



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Colombia

**LIGHT UP: PROPUESTA PEDAGÓGICA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS NECESARIAS EN UN EXAMEN
INTERNACIONAL DE INGLÉS**

**JULIÁN DAVID ÁVILA CORTÉS
ANDRÉS MAURICIO RIAÑO PÉREZ**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTÁ, D.C
2020**



**LIGHT UP: PROPUESTA PEDAGÓGICA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS NECESARIAS EN UN EXAMEN
INTERNACIONAL DE INGLÉS**

Autores

**JULIÁN DAVID ÁVILA CORTÉS
ANDRÉS MAURICIO RIAÑO PÉREZ**

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciados en Lenguas Modernas con énfasis
en inglés y francés**

Asesor

Edwin Leonardo Varela Santamaría

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTÁ, D.C
2020**

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestra gratitud a todos nuestros familiares, amigos, compañero, docentes y allegados que colaboraron en la construcción de este proyecto.

A nuestro asesor Leonardo Varela Santamaría quien nos guio en este proceso con su conocimiento y compromiso.

Resumen

Esta investigación analiza la implementación del objeto virtual de aprendizaje “*Light up*” diseñado para la preparación de exámenes internacionales de inglés. “*Light up*” surge a partir del análisis de necesidades encontradas en una encuesta diligenciada por 75 estudiantes que estuvieran cursando los dos últimos niveles de inglés ofrecidos por la Licenciatura o que ya hubieran finalizado dicho componente académico. La información obtenida revela que los estudiantes no cuentan con la información suficiente, ni con los materiales académicos necesarios para asumir su preparación para los exámenes internacionales de inglés, los cuales son requisitos de grado. El objetivo de nuestro trabajo es diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) que contribuya al proceso de desarrollo de competencias comunicativas de comprensión oral y producción escrita requeridas en un examen internacional de certificación del inglés.

Para la creación del objeto virtual de aprendizaje, tenemos en cuenta el enfoque comunicativo, la gamificación, las TIC, TAC y TEP en la educación, la enseñanza de lenguas asistidas por computador y la multimodalidad. Además, hacemos uso del modelo ADDIE para la creación de los OVAs establecido por Steven McGriff, y de la guía de 10 pasos para el proceso de diseño de unidades didácticas de enseñanza de inglés propuesto por Geoffrey Butler, Simon Heshup, y Lara Kurth. Este estudio mixto e informado por la metodología de investigación-acción pretende aportar a la solución de las necesidades de desarrollo de competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de la LLMD de la PUJ.

En cuanto a la recolección de información y análisis de datos post-prueba piloto, hacemos uso de la metodología TFD la cual nos permite codificar la información recolectada de manera más precisa. Entre los resultados se encuentra que la utilización de elementos como el enfoque comunicativo, la gamificación, y la multimodalidad para la elaboración de

herramientas de aprendizaje virtual que favorecen los procesos de ensayo y error y fomentan la autonomía de los estudiantes, permitiendo el desarrollo de competencias comunicativas necesarias para presentar un examen internacional de dominio del idioma inglés.

Palabras claves: Exámenes internacionales, competencias comunicativas, enfoque comunicativo, gamificación, ELAO, OVA.

Abstract

This research analyses the implementation of the virtual learning object “*Light up*” designed for the preparation of international English exams. “*Light up*” stems from the analysis of needs found in a survey filled out by students of the Bachelor of Modern Languages at the Pontificia Universidad Javeriana. For this analysis, we chose 75 students who were either studying the last two levels of English offered by the Bachelor's degree or who had already completed said academic component. The survey reveals that students neither have enough information nor the necessary academic materials to undertake their preparation for international English exams – a requirement for undergraduate degrees. Our study seeks to design and implement a virtual learning object (VLO) that contributes to the process of developing the communication skills of oral comprehension and written production required in an international English certification exam.

For the creation of the virtual learning object we draw from the communicative approach, gamification, ICT, LKT and EPT in education, computer-assisted language teaching and multimodality. We also use the ADDIE model for the creation of the VLOs established by Steven McGriff, and the 10-step guide for the design process of English teaching units proposed by Geoffrey Butler, Simon Heslop, and Lara Kurth. This mixed study informed by the action-research methodology aims to contribute to the solution of the development needs of communicative English skills in a specific community of practice, in this case that of the LLMD students of the PUJ.

For the data analysis, we use the Grounded Theory (GT), which allows us to code the information collected precisely. Results suggest that the use of the communicative approach, gamification, and multimodality to develop virtual learning tools favors trial and error processes and promotes student's autonomy, thus allowing the development of communicative skills needed to present an international English exam.

Keywords: International exams, communication skills, communication approach, gamification, CALL, VLO.

Résumé

Cette recherche analyse la mise en œuvre de l'objet d'apprentissage virtuel « Light up » destiné à la préparation d'examens internationaux d'anglais. « Light up » découle de l'analyse des besoins retrouvée dans une enquête réalisée auprès de 75 étudiants qui étudiaient les derniers niveaux d'anglais proposés par la Licence ou qui ont déjà fini ledit volet académique. Les informations obtenues révèlent que les étudiants ne disposent pas de suffisamment d'informations, ni du matériel académique nécessaire pour assumer leur préparation aux examens internationaux d'anglais, qui sont des conditions de diplôme. Par conséquent, l'objectif de notre travail est de concevoir et de mettre en œuvre un objet virtuel d'apprentissage (OVA) qui contribue au processus de développement des compétences en communication de compréhension orale et de production écrite requises dans un examen international de certification en anglais.

Pour la création de l'objet d'apprentissage virtuel, nous prenons en compte l'approche communicative, la gamification, les TIC, TAC et TAP dans l'éducation, l'enseignement des langues assisté par ordinateur et la multimodalité. De plus, nous utilisons le modèle ADDIE pour la création des OVA de Steven McGriff et le guide en 10 étapes pour le processus de conception des unités d'enseignement d'anglais proposé par Geoffrey Butler, Simon Heslop et Lara Kurth. Cette étude mixte guidée par la méthodologie de recherche-action vise à contribuer la solution aux besoins de développement des compétences communicatives de l'anglais chez les étudiants du LLMD de la PUJ.

Concernant l'analyse des données après le test pilote, nous utilisons la méthodologie TBD qui nous permet de coder plus précisément les informations collectées. Parmi les résultats, on constate que l'utilisation d'éléments tels que l'approche communicative, la gamification et la multimodalité dans les outils d'apprentissage virtuels favorise les processus d'essais et d'erreurs et encourage l'autonomie des étudiants, permettant le développement des

compétences de communication nécessaires pour présenter test international de compétence en anglais plus efficace.

Mots clés: examens internationaux, compétences en communication, approche de la communication, gamification, ALAO.

Índice

CAPÍTULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
Definición del problema	11
Objetivo de la investigación	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Justificación	16
Antecedentes del problema	17
CAPÍTULO II - MARCO DE REFERENCIA	24
Marco teórico y contextual	24
IELTS	30
TOEFL IBT	32
CAE	33
Las TIC y el surgimiento de las TAC y TEP en la educación	35
Las TIC, TAC y TEP en la enseñanza de una segunda lengua	38
Diseño de material multimedia	47
CAPÍTULO III - DISEÑO METODOLÓGICO	50
Enfoque y tipo de investigación	50
El alcance de la investigación	53
CAPÍTULO IV - DISEÑO DE LA PROPUESTA	60
Secuencia	64
Material	72
CAPÍTULO V – ANÁLISIS DE RESULTADOS	84
Evaluación	84
Categoría 1: Aspectos estéticos	85
Categoría 2: Aspectos lingüístico- comunicativos	94
Categoría 3: Aspectos pedagógicos	97
CAPÍTULO VI - CONCLUSIONES	105
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112
ANEXOS	116

LISTA DE ANEXOS

ANEXO # 1: Cuestionario de necesidades

ANEXO #2: Cuestionario post prueba piloto

CAPÍTULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Definición del problema

Los cuestionamientos al interior de este estudio surgen a partir de nuestra experiencia como investigadores dentro de carrera de Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana, para efectos de esta investigación abordaremos nuestro interés investigativo desde dos perspectivas: la primera, la experiencia de los estudiantes en relación con las herramientas de preparación para los exámenes internacionales de inglés brindadas por parte del departamento de Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana; y por otro lado, la necesidad de implementar una herramienta pedagógica virtual que solvete las limitaciones de la educación presencial y responda a las exigencias actuales, las cuales van enfocadas al mejoramiento de los procesos de educación que vayan a la par con la constante globalización tecnológica.

El dominio de una lengua extranjera es un requisito indispensable para que los ciudadanos, estudiantes y profesionales puedan interactuar y desempeñarse en los ámbitos culturales, laborales y educativos a nivel nacional e internacional. En varios países las competencias de una lengua deben certificarse para comprobar el nivel de dominio del idioma de los interesados. En el ámbito internacional, hay diversos sistemas de evaluación y certificación de dominio del idioma inglés como lengua extranjera p.ej. el TOEFL (Test Of English as a Foreign Language), el MET (Michigan English Test), el IELTS (International English Language Testing System), entre otros. En el 2004, se implementa el Plan Nacional de Bilingüismo en Colombia¹ con la idea de que para el año 2019 los estudiantes de educación superior obtengan un nivel B2 de dominio del inglés como lengua extranjera para cualquier

¹ Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004-2019*. Bogotá: Ministerio de Educación.
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf

carrera ofrecida por las diferentes universidades, y un nivel B2+ o C1 para los futuros profesores de inglés.

Actualmente, como requisito de grado, la Licenciatura en Lenguas Modernas (LLMD) mantiene estos estándares establecidos en el 2007², teniendo como objetivo que sus estudiantes adquieran una competencia comunicativa que demuestre un nivel B2+ o C1 en el idioma inglés (según el Marco Común de Referencia Europeo)³. Para este propósito, el departamento establece como requisito presentar alguno de los siguientes exámenes: CAE (Cambridge Advanced English), IELTS (International English Language Testing System Store), TOEFL en papel revisado (Test of English as a Foreign Language. Paper Based Test), TOEFL CBT (Test of English as a Foreign Language. Newer computer-based test), y TOEFL IBT (Test of English as a Foreign Language. Internet Based Test)⁴.

Pese a que desde el 2007 hasta la actualidad la Universidad mantiene estos estándares de certificación establecidos por el MEN en el Plan Nacional de Bilingüismo, los alumnos de LLMD no se sienten satisfechos con la disposición de recursos y preparación para los exámenes internacionales brindados por la facultad según se evidencia en la encuesta realizada a 75 estudiantes de la licenciatura (**ver anexo 1**). Cabe señalar que esta encuesta se elaboró con el fin de analizar factores que permitan desarrollar una herramienta pedagógica virtual que facilite los procesos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas necesarias en los exámenes. Los resultados arrojaron que más del 50% de los estudiantes manifiestan un alto grado de inconformidad con respecto a la información, preparación y materiales ofrecidos por

² "Directriz de Lengua Extranjera. Circular 06-2007" [en línea], disponible en: <https://www.javeriana.edu.co/documents/16089/326684/Directriz+sobre+el+requisito+de+una+Lengua+Extranjera+en+las+Carreras+de+la+Universidad/5257c7d0-d116-456d-ac21-c909df663c9e> recuperado el 02 de mayo del 2020

³ Instituto Cervantes para la traducción. (2002). *Instituto Cervantes*. Madrid: Artes Gráficas Fernández. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

⁴ López, Y. (2020). Tipos de exámenes: de inglés. [correo electrónico].

el departamento para el cumplimiento del requisito de grado correspondiente al componente de inglés⁵.

A su vez, los estudiantes encuestados, que ya habían presentado alguno de los exámenes internacionales de certificación de inglés, afirmaron que las habilidades que generaron mayor grado de dificultad fueron las de producción escrita y comprensión oral. Dentro de los motivos que argumentaron se encuentran: la falta de tiempo para finalizar estas secciones, el desconocimiento de los parámetros de las pruebas, la poca práctica, y ausencia de materiales para la preparación de los exámenes (**ver anexo 1**). Los estudiantes, de igual manera, ratificaron que al realizar una búsqueda de material en los centros especializados de búsqueda de datos e información de la universidad (La biblioteca general Alfonso Borrero, la biblioteca de Filosofía y Teología Mario Valenzuela, CEAL (Centro de enseñanza y auto aprendizaje de la lengua), bases de datos y repositorios) referente a la preparación de los exámenes internacionales de inglés, suelen encontrar una proporción más alta de información sobre los componentes de comprensión escrita y producción escrita.

En lo concerniente a la utilización de herramientas virtuales para la preparación de un examen internacional de dominio de una lengua, el 89.3% de los estudiantes afirmaron que hacen uso de alguna de ellas. Los encuestados justifican que utilizan estas herramientas ya que son de fácil acceso, usualmente la información que brindan es actualizada, poseen diversidad de recursos, proporcionan una buena preparación para los exámenes internacionales, ofrecen una retroalimentación y son de un precio moderado en comparación a los costos de un curso de preparación con una modalidad presencial.

De igual manera, se evidencia que la forma de interacción con estas herramientas virtuales es una realidad la cual no es menos importante. El uso de tecnologías para la

⁵ El componente de inglés de la LLMD está conformado por siete niveles (Inglés Elemental, Inglés Básico I y II, inglés intermedio I y II, y Avanzado I y II)

educación como lo menciona Villarreal, García, Hernández (2019), “permite que la información sea adquirida, procesada, almacenada y diseminada, lo que contribuye a la capacitación de las personas para que puedan adaptarse a los nuevos desafíos sociales” (p.4). De hecho, en los últimos años se ha introducido el término de las TAC (tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento), que busca formar a los docentes en el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación), no solo para que comprendan el manejo de estas, sino también para que puedan aprovecharlas al máximo con el fin de que haya un mejor proceso de enseñanza, formación y conocimiento (Gil, 2017). Es necesario resaltar que estas herramientas virtuales para la enseñanza están respondiendo a las necesidades del contexto y se adaptan ante futuras problemáticas. Esto quiere decir que, en el marco de una eventual situación que afecte o dificulte los procesos de educación presencial, el uso de herramientas virtuales de aprendizaje en la educación remota será la primera medida de acción a este problema, reconociendo así la importancia del uso de las tecnologías en un ambiente académico.

Son dos las perspectivas que integran nuestro ejercicio investigativo. Por un lado, examinamos la experiencia de los estudiantes en relación con las herramientas de preparación para los exámenes internacionales de dominio del idioma inglés brindadas por el Departamento de Lenguas; y segundo, la necesidad de desarrollar una herramienta pedagógica que responda a las necesidades de los estudiantes y que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua meta. Teniendo en cuenta estas dos perspectivas y la población a intervenir -estudiantes que hayan finalizado el componente de inglés establecido por la LLMD- se pretende dar respuesta a la siguiente pregunta: *¿Qué efectos tiene la implementación de una herramienta pedagógica virtual en el proceso de desarrollo de competencias comunicativas para presentar un examen internacional de dominio del idioma inglés?*

Objetivo de la investigación

Objetivo general

Elaborar una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias comunicativas necesarias para abordar un examen internacional de dominio de la lengua inglesa en estudiantes que hayan finalizado los niveles de inglés establecidos por la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana .

Objetivos específicos

- Identificar las necesidades de los estudiantes a la hora de prepararse para un examen internacional de dominio del idioma inglés como requisito de grado.
- Diseñar un material pedagógico virtual para potenciar las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral del idioma inglés como segunda lengua.
- Implementar una herramienta pedagógica virtual para la preparación de exámenes internacionales a estudiantes que hayan finalizado el componente de inglés.
- Evaluar el impacto de la propuesta pedagógica en los estudiantes de LLMD mediante la implementación de la prueba piloto.

Justificación

Este proyecto elabora e implementa una herramienta pedagógica virtual que responde a la problemática planteada inicialmente, la cual precisa de un instrumento que desarrolle las competencias comunicativas de los estudiantes de la LLMD cuando presenten los exámenes internacionales de dominio del idioma inglés. Cabe resaltar que estos exámenes permiten que los estudiantes cumplan con su requisito de grado en la LLMD y se postulen a estudios de postgrado a nivel nacional o internacional. En consecuencia, desarrollar esta herramienta permitiría que los estudiantes tengan otra alternativa para la preparación de estos exámenes, cubriendo factores alternos que la educación presencial no satisface, y brindando al estudiante una opción de estudio autónomo en donde la virtualización es el eje principal de todo el proceso.

Es preciso incursionar en la educación virtual debido a la necesidad que tiene la sociedad de una educación que vaya de manera sincrónica con el entorno que lo rodea, es decir que esté en constante cambio tanto cultural como socialmente, las TIC han tenido un crecimiento exponencial dentro de las aulas en los últimos años dado que esta proporciona una solución a la necesidad planteada (Villareal, et al., 2019). Adicionalmente, según los resultados obtenidos en la encuesta, evidenciamos que los aprendientes hacen uso de herramientas virtuales para el desarrollo de sus competencias comunicativas en un examen internacional de inglés. Por tal razón, la implementación de objetos e instrumentos de aprendizaje virtual se constituye como una opción significativa en el ecosistema de aprendizaje de los estudiantes de la LLMD.

Antecedentes del problema

En este apartado se elabora una descripción de la fase preparatoria ejecutada para el desarrollo del estado del arte de este anteproyecto. En el estudio documental realizamos un taller de búsqueda personalizada de artículos y libros que contribuyen a la construcción del mismo. Para dicho proceso recurrimos a diferentes bases de datos, delimitamos la búsqueda de artículos teniendo en cuenta: investigaciones que hubieran profundizado en la creación e implementación de herramientas pedagógicas virtuales, la fecha de publicación (2015 en adelante), el lugar de publicación (nacional e internacional), el idioma (inglés, español), tipos de fuentes (publicaciones académicas), y términos del tesoro, el cual es una lista de palabras o términos registrados, utilizados para representar conceptos.

En virtud de lo anterior, se analizó la investigación titulada *“Françaistique: diseño y análisis de una plataforma virtual piloto para complementar el aprendizaje de francés de los estudiantes de la Fundación Alianza Social Educativa Nivel A1”* realizada por Mayra Álvarez, María Camila Niño y Gina Rojas en el año 2018 en la Pontificia Universidad Javeriana. Las autoras, mediante esta investigación, pretenden mejorar las habilidades comunicativas del francés en los estudiantes de la Fundación Alianza Social Educativa (ASE) por medio de una propuesta didáctica virtual. Este trabajo es de tipo investigación-acción, ya que como lo mencionan las autoras, el trabajo plantea mejorar una situación problemática en un contexto específico. De igual forma, el trabajo se enmarca en una investigación mixta (cuantitativa y cualitativa), en donde las autoras buscan recolectar datos experienciales y numéricos.

Para esta investigación las autoras realizan una encuesta de exploración a 26 estudiantes de ASE y a 2 practicantes de la PUJ, donde indagan sobre la percepción y necesidades con respecto al proceso de formación y enseñanza de los estudiantes y profesores de la fundación, esto con el fin de vislumbrar la problemática. A partir de los resultados, las investigadoras

encuentran dos problemáticas: en la primera, manifiestan que el tiempo de duración de las clases es muy limitado y dificulta el cumplimiento de los objetivos propuestos para la sesión. En la segunda, se evidencia que los estudiantes no cuentan con un material complementario con el cual puedan seguir practicando de forma autónoma las habilidades comunicativas del idioma francés.

De esta forma Álvarez, Niño y Rojas, para el cumplimiento de sus objetivos, diseñan un sitio web por medio de la plataforma virtual Wix e incorporan el material de estudio elaborado en el proceso investigativo. A modo de conclusión, las autoras resaltan que los estudiantes presentaron cierto grado de interés por utilizar una de estas herramientas virtuales integradas a los temas de sus clases, y que, a pesar de algunos inconvenientes presentados en el proyecto, los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden fortalecer con el uso de las nuevas tecnologías. Esta investigación sugiere herramientas claves para nuestro estudio. debido a:

1. Las fuentes utilizadas por las autoras con respecto a los conceptos de uso de las competencias comunicativas manejados por Cassany (2002) y el Marco Europeo Común de Referencia; el diseño de material citando a Tomlinson (1998); y el aprendizaje de lengua extranjera trabajado por Sánchez (2009), permiten la caracterización de nuestro marco teórico.
2. La utilización de instrumentos de investigación para la recolección de datos, información y encuestas son de tipo cualitativas y cuantitativas que permiten obtener datos específicos para determinar el funcionamiento e impacto de la herramienta dentro de la comunidad a la cual va dirigida. Estas herramientas de obtención de datos nos permiten el cumplimiento del último objetivo de nuestra

investigación en el cual se evalúa la eficiencia e impacto de la propuesta pedagógica.

En segunda instancia, se encontró el trabajo titulado “*Sistematización de experiencia: diseño en ambientes virtuales de aprendizaje en la maestría de las tecnologías de la información aplicadas a la educación durante el 2018-I*” realizado por Julio Cesar Maldonado, en la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia en el año 2019. En esta investigación se propone el diseño y desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) que contribuyan a la adquisición de competencias básicas del inglés a los estudiantes del curso de lengua extranjera del SENA por medio del uso de las TIC.

Para este trabajo se utilizó una ruta metodológica denominada modelo iterativo que determina el proceso de creación y desarrollo de una herramienta virtual, la cual permite la creación de diferentes versiones o prototipos con el fin de ofrecer un mejor desarrollo del software o de la herramienta per se. En segunda instancia, Maldonado, en su investigación, evalúa los distintos enfoques pedagógicos que puedan servir para el diseño del material educativo, donde finalmente opta por utilizar el cognitivismo. El autor hace uso de este enfoque para el diseño del material educativo debido al proceso de interacción que tendrán los estudiantes con la plataforma.

A manera de conclusión, Maldonado afirma que el AVA es un ambiente ideal para la adquisición de la segunda lengua como lo es el inglés, debido a que allí se encuentran componentes como elementos gráficos, distribución y variedad de los contenidos, y otros factores que motivan al estudiante al aprendizaje de un idioma. En ese sentido, esta investigación es útil para nuestro trabajo de investigación debido a que:

1. El autor realiza la búsqueda de un enfoque pedagógico para la integración del proceso de aprendizaje y el uso de herramientas pedagógicas permitiéndonos

conocer los diferentes enfoques que existen. En este caso el autor hace uso del cognitivismo como mediador entre la pedagogía y el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje, sin embargo, para el cumplimiento de los objetivos de nuestro proyecto se utiliza el enfoque comunicativo, el cual se retomará en el capítulo II de nuestro proyecto.

Otro trabajo relacionado con la presente investigación lleva por título “*Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de Primaria del ICOLVEN: Propuesta didáctica*” el cual fue escrito por Arana Palomino, Jonathan Pacheco, Bexi Galvis y Jhon Cataño en la Corporación Universitaria Adventista situada en Medellín, Colombia para el año 2018. De este modo, se plantea como objetivo general diseñar estrategias pedagógicas apoyadas en el uso de las TIC para la enseñanza y aprendizaje del presente simple y presente continuo en estudiantes del grado 4to de primaria. Para el proceso investigativo, los autores utilizaron una metodología de carácter descriptiva-exploratoria para alcanzar los objetivos planteados, y una metodología de acción para determinar el impacto del uso de esta herramienta en el entorno escolar a través de un enfoque metodológico mixto pues este permite analizar textos, entrevistas y encuestas numéricas.

Para el diseño, implementación y retroalimentación de la herramienta, los autores decidieron realizar un cronograma en el cual organizan el rumbo que tomará la investigación semanalmente. En un lapso de tres meses, realizarían en su totalidad la herramienta incluyendo el diseño del instrumento, el estudio de los contenidos, y el desarrollo e implementación de la misma. En cuanto al desarrollo virtual de la herramienta también establecieron los pasos a seguir con el fin de obtener la propuesta que mejor se adaptara a las necesidades de los estudiantes. Estos consisten en un análisis de la ingeniería de software y diseño visual en donde

se manejan los requisitos, diseño, arquitectura, programación, pruebas, y mantenimiento de la plataforma.

Para concluir Palomino, Pacheco, Galvis y Cataño, mencionan los beneficios que se obtuvieron al diseñar esta propuesta donde afirman que este tipo de herramientas permiten que el estudiante desarrolle contenidos de forma clara, optimizando las competencias comunicativas en el idioma inglés. Los autores señalan que la tecnología es una herramienta educativa que ayuda a los estudiantes a sentirse identificados con el proceso de aprendizaje incrementando la motivación. Es por esto que al relacionarla con la investigación en curso es evidente el aporte que este brinda en cuanto a que:

1. Los autores hacen uso de una estrategia pedagógica denominada gamificación. Esta estrategia complementa el desarrollo de nuestra herramienta virtual, ya que como lo mencionan Palomino, Pacheco, Galvis y Cataño, favorece la motivación, brinda una retroalimentación y aumenta la participación de los estudiantes, siendo estos componentes necesarios para el cumplimiento de nuestros objetivos específicos.

2. Además, los autores trabajan el concepto de CALL (Computer Assisted Language Learning necesario para la caracterización y desarrollo del apartado de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera explicado en nuestro marco teórico.

Otra investigación que se tomó en cuenta se titula “*Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés en la Universidad tecnológica Equinoccial (Ecuador) con el uso de las TIC*” realizada por Nelson Salgado en el año 2017. Allí el autor propone el diseño y elaboración de una herramienta pedagógica basada en el uso de las TIC para el aprendizaje de una segunda lengua, en ese caso inglés, dirigida a los estudiantes de la Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE). De igual forma, Salgado menciona la importancia de realizar una investigación de carácter mixto, es decir, que reúna características cualitativas y cuantitativas en donde se

evidencie, por un lado; todos los referentes teóricos que han aportado al campo investigativo; y por otro, el tratamiento de datos para conocer las necesidades de los estudiantes y profesores con el fin de aportar al campo de la lingüística aplicada de esa comunidad de práctica.

Para implementar la propuesta pedagógica y analizar los resultados, el autor decide segmentar la investigación en tres partes dando cumplimiento a los objetivos específicos propuestos. En primer lugar, realizó un análisis de todas las herramientas brindadas por la UTE, permitiéndole determinar cuál es la propuesta que cumple con las características que él desea utilizar en su trabajo, optando por utilizar la plataforma Moodle para tal efecto. En segunda instancia, elaboró una descripción en donde menciona cómo desarrollará e implementará la propuesta. Por último, decidió realizar una encuesta de satisfacción de carácter cuantitativo para conocer la perspectiva que tuvieron los estudiantes de cara al uso de la herramienta. A modo de conclusión, Salgado expresa la necesidad de desarrollar y emplear este tipo de herramientas que permitan a los estudiantes el aprendizaje interactivo y dinámico, fortaleciendo el pensamiento crítico y creativo.

Por último, es necesario mencionar que el trabajo realizado por Salgado es relevante para esta investigación en cuanto que:

1. La investigación aporta en el diseño metodológico al explicar cuáles son las características de una investigación de tipo mixta (cualitativa: permite definir el fenómeno y cuantitativa: permite organizar y analizar la información estadísticamente) la cual se trabajará en concordancia con el aporte presentado en el primer antecedente de nuestra investigación. Estas características para la obtención de datos nos permiten dar cumplimiento al último objetivo de nuestra investigación en donde se evalúa el impacto de la propuesta pedagógica.

2. El autor describe la secuencia necesaria para implementar la herramienta pedagógica la cual consta de tres pasos: selección de la herramienta, planificación del desarrollo e implemento de la propuesta pedagógica, y evaluación del impacto de la propuesta, equiparando de gran manera la secuencia de pasos que se prevé utilizar para alcanzar los objetivos de nuestro proyecto.

CAPÍTULO II - MARCO DE REFERENCIA

Marco teórico y contextual

Para el marco teórico y contextual abordamos una serie de conceptos que permiten cumplir el objetivo principal. En la primera parte se define el concepto de enfoque y competencia comunicativa (producción escrita y comprensión oral) y el concepto de exámenes internacionales, el cual se maneja de forma transversal con los otros términos, mencionando sus componentes y requerimientos. En segundo lugar, se realiza una aproximación a los conceptos de las TIC, TAC y TEP, analizando su influencia e impacto en la educación, y se mencionan algunos modelos trabajados por medio de las TIC. En tercer lugar, se presentará el concepto de diseño de material y los componentes necesarios para el diseño de un material pedagógico incluyendo el de gamificación.

Enfoque comunicativo

El proceso de enseñanza de una segunda lengua ha tenido gran importancia para la historia, pues de manera gradual el aprendizaje de una idioma extranjero ha contribuido al desarrollo de las sociedades, puesto que no solo sirve para acceder a la información y conocimiento hallados en las bibliotecas, sino que también se utiliza en ámbitos políticos, económicos, culturales y sociales. Lo anterior ha suscitado la necesidad de crear modelos de enseñanza de segundas lenguas para facilitar y mejorar los procesos de aprendizaje tal como lo hace el enfoque comunicativo. Este tiene su origen a finales de la década de los 60 y principios de los 70, siendo su objetivo el uso funcional de la lengua (Martín, M. 2009).

El enfoque comunicativo es sugerente para la realización de este trabajo en la medida en que refuerza los procesos de ensayo-error dándole la oportunidad al estudiante y al profesor de que el aprendizaje se apoye en la participación, allí los aprendientes más que profundizar en

un sistema de reglas, desarrollan un sistema activo para la creación de significados, propiciando la motivación intrínseca (Yule, 2010). Se aprenden más allá de fundamentos sintáctico-morfológicos, para dar paso a actividades significativas dentro de una comunidad de práctica: como se da en la presentación de un examen internacional de inglés, en donde el estudiante debe responder al contexto planteado (situaciones problema, imágenes, instrucciones) y no a la gramática per se. Además, los currículos y materiales se proponen desde perspectivas académicas diferentes de los métodos sugeridos por los enfoques estructurales y conductistas. Los profesores realizan sus propias herramientas pedagógicas recurriendo al uso de materiales auténticos, haciendo del aprendizaje un proceso situado contextualmente. Por último, se entiende que el fin principal de este enfoque es desarrollar las competencias comunicativas necesarias para que el aprendiz interactúe directamente con los hablantes de la lengua extranjera (Salgado, 2017).

Competencia comunicativa

Ahora bien, para entender de manera completa la importancia del enfoque comunicativo es necesario hacer un análisis del rol que desempeñan las competencias comunicativas dentro del campo de la enseñanza de una segunda lengua. Como lo menciona Guadamillas:

Las competencias tienen que ir mucho más allá del conocimiento gramatical, debe incluir la adecuación y la aceptación; se trata, pues, de percibir enunciados como realidades socialmente apropiadas y no solamente como realidades lingüísticas, convirtiéndose esta percepción del lenguaje en la base de lo que sería una forma de concebir la enseñanza de lenguas. (Guadamillas, 2014, p.53)

Es decir que la concepción del lenguaje debe optar por otras perspectivas en donde la comunicación sea el eje principal, dejando a un lado a los modelos que se especializaban en la

enseñanza de la gramática. A su vez, como lo menciona Hymes (1996), la competencia comunicativa es el uso que le da el individuo a la lengua en contextos reales o juegos de roles, en los cuales no solo es capaz de realizar un enunciado siguiendo las normas gramaticales sino también es capaz de hacer uso de la lengua acorde al contexto social e histórico en el que se encuentra. Dicho de otra forma, la competencia comunicativa es entendida como la forma en que una persona codifica e interpreta la información del contexto, ya sea real o no, para así hacer uso de sus habilidades lingüísticas, siendo capaz de difundir, crear, dinamizar y ser agente de cambio del conocimiento. Chen (2003) citado por Ruiz (2014, p. 5), resalta que las competencias comunicativas son entendidas como un conjunto de tareas, conocimientos, habilidades, actitudes y valores requeridos para el hablante, y no se pueden enmarcar solo como un manejo meramente instrumental del lenguaje.

Los componentes de la competencia comunicativa se dividen en tres según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lengua: competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas, los cuales comprenden conocimientos, destrezas y habilidades. Por un lado, la competencia lingüística o gramatical es definida como la capacidad que tiene una persona para producir enunciados respetando las reglas gramaticales de la lengua. Allí se tiene en cuenta la competencia léxica, la competencia fonológica y sintáctica, la competencia semántica, la competencia gramatical y ortográfica (MCER, 2002, p. 106-115). Por otro lado, la competencia sociolingüística se define como la capacidad de un usuario de una segunda lengua para producir y entender expresiones lingüísticas en contextos distintos, siendo este capaz de inferir las intenciones comunicativas de los participantes, el momento en el que se está profiriendo ciertos enunciados, y las normas que regulan o existen en la conversación. Para esto, el aprendiente debe reconocer los marcadores lingüísticos de relaciones sociales, las normas de cortesía, las expresiones de la sabiduría popular, las diferencias de registro, el dialecto y el acento (MCER, 2002, p. 116-119). Finalmente, se encuentra la competencia pragmática la cual refiere a cómo

el mensaje se estructura y se organiza; además, se hace uso de enunciados para expresar una idea, opinión, emociones, etc. y así formar un mensaje con cohesión y coherencia. (MCER, 2002, p. 120-121)

Finalmente, el uso de la lengua se puede realizar de cuatro formas diferentes según proceso que tiene el individuo dentro de la comunicación, o sea, según actúe como emisor o como receptor, y según si el mensaje sea oral o escrito (Cassany, 2002) así como se muestra en el siguiente gráfico. (véase Figura 1)

Figura 1 Procesamiento de mensajes



Partiendo de la competencia comunicativa y sus componentes, en el presente trabajo se abarcan las habilidades comunicativas tales como producción escrita y comprensión oral teniendo en cuenta lo que expresaron los estudiantes en las encuestas de necesidades presentadas en la justificación del problema. Para la caracterización de estas habilidades comunicativas, se desarrollarán de forma general los conceptos de comprensión oral y producción escrita, y posteriormente se describen desde los exámenes internacionales de inglés incluyendo las habilidades de comprensión escrita y producción oral, pues estas últimas ayudan a los estudiantes a reconocer en su totalidad la estructura de los exámenes para la certificación del dominio del inglés.

Comprensión oral

Desde el ámbito pedagógico, se puede hacer una distinción de los tipos de contenido que pueden intervenir en los procesos de comprensión oral. En primer lugar, están los procedimientos (recolectar, seleccionar, interpretar, etc.) que se fundamentan en la decodificación de instrucciones y mensajes orales. En segundo lugar, se ubican los conceptos (texto, adecuación, coherencia, cohesión, estilo, etc.) siendo estos sistemas de la lengua y reglas gramaticales que vincula el uso del lenguaje (Cassany, 2002). Posteriormente, se encuentran las actitudes (cultura oral, diálogos, conversación, y parlamento) relacionadas con los valores y normas vinculadas con el acto de escucha. Finalmente, se habla de los conceptos de anticipación, inferencia y retención encargados del desarrollo del modelo de comprensión oral en donde se activa la información, se extrae lo necesario para la conversación y se retienen las frases para luego interpretarlas. Es necesario mencionar que para poner en práctica todas las micro habilidades mencionadas anteriormente, se debe tener un conocimiento sobre la competencia lingüística para reconocer que estos elementos no trabajan de manera secuencial, sino que interactúan entre sí a medida que el receptor entra en una comunidad (Cassany, 2002).

Producción escrita

Una de las habilidades que se enmarcan en la competencia comunicativa es la habilidad de producción escrita, la cual, Madrid y Robles (2018, p. 182) señalan que es la expresión de ideas en un texto que utilice y respete la competencia gramatical y sociolingüística. Es decir, los aprendientes de una segunda lengua deben ser conscientes de los elementos que constituyen la producción escrita como: los fonéticos, sintácticos y semánticos; el uso del vocabulario, el cual se diversifica de acuerdo con la comunidad de habla en la que se encuentre; y de los elementos gramaticales de la lengua meta. Esta habilidad tiene un impacto dentro del lenguaje oral al afianzar lo aprendido debido a que como lo plantean Madrid y Robles (2018, p. 182),

potencia y refuerza la competencia gramatical. Por otro lado, según Cassany (2002), la expresión escrita no solo se limita al dibujo y unión de caracteres caligráficos sino a la capacidad de producir textos coherentes para comunicar ideas u opiniones sobre un tema en general teniendo en consideración todos los componentes que conforman la competencia comunicativa.

Exámenes Internacionales

Para la certificación del dominio del inglés como lengua extranjera se dispone de varios exámenes que cuentan con certificación y validación en distintos países. Sin embargo, se realizará la descripción de los exámenes IELTS, TOEFL y CAE puesto que estos son los que competen a las opciones que los estudiantes de la LLMD de la PUJ pueden presentar para validar el requisito de inglés como segunda lengua. Debemos aclarar que, durante la investigación, los exámenes de TOEFL CBT y TOEFL en papel revisado no figuran dentro de los exámenes que se puedan presentar en Colombia o se encuentren disponibles en la página de ETS (Educational Testing Service).

IELTS es un sistema internacional de evaluación del idioma inglés que mide el dominio del idioma de las personas que desean realizar estudios o trabajar donde el inglés se utiliza como idioma de comunicación o es un requisito (IELTS, s.f.). Este examen evalúa las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión oral, comprensión escrita, producción escrita y producción oral. El examen TOEFL (*Test of English as a Foreign Language*) es una prueba estandarizada de dominio del idioma inglés, orientada a hablantes no nativos. Como estándar, esta prueba es aceptada por muchas instituciones académicas y profesionales de habla inglesa alrededor del mundo (ETS, s.f.). El examen CAE también conocido como el Cambridge Advanced Certificate es un examen de inglés general que permite a una persona demostrar el nivel de destrezas lingüísticas del idioma según lo esperado para una persona profesional o un

estudiante de pregrado establecido por el Marco Común Europeo de Referencia (Cambridge Assessment English, s.f.).

IELTS

Comprensión oral

La sección se compone de cuatro audios de conversaciones y monólogos de nativos del inglés en contextos sociales cotidianos, educativos, académicos y formativos. Se tiene en cuenta por parte de los evaluadores la capacidad de los candidatos de comprender las ideas principales, la información detallada, opiniones y actitudes de los oradores, propósito de un enunciado y de seguir el desarrollo de las ideas. La prueba evalúa la competencia de comprensión oral por medio de preguntas de opción múltiple, emparejamiento, completar formularios, notas, tablas y diagrama de flujos, completar oraciones, y preguntas con respuesta corta (IELTS, s.f.).

Comprensión lectora

Consta de 40 preguntas para evaluar las habilidades de lectura del candidato. Se evalúan tres textos que van desde lo descriptivo hasta lo discursivo y analítico en la modalidad académica, o textos que se encuentran en contextos sociales cotidianos, como revistas, anuncios, periódicos, extractos de libros, textos diseñados para el área laboral, etc. en la modalidad general. El candidato debe localizar en los textos las ideas generales y principales, detalles de la lectura, comprender argumentos lógicos, opiniones, actitudes y propósitos del escritor. El apartado de producción escrita se evalúa por medio de preguntas de opción múltiple, identificación de información, identificación de opiniones del autor, emparejar información, encabezados, características u oraciones con el texto, completar oraciones, notas, tablas, o diagramas de flujo, y preguntas con respuesta corta (IELTS, s.f.).

Producción escrita

Se presentan temas de interés general en los cuales el evaluado deberá realizar dos tareas distintas. En la primera modalidad, examen académico, se le da un gráfico, tabla, o diagrama y se le pide al candidato exponer la información a modo de escrito, o en la modalidad de examen general, se le expone al evaluado una situación y se le demanda que escriba una carta para requerir información o explicar una situación a una persona. La segunda tarea consiste en realizar un ensayo teniendo en cuenta un argumento, problema o punto de vista que el examen provee. Ambas secciones se pueden desarrollar con un estilo de escritura personal, semiformal o formal dependiendo de la modalidad de examen que se tome. Se evalúa el uso del lenguaje con precisión, el logro de tareas, los recursos léxicos, y la habilidad de identificar información y exponerla presentando ideas claras y organizadas suministrando evidencias o ejemplos para soportar los argumentos (IELTS, s.f.).

Producción oral

En esta sección se mide el uso del inglés hablado. El componente se divide en tres partes de una entrevista oral entre el examinador y el examinado, las cuales serán grabadas. En la primera parte, se realizan preguntas que van dirigidas a expresar información personal. En la segunda sección, el candidato desarrolla un tema asignado por el evaluador, y finalmente, se realiza una discusión del mismo tema con el entrevistador. En la sección de producción oral se evalúa la fluidez, coherencia, recursos léxicos, rango gramatical y precisión y pronunciación del candidato (IELTS, s.f.).

TOEFL IBT

Comprensión oral

Esta sección está diseñada para medir la capacidad de entender conversaciones y conferencias en inglés, ambos usan lenguaje basados en contextos reales. En este apartado hay entre tres a cuatro conferencias, cada una de tres a cinco minutos de duración, con seis preguntas por conversación. A su vez, dos a tres conversaciones entre dos oradores, cada una de tres minutos de duración, con cinco preguntas por conversación. El tipo de preguntas puede variar. Entre las más frecuentes aparecen las de opción múltiple, emparejamiento, completar oraciones, preguntas específicas, y respuestas cortas. Los audios son grabados por nativos de Estados Unidos, Inglaterra, Nueva Zelanda, y Australia para reflejar la variedad dialectal que una persona puede encontrar si viaja al exterior (ETS, s.f.).

Comprensión lectora

La sección de lectura está diseñada para evaluar el nivel de comprensión lectora que tiene el candidato en un entorno académico. Esta sección incluye de tres a cuatro pasajes de lectura, cada uno de aproximadamente 700 palabras, con diez preguntas por pasaje. Las preguntas pueden ser de tipo falso o verdadero, cuál no es la correcta, opción múltiple, preguntas de inferencia y literales, y organizar los párrafos (ETS, s.f.).

Producción escrita

La sección de escritura está diseñada para medir la capacidad de escribir en inglés en un entorno académico, y se espera que el candidato pueda presentar sus ideas de manera clara y bien organizadas. Se maneja una tarea de escritura independiente en donde se elabore un ensayo basado en la experiencia u opinión personal de un tema en específico. Las tareas de escritura están diseñadas para medir el dominio del inglés del candidato, por lo que no se

necesita un conocimiento profundo de temas especializados. Los evaluadores reconocen que cada ensayo es un primer borrador, por lo tanto, se puede recibir una puntuación alta con un ensayo que contenga algunos errores (ETS, s.f.).

Producción oral

La sección de producción oral está diseñada para medir la capacidad de hablar inglés de manera efectiva en entornos académicos. Se compone de cuatro tareas que se asemejan a situaciones de la vida real encontradas tanto dentro como fuera del aula. La primera tarea se denomina "tarea de habla independiente" en la que se evalúa la expresión de ideas, opiniones y experiencias propias para responder lo requerido. De la tarea dos a la cuatro se denominan "tareas de habla integradas" en estas se requiere de la combinación de habilidades en el idioma inglés (escuchar y hablar, o escuchar, leer y hablar) tal como se haría dentro o fuera del aula (ETS, s.f.).

CAE

Comprensión oral

Pone a prueba la capacidad de seguir y comprender varios contenidos orales, como entrevistas, programas de radio, presentaciones, charlas y conversaciones cotidianas. En este apartado se rescata la utilización de preguntas de opción múltiple, completar frases con información específica, y emparejamiento de ideas. Para el candidato es importante comprender la intención de los locutores, puntos principales e interpretar el contexto (Cambridge Assessment English, s.f.).

Comprensión lectora

Se enfoca en abordar con fluidez diferentes tipos de texto, como ficción, periódicos y revistas. Se pone a prueba el uso de la lengua con diferentes tipos de ejercicios que evalúan el dominio de la gramática y del vocabulario del evaluado. Esta habilidad se divide en ocho secciones en las cuales se incluyen preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas, formación de oraciones, y emparejamiento de textos (Cambridge Assessment English, s.f.).

Producción escrita

Esta sección comprende la redacción de dos textos diferentes, como ensayos, cartas/emails, propuestas, informes y reseñas. En el primer apartado, el candidato debe leer un texto y después escribir el ensayo basado en dos puntos claves encontrados anteriormente. Se resalta el desarrollo de estructuras gramaticales y textuales, uso de vocabulario, expresiones, formulación de hipótesis, argumentación y justificación. En el segundo escrito, se debe realizar de acuerdo con una situación específica. El examen proporciona el tema, destinatario y finalidad (Cambridge Assessment English, s.f.).

Producción oral

Pone a prueba la capacidad para comunicarse de manera efectiva en situaciones presenciales cara a cara. En la primera parte de la sección se realiza una conversación entre los candidatos y el entrevistador. Se habla sobre información personal y puntos de vista de temas específicos. En segundo lugar, el examinador entrega tres fotografías para que el candidato hable de ellas, después de un minuto de monólogo el otro candidato realiza algunas preguntas. En última instancia, se realiza una conversación entre los candidatos la cual es mediada por las instrucciones que el entrevistador propone. Después de la discusión, el examinador formula una pregunta a cada candidato (Cambridge Assessment English, s.f.).

Las TIC y el surgimiento de las TAC y TEP en la educación

Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) pueden ser definidas como el conjunto de herramientas y principios científicos que permiten desarrollar, potenciar y mejorar el uso y manejo de la información, así como la comunicación de la misma entre distintos sistemas (Navarro, 2013). Es decir, la unión de elementos y características que dan paso a la manipulación de la información por medio de un sistema de redes. Aunque este concepto ha incursionado en diferentes campos de acción hasta llegar a la educación, su estancia en la pedagogía ha cambiado la perspectiva en la que se entiende el proceso educativo, pues este posibilita que los estudiantes sientan interés por nuevas herramientas diferentes a las físicas (libros, fotocopias, cuadernos), incursionando en las múltiples formas de búsqueda de información para la intensificación de contenidos vistos en clase (Álvarez, Niño y Rojas, 2018). Según el Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación (MinTic), en su plan de aprovechamiento de las TIC para mejorar la calidad educativa⁶, es importante establecer políticas que fomenten la interacción y el uso de tecnologías en el aula de clase, esto permite a los estudiantes tener un mejor desarrollo de sus competencias y capacidades en cualquier área de la educación.

La apropiación de las TIC propicia la calidad y eficiencia en los procesos educativos porque esto genera ambientes o entornos favorables para la promoción de la creatividad en los estudiantes dentro de un salón de clases (Aguilar, 2012). Además, brinda a los docentes herramientas para la preparación y enseñanza de nuevos contenidos, e incentiva a las instituciones educativas a la creación de nuevos currículos en donde la tecnología sea una transversalidad y no una herramienta de apoyo. Es necesario reflexionar en la significación de

⁶ Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación. (2004). *Aprovechamiento de las TIC para mejorar la calidad educativa*. Bogotá: MINTIC.
<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Iniciativas/Usuarios/Aprovechamiento-de-las-TIC-para-mejorar-la-calidad-educativa/>

estos procesos que se dan dentro de la educación, pues los estudiantes, como actores principales, deben crear su propia metodología de acción para el aprovechamiento (desarrollo, planeación y gestión) de estos nuevos recursos, promoviendo, en varios momentos, el aprendizaje auto-dirigido.

De igual manera, se toma en consideración los retos que las tecnologías de la información pueden tener, pues según lo menciona Aguilar (2012), el uso de las TIC en algunas aulas de clase se limita a la utilización de las herramientas per se para transmitir o acceder a la información manteniendo un modelo pedagógico tradicional en donde solo se transfiere el conocimiento y no hay cambio metodológico en el proceso educativo. Es por esto que se requiere de la apropiación de la tecnología en el aula de clase tanto por los aprendientes como por los docentes que estén a cargo del manejo de las herramientas para el mejoramiento de los procesos educativos. En segundo lugar, de acuerdo con Latorre, Castro y Potes (2018), es necesario que los procesos educativos generen una reflexión crítica y contribuyan a la formación ciudadana de los estudiantes frente al uso de las tecnologías.

Frente al reto de la apropiación de las TIC, surgen las TAC (tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento) las cuales generan diferentes métodos en los que se explora el uso didáctico que tienen estas tecnologías del aprendizaje para que los usuarios (profesores y estudiantes) no solo se queden en la etapa de reconocimiento de las herramientas tecnológicas, sino que las utilicen estratégicamente en el campo del aprendizaje y docencia. En palabras de Lozano (2011), las TAC es un concepto utilizado para identificar el proceso de apropiación de las tecnologías de la información (TIC) en un ámbito formativo tanto para el estudiante como para el docente con el fin de optimizar el proceso de aprendizaje. De esta manera, las TAC es un concepto mediador entre el estudiante y los recursos tecnológicos, promoviendo en el

aprendiente pensamientos críticos y constructivos, dando así, lugar al conocimiento colectivo (Latorre, Castro y Potes, 2018).

Ahora bien, es necesario conocer el impacto que tienen las TAC en los modelos educativos actuales pues, al pensar en el campo de aprendizaje y conocimiento, las tecnologías deben ser vistas de manera transversal a las diferentes áreas del saber ya que el objetivo es desarrollar competencias como aprender a aprender con las tecnologías y no sobre las tecnologías. Habría que decir que, el uso de las TAC en la educación requiere el diseño, implementación y evaluación de actividades que vayan más allá del uso del instrumento tecnológico per se, pues este proceso crea escenarios que favorecen el interés y motivación de los estudiantes (Díaz, Alfaro y Pinto 2016).

En cuanto a la necesidad de procesos educativos que generen una reflexión crítica y contribuyan a la formación ciudadana de los estudiantes frente al uso de las tecnologías, aparece el concepto de TEP (tecnologías del empoderamiento y la participación) contribuyendo en la forma de percibir, entender e implementar las TIC y las TAC pues, es el resultado final de un proceso educativo que se ve reflejado en un contexto social. Reig (2011) citado en Díaz, Alfaro y Pinto (2016), refiere que las TEP permiten una apropiación de la información y las redes sociales por medio de la participación y colaboración de los alumnos generando movimientos y transformaciones de entornos sociales que vayan hacia el bienestar colectivo de la comunidad. Por lo tanto, el aprendizaje no es solo un proceso individual de cada estudiante, sino que se construye por medio del flujo de conocimientos de manera cooperativa, permitiendo que los aprendices crezcan a nivel personal y social, es decir, que puedan tener un pensamiento crítico con valores encaminados hacia la formación ciudadana (Zambrano, 2017).

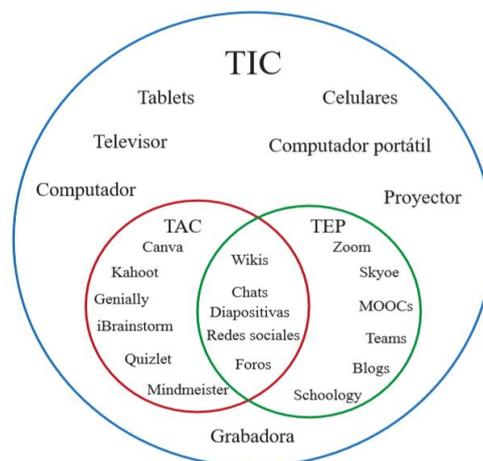
Las TIC, TAC y TEP en la enseñanza de una segunda lengua

En virtud de lo anterior, la integración del internet y de dispositivos electrónicos a los ambientes educativos para la enseñanza de una L2 (segunda lengua) ha cambiado drásticamente debido a la gran cantidad de fuentes de información y materiales lingüísticos que se pueden encontrar en la red tales como periódicos en línea, archivos de música y video, materiales auténticos, etc., para las cuatro habilidades lingüísticas (Salgado, 2017). Por su parte, la incursión de las tecnologías trae beneficios para los aprendices de una lengua meta, pues con la llegada de múltiples herramientas, plataformas y páginas web los estudiantes pueden desarrollar competencias y capacidades de manera más eficaz en el aprendizaje de una segunda lengua. Dispositivos electrónicos tales como proyectores, ordenadores, grabadoras, entre otros, motivan al estudiante simplificando y facilitando la búsqueda y difusión de información en la enseñanza de una L2 mediante la utilización de recursos alternos a los de la educación tradicional como libros, fotocopias, y cuadernos (Becerra, 2019).

A su vez, plataformas o páginas web como Canva (plataforma que permite crear y diseñar poster, infografías, afiches entre otros), iBrainstorm (aplicación para organizar y compartir ideas), Duolingo (sitio web destinado al aprendizaje de idiomas mediante la gamificación), Kahoot (plataforma virtual que permite la creación de cuestionarios en línea), dan paso a la apropiación de la información por parte del estudiante, ayudando a la adquisición de competencias comunicativas necesarias para el dominio de la lengua que posteriormente utilizarán en contextos sociales, educativos, laborales y culturales. Los aprendices utilizan estas herramientas para la construcción del conocimiento dentro del aula, de esta manera el aprendizaje se puede ver como un proceso autónomo o colectivo. Finalmente, existen herramientas como Skype (software para la comunicación a distancia), Teams (plataforma de comunicación a distancia para intercambio de conocimientos), Edmodo (plataforma tecnológica que permite crear y difundir contenidos entre docentes y alumnos), que facilitan la

distribución y difusión del conocimiento aprendido en el aula de clase. Del mismo modo, sirven como potenciadores de habilidades, pues los estudiantes pueden conversar con personas nativas o usuarios de la lengua meta, y crear o encontrar contenidos referentes al idioma en cualquiera de las plataformas, permitiendo un intercambio de información y conocimientos de forma recíproca.

Figura 2. Diagrama de las herramientas de las TIC, TAC y TEP.



Fuente: Autoría propia

Este esquema es una adaptación de la imagen presentada en (Becerra, 2019), la cual ejemplifica de manera específica la clasificación de las herramientas dentro de las TIC, TAC y TEP en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Sin embargo, es necesario aclarar que como lo menciona (Becerra, 2019), ciertos elementos pueden variar en su clasificación dependiendo del uso y propósito que tengan. A modo de ejemplo, el uso de proyectores en el aula, como medio facilitador del conocimiento, por parte de los estudiantes y profesor se clasifica dentro de las TIC. No obstante, si los alumnos se apropian e interactúan con la información (las diapositivas) que se están proyectando, se catalogara como TAC; y si los

estudiantes hacen uso de esta información para la difusión del conocimiento en contextos sociales se clasificará en las TEP.

CALL

La integración de las tecnologías en el aprendizaje de una lengua extranjera (TIC, TAC y TEP) se pueden agrupar en un término denominado como el aprendizaje asistido por computador conocido por sus siglas en inglés como CALL (Computer Assisted Language Learning) traducido al español como E.L.A.O (Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador). Este término fue desarrollado de acuerdo con “Gündüz. N (2005) como una disciplina que busca que el alumno haga uso de un ordenador para mejorar y potenciar el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.” (Fiallo. H, 2016, p. 10).

Para los años sesenta, el enfoque que se maneja en la pedagogía es el conductismo, donde ELAO es un instrumento utilizado para el aprendizaje de un idioma mediante la potenciación de la competencia lingüística de los estudiantes, utilizando un sistema de repetición, pregunta y respuesta el cual generaba un estímulo en los aprendientes. Posteriormente, a finales de los 70 y comienzos de los 80 se opta por un enfoque comunicativo, donde los estudiantes aprenden de forma autónoma la estructura gramatical de la lengua y hacen uso de ella en contextos reales. Finalmente, en los 90, la ELAO se desarrolla con un enfoque integrador, en el cual el trabajo de proyectos es colaborativo y los estudiantes hacen uso de la lengua en contextos sociales reales (Araujo, 2013)

Por su parte, CALL también brinda a los usuarios herramientas para el desarrollo de competencias comunicativas por medio de materiales de idioma extranjero, en donde se puede encontrar videos, revistas electrónicas, noticieros virtuales, etc. También, espacios de práctica de lengua como plataformas o páginas web para que los aprendices puedan practicar con nativos u otros aprendices de la lengua extranjera propiciando el aprendizaje sincrónico y

asincrónico. En suma, herramientas de práctica de lengua en las cuatro habilidades lingüísticas por medio de software especializados en fonética, pronunciación, vocabulario, gramática, reconocimiento de voz, y actividades didácticas. Estas herramientas permiten que el aprendizaje sea multidireccional y se adapte a la necesidad de cada uno de los estudiantes, incorporando la interactividad entre el usuario y el computador. En este enfoque se trabaja por medio de tareas creativas y complejas para incrementar la motivación en cada interacción del aprendiente con el conocimiento (Salgado, 2017).

Un uso estratégico que se le puede atribuir a CALL en los procesos de evaluación según Araujo (2013) es la elaboración, administración y calificación de los exámenes de una segunda lengua por medio de ordenadores. Sin embargo, para efectos de nuestra investigación es importante enfocar este uso en la preparación de exámenes para la certificación del idioma inglés, pues CALL brinda a los estudiantes la oportunidad de encontrar simulacros o pruebas en línea asemejándose a lo que puede ser la prueba real. Los exámenes que se realizan a través de computadores se denominan “*computerised adaptive tests*”⁷, modalidad con la cual los estudiantes pueden desarrollar habilidades comunicativas y mejorar su desempeño en los exámenes, pues el ordenador puede graduar con exactitud el nivel de dificultad de las preguntas que se le generan a los estudiantes teniendo en cuenta la calificación que los usuarios obtuvieron en preguntas anteriores. Es decir, el grado de dificultad de las preguntas incrementa o disminuye según las respuestas acertadas que el usuario obtenga. La modalidad de exámenes adaptados por computador, de igual forma, determina con exactitud el nivel de dominio de la lengua meta que tiene el estudiante, permite una retroalimentación y facilita la información sobre los resultados de los exámenes de forma casi inmediata, algo que en una clase de modalidad presencial puede ser difícil de realizar debido a que el docente no solo está a cargo

⁷ Exámenes adaptados por ordenador

del proceso de evaluación sino que también es responsable otros procesos dentro del aula de clase (Araujo, 2013).

No obstante, como lo explican Kern, Ware, & Warschauer (2008), CALL hace referencia a una gama amplia de aplicaciones en computador para el aprendizaje de una segunda lengua, mientras que NBLT (network-based language teaching)⁸, refiere a la enseñanza de lenguas extranjeras apoyada en redes, es decir, el uso pedagógico de computadores conectados entre sí, ya sea de forma local o global permitiendo una comunicación entre usuarios de forma instantánea. Frente a esta perspectiva, se puede afirmar que NBLT es una evolución de CALL, donde hay un enfoque comunicativo haciendo énfasis en el uso de la lengua y un aprendizaje integrado de habilidades y componentes lingüísticos que posibilita el contacto con contextos reales en los cuales los estudiantes pueden interactuar con personas nativas o usuarios de una L2 (Gómez, I., Hernández, E. & Rico, M., 2009).

Gamificación

La gamificación o la ludificación, términos traducidos de la palabra inglesa “*Gamification*”, ha incursionado en el campo del aprendizaje como una propuesta de integración de contenidos lúdicos en donde el aprendiz adquiere el conocimiento por medio de experiencias de juego (Faiella y Ricciardi, 2015). Se puede también afirmar que:

El uso de la mecánica de jugabilidad en contextos ajenos a los juegos, permite la focalización de la actividad del usuario, motiva acciones, promueve el aprendizaje y la resolución de problemas dentro de «historias» que contienen objetivos realizables lo que permite el desarrollo personal cumpliendo las funciones y responsabilidades

⁸ Enseñanza de lenguas extranjeras apoyada en redes.

asumidas en el juego en un contexto de oportunidades, más que de imposiciones. (Igado y González, 2018, p. 241)

En otras palabras, la gamificación es la utilización de recursos provenientes de los juegos en contextos académicos, dando paso al conocimiento por medio de la motivación y resolución de problemas. De forma paralela, se puede decir que la utilización de la ludificación en entornos de aprendizaje de una L2 presenta oportunidades para los estudiantes, pues la autonomía, motivación, sistematización y sistema de puntos son elementos cruciales que trae esta propuesta.

El aprendiente, por medio de la gamificación, simula experiencias en donde debe seguir metas definidas con recompensas optando por un trabajo independiente para alcanzar los objetivos. La ludificación propone que el estudiante se concentre y utilice sus capacidades de trabajo autónomo como herramienta para el alcance de objetivos (Igado y González, 2018). Por medio de la gamificación el usuario puede interactuar con la plataforma, desarrollando de manera inconsciente sus habilidades de la lengua porque, aunque se crea que la L2 pasa a un segundo plano, la consecución de objetivos está mediada por el uso de la lengua meta (Aguirre, 2017). A su vez, la virtualización de las tareas promueve la motivación intrínseca, haciendo de tareas monótonas actividades interesantes para el aprendizaje de la segunda lengua, y participación de los estudiantes, ya que la mayoría de las herramientas que utilizan la gamificación trabajan con un sistema de puntos o recompensas incentivando al usuario a tener el menor número de fallas posibles para alcanzar el mejor puntaje. En el campo de la enseñanza de la L2 es indispensable que el estudiante memorice la información y la utilice estratégicamente según el contexto para la consecución de algunos objetivos, así como en la resolución de problemas por medio de puntos o recompensa para alcanzar unos objetivos, sistema explicado anteriormente (Igado y González, 2018).

Multimodalidad

Desde la semiótica, se entiende la multimodalidad como la forma en la que los individuos utilizan los recursos para percibir o transmitir un mensaje a partir de la realidad que los rodea (Maturana y Ow, 2016), es decir, la utilización de diferentes canales como la imagen, el texto escrito, los audios, los gestos, la lengua oral, e imágenes en movimiento para el entendimiento de significados. Por otra parte, con el surgimiento de las tecnologías de la información, la multimodalidad se puede definir como el uso de recursos multimedia o plataformas tecnológicas que permiten que el estudiante pueda acceder a diferentes canales (imágenes, audios, y videos) que faciliten el proceso de construcción de significados (Ramírez y Maldonado, 2014). Dicho esto, para efectos de nuestra investigación, este concepto es entendido como los diferentes recursos que dispone una persona para la comprensión y creación de conceptos. Además, consideramos pertinente manejar la multimodalidad en nuestro proyecto de investigación, ya que, según Salinas (1996), esta presenta características esenciales para el desarrollo de herramientas pedagógicas virtuales tales como:

Nodos: Elementos de diferente naturaleza informativa (textos, imágenes, audios, videos, etc) que permiten al usuario la creación de significados. Estos nodos, o bloques de información, se encuentran entrelazados entre sí, brindando al usuario la posibilidad de acceder a diferentes medios de información.

Conexiones o enlaces: Enlace entre bloques o segmentos de información que permiten al usuario navegar entre diferentes fuentes de comunicación. Estos elementos conectan la hipertextualidad con la multimedia a través de interconexiones con el fin de que el usuario pueda acceder y recuperar información. Dentro de estas conexiones se puede encontrar: enlaces de referencia (permite al usuario ingresar, salir y reingresar), y enlaces de organización (permite navegar entre nodos de forma sencilla).

Red de ideas: Forma en la que se organizan los nodos y la información. Conecta los diferentes elementos multimedia con la información presentada en la plataforma para así crear redes de conocimiento.

Itinerario: Ruta de navegación que tiene el usuario para guiar su proceso de interacción con la plataforma. Estos son creados de manera intencional por los autores del contenido, o de manera autónoma por el usuario, y están determinados por la estructura de la plataforma.

Diseño de material para la enseñanza de inglés como L2

La lingüística aplicada es una rama de la lingüística que tiene como objetivo la aplicación de teorías y metodologías para la solución de problemas en el uso de la lengua. Desde la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, la lingüística se constituye por elementos como aprendizaje y adquisición de una L2, psicología de lenguaje, traducción e interpretación, sociología del lenguaje, lenguaje con fines específicos y diseño de material para la enseñanza de inglés como segunda lengua. Respecto a este último, el diseño de material se centra en la creación, diseño, utilización y evaluación de recursos didácticos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de una L2.

Según Ezeiza (2009), el diseño de material debe contener ciertos criterios dependiendo de los objetivos que se desean alcanzar como: ser accesible, atractivo, auténtico, coherente, diverso, equilibrado, innovador, promover la autonomía y la motivación, entre otros. Existen distintas metodologías para abordar el diseño de material, a modo de ejemplo en Tomlinson (2011) se encuentra el modelo de desarrollo de Jolly & Bolitho, el cual presenta una serie de pasos para el desarrollo de material como lo son: la identificación de necesidades, la exploración de necesidad, la realización contextual, la realización pedagógica, la producción física, el uso de material y la evaluación del material. Por otro lado, Geoffrey Butler, Simon Heslop et Lara Kurth (2015), desarrollan una guía de 10 pasos para el proceso de diseño de

unidades didácticas de enseñanza de inglés, centrándose en establecer y realizar: las necesidades del estudiante, las metas y objetivos, el lenguaje y las habilidades, una secuencia, los materiales, la enseñanza, una reflexión, una evaluación y una revisión del material.

Figura 3. Guía de 10 pasos para el proceso de diseño de unidades didácticas de enseñanza de inglés.

Pasos	Explicación
1. Necesidades de los estudiantes	Por medio de diferentes métodos como cuestionarios y entrevistas, evaluar las necesidades que tienen los estudiantes.
2. Metas y objetivos	Definir metas y objetivos que den cuenta del resultado final del proceso de aprendizaje según las necesidades de los estudiantes.
3. Identificación del nivel de los estudiantes	Elaborar una prueba en la que se mida el desempeño de los estudiantes en relación con los objetivos de la unidad.
4. Lenguaje y habilidades de los estudiantes	Realizar un pilotaje de la prueba a cargo del profesor para determinar las habilidades que se pueden enseñar con la unidad.
5. Secuencia	Organizar los objetivos y actividades que ayudarán al profesor a cumplir el objetivo general de la unidad.
6. Materiales	Crear las actividades de la clase teniendo en cuenta los objetivos planteados inicialmente.
7. Aplicación de material	Usar del material en la unidad que el profesor va a enseñar y tomar nota de la reacción, desempeño y comportamiento de los alumnos.
8. Reflexión	Realizar una reflexión y tomar apuntes de lo sucedido al finalizar la lección por parte de los alumnos y el docente a cargo.
9. Evaluación	Evaluar el material y realizar sugerencias. Se puede pedir una retroalimentación por parte de los estudiantes.
10. Revisión	Revisar y formular estrategias para el mejoramiento de la unidad didáctica teniendo en cuenta los comentarios realizados por los estudiantes y docentes, para así retomar al primer paso nuevamente.

Diseño de material multimedia

Para la creación de la página web, según Howard. J Major. J (2004), en su trabajo *Guidelines for designing effective English language teaching materials*, es importante considerar ciertos criterios para la realización, la adaptación o desarrollo de un material enfocado a la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua meta. Howard establece una guía compuesta por 10 pautas las cuales determinan que los materiales de enseñanza del idioma inglés deben contextualizarse, deben estimular la interacción, ser generativos en términos de lenguaje, deben alentar a los alumnos a desarrollar habilidades y estrategias de aprendizaje, deben ofrecer oportunidades para el uso integrado del idioma, ser auténticos, deben vincularse entre sí para desarrollar un progreso de habilidades y comprensión de elementos del lenguaje, ser atractivos, tener instrucciones apropiadas, y finalmente, deben ser flexibles. Este modelo de diseño responde a las necesidades planteadas por los estudiantes al principio de la investigación en las encuestas exploratorias plasmadas en el planteamiento del problema. La siguiente tabla muestra de manera específica los criterios establecidos por Howard. J Major. J (2004).

Figura 4. 10 pautas para el diseño de unidades didácticas.

CRITERIO	EJEMPLO
Contextualización	Objetivos en el currículo
	Temas relevantes significativos para los aprendientes
	Necesidades de los aprendientes
	Conexión de los materiales con las experiencias, cultura y lengua materna de los aprendientes
Estimulación de la interacción	Material con propósitos específicos

	Promover la comunicación en situaciones reales
	Progreso en el proceso de aprendizaje
Estimulación del aprendizaje autónomo	Enseñar a como aprender
	Promover el uso del conocimiento fuera del aula de clase
	Proporcionar herramientas para la autoevaluación
Enfoque en la forma y la función	Uso del lenguaje en situaciones comunicativas
	Reconocimiento de estructuras para utilizarlas con precisión
Integración del uso y del lenguaje	Desarrollo de todas las habilidades lingüísticas.
Materiales auténticos	Material auténtico con variedad lingüística de la lengua meta.
	Textos auténticos hablados y visuales.
Progresión	Aprendizajes conectados uno con el otro
	Objetivos claros
Atractivos	Copiabilidad
	Amigables con los estudiantes
	Buen diseño
	Fácil uso
	Durabilidad
Instrucciones apropiadas	

	Instrucciones claras tanto para el estudiante como para el maestro
	Instrucciones de acuerdo al público
	Sujeto a cambios
Material flexible	Permitir a los estudiantes y docentes tomar decisiones
	Manejo de contenido múltiple
	Flexibilidad en metodología, nivel de lengua, tecnología, evaluación, logística.

CAPÍTULO III - DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación tiene un enfoque de tipo mixto debido a que durante el proceso de realización y caracterización de este proyecto se utilizan elementos propios de los métodos cualitativo y cuantitativo, los cuales permiten obtener una perspectiva más amplia del fenómeno a estudiar. Esto permite que los datos recolectados para el inicio o desarrollo de la investigación sean precisos y abarquen a mayor profundidad el contexto en el cual surge este ejercicio investigativo por medio de encuestas, las cuales son de tipo cualitativa y cuantitativa (Sampieri, R, 2014). No obstante, y pese a que se utilizan los dos enfoques, existe una tendencia que dictamina la preponderancia del enfoque cualitativo, por tal motivo, a continuación, desarrollaremos a mayor profundidad este último. Posteriormente, haremos una breve explicación del aporte cuantitativo.

Por un lado, el enfoque cualitativo nos permite como investigadores conocer a profundidad el contexto de la población por medio de elementos visuales, narrativos y textos. De igual forma, nos permite hallar la correlación entre el método y la problemática planteada desde una perspectiva de reflexión personal, lo cual se constituye en una fuente esencial de datos para la elaboración de nuestra herramienta pedagógica virtual. A su vez, las etapas para el desarrollo de esta investigación se elaboran desde el enfoque cualitativo pues el proceso otorga flexibilidad a la hora de abordar y desarrollar estas etapas, es decir, no es un proceso lineal o secuencial sino un proceso dinámico. Estas etapas se clasifican en; 1) definición del problema, se delimita la problemática desde una realidad subjetiva construida por la población e investigadores; 2) diseño de trabajo, en este caso es de carácter investigación-acción, donde se pretende dar solución a una problemática de un grupo social, el cual explicaremos más adelante; 3) desarrollo, se completa mediante la maquetación de las actividades y la herramienta virtual; 4) recolección de datos, se realiza a través de encuestas, en este caso

presenciales y virtuales; análisis de los datos, tiene como finalidad conocer a la población, procesos, eventos y contextos en los que se enmarca la problemática; y finalmente, 5) la elaboración de un informe de los datos obtenidos (Sampieri. R, 2014). Estas fases se explicarán de manera más detallada en el apartado de investigación-acción.

Esta investigación también hace uso de recursos del enfoque cuantitativo, el cual dota al investigador con herramientas necesarias para la construcción del problema tales como la recolección de información mediante datos cuantificables o numéricos por medio de encuestas (Sampieri. R, 2014). A partir de la obtención de datos tales como: el número de estudiantes que hacen uso de recursos electrónicos para la preparación de los exámenes internacionales, el grado de satisfacción con respecto a los componentes del entorno virtual de una herramienta pedagógica y el porcentaje de uso de los dispositivos electrónicos enfocados al ámbito académico, realizamos gráficos y análisis estadísticos con el fin de caracterizar la problemática. **(ver anexo 1)**

Tipo de investigación “investigación-acción”

Como lo mencionamos anteriormente, el diseño de nuestro trabajo es de corte investigación-acción debido a que con este proyecto comprendemos y resolvemos las necesidades de una comunidad de práctica específica, en este caso el desarrollo de las competencias comunicativas de escucha y escritura necesarias en los exámenes internacionales del dominio de la lengua inglesa, en los estudiantes de la LLMD que hayan finalizado el componente de inglés. Para el desarrollo de este diseño se utiliza el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) desarrollado por Steven McGriff (2000), para la creación de una OVA (Objetos Virtuales de Aprendizaje). Este modelo cuenta con 5 fases que permiten profundizar en la elaboración del proyecto, cabe aclarar que estas fases no son consecutivas ni secuenciales. Estas fases son:

Análisis: Profundiza en el significado, características, necesidades y en las diferentes perspectivas que surgen antes de delimitar la problemática. Esto lo realizamos a través de encuestas con preguntas abiertas, cerradas, opción múltiple y de opinión, las cuales se analizan por medio de gráficos (**ver anexo 1**).

Diseño de la propuesta de cambio: Considera las diferentes alternativas de actuación y sus posibles consecuencias. En nuestra investigación esta fase se ve reflejada a través de los objetivos en los cuales la propuesta de intervención consta de elaborar un objeto virtual de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas necesarias en un examen internacional de dominio de la lengua inglesa en estudiantes que hayan finalizado el componente de inglés de la Licenciatura en Lenguas Modernas. Con esta propuesta los estudiantes cuentan con una herramienta que les permite el desarrollo de sus competencias comunicativas del inglés. Hacemos hincapié en las ventajas que tiene el uso de herramientas pedagógicas virtuales en los procesos de aprendizaje de una L2.

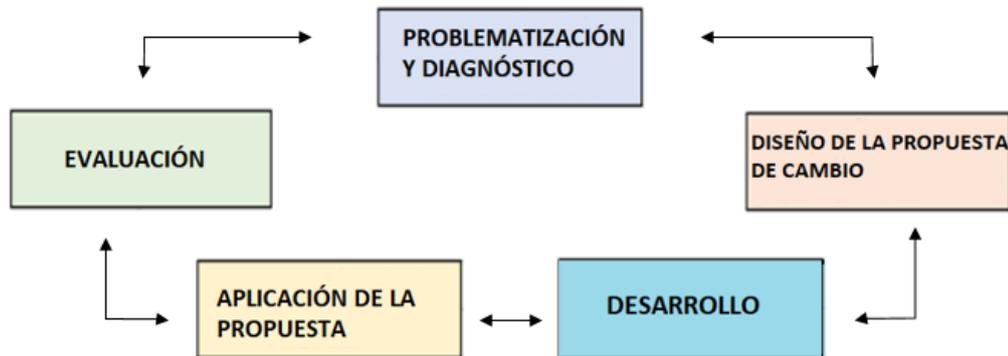
Desarrollo de la propuesta: Presenta el material que da paso al cumplimiento de los objetivos planteados y a la aplicación de la propuesta. En nuestro proyecto esto se realizó mediante la creación de un guión gráfico, la elaboración de los ejercicios, la adaptación del material, grabación de los audios, y la creación de la plataforma.

Implementación de la propuesta: Realiza la prueba piloto que se lleva a cabo con la participación de un grupo focal de estudiantes de la licenciatura y un docente especializado en el área.

Evaluación: Recolectar y analizar los datos de la prueba piloto con la finalidad de comprobar el impacto de la propuesta. En nuestro proyecto investigativo el impacto de la página web está determinado por la retroalimentación brindada por los participantes de la prueba piloto, y docente calificado para la evaluación de la misma. Posteriormente, se observan los resultados

y se realiza un informe haciendo uso de mapas conceptuales como estrategia de análisis de datos (McGriff, S. J. 2000).

Figura 5. Diagrama del proceso ADDIE



Fuente: Autoría propia

El alcance de la investigación

En el presente apartado se hace una descripción del alcance que tiene nuestra investigación. En un primer momento, brindamos una explicación del alcance exploratorio y, posteriormente, mencionamos las características del alcance descriptivo. Nuestro proyecto posee un alcance exploratorio puesto que se analizan problemas y fenómenos poco investigados, en este caso nosotros indagamos sobre los recursos virtuales para la preparación de exámenes internacionales de inglés en la LLMD de la PUJ. Esta indagación permite identificar la problemática necesaria y a su vez, evaluar la viabilidad de la propuesta pedagógica que hace uso de plataformas virtuales con el fin de contribuir al desarrollo de competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de la licenciatura. Además, se busca brindar un recurso alternativo a los encontrados en la universidad para la preparación de los exámenes internacionales para la certificación del idioma inglés.

Nuestro proyecto adquiere un alcance descriptivo en el cual se detalla la información del fenómeno a estudiar, partiendo de la problemática que se manifiesta en el contexto social

de la licenciatura. De igual forma, describimos el perfil y características del grupo social a intervenir, y realizamos una descripción de los componentes de la propuesta pedagógica tales como la gamificación, CALL, NBLT, las TIC, TAC y TEP, enfoque y competencias comunicativas, y características de los exámenes internacionales del idioma inglés, lo que aporta a la construcción y descripción de la propuesta virtual.

Población

La presente investigación se desarrolla en La Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana, la cual nace en 1966 como un programa vinculado a la Facultad de Educación, en donde se impartían cursos de inglés y francés⁹. Este programa tiene como objetivo formar docentes en las áreas de inglés y francés, para que los estudiantes no solo sean usuarios de la lengua, sino que también tengan conciencia lingüística y cultural dando paso a la creación y entendimiento de la realidad (Pontificia Universidad Javeriana, 2020). Para la primera muestra se escogieron 75 estudiantes que estaban cursando los últimos dos niveles de inglés (Inglés avanzado I e Inglés avanzado II) o que ya hubiesen finalizado este componente. Este fue el público ideal, pues la mayoría de los estudiantes que se encuentran en dicha instancia académica están próximos a presentar alguno de los exámenes internacionales para la certificación de la lengua inglesa.

En la segunda muestra participaron 14 estudiantes de la LLMD, los cuales ya finalizaron el componente de inglés de formación obligatoria de la Licenciatura. De igual forma, se contó con la participación de un par calificado, en este caso, el profesor del departamento de inglés de la licenciatura, Pedro Antonio Chala Bejarano, debido a su experiencia y participación en proyectos del mismo corte investigativo. Es importante resaltar

⁹ Pontificia Universidad Javeriana. (21 de 08 de 2020). *Facultad de Comunicación y Lenguaje*. Obtenido de Facultad de Comunicación y Lenguaje: <https://comunicacionylenguaje.javeriana.edu.co/facultad/#pregrado>

que para la selección del público no se tuvo en cuenta factores tales como el semestre en el que se encuentran, la edad o género.

Instrumentos de recolección

El proceso de recolección de datos, como lo menciona Sampieri (2014), es un proceso fundamental para la construcción y diseño de la investigación, pues en este se busca recolectar y obtener información de un grupo social en específico. En nuestro caso, el sondeo se realiza a estudiantes de la LLMD, con el fin de construir o identificar conceptos, variables y atributos, obtener percepciones, registrar emociones, creencias, pensamientos o experiencias, para ahondar en la problemática y responder a las preguntas y desafíos que esta plantea. Además, como lo explicamos anteriormente, en este proyecto predomina el enfoque cualitativo, sin embargo, nuestra investigación es de corte mixto, puesto que hacemos uso de herramientas de recolección de tipo cualitativo y cuantitativo que nos permiten registrar y convertir los resultados de manera bidireccional (de cualitativa a cuantitativa y viceversa). Dentro de los instrumentos que se encuentran en las investigaciones mixtas encontramos: encuesta o cuestionarios, entrevistas semi estructuradas y no estructuradas, grupos de enfoque, observación, registros históricos y documentos.

Encuestas o cuestionarios

Dentro de las ciencias sociales, el instrumento de recolección de datos más utilizado es el cuestionario. Según Chateauneuf, 2009 (citado en Sampieri, 2014, p. 217) el cuestionario se puede definir como un conjunto de preguntas con respecto a diferentes variables a medir. El contenido de las encuestas puede ser variado y depende de la intención del investigador. Allí se puede encontrar preguntas abiertas, cerradas, de tipo Likert, de justificación, entre otras. Para nuestro proyecto investigativo hacemos uso de las encuestas como instrumento de recolección de datos, pues consideramos que esta es la herramienta que más se adecua a la

necesidad de nuestro trabajo debido a que permite obtener datos experienciales (preguntas abiertas y justificación) y datos exactos (escala Likert) sobre el fenómeno a estudiar.

Entrevista abierta

Las entrevistas, según Sampieri (2014), se realizan con una muestra de una población con el fin de obtener e intercambiar información entre el entrevistador y el entrevistado generando una comunicación y construcción de significados de un tema en específico. Según Ryen, (2013) y Grinnell y Unrau, (2011) (citado por Sampieri, 2014, p. 403), hay tres tipos de entrevistas en una investigación: las entrevistas estructuradas, semiestructuradas y abiertas. En primer lugar, las entrevistas estructuradas son herramientas poco flexibles en las cuales las preguntas ya se han establecido con antelación. Las entrevistas semiestructuradas, las cuales permiten al investigador generar preguntas adicionales a las ya planteadas, manteniendo la estructura de una entrevista con el fin de obtener mayor información del estudio que se realiza. Por último, para la recolección de datos de nuestra investigación se recurre a una entrevista de tipo abierta. Según Sampieri (2014), esta última se basa en una guía general en la cual el entrevistador tiene flexibilidad para conducir la entrevista, que tiene como objetivo recopilar datos sobre el estudio de investigación de forma veraz. En palabras de Rincón, D., Arnal, J., Latorre, A., Sans, A. (1995), en la entrevista abierta, las preguntas no son establecidas con antelación, sino que son mediadas por la interacción entre el entrevistador y los participantes, esto permite ahondar con mayor profundidad en las necesidades de la investigación y en las características de la población.

Primer cuestionario

Para la exploración de necesidades se realizó un cuestionario en la cual participaron 75 estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana. Como se mencionó anteriormente, se delimitó la muestra a estudiantes que estuvieran cursando los dos últimos niveles del componente de inglés (Inglés avanzado I e Inglés avanzado II) o

que ya hayan finalizado este componente. El cuestionario consta de doce preguntas divididas en tres secciones diferentes en las que se analizan factores que permiten el desarrollo de una herramienta pedagógica virtual que facilite los procesos de preparación de los exámenes internacionales de inglés. En la primera sección se indaga el grado de satisfacción de los estudiantes de la LLDM en relación con las herramientas brindadas por parte del departamento de Lenguas Modernas de la PUJ. En la segunda sección, se pregunta sobre el dominio lingüístico de inglés que poseen los estudiantes de la LLDM. En la tercera sección, se investiga acerca de las opiniones de los estudiantes sobre el desarrollo de una herramienta virtual para el aprendizaje del inglés como lengua meta.

Segundo cuestionario

Para la realización de la retroalimentación, se empleó un cuestionario en el cual la muestra está constituida por 14 estudiantes de la LLMD de la PUJ. Esta encuesta consta de 4 aspectos: estéticos, lingüístico-comunicativos, pedagógicos y reflexivos. En la primera sección, indagamos sobre la opinión de los estudiantes en relación con los aspectos estéticos de la plataforma “Light up” tales como: el tamaño de la letra, colores y diseños de la plataforma, las características de los recursos visuales y auditivos, la secuencia y organización de los recursos. En la segunda sección, referente al aspecto lingüístico-comunicativo, se hace un sondeo sobre la contribución de la plataforma a la preparación de las habilidades de producción escrita y comprensión oral, y los procesos de ensayo-error. En relación a los aspectos pedagógicos, indagamos sobre la frecuencia de uso en la que se usan los diferentes aspectos tales como en la que se reflejan las TIC TAC y TEP la gamificación, multimodalidad en la plataforma. Finalmente, en la sección de aspectos reflexivos indagamos sobre las opiniones de los usuarios con respecto a las características de la plataforma “Light up” según el modelo ADDIE para la creación de un OVA, desarrollado por McGriff, S. J. (2000).

Se realiza una triangulación de datos en donde se encuesta al docente Pedro Antonio Chala Bejarano, el cual aporta en el proceso de retroalimentación de la prueba piloto por medio de la resolución de la encuesta. Según Donolo (2009), la triangulación es un procedimiento utilizado para confirmar los resultados de la investigación y aumentar la validez de los resultados obtenidos. Este procedimiento se puede realizar tanto en la recolección de datos como en el análisis de resultados. En nuestra investigación hacemos uso de diferentes instrumentos para la recolección de datos con el fin de corroborar la información y compararla desde diferentes perspectivas como la teórica brindada por la literatura, la especializada brindada por el docente, y la experiencia aportada por los estudiantes que realizaron la prueba piloto.

El primer cuestionario se realiza de forma presencial, sin embargo, debido a la contingencia sanitaria generada por el COVID-19, se opta por realizar los cuestionarios faltantes en un formato virtual por medio de dos páginas web, Survicate e ImagesHack los cuales fueron enviados por medio de un link a los participantes del proyecto. La primera plataforma web, Survicate, contiene la parte escrita de la encuesta mientras que la segunda plataforma, ImagesHack, posee información sobre el dominio lingüístico y uso de tecnologías de la información en las cuatro habilidades comunicativas del inglés según el MCER. Debemos aclarar que hacemos uso de la segunda plataforma (ImagesHack), puesto que la primera (Survicate) no nos permite adjuntar o subir imágenes, y otras plataformas tienen una tarifa de uso elevada por este servicio.

De igual forma, debido a la continuidad de la contingencia sanitaria, la retroalimentación de la prueba piloto se realiza por medio de un cuestionario virtual para que el manejo, análisis y graficación de la información sea más eficaz y precisa. Para este último cuestionario se hace uso nuevamente de la plataforma virtual Survicate debido a su usabilidad, bajo costo, y nuestro conocimiento previo de dicha aplicación. Se hace uso también de la

plataforma Teams, esta es una herramienta colaborativa que cuenta con chat, videoconferencia, notas, acceso a contenido entre otras., en donde se lleva a cabo una reunión con los participantes de la prueba piloto.

CAPÍTULO IV - DISEÑO DE LA PROPUESTA

En este apartado realizaremos una descripción de la ruta metodológica utilizada para la creación de la plataforma educativa “**Light up**”. Para el diseño de nuestra propuesta pedagógica hacemos uso del modelo ADDIE, desarrollado por McGriff, S. J. (2000), para la elaboración de OVAs. Por otra parte, y complementando el modelo ADDIE, empleamos el modelo de Butler, G., Et al (2015), una guía de 10 pasos para el proceso de diseño de unidades didácticas de enseñanza de inglés. Consideramos que estos dos modelos se pueden complementar debido a la flexibilidad, funcionalidad y eficacia que brinda cada uno de sus pasos.

Análisis

En primer lugar, se encuentra el proceso de análisis y exploración de necesidades. Este se llevó a cabo por medio del cuestionario número 1 (**Ver anexo 1**) realizado a mediados del mes de marzo del 2020, el cual se aplicó a 75 estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana. Se delimitó la muestra a estudiantes que estuvieran cursando los dos últimos niveles del componente de inglés y se presentó por medio de la plataforma Survicate y ImagesHack.

Con respecto al cuestionario, este se dividió en tres secciones lo que permitió el realizar un análisis de necesidades de manera detallada. En primer lugar, se establece el nivel de satisfacción que tienen los estudiantes con respecto a la información, recursos y preparación para presentar los exámenes internacionales de dominio del inglés brindados por la LLMD. En este punto, se pudo observar que más del 60% de los estudiantes encuestados no se sentían conformes con su proceso de preparación para presentar algún examen internacional como se puede observar en los siguientes extractos:

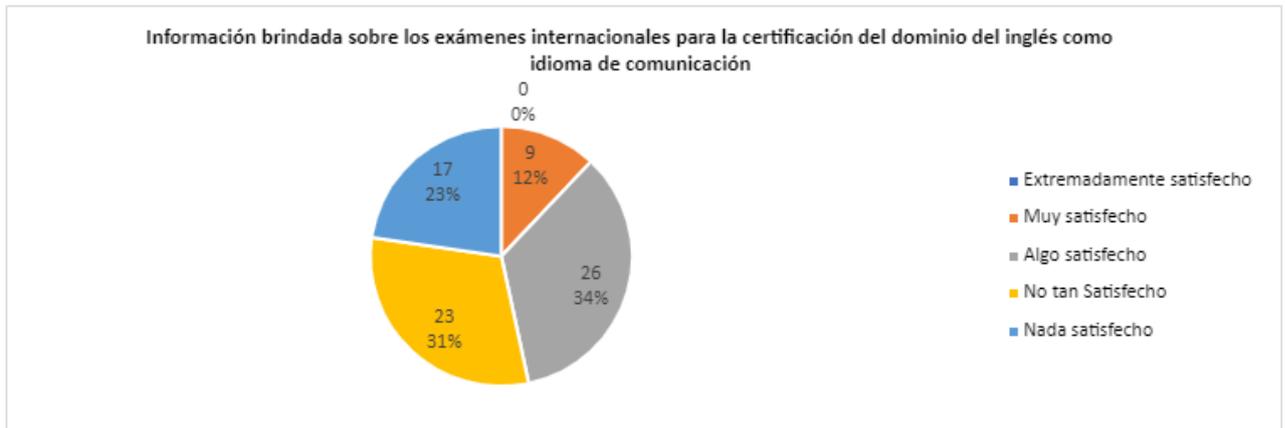


Gráfico 1. Gráfico circular de los indicadores de satisfacción sobre la información brindada referente a los exámenes internacionales de inglés.

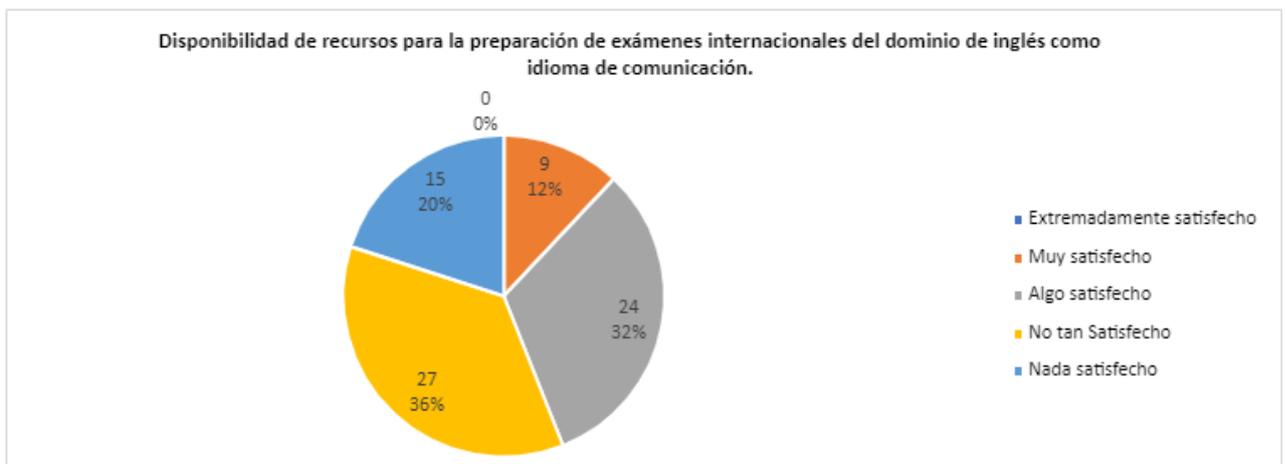


Gráfico 2. Gráfico circular de los indicadores de satisfacción sobre la disposición de recursos para la preparación de exámenes internacionales de inglés.



Gráfico 3. Gráfico circular de los indicadores de satisfacción sobre la preparación brindada por parte de la LLMD de la PUJ para las presentaciones de exámenes internacionales de inglés.

De igual forma, los encuestados expresaron que las habilidades con mayor grado de dificultad para ellos eran las de producción escrita y comprensión oral, pues consideraban que:

Producción escrita:

P6: “Faltan recursos para la preparación de esta habilidad.”

P6: “No se conocen los parámetros que tiene esta habilidad en los exámenes internacionales.”

P6: “El tiempo no es suficiente.”

[Respuesta de los participantes, marzo, 2020]

Comprensión Oral:

P6: “No existe un control sobre el material.”

P6: “Falta preparación para esta habilidad.”

P6: “La información requerida es bastante.”

[Respuesta de los participantes, marzo, 2020]

Por último, se les preguntó acerca de los recursos y medios más utilizados para el estudio y preparación de un examen internacional. Por medio de sus respuestas pudimos identificar que los estudiantes hacen mayor uso de medios electrónicos como el computador de escritorio y el computador portátil. También se mencionó que los recursos virtuales tienen más relevancia y posibilidad de ser usados en relación con los recursos físicos pues estos son más fáciles de utilizar y disponen de diferentes actividades y recursos. Esto lo podemos ver en la siguiente gráfica.

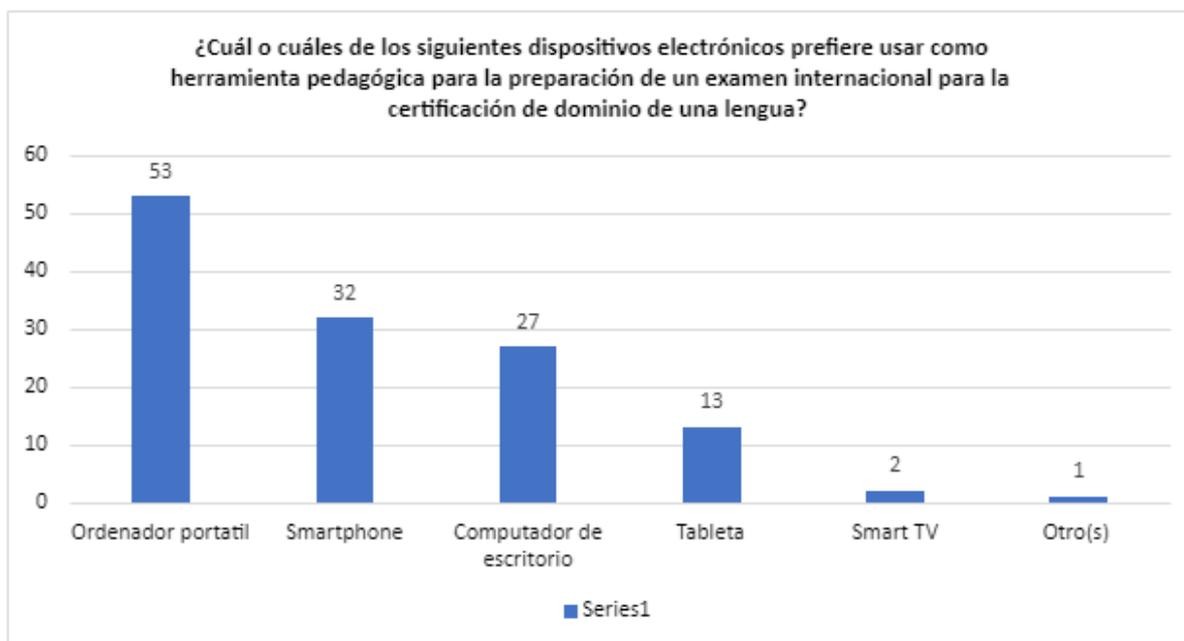


Gráfico 4. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación sobre los dispositivos electrónicos de preferencia para el desarrollo de competencias comunicativas de una L2.

A través de este cuestionario vislumbramos las necesidades de los estudiantes, las cuales son un factor clave para el desarrollo del diseño de un material virtual que potencia las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral del idioma inglés como segunda lengua. Además, se pudieron identificar las características esenciales en herramienta virtual de aprendizaje tales como: usabilidad, diseño, contenido, utilidad y precio.

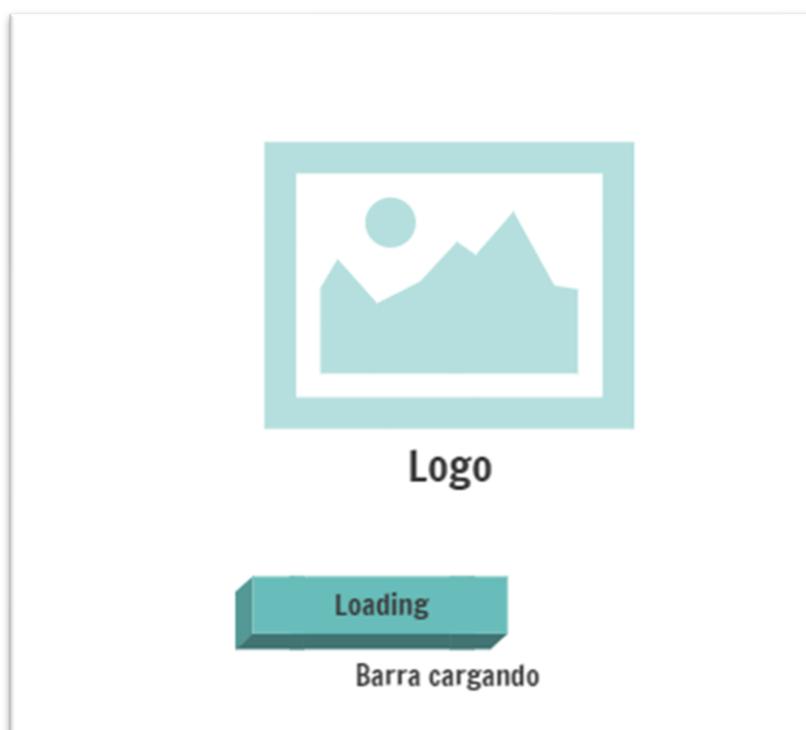
Diseño y Desarrollo

En respuesta a la segunda y tercera etapa del modelo ADDIE, correspondientes al diseño y desarrollo de la plataforma “**Light up**”, hacemos uso de dos de los diez pasos de la guía para el proceso de diseño de unidades didácticas de enseñanza de inglés propuesta por Butler, G., Et al (2015), pues estos brindan herramientas suficientes para cumplir con el planteamiento de los objetivos, instrucciones, desarrollo del trabajo y actividades propuestos en el modelo ADDIE para estas secciones. Los pasos implementados en el diseño del material pedagógico son: secuencia y materiales.

Secuencia

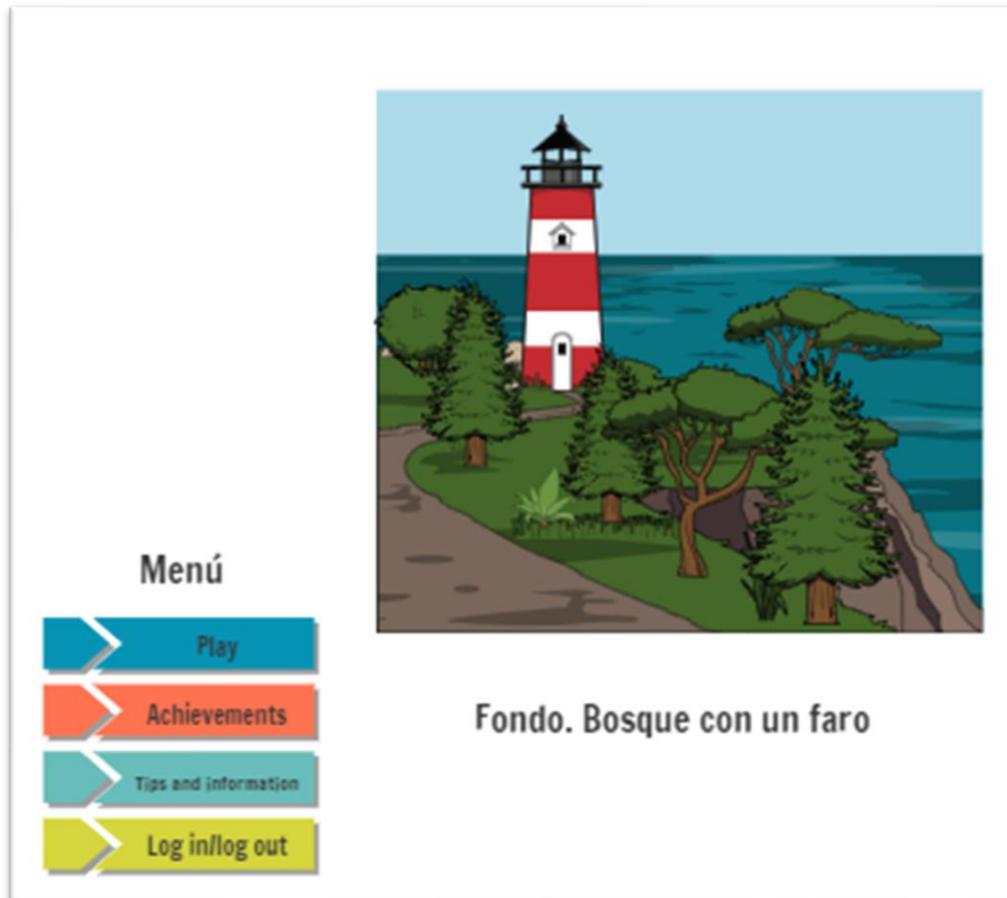
Para la construcción del material virtual, realizamos bosquejos a mano de lo que sería el logo de la página. Del mismo modo, desarrollamos un boceto en la plataforma “*Storyboard that*”, software en línea para la producción de guiones gráficos con la ayuda de un banco de imágenes, permitiéndonos así, planificar, delimitar, y diseñar la estructura de la página web por medio de ilustraciones y viñetas, creando una narración previa a lo que será el producto final.

Imagen 1. Bosquejo pantalla de inicio



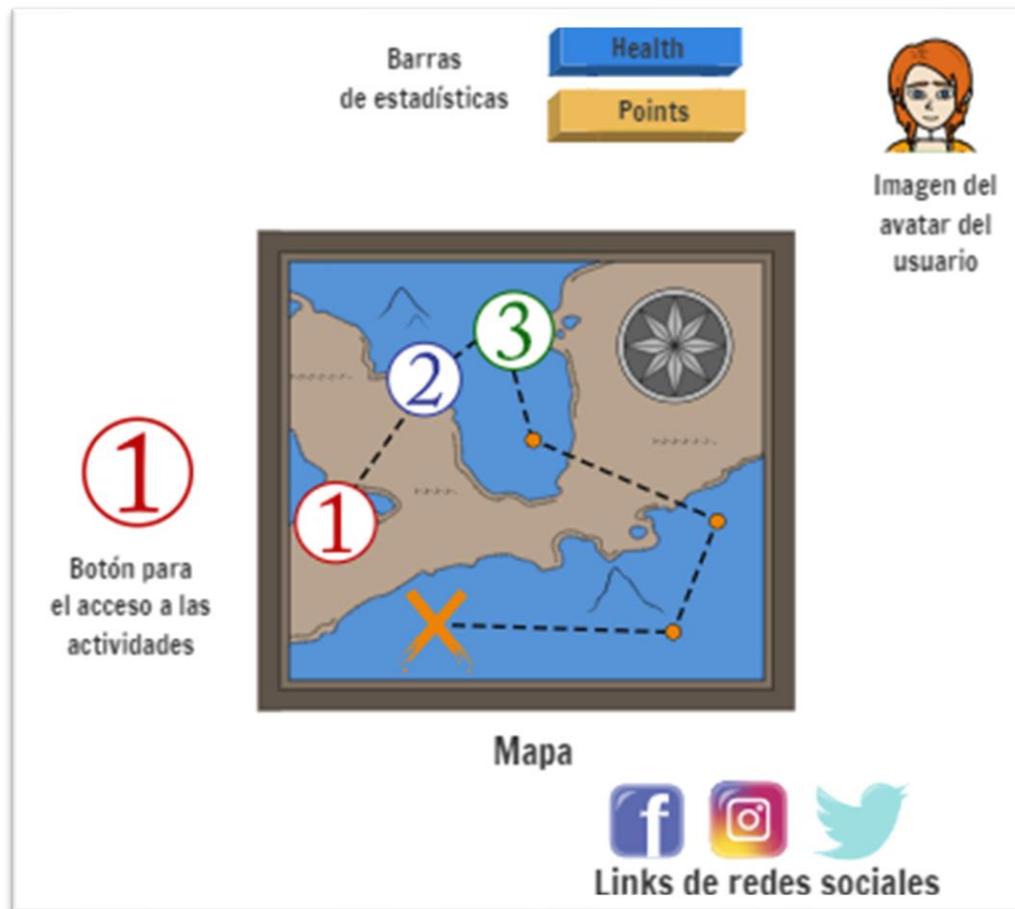
En la primera imagen, se muestra el diseño preliminar de la página inicial en la cual se ubica el logo, acompañado de una barra de carga y el fondo. Los usuarios deben esperar a que cargue la barra para proseguir a la siguiente pestaña.

Imagen 2. Bosquejo menú



Se muestra una imagen de fondo con la temática de la página, en este caso es un faro rodeado de árboles como se ejemplifica en la imagen. Al lado inferior izquierdo se ubica el menú con las opciones de: Play (jugar), Achievements (logros), Tips and information (tips e información) y Log in/log out (conectarse/desconectarse).

Imagen 3. Bosquejo mapa



Al presionar la opción de “Play”, el usuario es llevado a una pestaña donde ve un mapa, el cual contiene estaciones con diferentes actividades. Este cuenta con tres estaciones. La primera es la correspondiente a la parte de comprensión oral, la segunda a la parte de producción escrita, y la tercera está destinada a “**Recomendaciones**”. El usuario debe seleccionar el número de la estación para desplegar la actividad.

Imagen 4. Bosquejo sección comprensión oral

Part 1
Questions 1-10
Complete the form below.

▶ Opción para reproducir el audio

Write **ONE WORD AND / OR A NUMBER** for each answer.

Name: Megan Kelly
Occupation: 1,
Reason for travel today: 2 to do,

Journey information
Name of station returning to: 3,

Ejercicios

Al acceder a la primera estación, el usuario realiza una prueba piloto de la habilidad de comprensión oral, la cual está compuesta por 4 secciones. El usuario tiene la posibilidad de desplazarse hacia abajo para ir respondiendo a las preguntas a medida que el audio avanza. En la parte superior derecha tiene la opción de reproducir los diferentes audios.

Imagen 5. Bosquejo puntaje obtenido



Al finalizar las 4 secciones, el estudiante ve, en el centro de la pantalla, la prueba simulacro en un tamaño reducido junto al puntaje obtenido. Seguido a esto, se muestra la opción “**Check this out**” en la cual el usuario accede a un minijuego para practicar las habilidades de comprensión oral. Posteriormente, los usuarios tienen la posibilidad de avanzar a la segunda estación dedicada a la habilidad de producción escrita.

Imagen 6. Bosquejo sección mini juegos



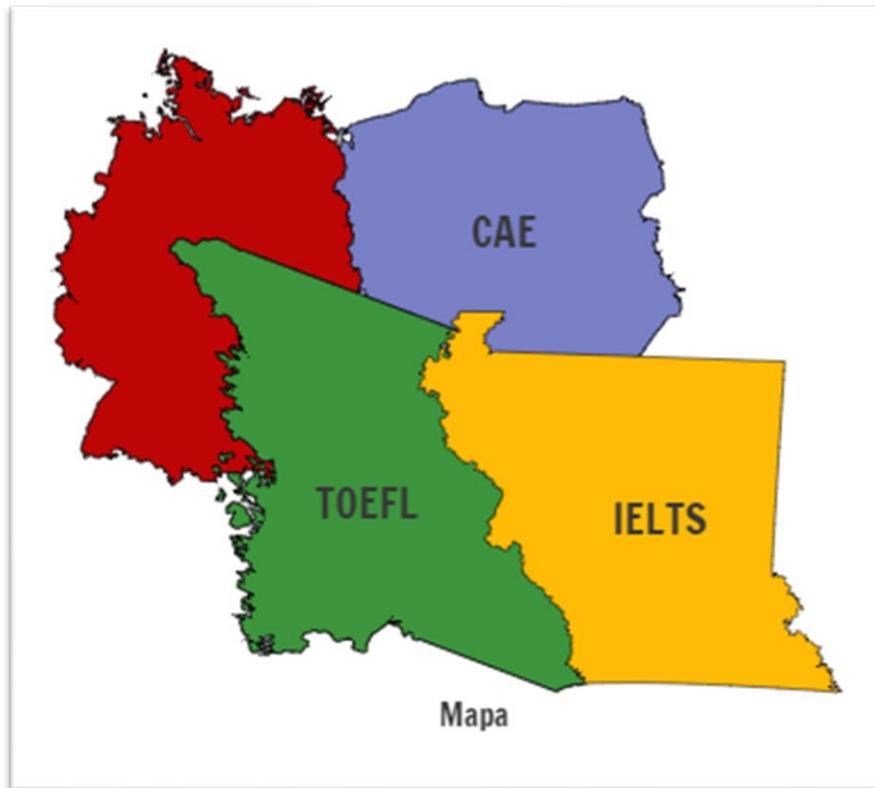
En esta sección los usuarios practican las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral a través de los distintos minijuegos.

Imagen 7. Bosquejo sección logros

Achievements		
	Time spent	2 hours, 6 minutes
	Best score in writing	7.5
	Best score in listening	6.5
	Sheriff	

La opción “**Achievements**” permitirá al usuario acceder a datos generales como: los puntajes obtenidos en las pruebas, el tiempo que ha gastado en la página, y los logros obtenidos. Esta información se verá en forma de lista.

Imagen 8. Bosquejo mapa de información exámenes internacionales



Al seleccionar la tercera opción del menú, **“tips and information”**, el usuario tiene acceso a recomendaciones e información del examen, allí es dirigido a un mapa diferente. Este está dividido en tres secciones con información correspondiente a los exámenes internacionales TOEFL, IELTS y CAE.

Material

Después de realizar el guión gráfico, proseguimos con la selección del material para posteriormente adaptarlo. En este proceso, tuvimos en cuenta aspectos como el tipo de examen a utilizar y el año de publicación del mismo. Debido al alcance del proyecto, fue necesario prescindir de la realización de los ejercicios relacionados con los exámenes TOEFL y CAE, pues no se contaba con el tiempo suficiente para la adaptación del material y el desarrollo de las actividades para estas pruebas.

En primer lugar, elegimos los libros oficiales de Cambridge para la preparación de exámenes y la página web IELTS-exams.net, los cuales cuentan con ejercicios y actividades para la presentación del examen IELTS. De allí, seleccionamos los extractos que consideramos pertinentes para los ejercicios de comprensión oral y producción escrita. Adicionalmente, realizamos un filtro del año de publicación del material, el cual debía ser superior al 2015. Debemos aclarar que para la creación del material es necesario hacer uso de los servicios de un equipo especializado en la producción de exámenes internacionales que cuenten con un nivel elevado de dominio de la lengua inglesa y con un amplio conocimiento en el área pedagógica, personal con el cual no se contaba dentro de la planeación del proyecto. Además, considerando las implicaciones que podría tener los derechos de autor, tomamos la decisión de adaptar el material seleccionado previamente.

Enlace de la plataforma pedagógica “Light up”

Realizamos este apartado con la finalidad de que el lector observe el producto final a medida que avanza en la descripción del proceso de diseño y desarrollo de la plataforma virtual “Light up”. El producto final se muestra a continuación:

<https://andres021294.wixsite.com/misitio-2>

Diseño de la plataforma

Aunque planteamos un modelo inicial de la estructura de la página, en el guión gráfico, este sufrió modificaciones sustanciales durante el proceso de diseño y creación de plataforma. Para la explicación de proceso se utilizan extractos tomados de la página como se evidencia a continuación:

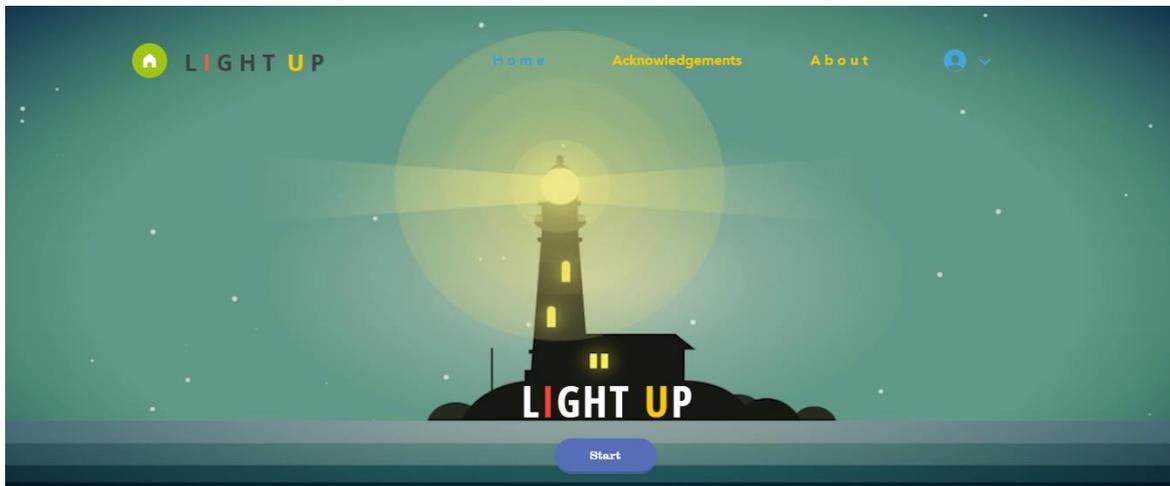


Imagen 9. Diseño final de la página inicial “Light up”

La plataforma lleva por nombre “**Light up**” expresión que significa -Iluminar-. Escogimos este nombre haciendo alusión a la temática de aventura que se maneja a lo largo de toda la página, en donde los usuarios recorren las diferentes estaciones de preparación para encender el faro. Esto simula la experiencia brindada por la gamificación, pues allí se propone que los usuarios sigan metas por medio del trabajo independiente para el alcance de objetivos (Igado y González, 2018). En la parte superior de la pestaña se encuentra el menú con las opciones de: “**Home**”, en la cual los usuarios pueden regresar a la página inicial; “**Acknowledgements**”, destinada a los agradecimientos; y “**About**”, enfocada en la descripción del proyecto e información de contacto.

Finalmente, optamos por prescindir del logo y la barra de carga planteadas inicialmente. En su lugar, hacemos uso de un logotipo y de un fondo que fuera acorde a la temática, como se observa en la imagen. Para el logo, utilizamos la familia tipográfica “Palo Seco” ya que esta es usada en proyectos que requieren de una estética actual y moderna. En cuanto al fondo,

trabajamos con colores fríos con la intención de transmitir una sensación de calma y tranquilidad, evitando distracciones en el usuario. Lo anterior fue posible gracias a la plataforma “*CodePen*”, una herramienta en línea de prototipado y prueba de fragmentos de código para el desarrollo de páginas web por medio de programación HTML, CSS y JavaScript. Finalmente, se encuentra el botón “**Start**” que guía al usuario a la siguiente pestaña.

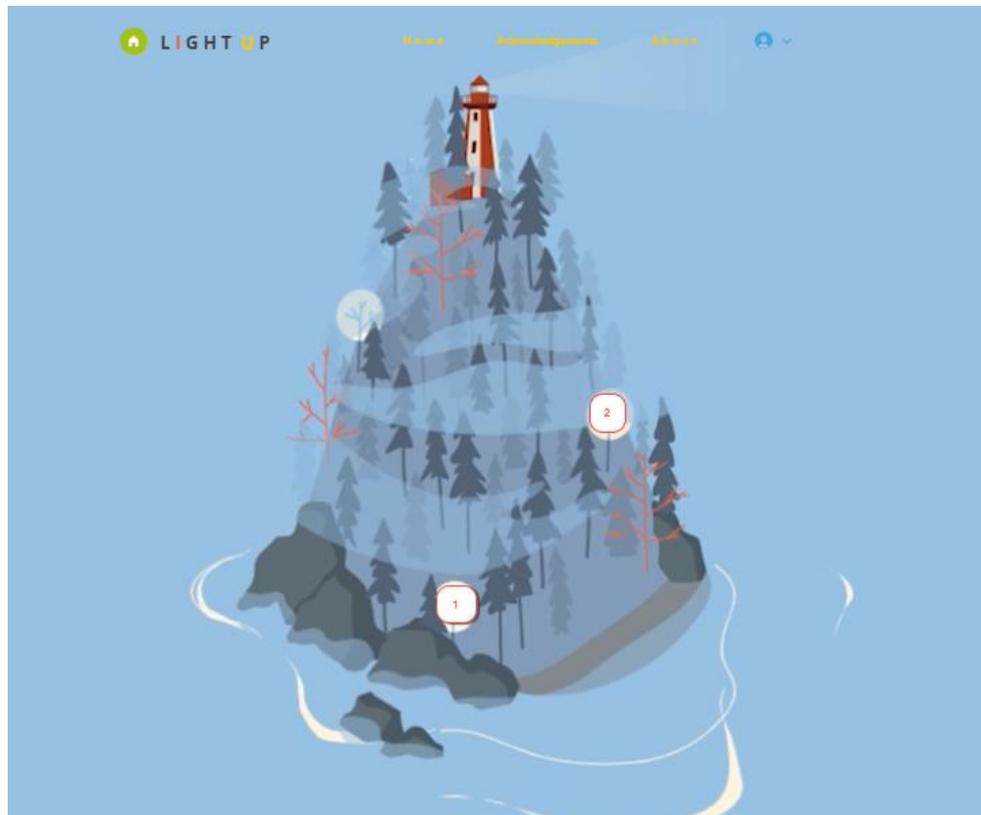


Imagen 10. Diseño final del mapa de la página “Light up”

En la siguiente imagen se encuentra ubicado el mapa, el cual desarrollamos en la plataforma “*CodePen*”. Este contiene dos estaciones enfocadas al desarrollo de las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral. Planteamos las estaciones en orden ascendente con el fin de simular una experiencia de progresión y generar un hilo conductor en las actividades. El primer nivel corresponde a la habilidad de comprensión oral, mientras que el segundo va dirigido a la habilidad de producción escrita.

LIGHT UP Home Acknowledgements About

Listening game
Instructions

The complete test contains 40 questions. Each correct answer is awarded one mark. The maximum score you get is 40.
The first letter of the answer **should be** written in capital letter.

Part 1
Questions 1-10

Complete the form below. ▶ Listening test - part 1

Write **ONE WORD AND / OR A NUMBER** for each answer.

Customer Satisfaction Survey

Customer details

Name: Megan Kelly

Occupation: 1. _____

Reason for travel today: 2. to do _____

Journey information

Name of the station: 3. _____

Type of ticket purchased: 4. standard _____ ticket

Cost of ticket: 5. £ _____

Imagen 11. Diseño final de la prueba piloto de la sección de comprensión oral.

En esta sección, se encuentra un simulacro de la comprensión oral del examen IELTS. Consideramos pertinente implementar esta prueba piloto debido a que permite al usuario identificar sus falencias de cara a la presentación de un examen oficial. Planteamos que el usuario pueda reconocer la estructura de la prueba, es decir, el tipo de preguntas realizadas, los tiempos establecidos, los contextos tratados y los acentos empleados. Para el diseño de esta etapa, hacemos uso de un fondo blanco puesto que pretendemos simular la experiencia de un examen internacional y evitar distracciones en los usuarios.

Por otra parte, debido a las limitaciones presentadas por la plataforma Wix, recurrimos a herramientas externas para la realización de algunos ejercicios de la prueba piloto. En un primer momento, encontramos que Wix cuenta con un **AppMarket**, servicio destinado a la promoción de aplicaciones gratuitas para el diseño de actividades interactivas. Por ende, hacemos uso de la aplicación “**123FormBuilder**”, la cual nos permite crear formularios en línea y generar preguntas con una única respuesta y “**SurveyMonkey**”, plataforma enfocada

en la recolección de datos mediante encuestas personalizadas con una modalidad de test que permite la calificación de preguntas y asignación de puntajes.

Al final de la pestaña, los estudiantes encuentran una tabla con diferentes puntajes. Según la calificación obtenida en la prueba piloto, el usuario recibirá unas recomendaciones que podrían guiar el proceso de preparación. De igual forma, encontrarán el botón “Let’s play” que los guiará a la sección de minijuegos.

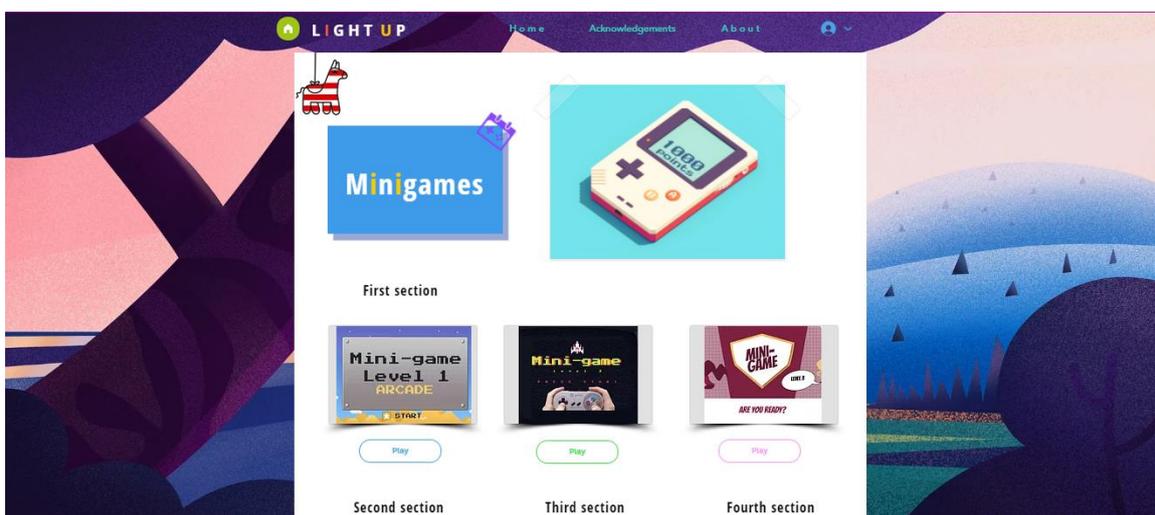


Imagen 12. Diseño final del catálogo de minijuegos enfocados al desarrollo de la habilidad de comprensión oral.

Seguido a esto, realizamos la sección de minijuegos destinados al desarrollo de la habilidad de comprensión oral. Esta sección está compuesta de seis minijuegos distribuidos en cuatro secciones, correspondientes a cada parte manejada en la prueba piloto. Para este proceso recurrimos al enfoque de tareas establecidas por el examen internacional IELTS, esto con el fin de reforzar las posibles falencias de los estudiantes después de realizar el simulacro dando paso al proceso de ensayo y error. Adicionalmente, se tiene en cuenta que la mecánica de jugabilidad empleada en la página web promueve la resolución de problemas, fomenta la autonomía y encauza la atención del usuario.

Para la elaboración de los minijuegos decidimos realizar un borrador de lo que serían las actividades, posteriormente se buscó la herramienta facilitadora, y finalmente, se materializaron los ejercicios propuestos, propuestos teniendo en cuenta el enfoque por tareas a la luz de lo que plantea la prueba de escucha del examen IELTS.

En la primera parte del examen, el estudiante debe recolectar información puntual como nombres, direcciones y números telefónicos. Por esta razón, en la sección de minijuegos se elaboran actividades con las cuales el usuario debe retener este tipo de información. En segundo lugar, se evalúa el nivel de comprensión de información específica o puntos principales que tienen los estudiantes. Debido a esto, se decide utilizar preguntas de opción múltiple para esta sección. En la tercera parte, los candidatos deben identificar información específica y establecer relaciones o conexiones entre los hechos enunciados en el audio. En consecuencia con este enfoque, se elaboran actividades de emparejamiento. Por último, se precisa que los usuarios identifiquen palabras claves y encuentren la relación de causa y efecto. De esta forma, se utilizan actividades donde el usuario debe completar oraciones.

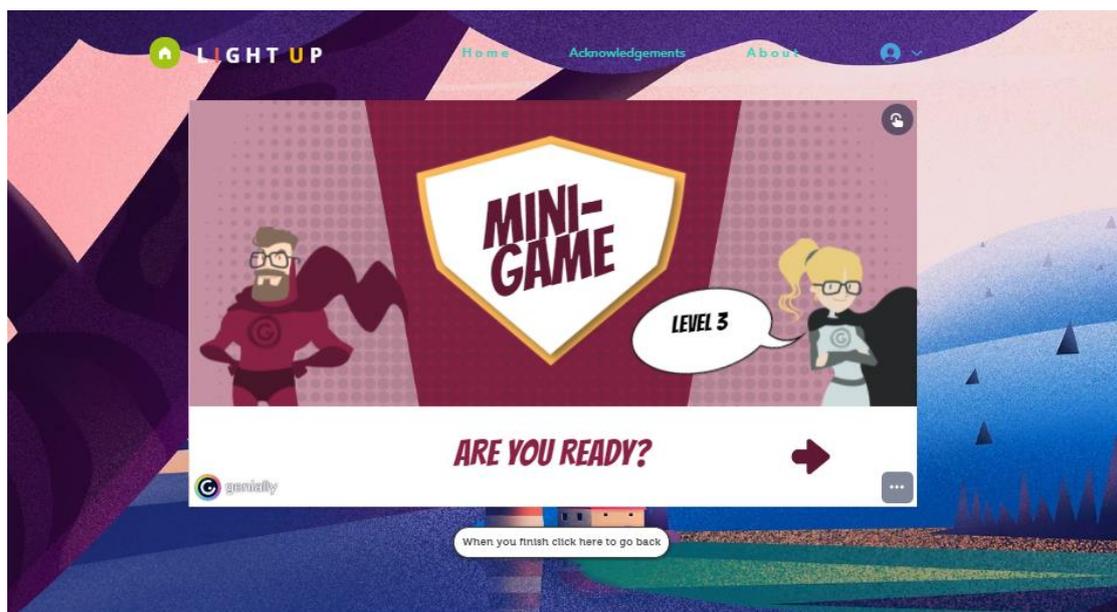


Imagen 13. Diseño final de los minijuegos enfocados al desarrollo de la habilidad de comprensión oral.

En cuanto a la realización de los minijuegos, recurrimos a la plataforma “**Genially**”, un software en línea que permite diseñar diversos recursos interactivos como: presentaciones con audios, vídeo presentaciones, infografías, juegos, cuestionarios, posters, entre otros. Adicionalmente, empleamos este recurso ya que genera códigos HTML, lo que permite insertar presentaciones y juegos en otras plataformas virtuales. Dado que la plataforma tiene un uso restringido, complementamos la realización de los ejercicios empleando la herramienta “**CodePen**”.

Material auditivo de la página “Light up”

Para el proceso de grabación del material auditivo, tomamos extractos de los libros oficiales de Cambridge para la preparación de exámenes, los cuales adaptamos como se mencionó anteriormente. En primer lugar, contamos con la ayuda de varios amigos de la LLMD para las grabaciones de los audios referentes a la primera sección de los minijuegos. Seguido a esto, recurrimos a la página “**TED: Ideas worth spreading**”, en donde se encontró material auténtico que complementa las secciones restantes. Por otro lado, para cumplir con el proceso de grabación del material destinado al simulacro, buscamos personas que fueran nativas del idioma inglés, esto con la intención de cumplir con los estándares exigidos en los exámenes internacionales, en los cuales se emplean grabaciones con acento inglés, australiano, neozelandés, norteamericano, o canadiense. Entre los candidatos, seleccionamos personas originarias de Inglaterra y Canadá gracias a las relaciones establecidas con personas de estos países a lo largo de nuestra instancia académica. De igual forma, para la edición de estas grabaciones, recurrimos a “**Premiere Pro**” un programa para la edición de audios y videos. Esto nos permitió hacer una limpieza de las grabaciones, es decir, eliminar sonidos de fondo o ambiente que afectan la calidad del audio; de igual forma, agregar efectos, recortar extractos y aumentar el volumen del sonido.



Imagen 14. Diseño final de las presentaciones enfocadas a la contextualización de la estructura de la prueba escrita del examen IELTS.

El nivel dos de la plataforma “**Light up**” va dirigido al desarrollo de la habilidad de producción escrita. Esta sección cuenta con tres apartados correspondientes a las dos modalidades que se encuentran en el examen: *IELTS Academic* y *IELTS General Training*. Para este proceso llevamos a cabo una segmentación de la propuesta, la cual se divide en: presentación de la información, práctica, y desarrollo de las tareas, así como lo podemos evidenciar a continuación.

En un primer momento, decidimos realizar un borrador de lo que serían las tres presentaciones enfocadas en la descripción de gráficos, y escritura de ensayos y cartas formales. La función principal de este material es contextualizar a los estudiantes sobre los componentes requeridos en el apartado de producción escrita del examen IELTS. Además, proporcionar una guía para el desarrollo de las pruebas.

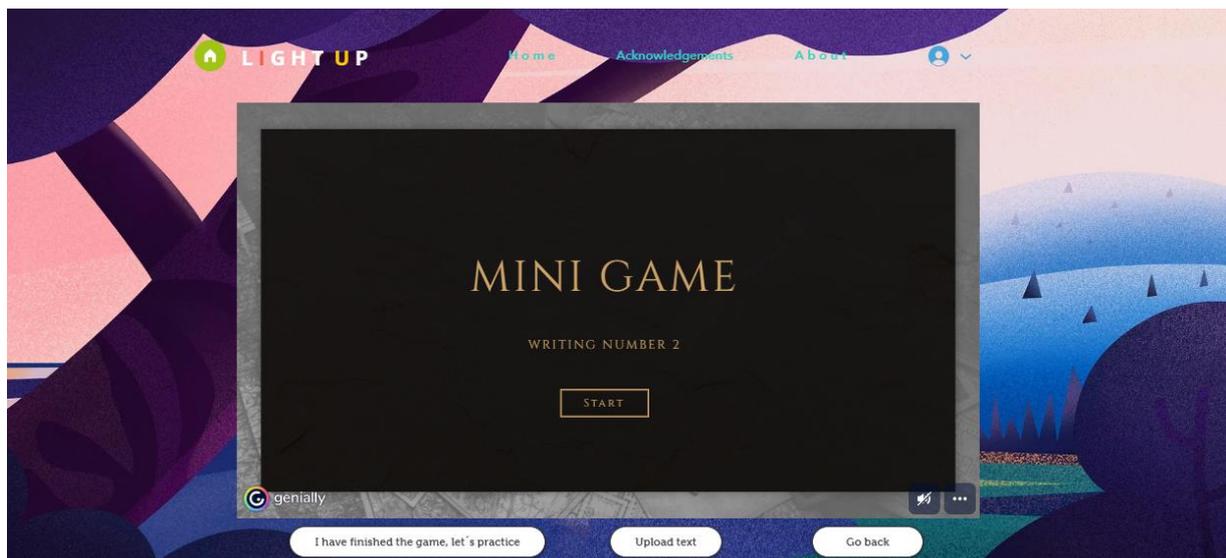


Imagen 15. Diseño final de los minijuegos enfocados al desarrollo de la habilidad de producción escrita.

Realizamos luego un boceto de la estructura de los minijuegos para establecer una transición entre la información consignada previamente en las presentaciones y el proceso de escritura de los usuarios. Cada uno de los minijuegos diseñados cuenta con los cinco objetivos mediados por los descriptores de desempeño empleados en la producción escrita del examen IELTS. Estos objetivos son: 1) cumplimiento de los parámetros de la tarea: se refiere a cuán apropiada, precisa y relevante es la respuesta con base en los requisitos establecidos en la tarea; 2) coherencia y cohesión: alude a la claridad y fluidez del escrito, es decir, cómo se organiza y vincula la información, las ideas y el lenguaje en la respuesta. La coherencia hace referencia a la vinculación de ideas a través de una secuencia lógica. La cohesión se refiere al uso variado y apropiado de dispositivos cohesivos; 3) recurso léxico: concierne a la variedad y precisión del vocabulario utilizado teniendo en cuenta la instrucción; 4) rango gramatical y precisión: hace alusión al rango y uso exacto de gramática, y 5) respuesta del enunciado: corresponde a la formulación y desarrollo de una posición en relación con una pregunta o afirmación, en donde las ideas deben estar soportadas con evidencias IELTS (s.f).

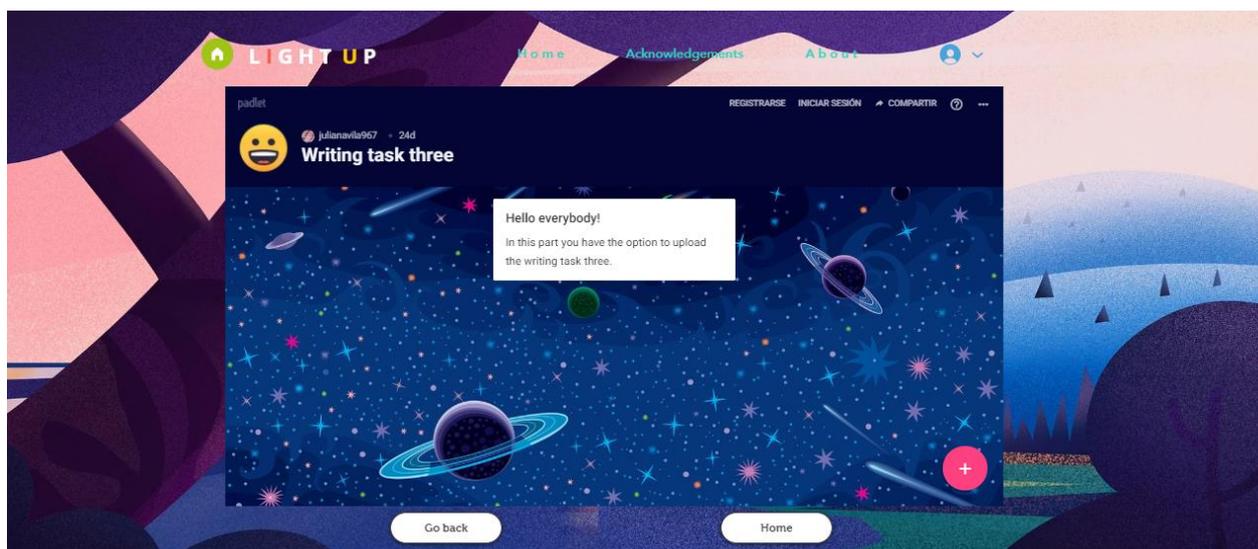


Imagen 16. Diseño final ejercicio de práctica.

Al finalizar cada minijuego, los estudiantes encuentran la opción “*I have finished the game, let's play*” lo que les permitirá descargar un archivo de Word con un simulacro de la prueba escrita. Posteriormente, y haciendo uso del botón “*Upload text*”, los usuarios serán dirigidos a la siguiente pestaña en donde podrán cargar el texto. Esta sección la desarrollamos con el objetivo de que los estudiantes puedan realizar y recibir una retroalimentación de sus escritos. Inicialmente, buscamos dentro de los recursos y el **AppMarket** de Wix una herramienta para la ejecución de esta actividad; sin embargo, esto no fue posible, razón por la cual recurrimos a “**Padlet**”, como plataforma virtual que permite crear y compartir contenido entre usuarios.

Materialización

Para la elaboración de la herramienta virtual se planteó la idea de contratar a un programador y un diseñador que fueran capaces de materializar los bocetos planteados inicialmente. Sin embargo, debido a diferentes factores, no fue posible llegar a un acuerdo con los candidatos. Por esta razón, decidimos hacer un análisis del mercado y buscar herramientas que nos permitieran realizar el proceso de creación del material de manera autónoma. Dentro de las opciones se encontraron plataformas como: Wix, Jimdo, Weebly, GoDaddy, entre otras.

Aunque todas ofrecían diferentes recursos y plantillas, se eligió la plataforma Wix debido a: la variedad de herramientas por defecto que ofrece y el extenso catálogo de aplicaciones del AppMarket, la funcionalidad ofrecida por la plataforma, su bajo costo, su banco de imágenes, y su interfaz disponible para la carga de imágenes, videos y códigos HTML, características con las cuales los otros sitios web no cuentan en su totalidad. El proceso de desarrollo de la página web tomó cerca de un mes y medio.

Implementación

Para la implementación de la propuesta pedagógica, solicitamos la cooperación de 14 estudiantes de la LLMD que hayan finalizado el componente de inglés. Esta se llevó a cabo el día 8 de octubre del 2020 mediante la plataforma “**Teams**” y tuvo una duración aproximada de una hora y media. Cada investigador estuvo a cargo de un grupo compuesto de entre 7 a 8 estudiantes, con el propósito de ofrecer una experiencia semi-personalizada en la prueba piloto. Para la prueba, decidimos segmentar las actividades que realizaría cada grupo, pues no contábamos con el tiempo suficiente para la realización de todas las actividades propuestas en la página.

Solicitamos a los estudiantes recorrer de manera general la plataforma “**Light up**” con el fin de conocer sus opiniones respecto al diseño, usabilidad y navegabilidad de la misma. Después, pedimos a los usuarios interactuar con la sección de escucha, esto incluye los minijuegos, y con la sección de producción escrita. Sin embargo, y como mencionamos anteriormente, debido al tiempo los estudiantes no pudieron realizar la actividad correspondiente al escrito. Finalmente, les solicitamos completar una encuesta para conocer aspectos más específicos de la propuesta pedagógica tales como el impacto estético, lingüístico-comunicativo y pedagógico en el proceso de desarrollo de habilidades comunicativas del inglés. Por otra parte, se le envió al docente especializado, Pedro Chala, el

enlace de la página y el de la encuesta para que pudiera realizar el pilotaje, observaciones y retroalimentación de la plataforma.

CAPÍTULO V – ANÁLISIS DE RESULTADOS

Evaluación

Con el fin de analizar la información recolectada en la prueba piloto, se hace uso de la teoría fundamentada en datos (TFD) propuesta por los autores Glaser y Strauss (1967). Esta metodología es entendida como la identificación de categorías teóricas derivadas de los datos recolectados mediante la utilización de un método comparativo constante. Además, Glaser y Strauss (1976), mencionan que la comparación debe ir mediada por la sensibilización teórica propuesta por los investigadores. Allí se realiza un análisis con la información recolectada a través de los diferentes instrumentos, y se adicionan las bases teóricas utilizadas por el investigador en su marco teórico.

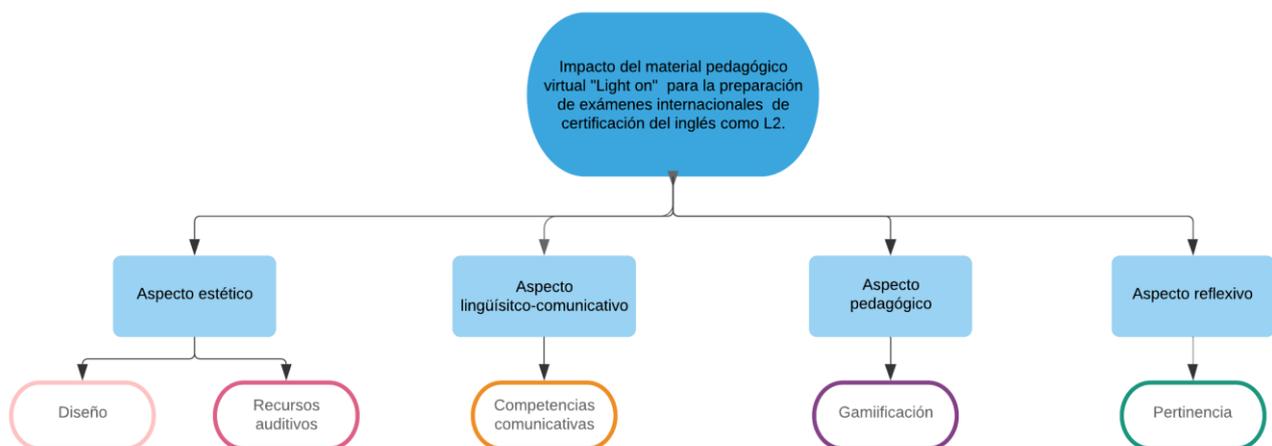
Para la creación de las categorías es fundamental que el investigador realice un análisis minucioso de los datos obtenidos. En esta instancia, se identifican las similitudes o diferencias en las respuestas de los encuestados. Las variables o elementos con mayor relevancia son utilizados para la creación de las categorías y subcategorías. Esto permite que la información sea evaluada de manera más precisa pues, no solo se hace una única revisión de las respuestas, sino que se examinan bajo la mirada de los instrumentos de recolección (Páramo, 2015). A su vez, con esta metodología, se evita la alteración de los datos, pues la categorización crea un enlace directo entre la literatura y las respuestas, reflejando la naturalidad de la información.

En cuanto a las formas de codificación que se pueden utilizar para la creación de las categorías, encontramos la codificación abierta, teórica, axial y selectiva. Para efectos de esta investigación, se hace uso de la codificación axial porque según Spiggle, 1994 citado en Cuñat (2007) este tipo de codificación relaciona códigos teniendo en cuenta el contexto, el tipo de interacción, la estrategia de los investigadores, la linealidad de la información y la dimensión de jerarquía e intensidad. Primero, se inicia recolectando la información por medio de los cuestionarios, de una entrevista abierta y una encuesta al docente especializado. En segundo

lugar, se da paso al análisis de la información recolectada. Para esto decidimos integrar todas las respuestas obtenidas y hacer uso de la codificación axial, mediante el análisis línea por línea de las respuestas, las cuales se categorizan según la jerarquía y la intensidad de la información. Posteriormente, creamos las categorías principales y las subcategorías. Por último, hacemos un análisis de la información relacionándolo directamente con los constructos y el estado del arte referenciado en este trabajo.

A continuación, se muestran las categorías y subcategorías escogidas para el análisis. Cabe aclarar que los extractos que se utilizan para ilustrar y justificar cada categoría son tomados de las respuestas de los participantes en la entrevista abierta, cuestionario y encuesta del docente especializado.

Figura 6: Esquema de las categorías de investigación.



Categoría 1: Aspectos estéticos

En esta sección hacemos alusión al impacto que tiene la funcionalidad de la plataforma “**Light up**” en el proceso de preparación de exámenes internacionales. En los datos recolectados se evidencia una inclinación hacia el diseño y los recursos auditivos, los cuales tomaremos como subcategorías. Estas se identifican como un fenómeno para la investigación, ya que son mencionadas en repetidas ocasiones por los participantes de la prueba piloto.

Además, aportan al cumplimiento de uno de los objetivos de esta investigación el cual corresponde al diseño de la plataforma.

Subcategoría diseño: Esta subcategoría corresponde al impacto que tuvo el diseño y organización de la plataforma en los usuarios a la hora de prepararse para los exámenes internacionales de inglés.

Respecto al diseño del material, el docente especializado y el 92.8% de los encuestados manifiestan que estos componentes son adecuados y atractivos dentro de la página. De igual forma, el 64.3% de los estudiantes están de acuerdo con que la organización de los temas tratados en la plataforma es adecuada; sin embargo, el 35.7% afirman que esta puede ser mejorada. Adicionalmente, y dentro de la entrevista abierta, los estudiantes resaltan que la página web presenta un diseño atractivo y llamativo, además afirman que la paleta de colores usada en la plataforma es apropiada pues no genera distracciones y es consistente con los contenidos académicos presentados. Lo anterior se puede ver reflejado en los comentarios hechos por los participantes:

“A mí me gustó bastante que el concepto fuera como una montaña y que la fuéramos subiendo porque da sentido de progresión de la experiencia. Y como que es el hilo conductor de los ejercicios entonces me gustó el concepto.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“A mí me gustó mucho el diseño de la página, me parece que, en cuanto a colores, en cuanto a como que sea llamativo, sí está muy llamativo. No es como una página que tú entras y como que los colores, no sé, como que te distraen y eso no. Me parece que la página tiene colores neutros que combinan con la temática que es los exámenes internacionales, ¿no? Eso por otra parte, en cuanto como botones, en cuanto como a la ubicación, estructura y demás, a mí me parece que sí está claro está bastante claro.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Make sure the announcements in the pictures like “Turn on the TV” are more visible.”

[Respuesta del cuestionario, docente especializado, 9 de octubre, 2020]

“Mind font color and size”

[Respuesta del cuestionario, docente especializado, 9 de octubre, 2020]

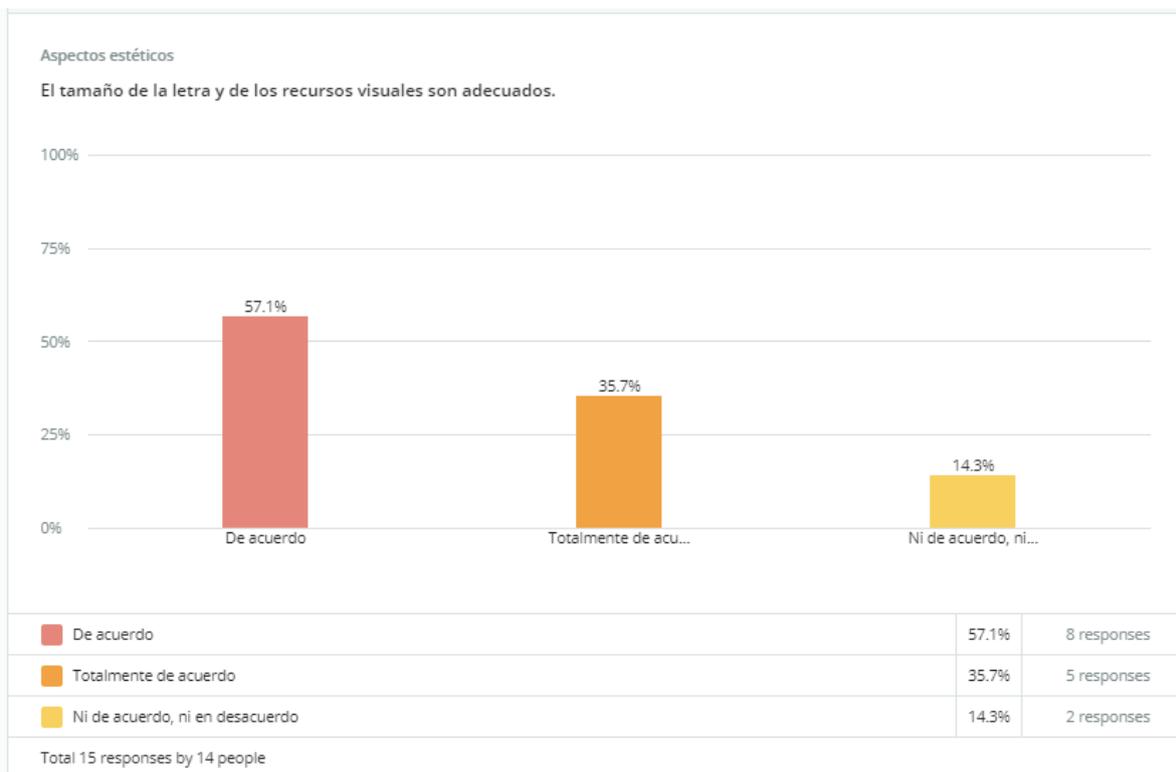


Gráfico 5. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de la letra y los recursos visuales de la plataforma “Light up”.

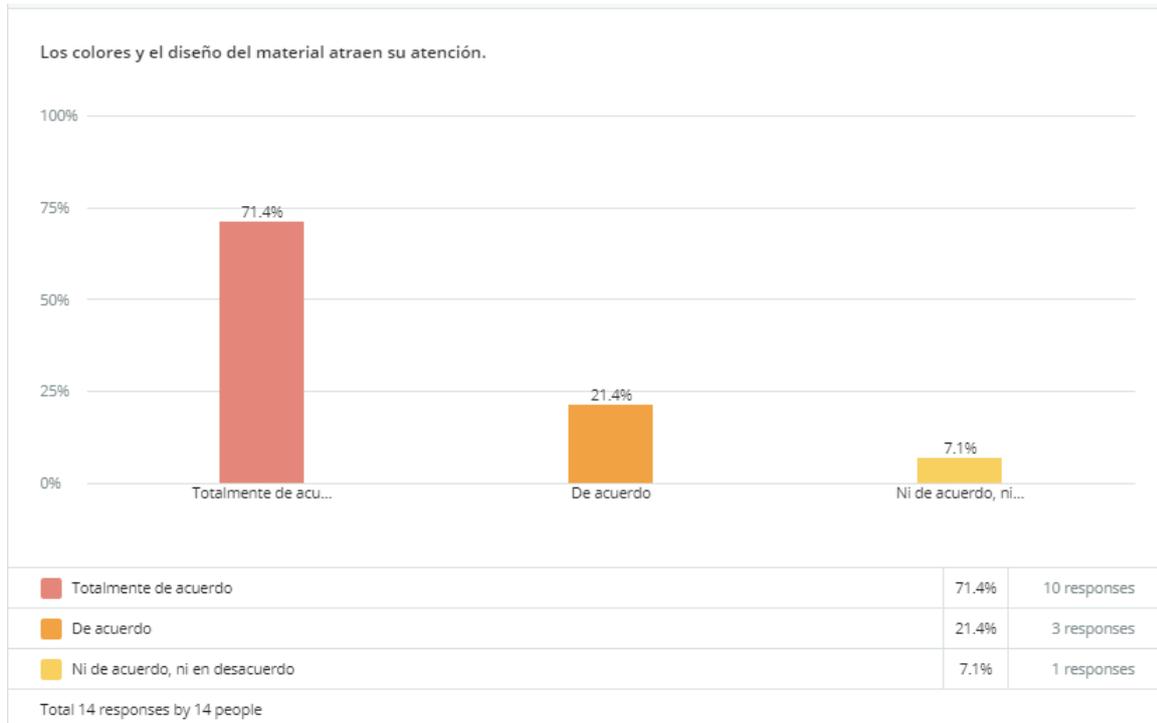


Gráfico 6. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de los colores y diseño de la plataforma “Light up”.

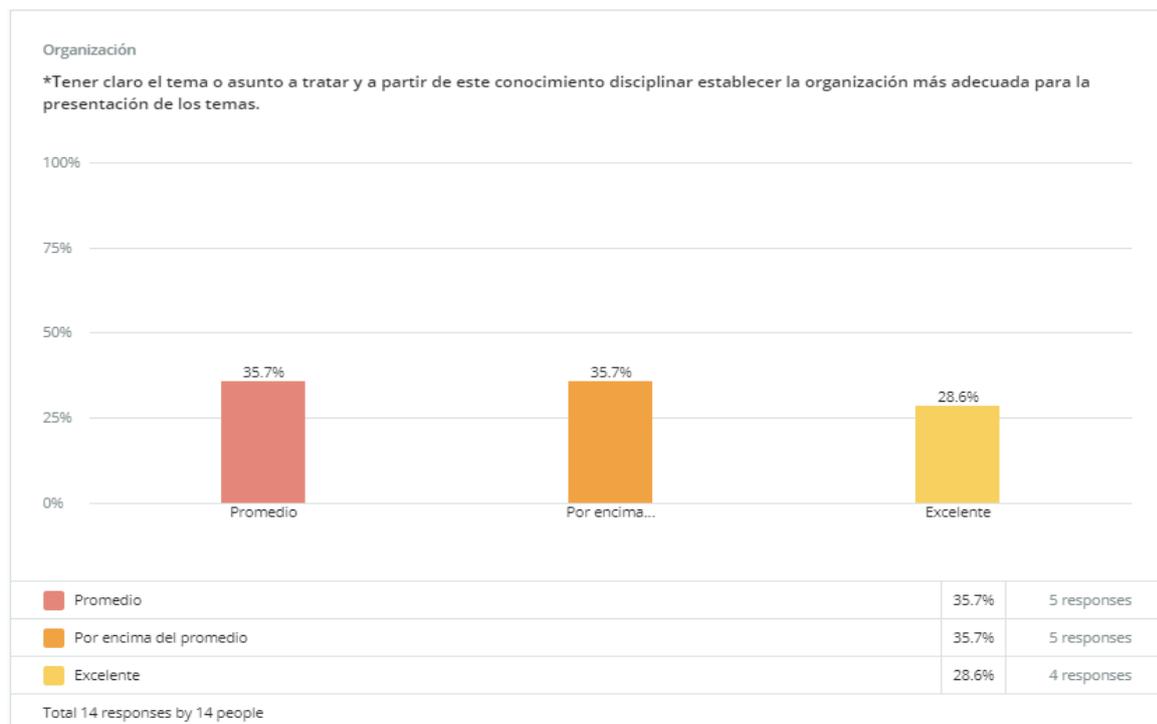


Gráfico 7. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de la organización de la plataforma “Light up”.

Respecto a la secuencia de las actividades, el 85.7% de los estudiantes consideran que la plataforma virtual posee una transición adecuada para el desarrollo de los ejercicios; sin embargo, el docente considera que hay aspectos a mejorar en cuanto a la transición empleada en las actividades de la página. En relación a la interfaz, el 78.6% considera que el entorno visual es amigable e intuitivo y el 85.8% considera que las herramientas que posee la página web se pueden usar de manera sencilla. Entre los comentarios se destaca:

“Accede a donde tiene que acceder, diría yo. Al principio, la pantalla general de la página, si den un poquito de contexto o una introducción pequeña de que es lo que se va a encontrar. Se explica lo que se va a encontrar, además la página es súper intuitiva.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

De lo mencionado anteriormente, podemos resaltar que la plataforma “**Light up**” cuenta con las pautas enmarcadas en el trabajo de Howard. J, (2004) referentes a los aspectos “atractivos” y “progresión” en los cuales menciona que el material pedagógico debe ser amigable con el usuario, ser fácil de usar, tener un buen diseño y progresión por medio de contenidos conectados uno con el otro. De esta manera, observamos y ratificamos que el diseño y la secuencia de actividades son factores relevantes en el proceso de aprendizaje, pues influyen en la disposición que tienen los estudiantes a la hora de hacer uso de recursos pedagógicos virtuales.

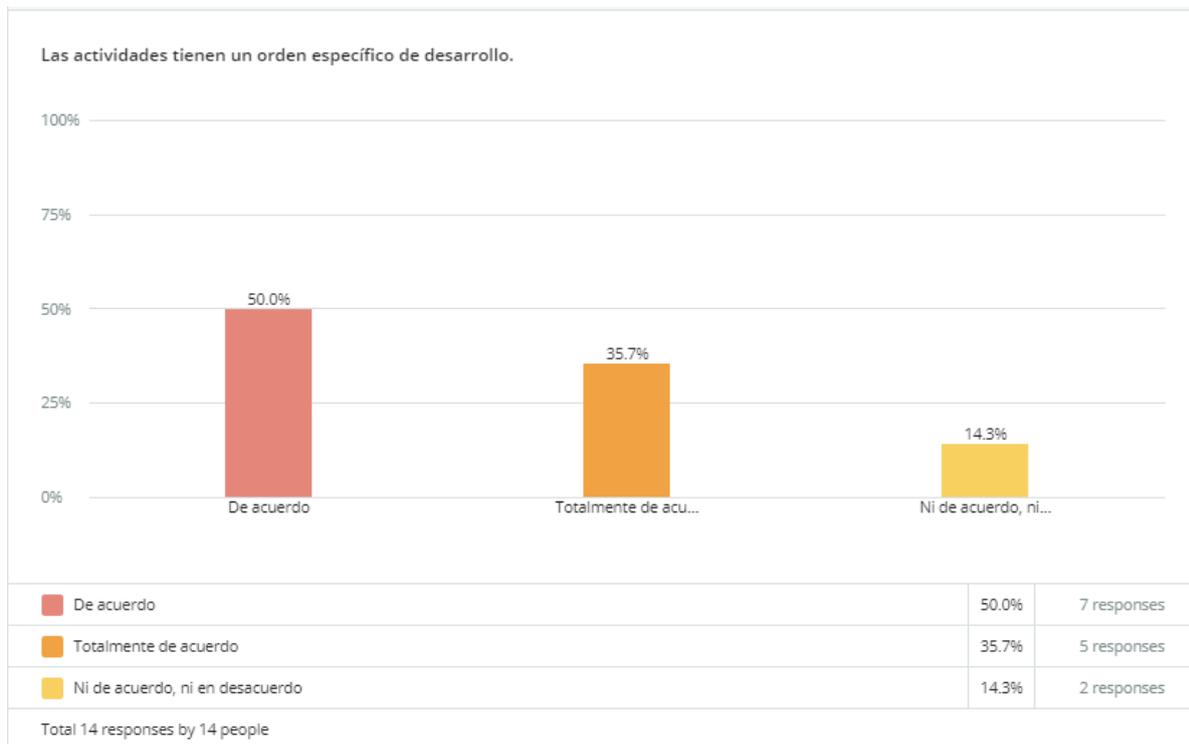


Gráfico 8. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de la progresión de las actividades de la plataforma “Light up”.

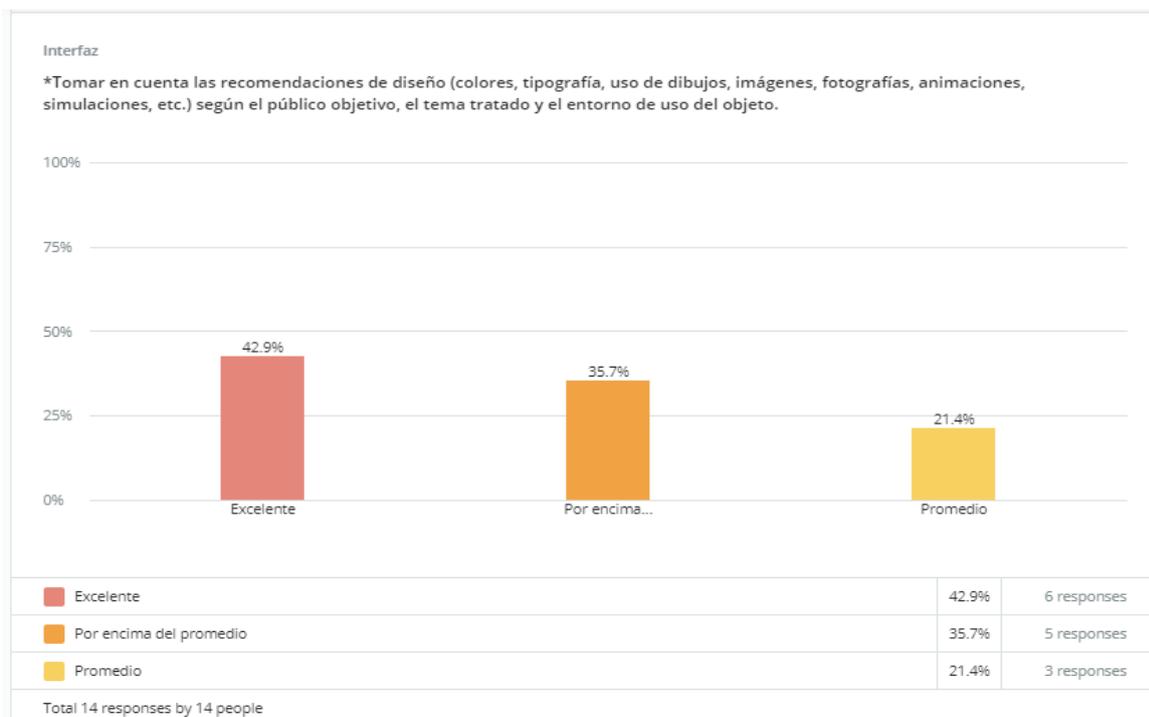


Gráfico 9. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de la interfaz de la plataforma “Light up”.

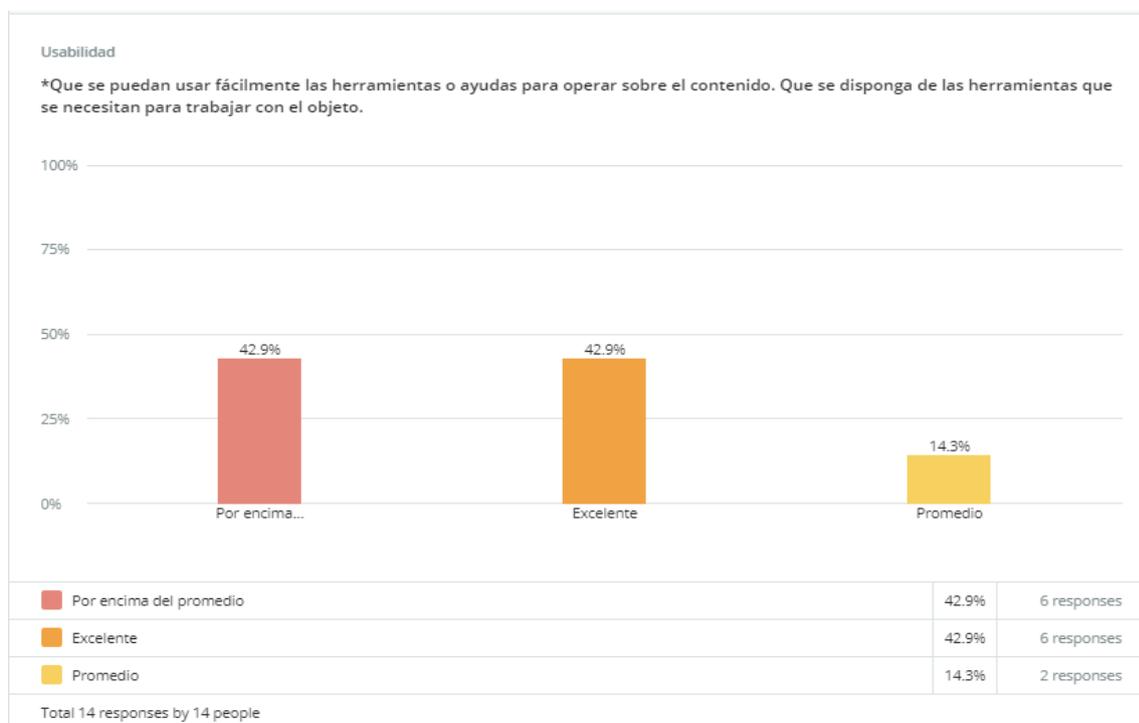


Gráfico 10. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de la usabilidad de la plataforma “Light up”

Subcategoría recursos auditivos: Esta subcategoría corresponde al impacto en términos de pertinencia y calidad de los diferentes audios usados en la plataforma “Light up” para la preparación de los exámenes internacionales.

En cuanto a los resultados de la pregunta cuatro, el 100% de los estudiantes considera que los recursos auditivos son atractivos. Respecto a la quinta pregunta, el 92.9% de los encuestados concuerdan con que los audios utilizados son adecuados. Sin embargo, en la entrevista abierta se encontraron los siguientes comentarios:

“The first audio is difficult to understand. Please check the quality of the recording.”

[Respuesta del cuestionario, docente especializado 9 de octubre, 2020]

“Los audios tienen diferentes voces y eso lo hace atractivo.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Las instrucciones son súper claras pero el audio está mal.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Me parece súper bueno. Quería como felicitarles mucho por la parte de los audios porque tal cual es como se hacen en las pruebas. Yo he tomado el del Delf y literal los audios del Delf son así. Tienes treinta segundos para leer las cinco preguntas y el audio tiene los 30 segundos de silencio. No es que el profesor tenga que parar para pausar. Me parece súper chévere que lo hayan hecho así.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

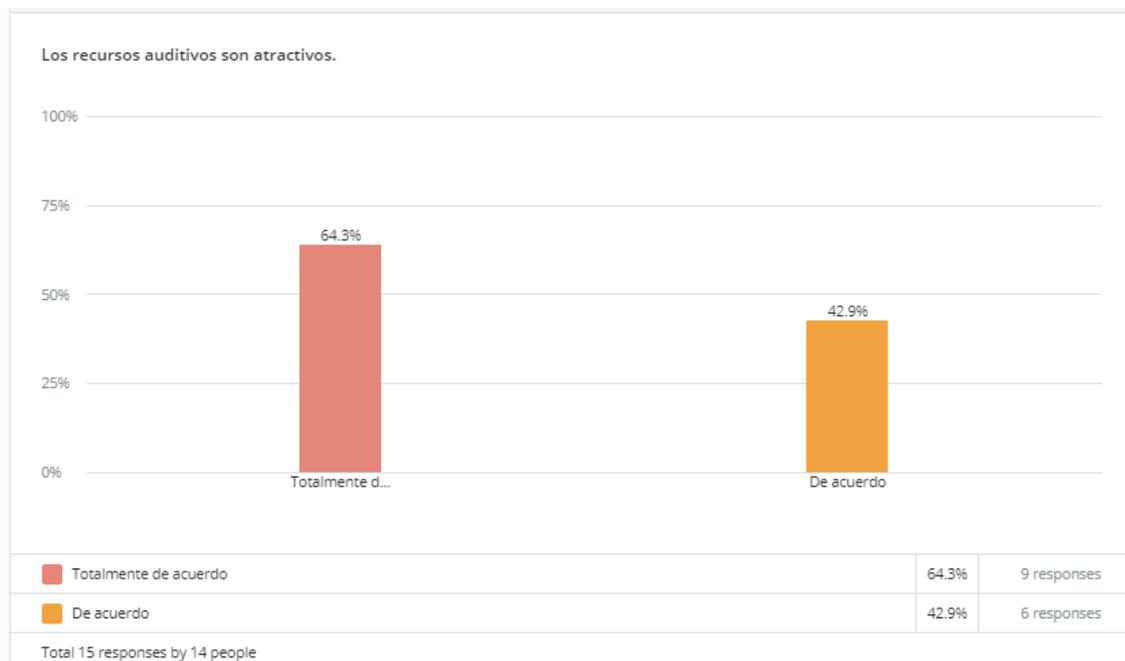


Gráfico 11. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de los recursos auditivos la plataforma “Light up”

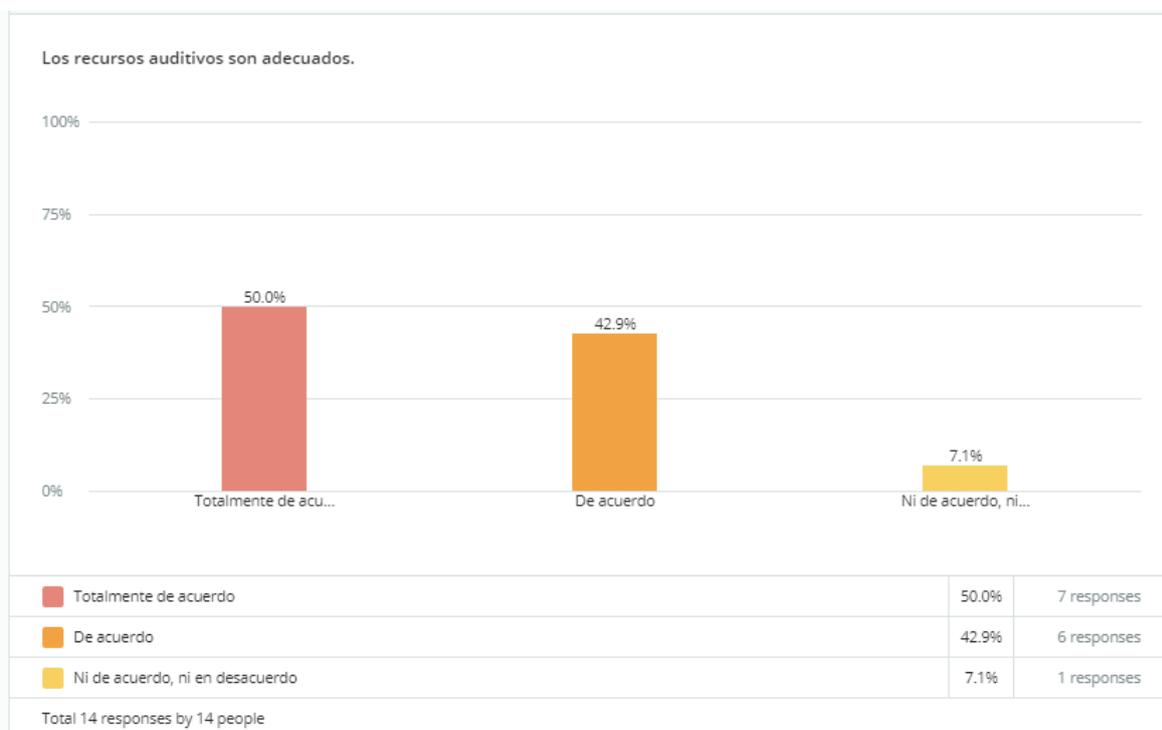


Gráfico 12. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación de la pertinencia de los recursos auditivos de la plataforma “Light up”

Una vez recolectada esta información podemos analizar que la plataforma hace uso de recursos auditivos auténticos de fácil uso y con variedad lingüística de la lengua meta, los cuales son factores necesarios para la creación de un material pedagógico (Howard. J, 2004). De esta manera, podemos ratificar que la utilización de estos factores fomenta el proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Asimismo, concluimos que la utilización de materiales con buena calidad y adecuados para el público permiten que el usuario desarrolle con mayor facilidad las actividades propuestas, mejorando así su proceso de aprendizaje, ya que como lo afirma Nunan (1988), es importante que los estudiantes de una segunda lengua estén expuestos regularmente a materiales genuinos dirigidos a hablantes nativos, pues los materiales con fines pedagógicos generalmente distorsionan el lenguaje y no se sitúan en contextos reales.

Categoría 2: Aspectos lingüístico- comunicativos

En este apartado hacemos referencia al impacto lingüístico-comunicativo de la plataforma “**Light up**” en el proceso de preparación para los exámenes internacionales de inglés. Los participantes de la prueba piloto destacan dos conceptos fundamentales: producción escrita y comprensión oral, los cuales aportan al cumplimiento del segundo objetivo de nuestra investigación con el cual pretendemos diseñar una plataforma que potencie las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral del idioma inglés.

Subcategoría competencias comunicativas: Esta subcategoría corresponde a la contribución de la herramienta pedagógica “**Light up**” en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral del inglés en los usuarios.

El docente y el 100% de los estudiantes declaran que la plataforma “**Light up**” contribuye al desarrollo de dichas habilidades necesarias en un examen internacional para la certificación del inglés como segunda lengua. Dentro de los comentarios hallados en el cuestionario y en la entrevista, encontramos el siguiente:

“Totalmente. De hecho, entiendo que hayan escogido este tema como propuesta de intervención pedagógica pues en la Licenciatura son pocos los espacios que nos dan la posibilidad de prepararnos para los exámenes internacionales. El desarrollo de las habilidades comunicativas se ve potenciado y reforzado gracias a esta plataforma: los niveles son adecuados y apuntan a las dinámicas de los exámenes tal cual ocurren en la "vida real".”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

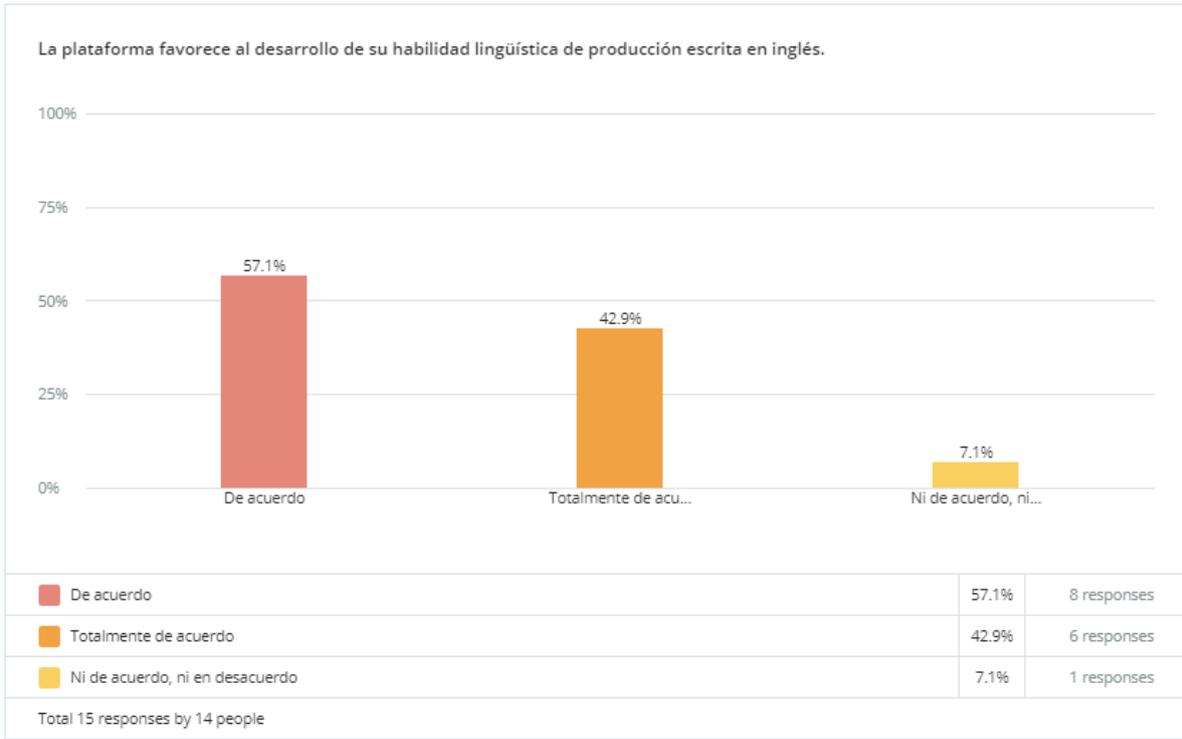


Gráfico 13. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación la contribución de la plataforma “Light up” al desarrollo de la habilidad lingüística de producción escrita.

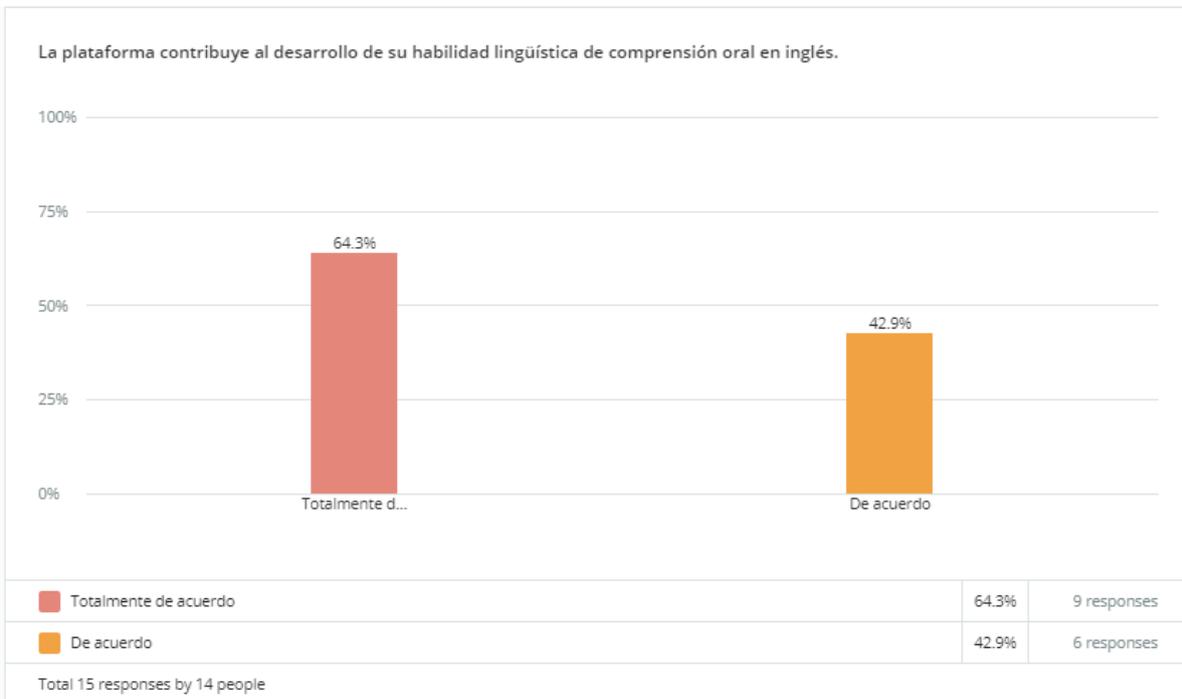


Gráfico 14. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación la contribución de la plataforma “Light up” al desarrollo de la habilidad lingüística de comprensión oral.

Gracias a los resultados arrojados, constatamos que el uso de herramientas virtuales, en donde el enfoque comunicativo sea el eje principal, contribuye en el desarrollo de habilidades lingüísticas pues como se menciona Yule (2010), interactuar dentro de una comunidad de práctica permite que el usuario responda al contexto planteado (situaciones problema, imágenes, instrucciones) favoreciendo su proceso de aprendizaje. Por otra parte, el experto y el 64.3% de los encuestados señalaron que la plataforma refuerza los procesos de ensayo y error, lo cual nos permite consolidar que el uso del enfoque comunicativo contribuye al proceso de creación de significados pues se enfoca en la participación e interacción con la plataforma más que en la profundización de un sistema de reglas.

Adicionalmente, corroboramos que la plataforma “**Light up**” cumple con las pautas establecidas por Howard, J (2004), en donde menciona que un material pedagógico debe contextualizarse con las necesidades de los estudiantes, por medio de temas relevantes y significativos, en este caso, con temas que apunten a la preparación de exámenes internacionales del inglés. De igual forma, los materiales deben estimular la interacción de los estudiantes mediante la creación y planteamiento de situaciones reales, haciendo del aprendizaje un proceso progresivo, lo cual se da por medio del ensayo-error.

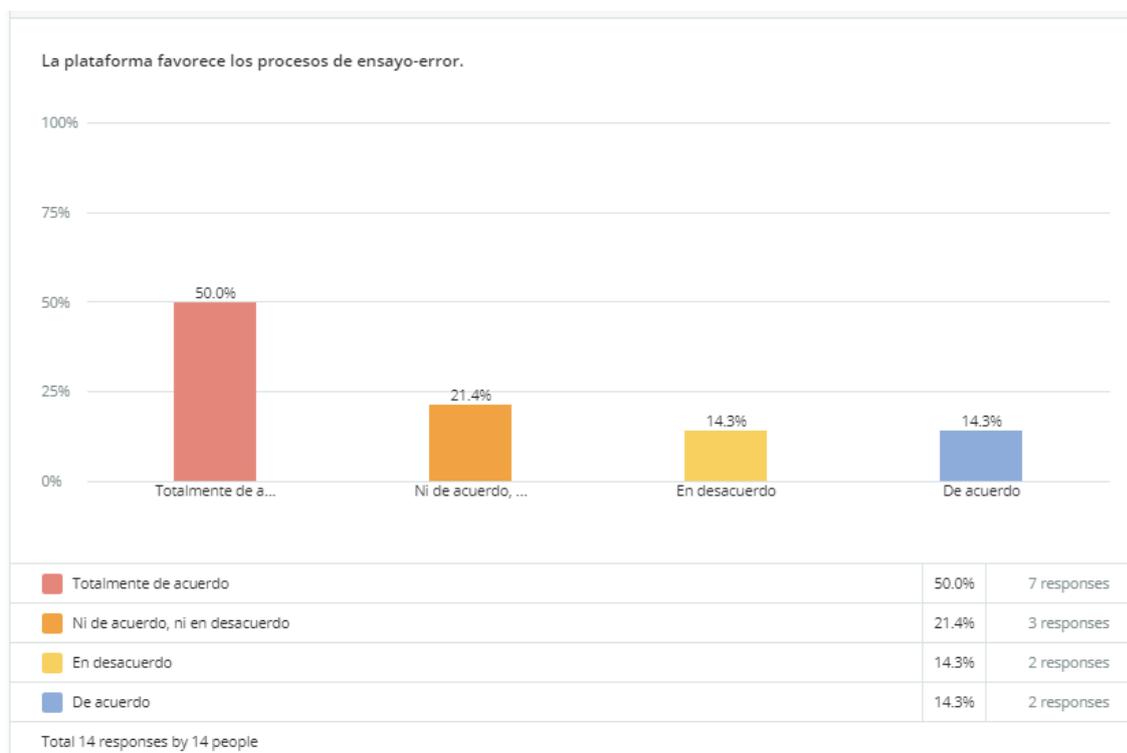


Gráfico 15. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación del favorecimiento de la plataforma “Light up” a los procesos de ensayo-error.

Categoría 3: Aspectos pedagógicos

En esta sección describimos el impacto pedagógico de la herramienta virtual “**Light up**” en el proceso de preparación para los exámenes internacionales de certificación del inglés como segunda lengua. Los encuestados de la prueba destacan el concepto de la gamificación, el cual contribuye al desarrollo de las habilidades lingüísticas de producción escrita y comprensión oral del idioma inglés.

Subcategoría gamificación: Esta subcategoría corresponde a la contribución de la estrategia pedagógica denominada “gamificación” en el proceso de preparación de los exámenes internacionales para la certificación de una L2 implementada en la plataforma “**Light up**”.

En cuanto al componente lúdico, el 100% estudiantes y el docente declaran que la plataforma “**Light up**” dispone de herramientas de gamificación. En esta misma línea, el (Tabla aspecto reflexivo- aspectos motivacionales) 78.6% de los encuestados está de acuerdo

con que la plataforma incentiva al usuario en su proceso de preparación por medio de elementos interactivos. De igual forma, afirman que, mediante el uso de la gamificación, como estrategia de aprendizaje, el proceso de preparación para exámenes internacionales es más eficiente e interactivo debido a que fomenta la autonomía en el aprendiz. En relación con la entrevista hecha a los estudiantes, mencionan que:

“Los juegos se van poniendo más difíciles a medida que van avanzando. Explicitar el nivel de dificultad me parece chévere porque las actividades son exigentes.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Es muy interactivo, es una página súper interactiva. El jueguito de escapar del castillo tiene un audio por todo el juego. Me parece súper chévere, uno puede hacer muchas cosas ahí. Tiene muchos juegos, entonces uno está ahí, es totalmente inmersivo.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Es necesario que también se implementen espacios para el "aprender jugando" en la licenciatura. Es más entretenido, divertido y el aprendizaje es más eficiente.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Considero que sí, es pertinente. Es una manera fácil, atractiva e interactiva que puede ser muy útil particularmente para el trabajo autónomo.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

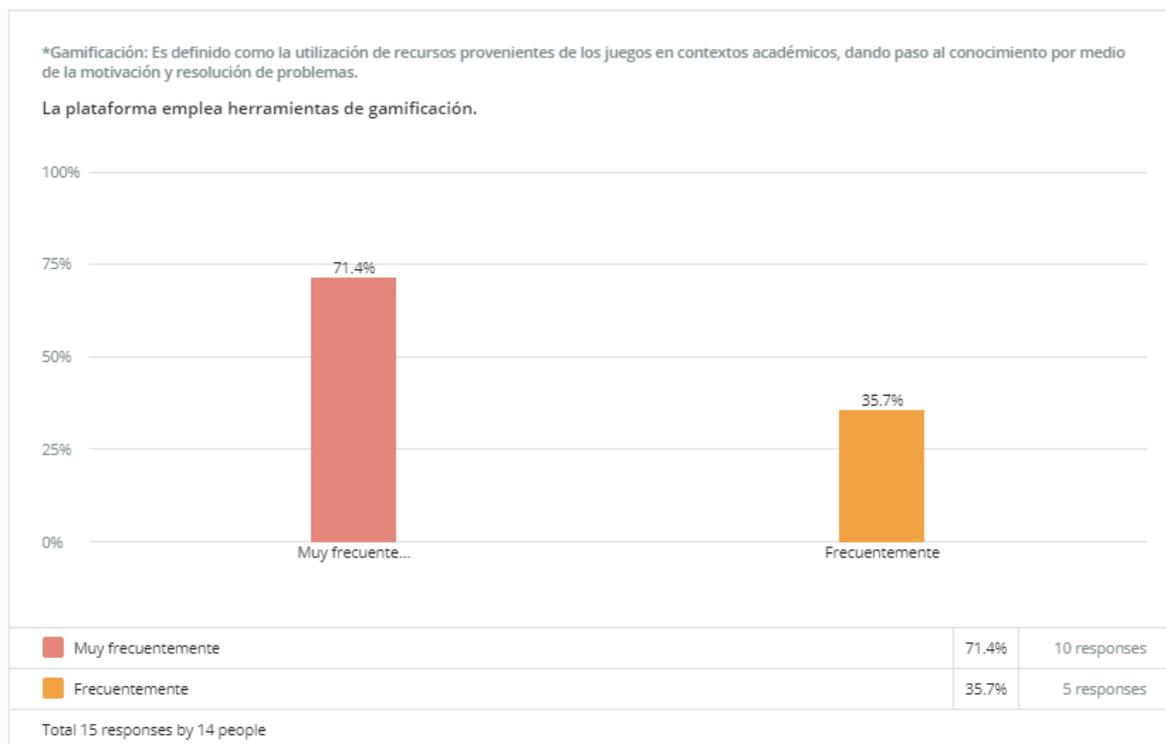


Gráfico 16. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación del uso de herramientas de gamificación en la plataforma “Light up”.

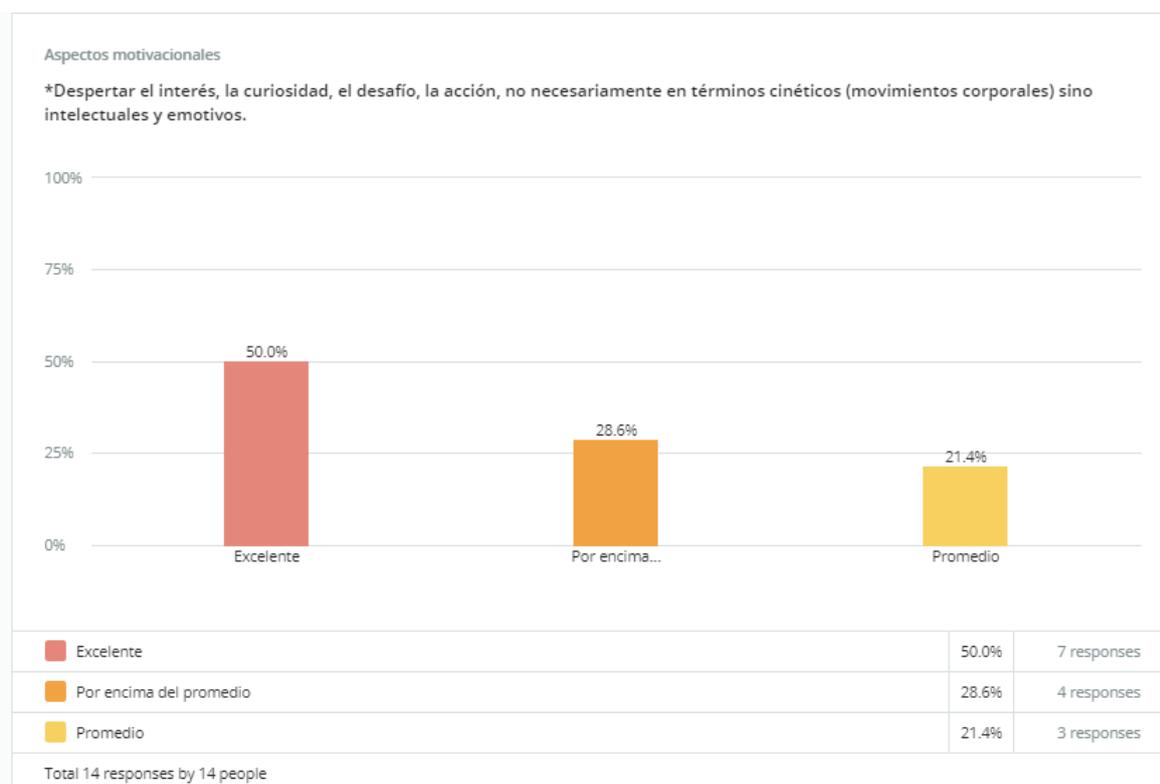


Gráfico 17. Diagrama de barras de los indicadores de evaluación del uso de aspectos motivacionales en la plataforma “Light up”.

Evidenciamos que la gamificación fomenta la motivación intrínseca, pues como lo declaran Igado y González (2018), los procesos de aprendizaje se pueden ver potenciados mediante la implementación de actividades lúdicas que generen interés en los estudiantes debido a que la realización de estas son mediadas por el uso de la lengua meta. A su vez, como lo afirman Igado y González (2018), la gamificación estimula el aprendizaje, la resolución de problemas, fomenta la autonomía, incrementa la motivación y focaliza la atención, todo esto con el fin de que el usuario alcance un objetivo. De esta forma, ratificamos que la gamificación promueve el proceso de aprendizaje, pues al presentar características propias de los juegos, hace que el usuario entre en un contexto de aprendizaje inmersivo mediante la resolución de problemas, incrementando la motivación y autonomía en los estudiantes a la hora de prepararse para los exámenes internacionales.

Categoría 4: Aspectos reflexivos

Esta categoría alude al efecto introspectivo que tuvieron los participantes al interactuar con la plataforma “**Light up**” en el proceso de preparación para los exámenes internacionales de certificación del inglés como segunda lengua. En este apartado se destaca el concepto de pertinencia, el cual contribuye al cumplimiento del cuarto objetivo de nuestra investigación en donde evaluamos la eficiencia e impacto de la propuesta pedagógica.

Subcategoría pertinencia: Esta subcategoría corresponde al impacto que tiene el usuario al hacer uso de recursos virtuales en el proceso de preparación y aprendizaje del inglés dentro de la LLMD.

Los estudiantes, en su totalidad, consideran que estos recursos son pertinentes en la medida que aportan al campo laboral y educativo porque permiten que el proceso de

aprendizaje y enseñanza sea más eficiente. Respecto a estas afirmaciones, podemos encontrar, en las encuestas y entrevista abierta, los siguientes comentarios:

“Como futuros docentes de la LLMM es pertinente y relevante adaptarnos a los diferentes contextos y herramientas que van surgiendo. En este sentido, actualmente la virtualidad toma cada vez mas fuerza y hace que la educación cambie y tenga nuevas facetas que necesitan ser integradas en nuestro quehacer pedagógico. Gracias a estas herramientas digitales, materiales virtuales como este ayudan a prepararnos eficientemente no solo porque sea algo útil para nuestra vida profesional, sino también porque el mismo llama nuestra atención para aprender.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Me parece pertinente el uso de recursos virtuales para la preparación y aprendizaje del inglés ahora más que nunca, debido a que nos estamos adentrando cada día más a la virtualidad y son herramientas que están evolucionando y revolucionando el ámbito educativo de enseñanza y aprendizaje.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“¡Felicitaciones por esa herramienta tan interesante y valiosa! Me pareció una propuesta muy buena que se puede y debería usar con los chicos de la LLM.!”

[Respuestas del cuestionario, docente especializado, 9 de octubre, 2020]

La información mencionada previamente alude al concepto de las TAC descrito por Lozano (2011), en el cual menciona que la apropiación de tecnologías en ámbitos formativos, tanto para estudiantes como para docentes, optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje. Utilizando esta información, confirmamos que la apropiación de estos recursos es fundamental para el proceso de formación y educación debido a que, como lo menciona Diaz, J et al (2016),

estas herramientas crean espacios que favorecen y fomentan el interés y motivación de los estudiantes.

Finalmente, los estudiantes mencionan que estas plataformas virtuales presentan características como accesibilidad, interactividad, variedad de recursos y actividades que facilitan el aprendizaje y preparación del inglés como lengua meta. En los resultados hallados, los encuestados comentan lo siguiente:

“Es muy importante. Los estudiantes necesitan prepararse para estos exámenes y es mucho mejor que la Universidad les facilite una herramienta para prepararse. Es bueno que incluye diferentes tipos de ejercicios.”

[Respuesta del cuestionario, docente especializado, 9 de octubre, 2020]

“Es una herramienta muy buena para la preparación para exámenes internacionales. Es muy interactiva, llamativa y dinámica. Contiene información muy relevante para tener en cuenta.”

[Respuesta del cuestionario, docente especializado, 9 de octubre, 2020]

Por último, los estudiantes realizan comentarios con respecto a las características que se podrían mejorar de la página, entre los cuales se encuentran la calidad de los audios, las instrucciones, la organización y el diseño de algunos componentes de la página. A modo de ejemplo, una de las estudiantes considera que, en la sección de escucha, las preguntas podrían tener una organización diferente con el fin de evitar un impacto visual negativo en el usuario, pues argumenta que la cantidad de preguntas no es adecuada. Por otra parte, una participante opina que la sección de minijuegos no posee una ruta de acceso favorable. Además, sugieren incluir información sobre el propósito de la página, describir la finalidad de las secciones y de actividades, la integración de nuevos apartados destinados a sugerencias sobre los exámenes

internacionales y experiencias de estudiantes que ya hayan tomado este tipo de exámenes. Esto se puede ver reflejado en los siguientes comentarios:

“De la primera parte, la de escucha me pareció muy bien, como las actividades, como se ven plantean, las preguntas y todo está muy bien planteado. Sólo que pues de pronto, a mí me causa un poquito de, en general, en cuanto a las preguntas, ver las 40 preguntas todas de una vez ¿si me entiendes? o sea como que dice parte 1, parte 2, parte 3, pero tú ves todas las preguntas las 40 preguntas en la misma página, entonces no sé si de pronto sería posible, pues ya que es parte 1, parte 2, parte 3 del listening, pues darle como una paginita a cada uno y no verlas todas de una vez de chorro, porque pues a mí personalmente como que me quita las ganas porque yo digo como muchas preguntas.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

Personalmente me pareció que la parte de los juegos estaba muy escondida en la página. Entonces, dice bueno “let’s play” a ver que parece por acá, pero sería bueno para mi poner como un tercer botoncito en la montañita que dijera “juega con nosotros” o “let’s play”.

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“La escucha del primer audio se dificultad debido al sonido de contexto del mismo: se escucha "lejos" y es difícil reconocer las palabras claves para responder las preguntas”.

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“En algunas partes de las actividades que ofrece la plataforma (la sección de gamificación para el entrenamiento de listening) las instrucciones no eran completamente claras o faltaba información para poder responder adecuadamente.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

“Los botones de acceso fueron un poco complicados de manejar. Debido un poco a la falta de información o instrucciones.”

[Respuesta de un participante, 9 de octubre, 2020]

Estos comentarios nos permiten realizar un análisis crítico de los aspectos estéticos, lingüístico-comunicativos, y pedagógicos de la plataforma virtual “**Light up**” con el fin de realizar las correcciones pertinentes y poder generar una mejor experiencia para el usuario.

CAPÍTULO VI - CONCLUSIONES

En este apartado damos a conocer las conclusiones del presente trabajo de grado, que dan cuenta de los objetivos de la investigación a partir del análisis de resultados obtenidos en la implementación de la propuesta pedagógica virtual “**Light up**”. A su vez, presentamos las implicaciones que tiene este proyecto en el campo de la enseñanza del inglés como segunda lengua dentro de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana. Seguido a esto, mencionamos las limitaciones halladas en el proceso de investigación y diseño del material. Finalmente, señalamos algunas sugerencias que consideramos pertinentes para futuras investigaciones.

Conclusiones

El presente trabajo tiene como objetivo general la elaboración de una propuesta pedagógica para el desarrollo de las competencias comunicativas necesarias en un examen internacional de dominio de la lengua inglesa. Para la consecución de este objetivo llevamos a cabo la elaboración del material pedagógico virtual necesario para reforzar el proceso de preparación de las habilidades de comprensión oral y producción escrita en los exámenes internacionales de inglés. De esta forma, establecemos cuatro objetivos específicos con el fin de delimitar el alcance de la investigación y contribuir al desarrollo de la propuesta.

En lo concerniente al primer objetivo específico, identificamos las necesidades de los estudiantes, partiendo de su grado de satisfacción con respecto a los recursos brindados por parte del departamento, el dominio lingüístico que poseen en inglés, y las opiniones sobre el diseño de una herramienta virtual para el desarrollo de las competencias comunicativas del inglés en un examen internacional. En la exploración de necesidades pudimos constatar el menester de un material complementario para el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés. Determinamos a su vez, las habilidades en las cuales los estudiantes consideran que requieren mayor preparación de cara a los exámenes internacionales, en este caso, producción

escrita y comprensión oral. Por último, localizamos los elementos a tener en cuenta para la realización de nuestra propuesta pedagógica como usabilidad, diseño, contenido, utilidad y precio.

En lo que respecta al segundo objetivo específico, diseñamos un material apoyado en el enfoque comunicativo, la gamificación, la multimodalidad y el uso de las TIC, TAC y TEP, con el propósito de fomentar los procesos de ensayo y error, incentivar la autonomía, desarrollar un sistema para la concepción y creación de conceptos, y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La plataforma virtual se compone de dos secciones. En primer lugar, la comprensión oral, la cual se divide en dos fases: una destinada a la realización de un simulacro del examen, y, en segundo lugar, un catálogo de actividades diseñado para el refuerzo de las falencias de los estudiantes posterior al simulacro. En segundo lugar, la producción escrita, segmentada en tres fases, la primera destinada a la contextualización del examen, la segunda enfocada al cumplimiento de los descriptores de desempeño empleados en el examen IELTS, y la tercera, orientada a la práctica de la producción escrita.

En cuanto al cumplimiento del tercer objetivo específico, correspondiente a la implementación de la propuesta pedagógica, se llevó a cabo una prueba piloto de la página web “**Light up**” con la participación de 14 estudiantes y un docente especializado de la LLMD de la PUJ mediante la plataforma “**Teams**”. Esto nos permitió conocer las opiniones y perspectivas de los estudiantes sobre la herramienta virtual. Posterior a esto, se envió un cuestionario a los participantes para evaluar el impacto del material. La encuesta se dividió en diferentes secciones en las cuales indagamos sobre el diseño, la teoría empleada, la pertinencia y la contribución del material.

Por último, respecto al cuarto objetivo específico, la evaluación de la propuesta pedagógica, identificamos cuatro categorías principales relacionadas al impacto del material: aspecto estético, aspecto lingüístico-comunicativo, aspecto pedagógico y aspecto reflexivo. El

análisis de los datos permitió ratificar que la página cuenta con un diseño apropiado, pertinente y atractivo; de igual forma, confirmamos que la plataforma contribuye en la preparación de competencias comunicativas necesarias en un examen internacional para la certificación del inglés como segunda lengua. Asimismo, corroboramos que el uso de la estrategia de gamificación es eficiente e interactiva, debido a que fomenta la autonomía en el aprendizaje. Adicionalmente, constatamos que la plataforma “**Light up**” es una propuesta interesante para los usuarios ya que posee elementos esenciales para la preparación de exámenes internacionales como variedad de recursos y accesibilidad. No obstante, los participantes de la prueba piloto mostraron en su mayoría problemas con: la calidad del primer audio, las instrucciones de algunos ejercicios, la navegabilidad y la organización de algunas actividades, comentarios que nos permitieron replantear, ajustar y fortalecer la herramienta garantizando una mejor experiencia para el usuario.

Implicaciones

Una vez terminado el proceso de diseño, creación, implementación y evaluación del material, podemos confirmar que este trabajo de grado tiene algunas implicaciones dentro de la enseñanza del inglés como segunda lengua, en la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana, y en nosotros como futuros docentes.

En cuanto al campo de la enseñanza y aprendizaje del inglés como una L2, ratificamos que esta herramienta virtual favorece los procesos de adquisición de la lengua inglesa, ya que se enfoca en el desarrollo de competencias comunicativas que facilitan el aprendizaje, preparación y potenciación de las habilidades de los estudiantes. Nuestra OVA supone que los usuarios desarrollen su competencia lingüística por medio de actividades en donde deben respetar las reglas gramaticales, hacer uso de un vocabulario adecuado y expresar ideas con coherencia y cohesión. Por medio de la plataforma “**Light up**” los usuarios desarrollan la competencia sociolingüística, puesto que deben entender y producir expresiones en diversos

contextos, e inferir las intenciones comunicativas de los hablantes a lo largo de las actividades planteadas. Por último, el uso de la página web, implica al usuario el desarrollo de la competencia pragmática, pues requieren del entendimiento de estructuras y significados para la difusión de mensajes. Visto desde los exámenes internacionales, el desarrollo de estas competencias comunicativas supone que los estudiantes estén mejor preparados para asumir los retos generados de cara a la presentación de la prueba, es decir, que los estudiantes cumplan con los descriptores de desempeño evaluados en el examen para la certificación del inglés como segunda lengua.

De igual forma, constatamos que la implementación de nuestro OVA, desde una modalidad sincrónica, implica al usuario trabajar de forma colaborativa. Esto por medio de la interacción docente-estudiante y/o estudiante-estudiante, en la cual el aprendizaje va encaminado a la obtención de un mismo objetivo, como lo es la resolución de problemas o el fortalecimiento de las competencias comunicativas mediante la construcción de conceptos de forma cooperativa. Ahora bien, desde una modalidad asincrónica, nuestro OVA involucra la autogestión por parte del usuario, pues es él quien regula su proceso de aprendizaje del inglés. Esto debido a que nuestra propuesta pedagógica presenta características como la ludificación que incentivan al usuario a adquirir nuevos conocimientos de manera autónoma e interactiva. Allí, no se precisa de la instrucción de un guía, pues el estudiante es responsable de regular los tiempos y lugares en los cuales se lleva a cabo el proceso de formación. Además, el estudiante delimita las estrategias de aprendizaje para el cumplimiento de sus necesidades, en este caso, el desarrollo de las habilidades lingüísticas de comprensión oral y producción escrita necesarias en un examen internacional del dominio del inglés.

Podemos afirmar que la presente investigación tiene implicaciones para la Licenciatura en Lenguas Modernas, pues esta sirve como referencia para que los futuros investigadores se interesen en el proceso de creación de materiales virtuales enfocados en la preparación de

exámenes internacionales o la enseñanza de una L2. Estas herramientas requieren de un diseño, implementación y evaluación de actividades que vayan más allá del uso del recurso tecnológico, es decir, que exista una apropiación de la información. Allí se hace evidente que la tecnología es un mediador entre el conocimiento y el estudiante, ya que le permite crear, compartir, difundir y generar ideas y opiniones con la información adquirida de forma individual o colaborativa. También, la creación de proyectos de este corte permite reflexionar sobre las metodologías y estrategias que se usan actualmente en la enseñanza de un idioma, pues el proceso de aprendizaje cambia continuamente y se adapta a los contextos sociales.

Respecto a las implicaciones para nosotros, como investigadores y futuros docentes, existe una introspección en lo que refiere a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es decir, para nosotros, desde la docencia, es imprescindible identificar, analizar y entender el contexto educativo, las necesidades que este genera y las nuevas metodologías emergentes, ya que estos constructos permiten que la educación se ajuste a la realidad cultural y al perfil del alumnado. Al mismo tiempo, queremos enfatizar en la creación de espacios, por parte de la Licenciatura, en donde se lleven a cabo cursos, charlas, foros, talleres, etc., sobre los procesos de diseño de material trabajados desde otras áreas como el diseño gráfico y la programación, pues debido a la naturaleza interdisciplinar de los trabajos de este corte, implica profundizar en otras áreas del conocimiento que complementen la formación como docentes.

Limitaciones

En el transcurso del desarrollo de la propuesta pedagógica se presentaron distintas problemáticas lo cual limitó el diseño y desarrollo de la propuesta pedagógica planteada inicialmente. En primer lugar, debido a la extensión del proyecto, no fue posible incluir los exámenes internacionales CAE y TOEFL puesto que no contábamos con el tiempo suficiente para realizar la adaptación del material y diseñar todas las actividades pertinentes en la plataforma virtual. En cuanto al proceso de desarrollo de la herramienta virtual, se tuvo la idea

de hacer uso de los servicios de un diseñador gráfico y un programador de páginas web, no obstante, materializar esta idea no fue posible debido a que los costos de contratación de este personal eran elevados y no se contaba con el presupuesto. Por este motivo, y pese a que realizamos investigaciones en las áreas del diseño gráfico y de la programación, el alcance se vio limitado por los pocos conocimientos que tenemos en estos campos, pues desde el programa de Licenciatura en Lenguas Modernas se hace una aproximación al componente de diseño de material desde una perspectiva teórica-práctica que no abarca el diseño y la programación como componente interdisciplinar. De igual forma, no contábamos con las herramientas necesarias para realizar todos los elementos del material, ya que los recursos que usamos como Wix, Genially y CodePen, presentaban ciertas limitaciones y el uso de algunos elementos dentro de estas páginas web u otras plataformas tenían un costo muy elevado.

Sugerencias a futuras investigaciones

Como estudiantes de la LLMD y futuros docentes, consideramos oportuno ahondar en la realización de proyectos que se enfoquen en el uso de recursos virtuales como herramientas que complementen el proceso de enseñanza y aprendizaje de una L2. Según la información encontrada en nuestra investigación, el uso de estos materiales pedagógicos hace que el proceso de aprendizaje sea más eficaz, inmersivo y autónomo debido a los diferentes recursos que se pueden utilizar. Es adecuado mencionar que estos recursos virtuales sugieren la utilización de metodologías facilitadoras en el proceso de adquisición de una segunda lengua como CALL, pues el estudiante potencia sus habilidades lingüísticas por medio de diferentes estrategias tales como las presentadas en la multimodalidad o la gamificación. Por ende, consideramos pertinente sugerir una exploración más exhaustiva de este tipo de proyectos en los cuales se indague sobre nuevas metodologías y estrategias que vayan de la mano con las necesidades generadas por el contexto de los estudiantes, analizando sus ventajas y desventajas en los procesos de adquisición y enseñanza de una L2.

En segunda instancia, sugerimos a los futuros investigadores profundizar en el campo de los exámenes internacionales de inglés ya que estos son de requisito de grado y también contribuyen a la formación académica y profesional de los estudiantes. En los hallazgos, los encuestados reconocen no sentirse totalmente satisfechos con la disposición de recursos, información y preparación para los exámenes de certificación. Además, en la búsqueda realizada en los repositorios institucionales de la PUJ, el porcentaje de trabajos de investigación enfocados en la preparación de estas pruebas es bajo, lo que hace que la exploración de esta línea investigativa sea necesaria.

Finalmente, aunque en las encuestas se evidenció que las habilidades que precisan de mayor preparación son las dos trabajadas en la presente investigación, creemos que es necesario seguir con el desarrollo de competencias comunicativas como las de producción oral y comprensión escrita, pues el proceso de aprendizaje de una segunda lengua debe estar mediado por el desarrollo de las cuatro habilidades de manera simultánea. Además, este ejercicio complementa la formación docente porque da paso a la apropiación y el fortalecimiento de las competencias comunicativas de la L2 necesarias en el aula de clase. Paralelamente, capacita al estudiante para identificar necesidades, establecer objetivos, crear secuencias, evaluar procesos y generar reflexiones, elementos necesarios para la planeación curricular y diseño de material. Por esto, sugerimos a los futuros investigadores trabajar en el desarrollo de una plataforma que complemente la página web “**Light up**” o que incursionen en otras herramientas, metodologías, estrategias o áreas no trabajadas en nuestra investigación, haciendo que el proceso de aprendizaje y preparación sea más efectivo y completo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- “Directriz de Lengua Extranjera. Circular 06-2007” [en línea], disponible en:
<https://www.javeriana.edu.co/documents/16089/326684/Directriz+sobre+el+requisito+de+una+Lengua+Extranjera+en+las+Carreras+de+la+Universidad/5257c7d0-d116-456d-ac21-c909df663c9e> recuperado el 02 de mayo del 2020
- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*
- Aguirre, P. M. (2017). La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas.
- Álvarez, M., Niño, M., & Rojas, G. (2018). *Françaistique: diseño y análisis de una plataforma virtual piloto para complementar el aprendizaje de francés de los estudiantes de la fundación alianza social educativa nivel a1*. Bogotá.
- Arana Palomino, W., Pacheco López, J. D., Galvis Montaña, B., & Cataño Valencia, J. F. (2018). *Herramientas virtuales para el aprendizaje de Inglés del grado 4to de primaria del ICOLVEN: propuesta didáctica* (Doctoral dissertation).
- Araujo, J.C. (2013) Principales avances en el ámbito de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO). Icastorratza. E- Revista de Didáctica 11, recuperada el 2013/12/20 de http://www.ehu.es/ikastorratza/11_alea/elao.pdf (ISSN: 1998-5911).
- Becerra, C. (2019). El uso de TIC, TAC y TEP: Una asignatura aún pendiente para el profesorado de inglés. San Cristóbal de La Laguna.
- Butler, G., Heslup, S., & Kurth, L. (2015). A 10-step process for developing teaching units. *English Teaching Forum*, 53(3), 2-12. Retrieved on September 3, 2016, https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/02_etf_53-3_2_butler_heslup_kurth.pdf
- Cambridge Assessment English. (s.f.). *Formato de examen*. Recuperado el 3 de mayo de 2020, de Cambridge Assessment English: <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/advanced/exam-format/>
- Cassany, D (2002). Enseñar Lengua. Barcelona, España: Graó, de IRIF, S.L.
- Cassany, D. (2002). Enseñar Lengua: [fotografía]. Recuperado de http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,_d._luna,_m._sanz,_g._-_ensenar_lengua.pdf
- Consejo de Europa 2002 (2001): Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (traducido por el Instituto Cervantes 2002) Madrid, Anaya.

- Cuñat, R. (2007). Aplicación de la teoría fundamentada (grounded theory) al estudio del proceso de creación de empresas. *Decisiones Basadas En El Conocimiento y En El Papel Social de La Empresa*, 2, 44. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2499458>
- Del Rincón, D., Arnal, J., Latorre, A., Sans, A. (1995). *Técnicas de Investigación*
- Díaz, J y Alfaro, C y Pinto, A (2016). Modelo Espiral de Competencias Docentes TICTACTEP aplicado al Desarrollo de Competencias Digitales. *Revista Educativa Hekademos*, 19, Año IX.
- Donolo, D.S. (2009). Triangulación: procedimiento incorporado a nuevas metodologías de investigación. *Revista Digital Universitària*, 10(8), art. 53. en *Ciencias Sociales*. Madrid: Dykinson
- ETS. (s.f.). About the TOEFL iBT® Test. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de ETS: <https://www.ets.org/toefl/test-takers/ibt/about>
- Ezeiza, R. (2009). Analizar y comprender los materiales de enseñanza en perspectiva profesional: algunas claves para la formación del profesorado. *MarcoELE. Revista De Didáctica Español Lengua Extranjera*.
- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: a review of issues and research. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*.
- Fiallo Hernández, H. (2016). Desarrollo de Computer Assisted Language Learning (CALL), estado del arte. Trabajo de Grado, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional
- Gil, J. J. S., Del TIC al TAC: Una aproximación al Modelado e Impresión 3D en Educación Superior; *Rev Educ Cienc Salud*, 14(1), 23-29 (2017)
- Glaser, B., y Strauss A. (1967) *El desarrollo de la teoría fundada*. Chicago, Illinois: Aldine.
- Gómez, I., Hernández, E. & Rico, M. (2009) Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* 12 (1) 169- 193
- Guadamillas, M.V. (2014). El desarrollo de la competencia comunicativa e intercultural a través de recursos creativos, análisis de la poesía, el teatro y el cómic como materiales didácticos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (tesis de doctorado). Universidad de Castilla-La Mancha, Toledo, España.
- Howard, Jocelyn & Major, Jae. (2004). *Guidelines for Designing Effective English Language Teaching Material: The tesolanz*.

- Hymes, D. (1996). Acerca de la competencia comunicativa. En *Forma y Función*, N° 9. Departamento de Lingüística, Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.
- IELTS. (s.f.). *Test format*. Recuperado el 3 de mayo de 2020, de IELTS: <https://www.ielts.org/en-us/about-the-test/test-format>
- Igado, M. F., & González, A. (2018). La “gamificación” como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. In *II congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje*.
- Instituto Cervantes para la traducción. (2002). *Instituto Cervantes*. Madrid: Artes Gráficas Fernández.
- Kern, R., Ware, P., & Warschauer, M. (2008). Network-Based Language Teaching. *Encyclopedia of Language and Education*, 4(2), 281-292.
- Latorre, E., Castro, K., & Potes, I. (2018). Las Tic, las Tac y las Tep: innovación educativa en la era conceptual. Bogotá, D.C. Obtenido de <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1219/TIC%20TAC%20TEP.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. *Anuario ThinkEPI*.
- Madrid, D., y Corral Robles, S. (2018). La competencia escrita de alumnos de programas bilingües y no bilingües de educación secundaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(76), 179-202. Recuperado en 23 de abril de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000100179&lng=es&tlng=es.
- Maldonado Delgado, J. C. (2019). Sistematización de experiencia: diseño en ambientes virtuales de aprendizaje en la maestría de las tecnologías de la información aplicadas a la educación durante el 2018-I.
- Martín, Miguel A. (2009). "Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras", *Tejuelo* (España), núm. 5, pp. 54-70.
- Maturana, Carmen & Ow, Maili. (2016). multimodalidad y educación.
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Recuperado de <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/teori/9.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004-2019*. Bogotá: Ministerio de Educación.

- Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación. (2004). *Aprovechamiento de las TIC para mejorar la calidad educativa*. Bogotá: MINTIC. <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Iniciativas/Usuarios/Aprovechamiento-de-las-TIC-para-mejorar-la-calidad-educativa/>
- Navarro Cuesta, P. (2013). YouTube como herramienta didáctica en el aula de inglés.
- Nunan, D. (1988). Principles for designing language teaching materials. *Guidelines*, 10(2), 1–24
- Páramo Morales, D. (2015). La teoría fundamentada (Grounded Theory), metodología cualitativa de investigación científica. *Pensamiento y gestión* 39, Universidad de Norte, 119-146. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/pege/n39/n39a01.pdf>
- Pontificia Universidad Javeriana. (21 de 08 de 2020). *Facultad de Comunicación y Lenguaje*. Obtenido de Facultad de Comunicación y Lenguaje: <https://comunicacionylenguaje.javeriana.edu.co/facultad/#pregrado>
- Ramírez-Martinell, A., y Maldonado, G. A. (2014). Multimodalidad en Educación Superior. En A. Ramírez-Martinell y M. A. Casillas, M.A (Coords.), *Háblame de TIC 2 Internet en Educación Superior* (pp.19-38). Córdoba: Brujas.
- Ruíz, Alexeis. (2014). La competencia comunicativa en el panorama de la Formación Basada en competencia: variados caminos para un término oportuno.
- Salgado Reyes, N. E. (2017). Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés en la Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) con el uso de las TIC.
- Salinas, J. (1996). Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión. *Encuentro de Computación Educativa*.
- Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. Recuperado de: <http://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/05/Investigación.pdf>
- Tomlinson, B. (2011). *Materials Development in Language Teaching*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Villarreal-Villa, Sandra, García-Guliany, Jesús, Hernández-Palma, Hugo, & Steffens-Sanabria, Ernesto. (2019). Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital. *Formación universitaria*, <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600003>
- Yule, G. (2010). *The study of language*. New York: Cambridge University Press.
- Zambrano Farías, F. J. (2017). Sociedad del Conocimiento y las TEPs. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 169-177.

ANEXOS

Anexo 1

ENCUESTA TRABAJO DE GRADO

Esta encuesta es elaborada como parte de un trabajo de grado realizado por estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana con el fin de analizar factores que permitan desarrollar una herramienta pedagógica virtual que facilite los procesos de aprendizaje para la preparación de los exámenes internacionales de proficiencia del idioma inglés mediante las consideraciones y experiencias brindadas por los estudiantes de la carrera.



Inicialmente, indagamos sobre su grado de satisfacción en relación con las herramientas brindadas por parte del departamento de Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana. En segundo lugar, preguntamos sobre el dominio lingüístico del inglés que poseen los estudiantes de la licenciatura en lenguas en las distintas habilidades. Finalmente, investigamos acerca de las opiniones sobre el desarrollo de una herramienta para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Nota: La información aquí consignada es confidencial y solamente se utilizará con fines investigativos.
Usted resolverá esta encuesta en un lapso aproximado de 10 minutos.

Nombre:
Nivel de inglés:
Correo institucional:

SECCIÓN I

Según su experiencia en el Departamento de Lenguas de la Universidad Javeriana, indique el grado de satisfacción que tiene con respecto a los siguientes ítems.

1. Información brindada sobre los exámenes internacionales para la certificación del dominio del inglés como idioma de comunicación.



Extremadamente
satisfecho/a



Muy satisfecho/a



Algo satisfecho/a



No tan
satisfecho/a



Nada satisfecho/a

2. Disponibilidad de recursos para la preparación de exámenes internacionales del dominio de inglés como idioma de comunicación



Extremadamente
satisfecho/a



Muy satisfecho/a



Algo satisfecho/a



No tan
satisfecho/a



Nada satisfecho/a

3. Su nivel de satisfacción con respecto a la preparación que brinda el departamento para los exámenes internacionales de dominio del inglés.



Extremadamente
satisfecho/a



Muy satisfecho/a



Algo satisfecho/a



No tan
satisfecho/a



Nada satisfecho/a

SECCIÓN II

4. Indique cuál es la percepción que tiene sobre su dominio lingüístico y uso de las tecnologías de la información en las siguientes habilidades comunicativas de Inglés. Para responder a esta pregunta tenga en cuenta la siguiente clasificación según la adaptación al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Seleccione la opción donde considera que se encuentra su dominio de la lengua dependiendo de la habilidad.

Producción oral

A1
Hago uso de recursos electrónicos donde pueda interactuar con personas nativas o usuarios del inglés entablando conversaciones sencillas repitiendo si es necesario.



A2
Hago uso de recursos electrónicos donde puedo realizar descripciones sencillas y breves sobre aspectos personales del pasado y la actualidad. No puedo mantener una conversación fluida por mí mismo.



B1
Hago uso de recursos online para comunicarme con personas nativas o usuarios de la lengua con un nivel de proficiencia intermedio bajo en donde me desenvuelvo en conversaciones de temas cotidianos describiendo y narrando hechos personales.



B2
Hago uso de recursos online para comunicarme con personas nativas o usuarios de la lengua con un nivel de proficiencia intermedio en donde expongo las ventajas y desventajas de un tema relacionado de mi especialidad de forma fluida.



C1
Hago uso de recursos online para comunicarme con nativos o usuarios de la lengua con un nivel de proficiencia alto donde puedo expresar con fluidez mis ideas y opiniones sobre temas de mi campo de acción.



C2
Hago uso de recursos online para comunicarme con nativos o usuarios de la lengua inglesa con un nivel de proficiencia avanzados donde puedo argumentar de forma natural y fluida mis ideas en un entorno especializado.



Producción escrita

A1
Uso plataformas electrónicas en donde se brinde información relacionada con datos personales.



A2
Uso plataformas electrónicas para la elaboración de mensajes breves y sencillos relacionados con mis necesidades inmediatas.



B1
Uso plataformas electrónicas para la elaboración de textos sencillos donde puedo comunicarme con personas de mi entorno social expresando intereses personales.



B2
Uso plataformas electrónicas para la elaboración de textos donde puedo expresar mis intereses o experiencias incorporando evidencia que apoye un punto de vista en concreto.



C1
Uso plataformas electrónicas para la elaboración de textos claros y estructurados, sobre temas complejos resaltando lo que considero que son aspectos importantes.



C2
Uso plataformas electrónicas para la elaboración de textos claros y fluidos en un estilo apropiado como cartas, informes artículos y obras profesionales o literarias.



Comprensión oral

A1 
Accedo a plataformas virtuales con contenido auditivo en un ritmo lento concerniente a palabras y expresiones muy básicas habituales para mi entorno.

A2 
Accedo a plataformas virtuales con contenido auditivo relacionado con vocabulario sobre temas de interés personal muy básica.

B1 
Accedo a plataformas virtuales con contenido auditivo relativamente lento y claro donde comprendo las ideas principales relacionadas a lugares y temas cotidianos a mi entorno.

B2 
Accedo a recursos como conversatorios virtuales y medios de comunicación donde se manejan temas relativamente conocidos en un nivel de lengua estándar.

C1 
Uso diferentes recursos como medios de producción audiovisual donde comprendo los diferentes contextos sin ningún esfuerzo.

C2 
Uso diferentes recursos como podcast o audios ligados a temas académicos especializados sin ningún esfuerzo.

Comprensión escrita

A1 
Consulto por medio de recursos online textos con frases muy sencillas con palabras y nombres conocidos.

A2 
Consulto por medio de recursos online textos breves y sencillos en donde puedo identificar información específica de temas cotidianos.

B1 
Consulto por medio de recursos online textos redactados en una lengua de uso habitual relacionada con mi área laboral donde se describen acontecimientos, sentimientos y deseos.

B2 
Consulto por medio de recursos online artículos e informes relativos a mi campo de acción donde se adoptan posturas o puntos de vista concretos.

C1 
Consulto por medio de recursos online textos complejos como artículos especializados e instrucciones técnicas y escritos literarios, aunque no se relacionen con mi campo de acción.

C2 
Consulto por medio de recursos online todo tipo de material académico, literario y artículos especializados.

Nota, recuperado y adaptado del Consejo de Europa © 2001 Consejo de Europa para la publicación en inglés y francés.

5. Al recurrir a los centros especializados en búsqueda de datos e información (La Biblioteca general Alfonso Borrero, la Biblioteca de Filosofía y Teología Mario Valenzuela, CEAL (Centro de enseñanza y autoaprendizaje de la lengua), Base de datos y Repositorios) ¿ De cuál de las cuatro competencias del inglés es más probable encontrar información para la preparación de un examen internacional de inglés?

6. De acuerdo a su percepción, organice las siguientes habilidades según el nivel de dificultad que representó para usted cada una de ellas en el examen internacional presentado. Tenga en cuenta que en el número uno (1) debe ir la habilidad con mayor grado de dificultad y en el número cuatro (4) la de menor grado de dificultad. Al final, justifique el porqué. En caso de no haber presentado un examen internacional, omita esta pregunta y continúe con la siguiente.

Comprensión oral/Comprensión escrita/Producción oral/Producción escrita

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

¿Por qué?

7. De los siguientes exámenes internacionales para certificar el dominio de inglés, los cuales son requisito de grado ¿cuál va a presenta o cuál presentó?

					
CAE (Cambridge Advanced English)	IELTS (International English Language Testing System Score)	TOEFL En papel revisado (Test of English as a Foreign Language. Paper Based Test)	TOEFL CBT (Test of English as a Foreign Language. Newer computer based test)	TOEFL IBT (Test of English as a Foreign Language. Internet Based Test)	NO SÉ

¿Por qué?

8. Clasifique los siguientes ítems como ventaja o desventaja con respecto al examen que seleccionó en la pregunta anterior. Si no tiene conocimiento de algún ítem, omitalo y continúe con el siguiente.

Ventaja	Desventaja
	Reconocimiento internacional
	Tiempo de validez de la certificación
	Metodología de evaluación
	Propósito del examen
	Proceso de retroalimentación
	Accesibilidad

9. ¿Cuándo se trata de estudiar para la presentación de un examen internacional de dominio de una lengua, en este caso inglés, usted utiliza o recurre a una herramienta virtual?

Sí : ___ No : ___

¿Por qué?

10. Si la respuesta anterior es afirmativa, por favor responda ¿con qué frecuencia utiliza las siguientes aplicaciones para la preparación de un examen internacional a la semana?

	No utiliza	Menos de 1 hora	De 1 a 2 horas	De 2 a 3 horas	De 3 a 5 horas	De 6 a 8 horas	Más de 8 horas
Bbc world services							
ielts preparation							
TOEFL network							
Otra(s) ¿Cuáles?							

11. Indique el grado de satisfacción de los siguientes ítems de la aplicación que usted usa, donde uno (1) es nada satisfecho y diez (10) es muy satisfecho.

	Nada satisfecho					Muy satisfecho				
Usabilidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Diseño	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contenido	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	Nada satisfecho					Muy satisfecho				
Precio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Utilidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Otro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Indique que es lo que más le gusta de los ítems que calificó y mencione el porqué.

12. ¿Cuál o cuáles de los siguientes dispositivos electrónicos prefiere usar como herramienta pedagógica para la preparación de un examen internacional para la certificación de dominio de una lengua?

Tableta	Computador de escritorio	Ordenador portátil	Smartphone	Smart TV	Otro
<input type="checkbox"/>					

¿Por qué?

Anexo 2

Encuesta

Proyecto de grado

Usted ha sido invitado/a a participar en el estudio “Propuesta pedagógica para el desarrollo de las competencias comunicativas necesarias para presentar un examen internacional de dominio del inglés como segunda lengua”. El objetivo es evaluar el prototipo de la plataforma virtual “Light up” enfocada en la preparación de exámenes internacionales de dominio del inglés, mediante las consideraciones de estudiantes y profesores de la Universidad. Nuestro propósito es generar información sobre las características técnico-pedagógicas del producto mencionado previamente, para la mejora del mismo, y para los propios académicos y académicas interesados en conocer el impacto de un recurso virtual en la preparación de exámenes internacionales.

¿Qué riesgos hay al participar? No existe ningún riesgo asociado a su participación en este estudio.

¿Qué beneficios tiene su participación? Su participación genera un beneficio indirecto al contribuir al conocimiento de las características de la plataforma virtual “Light up” y posibles impactos que esta pueda tener en el entorno académico.

¿Es obligación participar? Su participación es absolutamente voluntaria. Usted tiene libertad para contestar las preguntas que desee y de abandonar la encuesta cuando lo desee.

¿Qué pasa con la información y datos que usted entregue? Todas sus respuestas serán mantenidas en reserva en formato digital. Los datos recogidos serán utilizados para este estudio, así como podrán ser usados en investigaciones futuras (realizadas por los investigadores u otros) que sigan la misma línea investigativa. Los datos serán almacenados por 5 años una vez terminada la investigación, siendo la fecha estimada de término 12 de diciembre 2020.

Duración encuesta: Contestar esta encuesta le tomará aproximadamente 15 minutos.

Este estudio está a cargo de Andrés Riaño y Julián Ávila, estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana, y ha sido dirigido por el profesor Leonardo Varela Santamaría. Puede contactarlos en caso de que tenga preguntas, sobre el uso y acceso a datos o resultados de esta encuesta.

Aspectos estéticos:

Utilizando la siguiente escala, señale que tan de acuerdo o desacuerdo se encuentra en relación con las afirmaciones descritas en el aspecto estético del material trabajado.

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

1. El tamaño de la letra y de los recursos visuales son adecuados.

1 2 3 4 5

2. Los colores y el diseño del material atraen su atención.

1 2 3 4 5

3. Las actividades tienen un orden específico de desarrollo.

1 2 3 4 5

4. Los recursos auditivos son atractivos.

1 2 3 4 5

5. Los recursos auditivos son adecuados.

1 2 3 4 5

Aspectos lingüístico- comunicativos:

6. La plataforma favorece al desarrollo de su habilidad lingüística de producción escrita en inglés.

1 2 3 4 5

7. La plataforma contribuye al desarrollo de su habilidad lingüística de comprensión oral en inglés.

1 2 3 4 5

8. La plataforma contribuye en la preparación de competencias comunicativas necesarias en un examen internacional para la certificación del inglés como segunda lengua.

1 2 3 4 5

9. La plataforma favorece los procesos de ensayo-error.

1 2 3 4 5

Aspectos pedagógicos

Utilizando la siguiente escala, señale con qué frecuencia se hace uso de los siguientes conceptos descritos en el material trabajado.

1. (Nunca) 2. (Raramente) 3. (Ocasionalmente) 4. (Frecuentemente) 5. (Muy frecuentemente)

10. La plataforma emplea herramientas de gamificación

*Gamificación: Es definido como la utilización de recursos provenientes de los juegos en contextos académicos, dando paso al conocimiento por medio de la motivación y resolución de problemas.

1 2 3 4 5

11. La plataforma usa estrategias TIC

*TIC: (tecnologías de la información y la comunicación). Son definidas como el conjunto de herramientas y principios científicos que permiten desarrollar, potenciar y mejorar el uso y manejo de la información.

1 2 3 4 5

12. La plataforma emplea estrategias TAC

*TAC (tecnologías para la apropiación del conocimiento). Es un concepto utilizado para identificar el proceso de apropiación de las tecnologías de la información (TIC) en un ámbito formativo para optimizar el proceso de aprendizaje.

1 2 3 4 5

13. La plataforma emplea estrategias TEP

*TEP (tecnologías para empoderamiento y participación). Concepto utilizado para identificar el proceso de apropiación de la información por medio de la participación generando transformaciones de entornos sociales que vayan hacia el bienestar colectivo.

1 2 3 4 5

14. La plataforma usa herramientas de multimodalidad.

*Multimodalidad: Se puede definir como el uso de recursos multimedia o plataformas tecnológicas que permiten que el estudiante pueda acceder a diferentes canales (imágenes, audios, y videos) que faciliten el proceso de construcción de significados.

1 2 3 4 5

Aspecto Reflexivos:

Utilizando la siguiente escala, señale que tan malos o excelentes considera usted que se desarrollan los siguientes ítems empleados en la plataforma virtual “Light up”

1. (Mala) 2. (Por debajo del promedio) 3. (Promedio) 4. (Por encima del promedio) 5. (Excelente)

15. Con qué frecuencia usaría la plataforma “Light up” para la preparación de exámenes internacionales de inglés.

1 2 3 4 5

16. Organización

*Tener claro el tema o asunto a tratar y a partir de este conocimiento disciplinar establecer la organización más adecuada para la presentación de los temas.

1 2 3 4 5

17. Aspectos motivacionales

*Despertar el interés, la curiosidad, el desafío, la acción, no necesariamente en términos cinéticos (movimientos corporales) sino intelectuales y emotivos.

1 2 3 4 5

18. Interactividad

*Poder actuar con otros (interactividad cognitiva).

Poder actuar sobre el contenido (interactividad instrumental).

1 2 3 4 5

19. Multimedia

*Aprovechar la convergencia de medios o los diferentes medios de presentación del contenido.

1 2 3 4 5

20. Hipertexto

*La posibilidad de recorrer libremente diversos textos y de buscar rápidamente información en los mismos. También de conectar el contenido interno de un documento con contenidos externos.

1 2 3 4 5

21. Navegabilidad

*La posibilidad de pasar, subir, bajar, avanzar o retroceder como si se tratara de las páginas de un documento con presencia material.

1 2 3 4 5

22. Interfaz

*Tomar en cuenta las recomendaciones de diseño (colores, tipografía, uso de dibujos, imágenes, fotografías, animaciones, simulaciones, etc.) según el público objetivo, el tema tratado y el entorno de uso del objeto.

1 2 3 4 5

23. Usabilidad

*Que se puedan usar fácilmente las herramientas o ayudas para operar sobre el contenido. Que se disponga de las herramientas que se necesitan para trabajar con el objeto.

1 2 3 4 5

24. Accesibilidad

*Que sea fácil ingresar, salir y reingresar al contenido.

1 2 3 4 5

25. Flexibilidad

*Que el material se pueda modificar y actualizar fácilmente. Que el usuario pueda establecer la configuración adecuada a sus requerimientos y preferencias.

1 2 3 4 5

26. ¿Qué dificultades presentó el usuario con la plataforma “Light up”?

27. ¿Es pertinente hacer uso de recursos virtuales, similares a este, para la preparación y aprendizaje del inglés desarrollados por estudiantes de la LLMD de la PUJ?

Justifique su respuesta

28. Observaciones y sugerencias para el mejoramiento de la plataforma virtual.