



Maestría en

EDUCACIÓN

☒ CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación
mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.**

AUTOR: Lda. Carmen Hortensia Sánchez

Burneo

TUTOR: Msc. Xavier Iván Palacios

Pacheco

**Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los
estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación**

Quito, diciembre 2021

**Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los
estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación**

Por: Carmen Hortensia Sánchez Burneo

Diciembre 2021

Aprobado: Xavier I. Palacios P. Tutor

Jorge, H, Baeza, R, presidente del Tribunal

Esteban, J, Manzano, R, Miembro del Tribunal

Aceptado: 14,12,2021

Xavier I. Palacios P.

Aceptado : 14, 12, 2021

Esteban, J, Manzano, R.

Aceptado: 14,12,2021

Jorge, H, Baeza, R.

14, diciembre, 2021

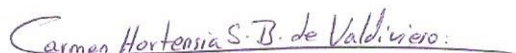
Jorge, H, Baeza, R.

Presidente del Tribunal

Universidad Internacional del Ecuador

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, Carmen Hortensia Sánchez Burneo, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación denominado **Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



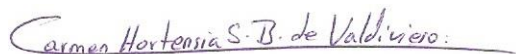
Carmen Hortensia Sánchez Burneo

Correo electrónico: carmenhsanchez@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Carmen Hortensia Sánchez Burneo, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, diciembre de 2021



Carmen Hortensia Sánchez Burneo

Correo electrónico: carmenhsanchez@gmail.com

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación sobre todo a mi Dios, quien me ha dado todos los dones necesarios para poder completar esta etapa de mi vida, Él me ha dado la inteligencia necesaria para completar esta fase, perseverancia para no desfallecer en los momentos más difíciles, y fortaleza para continuar a pesar de las adversidades, a la Santísima Virgen que guía mis pasos para estar cada vez más cerca de Dios, a mis hijos que son el motor que impulsa mi vida y son mi razón de vivir, a mi esposo Ramón quien me ha apoyado con su paciencia durante todo este tiempo, a mi papito que aunque no está físicamente conmigo ahora, es quién me enseñó a ser fuerte y luchar contra las adversidades que se me presenten en la vida, a mi mamita que siente tanto orgullo con cada uno de mis pequeños logros, a mis queridos hermanos, a mis compañeros y amigos de la UIDE y a mi amado Nikolas que me ha hecho sentir nuevamente lo que es el verdadero amor.

Agradecimiento

Esta tesis ha requerido mucha dedicación y tiempo de mi parte, pero no hubiera sido posible sin el apoyo de todos quienes me han acompañado en este recorrido con su apoyo constante y han tenido fe en mi capacidad.

Agradezco primeramente a Dios quien es mi Todo y a la Virgencita que es mi modelo por seguir.

A mis hijos quienes siempre han tenido fe en mí y me dan su apoyo moral para continuar con mis estudios a pesar de las dificultades.

A mi esposo Ramón, a quien le agradezco las incontables veces que me ha brindado su apoyo en todos los estudios que he hecho a lo largo de mi vida y por la paciencia que me ha tenido al dejarlo noches enteras solo por trabajar en mis tareas o en mi tesis.

A mi tía Marcela Burneo quien siempre me ha impulsado a continuar con mis estudios y me ha empujado a no desfallecer.

A mi director de tesis, Xavier Palacios que a pesar de todas sus ocupaciones se ha dado tiempo para ayudarme y darme luces para poder hacer este trabajo lo mejor posible.

A todos y cada uno de los docentes de la UIDE que nos han sabido iluminar con su conocimiento.

Y, por último, pero no por ello menos importante a mi querida institución, la UIDE quien con la beca que me otorgó me ha permitido alcanzar esta nueva meta, a mis compañeros y amigos de trabajo, quienes me han impulsado siempre a mejorar profesionalmente.

Resumen Ejecutivo

Aprender inglés demanda compromiso, por tanto, los docentes deben prepararse para utilizar diferentes metodologías para crear interés en sus estudiantes.

En este proyecto se pretende conocer la necesidad de incursionar en nuevas estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje que permitan crear un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación.

Con la conciencia de que la educación tradicional no es la ideal y tomando en cuenta que los estudiantes están cada día más aferrados a la tecnología, los docentes deben crear propuestas educativas que mejoren la enseñanza. Una de estas es la ludificación y con ella, la creación de entornos virtuales de aprendizaje que permitan un aprendizaje divertido y significativo. Por tanto, este trabajo consigue crear un EVA que reúne videos, juegos, paisajes virtuales, Breakouts educativos y lecciones interactivas para motivar a los estudiantes a aprender inglés.

Palabras clave: Entorno Virtual de Aprendizaje, Enseñanza de inglés, Ludificación.

Keywords: Learning Management System, Teaching English, Gamification.

Abstract

Learning English requires commitment; therefore, teachers must be prepared to use different methodologies to create interest.

This project was created to ascertain the need to venture into new teaching-learning methodologies that allow the creation of a Learning Management System for teaching English to first-level students at UIDE - Loja, with the support of gamification.

With the awareness that traditional education is not ideal and considering that students are increasingly attached to technology, teachers must create educational proposals to improve teaching.

One of these is gamification and with it, the creation of Learning Management Systems that allow fun and meaningful learning.

Therefore, this work manages to create an LMS that brings together videos, games, virtual landscapes, Breakouts EDU, and interactive lessons to motivate students to learn English.

Tabla de contenido

Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación	ii
Autoría del Trabajo de Titulación.....	iii
Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Resumen Ejecutivo	vii
Palabras clave:	vii
Keywords:	vii
Abstract	viii
Lista de Tablas	xiii
Lista de Figuras	xiv
Capítulo 1: Introducción	1
Generalidades.....	2
<i>Título</i>	2
<i>Líneas y Sub-líneas de Investigación</i>	2
Problema de Investigación	3
<i>Situación Identificada</i>	3
<i>Situación deseada</i>	5
Justificación	6
Preguntas.....	8

Objetivos	8
<i>General</i>	8
<i>Específicos</i>	9
Capítulo 2: Marco Metodológico	10
Capítulo 3: Marco Teórico	12
Entornos Virtuales de Aprendizaje	12
Metodologías Modernas de Enseñanza Aprendizaje	13
<i>Clase Invertida</i>	13
<i>Aprendizaje Basado en Proyectos</i>	14
<i>Aprendizaje Colaborativo</i>	14
<i>Aprendizaje basado en problemas</i>	15
<i>Aprendizaje Basado en el Pensamiento</i>	15
<i>Aprendizaje Basado en Competencias</i>	16
Ludificación	16
Definición	16
Motivación	19
Constructivismo En La Educación	22
Marco Común Europeo de Referencia (CEFR)	23
<i>Usuario Proficiente</i>	24
<i>Usuario Independiente</i>	24
<i>Usuario Básico</i>	25
Enseñanza de idiomas	25
Destrezas del Idioma Inglés	27

<i>Speaking: Expresión Oral (hablar)</i>	28
<i>Writing: Expresión Escrita (escribir)</i>	28
<i>Listening: Comprensión Oral (escuchar)</i>	29
<i>Reading: comprensión escrita (leer)</i>	29
Metodología PACIE.....	30
<i>Fase Presencia</i>	31
<i>Fase Alcance</i>	32
<i>Fase Capacitación</i>	33
<i>Fase Interacción</i>	34
<i>Fase E-learning</i>	35
Estructura de un EVA bajo la metodología PACIE.....	36
<i>Bloque PACIE o Bloque 0</i>	36
<i>Bloque Académico</i>	37
<i>Bloque de Cierre</i>	37
Capítulo 4: Propuesta Operativa	38
Estructurar Un EVA De Acuerdo Con El Modelo PACIE	38
<i>Bloque 0 o PACIE</i>	39
<i>Bloque Académico</i>	39
<i>Bloque de Cierre</i>	39
Recursos y Actividades.....	46
<i>Semana 1</i>	46
<i>Semana 2</i>	47
<i>Semana 3</i>	50
<i>Semana 4</i>	53

<i>Semana 5</i>	56
<i>Semana 6</i>	57
<i>Semana 7</i>	59
<i>Semana 8</i>	60
<i>Semana 9</i>	63
<i>Semana 10</i>	64
<i>Semana 11</i>	64
<i>Semana 12</i>	66
<i>Semana 13</i>	68
<i>Semana 14</i>	69
<i>Semana 15</i>	70
<i>Semana 16</i>	72
Resultados	72
Capítulo 5: Discusión, Conclusiones y Recomendaciones	75
Referencias.....	80
Anexos	85
<i>Anexo 1</i>	85
<i>Anexo 2</i>	96
<i>Anexo 3</i>	101

Lista de Tablas

Tabla 1

Estructura de un EVA.....	41
---------------------------	----

Lista de Figuras

Figura 1

Paisaje virtual educativo en Thinglink.com.....42

Figura 2

Video explicativo e interactivo del uso del verbo ser y estar (verb to be).....42

Figura 3

Ejemplo de foro realizado en LinoIt.....43

Figura 4

Breakout Educativo.44

Figura 5

Prueba en Kahoot sobre las profesiones y ocupaciones.....45

Figura 6

Encuesta para mejorar la gestión académica.....45

Figura 7

Video interactivo en H5P para aprender saludos.....46

Figura 8

Actividad interactiva del paisaje virtual.....51

Figura 9

Foro para practicar escritura y el vocabulario adquirido.....55

Figura 10

Tarea dentro de un Breakout educativo.....57

Capítulo 1: Introducción

Los docentes de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) Loja se han visto en la disyuntiva de cómo manejar la desmotivación que han presentado los estudiantes de inglés al recibir clases en línea a partir del inicio de la pandemia del Coronavirus (COVID19), motivo por el cual se plantea la idea de crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con la finalidad de enseñar el idioma inglés a los estudiantes del primer nivel haciendo uso de la ludificación ya que esta según Gartner (2012) sirve para ampliar las habilidades de una persona, modificar conductas y favorecer la innovación.

Desde que se iniciaron las clases en línea la mayor parte de docentes de inglés continuaron impartiendo sus asignaturas usando la metodología tradicional sin tomar en cuenta que al estar trabajando en línea deberían buscar nuevas técnicas que consigan que los estudiantes se interesen por la materia.

Estudiar a través de Internet hace que la información se pueda obtener sin mayor esfuerzo; esta facilidad, unida al hecho de que los estudiantes están la mayor parte del tiempo conectados a sus dispositivos, produce en los ellos desmotivación, ya que piensan que no necesitan estudiar, pues todo lo pueden conseguir de esta manera, mas esto no sucede en la materia de inglés ya que la adquisición de un nuevo idioma implica la adopción de varias destrezas y por tanto una guía que facilite este aprendizaje.

Lazarinis F. et al (2018) aseguran que alrededor del mundo se han motivado muchas iniciativas para que tanto docentes como estudiantes mejoren sus habilidades de sistematización, combinando enfoques pedagógicos con tecnologías que podrían permitir que los estudiantes obtengan otras habilidades y de esa manera adquirir conocimientos significativos, que sean de su interés.

Para poder desarrollar las habilidades y destrezas necesarias, se debe conocer acerca de los cambios que motivan esta necesidad de incursionar en nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, que incentiven a los estudiantes a aprender inglés, e investigando, cómo la ludificación es la mejor alternativa de enseñanza aprendizaje y cómo crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para abarcar los contenidos adecuados de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia (CEFR) y a los objetivos planteados.

Generalidades

Título

Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación.

Líneas y Sub-líneas de Investigación

Entre agosto del año 2019 y enero del 2020 la Dirección General de Investigación y Posgrados de la UIDE con la finalidad de aportar con investigación que sea de impacto y con calidad de acuerdo con las necesidades de las unidades académicas, definió las líneas de investigación que regirán desde el año 2020 al año 2025.

Entre las seis líneas y veinte sub - líneas de investigación definidas se encuentra la línea de investigación en la que se enmarca esta propuesta.

Línea: Educación y cultura, la misma que busca “estudiar la educación desde la perspectiva social y cultural, revisar lo que sucede en el contexto local y mundial para apoyar en la búsqueda de soluciones enmarcadas en la educación, el empleo y la ciudadanía.”. (UIDE, 2020, pág. 20)

Sub - línea: Innovación educativa, empleo y ciudadanía: en donde se encontraría enmarcado este trabajo de investigación propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la

enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación.

Director: Msc. Xavier Palacios Pacheco

Fecha de inicio: febrero 2021

Fecha de finalización: octubre 2021

Organización impactada: Universidad Internacional del Ecuador extensión Loja

Autorización uso de datos: Mgs. Mariia Syzko, directora del Departamento de Idiomas
UIDE Loja

Problema de Investigación

Situación Identificada

De acuerdo con los informes presentados a la dirección del Departamento de Idiomas por los docentes de inglés de la UIDE Loja, a finales del periodo marzo – julio 2020, se observa que existe falta de motivación de los estudiantes al momento de adaptarse a la educación en línea.

Los estudiantes en la UIDE Loja han trabajado en base a la educación tradicional, que desea el constante mejoramiento de la sociedad en donde el ser humano desarrolle todas sus potencialidades. Si deseamos el cumplimiento de esta teoría, debemos apoyarnos en la tecnología, ya que vivimos en un tiempo donde la computación es primordial y el uso de esta debería ser el principal aliado de la enseñanza.

No solo se debe incorporar el aprendizaje del uso de las computadoras con sus programas básicos, sino también incorporar el uso de las computadoras para impartir conocimientos, es decir, enseñar a través de ellas en entornos digitales, en donde, tanto las técnicas de aprendizaje como la tecnología, constituyen el modelo de educación que permite la interactividad en cualquier lugar; a esto es a lo que se le denomina enseñanza en línea.

La tecnología ha ido evolucionando de manera vertiginosa en los últimos años pero lamentablemente la educación se ha quedado estancada en la metodología clásica de la enseñanza donde el docente imparte los conocimientos a los estudiantes, quienes simplemente asumen su palabra como la única verdad y la adquieren como propia; a pesar de que esta ha sido la metodología utilizada por muchísimas generaciones, tiene sus grandes limitaciones, las cuales llegan por su puesto en la mayoría de los casos hasta los límites del conocimiento del docente, y solamente en casos excepcionales el estudiante investigará, para completar los vacíos que han quedado y poder satisfacer sus inquietudes.

La adquisición de conocimientos resalta entonces, una búsqueda y adaptación de lo viejo a lo nuevo, observar experiencias exitosas tanto localmente como de otros países para redimensionarlas y adaptarlas a las necesidades específicas, con la finalidad de lograr su aprovechamiento efectivo; así se propicia el desarrollo de un sistema educativo exitoso, proporcionando a los ciudadanos, sin discriminación de condiciones, oportunidad de acceder a la educación, hasta lograr los estándares pertinentes.

En el proceso comunicativo virtual se hace especial énfasis en el uso y aprovechamiento eficaz de las nuevas tecnologías de información y comunicación, éstas gracias a la masificación, se encuentran a disposición de grandes contingentes poblacionales, ya no es solo para una élite, ahora se dispone de conexiones a internet abiertas en campus universitarios, en instituciones educativas públicas y privadas, en espacios de libre tránsito, en zonas urbanas, rurales, comerciales, y por supuesto en el hogar, que permiten el acceso al uso de estas redes.

Nos encontramos con paradigmas educativos, donde el aprendizaje considera las posibilidades y condiciones reales del estudiante, realizando un proceso transformador, que parte

de una información útil para la construcción del saber, y que responde a las condiciones y necesidades reales de su propio desarrollo.

En la actualidad, la educación requiere un soporte creativo para llegar a los estudiantes, tomando en cuenta que éstos tienen múltiples necesidades, entre ellas tiempo limitado.

La enseñanza por medio del internet es un tipo de formación que permite llegar a los estudiantes de forma creativa, adaptada a sus necesidades, asegurando el aprendizaje de quien se capacita por esta vía.

Este tipo de formación mezcla técnicas de aprendizaje tradicionales con la nueva tecnología, rescatando lo mejor de la formación presencial y apoyándose en medios tecnológicos. La enseñanza en línea puede ser tanto síncrona (en donde los estudiantes deben estar presentes al mismo tiempo) y asíncrona (en donde las actividades están disponibles para que los usuarios accedan bajo su demanda de tiempo). Estas actividades deben ser usadas en función de las necesidades de la clase y según la planificación realizada.

Situación deseada

Para alcanzar éxito en la educación se hace necesario que las aulas virtuales sean creadas cuidadosamente, dándoles presencia institucional, convirtiendo la información textual y lineal en hipermedia y multimedia. Por otro lado, se debe priorizar el aspecto pedagógico, el cual es muy importante para alcanzar los objetivos planteados. El personal docente debe mantenerse en continua capacitación, tanto en la parte pedagógica como en temas de tecnología y en estrategias de comunicación y motivación, que incentiven una interacción docente estudiante, con calidez humana, para lograr la participación abierta y permanente de todos los participantes, orientándolos de esta manera al constructivismo en las aulas.

Las tecnologías de la información y de la comunicación, son un recurso en donde no se reemplaza al tutor sino más bien se lo convierte en el facilitador de la educación, con la finalidad de formar ciudadanos listos para los desafíos del presente y del futuro.

El aprendizaje en línea puede ser aplicado a diferentes niveles de educandos, de allí la necesidad de usar estrategias motivadoras según estos niveles, es decir se puede usar recursos como videos, paisajes virtuales, Breakouts educativos (juegos de escape educativos), audios, juegos, etc., con la finalidad de permitir al educando llegar al conocimiento deseado, ya que es compromiso del tutor motivar a los estudiantes a través de las herramientas y técnicas usadas en el aula.

Por todo lo anteriormente expuesto, se pretende crear una propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación.

Como instrumento de recolección de datos se utilizarán los oficios de los docentes de inglés de dicha institución, quienes, en reportes presentados a la dirección del departamento de idiomas, han informado que desde el inicio de la pandemia del COVID19 han observado problemas con la motivación de los estudiantes, ya sea por falta de interés de estos en aprender una segunda lengua o por la dificultad para adaptarse a la nueva metodología de enseñanza.

Justificación

La educación universitaria se ha mantenido a través de los años bajo el enfoque tradicional, es decir, mayormente se ha realizado a través de seminarios y clases magistrales que siguen la programación básica de una asignatura, en donde el maestro es quién comparte su conocimiento con el alumno, el que a su vez debe absorber el conocimiento entregado y lo hace suyo. Regularmente el método de evaluación de este tipo de enseñanza se ha realizado por

medio de un examen escrito, el cual tiende a enfrascarse más en los errores de los estudiantes que en los conocimientos adquiridos; en esta metodología, el docente es quién dispone de estos conocimientos, los organiza y con ellos planifica los contenidos de la materia para transmitirlos a los estudiantes. Sin embargo, esta situación está cambiando en las aulas universitarias, ya que los docentes buscan constantemente nuevas metodologías que centren el aprendizaje en el estudiante, como podría ser el caso de la ludificación.

Según Fernández Arias (2020) “queda demostrado el potencial de la ludificación como herramienta para que cualquier sujeto adquiera y desarrolle competencias sociales necesarias y demandadas en la sociedad actual.” (p. 404)

Usando este tipo de enseñanza aprendizaje, el alumno pasa de ser solamente un observador a ser el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y el docente a ser el moderador de este proceso.

Según Gómez-Galán J. et al. (2019) los cambios que ha experimentado la universidad en cuanto al concepto de ciencia y conocimiento se pueden describir como un “dialogar constante con la sociedad actual modificada en su metodología y estructura de organización”. Estos cambios deben motivar la necesidad de incursionar en nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje e incentivar a los estudiantes de la UIDE Loja a aprender de manera significativa el inglés. Según el mismo autor, no es posible que a principios de la segunda década del siglo XXI, se pueda trabajar bajo la idea de que el conocimiento científico es de propiedad del docente y sólo él tiene la autoridad de difundirlo, cuando la vida cotidiana muestra que el acceso al conocimiento/información se encuentra al alcance de cualquier persona en la red y por tanto los estudiantes tienen acceso a toda la información que necesiten, mas, esta forma de aprender no siempre es la más conveniente ya que el estudiante debe saber discernir entre lo que está correcto

o no, y para ello necesita una guía que le permita llegar al conocimiento verdadero de la mejor manera. Este exceso de información hace que los estudiantes cada vez muestren menor interés en un aprendizaje tradicionalista.

Estas metodologías deben tener un enfoque educativo de aprender a aprender basado en el constructivismo, de forma que con un trabajo autónomo los estudiantes se puedan desarrollar en forma individual y personalizada, para adquirir las habilidades de investigación, la auto motivación y el uso tanto de redes sociales como de plataformas digitales.

Por tanto, se propone crear un EVA, guiado por el docente, que sirva para medir los conocimientos de los alumnos, incentivando en los educandos la iniciativa, la curiosidad, la inteligencia, el trabajo colaborativo, la creatividad y la resolución de problemas.

Preguntas

¿Por qué se debe incursionar en nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje que incentiven a los estudiantes de la UIDE Loja a aprender inglés?

¿Es mayor la motivación de los estudiantes en clases virtuales con el uso de software interactivo o con la enseñanza tradicional?

¿Cuáles objetos virtuales se pueden crear para incluir en un EVA en el cual la ludificación sea la mejor alternativa de enseñanza aprendizaje para motivar a los alumnos de la UIDE Loja a aprender inglés?

Objetivos

General

Proponer nuevas estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje que permitan crear una propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación.

Específicos

Desarrollar una propuesta de recursos didácticos basados en la ludificación para ser usados como una estrategia válida para conseguir motivación en los estudiantes.

Analizar como la motivación de los estudiantes mejora con el uso de software interactivo con relación a la enseñanza tradicional.

Analizar los datos entregados por los docentes que ayuden a identificar los problemas de aprendizaje del idioma en los entornos virtuales de aprendizaje.

Capítulo 2: Marco Metodológico

A través del tiempo se han realizado varias investigaciones de tipo cualitativo, es decir que no incorporan resultados de tipo numérico y que presentan ciertas ventajas como son: la versatilidad que permite la recolección de datos en el caso de estudios de tipo social y la comunicación con los sujetos que son el objeto de estudio. Es por esto, que esta propuesta se enmarca en el modelo cualitativo, centrando su estudio en el contexto educativo de la enseñanza del idioma inglés y vinculado con la tecnología, todo esto dentro del paradigma de la innovación educativa, empleo y ciudadanía que se halla enmarcado en la línea de investigación de educación y cultura, con la finalidad de reconocer la importancia del uso de nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje que incentiven a los estudiantes de la UIDE Loja a aprender inglés.

Para poder alcanzar el objetivo de proponer nuevas estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje que permitan crear una propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación, primeramente se solicita a la dirección del departamento de idiomas autorización para usar los informes entregados por los docentes al finalizar el semestre marzo – julio 2020 y con ellos confirmar la necesidad de crear un EVA para motivar a los estudiantes a aprender el idioma inglés.

Una vez conocida la necesidad anteriormente descrita se procede a realizar tanto con los docentes, como con los estudiantes, lluvias de ideas que ejemplifiquen mejor la necesidad de la creación de actividades lúdicas que permitan a los estudiantes aprender de forma significativa.

El proceso de investigación de marco teórico se lo desarrolla en base a las preguntas que se encuentran en el transcurso de la investigación como son el por qué se debe incursionar en nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, o si es mejor la motivación de los estudiantes en

clases virtuales con el uso de software interactivo o con la enseñanza tradicional y cuáles son los objetos virtuales que se pueden crear para incluir en un EVA en el cual la ludificación sea la mejor alternativa de enseñanza aprendizaje para motivar a los estudiantes.

Capítulo 3: Marco Teórico

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) cuyas siglas en inglés son (LMS) Learning Management System son sistemas de gestión y administración del conocimiento usados en enseñanza aprendizaje, que sirven para organizar diversos contenidos y recursos de aprendizaje de manera interactiva, haciendo un seguimiento al estudiante por medio de evaluaciones, auto evaluaciones y trabajos colaborativos.

Los EVA sirven para garantizar la solidez y estabilidad de los procesos de gestión del aprendizaje y potencializar la organización y la creatividad para el adecuado desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje, todo ello, por medio de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica con la posibilidad de incorporar actividades que permitan integrar de forma coordinada diversas metodologías.

Entre los mayores problemas que se presentan al hacer uso de los EVA, se encuentran: el elevado costo de los servicios de internet, las interrupciones en el suministro eléctrico, las averías en los servidores y la lentitud de transmisión de la información.

Se trata de combinar actividades, recursos, interactividad y el apoyo del docente para estructurar el aprendizaje.

Estos entornos permiten el acceso por medio de navegadores que están generalmente protegidos por contraseñas, usan servicios de web 1.0 y 2.0, poseen una interfaz gráfica que integra de forma estructurada los diferentes módulos para gestionar la administración académica que organiza los cursos, calendario académico, los diversos materiales digitales, la gestión de las actividades, seguimiento estudiantil y evaluación. Tienen la característica de

adaptabilidad a las necesidades del usuario sea este el docente, el estudiante o los administradores, permitiendo la comunicación entre ellos.

Las principales características de un EVA son: interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización y se debe tener en cuenta que deben tener de preferencia, un tipo de licencia de código abierto o gratuito, con una arquitectura que permita su uso en múltiples idiomas y que sea compatible con el sistema de la institución.

Además, pedagógicamente deben tener herramientas que posibiliten la realización de trabajos de administración y gestión académica, que sean fáciles de implementar y que permitan una buena comunicación entre usuarios, que posibiliten la creación de funciones interactivas que permitan el trabajo colaborativo y que además posibiliten la evaluación y seguimiento de los estudiantes.

Metodologías Modernas de Enseñanza Aprendizaje

Clase Invertida

Es un enfoque educativo en el que se cambian los componentes convencionales de la lección impartida por el educador: los estudiantes estudian los materiales previamente asignados por el docente en casa, los mismos que después, se trabajan en el aula.

“El término clase invertida proviene de la idea de cambiar tarea por trabajo en clase, proporciona a los estudiantes en clase apoyo para completar el trabajo y brinda más tiempo para actividades prácticas y consultas de contenido y análisis.” Schmidt, S. M., P., & Ralph, D. L. (2016)

El objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en la clase y satisfacer las necesidades especiales de cada alumno, y se puede desarrollar tanto en proyectos cooperativos como en tareas individuales. Según Fulton (2012) la clase invertida hace que los estudiantes sean

responsables de su propio aprendizaje, y el trabajo del docente sigue siendo importante ya que es quien debe realizar la planificación de las clases y la organización del curso que se va a impartir, para lograr esto se hará uso de los paisajes educativos y diversas técnicas y metodologías de aprendizaje virtual.

Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos propone a los estudiantes un problema que debe ser solucionado por medio de trabajos grupales o independientes, con los cuales los estudiantes aprenden a medida que investigan cómo solucionar los problemas.

Con la aplicación de esta estrategia, una vez que han identificado el mercado, establecen la idea de la creación de un producto, investigando sobre el tema y crean la planificación del proyecto para la elaboración del producto final. Rodríguez-Sandoval, E. (2010)

En este tipo de educación la labor de los docentes es crear espacios para el aprendizaje, Rodríguez-Sandoval, E. (2010) haciendo las labores de guía, quien reúne a los estudiantes y repercute positivamente en su aprendizaje, de modo que sean capaces de cumplir las tareas propuestas y consigan sus objetivos, para evaluar los resultados conseguidos.

Aprendizaje Colaborativo

Lo más característico del este tipo de aprendizaje es que se organiza en base grupos de entre tres y seis estudiantes, y cada cual debe cumplir su propio rol, para cumplir la meta es necesario conformar grupos y trabajar mancomunadamente con la finalidad de cumplir un fin común, a su vez el estudiante procura conseguir sus objetivos sin depender de sus compañeros. La definición de los roles es asumida por los estudiantes y por ello se denomina trabajo colaborativo.

Desde el punto de vista pedagógico, las TIC son útiles para el proceso de aprendizaje colaborativo ya que posibilitan el acceso a los contenidos, el seguimiento de los participantes, la comunicación y el trabajo grupal creando espacios para la propia evaluación y la de sus pares académicos. Pacheco, A. Q. (2013)

Aprendizaje basado en problemas

En el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el estudiante cultiva su conocimiento a través del análisis de problemas en grupos de discusión, mejorando con ello la comprensión del tema y el recuerdo de la información recientemente adquirida.

Los puntos focales del uso de esta técnica son: motivar los valores de respeto e imaginación, mejorar las habilidades de comprensión, el aumento de la motivación y facilitar el intercambio de información en situaciones desafiantes.

El rol del docente será dirigir a los estudiantes en su auto aprendizaje y crear las condiciones para que estos reciban formación continua en los contenidos establecidos para lograr un razonamiento reflexivo.

Es una metodología orientada al usuario y a la generación de soluciones dentro de un marco propuesto, equilibra el impulso a la estandarización y tiene preferencia por la coherencia con la libertad del pensamiento intuitivo y la creatividad.

Permite distinguir con mayor precisión las cuestiones personales de cada alumno y producir en su implicación instructiva, la creación y el avance hacia la realización de los demás.

Los cuatro pasos que se desarrollan en este tipo de metodología son: empatía, definición del problema, idear la solución de este y crear un prototipo.

Aprendizaje Basado en el Pensamiento

Es una metodología de enseñanza aprendizaje basada en el estudiante como el centro del proceso, quien adquiere habilidades de pensamiento y destrezas de aprendizaje y donde el docente es el mediador, quien orienta a sus alumnos a descubrir el conocimiento y desarrollar sus habilidades, trabajando bajo un enfoque conductista, que se basa en la adquisición de conocimientos.

Aprendizaje Basado en Competencias

Esta es una metodología equitativa que sirve para evaluar la comprensión de competencias en los estudiantes, convirtiéndolos en el centro del aprendizaje, ya que tienen la potestad de decidir la forma en que van a desarrollar su conocimiento. La institución no transmite la información, sino que permite a los estudiantes focalizarse en situaciones reales y proponer actividades que desarrollen su propio proceso.

Ludificación

Definición

Según Laamarti, F., Eid, M., & Saddik, A. E. (2014) El hecho de participar en un juego ha sido considerado parte de la sociedad desde la antigüedad de todas las sociedades.”

Para definir lo que es la ludificación usaremos las palabras de Werbach K. Hunter D. (2012) Para quién la ludificación es “la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas.”

Por su parte (Bogost, 2008) dice que “no siempre el juego y el entretenimiento han sido asociados al aprendizaje y por tanto algunos pueden considerar que no son lo suficientemente serios para una enseñanza eficaz.”

Ante esto (Valarezo, 2021) nos dice que “Se entiende que el juego es una actividad natural en el ser humano (adultos y niños) que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda la vida de hombres y mujeres de toda condición y edad.” (p. 239)

Area Moreira & Gros Salvat. (2008) por su parte explicaron que “el sector de los juegos digitales está creciendo cada vez más en todo lo referente a la formación, más allá del mero entretenimiento”; de la misma forma aseveran que el principal problema de los profesores en la actualidad es que no están listos para los cambios de la sociedad moderna, ya que ellos fueron formados para la docencia en el uso de metodologías y materiales que actualmente no pueden utilizar en sus clases, ya que, los cambios en lo que a contenidos y estructura se refieren, han sido mínimos, pero la demanda de un tipo de educación acorde a los avances de la tecnología moderna de parte de los estudiantes es otra.

Para (Yepes, 1993) “El juego es una noción transversal a la metafísica, a la historia de la filosofía, a la antropología filosófica y cultural, a la sociología, a la semiótica y simbólica, y aún a la estética y a la teología...”

El juego no es una acción supeditada, pero tiene temporalidad y espacialidad determinadas por reglas obligatorias, y aceptadas de forma autónoma, y a pesar de que su fin es aceptado de forma voluntaria crea sentimientos encontrados de alegría y preocupación y la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida diaria (Huizinga, 2007)

“La ludificación concentra más esfuerzos en satisfacer las necesidades intrínsecas de los alumnos al proporcionar retroalimentación inmediata, proporcionar control sobre el material e inspirar curiosidad” (Kapp, 2012) si se la relaciona al ámbito educativo se puede desarrollar dentro de la metodología constructivista, en la que los estudiantes aprenden haciendo, y por cuanto pueden avanzar de forma divertida y en un medio seguro ya que si comete un error puede

hacer uso de la prueba y error sin preocupación y comenzar nuevamente y con un mejor conocimiento.

La ludificación hace una relación entre los juegos y la educación y clasifica a estos en tres categorías, las mismas que permiten a los docentes encontrar los juegos que los ayudarán en su tarea educativa, ya que colaboran en todo tipo de estilos de aprendizaje como son el auditivo, el visual y el cinestésico.

Estos juegos se los valora con puntos, los cuales sirven para hacer que los estudiantes se motiven más por el aprendizaje, además de que les sirven a los docentes para obtener retroalimentación inmediata ya que muestran en el acto, el progreso de los alumnos. Este tipo de juegos entregan insignias a los jugadores, con la finalidad de premiar el avance del estudiante; pueden ser usados también para mostrar los logros conseguidos y que estos puedan ser compartidos por medio de redes sociales, incentivando así una mejora progresiva en los educandos.

Así mismo los niveles del juego permiten a los estudiantes conocer su progreso, y a los docentes, les ayuda a recolectar los puntos, mientras consiguen reconocer su avance, este avance puede ser registrado en tablas de clasificación que miden su conocimiento y lo comparan con otros estudiantes de modo que sientan la competencia que les motive a continuar jugando y por ende aprendiendo.

Rivera y Van der Meulen (2014) hace seis años proyectaban que la ludificación sería una teoría ascendente en 2 o 5 años, lo que implica que para esta fecha debería estar en pleno auge.

Al estar viviendo este período de auge de la ludificación, se pretende elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) como estrategia de enseñanza aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) Loja, así como lo han hecho

con algunas materias, varias universidades de prestigio a nivel mundial como son las universidades New York y Michigan en Estados Unidos de América.

Algunos expertos en juegos utilizan la teoría de la autodeterminación como una razón por la que la ludificación funciona en la educación. “La teoría de la autodeterminación a menudo se asocia con la motivación y tiene tres elementos clave, que incluyen la autonomía, la competencia y la relación.” (Werbach y Hunter, 2012; Ryan y Deci, 2000)

Por otro lado, Lev Vygotsky (2000) juzga que el juego no sirve solamente para entretener, sino que también desarrolla la mente de los niños creando en ellos procesos conscientes de aprendizaje.

Werbach and Hunter (2012; Ryan and Deci, 2000) determinan que algunos especialistas en juegos mantienen la hipótesis de que el sujeto debe estar motivado, es decir tomar sus propias decisiones si se quiere que el proceso de ludificación cumpla con su objetivo.

Rowell. L. (2013) citando a Ryan y Deci, (2000) habla tanto de la motivación intrínseca como de la extrínseca y como esta ayuda a que los docentes puedan comprender si los estudiantes puedan estar auto motivados para aprender, ya que dice que si un estudiante tiene motivación intrínseca, no necesita ningún incentivo fuera de sí para motivarse, ya que su propia curiosidad y el espíritu de competencia le hacen que se involucre; mientras que aquellos que tienen una motivación extrínseca no se involucran en a menos de que obtengan recompensas o eviten castigos, es decir su motivación está fuera de sí mismos.

Motivación

Terrazas-Bañales F. (2019) citando a (Elias & Sánchez Gelabert, 2014; Elizondo, Rodríguez & Rodríguez, 2018; Escobar, 2015; Fuertes, Ferrís & Grimaldo, 2018; García & Doménech, (2002) dicen que, si se quiere desarrollar habilidades y competencias en los

estudiantes, la motivación es insustituible y que puede ser tanto extrínseca si viene de fuentes externas a la persona, como intrínseca si es generada por el propio interés del estudiante.

Mientras que Lens et al., 2008; Polanco, 2005; Silva, 2016) dicen que la motivación extrínseca es la que viene de la sensación positiva que encuentra la persona en la recompensa o en el beneficio obtenido, mientras que la intrínseca es propia de la persona quien tiene el control de esta ya que esta le da una sensación de autonomía y control.

Según el periódico La Reforma de México, la motivación que inicia en el deseo propio es la motivación intrínseca, mientras que la extrínseca es “la motivación que proviene de los incentivos y reforzadores que impulsan a las personas a realizar actividades para obtener satisfactores.”

Los docentes deben conectar con los estudiantes de modo que el aprendizaje sea significativo, y esto se lo consigue cuando se llega a la zona de confort de los educandos, la cual hoy en día está más que nada enfocada al uso de sus dispositivos móviles y a juegos tanto en estos, como en computadoras.

Es importante comprender que los niños inician su aprendizaje a través del juego, con el paso de los años y con el ingreso a la escuela esta forma de aprender cambia ya que los niños no continúan aprendiendo por medio de actividades que les provocan alegría, sino que por el contrario se ven desmotivados ya que su motivación dejó de ser intrínseca, es decir algo que les gusta o disfrutan hacer, que están interesados o que es importante para ellos y por ello lo hacen con satisfacción, para ser extrínseca, es decir, que viene de fuera y lo hacen por obligación, por reputación, por ser mejores que los demás, por aprobar el curso, porque se espera que lo hagan o simplemente porque si no lo hacen habrán consecuencias que luego deberán afrontar. (Uria, 2001)

La neuroeducación que es la ciencia que estudia cómo funciona el cerebro, indica que la motivación pone en marcha mecanismos que hacen que el cerebro funcione ya que explica las herramientas que hacen que el cerebro despierte como son las sorpresas, la creatividad, la risa, el deporte, las emociones, el descanso y el juego.

Los maestros deben lograr despertar el cerebro de los estudiantes por medio de la motivación y para ello deben conocer diferentes herramientas para ayudarlos a conseguir que disfruten la clase para que aprendan mejor, y una de estas herramientas es el aprendizaje basado en juegos, para desarrollar la creatividad, lograr que se superen, ganen confianza, adquieran conocimiento, socialicen, aprendan a tomar decisiones y también para que aprendan valores; como es el caso de los estudios realizados por Mawhirter & Garofalo (2016) en estudiantes universitarios de enfermería en donde se demuestra que este tipo de actividades reducen la preocupación de los estudiantes frente a los contenidos, ya que incrementan la motivación y por ende el compromiso con la asignatura, los estudiantes pueden conocer sus destrezas y desarrollarlas con libertad ya que estos juegos son gratuitos para los estudiantes, aunque pueden ser de pago para los docentes.

Se puede realizar juegos educativos que pueden servir para iniciar una unidad didáctica, para consolidar conceptos o para evaluar, estos pueden ser del tipo de: adivinanzas, juegos de completar, diálogos, dictados, de ordenar letras o palabras, de relacionar, sopas de letras, mapas interactivos, presentaciones, videojuegos, y breakouts educativos, entre otros.

Estos juegos se pueden crear en plataformas como Educaplay, Genial.ly, Mobbyt, Cerebriti, ProProfs, Educandy, Liveworksheets, LearningApps, Edpuzzle, Kahoot, etc. Las cuales pueden ser gratuitas o de paga en sus versiones premium y que tienen plantillas que

pueden ser editadas para adaptarlas al contenido de la clase y que se pueden compartir o incrustar en el EVA.

Es importante para diseñar una clase con juegos que se tome en cuenta las siguientes recomendaciones:

Antes de la clase: se debe planificar la misma y elegir el juego que se va a usar de acuerdo con los resultados de aprendizaje que se desea obtener.

Durante la clase: El docente debe poner en contexto a los estudiantes la actividad en función de los aprendizajes esperados, luego debe explicar con claridad las reglas del juego y explicar si el mismo se realizará individualmente o se jugará en grupos, luego deberá crear el sistema de recompensas que serán las que motiven al estudiante a realizar la actividad y por último deberá retroalimentar los resultados a los educandos.

Constructivismo En La Educación

La teoría de Piaget considera que el estudiante es capaz de construir su conocimiento duradero a partir de sus experiencias anteriores y de los conocimientos recibidos de sus profesores en espacios adecuados para ello. (Piaget & Inhelder, 1972)

El constructivismo explica cómo se construye el conocimiento desde la apreciación del mundo exterior. Es una metodología en la que las valoraciones y esquemas se quedan guardados en la experiencia personal y que puede ser usada para interpretar la propia realidad basada en experiencias anteriores, conocimientos y capacidades individuales. Esta experiencia no es valorada o entendida de la misma manera por otras personas, sino que cada persona va construyendo y entendiendo su propia realidad.

El Constructivismo en la educación expone a los estudiantes a la práctica y consigue que el docente guíe el proceso de enseñanza aprendizaje y el alumno jerarquice esa información y le

dé un significado. El docente adquiere el papel monitor del aprendizaje y el estudiante por su parte deberá esforzarse en hacer suyo el conocimiento en base a la información entregada por el docente y sus conocimientos previos.

El docente debe entregar a los estudiantes todos los conocimientos y herramientas que le sirvan para comprender mejor el tema y dar solución a las situaciones planteadas, siendo él, el centro del conocimiento.

Los educadores evalúan la práctica educativa mas no castigan el error, sino que buscan la solución de problemas, siendo esta una estrategia pedagógica que permite a los maestros recopilar y organizar la información del desarrollo para luego interpretarla y crear los medios que permitan mejorar el proceso educativo.

El modelo constructivista ha mostrado su aplicabilidad en la educación, modificando los currículos y creando reformas educativas alrededor del mundo para mejorar el rendimiento de los estudiantes.

En este sentido, y hablando específicamente del idioma inglés, una de estas reformas que buscan estandarizar las competencias lingüísticas que los estudiantes deben alcanzar por cada nivel se determina en el Marco Común Europeo de Referencia.

Marco Común Europeo de Referencia (CEFR)

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística. Se utiliza en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés desde un A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional. (Cambridge Assessment English, 2021)

De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, existen seis niveles de competencia más tres niveles + en idiomas extranjeros; los mismos que a su vez según el (Council of Europe, 2020) sirven para: “establecer objetivos de aprendizaje y enseñanza, revisar los planes de estudio, diseñar materiales didácticos y proporcionar una base para el reconocimiento de las cualificaciones lingüísticas, facilitando así la movilidad educativa y ocupacional.”

Los niveles de referencia del Marco Común Europeo de acuerdo con (Council of Europe, 2020) se detallan de acuerdo con la siguiente escala:

Usuario Proficiente

C2. El estudiante comprende fácilmente lo que lee y escucha. Está en la capacidad de resumir tanto textos como conversaciones, haciendo reconstrucción de relatos de forma congruente. Se puede expresar espontáneamente y de manera precisa y fluida, distinguiendo la gradación más delicada de significado, inclusive en las situaciones más complicadas.

C1. Es capaz de entender muchos textos largos y minuciosos y reconocer lo que se encuentra sobreentendido. Se logra expresar fluida y naturalmente sin tener que buscar los términos a usar ya que usa el idioma naturalmente en ámbitos tanto profesionales como sociales y educativos. La forma de producción escrita en temas difíciles es clara, con una estructura correcta y detallada ya que logra controlar los conectores, patrones organizacionales y dispositivos cohesivos.

Usuario Independiente

B2. Comprende lo esencial en textos difíciles sobre temas tanto abstractos como concretos, sobre todo en su campo de estudio. Habla de manera espontánea,

fluida y sin tensión con hablantes nativos. Puede escribir de forma clara y detallada sobre gran cantidad de tópicos y manifestar su punto de vista sobre temas actuales, explicando opciones, ventajas y desventajas.

B1. Está en capacidad de entender y participar en conversaciones sobre asuntos próximos, tanto de su ambiente laboral como social y escolar pudiendo tratar situaciones que se den en un viaje por lugares en donde se maneje el idioma ya que puede hablar con sencillez de temas personales o familiares, describiendo eventos, experiencias, ambiciones, sueños y esperanzas con sus respectivas explicaciones, razones y planes.

Usuario Básico

A2. Consigue comprender oraciones y expresiones comunes que tengan relación con información familiar, de compras, lugares, empleo y personal de forma elemental, ya que es capaz de comunicarse en rutinas simples que necesitan intercomunicación simple y directa y describir de forma sencilla experiencias, necesidades básicas y cosas a su alrededor.

A1. Se limita a la expresión de frases que satisfagan sus necesidades de básicas como presentarse a sí mismo y a otros, hacer y responder preguntas personales, como el lugar en que vive, las cosas que tiene y las personas que le rodean. Es capaz de comunicarse de forma sencilla si su interlocutor está dispuesto a ayudar y le habla de forma pausada y clara.

Enseñanza de idiomas

Enseñar un idioma no solamente es enseñar gramática y vocabulario, es también aprender acerca de las personas y las costumbres de aquellos que hablan ese idioma, hace a su vez

referencia a la enseñanza aprendizaje de un idioma, mejorando la lengua nativa de un hablante, aunque es más comúnmente usada en relación con la adquisición de una segunda lengua.

Existen muchas metodologías de enseñanza de un idioma, algunas han sido exitosas y otras prácticamente han desaparecido, hay otras que han tenido poca acogida, pero han contribuido con grandes ideas que han sido generalmente aceptadas.

El enseñar un idioma provee al estudiante de una fuente de referencias sobre la enseñanza aprendizaje de una segunda lengua o lengua extranjera.

La enseñanza comunicativa del lenguaje se preocupa por dar sentido al lenguaje, ya sea interpretando el mensaje de otra persona, expresando el propio o negociando cuando el significado no está claro.

Estudiar la gramática con todos sus componentes ayuda a los docentes de idiomas a comprender la complejidad de lo que significa conocer la gramática de un idioma.

El objetivo del aprendizaje de idiomas es adquirir la gramática y vocabulario necesario de la segunda lengua, de modo que, dándole un sentido adecuado, permita a los estudiantes comprender, convirtiéndose en usuarios competentes de esta segunda lengua.

La investigación y la experiencia han demostrado que solo enseñar reglas gramaticales no es suficiente para poder producir un nuevo idioma, los estudiantes deben estar involucrados en el entorno correcto que les muestre todos los aspectos de la segunda lengua para aprenderla correctamente.

En oposición a lo que algunas personas piensan, que el lenguaje es algo natural y no consiente, algunos investigadores han demostrado que el lenguaje humano es complejo y requiere conocimiento para unir palabras y frases en la forma correcta y con un significado apropiado.

Este es un proceso abstracto, físico y mental que nunca termina porque está siempre en continuo cambio ya que existen variaciones en cada lenguaje, que se provocan por adiciones que se consiguen de palabras tomadas de otras lenguas, o también por omisión de palabras o frases que se usaron en el pasado pero que en la actualidad ya no son parte del vocabulario, esto sucede también porque se han adicionado y transmitido expresiones culturales al lenguaje.

Los avances en la tecnología son una de las principales razones de las mencionadas variaciones idiomáticas. La globalización ha revolucionado las lenguas debido al uso de las nuevas tecnologías de comunicación, así como por la facilidad de desplazamiento.

Existen varias definiciones de idioma y lenguaje, pero lamentablemente los lingüistas no se han puesto de acuerdo en una sola definición.

Para (Pinzón, 2005) es “la variedad propia de un pueblo”, según la (RAE, 2020), es “la lengua de un pueblo o nación, o común a varios o el modo particular de hablar de algunos o en algunas ocasiones”, para Freire y Rojas (2004) el idioma sería “la facultad del hombre de expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos”, mientras que Burneo R.(2006) define lenguaje como un “fenómeno mental, un conjunto de conocimientos sobre sonidos, significados y estructuras, que reside en la mente de los hablantes”, pero según la Encyclopaedia Británica, Inc. (2008) el lenguaje es “el estilo en la capacidad de conceptualización que posee y es desarrollada por los idiomas”.

Destrezas del Idioma Inglés

Las cuatro destrezas de un idioma son: la expresión oral (hablar), la expresión escrita (escribir), la comprensión oral (escuchar) y la comprensión escrita (leer), en inglés se traducirían como: Speaking, Writing, Listening and Reading.

Speaking: Expresión Oral (hablar)

Según la (RAE, 2020) “hablar significa comunicarse con otra u otras personas por medio de palabras”, por ende, la destreza de hablar (speaking) sería un conjunto de sonidos que combinados de distintas maneras y organizados de una forma determinada, tienen un significado específico, por tanto, sirven para transmitir ideas a uno o más interlocutores de manera que se hagan comprender.

Los elementos de la expresión oral son:

El vocabulario: para desarrollar la expresión oral, es decir la habilidad de hablar, es necesario primeramente conocer las palabras adecuadas.

La gramática en la expresión oral es útil para poder comprender los tiempos verbales y estructurar las oraciones adecuadamente. La gramática permite transmitir información que el oyente reconocerá y comprenderá.

La conciencia fonética: es decir, comprender las pequeñas unidades que componen el lenguaje hablado, llamadas fonemas, la pronunciación del inglés puede variar en relación con otros idiomas, por tanto, es posible que algunos fonemas no existan en la lengua nativa de los estudiantes. El estudio de la fonética se enfoca en la relación entre los grafemas y los sonidos del lenguaje hablado.

Y la fluidez: que es la capacidad de escuchar, pronunciar y comprender palabras de forma inmediata y correcta. Mientras más fluidez tenga un estudiante, más profundas e interesantes serán sus conversaciones.

Writing: Expresión Escrita (escribir)

Las aptitudes de composición incorporan toda la información y capacidades relacionadas con la comunicación de pensamientos a través de la palabra escrita.

Algunas habilidades de la expresión escrita son: la investigación, la edición, la comprensión lectora, entre otras.

Para Valdés, B. (2006) “escribir nada tiene que ver con la libertad, sino con la necesidad irrenunciable que uno siente de poner en palabras algo que apenas puede formular.”

Listening: Comprensión Oral (escuchar)

“Escuchar es la “capacidad de recibir información oral e interpretar con precisión mensajes dentro del proceso de comunicación. El escuchar implica una dimensión de apertura y un compromiso con el que nos habla, no es oír y seguir con nuestros pensamientos y quehacer.”
Paludo, S. (2018, 11)

Para una comunicación eficaz es importante saber escuchar con atención, ya que, sin esta capacidad, los mensajes pueden malinterpretarse, interrumpirse la comunicación y provocar frustración en el remitente.

Reading: comprensión escrita (leer)

Es la capacidad de producir lenguaje de forma escrita mediante signos gráficos para expresar nuestros pensamientos de manera organizada.

Según la (RAE, 2020) leer significa “pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados”.

Al momento de escribir, la memoria, la concentración y la autorregulación son tan importantes, como los organizadores gráficos que sirven para ordenar conceptos mientras se escriben.

Modelo PACIE

Este modelo desarrollado por el Ing. Pedro Camacho permite la comprensión y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que dispone de todos los recursos que se necesitan en este proceso.

Este método se usa en la educación tanto presencial, semipresencial como a distancia, para poder aplicar herramientas como campus virtuales, aulas virtuales, metaversos, la web 2.0, etc.

Al aparecer las Tecnologías de la innovación y la comunicación o TIC, la educación avanzó significativamente con la posibilidad de usar las nuevas tecnologías en los procesos educativos, pero como este proceso no se había estudiado a conciencia, se provocó un verdadero problema ya que se abusó de la tecnología y se usó la metodología conductista en vez de buscar la metodología adecuada para su desarrollo y se hizo solamente cambios de forma, lo cual llevó a muchos desaciertos que provocaron insatisfacción en la educación virtual como por ejemplo la poca comunicación entre pares virtuales, lo que hacía que la educación a distancia fuera muy distante, también resultaba demasiado fácil en muchas ocasiones, y los estudiantes sentían que solamente aprendían en clase y los temas eran repetitivos, pero también el desconocimiento tecnológico de los estudiantes no permitía un fácil el manejo de las aulas virtuales, lo que se agravaba con la falta de interés y conocimientos de los docentes quienes no encontraban utilidad en el proceso sino que lo hacían solamente por obligación.

El modelo PACIE trabaja en línea a través del campus virtual y aporta beneficios a la educación virtual permitiendo un mejor manejo del proceso educativo.

Como sus iniciales lo indican el modelo PACIE consta de 5 fases:

Fase Presencia

Permite un impacto visual en los usuarios al usar un aula virtual que se haya creado con verdadero conocimiento de los recursos online, ya que con ella los docentes podrán usar herramientas adicionales a la plataforma, presentar contenidos educativos eficientes, y mejorar la apariencia de las aulas virtuales. En esta fase se debe cumplir con los siguientes requisitos:

Para involucrar a los estudiantes en el quehacer educativo de su institución, el EVA debe tener una buena imagen corporativa.

Es importante que tanto los títulos como en el texto informativo mantengan siempre la misma forma y tipo de fuente.

La información más importante se debe enfatizar con colores llamativos para que el estudiante la pueda recordar fácilmente.

Debe tener imágenes insinuentes, pero deberán mantener el mismo tamaño y si es posible deben mantener una misma idea, por ejemplo, si se utiliza una foto, todas las demás imágenes deberán ser fotografías.

Las funciones primordiales de un EVA son interactuar, informar, apoyar, comunicar y educar, por tanto, el aula debe constar siempre con recursos atractivos como animaciones, videos, vokis, los cuales deberán ser de libre uso para que el estudiante sienta la necesidad de investigar más acerca de su EVA.

En la Fase Presencia el estudiante comienza a reconocer la operatividad del aula y esto le ayuda a desenvolverse con facilidad dentro de la misma ya que busca como enlazar de forma visual y funcional los objetivos del aula virtual, para ello propone que el docente estandarice los medios por los cuales impartirá los conocimientos.

El modelo PACIE ofrece al docente recomendaciones sobre la manera en que los contenidos deben ser publicados en el aula, como por ejemplo el hecho de que los enlaces deben crearse dentro de ella y si es necesario que el estudiante salga, retorne a la misma, y a su vez propone la aplicación de recursos de la Web 2.0 que son de gran utilidad para darle ese impacto visual tan necesario al aula.

Fase Alcance

En esta fase se planifica el alcance que va a tener un aula virtual, se concreta las habilidades y destrezas que se van a desarrollar y conociendo que es lo que se puede hacer con la información, se define la puesta en práctica y la caracterización de las aulas virtuales para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes. La planificación debe ser de tipo organizativo y debe orientada hacia los EVA para lo cual debe hacer uso de los SBS, que por sus iniciales en inglés se definen como standards (estándares), benchmarks (marcas) y skills (destrezas).

Los Estándares. Son los conocimientos que el estudiante debe aprender, generalmente se pueden tener varios estándares por cada unidad.

Las Marcas. A su vez comprueban si se cumple con los estándares planteados, también se pueden tener varias marcas por cada estándar establecido dependiendo si lo que se quiere medir es conocimiento teórico, práctico o de valores.

Las Destrezas. Son aquellas habilidades que vuelven cada vez más competente al individuo para realizar una tarea determinada.

Fase Capacitación

Es la fase que permite aprender haciendo y fomentando a los estudiantes a investigar permanentemente con el conocimiento del ciclo del diseño e impulsando el autoaprendizaje en los EVA.

El docente debe planificar correctamente las tutorías y crear un EVA que genere conocimiento, para lo cual debe ser muy creativo, de tal forma que pueda guiar toda la capacidad del aprendizaje a la meta que se ha planteado, analizando el problema y observando todas las posibilidades técnicas, sociales, económicas, medio ambientales y culturales que pudiesen existir. Para crear las posibles soluciones a la problemática que se debe resolver: se realiza entrevistas, se levanta a los datos informativos de fuentes confiables y con ello se arma el marco teórico.

La fase de capacitación debe ser paralela al ciclo del diseño el cual tiene las siguientes etapas:

Investigación. En la cual el docente debe identificar el problema a resolver y ser capaz de evaluar la importancia de este problema para la vida de los estudiantes, la institución, la sociedad y el mundo entero, también debe formular un bosquejo para la solución listando los requisitos específicos que debe cumplir el producto y diseñar pruebas para evaluar el mismo.

Planificación. Es la etapa en donde el docente debe ser capaz de generar varios diseños para crear las posibles soluciones que satisfagan las especificaciones planteadas, evaluando los diseños y seleccionando aquel que se justifique con un plan que contenga una serie de pasos lógicos para usar de forma efectiva el tiempo y los recursos y sea capaz de evaluar el plan justificando las modificaciones del diseño.

Creación. Es en donde el docente debe seguir un plan para producir el producto y su solución, con una evaluación del plan y la justificación de los cambios necesarios usando técnicas y equipos adecuados para garantizar un ambiente de trabajo seguro para él y para los estudiantes.

Evaluación. Aquí el docente debe evaluar su desempeño en cada etapa del ciclo de forma que se pueda mejorar el rendimiento y examinar el producto. Puede medir el éxito del producto de manera objetiva basándose en pruebas, su propio criterio y las opiniones de los estudiantes y evaluar el impacto del producto en la sociedad.

Autonomía. En donde el docente debe llevar a cabo proyectos y trabajos con la utilización de materiales y técnicas seguras y responsables, para fomentar actitudes y actividades que contribuyan al cuidado y desarrollo de sus estudiantes como personas responsables y miembros de una sociedad tecnológica y del conocimiento, que sean capaces de dominar nociones de responsabilidad y seguridad al trabajar con tecnología, y de colaboración y respeto y con su docente y compañeros dentro del medio ambiente colaborativo para conseguir el reconocimiento y apoyo de sus pares virtuales, sin olvidar el compromiso personal.

Fase Interacción

Es la fase que genera un intercambio colaborativo, participativo, social y de aprendizaje para una colaboración real dentro de un EVA entre el tutor y los estudiantes, a través de foros de apoyo y foros sociales, impulsando a que los estudiantes participen constantemente y socialicen por medio del internet con sus pares virtuales y toda la comunidad educativa, generando la interacción en el aula de entornos virtuales de aprendizaje con videoconferencias y evitando la inútil sobrecarga de actividades de modo que se fomenten actividades que propicien

la socialización por el ciberespacio y disminuyan el exceso improductivo de actividades, para generar un EVA interactivo.

Para conseguir el éxito deseado, el docente debe saber cuál es el objetivo del aula virtual, siendo mediador en el desarrollo de las actividades, debe programarlas, es decir ser un buen planificador y trabajar con calidad los contenidos, permitir que los estudiantes generen su propio conocimiento y ser un participante más en el aula, sabiendo manejar las herramientas tecnológicas adecuadas a la hora de colocar los recursos.

Esta es la fase más importante de esta metodología, debido a que utiliza la técnica de aprender haciendo donde la participación los compañeros del EVA motiva a sus compañeros con su amistad, logrando la construcción del conocimiento.

Fase E-learning

Es aquella que permite conocer técnicas de evaluación que se pueden utilizar por internet para fomentar la autoevaluación crítica en los estudiantes y la automatización de los procesos de evaluación, conjugando la tutoría en línea con la evaluación, permite a su vez utilizar evaluaciones mixtas

Contiene una visión totalmente práctica en la creación de plataformas E-learning, también en el incremento de varios idiomas en la red y en la facilidad que da a los procesos tecnológicos, entre otros.

Según Peñaloza (2011) esta fase tiene cuatro objetivos específicos los cuales son: Crear una relación entre la evaluación y la tutoría, averiguar sobre técnicas de evaluación que se puedan usar en internet y realizar un proceso de evaluación automático con el fomento de la evaluación crítica tanto de forma virtual como presencial. Para ello se debe crear: un

Departamento de Educación en Línea (DEL), un Campus Virtual (CV), el Centro de Interacción Virtual (CIV) y una Comunidad de Aprendizaje (CA).

El departamento de Educación en línea debe estar conformado por un pedagogo quien hace que el CV funcione con éxito, un técnico que apoyará tecnológicamente en la plataforma para que el CV funcione correctamente, y un comunicador que transfiere la información del CV y del EVA, el departamento de educación en línea compuesto por cuatro elementos básicos: un portal educativo, las aulas virtuales, capacitación permanente y una excelente comunicación institucional debe estar incluido en el organigrama del CV.

Un Portal educativo que integre la comunidad educativa como vínculo entre todos sus integrantes.

Las aulas virtuales que logran que haya interacción académica entre todos los integrantes de la comunidad virtual de aprendizaje.

La capacitación permanente tanto de docentes como eje de los procesos educativos y de estudiantes.

La comunicación institucional de la comunidad del aprendizaje se lleva a cabo gracias a la comunicación permanente entre sus integrantes.

Estructura de un EVA bajo el modelo PACIE

De acuerdo con el modelo PACIE la estructura de un EVA debería tener los siguientes bloques:

Bloque PACIE o Bloque 0

Es el eje del EVA ya que en él se fundamentan las bases que integran el conocimiento cooperativo, en él se incluye la organización de las secciones de información, comunicación e interacción, y es en donde se comparte la presentación del docente, la información básica que los

estudiantes deben conocer acerca del curso, regulaciones, compromisos, syllabus, rúbrica de evaluaciones, foros, entre otros.

Bloque Académico

Destinado al desarrollo de los contenidos y a la generación de conocimiento, según estas secciones: exposición, rebote, construcción y comprobación.

Bloque de Cierre

En este bloque se realiza la entrega de notas y se evalúa el trabajo docente.

Capítulo 4: Propuesta Operativa

Estructurar Un EVA De Acuerdo Con El Modelo PACIE

Enmarcado dentro de la metodología cualitativa se ha optado por realizar un trabajo de investigación-acción en donde el principal objetivo es incursionar en nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje que permitan crear una propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés con apoyo de la ludificación.

Dando respuesta a los objetivos planteados en esta tesis se pretende: Desarrollar una propuesta de recursos didácticos basados en la ludificación para ser usados como una estrategia de enseñanza aprendizaje válida para conseguir motivación en los estudiantes.

Una de las metodologías que mejor se aplican en las nuevas tendencias educativas especialmente en Entornos Virtuales de Aprendizaje es el método PACIE, el cual pensando en el Docente como motor de la enseñanza busca introducir las TIC en la educación y para ello se ayuda de diversas herramientas y tecnologías que facilitan los procesos operativos, es decir, gestionar los recursos para el aprendizaje, académicos como es el caso del proceso de enseñanza aprendizaje, educativos tanto formales como informales y administrativos como son la planificación y la implantación de técnicas que serán utilizadas por los docentes en sus clases.

El modelo PACIE en todas sus fases: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción e E-learning, tiene una metodología muy completa, organizada y fácil de usar, que pone a disposición del docente todos los elementos necesarios para conseguir con éxito la realización de su quehacer educativo. Este modelo es ampliamente difundido y probado a través de la Fundación para la Actualización Tecnológica de Latinoamérica y garantiza de que la estructura que se utilizará en el Aula Virtual servirá para alcanzar los objetivos de aprendizaje y es por esto, por lo que se la usará en la creación de este EVA que cumplirá con el objetivo de enseñar cada

una de las unidades correspondientes al syllabus del inglés 1, que se detalla en el Anexo 1.

Bloque 0 o PACIE

Inicialmente se abre una pestaña de Indicaciones generales en donde se incluirá una carpeta de documentos importantes como son: el calendario académico institucional del período en curso, el reglamento estudiantil, el syllabus, las reglas del curso y el sistema de evaluación usado en la Universidad.

Luego se crea una pestaña de grabaciones en dónde se colocarán las clases grabadas que diariamente se dicten con la finalidad de que, si por algún motivo los estudiantes no pudiesen estar en la clase, sean capaces de revisar la misma y de esa manera puedan igualarse. En caso de que a pesar de revisar la grabación de la clase haya algo que no quede claro, los estudiantes podrán solicitar una tutoría al docente dentro de las horas establecidas en el syllabus para ese fin.

Posteriormente se procede a crear la pestaña cafetería, en la cual se colocan dos foros: Uno de interacción estudiantil, donde los estudiantes podrán interactuar de manera libre y sin intervención del docente para poder resolver dudas e inquietudes relacionadas con la materia y otro foro, el de avisos, donde se pondrán los enlaces para cada una de las clases programadas, y avisos generales.

Bloque Académico

Se crea el contenido correspondiente a las semanas de clases basadas en una estructura ordenada de acuerdo con los parámetros que se consideran necesarios en una clase de inglés para conseguir los objetivos de aprendizaje usando la metodología PACIE.

Bloque de Cierre

Que según Sánchez (2013) permite que los docentes no dejen nada pendiente en el aula, terminen todas las actividades, cierren procesos, negocien problemas entre sus alumnos en cuanto a evaluaciones, reciban las opiniones de estos tanto de su trabajo docente como de los contenidos, en este bloque los estudiantes se pueden expresar libremente y su tutor decidirá lo mejor para sus alumnos, actuando siempre con justicia.

Este bloque tiene dos secciones, la de negociación y de la de retroalimentación.

La sección de negociación donde se realiza la evaluación final del curso, es decir la despedida y se entrega los certificados de graduación.

En la evaluación final del curso se explica al alumno como será evaluado.

La despedida es, en donde se pueden aclarar dudas o inquietudes y sirve también para expresar sentimientos sobre la experiencia tanto con el docente como con sus pares virtuales, esta evaluación se puede hacer dentro de la clase sincrónica por medio de un foro, una encuesta o una tarea.

En la sección de retroalimentación se encuentran la encuesta, que servirá para valorar el módulo y la opinión donde evaluarán el trabajo individual y su aprendizaje.

En la tabla 1 se detallan las características de la metodología PACIE y se describen cada uno de los bloques que describe el EVA.

Tabla 1

Estructura del EVA

Bloque 0 o PACIE

<i>Sección de información</i>	Indicaciones generales, objetivos, calendario académico, quién es el docente, reglas básicas, reglamento estudiantil, syllabus, rúbrica de evaluación
<i>Sección Comunicación</i>	Información sobre el proceso y operatividad del aula Comunicación del docente a los estudiantes
<i>Sección interacción</i>	Foro de interacción estudiantil, foro de apoyo que se enfoca en el apoyo y el aprendizaje colaborativo

Bloque Académico

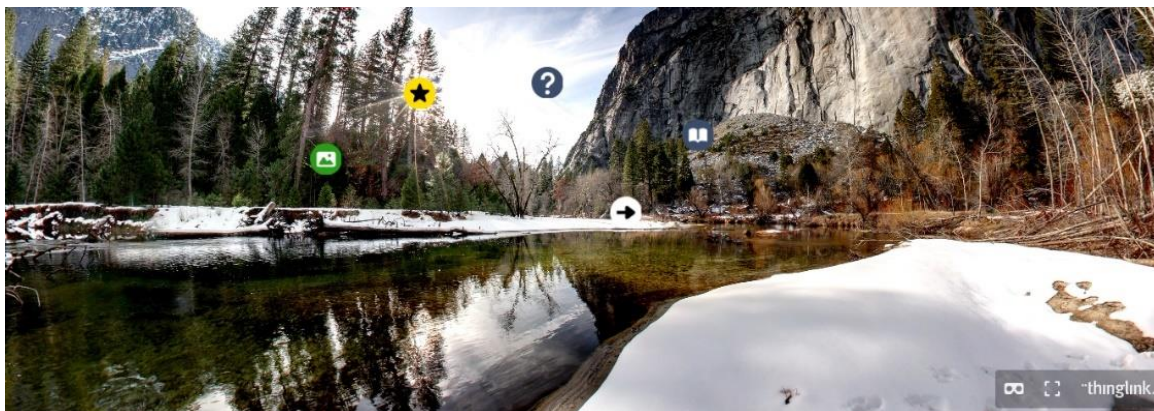
<i>Sección Exposición</i>	Videollamada por Zoom a distancia y enlace a grabación de esta, o a su vez, clase magistral en la presencialidad.
<i>Sección Rebote</i>	Revisión de paisajes virtuales y videos
<i>Sección Construcción</i>	Foros, Padlet, linolt, juegos y Breakout educativos
<i>Sección Comprobación</i>	Generación de conocimiento en base a lecciones y exámenes en la plataforma o por medio de Kahoot y Quizlet.
Bloque de Cierre	
<i>Negociación</i>	Evaluaciones parciales, video final y entrega de notas
<i>Retroalimentación</i>	Encuesta de la gestión académica

Se inicia el bloque académico con la sección exposición en el cual se incluye una videollamada si se está trabajando en modalidad a distancia, o con una clase expositiva en caso de la presencialidad.

Como vemos en la figura 1, en el bloque académico, sección rebote, se crea un paisaje virtual que pretende hacer que los alumnos utilicen la metodología de clase invertida, ya que con el son capaces de mirar videos informativos, leer acerca de la gramática y el vocabulario de la unidad correspondiente y hacer ejercicios que les permitirán adquirir el conocimiento y en caso de que algo no haya sido totalmente comprendido pueden preguntar a la docente en la siguiente clase sincrónica.

Figura 1

Paisaje virtual educativo en Thinglink.com.



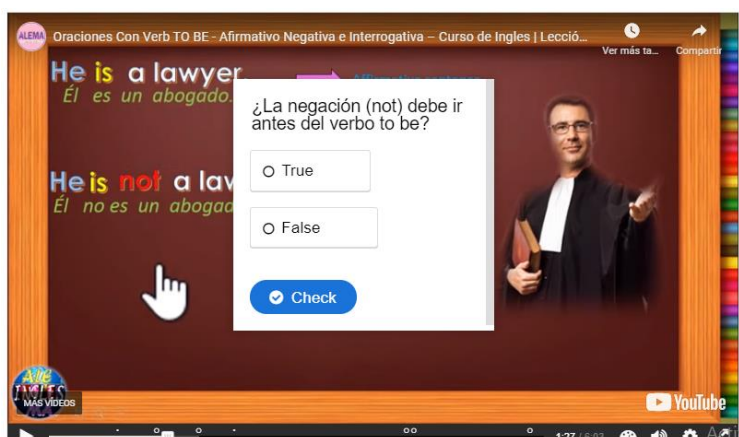
Nota: Esta figura corresponde al paisaje educativo del nivel 1 de inglés, unidad 3, tomada de: Sánchez C.

(2021) Febrero 2021 Unit 3- Families <https://www.thinglink.com/video/1405569591500865539>

Después del paisaje virtual los estudiantes tendrán la oportunidad de observar videos explicativos que les servirán para comprender tanto la gramática como el vocabulario correspondiente a cada unidad presentada en el syllabus o también videos interactivos realizados en H5P que además de tener la explicación antes mencionada tendrán inmersas actividades que los estudiantes deberán ir desarrollando a lo largo del mismo video como se ve en la figura 2.

Figura 2

Video explicativo e interactivo del uso del verbo ser y estar (verb to be).



Uso del verbo ser y estar (to be) formas afirmativas, negativas e interrogativas. Tomado de:

<https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=439246>

Como se puede observar en la figura 3, así mismo en la sección construcción, también habrá unidades en donde los estudiantes deberán participar en foros que servirán para practicar escritura, al igual que podrán participar con etiquetas informativas en Padlet o LinoIt, las mismas que además de permitirles practicar escritura les permitirán practicar la destreza de hablar ya que podrán con ellas discutir en clase diversos tópicos.

Figura 3

Ejemplo de foro realizado en LinoIt.



Descripción de un compañero. Sánchez C. (2021) Describe your best friends'. Tomado de:

<http://linoit.com/users/carmenhsanchez/canvases/My%20best%20friend%C2%B4s%20personalit>

y

En las semanas de evaluación diagnóstica y formativa en la parte correspondiente a la sección construcción, se crearán Breakouts educativos, como se muestra en la figura 4, con la finalidad de que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos adquiridos por medio de actividades lúdicas similares a un Scape room (cuarto de escape), en la que el alumno se encuentra en la tarea de superar una serie de retos o misiones simulando una situación de encierro en la que tienen que abrir una o varias pistas, candados o cajas cerradas. Una vez superados los retos que serán elaborados en base a las destrezas y conocimientos que el estudiante debe haber adquirido durante el parcial, se van obteniendo las claves para abrir los

cerrojos o candados que le permitirán escapar o liberarse. El hecho de que el alumno consiga resolver todos los enigmas implica que tuvo los conocimientos del idioma necesarios y que fueron adquiridos durante el parcial para poder resolver esas pistas.

Figura 4

Breakout educativo.

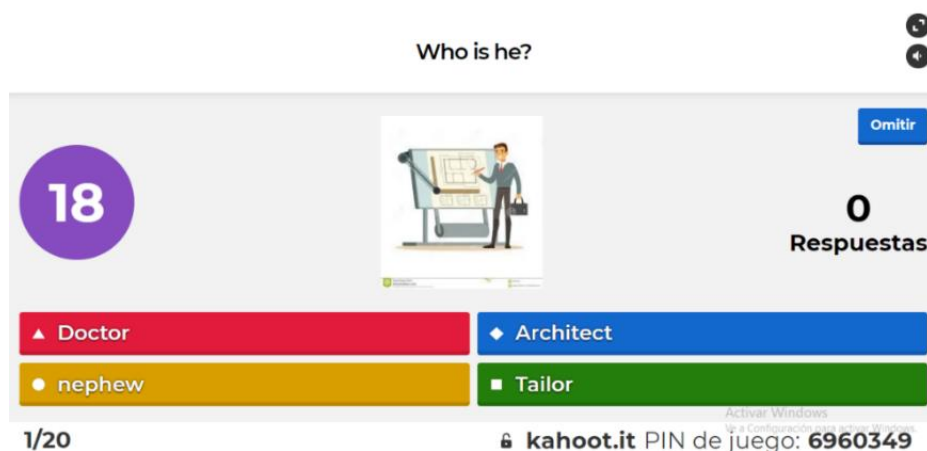


Breakout educativo. Sánchez C. (2021) 13 de enero de 2021 Escape from the university zombi teacher! Tomado de: <https://view.genial.ly/5ffe85dc222af30da764c428/game-breakout-escape-from-the-university-zombie-teacher>

Para finalizar el bloque académico, en la sección comprobación, se desarrollarán en algunas unidades pruebas tanto en Kahoot, figura 5, como en Quizlet en donde también podrán practicar con fichas de vocabulario, o en otras actividades de adquisición de vocabulario.

Figura 5

Prueba en Kahoot sobre las profesiones y ocupaciones.



Prueba en Kahoot sobre profesiones y ocupaciones. Sánchez C. Tomada de:
<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=4373416f-99d2-44d7-a3e2-e05bf569cbef>

Finalmente, en el bloque de cierre, sección retroalimentación, se coloca una encuesta de la gestión académica, que la podemos ver en la figura 6, y que se realizará al finalizar la semana 15, justamente antes de la evaluación sumativa.

Figura 6

Encuesta para mejorar la gestión académica.



Todo lo anteriormente mencionado implica que se realiza una evaluación formativa a lo largo de todo el curso con actividades que paso a paso vayan reafirmando el conocimiento de los estudiantes y que, con el análisis de evidencia recolectada, los docentes puedan reforzar los temas que presentan dificultades e implementar acciones para mejorar la comprensión de los

estudiantes, de esta manera se trabaja dentro de la metodología constructivista que maneja la UIDE.

Recursos y Actividades

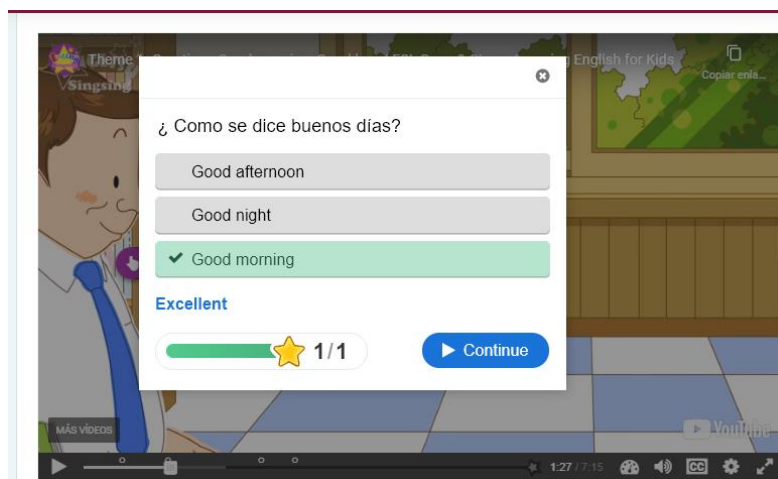
Semana 1

Objetivos de aprendizaje: Comprender y utilizar expresiones cotidianas familiares y frases muy básicas para saludar, presentarse uno mismo, interactuar de forma sencilla proporcionando a la otra persona conversaciones lentas y claras.

Como podemos ver en la figura 7, para la primera clase de esta semana, se crea un video interactivo sobre los saludos con la herramienta H5P, <https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=454566>, la misma que permite la creación de contenidos de aprendizaje de varios tipos. Con esta herramienta se crea el video interactivo en donde a lo largo del mismo se incluyen diversas preguntas para comprobar si los estudiantes comprendieron el video y al finalizar una serie de preguntas a manera de resumen para consolidar los conocimientos.

Figura 7

Video interactivo en H5P para aprender saludos.



Video para aprender a saludar y a presentarse Tomado de:

<https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=454566>

Posteriormente se crea un foro en el cual los estudiantes podrán demostrar los conocimientos adquiridos de manera colaborativa, presentándose a sus compañeros.

Luego se coloca un nuevo video con la canción del abecedario ya que al conocer que dentro de las inteligencias múltiples se encuentra la musical, hay estudiantes a quienes se les facilita el aprender de esta manera, el video es además totalmente visual ya que usa imágenes y colores que mantienen el interés en el tema. <https://www.youtube.com/watch?v=B5csN8gQY4E>

Una vez que se ha mirado el video se crea una tarea con los siguientes enlaces:

<https://agendaweb.org/exercises/grammar/alphabet/letters-audio-1>

<https://agendaweb.org/exercises/grammar/alphabet/letters-audio-2>

En estos enlaces los estudiantes deberán realizar una actividad de escuchar y elegir la opción correcta para demostrar así que se adquirió el conocimiento del alfabeto y subir el PDF de la impresión de pantalla del resultado obtenido en el espacio designado para ello, además el docente en la clase sincrónica realizará preguntas a los estudiantes en donde ellos deberán deletrear su nombre o apellido.

Para la segunda clase de la semana 1, se realiza otro video interactivo en H5P sobre los objetos que se usan en una clase, al final de este se crea el resumen con preguntas para afianzar el conocimiento.

Para finalizar se crea una tarea que los lleva al enlace

<https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/school/objects-1.htm>, en donde deberán realizar un ejercicio de escuchar para demostrar que el vocabulario adquirido se ha consolidado.

Semana 2

Objetivo de aprendizaje: Hacer y responder preguntas sobre datos personales como el lugar donde viven.

Para la primera clase de la semana 2 se crea un video interactivo sacado de la página de Youtube Inglés Fácil con Alema y modificado con H5P para hacerlo interactivo, <https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=439246>, el que explica la gramática del verbo ser y estar en oraciones afirmativas, negativas y preguntas. A lo largo del video se realizan preguntas de comprensión de la gramática y al finalizar el mismo una pregunta de autoevaluación en dónde el alumno responderá si ha comprendido la gramática.

Luego del video se crean dos tareas, las cuales comprobarán si el conocimiento ha sido realmente adquirido, la primera los lleva a una actividad del sitio Agenda web <https://agendaweb.org/exercises/verbs/to-be-forms>, en el cual deberán hacer un ejercicio de unir los pronombres con el verbo ser o estar que les corresponde (am, are o is). El segundo ejercicio también tomado del mismo sitio web <https://agendaweb.org/verbs/tobe/> permite colocar la forma correcta del verbo ser o estar en oraciones escogiendo la alternativa correcta de una serie de opciones.

Para la segunda clase de esta semana se subirá un video de Learn English with KT, tomado de la página de Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=KxNwO3ksvw4>, que de manera muy gráfica e intuitiva explica diversos países del mundo y sus respectivas nacionalidades.

Para que los estudiantes puedan demostrar que el video fue comprendido se crea posteriormente una tarea en donde ingresando a Agenda web nuevamente deberán realizar la actividad de elección múltiple que se encuentra en este link <https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/countries/countries-nationalities> y una vez realizada

la actividad deberán subir el PDF de la impresión de pantalla de la calificación obtenida en esta tarea para que el docente pueda asentar la calificación correspondiente.

Posteriormente y siguiendo el syllabus establecido se sube un video interactivo realizado en H5P, <https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=456021> en el cual explica la escritura de números en inglés, el video se lo toma de Wood Ward English en la página de Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=4B9pcfQv1Xs>. En este video los estudiantes deberán desarrollar una serie de preguntas y ejercicios que consolidarán el conocimiento con la práctica.

Para poder confirmar que el conocimiento ha sido adquirido se crea una tarea que lleva a un juego de parear los números con la palabra correspondiente tomado de Agenda web <https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/numbers/numbers-10-game>, una vez terminado el juego los estudiantes deberán subir un PDF de la impresión de pantalla del juego terminado para que el docente pueda calificar.

La última actividad correspondiente a esta clase será mirar un video tomado de Easy English <https://www.youtube.com/watch?v=x8tF2aQoukY>, en el cual los estudiantes podrán aprender acerca de los trabajos y ocupaciones.

Finalmente se crea una tarea vinculada a la página de Agenda web <https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/jobs/occupations-1> en donde los estudiantes deberán escoger la palabra que corresponde a la imagen que hace referencia a un trabajo específico. Una vez terminada la actividad los estudiantes deberán subir a la tarea el PDF de la impresión de pantalla que contenga el resultado obtenido en la actividad para que el docente pueda aplicar la calificación correspondiente.

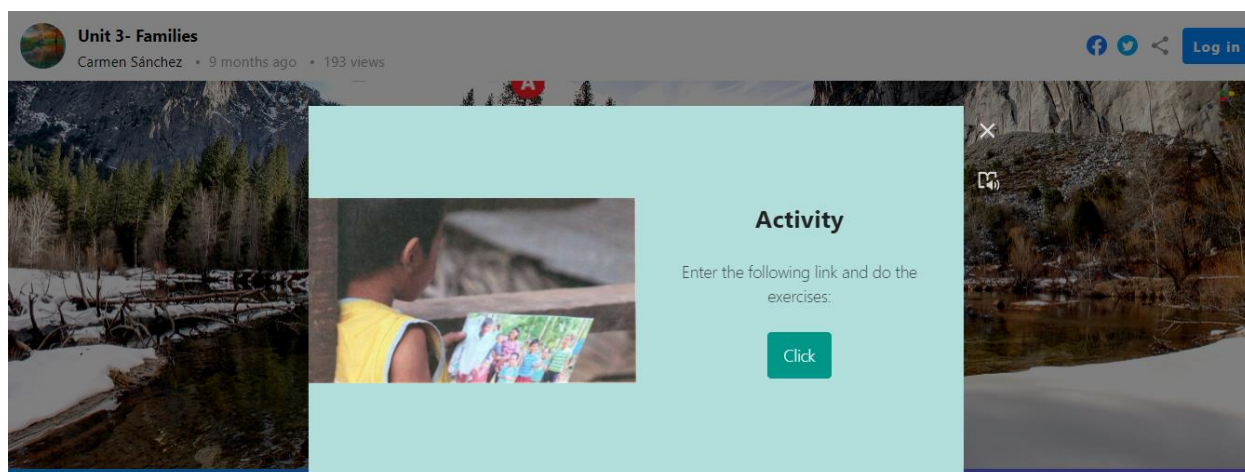
Semana 3

Objetivo de aprendizaje: Comprender y utilizar expresiones cotidianas familiares y frases muy básicas sobre vacaciones, presentarse a sí mismos y a otros y pueden hacer y responder preguntas sobre el alquiler de automóviles.

Como se puede ver en la figura 8, la primera actividad que se propone para la primera clase de la semana tres es la creación de toda la información de la unidad, tanto de su gramática como del vocabulario en un paisaje virtual creado en Thinglink que es una herramienta en línea de mucha utilidad ya que permite albergar videos y audios, además de enlaces directamente en las imágenes seleccionadas, para después publicarlas en el sitio web en el que se la requiera, se la usa con la finalidad de crear con facilidad fotos interactivas y etiquetas que sirven para conectarse con otros sitios web haciendo clic en la misma imagen; además sirve para crear pequeñas pruebas para que el estudiante demuestre que comprendió el tema. Es, por lo tanto, una herramienta que puede ser utilizada tanto para docentes como para estudiantes, de tal manera que los estudiantes pueden revisar esta información y estudiarla, inclusive antes de iniciar la unidad usando la metodología de clase invertida, de tal manera que, si se les presenta alguna dificultad, ellos podrán preguntar en la clase a la docente sobre la duda y poder esclarecer sus inquietudes. <https://www.thinglink.com/scene/1405024214494216194>.

Figura 8

Actividad interactiva del paisaje virtual.



Actividad interactiva dentro del paisaje virtual para reafirmar el vocabulario sobre la familia. Tomado de: <https://www.thinglink.com/video/1405569591500865539>

La siguiente actividad que se propone es una lección o quiz para revisar que se hayan afianzado los conocimientos que se adquirieron en la unidad número uno.

Después de esto se sube un video acerca de los días de la semana, para poder aprender su lectura, escritura y correcta pronunciación. <https://www.youtube.com/watch?v=OPE8RtaK0Mo>

Una vez aprendidos los días de la semana, se propone un juego, en el cual los estudiantes podrán afianzar estos conocimientos, en este además de recordar los días de la semana también aprenderán las preposiciones antes (before) y después (after).

https://www.abcya.com/games/days_of_the_week, En este juego los estudiantes deberán ir respondiendo ciertas preguntas acerca de los días de la semana, y conforme sean contestadas correctamente se abrirá una puerta que los llevará a colocar los días de la semana en orden para poder ganar el juego. Una vez que lo hayan logrado, deberán subir una captura de pantalla para demostrar que la actividad se realizó y obtener su nota.

A continuación, se les presentará un video en donde aprenderán los números del 11 al 20, además de ver como se escriben, los aprenderán a deletrear e identificar.

https://www.youtube.com/watch?v=k_TxU3w7YU8

Luego de haber visto el video los estudiantes estarán en la capacidad de realizar un ejercicio de escritura en donde deberán escribir correctamente el número que se muestra en un listado. Cuando terminan el ejercicio los estudiantes deberán subir una captura de pantalla de la calificación obtenida. <https://www.englisch-hilfen.de/en/exercises/various/numbers1-20.htm>

Para el segundo día de la semana tres se propone iniciar con un video interactivo en H5P acerca de las estaciones del año, el clima y la temperatura, en donde además de poder mirar la información podrán interactuar con preguntas que demostrarán su comprensión.

<https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=458432>.

Cuando ya ha mirado el video el estudiante podrá realizar un juego: <https://www.turtlediary.com/game/weather-report.html>, en el que deberán colocar tanto la temperatura como el clima que se indica en el reporte climatológico dentro de un mapa. Los estudiantes deberán al menos terminar los informes de 20 ciudades para enviar el PDF de los resultados de aciertos y errores obtenidos.

De acuerdo con el syllabus, el vocabulario que los estudiantes deben aprender a continuación será el de los colores por lo que se sube un video con esta información.

<https://www.youtube.com/watch?v=ybt2jhCQ3lA>

Ya que los estudiantes miraron el video están en la capacidad de realizar un juego en donde deberán: escoger los colores correspondientes de entre tres diferentes opciones, luego completar los colores que están incompletos para finalmente realizar un crucigrama, esto lo encuentran en la página web: <https://www.turtlediary.com/game/weather-report.html>

Los últimos dos videos que corresponden a esta unidad serán de animales, tanto domésticos como salvajes <https://www.youtube.com/watch?v=jzSzLFskqrs>,
<https://www.youtube.com/watch?v=v5aVK0APPkU>.

Luego de mirar los dos videos, los estudiantes deberán realizar una actividad en donde deberán escoger de una gran lista el nombre del animal que se muestra en el gráfico.

http://www.carmenlu.com/first/vocabulary/weather1/animals1_2.htm

Semana 4

Objetivo de aprendizaje: Responder preguntas sobre la familia, las personas, los meses, las edades y las celebraciones en todo el mundo.

Para iniciar la semana 4 se crea un paisaje virtual en Thinglink con el vocabulario y la gramática correspondientes a la unidad tres, en donde los estudiantes por medio de una clase invertida estarán en la capacidad de revisar el material expuesto y realizar ejercicios para consolidar ese aprendizaje y luego podrán preguntar al docente acerca de algún tema que no fue comprendido en su totalidad. <https://www.thinglink.com/video/1405569591500865539>

A continuación, los estudiantes podrán mirar un video para aprender el vocabulario sobre los miembros de la familia, <https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ> y cuando lo hayan mirado podrán subir en un Linoit su árbol genealógico, el cual podrán también explicar más tarde a sus compañeros.

Habiendo practicado el vocabulario de los miembros de la familia podrán escoger de una lista el miembro de familia que corresponda al nombre dado y luego podrán subir el PDF de la nota que obtuvieron.

Con la finalidad de consolidar este conocimiento, los estudiantes deberán realizar un juego en el cual deberán ir completando los nombres de los miembros de la familia de acuerdo con el árbol genealógico que se muestra en el mismo.

<https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/family/family-4>

La gramática siguiente será proyectada también en un video acerca del uso de los adjetivos posesivos y su correspondencia con los pronombres personales.

<https://www.youtube.com/watch?v=rF070hPFbas>

Una vez que los estudiantes han comprendido la gramática estarán en la capacidad de realizar el juego <https://www.eslgamesplus.com/possessive-adjectives-game/> en donde en parejas ellos deberán escoger el adjetivo correspondiente al sujeto del que hace referencia y con ello dispararán a su contrincante hasta vencerlo en una batalla naval, el vencedor obtendrá un punto extra para cualquier tarea de esta unidad y los puntos que tenga del promedio del puntaje obtenido igual que al otro estudiante serán tomados en cuenta para esta actividad enviando el PDF de la captura de pantalla de la puntuación conseguida.

La gramática correspondiente a sustantivos singulares y plurales se estudiará por medio de un video <https://www.youtube.com/watch?v=BI1Syz9I2n0> y luego de haberlo comprendido los estudiantes podrán realizar una carrera en donde para ganar deberán escoger correctamente el plural del sustantivo nombrado y luego enviar el PDF de la captura de pantalla del lugar obtenido en la carrera para poder tener una nota. <https://www.education.com/game/irregular-plural-nouns-skirace/>

Para iniciar el segundo día de la semana 4 los estudiantes deberán mirar un video acerca de los meses del año para aprender cómo se llaman, su orden y pronunciación

<https://www.youtube.com/watch?v=X6cAi0ydAyc> y luego podrán jugar

<https://www.helpfulgames.com/subjects/english/months.html> en donde deberán completar 10 fases para obtener un resultado del cual deberán hacer una captura de pantalla y subir el PDF.

El segundo video que los estudiantes deberán mirar es el de los adjetivos y sus opuestos, <https://eslkidsworld.com/Interactive%20games/Grammar%20Games/Adjectives/Adjectives%20a>

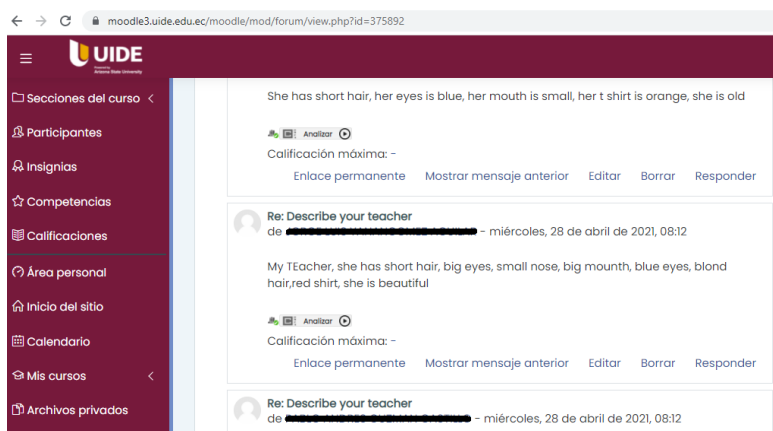
[nd%20their%20opposites%20quiz.html](https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/assign/view.php?id=469572) luego de aprender este vocabulario los estudiantes podrán realizar el juego <https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/assign/view.php?id=469572> en donde deberán escoger el opuesto que corresponde para obtener la energía para subir la montaña y obtener el puntaje que deberán subir en un PDF.

Luego los estudiantes podrán mirar el video de los adjetivos que se usan para describir la apariencia física de las personas <https://www.youtube.com/watch?v=UzpcpfvEQwQ>. Luego de mirarlo deberán ir al juego <https://wordwall.net/es/resource/4691982/physical-appearance> en donde podrán poner en orden las letras, para completar las palabras que describan la apariencia de una persona, y una vez tengan el resultado subir el PDF de la actividad.

Para complementar esta actividad los estudiantes deberán describir a su docente usando una fotografía que se ha subido en el correspondiente foro como se puede ver en la figura 9.

Figura 9

Foro para practicar escritura y el vocabulario adquirido.



El último video de esta semana corresponde al uso de sustantivos posesivos <https://www.youtube.com/watch?v=1WCiBzYwTk4> y para demostrar el conocimiento adquirido los estudiantes deberán completar la prueba

https://www.softschools.com/quizzes/grammar/possessive_nouns/quiz327.html en donde al obtener el resultado final deberán subir el PDF de la captura de pantalla en la tarea.

Finalmente se realizará un Kahoot que es un servicio web en donde se muestra un tablero de juego para crear pruebas, es decir es una herramienta educativa para educación lúdica donde los estudiantes pueden responder desde sus dispositivos móviles e ir escalando el ranking según sus aciertos. Esto permite fomentar la sana competencia ya que hace que una lección aburrida se convierta en un juego, es aquí donde los estudiantes podrán demostrarse a sí mismos cuanto han aprendido en esta unidad. <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=4373416f-99d2-44d7-a3e2-e05bf569cbef>

Semana 5

Esta semana corresponde a lo que la UIDE llama como evaluación diagnóstica y hace referencia a la primera evaluación del semestre, por tanto, en esta semana se realizará el examen tanto oral como escrito y se ha creado una plataforma de juego lúdico de aprendizaje inmersivo en Genially del tipo de Breakout EDU, Figura 10

<https://view.genial.ly/60788e9bcc2a150d0a39c783/interactive-content-save-the-planet> en el cual los estudiantes realizarán diversas actividades y enigmas digitales que deben ir resolviendo en un determinado tiempo con la finalidad de abrir una caja o llave de Breakout EDU que se encuentra bloqueada, haciendo uso para ello de su creatividad y pensamiento crítico.

Figura 10

Tarea dentro de un Breakout educativo.



Tarea sobre los días de la semana dentro de un breakout educativo.

Semana 6

Objetivo de aprendizaje: Hacer y responder preguntas sobre lugares en una ciudad, días de la semana y la hora.

Para dar inicio a esta semana se ha creado un paisaje educativo en Thinglink, <https://www.thinglink.com/video/1405591492692541443>, el cual ayudará a que los estudiantes sean capaces de adquirir su propio conocimiento por medio de una clase invertida, para luego presentar a su docente todas las dudas e inquietudes que se le hayan presentado; además allí mismo podrán realizar actividades que ayuden a reforzar este conocimiento adquirido.

El video que los estudiantes mirarán en la primera clase de esta semana corresponde a todas aquellas edificaciones y lugares que conforman una ciudad o pueblo

<https://www.youtube.com/watch?v=EfD2k9beP-4>.

Una vez que han visto el video participarán en un juego de encontrar pares, en donde comprobarán que han adquirido el vocabulario al ser capaces de relacionar la palabra con la imagen correspondiente <https://wordwall.net/es/resource/9475976/places-in-town/places-in-a-town> y también se crea un Scorm en donde los estudiantes podrán practicar con juegos el

vocabulario adquirido <https://www.tolearnenglish.com/exercises/exercise-english-2/exercise-english-90693.php>.

Para dar continuidad al syllabus, los estudiantes deben aprender las preposiciones de lugar para lo cual se propone un video <https://www.youtube.com/watch?v=niPyVnC6W5g>, luego de haber observado el video los alumnos podrán jugar un poco a Simón Dice, realizando lo que la docente diga, por supuesto haciendo uso de las preposiciones de lugar y a continuación podrán realizar una actividad en donde de acuerdo a un dibujo podrán escoger la opción de la preposición que le corresponda.

Para finalizar el primer día de esta semana se presenta un video de los pronombres demostrativos, <https://www.youtube.com/watch?v=BcxmWhY-zx8> y luego realizarán un trabajo en clase en el cual deberán escoger el pronombre demostrativo que corresponda a la imagen presentada. <https://agendaweb.org/exercises/grammar/demonstratives/this-that-these-those>

El primer video de la segunda clase corresponde al uso de las palabras de pregunta, https://www.youtube.com/watch?v=C_XXEKa8_6w, luego de mirarlo los estudiantes deberán realizar dos actividades: la primera corresponde a un juego https://www.youtube.com/watch?v=C_XXEKa8_6w y la segunda será escribir una pregunta con cada palabra de pregunta aprendida.

A continuación, se presenta el video para aprender a decir correctamente la hora en inglés <https://www.youtube.com/watch?v=Vn9UIkLe1iQ> y con esta información adquirida, deberán realizar un juego en el que deberán escoger la hora que escuchan de tres alternativas propuestas, cada vez que dicen correctamente la hora dan un paso más para cruzar un puente, si se equivoca, se rompe el puente y termina el juego con un puntaje que deberán enviar en un PDF al enlace de la tarea.

El último vocabulario de la unidad corresponde al de comida, en donde aprenderán sobre platos básicos o comidas muy comunes, https://www.youtube.com/watch?v=C_ZDmZc_u1g, ya que han revisado este vocabulario deberán jugar en <https://www.mes-games.com/food.php> en donde escucharán el nombre de una comida y deberán disparar al platillo que corresponde. Al finalizar deberán enviar el PDF del puntaje obtenido.

Semana 7

Objetivo de aprendizaje: Responder preguntas sobre habilidades, dinero, precios y tecnología.

Para poder iniciar la unidad 5 los estudiantes tendrán la posibilidad de trabajar con un paisaje educativo creado en Thinglink, el cual les permitirá revisar tanto el vocabulario como las gramáticas de esta unidad y realizar ejercicios que le permitan afianzar su conocimiento.

<https://www.thinglink.com/video/1404823897647349763>

Para revisar el vocabulario correspondiente a la unidad 5 los estudiantes tendrán a su disposición un Quizlet con las fichas del nuevo vocabulario, además allí podrán realizar ejercicios de práctica y juegos. https://quizlet.com/ec/413566133/unit-5_life-1_nat-geo-flash-cards/

También tendrán un video para poder aprender sobre los verbos de acción en inglés <https://www.youtube.com/watch?v=jOx8sGmKyIE> y luego de haberlo revisado ellos podrán participar en el juego relacionado al mismo tema que les ayudará a mejorar sus conocimientos. <https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/assign/view.php?id=469685>

Así mismo tendrán la oportunidad de aprender sobre la gramática del verbo poder (can) con el video que les introducirá a este tema https://www.youtube.com/watch?v=_ulG6fKv85g, y para poder medir cuanto han aprendido al respecto deberán realizar una pequeña prueba de

conocimientos <https://agendaweb.org/exercises/verbs/can/can-cant-test-1>, y también una lección en Quizlet <https://quizlet.com/328372439/can-and-cant-flash-cards/>.

Para iniciar el segundo día de la semana 7 se propone la creación de un video interactivo en H5P en donde además de aprender el vocabulario y la gramática correspondientes al verbo tener, podrán practicarlos <https://moodle3.uide.edu.ec/moodle/mod/hvp/view.php?id=426976> , para luego poder resolver una prueba de conocimiento del tema en donde deberán escribir el correcto uso del verbo (have/has).

A continuación, se presenta un video explicativo de la gramática que se usa para aprender a modificar los sustantivos con adjetivos o con otros sustantivos <https://www.youtube.com/watch?v=TSTen0q4IW4> y luego otro del uso de las expresiones y, y pero (and /but), <https://www.youtube.com/watch?v=psjd5w125Ac>, y con este conocimiento podrán desarrollar una pequeña prueba que confirmará si el conocimiento fue correctamente adquirido, <https://www.tolearnenglish.com/exercises/exercise-english-2/exercise-english-90693.php>.

Semana 8

Objetivo de aprendizaje: Hacer y responder preguntas sobre comida, deportes, adjetivos de opinión e intereses.

La primera actividad que se propone para esta semana es un paisaje virtual de la unidad 6 en donde los estudiantes aprenderán el nuevo vocabulario y gramática y practicarán los mismos con ejercicios interactivos. <https://www.thinking.com/video/1404857376640598019>

Para confirmar si el conocimiento de la unidad 5 estuvo bien consolidado se realiza un Kahoot <https://create.kahoot.it/details/ngl-1-unit-5/24702333-f5fc-48e7-b3e3-466a3fc0169e>.

A continuación, se subirá un video explicativo de cómo escribir un e-mail https://www.youtube.com/watch?v=k_3uHzP_DGY, para practicar, luego los estudiantes deberán enviar el e-mail a su docente.

Se subirá una página de Microsoft Word con las imágenes de los cuatro símbolos de moneda conocidos a nivel mundial.

A continuación, se subirá un video para que los estudiantes aprendan los nombres de los deportes en inglés <https://www.youtube.com/watch?v=yGJ0MoYXmZA>, y podrán jugar en la clase un juego de adivinar cual es el deporte que va asomando poco a poco en un dibujo, el primer alumno que adivine el juego gana un punto; al final ganará el alumno que más puntos haya obtenido. <https://games4esl.com/esl-classroom-games/sports-english-vocabulary-game/>.

Posteriormente los estudiantes podrán mirar un video en dónde se explica la escritura y pronunciación de los números a partir del número 100, <https://www.youtube.com/watch?v=bQfhdJqMb6w>. Ya que han observado el video, los estudiantes estarán en la capacidad de realizar un juego <https://www.funbrain.com/games/cookie-dough-spell-the-numbers>, en donde deberán escribir correctamente diez números al azar para ganar el mismo.

Para dar continuidad al syllabus establecido, se subirá un video, en donde los estudiantes podrán aprender la gramática del uso del verbo querer (like). <https://www.youtube.com/watch?v=tidOxlj1T38> y luego de haber visto el video podrán realizar el juego <https://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=7720> en donde deberán completar varias actividades como son emparejar las imágenes con la frase que corresponde, escoger la palabra correcta para completar la oración, ordenar las letras para escribir

correctamente la palabra, realizar una lectura y responder a las preguntas y por último escoger de entre tres alternativas el pronombre que corresponde a la palabra.

Para iniciar la segunda clase de la semana 8 se subirá un video del uso de los auxiliares do y does para hacer preguntas en tiempo presente, para ello se usará un video de Woodward: <https://www.youtube.com/watch?v=x-X9sURtFB8>, una vez que los estudiantes conocen la gramática podrán realizar un ejercicio de la página web englisch-hilfen.de, en el que deberán escoger de entre cuatro alternativas cuál es la correcta para completar la oración <https://www.englisch-hilfen.de/en/exercises/tenses/do.htm>.

El vocabulario sobre intereses que corresponde a esta unidad será presentado con el video: <https://www.youtube.com/watch?v=N1o4oOXLOZc> y luego de conocer sobre cómo se dicen y escriben las diferentes actividades de interés en inglés podrán jugar en clase un juego en el que deberán adivinar qué interés se muestra en la imagen que se va destapando de a poco y con ella formar una oración. Cada vez que un alumno adivine la imagen tendrá la oportunidad de formar una oración, si lo consigue ganará un punto, el estudiante que más puntos gane en la actividad obtendrá un punto extra para el examen oral.

Para estudiar el uso de los pronombres de objeto se hará uso de un video de Inglés fácil con Alema <https://www.youtube.com/watch?v=ftLQRXDcr40> y una vez que ha sido comprendida la gramática los estudiantes participarán en un juego en el que deberán completar las oraciones con el objeto de persona que corresponda de una lista de cuatro opciones, https://www.grammar.cl/Games/Object_Pronouns.htm.

Cuando ya han conocido cual es el orden correcto en que deben poner los adjetivos en una oración podrán participar en un juego en el que deberán ir tocando las palabras que se

encuentran esparcidas en la pantalla para formar una oración que tenga sentido y siga las reglas aprendidas.

La última gramática perteneciente a esta unidad que hace referencia al uso de la palabra vamos (let's) y se presenta con un video <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/grammar-practice/adjectives> para posteriormente poder realizar un juego en el que deberán escoger la oración correcta y arrastrarla al espacio correspondiente para completar la frase <https://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=4854>.

Finalmente, se les presenta un Kahoot del vocabulario de la unidad 6 para comprobar si el conocimiento se consolidó <https://create.kahoot.it/share/ngl-1-unit-6/0018c93e-e318-40e3-bf7f-a0246447882e>.

Semana 9

Objetivo de aprendizaje: Comprender y utilizar expresiones cotidianas familiares y frases muy básicas sobre problemas diarios, pasatiempos y clima. Encontrar información y complete encuestas.

Para iniciar esta semana se propone un Quizlet de la unidad 6 con la idea de que los estudiantes puedan hacer un recordatorio de lo aprendido.

Seguidamente se propone la creación de un paisaje educativo con la gramática y el vocabulario de la unidad 7 en donde los estudiantes también tendrán oportunidad de ir practicando lo que van aprendiendo. <https://www.thinking.com/video/1405603149556744193>

Con la finalidad de continuar con la gramática propuesta en el syllabus para esta unidad, se sube un video de Woodward en el que se presentan las rutinas diarias en presente simple <https://www.youtube.com/watch?v=zNDIhOXy3IU>, y una vez que los estudiantes han asimilado esta gramática se les propone crear en <https://www.visme.co/> un proyecto llamado “My mother's

daily routine” el cual haciendo uso de gráficos y oraciones deberá mostrar la rutina diaria de la madre de cada estudiante, la cual deberán luego exponer a sus compañeros. Esto servirá para reforzar el uso de la gramática aprendida, así como el uso de la s en la tercera persona del singular en el presente simple y practicar la expresión oral.

Se dará inicio al segundo día de clases de la semana 9 con el video del uso de las preposiciones de tiempo (in/on/at) <https://www.youtube.com/watch?v=Lr1BBoNu6hI> para que luego los estudiantes puedan realizar un ejercicio en donde deberán escribir la preposición de tiempo correcta con respecto a la palabra a la que hace referencia en: https://www.englisch-hilfen.de/en/exercises/structures/prepositions_at_in_on_time.htm.

Después los estudiantes estarán en capacidad de revisar en un Quizlet el vocabulario de la unidad y practicar con fichas y juegos el mismo. https://quizlet.com/_8e3jga?x=1qqt&i=21ht7r.

Finalmente estarán en condiciones de realizar un Kahoot para demostrarse a sí mismos cuanto han aprendido en la unidad. <https://create.kahoot.it/details/life-1-unit-7/b02eb952-71ff-40e9-a35e-f8e3cbc8d460>.

Semana 10

Esta semana corresponde a la semana de evaluación formativa, en la cual los estudiantes podrán demostrar su conocimiento de las unidades 4 a la 7 por medio de un examen tanto oral como escrito.

Semana 11

Objetivos de aprendizaje: Comprender y utilizar expresiones cotidianas familiares y frases muy básicas sobre conversaciones telefónicas. Encontrar información, preguntas, adverbios de frecuencia y vida salvaje. Interactuar de una manera sencilla usando las terminaciones de los verbos –s y –es en pequeñas conversaciones sobre trabajos, cosas y rutinas.

Con la finalidad de introducir el vocabulario y la gramática de la unidad 8 se crea un paisaje digital en Thinglink, el mismo que adicionalmente presenta ejercicios de práctica, para que los estudiantes reafirmen sus conocimientos.

<https://www.thinglink.com/video/1405943047467827201>

El primer vocabulario que corresponde a la primera clase de esta semana es el de trabajos y ocupaciones y se muestra a los estudiantes con el siguiente video:

https://www.youtube.com/watch?v=so2QHzbU_Eg.

Una vez que el vocabulario ha sido revisado se propone realizar un juego en donde debe escuchar un audio y rápidamente llevar la mano al trabajador al que hace referencia el mismo.

<https://www.mes-games.com/people1.php>.

La gramática que corresponde a esta semana según el syllabus es la de las reglas del uso de él, ella y este (he, she and it) del presente simple en inglés y se la presenta por medio de este video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=KUB0S_nDtyM.

Con la finalidad de practicar esta gramática se propone participar en un juego: <https://www.eslgamesplus.com/present-simple-verbs-game/>, en el cual el estudiante deberá ir escogiendo la respuesta correcta para poder avanzar entre zombis y llegar a la meta sano y salvo.

La gramática correspondiente al uso de palabras de pregunta en el presente simple se la expondrá con el video: <https://www.youtube.com/watch?v=eHcXkPtir38> y luego de haber revisado esta gramática los estudiantes podrán jugar <https://www.eslgamesplus.com/question-words-what-where-who-why-when-which-how-grammar-activity/>, en donde ellos deberán colocar la palabra de pregunta que corresponda a la oración que se presenta.

Para iniciar la segunda clase de esta semana se presenta un video acerca de los títulos personales <https://www.youtube.com/watch?v=hZDdtoKlxvI> y una actividad en donde los

estudiantes podrán practicar el correcto uso de estos títulos personales en:

https://www.englishwithjennifer.com/c/language_notes_1_titles.htm.

A continuación, se presentan tres videos sobre consonantes silenciosas y dobles,

<https://www.youtube.com/watch?v=cMtzB8ufWQs>,

<https://www.youtube.com/watch?v=hPcl5i30IGI&list=TLPQMTgwNTIwMjCKYv3EQJeA0A&index=29>,

<https://www.youtube.com/watch?v=gbG2jyI8600&list=TLPQMTgwNTIwMjCKYv3EQJeA0A&index=25>.

Para confirmar que el vocabulario fue aprendido se sube el juego

https://www.spellzone.com/word_lists/games-6596.htm, en este los estudiantes pueden escoger entre varios juegos el que deseen jugar y luego deberán subir el PDF del resultado.

Para finalizar esta semana se propone una actividad en la cual los estudiantes deberán ordenar las palabras para formar preguntas y con ello confirmar que la gramática de la unidad fue comprendida <https://www.tolearnenglish.com/exercises/exercise-english-2/exercise-english-4438.php>.

Semana 12

Objetivo de aprendizaje: Interactuar de forma sencilla proporcionando información sobre lugares turísticos y consejos de viaje.

Como se ha venido desarrollando en las semanas anteriores, la primera actividad planificada para esta semana será un paisaje educativo realizado en Thinglink en el cual los estudiantes podrán hacer uso de una clase invertida para aprender todo lo relacionado a la unidad número nueve: <https://www.thinglink.com/video/1405423027113426946>.

Una vez que los estudiantes han analizado la unidad se da inicio a la primera clase con un video sobre los medios de transporte: <https://www.youtube.com/watch?v=9UBGej0sYm0>, ya que este vocabulario ha sido visualizado, los estudiantes estarán en la capacidad de realizar un juego interactivo sobre los medios de transporte: <https://www.mes-games.com/transportation.php>

De la misma manera se procede con el vocabulario de las prendas de vestir, en el cual también se sube un video: <https://www.vocabulary.cl/english/clothes.htm>, y un juego para consolidar el conocimiento aprendido: <https://www.gamestolearnenglish.com/clothes-game/>.

La primera gramática correspondiente a esta unidad que hace referencia al uso de los términos: algunos y cualquiera o ninguno (some and any) se lo presenta en un video de Woodward: <https://www.youtube.com/watch?v=0dAZ17fpKLQ>, y para practicar su uso lo podrán hacer con el juego: <https://www.eslgamesplus.com/some-any-moonshot/>.

Para dar inicio a la segunda clase de esta semana se presentará un video de Alema sobre el uso de la expresión hay, que en inglés tiene dos formas distintas que son: there is y there are, https://www.youtube.com/watch?v=kto8H_kEYmM, y para afianzar el conocimiento realizarán un ejercicio online http://www.carmenlu.com/first/grammar/thereis1_2.htm.

Posteriormente mirarán un video acerca del vocabulario de Hotel <https://www.youtube.com/watch?v=1lOPbfIRQY>, y practicarán el mismo haciendo uso del juego <https://wordwall.net/resource/2131690/english/in-a-hotel-room-english-file-beginner>.

La segunda gramática de esta semana será el uso del verbo gustaría (would like), <https://www.youtube.com/watch?v=pJ3TkL1MTcM> y responderán a un pequeño cuestionario de para que el docente pueda darse cuenta si la gramática fue comprendida y asimilada: https://www.examenglish.com/grammar/A2_would_like.htm.

Finalmente los estudiantes aprenderán el uso del modo imperativo con el video <https://www.youtube.com/watch?v=2UzjHbcK2Wo> y podrán practicarlo a manera de juego en el link: <https://www.eslgamesplus.com/public-signs-imperative-form-and-sentences-esl-grammar-activity-online/>.

Semana 13

Objetivo de aprendizaje: Encontrar información sobre las líneas de tiempo y las primeras personas en Estados Unidos. Interactuar de forma sencilla proporcionando información sobre disculpas y personas del pasado.

En Thinglink se ha creado una vez más un paisaje virtual que hace referencia a la gramática y vocabularios de la unidad 10, a la misma que se puede acceder en el siguiente enlace: <https://www.thinglink.com/video/1405741128224866306>.

Como en la unidad número 10 ya se inicia el uso del pasado, se ha indicado con anterioridad a los estudiantes que deben estudiar una lista de verbos irregulares, entonces esta semana inician con dos pequeñas lecciones de la primera columna de verbos, esto quiere decir desde el verbo ser/estar (be), hasta ir (go).

Una vez realizadas las pruebas se procederá a explicar el uso de números ordinales con el video: <https://www.youtube.com/watch?v=gMXFsO6PU-g>, y su respectiva práctica con el juego: https://www.softschools.com/math/ordinal_numbers/games/.

Los adjetivos que describen personalidad por su parte serán enseñados por medio del video https://www.youtube.com/watch?v=Wae_M8I4UYg, y el juego para desarrollar la memoria: <https://matchthememory.com/PersonalityAdjectivesMemory>.

El segundo día de esta semana dará inicio con la explicación del pasado simple y el uso del era y eran (was / were) para lo cual el docente se ayudará de la información encontrada en la

página web: <https://i.pinimg.com/originals/93/ee/86/93ee86e93bcbec2e8603f96500f8cc8f.gif>, y su práctica la podrán realizar por medio del juego interactivo:

<https://www.eslgamesplus.com/was-were/>.

Para continuar con esta gramática del pasado simple se les explicará a los estudiantes las reglas de uso del pasado simple de los verbos regulares con el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZWZ6cNq6bEY> y para reforzar se explicará el uso de la línea de tiempo: <https://www.youtube.com/watch?v=xc64qurhFng>. Para practicar lo aprendido se les pedirá a los estudiantes que realicen en Linoit.com una nota, en la cual deberán escribir oraciones acerca de cosas que hayan realizado en los últimos 5 días, una por cada día y haciendo uso de los verbos regulares, de tal forma que puedan practicar su uso y luego en grupos realizar una presentación acerca del uso del pasado simple en sus formas afirmativa, negativa e interrogativa tanto con el verbo ser/estar (to be) como con otros verbos, para luego presentarlo a la clase.

Semana 14

Objetivo de aprendizaje: Comprender y utilizar expresiones cotidianas familiares y frases muy básicas sobre eventos de la vida y entrevistas. Encontrar información sobre el pasado y cómo sucedieron las cosas. Interactuar de forma sencilla sobre el propósito del escritor y las situaciones vividas en el pasado.

El paisaje educativo creado en Thinglink para revisar el contenido de la unidad número 11 se encuentra en: <https://www.thinglink.com/video/1403757798826704899>, y al igual que en la semana anterior se inicia la semana con la lección de la segunda columna de los verbos irregulares.

El primer video de esta semana corresponde a la gramática del pasado simple, sus reglas y usos y corresponde a: <https://www.youtube.com/watch?v=3jWLMZrTzyQ> y para poder practicar se propone el ejercicio que se encuentra en la página web:

<https://www.ego4u.com/en/cram-up/grammar/simple-past/exercises>.

Para dar continuidad a esta gramática se explicará el uso del auxiliar (did) en sus formas negativa e interrogativa con el video: <https://www.youtube.com/watch?v=pPW3cgcaHCQ>, y las expresiones de tiempo con el siguiente: https://www.youtube.com/watch?v=OGb-G_bs2b0.

Para la segunda clase de esta semana se proponen varios juegos y actividades que ayudarán a los estudiantes con la práctica de la gramática del tiempo pasado, adquirida anteriormente, los mismos que se encuentran en los siguientes enlaces:

<https://www.tolearnenglish.com/exercises/exercise-english-2/exercise-english-24228.php> y

https://www.english-room.com/grammar/pastsimple_1.htm.

Finalmente podrán poner en práctica todo lo aprendido en esta semana contando a sus compañeros y a su docente por medio de Linoit.com lo que hicieron durante el fin de semana anterior, y también al azar podrán compartirlo oralmente a todo el grupo y para ello se hará uso de una ruleta en donde estarán colocados los nombres de los estudiantes que se puede crear en: <https://es.piliapp.com/random/wheel/>.

Semana 15

Objetivo de aprendizaje: Comprender y utilizar expresiones cotidianas familiares y frases muy básicas sobre las habitaciones de una casa y los planes futuros. Encontrar información sobre ideas principales y actividades de fin de semana. Interactuar de forma sencilla sobre ofertas e invitaciones

La revisión independiente de la gramática y vocabularios de la última unidad, es decir la unidad 12, podrán encontrarse en la creación de Thinglink:

<https://www.thinglink.com/video/1406099483489468417>.

El primer vocabulario de esta última semana corresponde al de las habitaciones de la casa, el cual se presenta con el video: <https://www.youtube.com/watch?v=1lqZmMu5wkk> y la práctica del mismo la podrán realizar en el juego <https://www.freddiesville.com/games/rooms-in-a-house-vocabulary-crossword-puzzle-online/> y con una actividad en clase en donde deberán elegir la opción correcta de acuerdo al gráfico presentado que se encuentra en la página web: <https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/house/rooms>.

Para explicar la gramática correspondiente al uso del presente continuo o progresivo se hará uso del video de Alema: <https://www.youtube.com/watch?v=or4d5s2vMjU> y los estudiantes estarán en la capacidad de practicar lo aprendido con el juego: <https://www.mes-games.com/verbs1.php>.

El segundo día de la semana 15 inicia con la presentación del video de la formación de oraciones en el presente continuo, tanto afirmativas como interrogativas y negativas; el mismo es de Alema y se encuentra en: <https://www.youtube.com/watch?v=CkWCzB8dk2U>, y con la finalidad de que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido, deberán realizar una tarea en clase que consta en escoger la frase correspondiente de acuerdo al dibujo presentado que se halla en la página web: <https://agendaweb.org/exercises/verbs/present-continuous-2.htm>.

Con la finalidad de demostrar que el uso de la gramática fue comprendido y de que no hay confusión en el uso del presente simple y el presente continuo se propone un juego en el que se combina el uso de las dos gramáticas en: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/grammar-practice/present-simple-and-present-continuous>.

Debido a que el presente continuo no tiene un solo uso, se presenta un video explicativo del uso de este en expresiones futuras: <https://www.youtube.com/watch?v=M9AdwBbUYDg>, y hacer un juego en la página web: <https://www.mes-games.com/future1.php> en el que deberán abrir el juego y poner en "grammar", elegir el juego "basketball" y lograr el puntaje más alto que puedan.

Finalmente realizarán una pequeña prueba que corroborará si la gramática fue consolidada, la misma que se encuentra en:

https://www.examenglish.com/grammar/A2_present_continuous_for_future.htm.

Semana 16

Esta última semana corresponde a la semana de evaluación sumativa, en donde los estudiantes deberán demostrar todo el conocimiento que han adquirido durante el semestre por medio de diversas actividades, entre ellas el examen acumulativo tanto oral como escrito, una prueba de verbos irregulares a modo de juego con un acróstico:

<http://www.groovetoenglish.com/irregularpast.htm> y un juego tipo Breakout EDU, en el cual pondrán en práctica los conocimientos adquiridos:

<https://view.genial.ly/5ffe85dc222af30da764c428/game-breakout-escape-from-the-university-zombie-teacher>

Resultados

Con el fin de conocer los cambios que motiva la necesidad de incursionar en nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, y después de desarrollar todas y cada una de las actividades lúdicas anteriormente descritas es fácil darse cuenta de que hay muchas más opciones que la enseñanza tradicional para poder enseñar inglés. Después de haber analizado los resultados de enseñanza del idioma inglés para el primer nivel de inglés con el uso de software

interactivo versus la enseñanza tradicional, se ha identificado el hecho de que realizar una presentación en la pizarra virtual de la plataforma Zoom y con ella explicar a los alumnos tanto vocabulario como gramática y luego pretender que ellos desarrollen las actividades propuestas en el libro resulta tedioso para los estudiantes quienes, después periodos no muy largos de clase fácilmente pierden el interés, mas, si para explicar un tema se usan distintos videos o paisajes educativos, y para realizar práctica se hacen ejercicios online o juegos interactivos se logrará captar la atención de los estudiantes durante las tres horas de clase ya que siempre estarán cambiando de actividades, dejando así la monotonía de una clase para convertirse en una actividad entretenida.

Con el fin de analizar los resultados en la motivación de los estudiantes con el uso de software interactivo versus la enseñanza tradicional, se revisan los informes de los docentes de inglés de la UIDE Loja correspondientes al semestre marzo – julio 2020 en los cuales expresan claramente la preocupación por la desmotivación de los estudiantes de aprender un nuevo idioma. Anexo 2.

Para cumplir con el objetivo de desarrollar una propuesta de recursos didácticos basados en la ludificación para ser usados como una estrategia válida para conseguir motivación en los estudiantes, se han creado algunos objetos virtuales de aprendizaje, entre ellos once paisajes virtuales correspondientes a las 12 unidades del syllabus, solamente el primero incluye las dos primeras unidades y dos Breakout EDU en los que se desarrollan actividades correspondientes tanto al primer como último parcial en donde los estudiantes están en la capacidad de demostrarse a sí mismos cuanto han aprendido de una forma entretenida y didáctica.

Y para analizar como la motivación de los estudiantes mejora con el uso de software interactivo con relación a la enseñanza tradicional se ha puesto en práctica la metodología en el

semestre abril – agosto 2021 logrando una mejoría evidente en los resultados de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y en la motivación que los mismos demostraron en el aprendizaje de un nuevo idioma en relación con los semestres anteriores.

Capítulo 5: Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

En la UIDE-Loja, al inicio de la pandemia del Coronavirus, se presentaron varios problemas con la motivación de los estudiantes para aprender inglés y los docentes vieron la necesidad de crear actividades interactivas que mejoren esta problemática. Por tanto, este trabajo consigue crear un EVA que al ser compartido podrá facilitar el quehacer educativo de los docentes que imparten clases en el primer nivel de inglés de la UIDE y que reúne videos, juegos, paisajes virtuales, Breakouts educativos y lecciones interactivas para motivar a los estudiantes del primer nivel de la UIDE Loja a que aprendan esta segunda lengua tan importante, que es el inglés.

Durante este trabajo de investigación se ha podido verificar que existen varias alternativas que los docentes pueden usar para incrementar la motivación de aprender inglés en los estudiantes como son el uso de videos y videos interactivos creados en H5P, paisajes virtuales educativos y juegos interactivos gratuitos, los mismos que pueden ser tipo Breakout EDU, y juegos online creados por distintas instituciones educativas o docentes que se han dedicado a esta tarea, así como por el propio docente que imparte la asignatura.

En el presente trabajo se realizaron videos interactivos en H5P que resultaron útiles para que los estudiantes aprendan de forma significativa ya que, en cada uno de ellos, mientras miran el video, el mismo se pausa con la finalidad de hacer preguntas referentes al tema tratado o lleva a los estudiantes a otro enlace que les ayuda a profundizar más el contenido, motivo por el cual se recomienda su uso, si la plataforma educativa que la institución usa, lo permite.

Se puede complementar cada unidad aplicando la metodología de clase invertida, en donde el docente puede crear paisajes virtuales de aprendizaje que incluyan otros videos explicativos de la gramática, así como el vocabulario con su correcta pronunciación y ejercicios

de práctica. Los paisajes educativos facilitan el trabajo docente y hacen que los estudiantes se involucren más en su quehacer educativo ya son ellos mismos quienes deben revisar toda la información correspondiente a la unidad que se va a tratar en la semana, investigar tanto la gramática como el vocabulario, escuchar audios para practicar la destreza de escuchar, hacer lecturas y realizar actividades para comprobar cuanto comprendieron, y luego en clase podrán preguntar al docente en caso de que algo no haya quedado claro.

También se crean dos Breakouts educativos que cumplieron con su finalidad al conseguir que los estudiantes logren superar los retos a los que son expuestos y en los cuales deben demostrar los conocimientos adquiridos durante el período académico. Al ser capaces de completar todas las actividades se demuestran ellos mismos que saben y eso los motiva a continuar aprendiendo por lo que su uso es ampliamente recomendado en todos los cursos.

Los foros por su parte cumplen con la finalidad de permitir la expresión escrita de los estudiantes ya que se sirven de la escritura para discutir diversos temas planteados por el docente. Los estudiantes a su vez podrán opinar y argumentar sobre las ideas expuestas por sus pares académicos y de esta forma aportar con su propio punto de vista, ya que los foros son espacios donde los estudiantes comparten ideas y generan discusiones sobre un tema planteado en clases, siendo de gran utilidad ya que los comentarios, aportes, preguntas y respuestas emitidas contribuyen al quehacer educativo.

El uso de los murales colaborativos del tipo de LinoIt y Padlet que nos permiten disponer de varios murales virtuales, en los que se puede presentar la información agrupada en temas o proyectos y son usados para crear corchos de anuncios, en donde los estudiantes grupalmente comparten: notas, archivos, fotografías, imágenes y videos sobre un tema determinado y posteriormente son explicados, comentados, debatidos, corregidos y analizados por sus

compañeros, fomentando la producción tanto oral como escrita del idioma inglés porque al ser usados en clase, logran que los estudiantes compartan vivencias y experiencias propias que al poder ser compartidas con sus pares promueven la socialización, el espíritu de equipo y la educación en valores.

El elaborar un EVA usando ludificación toma tiempo ya se debe buscar exhaustivamente información que sea coherente, clara y correcta, ya que existen personas que se dedican a crear este material, pero en algunas ocasiones cometen errores tanto de escritura como de pronunciación, y por ello el docente debe ser muy cuidadoso en la elección del material que va a usar para la creación de su EVA, poniendo atención a detalles como: que se haga uso correcto de la gramática y el vocabulario, que la pronunciación sea correcta y que la técnica utilizada sea entretenida para que motive a los estudiantes.

Cabe destacar el hecho de que este EVA puede ser modificado, adaptado y usado en cualquier plataforma educativa y se ha creado con la finalidad de que sirva como información, que podrá ser usada posteriormente en la asignatura, haciendo solamente actualizaciones que tengan que ver con nuevos procesos de enseñanza que puedan surgir a futuro, como pueden ser: nuevas metodologías, técnicas y juegos más modernos que creen mayor interés en los estudiantes.

Tras realizar una historia de vida, como parte de la investigación cualitativa, que busca encontrar una argumentación en el diario vivir entre lo que es posible y lo que se quiere conseguir, entre lo que es real y lo que no lo es, entre inventar y aceptar, se ha puesto en práctica esta nueva metodología y se ha logrado evidenciar que los estudiantes al hacer uso de videos explicativos y de la ludificación en todas sus formas, se encuentran mucho más motivados a aprender el idioma, y por tanto mejoran su rendimiento académico; si se compara con grupos de

alumnos del mismo nivel, a los que se les imparte la misma materia, con los mismos contenidos pero diferente metodología se evidencia claramente que existe menos deserción estudiantil, que hay más interés en la clase y menos ausentismo en las clases, lo que consigue un mejor rendimiento, el cual se puede ver claramente reflejado en el promedio general del curso, el cual es mayor en un porcentaje considerable con relación al semestre previo.

Al haber puesto práctica la propuesta y conocer las opiniones de los estudiantes sobre la metodología impartidas en contraste con los objetivos planteados se puede concluir que la labor del docente no debe ser solamente la de transmitir información, sino conocer estrategias educativas en donde se pueda poner en práctica la comunicación, la empatía entre docente y estudiantes y los valores. El docente debe poder poner en práctica, en sus labores diarias, las actividades que permitan a los estudiantes apropiarse de los contenidos del syllabus.

La propuesta generada ha sido recibida positivamente por los estudiantes quienes participan receptivamente en todas las actividades, y al evaluar los resultados, los estudiantes muestran más interés en el idioma, acordando que con esta metodología se hacen más agradables las clases por lo que se puede pensar en la posibilidad de aplicar esta estrategia metodológica con otros grupos para institucionalizarla ya que los resultados han sido positivos

Sería recomendable que los docentes recopilaran información acerca de videos interactivos, juegos ya existentes y por supuesto que se capacitaran para que ellos mismos sean capaces de crear objetos virtuales de aprendizaje para todos y cada uno de los niveles de inglés que imparten en la UIDE Loja, por lo que se sugiere crear un EVA para cada nivel de inglés de la UIDE Loja, con la finalidad de ayudar a los docentes en esta ardua tarea de lograr el interés de los estudiantes por el aprendizaje de un nuevo idioma. Esto a su vez facilita su trabajo ya que se

cuenta con un banco de información completo que puede ser importado con facilidad a otro curso en los semestres subsiguientes.

Se sugiere que desde la parte directiva se establezcan requerimientos mínimos de estos elementos interactivos que deben estar en cada una de las clases virtuales, como es el caso de al menos un video informativo por semana de clase, juegos para cada unidad programada y un breakout educativo por cada parcial.

Las herramientas lúdicas están en constante evolución, cada vez se encuentran nuevas propuestas con el uso de nuevas tecnologías informáticas que sin lugar a duda son de gran aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje y también ayudan a motivar a los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.

Referencias

Aretio, L. G. (2015). ¿...Y ANTES DE LOS MOOC?/And, what happened before the MOOC? *Revista Española De Educación Comparada*, (26), 97-115. doi:

<http://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2100/10.5944/reec.26.2015>

Attali Y. Arieli-Attali M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance? *Computers & Education*, 83, 57 - 63. 10.1016/j.compedu.2014.12.012

Burneo, R. (2006) *Syntax*. Editorial de la Universidad técnica particular de Loja.

Cambridge Assessment English. (2021). Obtenido de UCLES:
<https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

Council of Europe. (2001). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge, U.K: Press Syndicate of the University of Cambridge. Obtenido de <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>

Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. I. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES. *Prisma Social*, (31), 388-409. Retrieved from <https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/scholarly-journals/la-gamificación-como-técnica-de-adquisición/docview/2465812269/se-2?accountid=32496>

Freire, T. (2010). Metodología PACIE, Estructura de aulas virtuales. Retrived from <http://metodologia-pacie.blogspot.com/2010/11/introduccion.html>

Fulton, K. (2012) The Flipped Classroom: Transforming Education at Byron High School, *T.H.E. Journal*, p18-20.

Gómez-Galán, J., et al. MOOC Courses and the Future of Higher Education, River Publishers, 2019. ProQuest Ebook Central,
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliovirtualuide-ebooks/detail.action?docID=5725485>.
 Created from bibliovirtualuide-ebooks on 2021-02-01 18:48:19.

Hernandez Sampieri, Roberto, et al (2017), Fundamentos de investigación, McGraw-Hill, Ciudad de Mexico, 265 p.

Huizinga, J. (2007). Homo ludens. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.

Kapp K. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA : Pfeifler.

Laamarti, F., Eid, M., & Saddik, A. E. (2014). An Overview of Serious Games. International Journal of Computer Games Technology, 2014
<http://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2100/10.1155/2014/358152>

Lazarinis, F., Karachristos, C. V., Stavropoulos, E. C., & Verykios, V. S. (2019). A blended learning course for playfully teaching programming concepts to school teachers. Education and Information Technologies, 24(2), 1237-1249.
 doi:<http://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2100/10.1007/s10639-018-9823-2>

Mawhirter, D. A., & Garofalo, P. F. (2016). Expect the Unexpected: Simulation Games as a Teaching Strategy. Clinical Simulation In Nursing, 12 (4), 132-136.
<https://doi.org/10.1016/j.ecns.2015.12.009>

Motivación intrínseca y extrínseca. (2015, Apr 14). Reforma
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/newspapers/motivación-intrínseca-y-extrínseca/docview/1672885936/se-2?accountid=32496>

Oñate, L. (2009). La Metodología PACIE. Obtenido de FATLA FUNDACION
TECNOLOGICA PARA LA ACTUALIZACION DE LATINOAMERICA:

<http://iuetabvirtual.wikispaces.com/file/view/22234756-La-Metodologia-Pacie.pdf>

Pacheco, A. Q. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. Revista De Lenguas Modernas, (18), 337-350,501.

<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/scholarly-journals/aprendizaje-colaborativo-en-entornos-virtuales/docview/1448059119/se-2?accountid=32496>

Paludo, S. (2018, 11). ¿Incapacidad para escuchar o temor al silencio? Mensaje, 67, 22.
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/magazines/incapacidad-para-escuchar-o-temor-al-silencio/docview/2167714737/se-2?accountid=32496>

Pinzón, S. L. (2005). Lenguaje, lengua, habla, idioma y dialecto. La Tadeo, 17.

Real Academia Española, RAE. (2020). Diccionario de la lengua española. Obtenido de <https://dle.rae.es/idioma>

Rivera, J., y Van Der Meulen, R. (2014). Gartner's 2014 hype cycle for emerging technologies maps the journey to digital business. Connecticut: Gartner Group.

Rodríguez-Sandoval, E. (2010). Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos". Educacion y Educadores, 13(1), 13-25.
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/scholarly-journals/evaluación-de-la-estrategia-aprendizaje-basado-en/docview/821057298/se-2?accountid=32496>

Rowell L, PhD., Hong E, PhD. Academic motivation: concepts, strategies, and counseling approaches. Professional School Counseling. 2013;16(3):158-171.
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/scholarly-journals/academic-motivation-concepts-strategies/docview/1368152287/se-2?accountid=32496>.

Sánchez, Carmen. (2013). Bloque de Cierre, Metodología PACIE [Presentación en línea]
 Disponible: [Bloque de cierre Carmen Sanchez \(slideshare.net\)](#)

Sánchez, C. (2013). Modelos Instruccionales para Entornos Virtuales [Modelos Instruccionales para Entornos Virtuales | PDF | Tecnología Educativa | Tecnología de información y comunicaciones \(scribd.com\)](#)

Schmidt, S. M., P., & Ralph, D. L. (2016). The Flipped Classroom: A Twist On Teaching. Contemporary Issues in Education Research (Online), 9(1), 1.
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/scholarly-journals/flipped-classroom-twist-on-teaching/docview/1757523524/se-2?accountid=32496>

Terrazas-Bañales F. Motivación en estudiantes de música: Orquesta de flautas de la facultad de artes. Praxis & Saber. 2019;10(22):271-288.
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/scholarly-journals/motivación-en-estudiantes-de-música-orquesta/docview/2265092435/se-2?accountid=32496>. doi:
<http://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2100/10.19053/22160159.v10.n22.2019.9318>.

Torres Bonilla, L. (2011). Constructivismo pedagógico: Estrategias de enseñanza de maestras y maestros del sistema de educación pública de Puerto Rico (Order No. 3440436). Available from ProQuest Central. (854342445).
<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/dissertations-theses/constructivismo-pedagógico-estrategias-de/docview/854342445/se-2?accountid=32496>

UIDE. (7 de mayo de 2020). Obtenido de Universidad Internacional del Ecuador:
<https://www.uide.edu.ec/investigacion/politicas-generales/lineamientos/>

Uria, E. (2001). *Estrategias Didactico-Organizativas para Mejorar los Centros Educativos*. Madrid: Narcea.

Valarezo, R. (2021). *Loja de ayer (1950-2000)*. Loja: Cosmos.

Valdés, B. (2006, Winter). La necesidad de escribir. *Guaraguao*, 10, 21-24.

<https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/magazines/la-necesidad-de-escribir/docview/748656905/se-2?accountid=32496>

Vázquez, Esteban; López, Eloy. (2014). Los MOOC y la educación superior: la expansión del conocimiento. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 18, núm. 1, enero-abril, 2014, pp. 3-12 Universidad de Granada. Granada, España

Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Werbach, Kevin, and Dan Hunter. *For the Win : How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton School Press, 2012. ProQuest Ebook Central, <https://www.mdconsult.internacional.edu.ec:2096/legacydocview/EBC/5482556?accountid=32496>.

Yepes, R. (1993). *La región de lo lúdico Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Pamplona: Servicio de publicaciones de la Universidad de Navarra.

Anexos

Anexo 1

Syllabus.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-0001
	LANGUAGE DEPARTMENT
Page 1 of 10	ENGLISH I "A", "B", "C" SYLLABUS

INFORMATIVE DATA

Code and Name of the Subject: IDI 111¹
 Number of teaching component hours: 6
 Number of hours of the component of practices of application and experimentation of the learnings: 3
 Number of hours of autonomous learning: 3
 Academic period: Marzo - Julio 2020
 Curricular structure:

Curricular Organization Unit		
☒ Basic	☐ Intermediate	☐ Advance

Pre-requirements, code and name of the Subject: None
 Co-requirements, code and name of the Subject: None
 Total numbers of sessions in the semester: 96
 On-site classes schedule:
 1 "A": Monday and Wednesday 13h00 -16h00
 1 "C": Tuesday and Thursday 13h00 - 16:00
 1 "B": Tuesday and Thursday 07:00 - 10:00
 Tutorship attention schedule:
 1 "A": Monday to Friday 11:00 - 12:00
 1 "B": Monday to Friday 11:00 - 12:00
 1 "C": Monday to Friday 11:00 - 12:00

DESCRIPTION OF THE SUBJECT

English is the International Language; it is one of the most popular and most spoken worldwide. The purpose of this subject is to be able to communicate, and learn English is found in all sciences, careers, and ways of cultural expression around the world, to include the internet. English is of vital importance in the world.
 The course puts emphasis on the development of the basic language skills, such as: speaking, reading, writing, listening plus comprehension, communication and interaction. Students of UIDE-Loja use the English language to research and improve their knowledge in their own careers, majors, and the future professions. English is useful and very important in our life because we live in a globalized world.
 English is related to all sciences, careers, technologies, and ways of cultural expression around the world and in the global virtual community which is internet.

GENERAL INFORMATION ABOUT THE PROFESSOR:

Professor's name: [REDACTED]
 Academic degree: Master, PhD (c) in linguistics and languages
 E-mail: [REDACTED]
 Landline: [REDACTED]
 Mobile phone: [REDACTED]

PLACE WHERE THE DOCUMENT IS ISSUED:

Name of the Academic Coordinator: Mgs. Maria Syzko.
 Location / Address of educational establishment: Manuel Agustín Aguirre Avenue and Maximiliano Rodríguez.
 Telephone of the educational establishment: 07 258-4567

¹ IDI 111 – Licenciatura en Gestión Turística y Medio Ambiente; B.ENGJ.04 – Carreras de Ingeniería en Finanzas, Ingeniería Comercial y de Finanzas, Ingeniería de Negocios Internacionales, Márketing; G.ENGJ.04 – Carrera de Economía; 5701.11-1 – Ingeniería en Informática y Multimedia; ID0101 – Carrera de Arquitectura.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 2 of 10	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

CONTENTS OF THE SUBJECT:

UNIT	TOPIC	No. HOURS			LEARNING RESULTS		
		THEORETICAL	PRACTICE	AUTONOMOUS	Teaching component activities	Activities of the component of practices, application and experimentation of the learnings	Activities of the autonomous learning component
UNIT 1 Hello	Students Introduction And syllabus presentation GRAMMAR: be I = am, you = are, he/she/it = is, My, your - VOCABULARY: the alphabet, countries and nationalities.	6	3	3	Drilling from verbal prompts, repeating words or phrases using prompts. Getting to hear speech delivered at natural speed. Reading and listening, at the same speed, Listening how words are pronounced to repeat and write them accurately.	LISTENING: Distinguish Introductions and phone numbers READING: Differentiate phone calls. SPEAKING: Introduce greetings. WRITING: Duplicate an identification card using capital letters QUIZ: Unit 1	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases for greetings. Introduce oneself and others, ask and answer questions about personal details such as where they live. Interact in a simple way providing the other person slow and clear talks, and be prepared to help.
UNIT 2 Vacations	GRAMMAR: be: Wh/they + am, be negative forms, be questions and short answers, a/an plural nouns. VOCABULARY: days of the week.	6	3	3	Use visuals and realia to elicit words I may already know. Recycle recently learned language. Use phonetic scripts to learn.	LISTENING: Describe a place. READING: Describe photos of a trip, recall a conversation about a vacation. SPEAKING: Summarize your vacations. WRITING: Rewrite a form with capital letters. QUIZ: Unit 2	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about vacations. Introduce themselves and others and can ask and answer questions about car rentals. Interact in a simple way providing the other person slowly talks in a clear way and is prepared to talk about photos.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-8IL-28-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

UNIT 3 Family and Friends	GRAMMAR: Possessive 's, his, her, our, their, irregular plural nouns. VOCABULARY: family, people, months, special occasions.	3	6	3	3	Listen to prepared recordings and talk about myself. Recognize the meaning of new words. Drill the pronunciation, breaking the word into smaller portions.	LISTENING: Analyze a description of a family from Mexico, a conversation about a family from Iraq, and a description of good friends. READING: Recognize a description of articles about important days. SPEAKING: Relate about your family, people things and celebrations around the world. WRITING: Prepare greeting cards with: contractions. QUIZ: Unit 3	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases related to family. Introduce themselves and others and can ask and answer questions about family, people, months, ages and celebrations around the world. Interact in a simple way providing information about family, people, months and special occasions.
		4	6	3	3	Demonstrate in a clock what time is it and be able to tell the time. Correct and identify own mistakes.	LISTENING: Identify tourist information. READING: Recognize places in a town and time zones. SPEAKING: Point out famous places, days and times WRITING: Prepare an email.	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about location, famous places and time. Introduce themselves and others and can ask and answer questions about places in a town, days of the week, and the time. Interact in a simple way providing the other person talks about locations, famous places, days and times.
		5	0	6	0	Prove how much I know about what I learned in the four previous units.	DIAGNOSTIC EVALUATION: Test units 1 – 4 GRADES COMMUNICATION	Applicate of acquired knowledge
		6	0	3	3	Research, prepare and develop the activities for the game. 100 UIDE Students said.	100 UIDE Students Said	Participate in the cultural week program.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-8IL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

UNIT 5 My things	GRAMMAR: Can/can't, can questions and short answers, have/has, be + adjective, adjective + noun, VOCABULARY: Abilities, possessions, technology, money and prices	7 0	3	3	Compare the correct answers with what I have written before. Use repetition drills to practice pronunciation and word stress correcting errors. Prepare role plays to practice new language in a natural way.	LISTENING: Examine a profile of Yves Roisy an interview with a robot expert, and a people talk about their interesting possessions. READING: Examine an article about robots and people and a blog post about gadgets SPEAKING: State about my abilities, my things, and my favorite piece of technology. WRITING: Complete an email using but. QUIZ: Unit 5	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about abilities and favorite objects and gadgets. Introduce themselves and others and can ask and answer questions about abilities, money, prices and technology. Interact in a simple way providing the other person talks about abilities, things, and technology.
UNIT 6 We love it	GRAMMAR: Like, like question and short answers, have/has + like, object pronoun. VOCABULARY: sports, interests, food, opinion adjectives.	8 0	3	3	Recite about my own experiences or opinions. Identify complex instructions and interpret them.	LISTENING: Reproduce a description of a sport in South Africa and an interview with a man about sports. READING: Recognize articles about a sports, a profile of a TV presenter, and an article about street food. SPEAKING: Tell about sports, interests, and food. WRITING: create short messages using the correct punctuation and sentence structure.	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about food, things in common and sports events. Introduce themselves and others and can ask and answer questions about food, sports, opinion adjectives and interests. Interact in a simple way provided the other person talks about sports, interests and food.
UNIT 7 Daily Life	GRAMMAR: Simple present, I, you, we, they, prepositions of time, simple present questions, If you're/you're/they, simple present wh-questions. VOCABULARY:	9 0	3	3	Listen and write at the same time to predict the missing information.	LISTENING: Identify hobbies you do with friends. READING: Compare an article about a day in China and an article about the seasons in British Columbia. SPEAKING: Express opinions about your partner and you, and talk about hobbies and your favorite season WRITING: Support a paragraph of your profile.	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about daily problems, hobbies and weather. Find information, and complete surveys. Interact in a simple way providing the other person information about seasons, hobbies and routines.

 Universidad Internacional del Ecuador	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
	ENGLISH I "A" – B – "C" SYLLABUS

FORMATIVE EVALUATION	UNIT 8 Work and study	UNIT 9 Travel	Unit 10 Famous People
10	GRAMMAR: Simple present, he, she, it. Simple present questions, frequency adverbs. VOCABULARY: job activities education	GRAMMAR: there is, there are, negative and question forms, imperative forms. VOCABULARY: clothes, hotel rooms, travel, hotels.	GRAMMAR: Be: was/were, negative and question forms. Regular simple past verbs. VOCABULARY: Dates, describing people, activities.
0	11	12	13
0	0	0	0
0	3	3	3
0	3	3	3
Prove how much I learned in the units 5 through 7.	Use the "find someone who..." activity so I can use question forms to get information about my classmates. Discuss dialogs by reading the conversations.	Discriminate difficult sounds and pronounce them correctly. Drilling to focus on difficult areas of form and phonology. Interact in pairs to discuss about grammar and vocabulary. Participate in a field trip.	Integrate a good pronunciation in my vocabulary with self and peer correction. Match the words with photos and write descriptions. Practice the conversations to mark strongly stressed words or improvise a dialogue.
FORMATIVE EVALUATION: Test unit 5 - 7 GRADES COMMUNICATION	LISTENING: Discover an interview about a man's job and an interview about an unusual school. READING: Compare an article about jobs on the London Underground with an article about a job in a wildlife park. SPEAKING: Criticize jobs and things we usually do. WRITING: Write an email using double letters.	LISTENING: Discriminate four conversations and listen about a trip to Cape Town. READING: Infer about things in people's suitcases. SPEAKING: Tell about things I have in my suitcase, hotels and tourist places with travel tips. WRITING: Write a travel advice using because.	LISTENING: Distinguish profile of Ayrton Senna and a radio program about people we remember. READING: Discover a quiz about "firsts" in exploration and an article about the first people in the American continent. SPEAKING: Describe dates and events about people in your past. WRITING: Judge an email and its expressions.
Apply the acquired knowledge	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about phone conversations. Find information, about questions, frequency adverbs and wild life. Interact in a simple way using -a and -es verb endings in small conversations about jobs, and things and routines.	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about clothes, hotels and travels. Find information, about apologies and articles people carry in their suitcases. Interact in a simple way providing information about touristic places and travel tips (field trip) and travel tips.	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about dates, people descriptions and activities. Find information, about timelines and first people in America. Interact in a simple way providing information about apologies and people in the past.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 6 of 10	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

SUMMATIVE EVALUATION	EVALUATION	15	0	6	3	0	3	3	Predict the content of a text before reading it by guessing what the text is about, using a picture, map, chart, layout, title, words or data. Noticing stress of the words or phrases.	LISTENING: Examine an audio about old books and documents in Timbuktu and an interview with a woman from New Orleans. READING: Read an article about an unusual discovery and a story about an adventure in Madagascar. SPEAKING: Memorize the use of Did it happen? and the expressions: Last week, last year, one day last week. WRITING: support a life story using when	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about life events and interviews. Find information, about the past, and how did things happen. Interact in a simple way about the writer's purpose and situations lived in the past.
SUMMATIVE EVALUATION	EVALUATION	15	0	6	3	0	3	3	Complete the grammar with the appropriate use to complete the exercises accurately.	LISTENING: Distinguish three people talking about weekend activities and listen a description of a family in Indonesia. READING: Examine an article about helping people on weekends. SPEAKING: Predict about your photos, the next weekend and a special weekend. WRITING: Relate a thank you note.	Understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases about rooms in a house and future plans. Find information, about main ideas, and weekend activities. Interact in a simple way about offers and invitations.
SUMMATIVE EVALUATION	EVALUATION	15	0	6	3	0	3	3	Preparing the test and applying it to the students so they can prove how much they know about what they learned in all the units.	SUMMATIVE EVALUATION: Test units 1 – 12 GRADES COMMUNICATION	TEST Application of acquired knowledge

TRANSVERSAL COMPETENCES

Competences to be developed	Learning outcomes
Communication	- Construct basic sentences about opinions, thoughts and feelings in an oral and written way. - Read and write simple short texts about general topics.
Ethics	- Participate actively in class and fulfill the assigned tasks individually, in pairs and in groups. - Be on time and stay in the classroom during the whole class period. - Create original texts and answers respecting the author rights by citing or paraphrasing.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 7 of 10	ENGLISH I "A" – B – "C" SYLLABUS

Competences to be developed	Learning outcomes
Cultural identity	- Adapt the acquired knowledge to the context. - Be aware of the new cultural knowledge and compare it with the own culture.
Investigation – innovation	- Search, compile, process and communicate the information associated to the subject. - Structure the knowledge and apply it to a real context. - Manage various sources of information. - Apply the use of information technologies to learn English.
Critical thinking	- Be able to understand at least two different points of view. - Pinpoint background information to expose and clarify covered topics.

DIDACTIC TOOLS

The course is developed with:

- Problem based learning.
- Oral and written student's presentations.
- Collaborative learning.
- Digital tools (Myelt platform)

EVALUATION

Parameters – Know, Know what to do	Percentage
Week 5 Platform: 9% Homework assignments and quizzes: 9% Test: 12%	30%
Week 10 Platform: 9% Homework assignments and quizzes: 9% Test: 12%	30%
Week 16 Platform: 12% Homework assignments and quizzes: 12% Test: 16%	40%

*All grades are over 100/100 (1 decimal is allowed).

*WEEK 16 - FINAL TEST – 40 Questions (hand in the director for review the previous week)

The evaluation of the transversal skills, based in the following rubrics:

Communicative competence

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 8 of 10	ENGLISH I "A" – B – "C" SYLLABUS

Criteria	Initial	Developed	Highly Developed
Message comprehension	My message is not clear. The main idea is diffuse and it is not referred to specific details.	My message is partially understood with ideas that are not totally clear.	My message is fully understood, it even relies on details, figures, names and / or dates.
Non verbal language	I Remain static, I do not make gestures that support my speech. I look at the public, only occasionally. I seem nervous.	I make gestures that support my speech. I sometimes avoid eye contact with my audience.	I accompany my speech with gestures that support my speech. I maintain eye contact with my audience and boost their contribution.
Verbal fluency and tone	I use to express with difficulty. I am often interrupted without knowing how to proceed. My voice tone is always the same.	I express well, but use repeated words. The tone of the communication changes once or twice.	I express myself fluently, with a varied lexicon. My tone is dynamic and I call the attention of the audience.

Ethic Competence

Criteria	Initial	Developed	Highly Developed
Values	I do not analyze or practice the values in the classroom.	I use some of my personal values to improve coexistence	I analyze and practice values such as respecting copyright in the work done.
Qualities	I do not recognize my qualities and limitations according to my personal characteristics	I recognize some of my qualities and limitations according to my personal characteristics	I identify and make use of my qualities, and improve my limitations according to my personal characteristics
Respect	I arrive late, I am distracted, and partially tolerate the opinions of other colleagues.	I arrive late, I am distracted but show respect to the opinions of other colleagues.	I am punctual, I am involved in teamwork and show respect and interest to the opinions of my classmates.

Cultural Identity Competence

Criteria	Initial	Developed	Highly Developed
Bibliographic material	I do not use bibliographic material in other languages, according to my level.	I use a minimum of bibliographic material in other languages, according to my level.	I use bibliographic material in other languages, according to my level.
Information about Ecuador and other countries	I do not know information about customs or practices of Ecuador and other countries and their applicability in the subject.	I handle information about customs or practices of Ecuador, but not of other countries and their applicability in the subject.	I handle information about customs or practices of Ecuador and other countries and their applicability in the subject.
Updated information	I do not rely on news from Ecuador and other countries to elaborate basic sentences.	I use the information from news from Ecuador but not from other countries to write basic sentences.	I use the information from news from other countries to write basic sentences.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 9 of 10	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

Research and Innovation Competence

Criteria	Initial	Developed	Highly Developed
Do something different	I do not propose a solution to the problems posed in the subject.	I find minimal alternative solutions to the problems posed in the subject.	I find different solutions to the problems posed in the subject.
Information research	I do not take into account the previous information about the problem, the theoretical schemes that are known, and the value judgments that are sustained.	I take into account minimal sources of information to justify the previous research on the problem, the theoretical schemes that are known and the value judgments that are sustained.	I use enough sources of information to justify the previous research on the problem, the theoretical schemes that are known and the value judgments that are sustained.
Reality questioning	I state the problem, but I don't contextualize it, I do not determine the parts of the problem, their characteristics and factors that make them possible.	I expose a real social problem that requires a solution, I contextualize it from a single perspective and I do not integrate the social, educational, political and economic.	I expose a real social problem that requires a solution, I contextualize it from an integral perspective: social, educational, political, economic, etc.

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 10 of 10	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

BIBLIOGRAPHY

Basic bibliography:

Sayer, M. (2018). *Life* Second Edition. Boston: National Geographic Learning.

Sayer, M. (2018). *Life* Second Edition. Boston: National Geographic Learning. Student's book.

Sayer, M. (2018). *Life* Second Edition. Boston: National Geographic Learning. DVD package.

Sayer, M. (2018). *Life* Second Edition. Boston: National Geographic Learning. MyELT platform. <https://myelt.heinle.com>

Sayer, M. (2018). *Life* Second Edition. Boston: National Geographic Learning. <https://eltngl.com/sites/life-2e/about>

The Classroom Presentation Tool for *Life*, Second Edition. With Interactive Student Book and Workbook, answers to all the activities in the Student Book and Workbook, Extra activities within Student Book units for additional practice of language points.

English-English Dictionary. (2000) Thesaurus. MacMillan.

Complementary Bibliography:

- o English Grammar. (2019). Recuperado de <https://www.englishgrammar.org/>
- o Grammar monster . (s.f.). Recuperado de <https://www.grammar-monster.com/>
- o Dooley Jenny y Evans Virginia (2004). *Grammar way*. EU: Express Publishing.
- o Quizlet . Recuperado de <https://quizlet.com/es>
- o Online Correction. Recuperado de <https://www.onlinecorrection.com/>
- o Kahoot. Recuperado de: <https://kahoot.com/schools/>

Done by:  Position: Teacher Name:  Date: 18/02/2020	Reviewed by:  Position: Language Department Director Name:  Date: 18/02/2020	Approved by:  Position: Pro-Rector Name:  Date: 22/02/2020
---	---	--

	Universidad Internacional del Ecuador
	DOCUMENT N°: UIDE- LOJ-IDI-SIL-20-01
	LANGUAGES DEPARTMENT
Page 10 of 10	ENGLISH I "A" – B - "C" SYLLABUS

BIBLIOGRAPHY

Basic bibliography:

Sayer, M. (2018). *Life Second Edition*. Boston: National Geographic Learning.

Sayer, M. (2018). *Life Second Edition*. Boston: National Geographic Learning. Student's book.

Sayer, M. (2018). *Life Second Edition*. Boston: National Geographic Learning. DVD package.

Sayer, M. (2018). *Life Second Edition*. Boston: National Geographic Learning. MyELT platform. <https://myelt.heinle.com>

Sayer, M. (2018). *Life Second Edition*. Boston: National Geographic Learning. <https://eltngl.com/sites/life-2e/about>

The Classroom Presentation Tool for Life, Second Edition. With Interactive Student Book and Workbook, answers to all the activities in the Student Book and Workbook, Extra activities within Student Book units for additional practice of language points.

English-English Dictionary. (2000) Thesaurus. MacMillan.

Complementary Bibliography:

- o English Grammar. (2019). Recuperado de <https://www.englishgrammar.org/>
- o Grammar monster . (s.f.). Recuperado de <https://www.grammar-monster.com/>
- o Dooley Jenny y Evans Virginia (2004). *Grammar way*. EU: Express Publishing.
- o Quizlet . Recuperado de <https://quizlet.com/es>
- o Online Correction. Recuperado de <https://www.onlinecorrection.com/>
- o Kahoot. Recuperado de: <https://kahoot.com/schools/>

Done by:  Position: Teacher Name:  Date: 18/02/2020	Reviewed by:  Position: Language Department Director Name:  Date: 18/02/2020	Approved by:  Position: Pro-Rector Name:  Date: 22/02/2020
---	--	--

Anexo 2

Informes de docentes período Marzo – Julio 2020.

[Redacted]
Directora del Departamento de Inglés UIDE

En el año 2020 surgió una pandemia que nos obligó a impartir nuestras clases de forma virtual. En el semestre Marzo - Junio 2020 surgieron algunas dificultades en las clases online las cuales detallo a continuación:

- Falta de internet.
- Mala señal, ~~escasa conectividad~~.
- Estudiantes sin cámara y micrófonos dañados.
- ~~Cansancio~~ visual.
- Estudiantes conectados, pero ausentes, poca participación.
- Plagio y copia en deberes y exámenes.
- Falta de computadoras cuando hay más de un hijo estudiando en casa.
- Estudiantes enfermos de COVID con dificultad para unirse a clase.
- Retiros de estudiantes por falta de recursos para pagar pensiones.
- ~~Dificultad~~ para ~~trabajos grupales~~.
- Falta de concentración por ruidos internos del hogar.
- ~~Concurrencias~~ ~~insistencias~~.
- Gastar el doble y a veces el triple de tiempo preparando las clases online.

Atentamente,

[Redacted]
DOCENTE UIDE

EVALUACION DEL SEMESTRE

Este año 2020 y particularmente este semestre Marzo-Julio ha sido especial, en el sentido del cambio de la modalidad en la UIDE. Por el COVID-19, tuvimos que cambiar la modalidad de presencial a distancia. Esto ha tenido serias repercusiones en los resultados del aprendizaje de los estudiantes. Me permito señalar lo que considero preocupante:

- En los primeros días de clases, tuvimos miedo, temor al cambio, a utilizar la plataforma. Poco a poco se fue disipando este temor.
- Una limitante en la virtualidad es la falta del contacto personal, de la cercanía, del uso de los materiales.
- La asistencia de los estudiantes no es del 100 % como debería de ser. Razones justificables en algunos estudiantes, otros se escudaban en la falla del internet, de la cobertura, de la falla de la plataforma. Siempre hay excusas.
- Muchos estudiantes no participan activamente: no encienden la cámara, algunos no tienen micrófonos, otros no tienen buena cobertura del internet, otros (pocos) utilizan el celular y no la computadora. Estos son limitantes en el aprendizaje.
- ¿Cómo evidenciar el aprendizaje? Las calificaciones no son el reflejo de lo que los estudiantes saben, conocen, manejan el idioma. El rendir los exámenes online, se presta para que los estudiantes copien, compartan las respuestas, hagan trampa. Lo mismo pasa con los trabajos de la plataforma.
- El sistema tradicional: pizarra, libro, grabadora, pupitres, marcadores, posición del profesor y de los estudiantes se vio confrontado en este semestre, al tener que aprender, reaprender. La participación de los estudiantes ha sido compleja, y por ende el aprendizaje.
- Considero que el nivel académico ha bajado considerablemente, por las razones anotadas: dependemos de los equipos, del internet, inclusive de la energía eléctrica.

He anotado las sombras en el aprendizaje. Ha habido muchas luces, que hay que valorar también.

El reto, es acompañar en el aprendizaje a los jóvenes. Que este nuevo sistema sea una oportunidad para aprender y promocionarse, para aprender y aprobar la asignatura.

Loja, 30 de julio de 2020.

Atentamente,



DOCENTE INGLÉS II

Reporte Abril-Agosto 2020

Inglés IV

Debido a la situación de cuarentena en la Universidad Internacional del Ecuador, debimos continuar con el trabajo y la enseñanza, pero esta vez en forma virtual. Es necesario mencionar que la virtualización de la educación se está constituyendo en la mayor innovación actual de los procesos educativos. A pesar de tratarse de enseñanza del inglés en forma presencial antes de la pandemia), empezamos a realizar nuestras clases en forma virtual. Se pensaba erróneamente que nuestros estudiantes al estar inmersos y ser parte del nuevo milenio manejaban fácilmente las plataformas virtuales pero la realidad fue distinta. Una de las herramientas principales para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la universidad es el uso de la plataforma virtual Moodle, misma que tiene diferentes opciones que ayudan tanto a los estudiantes como docentes a realizar el trabajo y alcanzar los objetivos planteados en las asignaturas.

Por otra parte, entre las principales dificultades detectadas durante el semestre mencionado, es importante mencionar:

- Dificultades de conexión, esto se debe a los proveedores de Internet que existen en la ciudad. Los estudiantes afirmaron que debido a este problema no podían mantener encendidas las cámaras de sus dispositivos y así verificar que los estudiantes realmente estaban participando activamente en la clase.
- Además, el uso de la plataforma Moodle fue un gran desafío para los estudiantes, quienes tuvieron muchos inconvenientes tanto en la entrega de tareas y actividades de clase como en el hecho de adjuntar archivos como parte de una tarea.

Sin duda, tener conocimiento en el uso de las TIC se ha vuelto primordial en tiempos de pandemia. El inicio del semestre abril-agosto 2020 fue un gran reto para toda la comunidad educativa en general. De ahí, que la falta de capacitación para el manejo de la plataforma y el desconocimiento por parte de la mayoría de la comunidad educativa hizo que el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la plataforma Moodle sea un gran desafío en la formación en este modelo de aprendizaje.

Este es un proceso que modifica la educación presencial e implica una tendencia de las modalidades de enseñanza presencial y a distancia tradicionales, y se está expresando en múltiples reformas que definitivamente demandan una gran inversión en el campo tecnológico en las instituciones educativas, esperemos que, a pesar de las dificultades presentadas en el presente semestre, esta nueva modalidad de enseñanza mejore la calidad de los aprendizajes.

Done by:



Position: Teacher

Name: [Redacted]

Date: 30/07/2020

Reviewed by:



Position: Language Department Director

Name: [Redacted]

Date: 31/07/2020

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR – LOJA
DEPARTAMENTO DE IDIOMAS
Reporte

De: [Redacted] Directora Departamento de Idiomas
A: [Redacted] Coordinadora del Departamento de Bienestar Estudiantil

Fecha: 31.06.2020

Asunto: El rendimiento de los estudiantes de idiomas durante el semestre marzo – julio 2020 que se desarrolló a distancia.

Antecedentes: El 16 de marzo del presente año se ha introducido el estado de confinamiento en todo el país. Para poder continuar con los estudios la UIDE tenía que introducir las clases a distancia, el semestre marzo-julio 2020 fue desarrollado en la modalidad de teletrabajo.

Reporte: El semestre fue desarrollado con el uso de la plataforma Moodle y la herramienta Blackboard para las video clases. Debido a poco tiempo de preparación y nueva modalidad de estudios se han presentado los siguientes problemas:

- Mal dominio de las plataformas digitales por parte de estudiantes y docentes.
- Poca motivación de los estudiantes para participar en las actividades de la clase y de trabajo autónomo.
- Dificultades a la hora de garantizar la transparencia y honestidad en las evaluaciones.
- Dificultades a la hora de monitorear los trabajos en grupos durante la clase debido a la modalidad.

Conclusiones y sugerencias: Se ha visto varias falencias en el desarrollo del semestre a la distancia debido a poco tiempo de preparación, aplicación de estrategias de estudios presenciales para el teletrabajo, falta de herramientas para poder tomar las evaluaciones a distancia efectivamente. Se sugiere que se realicen las capacitaciones sobre las estrategias para la enseñanza en línea, se introduzcan las herramientas para la toma de pruebas en línea, se busque las tácticas para motivar la participación de los estudiantes en las actividades de las clases.

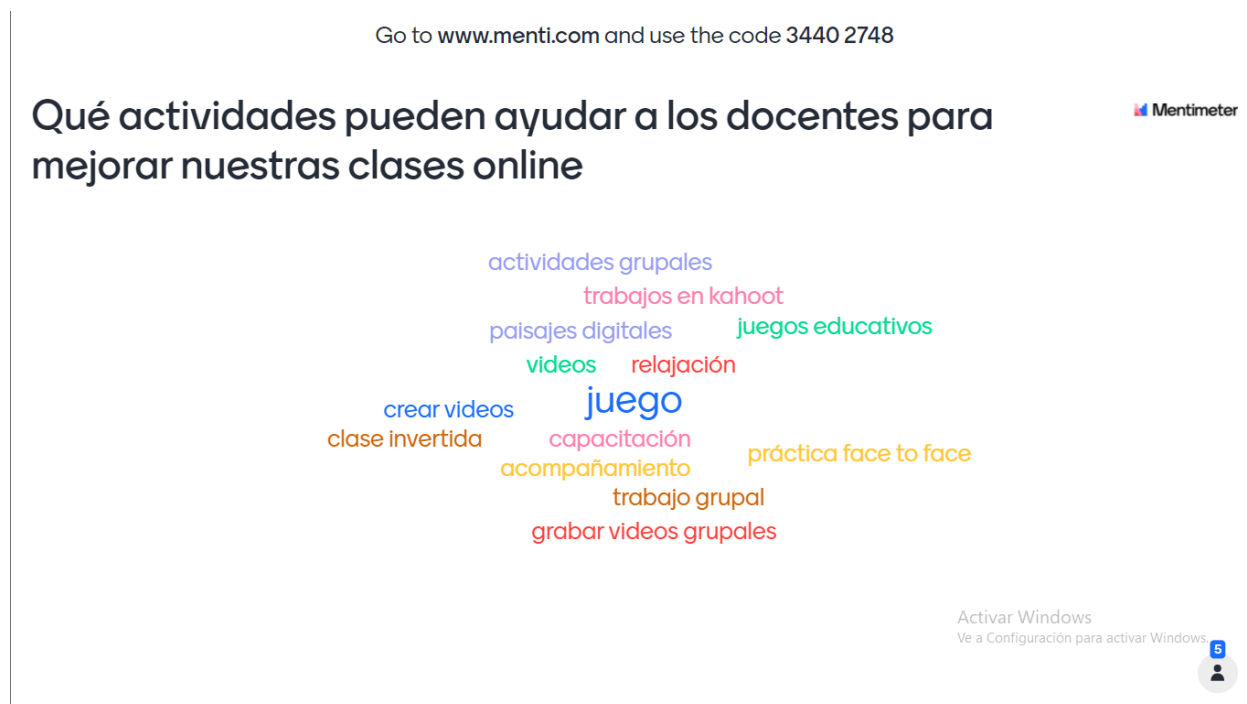
Elaborado por:



Directora Departamento de Idiomas
 UIDE - Loja

Anexo 3

Lluvia de ideas de docentes.



Lluvia de ideas de estudiantes.

Go to www.menti.com and use the code 1465 0990

¿Qué actividades pueden usar los docentes para que las clases online sean significativas?

Mentimeter



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

