
- 4. Counterargument handling:**  
 Opposing team’s arguments are acknowledged and effectively addressed.
- 5. Delivery and Presentation style:**  
 Voice tone, gestures, and enthusiasm engage and persuade the audience.

*Nota.* Elaboración propia.

### 3.9.6 “Telephone Conversation”

- *Objetivo:* Desarrollar en los alumnos competencias con el uso de la tecnológica, así como mejorar en los estudiantes la habilidad oral en el idioma inglés.
- *Descripción de la actividad:* Después de revisar una conversación telefónica, en parejas los alumnos grabarán su conversación telefónica en el idioma inglés utilizando Adobe audition.

- *Instrumento diseñado:* Tabla 30. Lista de cotejo para coevaluación con su compañero de trabajo.

Tabla 30  
Lista de cotejo: Telephone Conversation

Criteria:	YES 	NO 
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Speech was clear with appropriate volume and inflection.</li> <li>● Role was played in a convincing, consistent manner.</li> <li>● Arguments and viewpoints expressed fit role played.</li> <li>● Costumes and props were effectively used.</li> <li>● Role-play was well prepared and organized.</li> <li>● Role-play captured and maintained audience interest.</li> <li>● It was used the phrases learnt in class for telephone conversation.</li> </ul>		

*Nota.* El contenido fue ajustado para alinearse con los objetivos y el contenido de la estrategia didáctica. Adaptado de *Rubric for Role-Play Assessment* de Paucar (2020).

### 3.9.7 “Our Wonderful Modern Windows”

- *Objetivo:* Desarrollar en los alumnos competencias con el uso de la tecnológica, así como mejorar en los estudiantes la habilidad lectora y escrita en el idioma inglés.
- *Descripción de la actividad:* Después de leer el texto, *Our Wonderful Modern Windows*, los alumnos diseñarán un mapa mental del tema utilizando XMIND, tan creativo como sea posible.
- *Instrumento diseñado:* Tabla 31. Rubrica para coevaluación con un compañero de trabajo.

Tabla 31  
 Rúbrica: *Our Wonderful Modern Windows*

	5	4	3	2	1
					
<b>Neatness and Presentation</b> 	The mind map is well-organized, and all the information is easy to follow.	The presentation is clear, with most of the content being understandable.	While the mind map is fairly well-presented, some parts are hard to interpret.	The organization is weak, making most concepts difficult to grasp.	The presentation lacks clarity, and the content is largely incomprehensible.
<b>Use of image/symbols</b> 	Most categories are effectively enhanced with symbols or diagrams.	Some categories include relevant symbols or diagrams.	Only a few sections contain symbols or diagrams.	It includes some images but not consistently.	Very few or no images are present, limiting the visual support.
<b>Use of color</b> 	Colors are used throughout to connect ideas and categorize topics.	Colors show some relationships between ideas and topics.	Some color is included, but it does not effectively categorize information.	Minimal use of color without meaningful categorization.	No color is used to aid comprehension or categorization.
<b>Understanding</b> 	Demonstrates a comprehensive understanding of the reading: <i>Our Wonderful Modern Windows</i> .	Shows a solid grasp of the reading by including four elements.	Displays partial understanding with at least three elements.	Provides minimal insight, including two elements.	Reflects limited understanding, incorporating only one element.

Nota. El contenido fue modificado para ajustarse a los objetivos y el contenido de la estrategia didáctica. Adaptado de Radziwill (2012).

### 3.9.8 Human Rights

- **Objetivo:** Desarrollar en los alumnos la habilidad lectora y escrita en el idioma inglés incluyendo el uso de la tecnológica.
- **Descripción de la actividad:** Después de leer el texto, *Human Rights* y de haber llevado una investigación previa del tema, los alumnos escribirán un ensayo que contengan estas tres partes: introducción, desarrollo y conclusión utilizando el programa Word.

- *Instrumento diseñado:* Tabla 32. Con el uso de esta rúbrica se evaluará el ensayo en el idioma inglés.

Tabla 32  
Rúbrica: *Human Rights Essay*

	<b>10 (4)</b>	<b>8 (3)</b>	<b>6 (2)</b>	<b>4 (1/0)</b>
<b>Focus: Purpose</b>	Clear and precise purpose.	Demonstrates some awareness of the purpose.	Shows a limited understanding of the purpose.	No recognition of the purpose.
<b>Main idea</b>	Main idea is well-defined and maintained throughout the paper.	Mostly consistent main ideas, supported in most sections.	Vague main idea, with weak or inconsistent support.	Lacks a main idea.
<b>Organization: Paragraphs</b>	All paragraphs are well-structured, with smooth transitions and examples.	Most paragraphs are clear, with transitions and some examples.	Some paragraphs lack clarity, transitions are weak, and examples may be missing.	No clear paragraph structure.
<b>Content</b>	Exceptionally detailed and well-argued: includes specific facts about "Human Rights".	Ideas are well-developed with most specific evidence and examples.	Basic content with minimal development: some general evidence.	Content lacks Depth and development.
<b>Style: Word choice, Tone</b>	Displays a unique, engaging style appropriate for the audience and purpose.	Attempts a personal style, but sections may feel awkward or lose audience interest.	Little stylistic variation, making the text flat or generalized.	No effort to develop a writing style.
<b>Style: Details and Examples</b>	Includes many specific examples and vivid descriptions.	Some specific examples are provided, but they may be overextended or less relevant.	Few specific examples, with mostly general descriptions.	No examples or descriptive details.
<b>Grammar &amp; Mechanics</b>	Error-free writing with proper grammar, spelling, syntax, and punctuation.	Minors errors that do not affect readability.	Frequent errors indicating lack of proofreading.	Continuous grammatical issues throughout the text.

**Total score:** \_\_\_\_\_

*Nota.* El contenido fue modificado para ajustarse a los objetivos y el contenido de la estrategia didáctica. Adaptado de "Essay rubric" de Kostas (2021).

## **Capítulo 4. Validación de Materiales Didácticos**

Como parte del proceso requerido para completar el ciclo de implementación del modelo ADDIE, fue necesario realizar una evaluación con la finalidad de lograr la validación de diferentes materiales didácticos.

Esta actividad tuvo como propósito obtener mediante la detección de fallas u oportunidades, la mejor versión del material, perfeccionando y reduciendo las posibles deficiencias e incluso llegar a modificar las metodologías empleadas.

Para esta estrategia se diseñaron un total de veinticinco materiales didácticos, los cuales contienen una presentación y objetivo definidos y que para su elaboración se emplearon diferentes herramientas de software, debido a esta variedad se determinó evaluar y validar, una muestra de seis materiales que equivale al 24% por ciento del total elaborados.

Estos materiales seleccionados se basan en formato de video, presentación y publicación digital, así que suelen contener menor cantidad de actividades dinámicas en comparación con los otros materiales y su portabilidad facilita el acceso y la evaluación de los mismos.

Debido a que los materiales ya habían sido presentados al grupo, se buscó la percepción y realimentación de cinco alumnos que equivalen al 45% de la totalidad del grupo de 4to semestre de la Ingeniería en Tecnologías de Automatización quienes ya habían estado en contacto con los mismos en actividades dentro y fuera del aula durante en el ciclo escolar julio–diciembre 2018.

Para esto se analizó tanto el contenido, como la forma en la cual fueron presentados esta muestra de materiales a los alumnos, y si bien ya fueron puestos a prueba funcionalmente en la fase de desarrollo, se busca que, los alumnos devuelvan una realimentación y se documenten las percepciones sobre el fin, la forma y pertinencia de esta muestra de materiales.

Para esta evaluación se empleó un conjunto de preguntas con respuestas fijas basadas en la escala Likert, a través del recurso *Survey Planet*, el cual permite el desarrollo de encuestas personalizables, donde a un conjunto de preguntas se le presentan cinco posibles respuestas y los participantes deben elegir su grado de aceptación según el cuestionamiento

Al ser usado el formato de encuesta para la evaluación, se mostraron cinco preguntas y se exploró la opinión de los alumnos en cuanto al contenido de la información en cada material, así como la forma de la cual la información es presentada; además, con esta evaluación se buscó recabar realimentación afín de validar si se cuenta con una percepción adecuada por parte de los alumnos.

Las preguntas que tuvieron a bien responder en la evaluación de los materiales educativos mantuvieron el siguiente esquema con el propósito de indagar las principales características de dichos materiales.

1. *Objetivo*: El material ofrece un objetivo claro a cumplir.
2. *Contenido*: El contenido es claro, equilibrado y adecuado al nivel de los conocimientos de los alumnos.
3. *Contribución al aprendizaje*: Al cumplir con el objetivo individual, permite alcanzar los objetivos planteados en la unidad de trabajo, contribuyendo al desarrollo integral.
4. *Motivación*: El usuario percibe diferentes características que atraen su atención, detectando que los materiales son relevantes, innovadores y atractivos.
5. *Formato y diseño*: El diseño propuesto para el tema resulta en un material atractivo y coherente para el contenido mostrado.

Para evaluar los materiales los alumnos contaron con 5 alternativas para demostrar su grado de aceptación con la pregunta:

1. Totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Por otro lado, a los participantes se les solicitó que describieran las características o atributos que más identificaban en los materiales, para ello se elaboró una gráfica que permite analizar las características principales de cada material para esto se presentaron cinco opciones, cuatro dadas en la Escala de Likert y una última que los alumnos podían editar:

1. Innovador
2. Relevante
3. Atractivo
4. Motivador
5. Otro (especifique)

Para darle mayor fiabilidad a las evaluaciones debido a que esta evaluación se aloja en un recurso público que se comparte mediante una dirección web (url), se emplearon los correos electrónicos como medio de identificación, ya que, si bien no se divulgaron los resultados, permite identificar que los participantes sean efectivamente alumnos con las características requeridas, aprovechando la facilidad que otorga el acceso desde cualquier dispositivo móvil vía internet a las evaluaciones, mediante el uso de su URL sin sacrificar la seguridad ni integridad de la información, además como herramienta para el desarrollo de encuestas, se presentan gráficos automáticos con las respuestas y la frecuencia de respuesta a cada cuestionamiento.

En las siguientes secciones, se mostrarán mediante gráficas extraídas del servicio en línea los resultados a detalle obtenidos del proceso de validación de los materiales didácticos, además de un resumen de la tendencia favorecida, ya sea positiva o negativa. Ahora bien, con estas evaluaciones se obtuvieron los siguientes resultados.

#### 4.1 Present Perfect Vs Past Simple

El primer material evaluado es un video que lleva por nombre: *Present Perfect vs Past Simple* mismo que se elaboró empleando la herramienta *Knovio* y que obtuvo los siguientes resultados. En primera estancia para la Figura 35, se preguntó sobre el cumplimiento de los Objetivos Propuestos; de los alumnos encuestados el 80% está totalmente de acuerdo con que el material cumple con esta sentencia, y el 20% está de acuerdo.

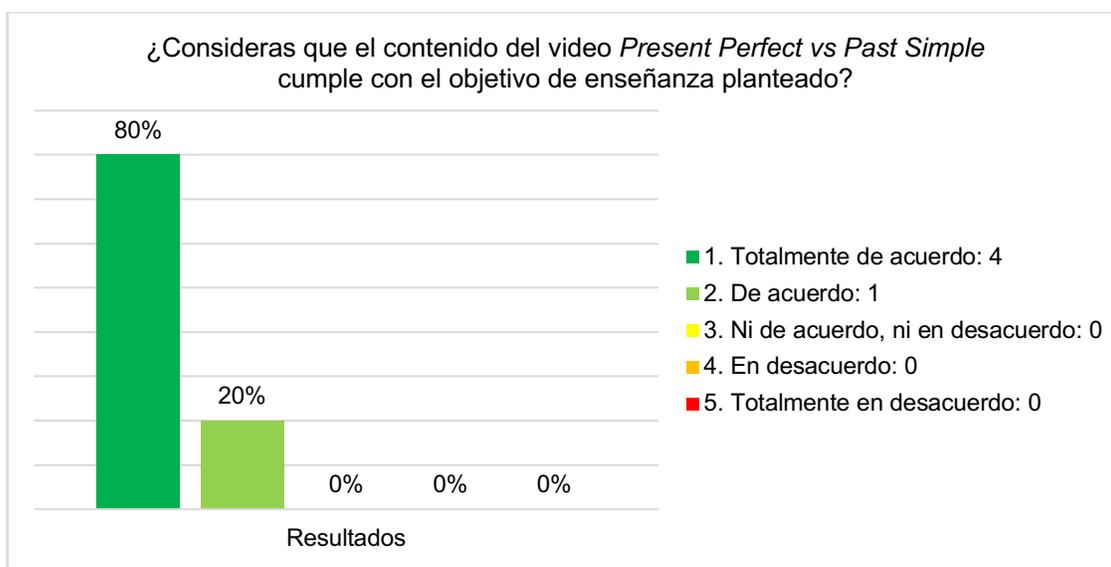


Figura 35. Objetivos propuestos: *Present Perfect Vs Past Simple*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Sobre la Claridad y nivel del contenido del video; Figura 36, el 60 % de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo en que era adecuado a la clase, y el 40% restante está de acuerdo.

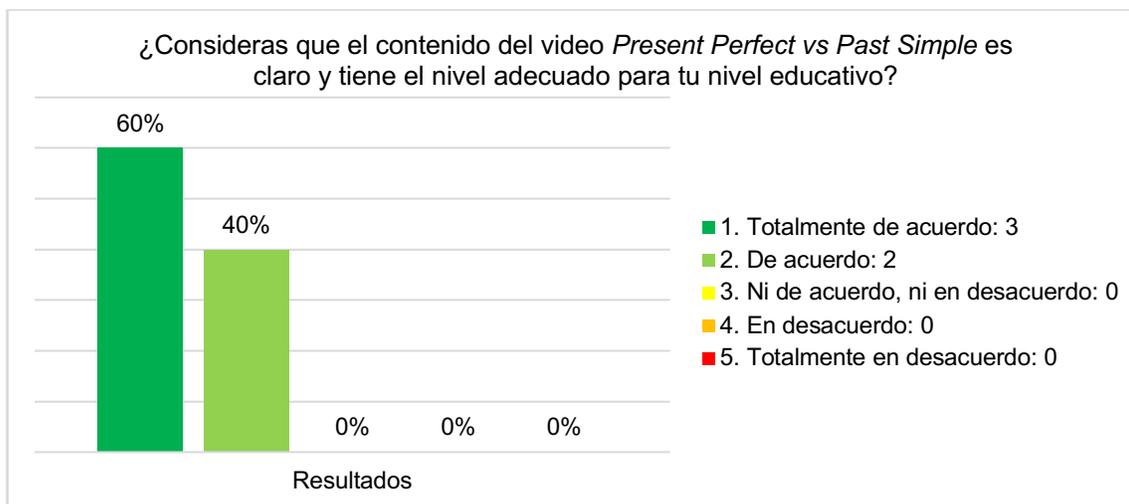


Figura 36. Claridad y nivel del contenido: *Present Perfect Vs Past Simple*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Al preguntar sobre si el material contribuyó al cumplimiento de los objetivos de la unidad; Figura 37, el 80% estuvo totalmente de acuerdo y 20% de acuerdo.

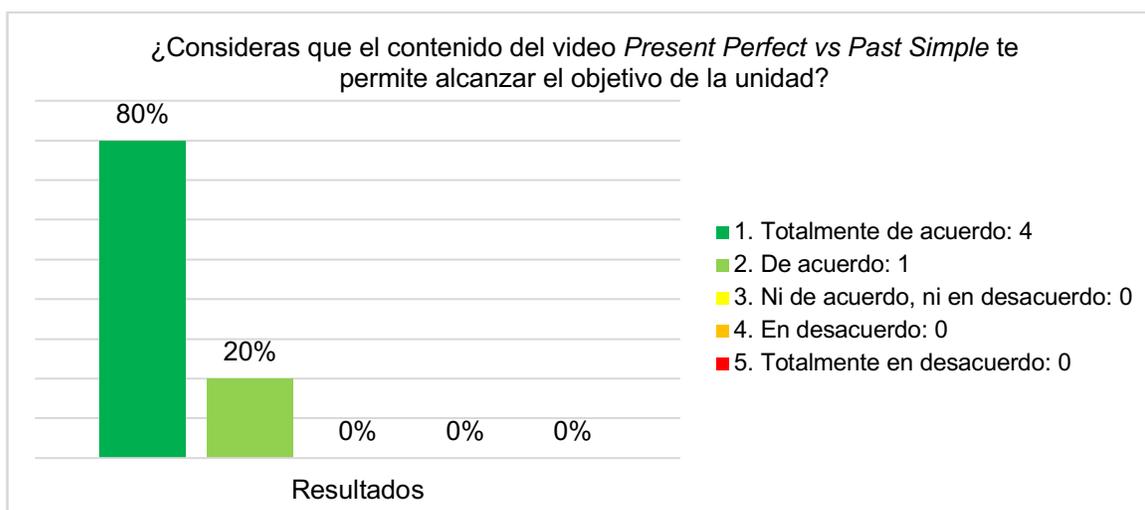


Figura 37. Objetivos de la unidad: *Present Perfect Vs Past Simple*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Al preguntar sobre las cualidades más representativas en el material; Figura 38, se obtuvo que casi el 50% encuentran el material como un recurso atractivo, en contra parte menos del 10% considero el material motivador.

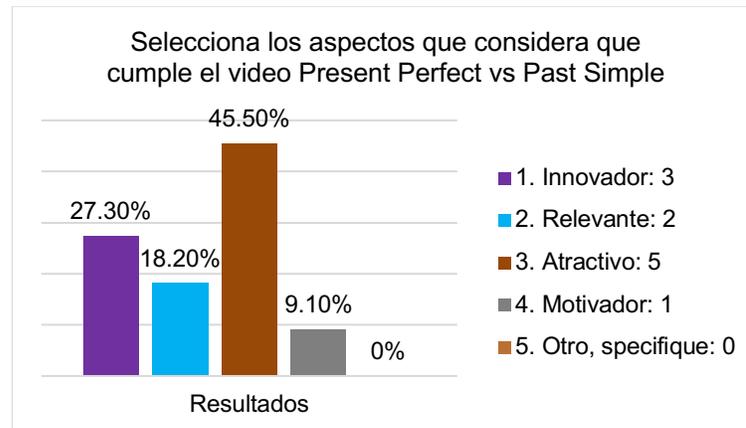


Figura 38. Cualidades del material: Present Perfect Vs Past Simple

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Al preguntar sobre la Pertinencia de usar un video para explicar el tema; Figura 39, el 80% de los encuestados estuvo Totalmente de acuerdo con su uso, y el 20 % de acuerdo.

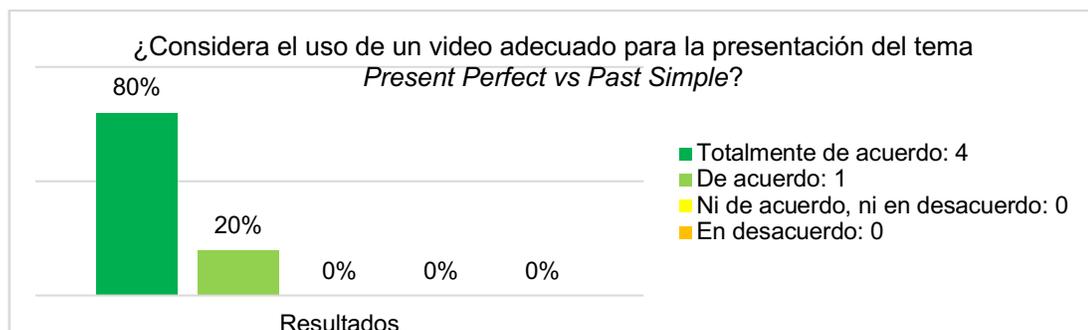


Figura 39. Pertinencia de usar un video para: Present Perfect Vs Past Simple

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En el presente material se obtiene como principal aspecto a mejorar, aumentar la motivación que se les transmite a los alumnos.

## 4.2 Phrasal Verbs

El siguiente material es también un video y fue elaborado empleando la herramienta Sparkol Video Scribe, mismo que demuestra que el 80% de los encuestados están Totalmente de acuerdo con que el video cumple con los objetivos; Figura 40 y el 20% restante está en De acuerdo.

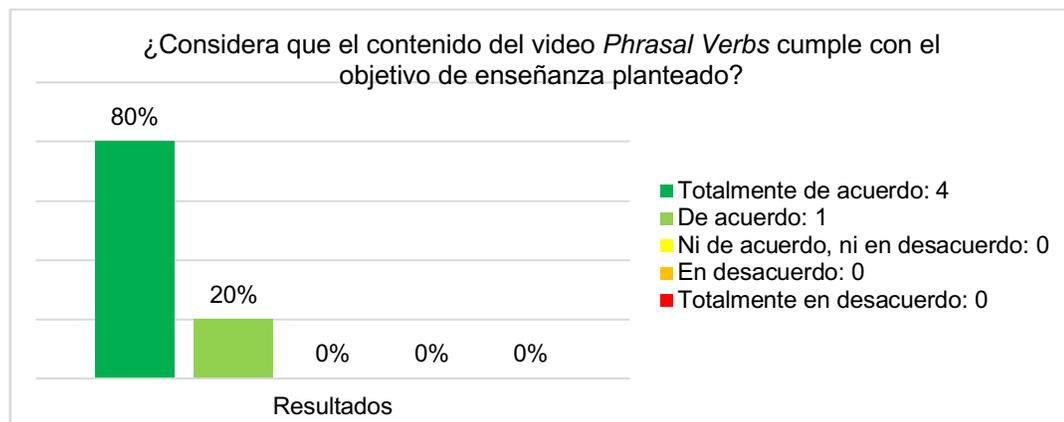


Figura 40. Objetivos propuestos: *Phrasal Verbs*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 60 % de los encuestados consideran estar Totalmente de acuerdo en la claridad y nivel del lenguaje empleado en el material y 40% De acuerdo; Figura 41.

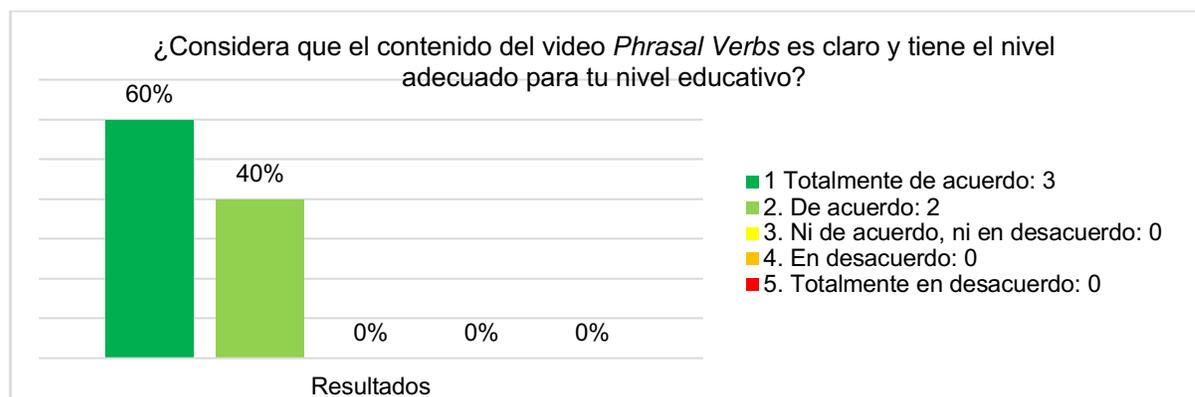


Figura 41. Claridad y nivel del contenido: *Phrasal Verbs*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 80% de los encuestados consideran que el material contribuye a alcanzar los objetivos de la unidad; Figura 42, al estar totalmente de acuerdo con esta sentencia.

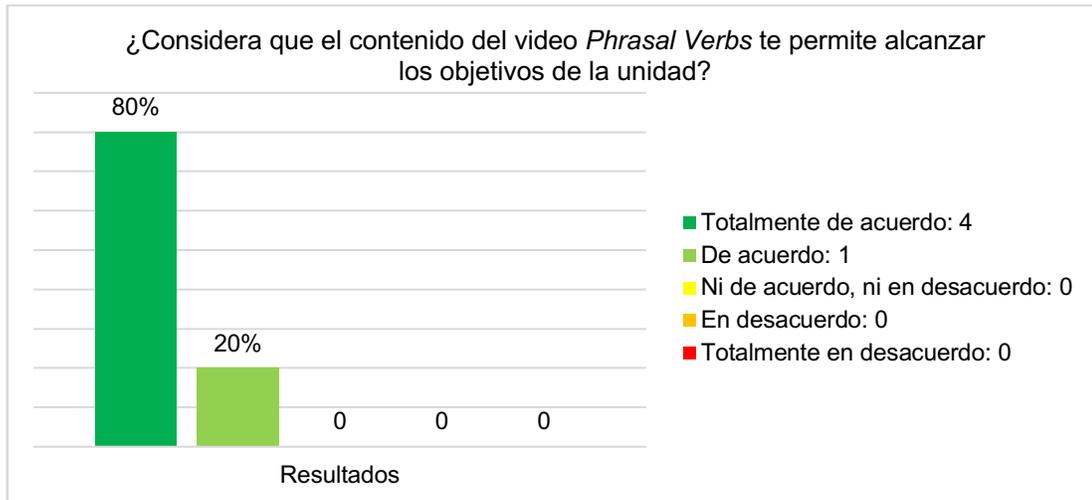


Figura 42. Objetivos de la unidad: *Phrasal Verbs*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Sobre las cualidades en este material; Figura 43, se encuentra que los encuestados consideran que el material es relevante y atractivo por igual, aunque nuevamente la característica motivacional, aparece con menos de 10% de prevalencia.

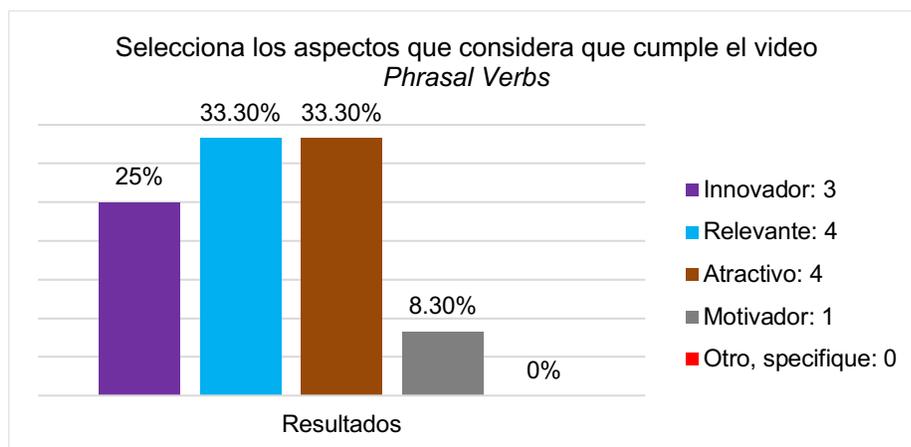


Figura 43. Cualidades más representativas del material: *Phrasal Verbs*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Al preguntar sobre su percepción en relación al uso de un video para explicar este tema; Figura 44, el 80% está totalmente de acuerdo con el material.

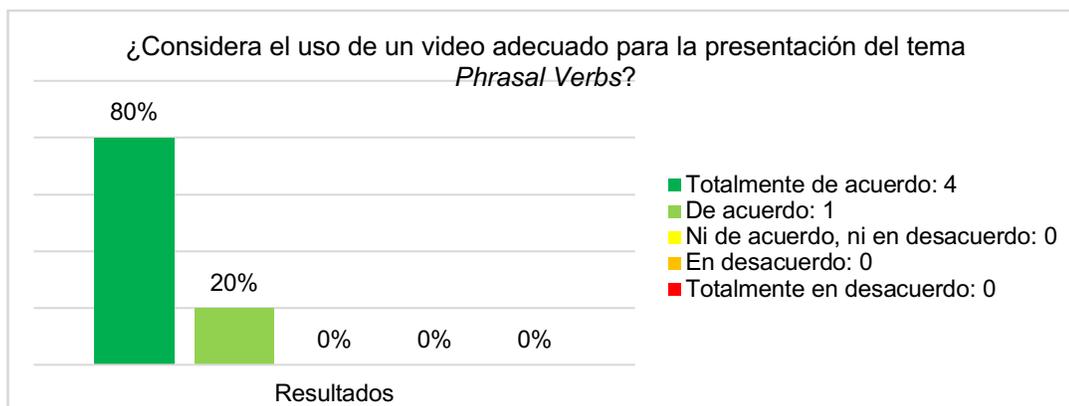


Figura 44. Pertinencia de usar un video para explicar un tema: *Phrasal Verbs*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Como principal observación, en este material también se debe buscar mejorar la motivación que el contenido transmite hacia los alumnos.

### 4.3 Unusual Adjectives

El video *Unusual Adjectives* se elaboró con Adobe Premier Pro y muestra que el 80% de los alumnos está totalmente de acuerdo, en que el material didáctico cumple con el objetivo planteado; Figura 45.

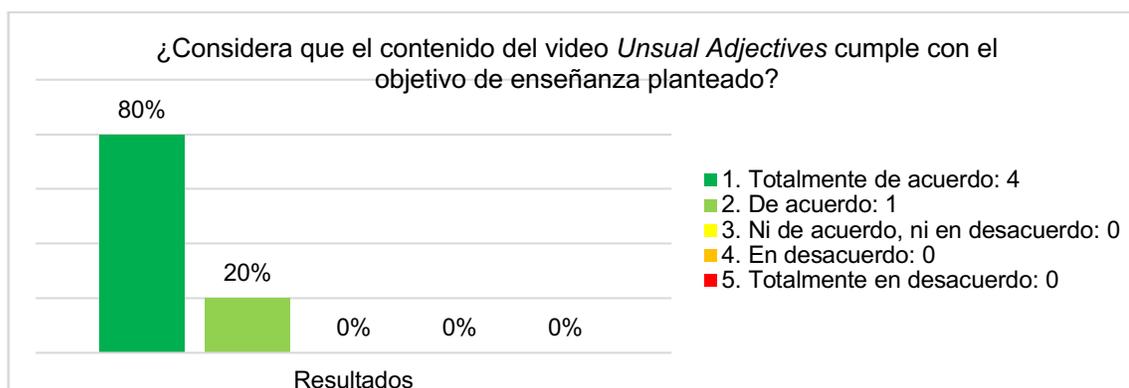


Figura 45. Objetivos propuestos: *Unusual Adjectives*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 100% de los encuestados coinciden en estar totalmente de acuerdo con que el material es claro y adecuado a su nivel; Figura 46.

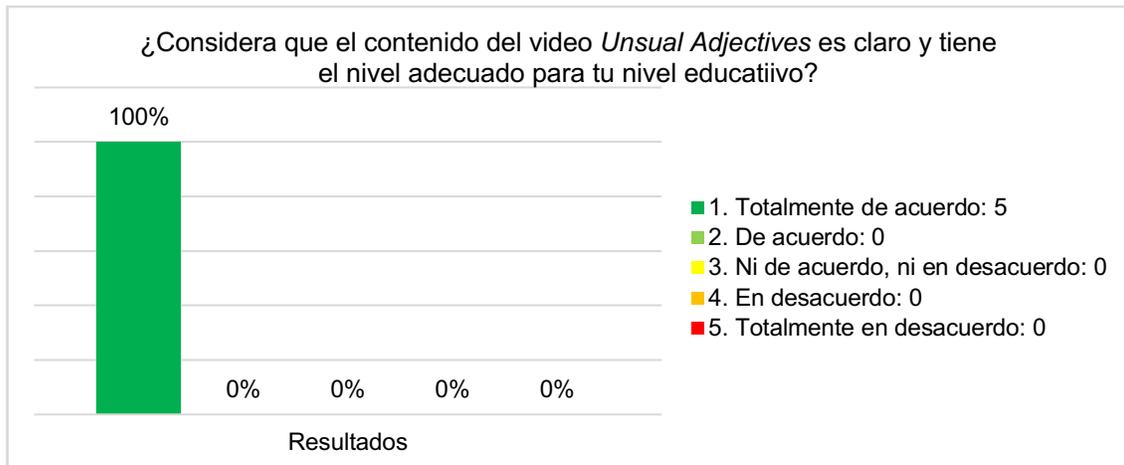


Figura 46. Claridad y nivel del contenido: *Unusual Adjectives*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 60% de los encuestados consideran que están totalmente de acuerdo con que el material contribuye a alcanzar los objetivos de la unidad: Figura 47.

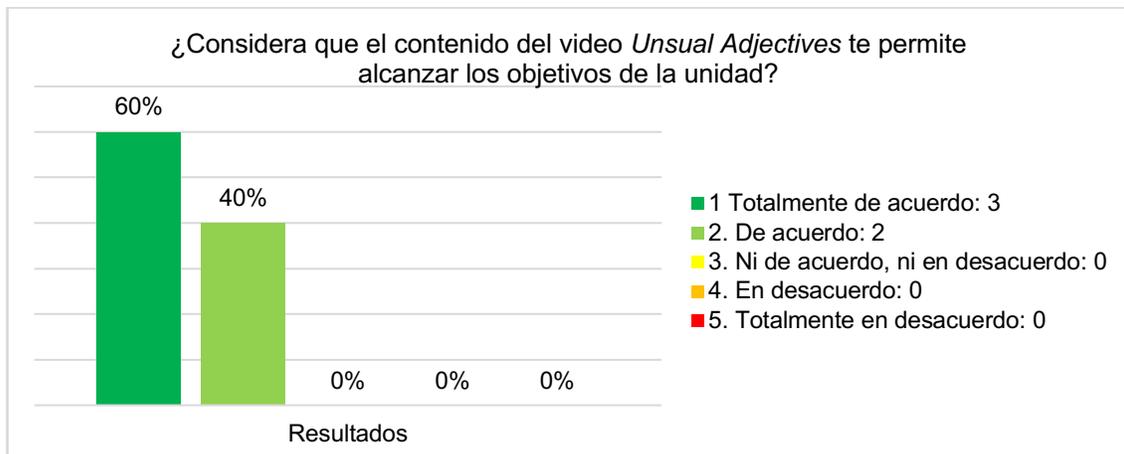


Figura 47. Objetivos de la unidad: *Unusual Adjectives*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En las características más representativas encontradas en el material; Figura 48, la innovación resalta con una mayor persistencia, pero en contra parte, menos del 10% de los encuestados consideran que sea relevante.

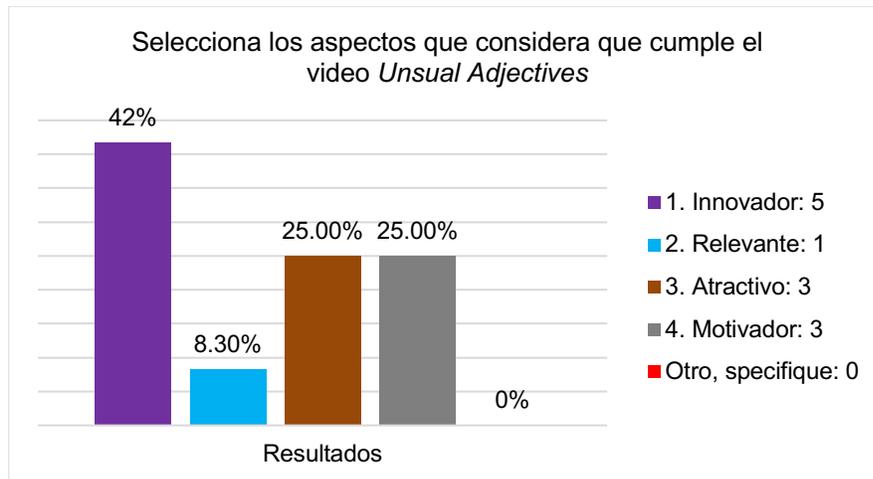


Figura 48. Cualidades más representativas del material: *Unusual Adjectives*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 80 % de los encuestados están totalmente de acuerdo con el uso de un video para presentar este tema; Figura 49.

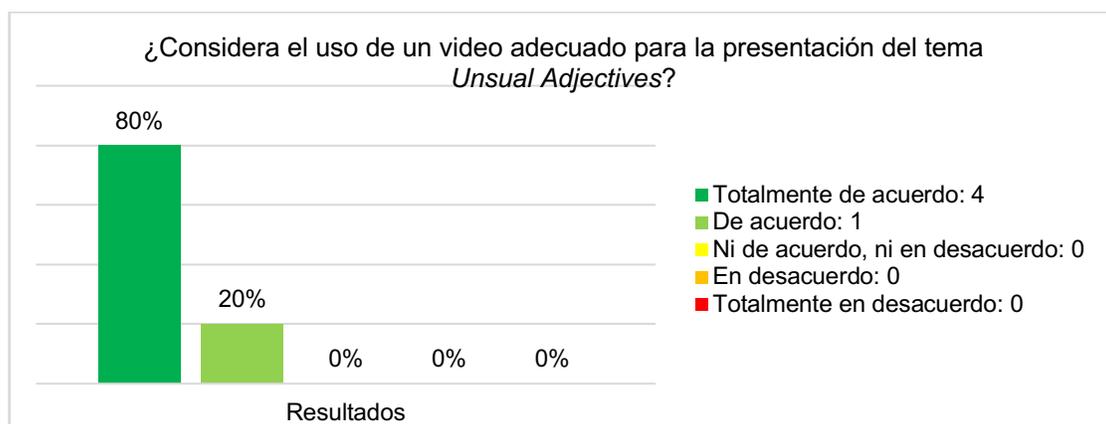


Figura 49. Pertinencia de usar un video para el tema: *Unusual Adjectives*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En este material se encuentra una conclusión clara, se debe evaluar la viabilidad de presentar este tema con este formato, ya que, aunque obtuvo valoraciones aceptables, los alumnos no encuentran este material como algo relevante, se podría buscar una nueva forma de organización o considerar otra presentación.

#### 4.4 Modal Verbs

En la publicación digital *Modal Verbs* elaborada con Flipsnack, el 80% está totalmente de acuerdo que cumple con el objetivo planteado; Figura 50.

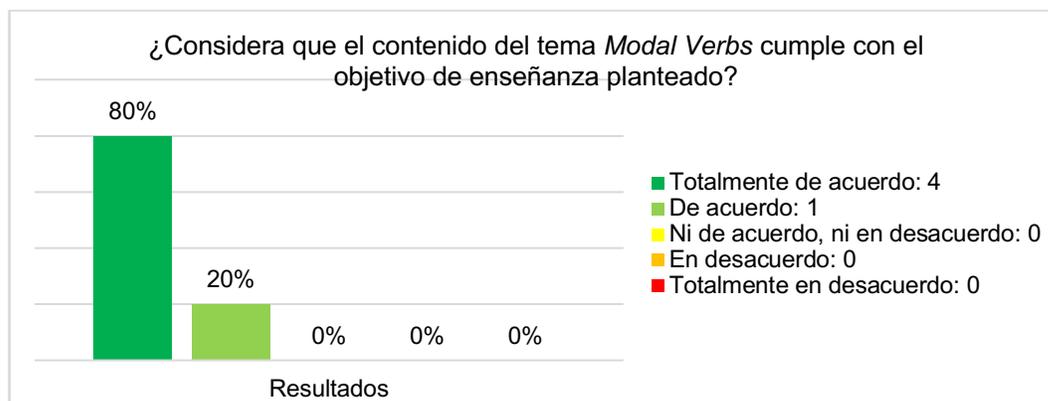


Figura 50. Objetivos propuestos: *Modal Verbs*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 60% de los encuestados coinciden en estar totalmente de acuerdo con que el material es claro y adecuado a su nivel; Figura 51.

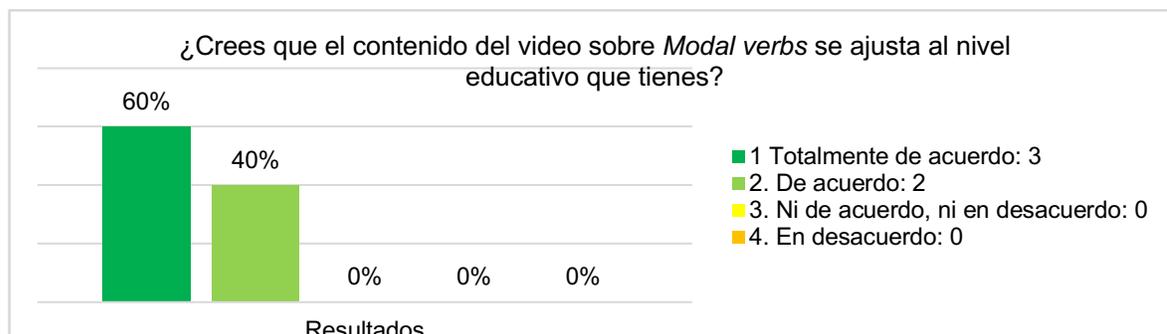


Figura 51. Claridad y nivel del contenido: *Modal Verbs*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En la selección de las características presentes en el material, encontramos que los encuestados encuentran presentes en la misma proporción casi todas las opciones disponibles. El 80 % de los encuestados están totalmente de acuerdo con el uso de un video para presentar este tema; Figura 52.

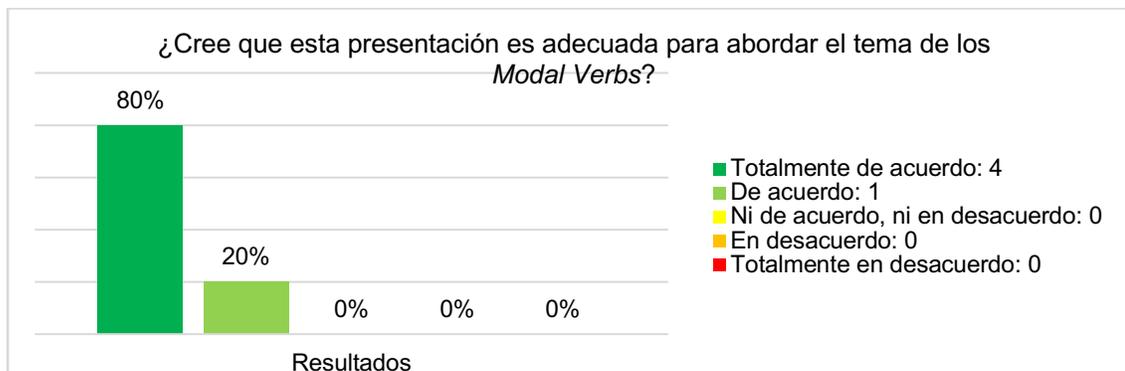


Figura 52. Pertinencia de usar un video el tema: *Modal verbs*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En este material se encuentra la mejor valoración por parte de los alumnos ya que sitúan la mejor relación entre los objetivos, así como el contenido y la presentación.

#### 4.5 What can we do to stop the Global Warming?

En la publicación digital; *What can we do to stop the Global Warming?* elaborada con ISSU se demuestra que el 60% de los alumnos está totalmente de acuerdo, en que el material didáctico cumple con el objetivo planteado: Figura 53.

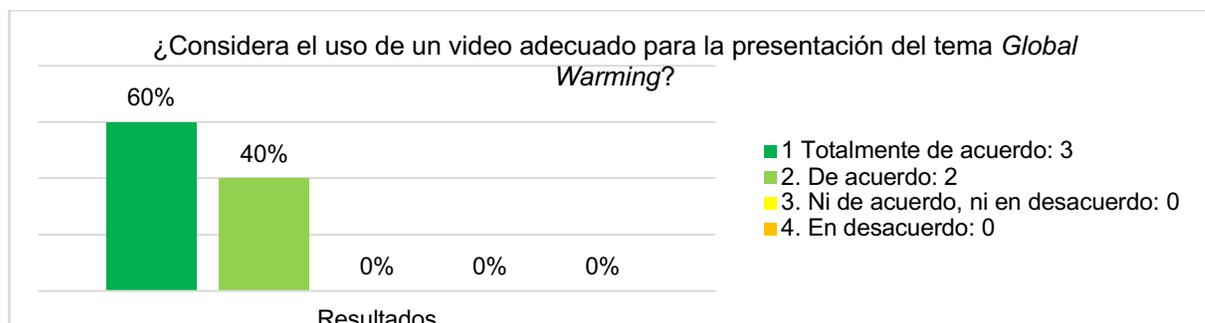


Figura 53. Objetivos propuestos: *What can we do to stop the Global Warming?*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 80% de los encuestados coinciden en estar totalmente de acuerdo con que el material es claro y adecuado a su nivel; Figura 54.

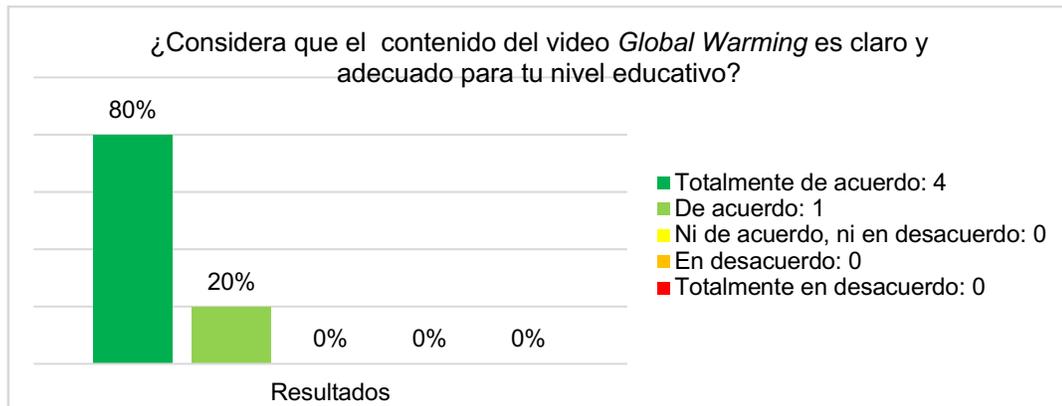


Figura 54. Claridad y nivel del: What can we do to stop Global Warming?

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

La Figura 55, muestra que el 60% de los encuestados consideran que están totalmente de acuerdo con la sentencia de que el material contribuye a alcanzar los objetivos de la unidad.

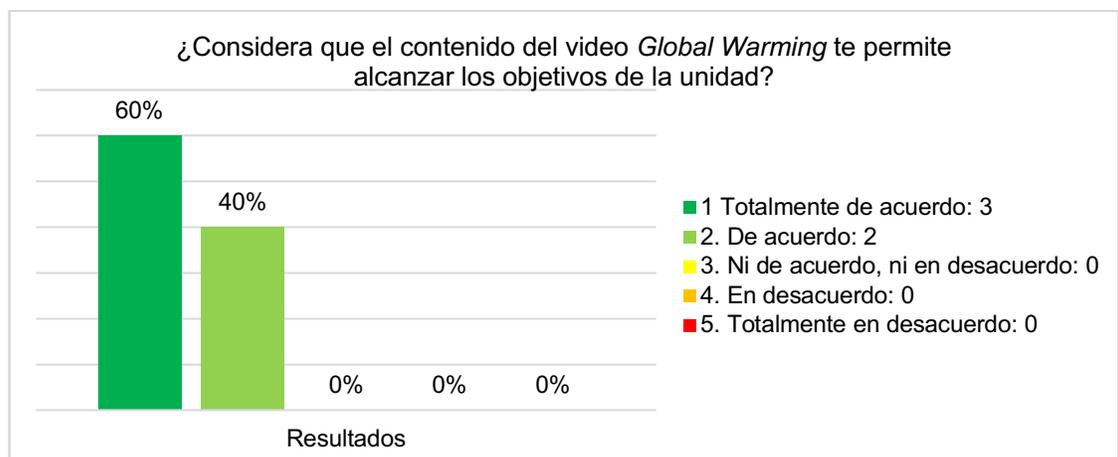


Figura 55. Objetivos: What can we do to stop Global Warming?

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

La mayor prevalencia entre los encuestados, fue que el material es relevante y motivador, el menor favorecido fue la característica atractiva; Figura 56.



Figura 56. Cualidades del material: *What can we do to stop Global Warming?*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 60% de los encuestados están totalmente de acuerdo con el uso de la presentación/publicación para presentar este tema; Figura 57.

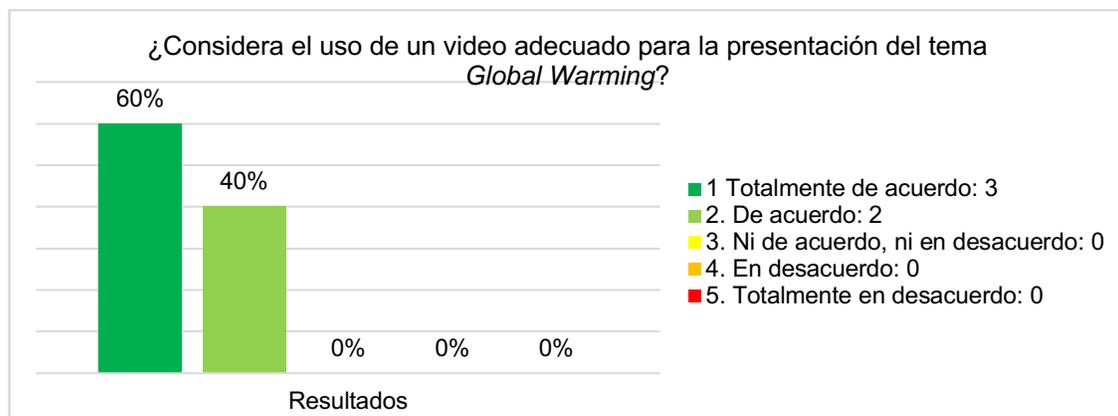


Figura 57. Usar un video en el tema: *What can we do to stop Global Warming?*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En este material prevalece la observación de hacer más atractivo el contenido y la forma de presentar la información.

#### 4.6 Passive Voice present & past

En la presentación *Passive Voice present & past* elaborada con la herramienta Canva el 80% de los alumnos está totalmente de acuerdo, en que el material didáctico cumple con el objetivo planteado; Figura 58.

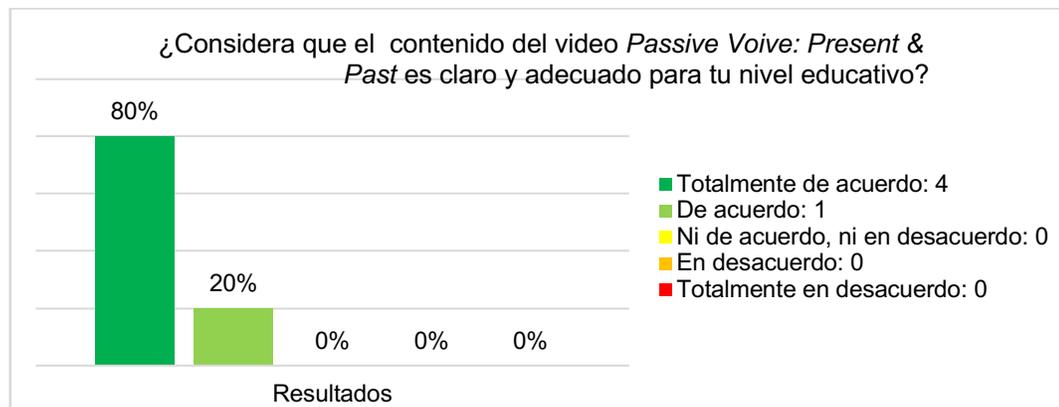


Figura 58. Objetivos propuestos: *Passive Voice: Present & Past*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 60% de los encuestados coinciden en estar totalmente de acuerdo con que el material es claro y adecuado y el 40% restante están de acuerdo; Figura 59.

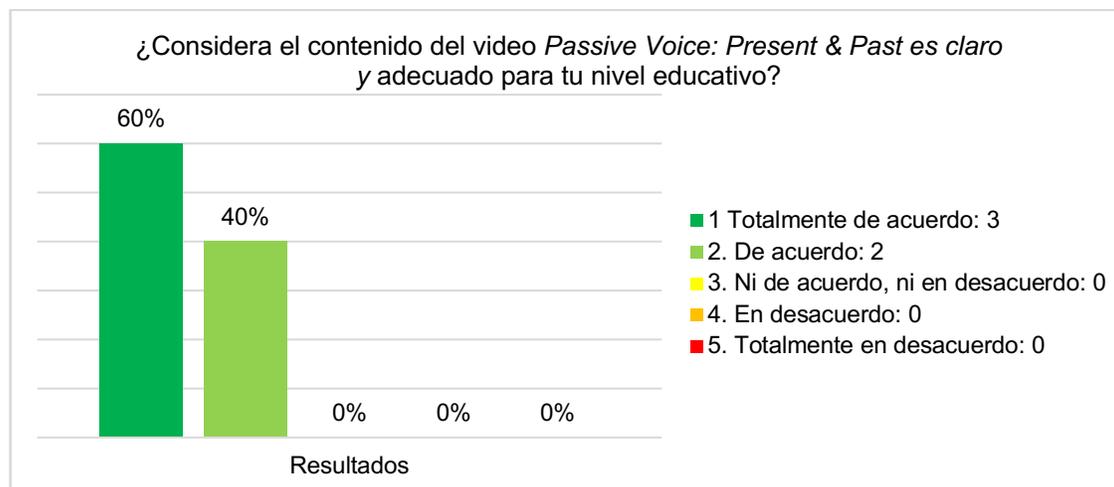


Figura 59. Claridad y nivel del contenido: *Passive Voice: Present & Past*

Nota. Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 80% de los encuestados consideran que están totalmente de acuerdo con que el material contribuye a alcanzar los objetivos de la unidad; Figura 60.

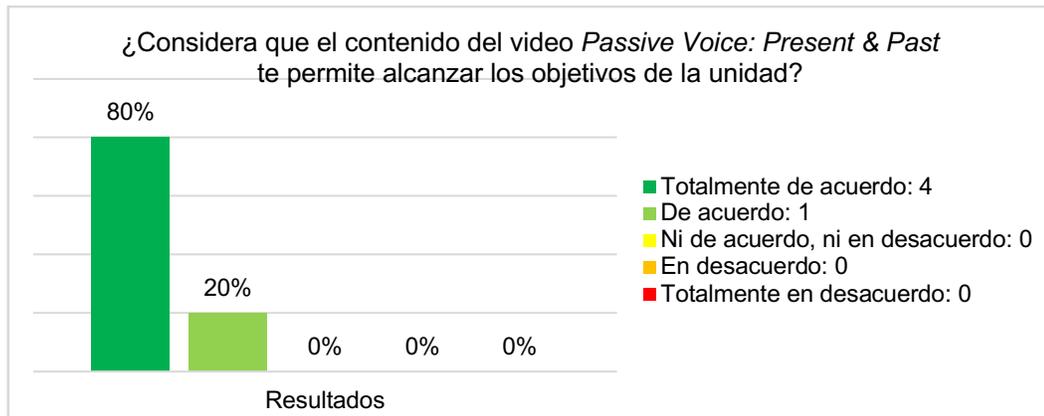


Figura 60. Objetivos de la unidad: *Passive Voice: Present & Past*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En el apartado de selección de características, la Figura 61, demuestra que existe una paridad entre innovador, relevante y motivador, pero la menos favorecida fue la opción atractiva, con solo el 20% de prevalencia entre los encuestados, 7% menos que las demás.

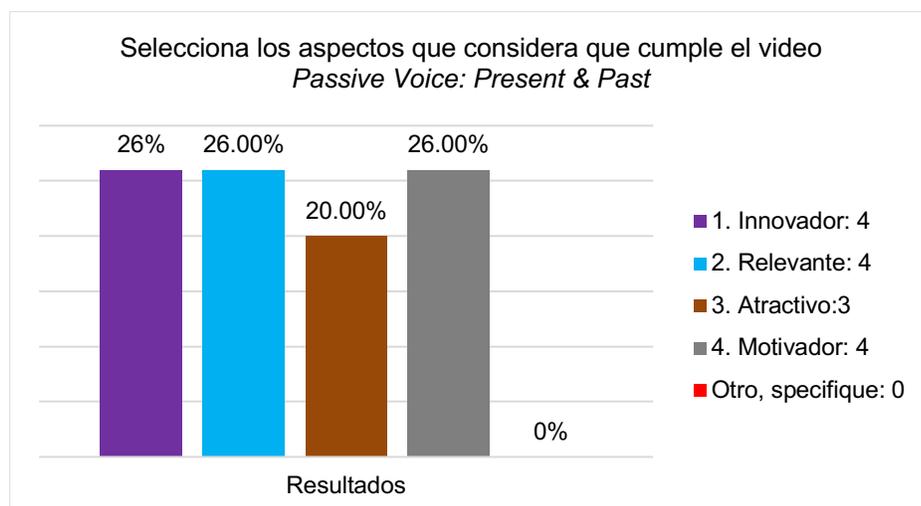


Figura 61. Cualidades del material: *Passive Voice: Present & Past*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

El 100 % de los encuestados están totalmente de acuerdo con el uso de un video para presentar este tema; Figura 62.

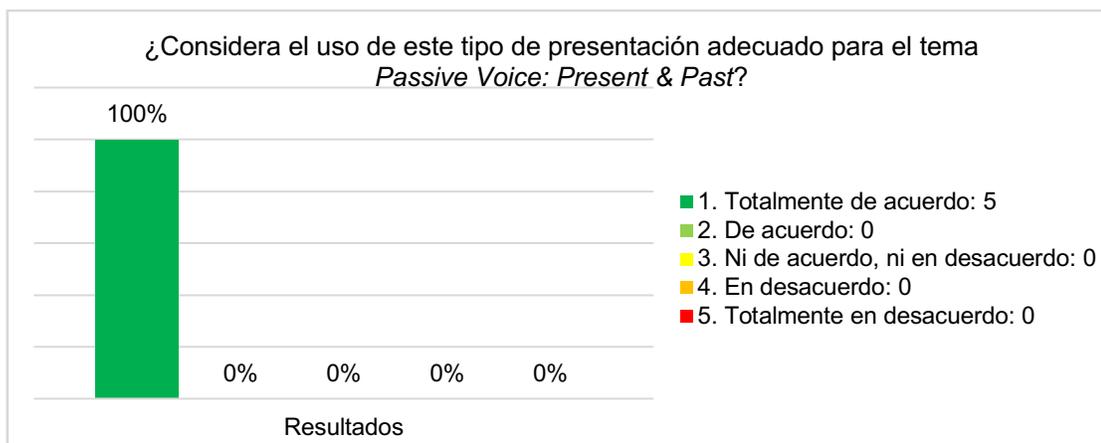


Figura 62. Usar un video para explicar un tema: *Passive Voice: Present & Past*

*Nota.* Elaboración propia basada en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

En este material las respuestas brindadas aclaran que este video no resulta ser atractivo para la mayoría de los alumnos, por lo cual se debe revisar en trabajos futuros la estructura o el contenido de la información.

## Conclusiones

Al finalizar la evaluación y validación de la muestra de los materiales didácticos, los resultados obtenidos demostraron que se impactó de forma benéfica el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que tras analizar los valores de la graficas se puedo observar la tendencia de escoger las opciones; Totalmente de acuerdo y De acuerdo, que se refiere a los elementos más altos en la escala de Likert.

Ahora bien, si analizamos los porcentajes de la opción Totalmente de acuerdo se obtiene en promedio de 76% mientras que la opción De acuerdo tuvo un promedio de 24% del total de respuestas dadas por los estudiantes, es decir, que la mayoría están satisfechos con el resultado del material.

Por otro lado, la gráfica que se refiere a las características principales de los materiales refiere a que el 40% de los alumnos consideró que los materiales son innovadores y relevantes para su aprendizaje, sin embargo, la característica que muestra un porcentaje menor, es la que tiene que ver con cuan motivador resulta ser el material para el alumno, teniendo en cuenta este resultado, se convierte en un rubro especialmente mejorable para las futuras modificaciones en los materiales.

Es importante destacar que el empleo de los materiales en la estrategia didáctica volvió más eficiente el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma en los estudiantes, debido al empleo de aspectos tecnológicos, ya que se logró transmitir de una forma más clara los contenidos, ayudando a cumplir objetivos propuestos en esta estrategia didáctica.

Una vez realizado el análisis e interpretación de los datos recopilados en el capítulo anterior, se muestran las conclusiones que se han extraído de la estrategia: “Incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera: caso Ingeniería en Tecnologías de Automatización de la Escuela Superior de Tizayuca” y que

responden a las dos interrogantes planteadas en la problemática, así como al objetivo general y a los objetivos específicos del proyecto.

En esta estrategia, los alumnos se han beneficiado al poder explotar las posibilidades y ventajas de las TIC incorporadas en la elaboración de 25 materiales didácticos con diferentes usos como lo son: presentaciones electrónicas, infografías, publicaciones digitales, videos u objetos de aprendizaje todos estos realizados con distintos programas y/o softwares, por ejemplo; Cuadernia, eXelearning, Powtoon, Sparkol Videscribe entre otros.

Dando mayor variedad e innovación al proceso tradicional del aprendizaje del idioma que consiguió atraer la atención de los alumnos, así como también aprovecharon la implementación del curso en el Sistema de Gestión de Aprendizaje “Plataforma Garza” un SGA personalizado de Moodle, lo cual, permitió aprovechar la amplia ventaja que significa la portabilidad a la presentación y acceso a los materiales, ya que no se requirió un contacto presencial fijo en el aula para poder acceder o manipular los materiales, además de hacer uso de herramientas propias del SGA como la construcción de evaluaciones.

Conjuntamente a la implementación de diferentes herramientas TIC se organizó el conocimiento mediante el aprendizaje basado en tareas con actividades individuales y colaborativas, dentro y fuera del aula, también se incluyeron redes sociales, como WhatsApp, con un grupo donde la docente y los alumnos tenían una comunicación constante y se creó un grupo en Facebook en el cual se realizaron varios foros de discusión para desarrollar la habilidad escrita de los alumnos. De forma adicional se contempló una asesoría de dos horas extra-clase una vez por semana enfocada a la práctica del examen tipo KET.

Adicional a este esquema de organización, se incorporaron instrumentos de observación y evaluación claros, basados en rúbricas, listas de cotejo y guías de observación, además se incluyó la Pre-guía de diseño instruccional y cuatro guías de estudio, una para cada unidad de trabajo, disponibles en todo momento para la

consulta de los alumnos, permitiendo la correcta comunicación sobre el objetivo a lograr en cada actividad.

Todos estos componentes permitieron que al integrarlos bajo un diseño instruccional dirigido con el modelo ADDIE, se lograran propiciar aprendizajes más significativos, al mejorar las habilidades y conocimientos en la mayoría de los alumnos del cuarto semestre de ITA, ya que, se pudo demostrar que al presentar el examen ordinario con reactivos tipo certificación KET, el índice de aprobación del mismo fue del 45%, esto se comprobó al comparar los resultados del grupo experimental del proyecto con otro cuyo proceso de aprendizaje fue llevado a cabo de forma tradicional y sin esta estrategia didáctica ver Anexo C.

Aunado a esto se tiene como testimonio de éxito del presente proyecto la certificación real del examen Cambridge KET, de una alumna del grupo experimental, la cual presentó su examen de certificación en el mes de junio 2018, obteniendo 142 puntos, ver Anexo D, mismos que se encuentran en el rango más alto del examen el cual se denomina “Pass with distinction” (pase con distinción) que corresponde al nivel B1 del MCER y que gracias a este resultado, reunió los requisitos para ser candidata a movilidad nacional y se encuentra ahora cursando un semestre académico en la Universidad Autónoma del Carmen en la Ciudad del Carmen en Campeche, convirtiéndose en la primera alumna de la Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de Automatización en realizar una movilidad académica.

Por otra parte, esta estrategia tuvo como herramientas principales la implementación de las TIC, en un Sistema de Gestión de Aprendizaje, sin embargo es importante concluir después de la experiencia adquirida, que estas no son una fórmula mágica para solucionar los problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma, dado a que su aplicación puede presentar ventajas, pero también implica nuevas o persistentes dificultades, de hecho, en este proyecto aunque hubo una mejora importante en la aprobación del examen ordinario y en el

índice de aprobación de la asignatura ver Anexo C, hubo alumnos que no pudieron alcanzar la calificación aprobatoria en dicho examen.

Dada esta realidad, el docente del idioma debe detectar los obstáculos o dificultades que pueden presentarse al aplicar este tipo de materiales, de manera que se puedan generar estrategias para superarlas y así aprovechar adecuadamente las ventajas que ofrece la tecnología, pero, sin olvidar que son herramientas y su correcto o incorrecto uso influye sobre los resultados buscados y por ello no puede ser situada sobre la importancia de la pedagogía y didáctica.

Asimismo, es fundamental recalcar que este proyecto ha demostrado la importancia de que los alumnos aprendan a través de materiales y formas diferentes a lo habitual o “tradicional”, adaptando la enseñanza al contexto en cual estamos inmersos como sociedad, aunque, debe ser tomando en cuenta la realimentación estructurada proveniente de los alumnos para poder determinar si el modelo, y tipo de material es adecuado para lograr el objetivo de la sesión.

## **Trabajos Futuros**

En un proyecto de intervención educativa es importante identificar las áreas de oportunidad de mejora en el trabajo para dar continuidad al proyecto. Por esto, esta sección muestra el trabajo futuro que es necesario realizar para seguir avanzando en la implementación de la estrategia didáctica y el uso de tecnología en el proceso enseñanza y aprendizaje. Estas áreas pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

- Optimizar los materiales didácticos ya elaborados.
- Aumentar el número de materiales didácticos e implementarlos de manera completa en la plataforma MOODLE.
- Aplicar la estrategia didáctica en cada ciclo escolar y así verificar resultados.
- Mejorar el proceso de investigación, ampliando la variedad de instrumentos para la recolección de la información.
- Ampliar el número de instrumentos de evaluación para así obtener mejores

## Referencias

Acuña, Á. M. (2018). *Ambientes virtuales 3D y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Adobe Microsystems Inc. (2018). *Adobe products*. Recuperado de <https://www.adobe.com/mx/products/premiere.html>

Aguado-Moralejo, I. (2021). eXelearning como herramienta para la virtualización de la enseñanza: el diseño de objetos de aprendizaje para el estudio del paisaje urbano. *Ikastorratza. e-Revista de Didáctica*, (28), 1–20.

Articulate. (2018). *Articulate* 360. Recuperado de <https://community.articulate.com/articles/getting-started-with-articulate-360>

Algrijo Romero, L. R. (2024). *Experiencias docentes mediante el uso de la tecnología en educación primaria en las prácticas educativas cotidianas*. Ecatepec, Estado de México: Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México.

Barberá, E., & Suárez, C. (2021). Evaluación de la educación digital y digitalización de la evaluación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109007/html/>

Bautista, M., Martínez, A., & Hiracheta, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*, 183-194.

Belloch. (2013). *Diseño Instruccional*. Recuperado de <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4>

Belloch, C. (2017). *Presentaciones Multimedia*. UVEG.

- Bonilla, P. R. (2013). *Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula con apoyo y uso de las TIC*. Pachuca de Soto: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Carrasco, D. (2024). *Marketing4eCommerce*. Obtenido de Flipsnack, la herramienta que ayuda a transformar PDF en una experiencia más interactiva: <https://marketing4ecommerce.net/flipsnack-la-herramienta-que-ayuda-a-transformar-pdf-en-una-experiencia-mas-interactiva/>
- Calaméo. (2018). *Calaméo*. Recuperado de <http://es.calameo.com/>
- Camargo, J. E. (2017). *Blogger*. Recuperado de PLATAFORMA BLACKBOARD: <http://probbloggerblackboard.blogspot.mx/>
- Cambridge. (2019). *Cambridge Assessment English*. Recuperado de [www.cambridgeenglish.org](http://www.cambridgeenglish.org)
- Canelon, A. (2018). *Lifeder.com*. Recuperado de <https://www.lifeder.com/que-es-una-guia-de-estudio/>
- Crystal, D. (2013). *English as a global language*. Cambridge University Press.
- Davis, P., Conway, S., Espino, V., Hernández, M., Hernández, C., & López, L. (2016). *Make it Real Professional A2.2*. Pachuca de Soto: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Domínguez, E., Fernández-Pampillon, A., & Armas, I. (2013). Repositorio de Producción Académica Complutense. Recuperado de [http://eprints.ucm.es/12533/2/R%C3%Babrica calidad MED 2013 %28 2%29.pdf](http://eprints.ucm.es/12533/2/R%C3%Babrica%20calidad%20MED%202013%20%29.pdf).
- DUI. (2013). *Programa Institucional de Lenguas*. Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de [https://www.uaeh.edu.mx/adminyserv/gesuniv/div\\_docencia/dui/pil.html](https://www.uaeh.edu.mx/adminyserv/gesuniv/div_docencia/dui/pil.html)

Encontra, K. (2016). Cuadro comparativo de modelos de diseño instruccional. Obtenido de Slideshare.net: <https://es.slideshare.net/slideshow/cuadro-comparativo-de-modelos-de-diseo-instruccional/68264135>

E-learning Masters. (2017). E-learning Masters. Recuperado de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/10/knovio-presentaciones-para-tu-empresa/>

Education First. (2017). English Proficiency Index. Recuperado de <http://www.ef.com.mx/epi/#mena>

ESL Printables. (s.f.). ESL Printables. Obtenido de Role Play Assessment Rubric: [https://www.eslprintables.com/teaching\\_resources/assessment/assessment\\_rubric/Role\\_play\\_assessment\\_rubric\\_1011581/](https://www.eslprintables.com/teaching_resources/assessment/assessment_rubric/Role_play_assessment_rubric_1011581/)

eXelearning. (2018). eXelearning características. Recuperado de <http://exelearning.net/caracteristicas/>

Flipsnack. (2018). *Flipsnack.com*. Recuperado de <https://www.flipsnack.com/es/benefits-and-applications/>

Flores, E. (2017). *Guía de autoevaluación para programas de educación superior*. Tizayuca, Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Free Software Foundation. (2017). *Licencia Pública General de GNU*. Recuperado de <https://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html>

Garzón, M., Rosado, M., & Bello, Y. (2019). Los objetos de aprendizaje como una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Espacios*, 1-8.

García, E. F. (2017). *Guía de autoevaluación para programas de educación superior*. Tizayuca, Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Gayosso, S. (2016). *Diseño, desarrollo e instrumentación de un curso en línea sustentado en la implementación de TIC para mejorar la adquisición de competencias de la lengua inglesa, en apoyo a las clases presenciales*. Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Gayosso, S., & Benitez, F. (2017). Evaluación de idiomas mediante LMS. *Congreso Internacional Lengua y Cultura*. Pachuca, Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Gómez de los Ríos, I. (2024). Easelly: bienvenidos a la infografía. *Observatorio de la Tecnología Educativa*, 1-8.

Gobierno Castilla-La Mancha. (2018). *Cuadernia*. Recuperado de <http://cuadernia.educa.iccm.es/>

Gonzalez, M. (2024). Filmora. Obtenido de *Guía de descarga y uso de Adobe Premiere Pro [En detalle]*: <https://filmora.wondershare.es/video-editor/adobe-premiere-pro.html>

INEGI. (2017). *Anuario estadístico y geográfico de Hidalgo 2017*. Aguascalientes, México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Recuperado el 7 de octubre de 2018.

Informática sin límites. (2011). *Informática sin límites*. Recuperado de <https://informatica-sinlimites.blogspot.mx/2011/05/que-es-camtasia-studio-definicion-y.html>

Intef. (2018). Escala Likert. Recuperado de [http://formacion.intef.es/pluginfile.php/43479/mod\\_imscp/content/4/escala\\_tipo\\_likert.html](http://formacion.intef.es/pluginfile.php/43479/mod_imscp/content/4/escala_tipo_likert.html)

- iSpring. (2018). *Quizmaker Tool*. Recuperado de <https://www.ispringsolutions.com/ispring-quizmaker>
- ITESM. (2017). *Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo*. Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Recuperado de <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>
- Jardines, F. (2011). Revisión de los principales modelos de diseño instruccional. *InnOvaciOnes de NegOciOs*, San Nicolás de los Garza, México.
- Kemp, A. (2024). ¿Qué es la publicación digital? La guía completa con ejemplos. Recuperado de <https://www.stateofdigitalpublishing.com/es/publicacion-digital/que-es-la-edicion-digital/>
- Martin-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Fundación AUNA. Recuperado de [http://www.telecentros.info/pdfs/05\\_06\\_05\\_tec\\_edu.pdf](http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf)
- Mifsud, E. (2011). Observatorio Tecnológico. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/recursos-online/996-zoho-suite-ofimatica-en-la-nube?start=5>
- Microsoft Corporation. (2018). Office 365 products. Recuperado de PowerPoint: <https://products.office.com/es-mx/compare-all-microsoft-office-products-b?tab=1>
- Miñan, M. (2024). Definición de aplicaciones en Knovio: según autor, ejemplos, qué es, concepto y significado. Recuperado de <https://definicionwiki.com/definicion-de-aplicaciones-en-knovio-ejemplos-segun-autor-que-es-concepto-significado/>

- Moodle.org. (2017). Moodle. Recuperado de [https://docs.moodle.org/all/es/Acerca de Moodle](https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)
- Moreira, M. A. (2020). Aprendizaje significativo: La visión clásica, otras visiones e intereses. *Proyecciones, Revista Digital, Instituto de Investigaciones y Estudios Contables*, 14. Recuperado de <https://doi.org/10.24215/26185474e010>
- Navarro, M. (2012). *Las TIC en la educación, un abordaje integrador*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C.
- Neo. (n.d.). Neo. Recuperado de <https://www.neolms.com/>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Redalyc*, 93–110.
- Page, L., & Brin, S. (2018). Google Forms. Recuperado de [https://www.google.com/intl/es\\_us/forms/about/](https://www.google.com/intl/es_us/forms/about/)
- Paucar Samaniego, M. I. (2020). Corpus-based study en el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Pérez, Y. P., & Barba, M. N. (2010). La plataforma Moodle y su empleo en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés. *Revista e-Curriculum*, 1–25.
- Prezi Co. (2018). Prezi. Recuperado de <https://prezi.com/leadership/>
- Radziwill, N. (2012). The rubric as a general-purpose quality tool. *Quality and Innovation*. Recuperado de <https://qualityandinnovation.com/2012/02/02/the-rubric-as-a-general-purpose-quality-tool/>
- Ramírez, A., & Casillas, M. A. (2014). *Háblame de TIC: Tecnología digital en la educación superior*. Córdoba: Brujas.

- Ramírez, J. (2009). Procedimiento para la elaboración de un análisis FODA como una herramienta de planeación estratégica en las empresas. Veracruz, México: Investigaciones y Estudios Superiores de las Ciencias Administrativas de la Universidad Veracruzana.
- Real, C. (2019). Materiales didácticos digitales: Un recurso innovador en la docencia. Madrid, España: Universidad de La Laguna (Tenerife).
- Rodríguez, M. A. (2011). Uso educativo del netbook. En M. P. J. Hernández Ortega (Ed.), *Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI: Innovación con TIC* (pp. 322–352). Madrid, España: Ariel.
- Rodríguez Solís, A. N. (2020). 1.2 Creación de videos digitales. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P Presentaciones/prepa3/2020/creacion-videos-digitales.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/Presentaciones/prepa3/2020/creacion-videos-digitales.pdf)
- Rovira, I. (2019). Estrategias didácticas. *Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Sánchez, M., Aguilar, M., Martínez, J., & Sánchez, J. (2020). *Estrategias Didácticas en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos con Tecnología (antes del COVID-19)*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- SERC. (s.f.). *Climate Summit Presentation*. Obtenido de *Cutting Edge: Enhance Your Teaching: Student Learning: Observing and Assessing*: <https://serc.carleton.edu/NAGTWorkshops/assess/index.html>
- Sivila Flores, E. A. (2023). Infografías como Recurso Didáctico en Educación Superior. *Ciencia Latina Internacional*, 7404–7422.
- Salvador, N. D. (2011). Enseñar inglés con wikis en Ciclo Formativo de Grado Superior (CFGS). En M. P. J. Hernández Ortega (Ed.), *Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI* (pp. 203–205). Madrid, España: Ariel.

- Sparkol Limited. (2018). VideoScribe. Recuperado de <https://www.videoscribe.co/en>
- Sthephen D. Krashen, T. D. (1995). The Natural Approach. Great Britain: Prentice Hall Europe. Recuperado mayo 20, 2018, de [http://www.osea-cite.org/class/SELT\\_materials/SELT\\_Reading\\_Krashen\\_.pdf](http://www.osea-cite.org/class/SELT_materials/SELT_Reading_Krashen_.pdf)
- Survey Planet. (2018). Survey Planet Free. Recuperado de <https://app.surveyplanet.com/questions/5bf071fd8aaf424646ae4847>
- Vaillant, D., & Manso, J. (2019) Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo. Santiago de Chile: SUMMA, Fundación La Caixa.
- Vargas, B. (2024) ¿Cuál es la función de Zoho Show? Recuperado de <https://www.byronvargas.com/web/cual-es-la-funcion-de-zoho-show/>
- Vidal, S. (2023) ¿Qué es Canva? Recuperado de <https://tecnobits.com: https://tecnobits.com/que-es-canva/>
- Vidal, S. (2024) ¿Qué es y para qué sirve Camtasia? Recuperado de <https://tecnobits.com/que-es-y-para-que-sirve-camtasia/>
- UAEH. (2015) Dimensión pedagógica del modelo educativo. Pachuca de Soto, Hidalgo, México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado el 20 de mayo de 2018.
- UAM. (2018) Constructivismo. Recuperado de Enfoques Educativos: <http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/constructivismo.htm>.
- UAEH. (2019) Ubicación Curricular de la Ingeniería en Tecnologías de Automatización. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

- Universidad de Antioquia. (2000) Evaluación interactiva. La sociología en sus escenarios, 3(4).
- Universidad Nacional de Rosario. (2024) Campus virtual UNR. Recuperado de Plataforma Moodle y diseño pedagógico: [https://cursos.campusvirtualunr.edu.ar/pluginfile.php/43011/mod\\_page/content/8/Plataforma%20Moodle%20y%20dise%C3%B1o%20pedag%C3%B3gico%20constructivista.pdf](https://cursos.campusvirtualunr.edu.ar/pluginfile.php/43011/mod_page/content/8/Plataforma%20Moodle%20y%20dise%C3%B1o%20pedag%C3%B3gico%20constructivista.pdf).
- Vaillant, D., & Manso, J. (2019). Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo. Santiago de Chile: SUMMA, La Caixa.
- Vargas, B. (2024). ¿Cuál es la función de Zoho Show? Recuperado de: <https://www.byronvargas.com/web/cual-es-la-funcion-de-zoho-show/>.
- Vega, M. J. (2014). Universidad Autonoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e12.html#refe1>.
- Vidal, S. (2023). ¿Qué es Canva?. Recuperado de: <https://tecnobits.com/que-es-canva/>.
- Vidal, S. (2024). ¿Qué es y para qué sirve Camtasia? Recuperado de: <https://tecnobits.com/que-es-y-para-que-sirve-camtasia/>.
- Vigotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Vila, C. A. (2011). Boundless Communication: Un proyecto comenius bilateral entre España y Suecia. En M. P. José Hernández Ortega, Experiencias Educativas en las aulas del siglo XXI Inovacion con TIC (pp. 95-98). Madrid, España: Ariel.

Vite, H. R. (2018). Universidad Autonoma del Estado de Hidalgo. Recuperado el 04 de mayo de 2018 de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>.

We are marketing. (2017). ¿Qué es Canva Design y cómo puedes usarlo para tu empresa? Recuperado de: <https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>.

Wiley, D. A. (2000). The Instructional Use of Learning Objects. En Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. (p. 3). California, USA: Agency for instructional technology.

Woehr, D. (2018). Tipos de publicaciones digitales. Recuperado de: [https://techlandia.com/tipos-publicaciones-digitales-lista\\_383012/](https://techlandia.com/tipos-publicaciones-digitales-lista_383012/).

Yukavetsky, G. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao.

## Anexos

### Anexo A

#### Análisis FODA de la Asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera

Tabla 33  
Análisis FODA de la Asignatura

	Fortalezas (F)	Debilidades (D)
<b>Análisis FODA de la asignatura Decisiones Personales. Lengua Extranjera.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Existencia de un programa de estudios y un libro de trabajo específico para la asignatura.</li> <li>-Contar con el sistema en línea Syllabus para el registro de calificaciones y asistencias del alumnado.</li> <li>-Todas las aulas tienen una televisión inteligente y una computadora.</li> <li>-Acceso a dispositivos como PC, Smartphone, tableta por parte de alumnos y docentes.</li> <li>-La institución cuenta con un Sistema de Gestión de Aprendizaje de Moodle denominado Plataforma Garza.</li> <li>-Dominio de contenidos por parte del docente.</li> <li>-Grupos reducidos.</li> <li>-Los alumnos tienen conocimientos de las TIC.</li> <li>-Los alumnos han cursado y aprobado tres cursos de inglés.</li> <li>- Desde el año 2017 los exámenes de la asignatura se administran en un Sistema de Gestión de Aprendizaje.</li> <li>-Se cuenta con el programa de asesor académico.</li> <li>-La institución cuenta con cuatro laboratorios de cómputo y un Centro de Autoaprendizaje de Idiomas.</li> <li>-Capacitación continua de los docentes por parte de la institución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Índice de reprobación en la asignatura (entre el 16 y 32 %).</li> <li>-El 0% de los alumnos ha obtenido calificaciones superiores al mínimo aprobatorio en la evaluación ordinaria con el instrumento de evaluación tipo certificación KET de nivel A2 (Gayosso, 2016).</li> <li>-Al crear un curso en la Plataforma Garza, los contenidos pueden ser eliminados al término del semestre.</li> <li>-Deserción escolar del 10.13% desde el semestre julio-diciembre 2011 hasta el semestre julio diciembre 2016 principalmente por 1) Bajo rendimiento escolar, 2) falta de identificación con el PE y 3) asuntos personales (Flores, 2017).</li> <li>-La matrícula de estudiantes de bachillerato ha incrementado, afectando el uso de los laboratorios.</li> <li>-Baja velocidad de internet por el ancho de banda destinado a todo el campus es de 10 Mbps simétricos proveídos mediante microondas por parte de telecomunicaciones UAEH, divididos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>*2 Mbps simétricos para dirección y uso administrativo (7 equipos de cómputo).</li> <li>*2 Mbps simétricos para para aulas y laboratorios del módulo 1 (8 aulas, 3 laboratorios).</li> <li>*1 Mbps simétrico para acceso inalámbrico en módulo 1.</li> <li>*2 Mbps simétricos para aulas y laboratorios del módulo 2 (10 aulas 3 laboratorios).</li> <li>* 2 Mbps simétricos para aulas del módulo 3 (10 aulas).</li> <li>* 1 Mbps simétrico para acceso inalámbrico en el módulo 3.</li> </ul> </li> </ul>

Tabla 33 (Continuación)  
Análisis FODA de la Asignatura

Oportunidades (O)	Estrategia (FO)	Estrategia (DO)
<p>-Amplia variedad de plataformas y software educativos para la creación de material didáctico.</p> <p>-Al obtener una calificación aprobatoria en un examen tipo certificación KET el alumno podrá ser capaz de pasar una certificación internacional y así ser un mejor candidato para movilidad nacional o internacional además de obtener un mejor perfil profesional.</p>	<p>-Con base en el programa de estudios y el libro de trabajo implementar un diseño instruccional.</p> <p>-El sistema Syllabus propicia la transparencia de las calificaciones.</p> <p>-Las televisiones, computadoras en el aula, los laboratorios de cómputo y el CAI apoyan los conocimientos vistos en la asignatura.</p> <p>-Diseñar un entorno de aprendizaje sobre un SGA.</p> <p>-Implementar estrategias didácticas con la tecnología.</p> <p>-Desarrollar materiales educativos con TIC.</p> <p>-Impartir continuamente asesorías a los alumnos.</p>	<p>-Mejorar el índice de aprobación del examen ordinario y a su vez disminuir el índice de reprobación de la asignatura a través del diseño instruccional implementado.</p> <p>-Implementar una plataforma educativa que integre actividades que puedan realizarse con un acceso reducido a internet.</p> <p>-Elaborar e implementar materiales instruccionales basados en la tecnología como complemento del aprendizaje del estudiante.</p> <p>-Validar la implementación de los materiales.</p>
Amenazas (A)	Estrategia (FA)	Estrategia (DA)
<p>-Avance acelerado de las TIC que pueden propiciar obsolescencia en un corto tiempo del software utilizado para el diseño de los materiales educativos para la asignatura en cuestión.</p> <p>- El material interactivo disponible como audios y ejercicios virtuales que ofrece el libro de trabajo de la asignatura podrían en un periodo corto de tiempo ser obsoletos, debido al rápido desarrollo de la tecnología.</p>	<p>- Implementar el diseño instruccional con base al programa de estudio y libro de trabajo.</p> <p>-Revisión constante de tecnologías dónde están alojados los materiales didácticos afín de actualizarlos.</p>	<p>-Aplicar la metodología de diseño instruccional para diseño y aplicación de una plataforma educativa basada en un SGA, así como de materiales educativos atractivos que motiven el aprendizaje de los alumnos.</p>

*Nota.* La información presentada fue adaptada para incluir un desglose detallado de las categorías del análisis FODA. Elaboración propia.

## **Anexo B**

### **Proyecto de Evaluación del Examen Ordinario**

Durante el semestre julio-diciembre 2017 se implementó un proyecto de intervención educativa en donde todos los alumnos de la Escuela Superior de Tizayuca que cursaban la asignatura de Decisiones Personales. Lengua Extranjera que corresponde al cuarto semestre, de nivel licenciatura presentaron su evaluación de examen ordinario mediante el Sistema de Gestión de Aprendizaje: *Blackboard*. Este examen contenía reactivos tipo certificación Key English Test (KET) debido a que esta es la certificación que avala que se ha alcanzado el nivel A2 en el idioma, mismo que correspondiente a la asignatura en cuestión. Gayosso & Benítez (2017), afirman que la elaboración de reactivos versó sobre objetivos claros y metas que alcanzar; es decir se establecieron niveles de evaluación que permitieran la medición y análisis de resultados mediante las siguientes fases:

- Análisis previos
  - Determinación de los objetivos y alcances
  - Precisar el perfil del candidato para analizar
  - Seleccionar las tareas necesarias de examen
  - Estimar los recursos necesarios para las pruebas
- Diseño
  - Determinación de contenidos
  - Establecer procedimientos de prueba
  - Redactar instrucciones y pruebas claras
  - Definir criterios de evaluación
- Experimentación
  - Pilotaje de la prueba
  - Administración del examen
- Recapitulación
  - Análisis de pruebas, resultados y fiabilidad de resultados
  - Retroalimentación

Al concluir el curso Decisiones Personales. Lengua Extranjera, los alumnos deben contar con un nivel de dominio correspondiente al nivel A2. Una evaluación que determina si se ha alcanzado este nivel es el reconocido internacionalmente KET de Cambridge, donde se mide a través de una escala de puntaje específico en qué nivel se ubica el candidato de acuerdo con el Marco Común Europeo de referencia para las Lenguas (MCERL), como se puede apreciar en la Figura 63, el candidato que obtiene de 120 a 139 puntos ha alcanzado el nivel A2.

170-160	Pass with Distinction	B2
159-153	Pass with Merit	B1
152-140	Pass	B1
139-120	Level A2	A2
119-100	Level A1	A1

Figura 63. Escala de Cambridge

*Nota.* La Escala de Cambridge muestra los niveles de puntuación según el Marco Común Europeo de referencia para determinar el nivel que han alcanzado los candidatos que presentan exámenes Cambridge, como el Key English Test (KET). Adaptado de Cambridge (2019).

Los reactivos necesarios para esta evaluación fueron obtenidos mediante el análisis de los exámenes equivalentes desarrollados en la universidad Cambridge y se incorporaron diferentes habilidades del conocimiento, pero fueron desarrollados por el cuerpo colegiado de la Academia de Lengua Extranjeras de docentes de la ESTi, en la Figura 64, se puede observar el ejemplo de uno de ellos.

**Elaboración de reactivos (EJEMPLO)**

Tema	Verb to be
Semestre	I-II
Vocabulario	Classroom English
Examen	1er parcial

**Base del reactivo**

I'm David López. \_\_\_\_\_ on your class list. Mr. Smith? Yes, \_\_\_\_\_ Sit down, David.

**Opciones de respuesta**

A) Are you - I am  
 B) Am - You are  
 C) Do I - You are

**Respuesta correcta:**

B

Fecha de elaboración	1/08/2017
Nombre del elaborador	Fernando Gomez Lasi
Fecha de revisión	DD/MM/AAAA
Nombre del revisor	

Figura 64. Ejemplo de reactivo

*Nota.* Ejemplo de reactivo utilizado en la evaluación del examen ordinario tipo certificación KET, desarrollado por el cuerpo colegiado de la Academia de Lengua Extranjeras de la Escuela Superior de Tizayuca.

## Resultados obtenidos

Después de la aplicación de los reactivos al grupo de Ingeniería en Tecnologías de Automatización se obtuvieron los siguientes resultados por puntaje:

- Puntaje mínimo obtenido **52.875 pts.**
- Puntaje promedio **79.9625 pts.**
- Puntaje máximo **103.4375 pts.**

De los 5 alumnos pertenecientes al grupo de ITA, que aplicaron dicho examen se obtuvo que 2 alumnos consiguieron puntajes correspondientes al nivel A1, y los 3 restantes se ubicaron con puntajes sensiblemente inferiores al nivel A1, siendo insuficiente para ser tabulado.

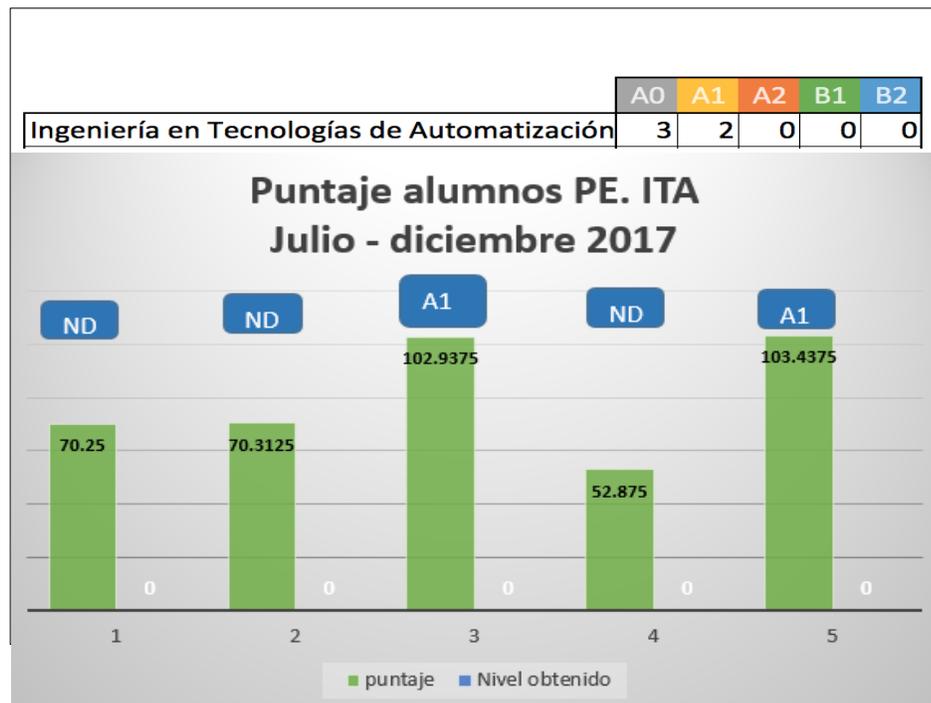


Figura 65. Resultados por alumno del P.E. de 4to Semestre de ITA

*Nota.* Estos resultados se obtuvieron antes de aplicar la presente estrategia didáctica. Elaboración propia.

## **Anexo C**

### **Comparación de resultados de sobre el impacto de la estrategia en el rendimiento académico, (Interrogantes de la problemática).**

¿Con un ambiente de aprendizaje apoyado en las TIC como estrategias didácticas se podrá mejorar el índice de aprobación del curso Decisiones Personales Lengua Extranjera? y, en consecuencia, ¿los alumnos lograrán aprobar la evaluación tipo certificación KET de nivel A2?

A continuación, se muestran los resultados de los promedios de los exámenes ordinarios con estructura de un examen Cambridge KET, así como los promedios finales de los grupos; uno donde no se aplicó la estrategia: *Semestre enero-junio 2017* y otro del grupo experimental del proyecto: *Semestre enero-junio 2018* que valida que esta estrategia didáctica incide de una manera positiva en el rendimiento de los estudiantes, tras el análisis de los resultados de los mismos.

Se demuestra que se obtuvo una mejora substancial en el desarrollo de las habilidades del idioma, ya que los resultados con el grupo experimental muestran un progreso importante en su rendimiento individual y grupal, con respecto a aquellos estudiantes que no fueron partícipes de la estrategia, optimizando sensiblemente el rendimiento académico y el índice de aprobación del curso.

Como se puede observar en la Figura 66, durante el *Semestre enero-junio 2017* se tenía un registro de cinco alumnos en el grupo, lo cuales obtuvieron una calificación en el examen ordinario mínima de 3.5 y una máxima de 7, siendo esta calificación la única aprobatoria del grupo y se obtuvo un promedio grupal de 5.36.

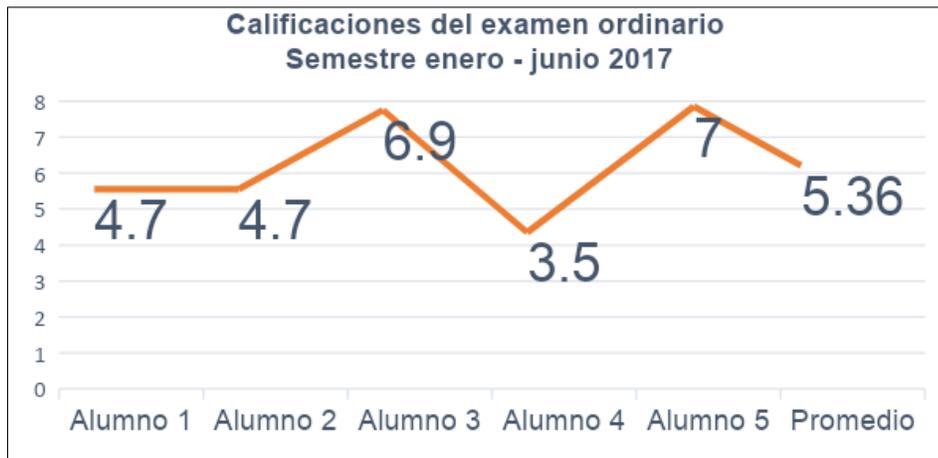


Figura 66. Calificaciones del examen ordinario enero - junio 2017

Nota. Elaboración propia.

La Figura 67, muestra los resultados finales de ciclo de cada uno de los alumnos del *Semestre enero-junio 2017*, con una calificación mínima de 5 y una máxima de 9 dando un promedio grupal final de 7.4.

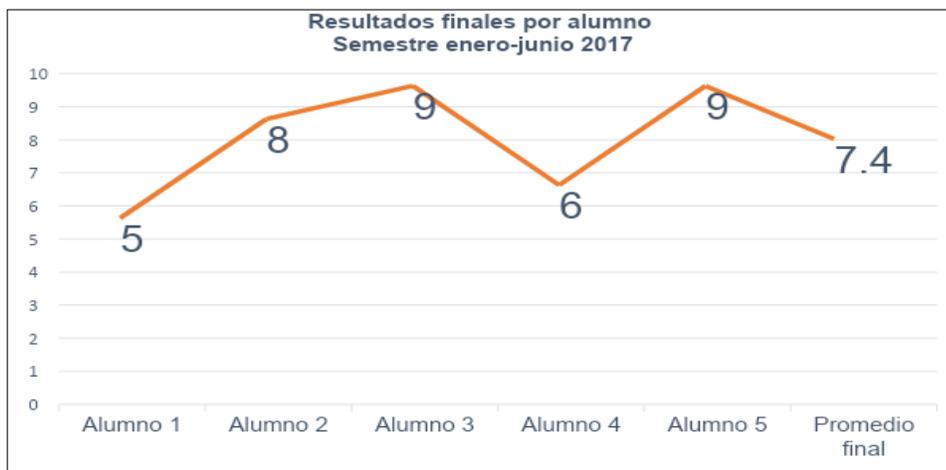


Figura 67. Resultados finales por alumno enero - junio 2017

Nota. Elaboración propia.

Por otro lado, la Figura 68, demuestra que con el grupo experimental del proyecto; Semestre enero-junio 2018, se tenía un registro de 11 alumnos que obtuvieron una calificación mínima en el examen ordinario de 6.04 y una máxima de 8.4, con cinco

alumnos aprobados con promedios de 7.45, 7.74, 7.45, 8.4 y 8.02 respectivamente y se obtuvo un promedio grupal de 7.13.



Figura 68. Calificaciones del examen ordinario enero - junio 2018

Nota. Elaboración propia.

La Figura 69, muestra los resultados finales del *Semestre enero-junio 2018*, con una calificación mínima de 6 y una máxima de 9 dando un promedio grupal final de este ciclo de 7.82.

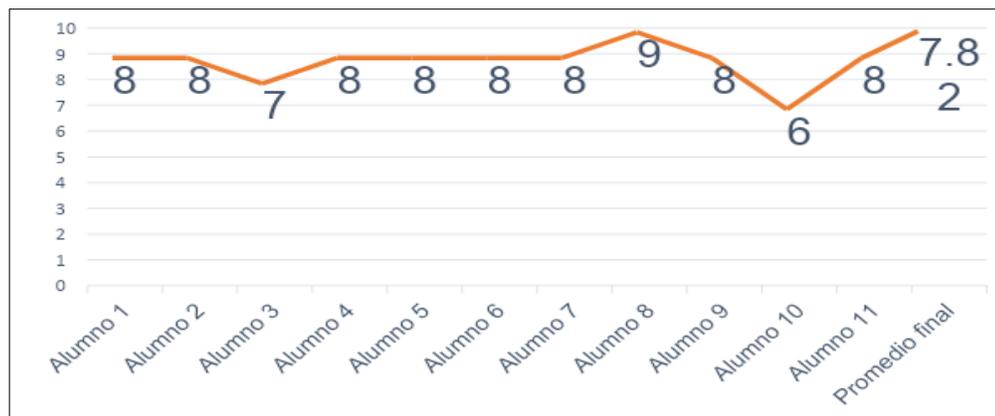


Figura 69. Resultados finales por alumno en el semestre enero - junio 2018

Nota. Elaboración propia.

Analizando ambos resultados, se puede demostrar que, en las calificaciones del examen ordinario, en el *Semestre enero-junio 2018* hubo un aumento de 2.54 puntos respecto a la calificación más baja y un incremento de 1.4 en la calificación más alta. También hubo un incremento de 1.77 en el promedio del grupo con respecto al *Semestre enero-junio 2017*.

Cabe destacar que en el *Semestre enero-junio 2018*, el 45% del grupo obtuvo calificaciones aprobatorias, en el examen ordinario, mientras que en el *Semestre enero-junio 2017* el 20%, esto dio como resultado un incremento de 25% en la aprobación del examen ordinario en el grupo experimental.

Ahora bien, estos resultados contribuyeron directamente a subir el índice de aprobación de la asignatura de 60% en el *Semestre enero-junio 2017* al 91% en el *Semestre enero-junio 2018*, como se puede observar en la Figura 70, incrementando 31% el índice de aprobación y a bajar el índice de reprobación de la asignatura del 40% por ciento en el *Semestre enero junio 2017* a solamente el 9% en el *Semestre enero-junio 2018*.

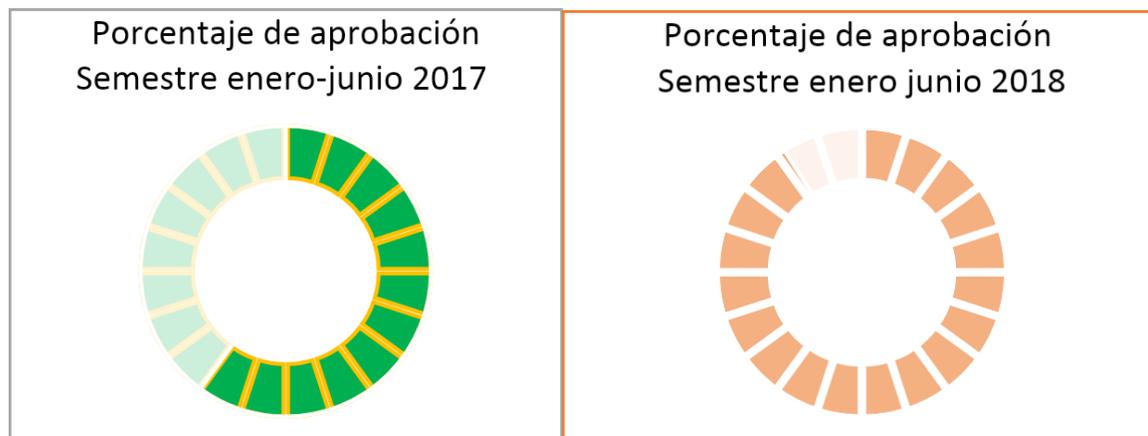


Figura 70. Comparación de porcentajes de aprobación

*Nota.* Elaboración propia.

## Anexo D

### Caso de éxito: Desempeño destacado en la certificación KET

La Figura 71, muestra el desempeño de una alumna, Anabel Navarrete Lecona, dentro del grupo experimental. Al finalizar el semestre, Anabel se sometió al examen de Certificación KET (Key English Test) de Cambridge para evaluar su nivel de inglés.

A pesar de haber alcanzado el nivel A2, obtuvo un puntaje de 142 puntos, lo cual le otorgo el reconocimiento de *Pass with Distinción*. Este resultado indica que Anabel posee un nivel B1 en inglés, lo cual constituye un caso de éxito adicional dentro del proyecto presentado.



Figura 71. Evidencia de Certificado Cambridge KET A2

*Nota.* Certificado oficial emitido por Cambridge que acredita el nivel B1 de inglés alcanzado por la alumna tras la implementación de la estrategia didáctica.