

PLATAFORMA WEB COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LAS PRÁCTICAS
DE ENSEÑANZA DEL NIVEL DE INGLÉS A1 EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DEL DEPARTAMENTO DE SUCRE

ESTEBAN BETIN ALVAREZ

ELIECER GARAY MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA

PROGRAMA DE INGENIERÍA

X SEM.

ENERO 2021, SINCELEJO

PLATAFORMA WEB COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LAS PRÁCTICAS
DE ENSEÑANZA DEL NIVEL DE INGLÉS A1 EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DEL DEPARTAMENTO DE SUCRE

PROPUESTA DE GRADO
PARA OPTAR EL TÍTULO DE: INGENIERO DE SISTEMAS
ESTEBAN BETIN ALVAREZ
ELIECER GARAY MADRID

TUTOR:
ALEX DAVID MORALES ACOSTA
OSCAR WILLIAM BOLAÑO ACOSTA
WALTER RIVERA BANQUET

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
PROGRAMA DE INGENIERÍA
X SEM.
ENERO 2021, SINCELEJO

Agradecimientos

En primer lugar, agradecemos a Dios por su infinito amor y su constante guía, por darnos la fuerza para perseverar hasta el final y proveer todo lo que hemos necesitado. A Nuestros padres, quienes siempre han estado con nosotros de manera incondicional apoyándonos en todo momento, siendo ejemplo de diligencia, disciplina y perseverancia.

A nuestro director de proyecto de grado el ingeniero Alex David Morales Acosta, A quién agradecemos su conocimiento, motivación, paciencia y por todo el apoyo brindado a lo largo del desarrollo del proyecto.

Dedicatoria

El presente trabajo es dedicado primeramente a Dios que nos ha dado la sabiduría y paciencia para enfrentar los retos que trajo con si la investigación.

A nuestros padres que estuvieron en un apoyo constante, por su gran esfuerzo y confianza en n, lo cual nos permitió alcanzar todos nuestros objetivos y así finalizar el proyecto exitosamente, así como la confianza en nuestro compañero asignado del cual se obtuvo una motivación constante y aprendizaje continuo.

Tabla de contenido

Agradecimientos	2
Dedicatoria	4
Resumen Del Proyecto	7
Descripción del proyecto	8
Planteamiento Del Problema, Pregunta Problema Y Justificación	8
Formulación del problema	11
Justificación	12
Objetivos	14
General	14
Específicos	14
Estado del Arte	15
Referentes Teóricos (principales teóricos e investigaciones relacionadas con las variables de estudio).	18
Metodología (diseño de investigación, población, variables de estudio, instrumentos y procedimiento).	21
Métodos de investigación	21
Programación Extrema O Xp	22
Herramientas De La Metodología XP	23
Roles De La Metodología XP	24

	6
Fases De La Programación Extrema	25
Procedimiento de la investigación	28
Resultados	30
Diagrama de bloques:	34
Mapeo de la plataforma de ingles	35
Principales interfaces de la plataforma web	36
Interfaces de la página web inglés para todos	43
Métrica para evaluar la plataforma web	45
Métrica para evaluar la el sitio web de inglés para todos	49
Conclusiones	53
Recomendaciones	54
Bibliografía	55
Anexos	1
Anexo A	1
Anexo B	5
Anexo C	9

Resumen Del Proyecto

A nivel internacional el idioma inglés ha tomado gran importancia en las últimas décadas, convirtiéndose en la gran mayoría de las empresas internacionales como la lengua franca, sin embargo, en muchos países sobre todo en países latinoamericano existen dificultades en la enseñanza de esta lengua. Por esta razón se desarrolló una plataforma web como herramienta de apoyo en las prácticas de enseñanza de los profesores del nivel de inglés A1 para las instituciones educativas de nivel básica y media secundaria del departamento de Sucre. La investigación se llevó a cabo en tres etapas, inicialmente se realizó un estudio descriptivo documental de las prácticas de enseñanza del inglés según diferentes autores, seguidamente se llevó a cabo el desarrollo tecnológico de la herramienta de enseñanza de inglés y finalmente se implementará la plataforma en algunas instituciones del departamento de Sucre para conocer su aceptación, operatividad y funcionalidad, en esta etapa se llevará a cabo en una segunda versión del proyecto. Entre los resultados obtenidos se identificaron las competencias, metodologías que se utilizaron como la gamificación, las estrategias, y las formas de evaluar el inglés, donde se dan a conocer los temas implementados en el curso, además se obtuvo el desarrollo de la plataforma web apoyada con la tecnología Moodle en la que se integraron diversos contenidos digitales, en la cual debido al instrumento basado en la ISO/IEC 25010, aplicado por Universidad Internacional de la Roja (UNIR), lo que nos da un buen resultado: una interfaz bien diseñada, intuitiva, operativa y funcional cumpliendo así con los objetivos establecidos.

Descripción del proyecto

Planteamiento Del Problema, Pregunta Problema Y Justificación

La comunidad de negocios internacional reconoce la importancia creciente del dominio del inglés para la colaboración internacional y el éxito en la economía global. Muchas compañías multinacionales exigen que el inglés sea el idioma corporativo común, lo que demuestra que el inglés se ha establecido como la lengua franca en el mundo de los negocios (Neeley, 2012). Un estudio realizado en 2014 reveló que el 87% de los gerentes de recursos humanos de compañías multinacionales en trece países (incluyendo tres naciones latinoamericanas: Brasil, Chile y México) afirmaron que el dominio del inglés es importante para sus empleados, también indicó que la necesidad de aprender inglés ha aumentado en los últimos años y que continuará incrementándose en el futuro próximo (Educational Testing Service e Ipsos Public Affairs, 2015).

Teniendo en cuenta lo anterior se denota la necesidad de los diferentes países en lograr un alto nivel de inglés para sus ciudadanos, sin embargo, solo algunos países en el mundo se ubicaron con puntajes suficientes para clasificarse como naciones con dominio “alto” o “moderado” del inglés. De hecho, américa latina fue la región del mundo que tuvo el promedio más bajo en el año 2017. Sobresaliendo entre sus países, Argentina, el cual se posicionó en el lugar 27 de los 88 estudiados y cabe resaltar que es el único en el nivel “alto” de la región latinoamericana, en cuanto a Costa Rica obtuvo la posición 36, República Dominicana la posición 37 y Uruguay la posición 40 (Ltd, 2019)

En lo que respecta a Colombia la competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera se lleva a cabo con el objetivo de poder comunicarse académica y profesionalmente. Esta sigue siendo necesaria en la formación de grado en las universidades colombianas, dada la

elevada visibilidad y presencia de este idioma en la actividad científico-técnica y en el desarrollo cultural integral. Sin embargo, cuando se revisa el estado actual de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en muchas universidades de Colombia se pueden observar deficiencias entre los estudiantes (Reyes, 2017).

La labor didáctica de una gran cantidad de docentes del idioma de inglés en los colegios y universidades del país transcurren hoy en día de manera aislada, sin interacción profesional, sistemática y grupal, con falta de organización en la acción pedagógica o basada en la aplicación de métodos de enseñanzas tradiciones y obsoletas, que a la larga no han dado resultados sobresalientes. Diferencia que resulta de una errónea interpretación de libertad de cátedra o el desconocimiento de otros estilos de enseñanza más eficientes y didácticos (Benavidez, 2016).

Aunque en el mercado se encuentran múltiples aplicaciones para el enseñanza y el aprendizaje de inglés, los docentes siguen optando por utilizar tecnologías de transmisión de información unilateral como grabadoras y videobeams, además estas la mayoría de estas aplicaciones regularmente se centran en el aprendizaje autónomo del usuario, ejemplo de estas Duolingo, una de las aplicaciones que ha tenido mayor acogida por su interfaz intuitiva y por la incorporación de gamificación lo cual la hace atractiva para los usuarios, incluso es una de las herramientas que muchos de los docentes de inglés utilizan para el trabajo independiente del estudiante, sin embargo este tipo de aplicaciones suelen estar enfocadas más al autoaprendizaje y no como una herramienta de apoyo al docente dentro del aula de clase. Estas aplicaciones son más utilizadas como complemento para potenciar algunas áreas del idioma como vocabulario, verbos, incluso la comprensión auditiva fuera de las aulas de clases (Tom Jackson, 2016)

Según Steve Evans argumenta que el desconocimiento del uso de la herramienta y la presión social ante la necesidad de “implementar” las TIC en clase, los docentes han cambiado de artefacto, pero no de práctica: el resultado sigue siendo el mismo. Pedir que los estudiantes transcriban al cuaderno la información proyectada en un televisor o videobeam no es innovación por más tecnología que tenga el salón. Así mismo las plataformas y aplicaciones para aprender pueden resultar útil para complementar el aprendizaje tradicional pero no debe sustituirlo. Estas plataformas permiten adelantar materiales, introducir debates entre los estudiantes y ampliar los contenidos que se ven en clase pero, como experiencia dice que la interacción presencial es un valor fundamental y es, precisamente, una de las claves de método de enseñanza (Evans, 2016).

Por otra parte, el Ministerio de Educación de Colombia lanzó en 2004 el Programa Nacional de Bilingüismo; diez años después lo complementó con “Colombia bilingüe 2014-2018” y el más reciente “Colombia Very Well 2014-2025”, no obstante, a pesar de haber lanzado estos tres proyectos se han cumplido muy pocos de sus objetivos. En este último se establece la necesidad que en el año 2018 los estudiantes de educación media deben subir al nivel pre Intermedio B1 del 2% al 8% y el nivel Básico A2 del 7% al 35%; los universitarios deben alcanzar nivel B2 y los docentes de esta área deben pasar de B2 a C1, aunque Colombia venía mejorando y subió del lugar 46 al 42, de acuerdo con la prueba realizada en el 2013 por la compañía internacional Education First (EF) en el 2014 volvió a descender de lugar; en el 2015 bajo aún más llegando al puesto 57 y en el 2016 se recuperó alcanzando el puesto 49, con un puntaje de 48,41 sobre 100, por lo que se mantiene en el grupo de Estados con desempeño y manejo insuficiente de este idioma. de acuerdo a estos resultados, se puede decir que a pesar de los esfuerzos por parte del gobierno, los avances en bilingüismo son mínimos y el nivel continúa siendo bajo (Sánchez, 2016).

Incluso en las pruebas de estado llevadas a cabo por ICFES, la prueba del idioma inglés está en coherencia con los niveles del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para las lenguas (A1, A2, B1, B2). Sin embargo, por los bajos resultados que se obtiene en esta competencia por los estudiantes de secundaria el ICFES optó por evaluarlo en cinco niveles de desempeño: A-, A1, A2, B1 y B+, anexando el nivel -A para aquellos colombianos que ni siquiera tienen competencia del inglés en A1 (icfes, icfes, 2019).

Por su parte en el contexto del departamento de Sucre los resultados no son los mejores, según los resultados en inglés publicados por el ICFES en el departamento se encontró que el desempeño de muchos estudiantes en las pruebas TyT del nivel A1 en el año 2014 era de un 29% algo por debajo del promedio, solo en el 2018 se logró conseguir un aumento del 1%, algo que parece ser insignificante y que requiere mayor atención (icfes, Encuentros-regionales-saber-2019, 2019)

Formulación del problema

¿Cómo desarrollar una plataforma web que permita apoyar las prácticas de enseñanza del nivel de inglés A1 del marco común europeo para los docentes de las instituciones educativas de básica y media secundaria del departamento de Sucre?

Justificación

Las políticas de educación Nacional en Colombia, Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014, en las cuales se establece que una de las prioridades para el mejoramiento de la educación es reforzar la enseñanza del inglés, se han trazado con el objetivo de ofrecer una educación de calidad que permita formar personas integrales, capaces de digerir los cambios educativos a los que se enfrenta diariamente y en los que tienen que estar inmersos frente a los nuevos retos de la sociedad del conocimiento y la tecnología, generando una sociedad digital que demanda el uso y la implementación de las TIC en la vida diaria (DNP, 2010).

En Colombia, el gobierno ha replanteado la meta de alcanzar el bilingüismo al año 2025, es decir, que los niños y jóvenes que tienen acceso a la educación escolar formal básica y universitaria comprendan y se comuniquen en un nivel mínimo de B1 al terminar bachillerato y B2 al terminar la carrera universitaria haciendo uso del inglés como lengua extranjera y que los graduados de licenciatura en inglés logren el nivel C1 de manera que estén capacitados para enseñar el nivel B2 (Educación, 2019).

Por otra parte, la inmersión de las nuevas tecnologías en la educación ha traído consigo cambios significativos en gran parte en los procesos de aprendizaje en los educandos y se han constituido en un reto para el docente en los procesos de enseñanza, en el sentido que inciden en la manera como debe desarrollar su praxis, las estrategias y métodos que utiliza para el trabajo en el aula (Sánchez, 2016). La incorporación de las TIC en el aula ha supuesto un cambio en la enseñanza tradicional a nivel metodológico y actitudinal tanto para los profesionales de la enseñanza, como para los propios alumnos (Romero, 2006). Cuando la instrucción tradicional en el aula es combinada con tecnología Web, se le conoce como “inserción de tecnología” o Mejoramiento en Web. Actualmente, es uno de los segmentos más populares y de más extenso

crecimiento en la educación superior (Belanger y Jordan, 2000). Los mejoramientos que la Web provee pueden ser utilizados para preparar estudiantes antes de la clase, para retención en el aprendizaje y para proveer un útil depósito de los materiales del curso. Recientemente esta innovación ha dado lugar a un nuevo modelo denominado B-Learning (Blended Learning), donde no se trata solo de agregar tecnología a la clase, sino de reemplazar algunas actividades de aprendizaje con otras apoyadas con tecnología (Rosas, 2005).

Los docentes deben aprender a lo largo de su formación, a utilizar una amplia gama de tecnologías educativas, que abarca desde cursos introductorios hasta experiencias de práctica y desarrollo profesional, porque ellos son los principales autores que propician el aprendizaje, el cual es compartido y fortalecido en las aulas de clase con ayuda de los estudiantes que constantemente intervienen en el proceso a través de los aportes que hacen constantemente. Para que estos conocimientos sean interesantes, los docentes necesitan comprender y saber cómo promover el aprendizaje haciendo uso de técnicas y herramientas que permitan verificar su comprensión puesto que los jóvenes constantemente están recibiendo información por diferentes medios como la televisión, la radio, y la internet (Benavidez, 2016).

En base a lo expuesto anteriormente, se observa la necesidad de desarrollar una herramienta que permita a los docentes de las instituciones educativas de nivel básica y media secundaria del departamento de Sucre, desarrollar los momentos de una clase mediante la integración de contenidos digitales (textos, juegos, formularios, videos, audios), formas de evaluar y hacer seguimiento a los estudiantes en el aula en la asignatura de inglés del nivel A1 según el marco común europeo.

Objetivos

General

Desarrollar una plataforma web como herramienta de apoyo en las prácticas de enseñanza de los profesores de inglés A1 en las instituciones educativas de nivel básica y media secundaria del departamento de Sucre.

Específicos

- ✓ Analizar los requerimientos funcionales y no funcionales para el diseño de la plataforma web como herramienta de enseñanza del inglés A1.
- ✓ Diseñar la arquitectura de la plataforma web para definir el modelado, la navegabilidad y las interfaces gráficas de usuario.
- ✓ Validar la calidad de la plataforma web según los establecidos por la ISO/IEC 25010.

Estado del Arte

En el presente trabajo confluyen tanto enfoques teóricos asociados al aprendizaje de una lengua extranjera en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para abordar el desarrollo tomamos como referente el Marco Común Europeo (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística. Se utiliza en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés desde un A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional respecto a la formación por competencias en TIC.

La educación de calidad es un derecho fundamental y social que debe ser garantizado para todos. Presupone el desarrollo de conocimientos, habilidades y valores que forman a la persona de manera integral. Este derecho deber ser extensivo a todos los ciudadanos en tanto es condición esencial para la democracia y la igualdad de oportunidades.

En esta ocasión, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) presenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), un conjunto de aprendizajes estructurantes que han de aprender los estudiantes en cada uno de los grados de educación escolar, desde transición hasta once.

Los DBA, en su conjunto, explicitan los aprendizajes estructurantes para un grado y un área particular. Se entienden los aprendizajes como la conjunción de unos conocimientos, habilidades y actitudes que otorgan un contexto cultural e histórico a quien aprende. Son estructurantes en tanto expresan las unidades básicas y fundamentales sobre las cuales se puede edificar el desarrollo futuro del individuo.

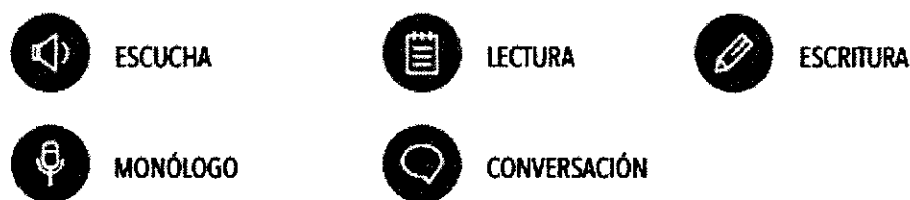
Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en el área de inglés son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y

desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano, y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia (EBC). (aprende, 2016)

¿A qué habilidad apunta cada DBA de inglés?

En cada uno de los DBA se indicará, con los íconos abajo propuestos, la habilidad o habilidades que se pretenden desarrollar.

Figura 1 Habilidades DBA



Fuente: Colombia aprende

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

hoy en día marcan la tendencia metodologías que atraen el compromiso del estudiante frente a las tareas y retos que se presentan. Los desafíos que se proponen ayudan a comprometer al estudiante con su entorno, no solo a nivel social sino también globalmente, haciéndolo más competitivo en múltiples áreas, una de estas metodologías es la de la Gamificación como estrategia educativa. El concepto de gamificación tiene algo de similitud según los diferentes autores encontrados ya que se tiene una idea específica o concreta y concordancia en algunos aspectos... por ejemplo Contreras, Werbach, Hunter, Dixon, Khaled y Nacke. Se refiere al uso de elementos de diseño de juego en contextos no lúdicos A partir de este concepto simplificado

se concibe como el proceso de utilizar elementos del diseño de juegos en áreas no convencionales, con la finalidad de optimizar la experiencia del usuario.

De forma mayoritaria, los autores coinciden en señalar el concepto de gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación y el aprendizaje de los usuarios. M. Kapp, Marczewski, Deterding, Gamificación se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas.

Otros autores como Gallego, Sebastián, Perrotta Tienen un concepto muy general en el cual la Gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, y que puede ser aplicada en diferentes contextos (educativo, empresarial, salud, medio ambiente entre otros), en un entorno de NO-juego.

La aplicación de la gamificación en la actualidad ha sido un excelente objeto de estudio ya que se ha demostrado que esta técnica puede influir en la forma en la que transmitimos o captamos las cosas, la gamificación puede convertirse en una estrategia metodológica significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, ya que brinda la oportunidad de explorar aspectos asociados a la motivación, la creatividad, el aprendizaje significativo, factores determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. Además, la gamificación también es una herramienta que permite promover la inclusión y el rol activo del estudiante en las actividades propuestas.

Referentes Teóricos (principales teóricos e investigaciones relacionadas con las variables de estudio).

En el presente apartado se relacionan los antecedentes investigativos en lo referente a la enseñanza de inglés utilizando herramientas tecnológicas:

En el año 2016 en la Universidad Iberoamericana Puebla, se trabajó un proyecto de maestría titulado uso del podcast en entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés, desarrollado por la estudiante de maestría Olga Cryztal Peralta Castillo, el objetivo del proyecto consistió en Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar las habilidades lingüísticas oral-auditiva del idioma inglés, en los estudiantes del segundo semestre del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79, considerando los niveles de aprendizaje del Marco Común de Referencia para las lenguas. Entre los resultados hallados, se encontró que el desempeño de los estudiantes aumento de forma positiva, además de que se logró el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje de confianza y de motivación, donde se integraron actividades, materiales, evaluaciones cualitativas y cuantitativas, todas basadas en el desarrollo de las habilidades lingüísticas para lograr mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo se concluye que para lograr el 100 % de dominio del idioma ingles a nivel básico se requiere de mayor tiempo de aprendizaje y contacto con el mismo (Peralta, Castillo Olga, 2016).

Para el año 2017 se publicó un artículo titulado Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés, escrito por los autores Lorena Isabel Rodríguez Núñez, Geovanny Estuardo Vallejo Vallejo, Fernando Proaño Brito, Hugo Hernán Romero Rojas, Lorena del Pilar Solís Viteri y José Luis Erazo Parra investigadores de dos universidades de Ecuador, el objeto de la investigación fue proponer el diseño de una metodología M-learning

para el aprendizaje del idioma inglés a través de dispositivos móviles, la muestra de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes de 16 a 17 años de edad que cursaban en el último año en la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Riobamba, como resultado se obtuvo una metodología que integra diferentes herramientas tecnológicas que los estudiantes están familiarizados por el uso masivo de los dispositivos móviles celulares, en la investigación se concluyó que el proceso de aprendizaje del idioma inglés desarrollado en el aula se ve fortalecido con el aprendizaje M-Learning. En cuanto a los alumnos, a partir de los resultados de los cuestionarios se observa que presentan interés y motivación por realizar las actividades haciendo uso del teléfono celular, y que declaran mejores niveles de desarrollo de destrezas en el aprendizaje del idioma inglés, mostrando mayor sentido de solidaridad y colaboración con sus compañeros para realizar las actividades propuestas. Finalmente se concluye que las tecnologías móviles constituyen un instrumento atractivo y sencillo que facilitan el aprendizaje del idioma inglés desarrollando las destrezas para escuchar, hablar, leer, escribir (Rodríguez Nuñez, 2017).

En este mismo año se desarrolló un proyecto titulado E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje, dirigido por Yohana María Amante Negrete, Marcela Georgina Gómez Zermeño, en la investigación se desarrollaron e implementaron e-estrategias lecto-escritoras en ambientes virtuales para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el nivel universitario. Para ello se apoyaron en cuestionarios online de preguntas abiertas, como resultado del análisis se visualizan las carencias de los estudiantes en las habilidades de lectura y escritura no sólo en el inglés, sino en la comprensión de los recursos de apoyo en su idioma nativo. Se concluye que para mitigar la problemática del uso de herramientas TIC por los estudiantes, se debe trabajar en diseñar e-estrategias lecto-escritoras con interfaces

intuitivas y didácticas para apoyar en la comprensión y motivación de la participación y la entrega de productos más creativos (Zemeño, 2017).

Para el año 2018 se publicó una investigación titulada idioma inglés, enseñanza tradicional comparada con el aprendizaje utilizando las APPs dirigida por los investigadores José Luis Vera Solórzano, Victor Emilio Costa Cordero y Mirian Paulina Molina Molina del Instituto Superior Tecnológico Atlantic, el objetivo de la investigación era implementar APPs para la enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en el Centro de Idiomas de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, (ULEAM). La muestra de estudio estuvo conformada por cincuenta y cinco estudiantes de diferentes carreras elegidos al azar, divididos en dos grupos uno control y otro experimental. Como resultado se pudo confirmar que el grupo entrenado en el aprendizaje utilizando las Apps, mejoró su rendimiento y dominio de este idioma, mientras el grupo control no mostro grandes cambios. Se concluye que la aplicación de las APPs en la práctica didáctica es importantes, pertinentes y efectivas, si se realiza un seguimiento por parte del docente, demostrando así que con la integración de TIC se facilita la enseñanza y se potencia el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes del Centro de Idiomas (Costa Cordero, 2018).

Finalmente para el año 2019 en la revista Ciencia de la Educación fue publicado un artículo titulado Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo, escrito por los investigadores Miguel Andrés Franco-Bayas y Erika Paola García-León, cuyo objetivo era evaluar la plataforma educativa entorno virtual de aprendizaje Liveworksheets, para ello aplicaron la Metodología descriptiva realizando una encuesta, tomando una muestra de 100 usuarios entre profesores y estudiantes del CENID. Los resultados obtenidos fueron un 80% de los están de acuerdo que la plataforma es intuitiva y amigable, mientras solamente al 20% estaban en desacuerdo; por otra parte, en relación a los materiales de

estudios y actividades complementarias que se encuentran en esta plataforma el 85 % la categoriza como excelente, un 5 % como buena, y un 10% como mala. Los investigadores concluyen que la plataforma Liveworksheets es un entorno virtual de aprendizaje interactivo realizando feedback correspondiente a cada una de las actividades, además utiliza tecnología web 2.0 permitiendo la interacción entre docentes y estudiantes generando así una influencia positiva significativa en la enseñanza del inglés (Franco, 2019).

Metodología (diseño de investigación, población, variables de estudio, instrumentos y procedimiento).

Métodos de investigación

La presente investigación es de enfoque cuantitativo y se enmarca en tres grandes etapas, la primera etapa es un estudio descriptivo sobre las competencias de inglés A1 según el marco Europeo, metodologías, estrategias y actividades de enseñanza y formas de evaluar del inglés, estudio que se realizara revisando la literatura de distintos autores; en la segunda etapa se realizara el desarrollo tecnológico; el objeto de este tipo de proyectos es la creación, diseño o mejora significativa desde el punto de vista tecnológico de servicios, procesos productivos y/o productos, mediante la materialización de resultados concretos. Estos procesos incluyen en su alcance la puesta a punto de procesos productivos y la estandarización de lotes de prueba para el caso de nuevos productos. Desarrollo de nuevas funcionalidades o características para un producto, proceso o servicio que impliquen mejoras técnicas demostrables. Adición de nuevas funciones o características a servicios ya existentes (Colciencias, 2016)

En esta etapa se determinará el proceso de diseño y desarrollo de la plataforma web, según los requerimientos determinados.

La tercera fase, se realizará la implementación de la herramienta para evaluar el impacto en las prácticas de enseñanza de la asignatura de inglés en las instituciones educativas de básica y media secundaria del departamento de Sucre. Cabe resaltar que la tercera etapa será realizada en una versión dos del presente proyecto.

Es importante aclarar que la plataforma se llevará a cabo hasta el nivel de inglés A1, debido al corto tiempo del desarrollo de la misma, porque los contenidos temáticos de los diferentes niveles de inglés son abundantes y la intención es que este proyecto sea escalable y pueda poco a poco ir cubriendo las diferentes necesidades de la enseñanza del idioma inglés.

Programación Extrema O Xp

¿Qué es Programación Extrema O Xp?

Es una Metodología ligera de desarrollo de aplicaciones que se basa en la simplicidad, la comunicación y la realimentación del código desarrollado.

Objetivos de Xp

- ✓ La Satisfacción del cliente.
- ✓ Potenciar el trabajo en grupo.
- ✓ Minimizar el riesgo actuando sobre las variables del proyecto: costo, tiempo, calidad, alcance.

Características

- ✓ Metodología basada en prueba y error para obtener un software que funcione realmente.
- ✓ Fundamentada en principios.
- ✓ Está orientada hacia quien produce y usa software (el cliente participa muy activamente)
- ✓ Reduce el coste del cambio en todas las etapas del ciclo de vida del sistema.

- ✓ Combina las que han demostrado ser las mejores prácticas para desarrollar software, y las lleva al extremo.
- ✓ Cliente bien definido.
- ✓ Los requisitos pueden cambiar.
- ✓ Grupo pequeño y muy integrado (2-12 personas).
- ✓ Equipo con formación elevada y capacidad de aprender

Herramientas De La Metodología XP

- ✓ **Historias de Usuario**

Las Historias de Usuario representan una breve descripción del comportamiento del sistema, se realizan por cada característica principal del sistema y son utilizadas para cumplir estimaciones de tiempo y el plan de lanzamientos, así mismo reemplazan un gran documento de requisitos y presiden la creación de las pruebas de aceptación.

- ✓ **Tareas de Ingenierías (Task Card)**

Una Historias de Usuario se descompone en varias tareas de ingeniería, las cuales describen las actividades que se realizarán en cada historia de usuario, así mismo las tareas de ingeniería se vinculan más al desarrollador, ya que permite tener un acercamiento con el código. (Ferreira Escutia, 2013)

- ✓ **Pruebas de Aceptación**

Según (Chiluisa Pallo & Loarte Cajamarca, 2014) Las Pruebas de aceptación son de vital importancia para el éxito de una iteración y el comienzo de la siguiente, con lo cual el cliente puede conocer el avance en el desarrollo del sistema y a los programadores lo que les resta por hacer. Además permite una retroalimentación para el desarrollo de las próximas historias de

usuarios a ser entregadas. Estas son comúnmente llamadas pruebas del cliente, por lo que son realizadas por el encargado de verificar si las historias de usuarios de cada iteración cumplen con la funcionalidad esperada.

✓ **Tarjetas CRC (Clase – Responsabilidades – Colaboradores) Las Tarjetas CRC (Clase-Responsabilidades-Colaboradores).**

permiten conocer que clases componen el sistema y cuales interactúan entre sí. Se dividen en tres secciones: Nombre de la Clase, Responsabilidades y Colaboradores. (Chiluisa Pallo & Loarte Cajamarca, 2014)

Roles De La Metodología XP

- ✓ **PROGRAMADOR:** Es el responsable de implementar las historias de usuario por el cliente. Además, estima el tiempo de desarrollo de cada historia de usuario para que el cliente pueda asignarle prioridad dentro de la iteración.
- ✓ **Cliente:** Determina la funcionalidad que se pretende en cada iteración y define las prioridades de implementación según el valor de negocio que aporta cada historia. El Cliente también es responsable de diseñar y ejecutar los test de aceptación.
- ✓ **Encargado de pruebas (TESTER):** Es el Encargado de ejecutar las pruebas regularmente, difunde los resultados dentro del equipo y es también el responsable de las herramientas de soporte para pruebas.
- ✓ **Encargado de seguimiento (TRACKER):** Una de las tareas más importante del tracker, consiste en seguir la evolución de las estimaciones realizadas por los programadores y compararlas con el tiempo real de desarrollo.
- ✓ **Entrenador (COACH):** Es Responsable del proceso en general. Se encarga de iniciar y de guiar a las personas del equipo en poner en marcha cada una de las prácticas de la metodología XP.

- ✓ **Consultor:** Es un Miembro externo del equipo con un conocimiento específico en algún tema necesario para el proyecto. Guía al equipo para resolver un problema específico.
- ✓ **Gestor (Big Boss):** Es el vínculo entre el cliente y programadores. Experto en tecnología y labores de gestión. Construye el plantel del equipo, obtiene los recursos necesarios y maneja los problemas que se generan.

Fases De La Programación Extrema

✓ **Planeación:**

La Metodología XP plantea la planificación como un diálogo continuo entre las partes involucradas en el proyecto, incluyendo al cliente, a los programadores y a los coordinadores. El proyecto comienza recopilando las historias de usuarios, las que constituyen a los tradicionales casos de uso. Una vez obtenidas estas historias de usuarios, los programadores evalúan rápidamente el tiempo de desarrollo de cada una.

- Las Historias de Usuarios, las cuales son descritas por el cliente, en su propio lenguaje, como descripciones cortas de lo que el sistema debe realizar.
- El Plan de Entregas (Release Plan) establece que las historias de usuarios serán agrupadas para conformar una entrega y el orden de las mismas.
- Plan de Iteraciones (Iteration Plan) las historias de usuarios seleccionadas para cada entrega son desarrolladas y probadas en un ciclo de iteración, de acuerdo al orden preestablecido.
- Reuniones Diarias de Seguimiento (Stand – Up Meeting) el objetivo es mantener la comunicación entre el equipo y compartir problemas y soluciones.

✓ **Diseño:**

La Metodología XP hace especial énfasis en los diseños simples y claros. Los conceptos más importantes de diseño en esta metodología son los siguientes:

- **Simplicidad**, Un diseño simple se implementa más rápidamente que uno complejo. Por ello XP propone implementar el diseño más simple posible que funcione.
- **Soluciones “Spike”**, Cuando aparecen problemas técnicos, o cuando es difícil de estimar el tiempo para implementar una historia de usuario, pueden utilizarse pequeños programas de prueba (llamados “Spike”), para explorar diferentes soluciones.
- **Recodificación (“Refactoring”)**, Consiste en escribir nuevamente parte del código de un programa, sin cambiar su funcionalidad, a los efectos de crearlo más simple, conciso y entendible. Las metodologías de XP sugieren re codificar cada vez que sea necesario.
- **Metáforas**, XP sugiere utilizar este concepto como una manera sencilla de explicar el propósito del proyecto, así como guiar la estructura del mismo. Una buena metáfora debe ser fácil de comprender para el cliente y a su vez debe tener suficiente contenido como para que sirva de guía a la arquitectura del proyecto.

✓ **Codificación:**

Disponibilidad del Cliente, Uno de los requerimientos de XP es tener al cliente disponible durante todo el proyecto. No solamente como apoyo a los desarrolladores, sino formando parte del grupo.

Uso de Estándares, XP promueve la programación basada en estándares, de manera que sea fácilmente entendible por todo el equipo, y que facilite la re codificación.

Programación Dirigida por las Pruebas (“Test-Driven Programming”), En las metodologías tradicionales, la fase de pruebas, incluyendo la definición de los test, es usualmente realizada sobre el final del proyecto, o el final del desarrollo de cada módulo.

Programación en Pares, XP propone que se desarrolle en pares de programadores, ambos trabajando juntos en un mismo ordenador.

Integraciones Permanentes, Todos los desarrolladores necesitan trabajar siempre con la “última versión”. Realizar cambios o mejoras sobre versiones antiguas causan graves problemas, y retrasan al proyecto.

Propiedad Colectiva del Código, En un proyecto XP, todo el equipo puede contribuir con nuevas ideas que apliquen a cualquier parte del proyecto. Asimismo, una pareja de programadores puede cambiar el código que sea necesario para corregir problemas, agregar funciones o re codificar.

Ritmo Sostenido, La Metodología XP indica que debe llevarse un ritmo sostenido de trabajo. El concepto que se desea establecer con esta práctica es planificar el trabajo de forma a mantener un ritmo constante y razonable, sin sobrecargar al equipo.

✓ **Pruebas :**

Pruebas Unitarias, Todos los módulos deben de pasar las pruebas unitarias antes de ser liberados o publicados.

Pruebas de Aceptación, Son creadas en base a las historias de usuarios, en cada ciclo de la iteración del desarrollo. El Cliente debe especificar uno o diversos escenarios para comprobar que una historia de usuario ha sido correctamente implementada. (MELÉNDEZ, 2016)

Procedimiento de la investigación

Para realizar el desarrollo del proyecto se realizarán 4 fases, acorde al ciclo de vida de un software:

1. Analizar los requerimientos técnicos y de usuario para el diseño de la plataforma web como herramienta de enseñanza del inglés A1.

Inicialmente se realizará el levantamiento de los requerimientos de usuario mediante formatos de historias de usuario aplicadas al docente del área de inglés que apoya el proceso de la investigación tomando como referencia la metodología XP para el desarrollo de la plataforma, para conocer las necesidades actuales que se tienen en las instituciones de educación superior, conocer las actividades, temas, estrategias para la enseñanza del nivel inglés A1. Además, se revisará el modelo de pedagógico social – cognitivo que adopta Antonio José de Sucre Corporación Universitaria, con el fin de poder integrarlo en las actividades de la plataforma, por otra parte se analizar las competencias según el marco común europeo y se realizará una revisión bibliográfica de las estrategias, actividades de enseñanza y formas de evaluar el idioma inglés que mejor se acomoden a la metodología B-learning.

Seguidamente se analizarán las tecnologías a utilizar en el desarrollo de la plataforma y qué tecnologías se necesitan para agregar gamificación dentro de la misma, con el fin de hacerla intuitiva, competitiva e interactiva para los usuarios.

Este análisis permitirá conocer los riesgos de la construcción de la plataforma y definir el plan de entregables de cada uno de los módulos de la plataforma.

2. Diseñar la arquitectura de la plataforma web para definir el modelado, navegabilidad y las interfaces gráficas de usuario y codificar cada uno de los módulos de la plataforma web para volverla interactiva con el usuario

Para esta etapa se revisará la documentación de la plataforma y definición de la arquitectura de la misma trabajada bajo el patrón de diseño modelo – vista - controlador, inicialmente se procederá a la realización de la normalización y elaboración del diagrama de entidad y relación, con el fin de definir el modelado de la base de datos para el almacenamiento de la información de los usuarios y actividades que se realicen en la plataforma, seguidamente se diseñará el mapeo de la plataforma para conocer la navegabilidad de la misma y las interfaces de usuario o vistas estableciendo los colores, tipo de letras, generación de contenidos digitales, imágenes, entre otros recursos gráficos. Igualmente se establecerán las rúbricas para llevar la puntuación de las actividades con el fin de hacerla competitiva para los usuarios, apoyándonos en unos de los principios de la gamificación. Finalmente se procederá a la codificación de cada una de las interfaces de usuario, aplicando la programación en pareja establecida en XP y realizando pruebas unitarias para la prevención de errores futuros.

3. Validar la calidad de la plataforma web según los establecidos por la ISO/IEC 25010.

Finalmente, después del desarrollo de la plataforma web, se procederá a realizar un testeo teniendo en cuenta las sugerencias que se establecen en la ISO/ICE 25010 para medir la calidad de la plataforma educativa. Revisando: a) Adecuación Funcional, es decir conocer si la operatividad de la plataforma funciona de forma correcta; b) Eficiencia de desempeño, revisando los tiempos de respuestas de la plataforma web; c) Compatibilidad con los diferentes navegadores web más utilizados en el mercado; d) Usabilidad, reconocer si es intuitiva o no para

los usuario para ello se tomara una muestra de estudiantes y/o docente, e) Fiabilidad, conocer la tolerancia a fallos que se puedan presentar en el contexto donde se utilizara; f) Mantenibilidad, revisar que tan modularizada está la plataforma para no alterar su comportamiento al realizar un mantenimiento o actualización en uno de sus apartados; g) Portabilidad, reconocer que tan fácil es de migrar la plataforma a otros contextos.

Resultados

Al analizar los requerimientos técnicos y de usuario para el diseño de la plataforma web para la enseñanza del inglés A1 se empezó a realizar cada uno de los requerimientos encontrados y determinados por el cliente funcionales y no funcionales los cuales se plasman en las tablas 1, 2 y 3 a continuación:

Tabla 1

Requerimientos Funcionales

	Docente
Requerimientos	Descripción
Inicio de Sesión	La plataforma le permite al docente el acceso al sistema por medio de usuario y contraseña.
Gestión de Cursos	La plataforma permite al docente la creación de cursos y asignación de los estudiantes a los cursos
Seguimiento del curso	La plataforma le permite al docente ver el progreso del curso
Juegos	La plataforma le permite al docente integrar juegos de aprendizaje para los estudiantes
Subir material de apoyo	La plataforma le permite al docente subir material de apoyo para lo estudiantes.
Gestión de contenidos	La plataforma le permite al docente eliminar, modificar y agregar nuevos temas al curso.
Exámenes	La plataforma le permite al docente crear exámenes para evaluar a los estudiantes.
Calificaciones	La plataforma determina la calificación de los estudiantes a partir de sus respuestas.
Speking	La plataforma le permite al docente realizar un seguimiento de la pronunciación de los estudiantes.

Se describen cada uno de los requerimientos funcionales de la plataforma web

Tabla 2*Requerimientos Funcionales*

Docente	
Requerimientos:	Descripción
Inicio de Sesión	La plataforma le permite al estudiante el acceso al sistema por medio de usuario y contraseña.
Seguimiento del curso	La plataforma le permite al estudiante ver el progreso del curso
Juegos	La plataforma le permite al estudiante el aprendizaje por medio de los juegos.
Subir archivos	La plataforma le permite al estudiante subir archivos al curso.
Exámenes	La plataforma le permite al estudiante realizar exámenes creados por el docente
Calificaciones	La plataforma le permite mostrar las calificaciones por actividad.
Speaking	La plataforma le permite al docente realizar un seguimiento de la pronunciación de los estudiantes.

La tabla anterior muestra los requerimientos funcionales encontrados de acuerdo a la necesidad del cliente.

Tabla 3*Requerimientos No Funcionales*

Tecnología	Licencia	Descripción	Versión
Moodle	Código Abierto	Es una plataforma de enseñanza diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje online adaptados a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores.	3.9
PHP	Código Abierto	Es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.	7.4
MYSQL	Código Abierto	Es un sistema de gestión de bases de datos relacional desarrollado bajo licencia dual.	8.0
H5P	Gratuita	H5P Esto permite crear diferentes tipos de ejercicios y recursos interactivos en el curso lo que ofrece muchas posibilidades al docente y centros educativos para generar contenido propio más completo e interactivo,	1.12
Genially	Gratuita	Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas para elaborar las diferentes unidades y cada uno de los temas.	
Exelearning	Gratuita	Exelearning es un programa libre y abierto para crear contenidos educativos de una manera sencilla.	2.5

Con la ayuda de las herramientas mencionadas en la tabla anterior nos permite realizar cada uno de los requerimientos de la plataforma web para el nivel A1 de inglés.

En las siguientes tablas 4, 5 y 6 se describen los temas implementados en el curso de ingles A1:

Tabla 4*Temas Ingles A1 Introdutorios*

Temas introductorios
Pronombres personales, objetivos y reflexivos en inglés
Posesivos: Adjetivos, pronombres e indicar propiedad
Los demostrativos en inglés: Pronombres y adjetivos
El alfabeto y los colores en el idioma inglés
Los Números en inglés: Cardinales y Ordinales -
Días de la semana, meses y estaciones del año en inglés

Se describen los temas introductorios del curso de inglés.

Tabla 5*Temas Ingles A1A*

Temas A1A
1) El verbo "to be" y preguntas con "Wh-"
2) Oraciones en presente simple
3) Preguntas usando "do" y "does"
4) Uso de adverbios de frecuencia
5) El presente continuo y reglas del gerundio
6) Pasado simple de "be" (Was / Were)

Se describen los temas a ver durante el curso A1A de inglés.

Tabla 6*Temas Ingles A1B*

Temas A1B
7) Reglas para formar comparativos
8) Preguntas de personalidad / apariencia
9) El verbo defectivo "Can"
10) Uso de "There is" y "There are"
11) Oraciones y preguntas en Pasado simple
12) Futuro simple usando "will" y "Going to"

Se describen los temas a ver durante el curso A1A de inglés.

En la tabla anterior se organizaron las temáticas correspondientes a desarrollar del inglés A1 según el marco común europeo, las cuales están divididas por dos módulos el A1A y el A1B en la cual se llevarán a cabo en la plataforma las actividades y el uso de gamificación en las que ayudaran a obtener las competencias como son la gramática, vocabulario, lectura y pronunciación para el posterior diseño de cada una y que ayuden al aprendizaje de los estudiantes.

Una vez hecho el levantamiento de requerimientos y definidos los funcionales y no funcionales pasamos a la siguiente fase que es el diseño de la plataforma:

Con respecto al Diseño la arquitectura de la plataforma web realizamos la organización de la plataforma, diagrama de bloques, navegabilidad y adaptar las interfaces gráficas de usuario

y adaptar cada uno de los módulos de la plataforma web para volverla interactiva con el usuario mediante actividades.

Diagrama de bloques plataforma de ingles

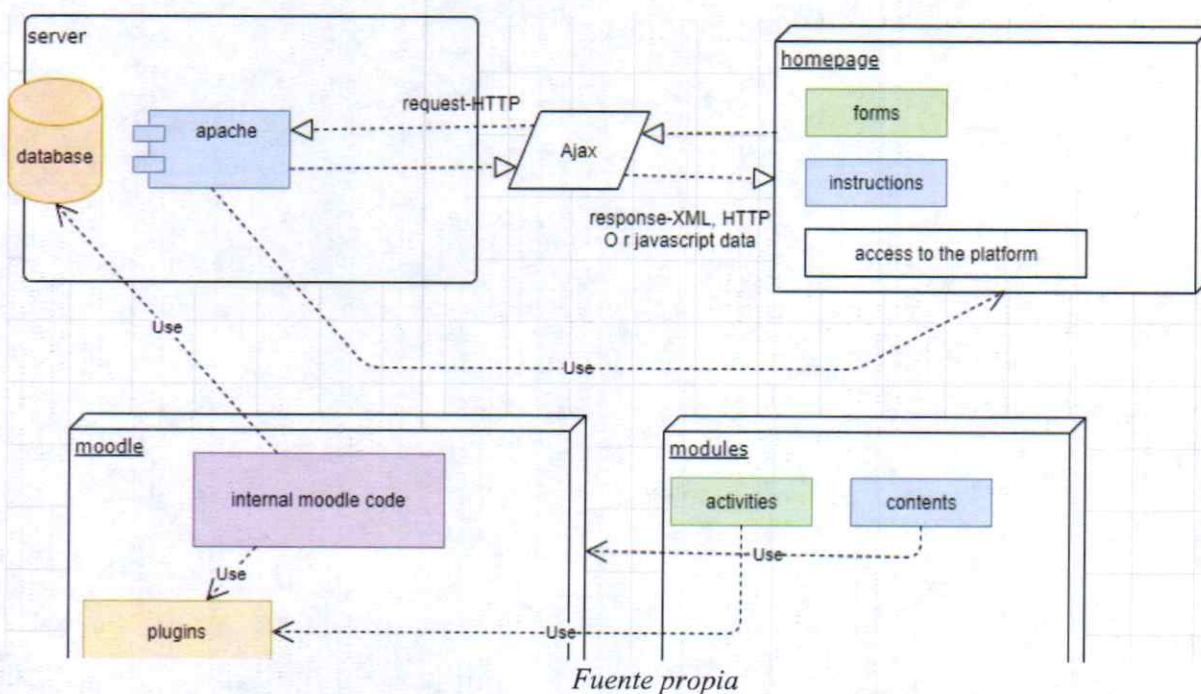
Diagrama de bloques:

es la representación del funcionamiento interno de un sistema, que se hace mediante bloques y sus relaciones, y que, además, definen la organización de todo el proceso interno, sus entradas y sus salidas.

En la siguiente imagen mostramos el diagrama de bloques de la plataforma en la cual se muestra el funcionamiento interno de la misma:

Figura 1

Mapa de bloques plataforma de Ingles

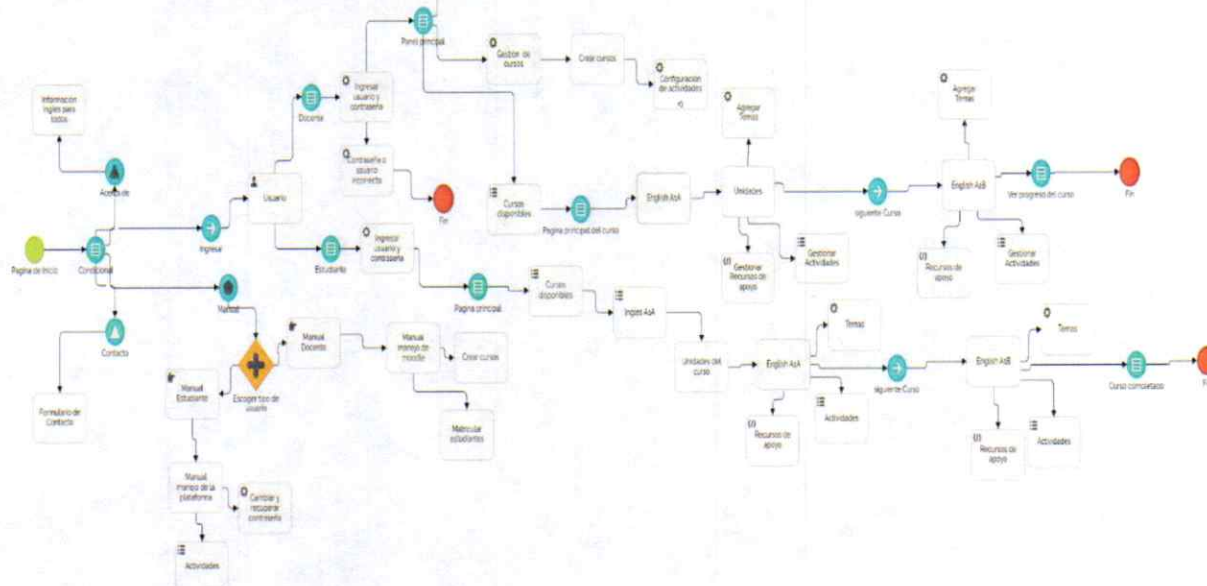


Mapeo de la plataforma de ingles

Un mapa de navegación es la representación gráfica de la organización de la información de una estructura web. Expresa todas las relaciones de jerarquía y secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los usuarios, es decir la navegabilidad del sistema de cómo se va a ir desplazando el usuario dentro de la plataforma web:

Figura 2

Mapeo de la plataforma de Ingles



Fuente propia

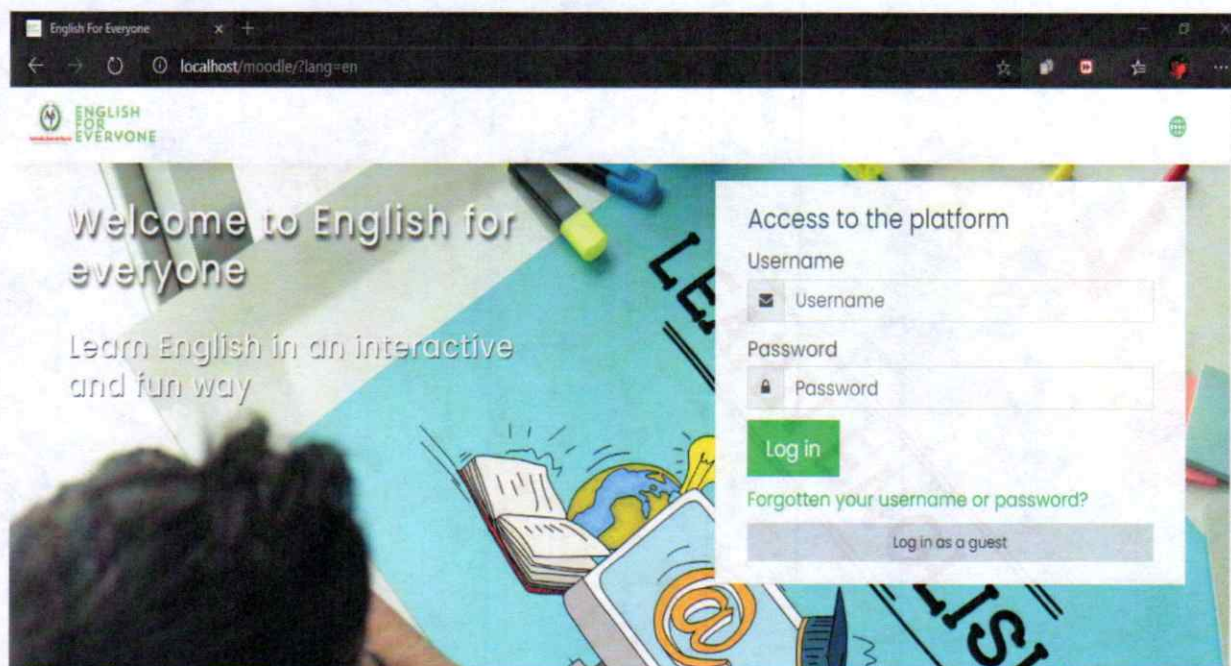
Principales interfaces de la plataforma web

Aquí se muestran las principales interfaces de la plataforma de inglés A1 donde se apreciarán algunas de las interfaces más importantes:

- ✓ Página de inicio

Figura 3

Página de inicio



Nota: En esta imagen se muestra la interfaz de inicio de la plataforma de inglés donde nos permite ver la información de los cursos disponibles y el inicio de sesión a la plataforma

Figura 5

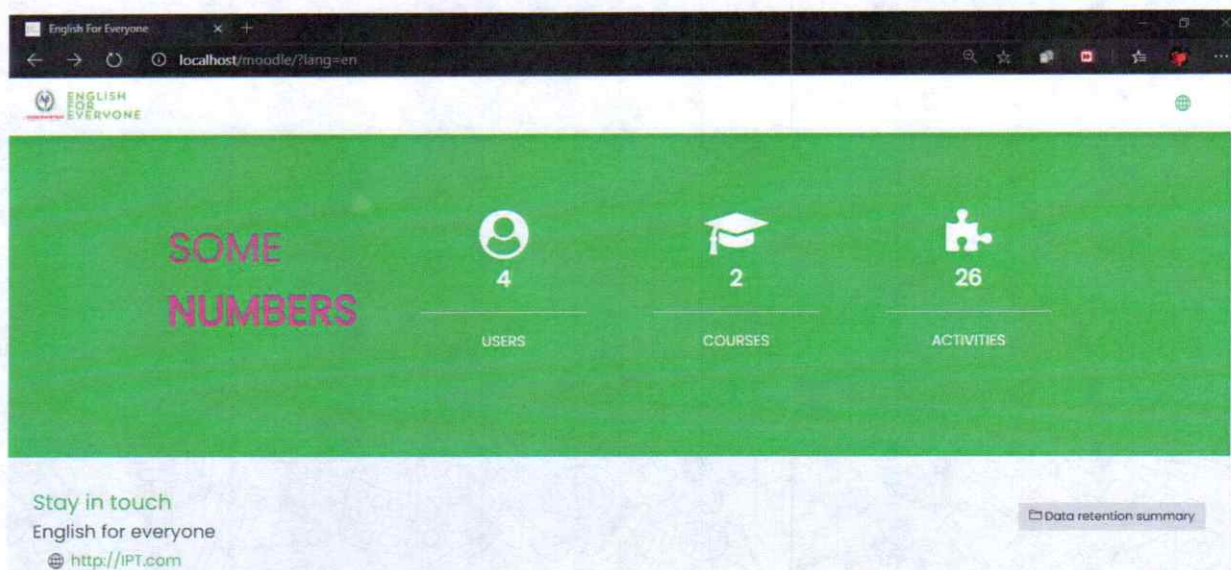
Cursos disponibles en la plataforma



Nota: En esta imagen se muestra la interfaz de los cursos disponibles en la plataforma de ingles donde muestra una breve descripción de los mismos.

Figura 6

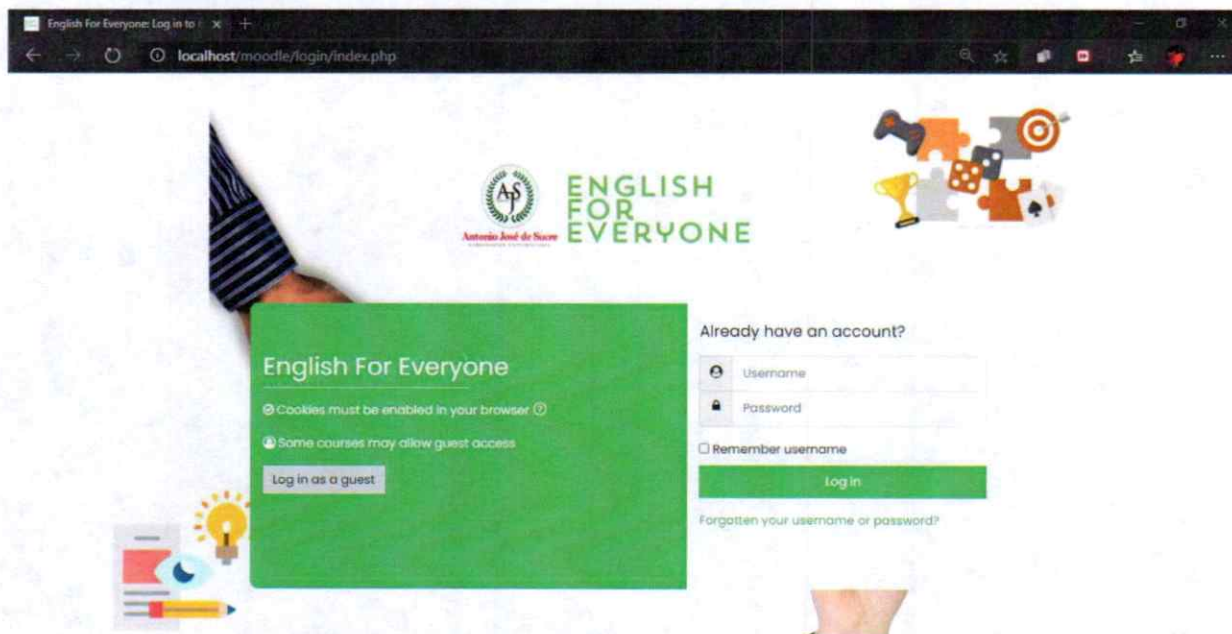
Algunos números



Nota: En esta imagen nos muestra el número de los usuarios, los cursos y las actividades de la plataforma web

Figura 7

Inicio de sesión de los cursos



Nota: En esta imagen muestra la interfaz de inicio de sesión a los cursos de inglés disponibles donde el usuario ingresa su usuario y contraseña para iniciar la sesión a la plataforma.

Figura 8

Vista principal de la plataforma



Nota: En esta imagen nos muestra la interfaz principal de la plataforma donde se puede acceder a los cursos y a las diferentes opciones.

Figura 9

Presentación del curso, competencias y temas.

Course: English A1A, Section: Ph... x +

localhost/moodle/course/view.php?id=6§ionid=123

ENGLISH FOR EVERYONE

Course sections

Participants

Badges

Competencies

Grades

Dashboard

Site home

Calendar

Private files

Content bank

Site administration

Accessibility settings

General Presentation of the English Course A1 Introduction Module 1

Presentation of the English Course A1

The level of English A1 constitutes 1 of the nine levels of English according to the common European framework, levels that form the line of foreign language. It belongs to the disciplinary area of communication; in it, the necessary knowledge is built to lay the foundations for the subsequent semesters of this subject whose disciplinary task is the development of the student's communicative skills in a foreign language from this first year, providing elements so that he can communicate effectively both in Oral and written form with the use of gamification tools and interactive courses.

competencies:

Level	To understand		To write		
A1	Auditive comprehension	reading comprehension	oral interaction	oral expression	written expression
	I recognize very basic words and expressions that are used regularly related to myself, my family and my immediate surroundings when speaking slowly and clearly.	understand familiar words and names and very simple phrases, such as those on signs, posters, and catalogs.	I can participate in a conversation in a simple way as long as the other person is willing to repeat what they have said or say it in other words and, at a slower speed and help me formulate what I am trying to say. I pose and answer simple words on topics of immediate need or very common matters.	uses simple expressions and phrases to describe where I live and the people I know.	I can write short and simple postcards, for example to send congratulations. I can fill out forms with personal data: for example my name, my nationality and my address on a hotel registration form.

Nota: En esta interfaz principal del curso se muestra una breve descripción del curso y las competencias del inglés A1 en donde se divide en un módulo con 6 unidades a tratar durante el transcurso del curso.

Figura 10

Temas del curso de ingles

Course: English A1A, Section: Ph... x +

localhost/moodle/course/view.php?id=6§ionid=123

ENGLISH FOR EVERYONE

Course sections

Participants

Badges

Competencies

Grades

Dashboard

Site home

Calendar

Private files

Content bank

Site administration

pose and answer simple words on topics of immediate need or very common matters.

course topics:

A1A

Themes

Module 1

- 1) The verb "to be", sentences and questions with "Wh"
- 2) Present Simple: affirmative and negative sentences
- 3) Personal questions in present simple using "do" and "does"
- 4) Adverbs of frequency: always, usually, sometimes & never
- 5) The present continuous and ground rules
- 6) Past simple of "be" (Was / Were)

A1B

Themes

Module 2

- 7) Rules for forming comparatives
- 8) Personality / appearance questions
- 9) The defective verb "Can"
- 10) Use of "There is" and "There are"
- 11) Sentences and Questions in the Past Simple
- 12) Simple future using "will" and "Going to"

Nota: se muestra los temas el cual están divididos en dos módulos el A1A Y EL A1B

Figura 11

Primer tema del módulo A1A

Course: English A1A, Section: U1

localhost/moodle/course/view.php?id=68§ionid=131

ENGLISH FOR EVERYONE

1 The verb "to be" and questions with "Wh-"

ENGLISH FOR EVERYONE

The verb "to be" and its auxiliaries is one of the most important themes in the English as it allows us to talk about people's names, ages, nationalities and jobs. Also in practice it is widely used for greet people and introduce yourself to them.

am is
are

This verb in Spanish has a meaning of 'to be'. The denomination of each of these contexts has to do with the logic of prayers. There are three auxiliaries of the verb 'to be' and what are used with the different pronouns personal: 'am, is, are'.

- Affirmative sentences of the verb "to be":
- Negative sentences of the verb "to be"
- Questions with the verb "to be"
- Introducing people with the verb "to be" and possessive adjectives.
- Examples

[Back to course](#)

Nota: se visualiza el primer tema del módulo 1 del curso A1A, en donde se divide en unos subtemas de la unidad 1

Figura 12

Actividad de completar

Complete this activity yes and not

Complete the conversations with the correct words. Then practice with a partner

Fill in the missing words

1. A: your first name Don?
B: No, not. It's Jeff.

2. A: you from Mexico?
B: Yes, I I'm from Mexico City.

3. A: your teacher from England?
B: No, she not.

4. A: you a model?
B: No, I not. I'm a singer.

5/7

Portapapeles 14 de 24

Nota: Se visualiza una actividad de completar las oraciones según el verbo to be con la herramienta H5P, en donde se muestra el resultado de la actividad, la solución de la misma poder repetirla hasta que el usuario alcance el objetivo.

Figura 13

Actividad sopa de letras

The screenshot shows a Moodle interface for a word search activity. The browser address bar indicates the URL is localhost/moodle/mod/hvp/view.php?id=90. The activity title is 'Actividad sopa de letras'. The main content area displays a grid of letters with several words highlighted in green: LIBRARY, BANK, TEACHER, PENCIL, and COMPUTER. To the right of the grid is a list of words to find, including pen, pencil, book, desk, computer, bank, supermarket, restaurant, library, bedroom, bathroom, and kitchen. The time spent on the activity is 1:41, and 5 of 12 words have been found. A 'Check' button is visible at the bottom of the grid.

Nota: Actividad de sopa de letras en donde el estudiante tiene que encontrar las diferentes palabras de un vocabulario en una lección dada.

Figura 14

Actividad de selección correcta

The screenshot shows a Moodle interface for a 'Select the correct option' activity. The browser address bar indicates the URL is localhost/moodle/mod/hvp/view.php?id=95. The activity title is 'Actividad de selección correcta'. The main content area displays two questions: '1. Is he 39 years old?' and '2. He is 39 years old?'. Below the questions are two options: 'He is 39 years old?' and 'Is he 39 years old?'. The first option is selected.

Nota: En esta actividad el estudiante debe seleccionar la opción correcta

Interfaces de la página web inglés para todos

Figura 17

Página de inicio



Nota: se visualiza la página principal del sitio web en donde se muestra un carrusel de imágenes, el menú inicio en donde se puede acceder a las diferentes opciones del sitio.

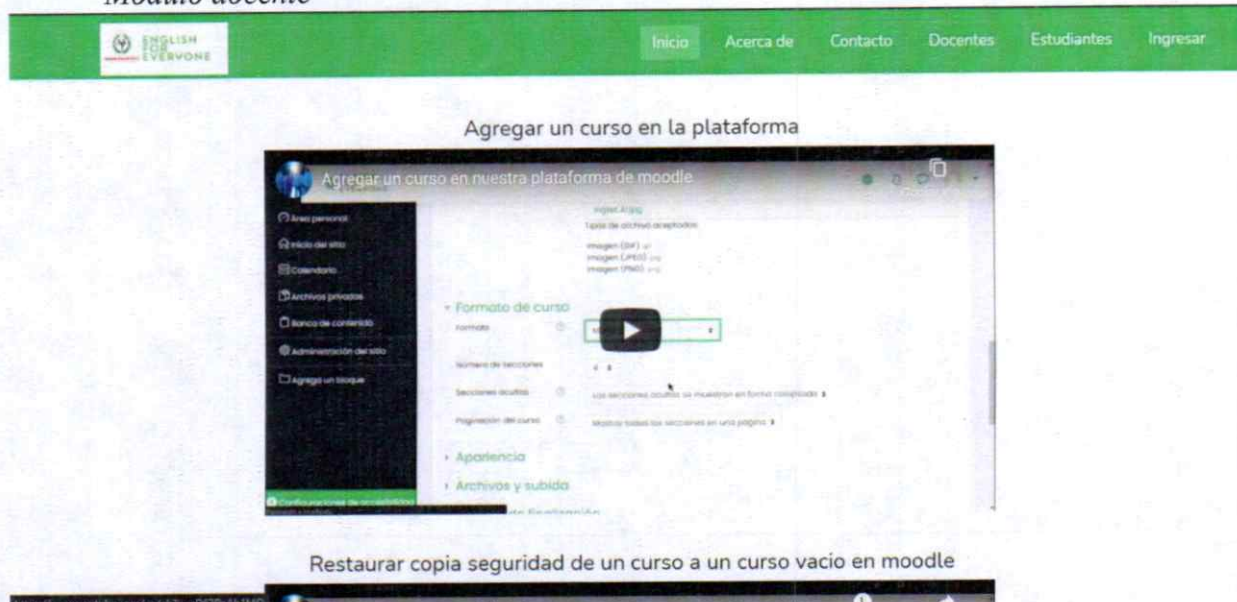
Figura 18

Página de contacto

Nota: interfaz de contacto en donde el usuario puede dejar sus datos para obtener más información.

Figura 19



Modulo docente



Nota: se visualizan los tutoriales de ayuda para el docente como agregar un nuevo curso, agregar una actividad, matricular un usuario en un curso en Moodle entre otros.

Figura 20

Copia de seguridad

 <p>English A1A</p> <p>Parte 1 del curso</p> <p>The basic English A1 course has the purpose that the student knows, understands and applies the basic notions of English speech in an interactive and fun way using gamification, and an environment in which it is easy to learn and only requires basic knowledge.</p> <p>Descargar</p>	 <p>English A1B</p> <p>Parte 2 del curso</p> <p>The basic English A1 course has the purpose that the student knows, understands and applies the basic notions of English speech in an interactive and fun way using gamification, and an environment in which it is easy to learn and only requires basic knowledge.</p> <p>Descargar</p>
---	---

Nota: El docente puede descargar las copias de seguridad de los cursos disponibles en la plataforma.

Métrica para evaluar la plataforma web

- ✓ **Usabilidad:** En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 83,33 de 100 lo que es un buen porcentaje, lo que hace tener un grado de facilidad de uso que tiene la página web para los visitantes y usuarios que entran e interactúan con ella, lo cual permite un manejo de forma sencilla, intuitiva, agradable y segura.

Cabe destacar que se hay que mejorar en algunos cuantos ítems para así poder tener una plataforma con un 100% de usabilidad.

Figura 21

Criterio de usabilidad

		METRICA PARA EVALUAR LA PLATAFORMA WEB										UNIR UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA					
		Museo Virtual Manuel Huertas Vergara															
URL		http://localhost/moodle/?lang=es_co								Fecha/Version							
Evaluador:		Elicar Garay Madrid, Esteban Betin Alvarez								V1							
CATEGORIAS DE EVALUACION	%	Grupo de Indicadores	ITEM A EVALUAR	%	VALORACION										TOTAL PONDERADO		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1. USABILIDAD	20	1.1 Esquema de la pagina de la facultad	1.1.1 Mapa del sitio web	1											10	9	
			1.1.2 Organización de la información		8												
		1.2 Etiquetas	1.2.1 Etiquetas textuales	1												10	12
			1.2.1 Etiquetas para los botones		6												
		1.3 Navegabilidad de la pagina	1.3.1 Navegación de la página													10	18,33
			1.3.2 Identificación de la pagina		10												
			1.3.3 Jerarquía del sitio		10												
			1.3.4 Búsqueda	20	10												
			1.3.5 Sugerencias		5												
			1.3.6 Contenido temporal		10												
		1.4 Consistencia de la navegacion	1.4.1 Coherencia de la navegacion de la pagina web	10												10	9
			1.4.2 Se refleja el objetivo principal de la pagina web		8												
		1.5 Retroalimentacion de la pagina web	1.5.1 Ayuda explicita del sitio													6	13
			1.5.2 Sitio de preguntas frecuentes	10		7											
			1.5.4 Indicador de actualizaciones		5												
			1.5.1 Controles principales de la pagina web		8												
		1.6 Diseño estetico de la página web	1.6.2 Diseño intuitivo y amigable													9	22
1.6.3 Grado de integración de sus componentes (contenido, iconografía, colores y texto de ayuda)			8														
1.6.4 Nivel de interacción con el usuario	25			8													
1.6.5 Contiene información para facilitar la visualización de			9														
1.7.1 Información categorizada			10														
1.7 Clasificación de la información	1.7.2 Correspondencia entre categorías	10												7	0		
		100		177													
SUBTOTAL PONDERACION USABILIDAD											16,67	83,33					
											1,67						

Se evidencia el resultado del criterio de usabilidad

Accesibilidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 79.50 de 100, donde se muestra con claridad que la plataforma cumple con este criterio, lo que ofrece la facilidad de acceso a cualquier usuario a la web, independientemente de la capacidad que el usuario pueda tener, donde Moodle contiene la opción accesibilidad para usuarios con dislexia

Hay que mejorar algunos ítems para que la plataforma tenga una mayor accesibilidad para los usuarios que visiten y hacen parte de la plataforma.

Figura 22

Criterio de accesibilidad

2. ACCESIBILIDAD	15	2.1 Utilización de atributos de presentación	2.1.1 Usuarios discapacitados	10	10	7,5
			2.2.2 Contraste de fuentes		10	
		2.3 Eventos con el teclado	2.3.1 Desplazamientos coherentes por las diferentes partes de la plataforma web	15	10	15
		2.4 Etiquetas	2.4.1 Uso de Tagline	10	10	10
		2.5	Modificación en el diseño de fuente de la página web, sin alterar el diseño de la página web	15	8	12
		2.6	Ayuda en la página para usuarios con discapacidad	10	4	4
		2.7 Adaptabilidad	2.7.1 Página adaptable en dispositivos móviles como tablet, smartphone	20	7	15
			2.7.2 Adaptabilidad en otros navegadores		8	
				100	78	79,50
		SUBTOTAL PONDERACION ACCESIBILIDAD				

Funcionalidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 63,00 de 100 lo cual presenta un grado completamente bueno en cuanto a la funcionalidad, permitiendo una gran variedad de opciones tanto como para los docentes como los estudiantes.

Para alcanzar la puntuación máxima en cuanto al funcionamiento se deben explorar muchos de los ítems disponibles de la plataforma.

Figura 23

Criterio de funcionalidad

3. FUNCIONAL	15	3.2 Aspecto de exploración	3.1.3 Búsqueda Local	10	
			3.2.1 Navegación local	10	
			3.2.2 Mapa del sitio	10	
			3.3.3 Desplazamiento fluido (horizontal o vertical)	10	43
			3.3.4 Enlace a los títulos	7	
			3.3.5 indicador de navegación	6	
				100	55
SUBTOTAL PONDERACION FUNCIONALIDAD					9,45
					0,95

Se evidencia el resultado del criterio de funcionalidad

Contenido: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 94,21 de 100 lo cual presenta un grado eficiencia en cuanto al contenido que presenta la plataforma web, ya que Además de una buena arquitectura de la información, un sitio web debe ser atractivo para los usuarios y animarlos con contenidos que sean relevantes, para que sigan por más tiempo en la plataforma.

Figura 24

Criterio de contenido

4. CONTENIDO	4.1 Información general	4.1.1. Presentación de la plataforma web	25	8	15
		4.1.2. Información sobre el contenido de la plataforma		7	
	4.2 Explorabilidad	4.2.1. Títulos y subtítulos significantes	30	10	23,33333333
		4.2.2. Texto legible y apto para la web		9	
		4.2.3. Frases con estructura simple para el lector		9	
		4.2.4. La información posee relevancia		10	
		4.2.5. La información está libre de errores gramaticales y ortográficos		8	
	4.3 Uso del contenido	4.3.1. La información presentada en la plataforma web es	25	8	21
		4.3.2. Los textos planteados son de carácter pedagógico		9	
		4.3.3. Todas las imágenes utilizadas son adecuadas y		8	
		4.3.4. Homogeneidad en los textos del menú de navegación y adecuadamente el contenido de los temas planteados, ortografía, presentación, desarrollo del		10	
	4.4 Otra información	4.4.1. Referencias a otros sitios de internet	20	8	13
		4.4.2. Inclusión del autor		9	
		4.4.3. Contenido ajustado al nivel pedagógico		9	
				100	132
			SUBTOTAL PONDERACION CONTENIDO		37,68
					3,77

Confiabilidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 51,20 de 100

Lo cual demuestra que la mayoría de la información estará a disposición de los estudiantes o de los docentes sin inconvenientes respetando las obras realizadas por autores, se dispondrá de contenidos actualizados.

Figura 25

Criterio de confiabilidad

5. CONFIABILIDAD	10	5.1 Ausencia de errores	5.1.1 La plataforma no preseta enlaces invalidos.	20	10	20
			5.1.2 Enlaces rotos en la página web		10	
	5.2 Enlaces externos	5.2.1 Políticas de privacidad	60	7	31,2	
		5.2.2 Derechos de autor		8		
	5.3 Estandar	5.3.1 Validación con W3C	80	4	51,20	
	5.4 Actualización	5.4.1 Actualización del contenido de la página web		7		
				80	46	51,20
				SUBTOTAL PONDERACION CONFIABILIDAD		5,12
					0,51	

Se evidencia el resultado del criterio de confiabilidad

Criterio Final: Respecto a la métrica realizada anteriormente el porcentaje de evaluación arrojó buenos resultados en cuanto a los criterios evaluados como son la usabilidad con un grado de facilidad de uso que tiene la página web para los visitantes y usuarios, la accesibilidad, ofreciendo la facilidad de acceso de cualquier usuario a la web, independientemente de la capacidad que pueda tener, en cuanto a la funcionalidad permitiendo una gran variedad de opciones tanto como para los docentes como los estudiantes, los contenidos la plataforma muestra información de interés y relevante para los usuarios y por último la confiabilidad la mayoría de la información estará a disposición de los estudiantes o de los docentes sin inconvenientes respetando las obras realizadas por autores.

Figura 26

Resultado total de la métrica

PORCENTAJE OBTENIDO DE LA EVALUACIÓN DE LOS 5 INDICADORES	80,85
TOTAL PONDERACION	8,08

Se evidencia el resultado de la métrica de la plataforma web

Métrica para evaluar la el sitio web de inglés para todos

Usabilidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 78,92 de 100 lo que es un buen porcentaje, lo que hace tener un grado de facilidad de uso que tiene la página web para los visitantes y usuarios que interactúan con ella, lo cual permite un manejo de forma sencilla, intuitiva, agradable y segura.

Cabe destacar que se hay que mejorar en algunos cuantos ítems para así poder tener una mejor puntuación en cuanto a este criterio.

Figura 27

Criterio de confiabilidad

		METRICA PARA EVALUAR LA PLATAFORMA WEB										unir UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA			
		Museo Virtual Manuel Huertas Vergara													
		URL									Fecha/Version				
		Evaluador:	Blanca Garay Madrid, Esteban Betin Alvarez								V1				
CATEGORIA EVALUADA	%	Campo de Inductores	ITEM A EVALUAR	VALORACION										TOTAL PONDERADO	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. USABILIDAD	20	1.1 Esquema de la pagina de la facultad	1.1.1 Mapa del sitio web										2	5	
			1.1.2 Organización de los indies										8		
	1.2 Etiquetas	1.2.1 Etiquetas textuales											8	11,25	
		1.2.2 Etiquetas para los...											7		
	1.3 Navegabilidad de la pagina	1.3.1 Navegacion de la pagina												10	15,67
		1.3.2 Identificación de la pagina												10	
		1.3.3 Jerarquia del sitio												10	
		1.3.4 Búsqueda												2	
		1.3.5 Sugerencias												5	
		1.3.6 Contenido temporal												10	
	1.4 Consistencia de la navegacion	1.4.1 Coherencia de la navegacion de la pagina web												10	10
		1.4.2 Se refleja el objetivo principal de la pagina web												10	
	1.5 Retroalimentacion de la pagina web	1.5.1 Ayuda explicita del sitio												8	16,5
		1.5.2 Sitio de preguntas frecuentes												10	
		1.5.4 Indicador de actualizaciones												5	
		1.6.1 Controles principales de la pagina web												10	
	1.6 Diseño estetico de la pagina web	1.6.2 Diseño intuitivo y amigable												10	20,5
1.6.3 Grado de integración de sus componentes (contenido, iconografía, colores, uso de sonido)													9		
1.6.4 Nivel de interacción con el usuario													8		
1.7 Clasificación de la información	1.7.0 Contiene información para facilitar la visualización de												6	0	
	1.7.1 Información categorizada												8		
	1.7.2 Correspondencia entre categorías												6		
			100	166										78,92	
				15,78											

Se evidencia el resultado del criterio de usabilidad

Accesibilidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 73.00 de 100, donde nos muestra con claridad que la página web cumple con este criterio, lo que ofrece la facilidad de acceso de cualquier usuario a la web, independientemente de la capacidad que el usuario pueda tener. donde Moodle contiene la opción accesibilidad para usuarios con dislexia. Donde los ayuda a visualizar un diseño acorde.

Figura 28

Criterio de accesibilidad

2. ACCESIBILIDAD	15	2.1 Imágenes	2.1.1 Inclusión de texto alternativo de las imágenes utilizadas en la plataforma web	20	8	16
			2.1.2 Descripción de las imágenes de la página web		8	
		2.2 Utilización de atributos de presentación	2.2.1 Interacción del contenido con tecnología asistida para usuarios discapacitados.	10	5	6,5
			2.2.2 Contraste de fuentes		8	
		2.3 Eventos con el teclado	2.3.1 Desplazamientos coherentes por las diferentes partes de la plataforma web	15	8	12
		2.4 Etiquetas	2.4.1 Uso de Tagline	10	8	8
			2.5 Modificación del tamaño de fuentes de la página web, sin alterar el diseño de la página web	15	7	10,5
		2.6 Ayuda en la página para usuarios con discapacidad		10	4	4
		2.7 Adaptabilidad	2.7.1 Página adaptable a dispositivos móviles como tablet, smartphone	20	7	16
			2.7.2 Adaptabilidad en otros navegadores		9	
				100	72	73,00
SUBTOTAL PONDERACION ACCESIBILIDAD						10,95
						1,10

Funcionalidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 62,67 de 100 lo cual presenta un grado bueno en cuanto a la funcionalidad, permitiendo variedad de opciones tanto como para los docentes como los estudiantes.

Para alcanzar la puntuación máxima en cuanto al funcionamiento se deben explorar muchos de los ítems disponibles de la página web.

Figura 29

Criterio de funcionalidad

3. FUNCIONALIDAD	15	3.1 Aspectos de búsqueda	3.1.1 Ofrece espacio para búsqueda	50	2	21,66666667		
			3.1.2 Búsqueda Global		1			
			3.1.3 Búsqueda Local		10			
		3.2 Aspecto de exploración	3.2.1 Navegación local	50	9	41		
			3.2.2 Mapa del sitio		5			
			3.3.3 Desplazamiento fluido (horizontal o vertical)		9			
			3.3.4 Enlace a los títulos		10			
			3.3.5 Indicador de navegación		8			
						100	54	62,67
		SUBTOTAL PONDERACION FUNCIONALIDAD						9,40
						0,94		

Se evidencia le resultado del criterio de funcionalidad

Contenido: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 96,25 de 100 lo cual presenta un grado eficiencia en cuanto al contenido que presenta la página web, ya que Además de una buena arquitectura de la información, un sitio web debe ser atractivo para los usuarios y animarlos con contenidos (como videos, libros, etc) que sean relevantes, para que sigan visitando el sitio web.

Figura 30

Criterio de contenido

4. CONTENIDO	4.1 Información general	4.1.1. Presentación de la plataforma web	25	8	16
		4.1.2. Información sobre el contenido de la plataforma		8	
	4.2 Explorabilidad	4.2.1. Títulos y subtítulos significantes	30	10	25
		4.2.2. Texto legible y apto para la web		10	
		4.2.3. Frases con estructura simple para el lector		10	
		4.2.4. La información posee relevancia		8	
		4.2.5. La información está libre de errores gramaticales y ortográficos		8	
	4.3 Uso del contenido	4.3.1. La información presentada en la plataforma web es	25	10	21
		4.3.2. Los textos planteados son de caracter pedagógico		8	
		4.3.3. Todas las imágenes utilizadas son adecuadas y		10	
		4.3.4. Homogeneidad en los textos del menu de		10	
		4.3.5. Reune adecuadamente el contenido de los temas planteados ortografía, presentación, desarrollo del		8	
	4.4 Otra información	4.4.1. Referencia y enlaces a otros sitios de internet	20	8	13
		4.4.2. Inclusión del autor		10	
		4.4.3. Contenido ajustado al nivel pedagógico		8	
				100	134
SUBTOTAL PONDERACION CONTENIDO					96,25
					3,85

Se evidencia el resultado criterio de contenido

Confiabilidad: En este criterio de evaluación se evidencia un porcentaje de 52,60 de 100 Lo cual demuestra que la mayoría de la información estará a disposición de los usuarios sin inconvenientes respetando las obras realizadas por autores, se dispondrá de contenidos actualizados.

Figura 31

Criterio de confiabilidad

5. CONFIABILIDAD	5.1 Ausencia de errores	5.1.1 La plataforma no preseta enlaces invalidos.	20	9	19	
		5.1.2 Enlaces rotos en la página web		10		
	5.2 Enlaces externos	5.2.1 Politicas de privacidad	60	7	33,6	
		5.2.2 Derechos de autor		8		
	5.3 Estandar	5.3.1 Validación con W3C		5		
	5.4 Actualización	5.4.1 Actualización del contenido de la pagina web	80	8	52,60	
	SUBTOTAL PONDERACION CONFIABILIDAD					52,60
						0,53

Se evidencia el resultado criterio de confiabilidad

Criterio Final: Respecto a la métrica realizada anteriormente el porcentaje de evaluación arrojó buenos resultados en cuanto a los criterios evaluados como son la usabilidad con un grado de facilidad de uso que tiene la página web para los visitantes y usuarios, la accesibilidad, ofreciendo la facilidad de acceso de cualquier usuario a la web, independientemente de la capacidad que pueda tener, en cuanto a la funcionalidad permitiendo una gran variedad de opciones tanto como para los docentes como los estudiantes, información de interés y relevante para los usuarios y por último la confiabilidad la mayoría de la información estará a disposición de los estudiantes o de los docentes sin inconvenientes respetando las obras realizadas por autores

Figura 32

Resultado total de la métrica

PORCENTAJE OBTENIDO DE LA EVALUACIÓN DE LOS 5 INDICADORES	79,89
TOTAL PONDERACION	7,99

Se evidencia el resultado de la métrica de la página web

- ✓ Para cumplir con el objetivo de la validación de la plataforma y de la página web de inglés para todos, se aplicó un instrumento con las métricas basadas en la ISO/IEC 25010 la cual es una familia de normas internacionales que tiene por objetivo la creación de un marco de trabajo común para evaluar la calidad del producto software. Esta métrica es diseñada por la Universidad Internacional de la Roja (UNIR), donde se mirarán los criterios e ítems evaluando su rendimiento y funcionalidad como plataforma digital y sitio web dando a conocer el buen funcionamiento de cada una para cumplir con los requerimientos establecidos.

Nota:

- ✓ Se utilizaron la mayoría de las imágenes libres de derecho de autor descargadas en sitios como: pixabay, pexels, unplash entre otros.
- ✓ Algunas imágenes están sujetas con derechos de autor, por lo que más adelante se espera reemplazar cada de ellas con imágenes propias.
- ✓ Los contenidos del curso de inglés están sujetos con derechos de autor, pero con licencia Licencia Creative Commons, en la cual se le ha dado reconocimiento al autor.

Conclusiones

- ✓ Como resultado del presente trabajo se presentó una plataforma para la enseñanza del nivel de inglés A1 el cuál fue dividido en dos partes para una mayor comprensión y viabilidad. La plataforma usada para el desarrollo del proyecto es llamada Moodle y es una de las más utilizadas en el mundo para el aprendizaje online, gracias a que es una herramienta estable, confiable, intuitiva, fácil de usar, está en constante actualización y demás. Con esto se logró la construcción de cada uno de los módulos, unidades y actividades necesarias para el desarrollo del curso, en ellas se hizo uso de módulos externos seleccionados de las amplias funcionalidades que esta ofrece, entre ellas h5p para la inclusión de gamificación en la plataforma la cuál logrará que los estudiantes estén en un compromiso constante por aprender, tengan retos, e insignias.
- ✓ En cuanto a la métrica, el grupo de indicadores en cada criterio de evaluación correspondiente tienen un buen subtotal de ponderación que califican muy bien la plataforma para la enseñanza del nivel de inglés A1, así como la página web que cuenta con información relevante para la construcción de cursos, copias de seguridad entre otras facilidades ofrecidas por esta. Nos da a saber su rendimiento y funcionalidad como plataforma digital y pagina

web dando a conocer el buen funcionamiento de cada una, ya que uno de los eventos más importantes en un proyecto, es su lanzamiento, aún si no se trata de un sitio totalmente nuevo es muy importante establecer métricas específicas para evaluar los resultados de las estrategias a corto y largo plazo.

- ✓ Se concluye que el siguiente proyecto se alcanzó la calidad del producto de software según los cinco criterios seleccionados basados en la ISO 25010 que fueron los de usabilidad, accesibilidad, funcionalidad, contenido y confiabilidad con rangos entre los 50 y 80 puntos.

Recomendaciones

- ✓ En conveniente seguir trabajando con el proyecto, puedan abrir nuevos cursos relacionados con los siguientes niveles de inglés, como lo son: A2, B1, B2, según el marco común europeo.
- ✓ También es importante que el proyecto sea recomendado para instituciones educativas del departamento de sucre como una forma de fomentar el aprendizaje de una segunda lengua de forma en que los estudiantes se sientan motivados y aumente su interés por aprender.
- ✓ Como ultima recomendación se requiere actualizar el contenido (imágenes, material de apoyos, entre otros), por estudiantes de inglés y docentes requieran apoyar el proyecto de grado.
- ✓ Se debe hacer un estudio en relación a los lineamientos del ministerio de educación establecidos en el DBA en los estándares curriculares para ajustar el curso del inglés A1 a las necesidades de las diferentes escuelas de nivel básica y media secundaria de Colombia.

Bibliografía

Benavidez, M. (2016). *ef*. Obtenido de

<https://www.ef.com.co/~/-/media/centralescom/epi/downloads/full-reports/v9/ef-epi-2019-spanish-latam.pdf>

Colciencias. (2016). *Colciencias*. Obtenido de proyecto-documento-tipologias-_version-5.pdf

Costa Cordero, V. S. (2018).

DNP. (2010). *dnp.gov.co*. Obtenido de [https://www.dnp.gov.co/Plan-Nacional-de-](https://www.dnp.gov.co/Plan-Nacional-de-Desarrollo/PND-2010-2014/Paginas/Plan-Nacional-De-2010-2014.aspx)

[Desarrollo/PND-2010-2014/Paginas/Plan-Nacional-De-2010-2014.aspx](https://www.dnp.gov.co/Plan-Nacional-de-Desarrollo/PND-2010-2014/Paginas/Plan-Nacional-De-2010-2014.aspx)

Educación, M. D. (2019). *mineducacion*. Obtenido de

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-364450.html?_noredirect=1

Evans, S. (2016).

Franco, V. y. (2019).

icfes. (2019). *Encuentros-regionales-saber-2019*. Obtenido de [https://www.icfes.gov.co/inicio/-](https://www.icfes.gov.co/inicio/-/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/encuentros-regionales-saber-2019-llegan-a-sucre)

[/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/encuentros-regionales-saber-2019-llegan-a-sucre](https://www.icfes.gov.co/inicio/-/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/encuentros-regionales-saber-2019-llegan-a-sucre)

icfes. (2019). *icfes*. Obtenido de [http://www.icfes.gov.co/inicio/-](http://www.icfes.gov.co/inicio/-/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/encuentros-regionales-saber-2019-llegan-a-sucre)

[/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/encuentros-regionales-saber-2019-llegan-a-sucre](http://www.icfes.gov.co/inicio/-/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/encuentros-regionales-saber-2019-llegan-a-sucre)

jtech. (s.f.). *jtech*. Obtenido de [http://www.jtech.ua.es/dadm/restringido/java/sesion01-](http://www.jtech.ua.es/dadm/restringido/java/sesion01-apuntes.pdf)

[apuntes.pdf](http://www.jtech.ua.es/dadm/restringido/java/sesion01-apuntes.pdf)

Ltd, E. E. (2019). *Índice del Dominio de Inglés de EF para Escuelas*.

Peralta, Castillo Olga. (2016). Obtenido de <http://repositorio.iberopuebla.mx>

Reyes, N. S. (2017). *repository.unac.edu.co*. Obtenido de

[http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/880/PROYECTO%20DE%20GRA](http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/880/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[DO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/880/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodriguez Nuñez, V. V. (2017).

Sánchez, A. R. (2016). *repository.udistrital*. Obtenido de OBSTÁCULOS EN EL

APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN DOS GRUPOS
DE POBLACIÓN DE BOGOTÁ

Tom Jackson. (2016).

Zemeño, A. N. (2017).

MINEDUCACIÓN Colombia aprende DBA (2016).

<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>

SINTYA MILENA MELÉNDEZ *programación extrema XP* (2016).

<https://repositorio.unan.edu.ni/1365/1/62161.pdf>

Moodle (2020) acerca de Moodle

https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

H5P (2020) acerca de H5P

<https://h5p.org/>

Mr. Carranza (2014). Ingenierogeek CURSO DE INGLÉS CON EXPLICACIONES CLARAS 1

<https://www.ingenierogeek.com/>

Ana-M. Ortiz-Colón, Juan Jordán y Miriam AgredaI. (2017). gamificación en educación: una

panorámica sobre el estado de las cuestiones. 1/17.

<https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

Ingrid Margarita Durán Vélez. (2019). estrategias pedagógico-didácticas centradas en la

gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de básica
primaria del colegio divino niño de la ciudad de barranquilla, Colombia, 1/86.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30250/iramirez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Andrés Felipe Gallego, Aguilar. Andrés y Fabián Agredo Ramos. (2016). implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios, 1/21.

http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista14_4.pdf

Patricia Mangado Aguirre. (2017). la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en educación primaria: revisión de estudios y propuestas, 1/36.

https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002396.pdf

González Alonso, David. (2017). *la gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*, 1/59.

https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002396.pdf

Paula Gargallo Ibáñez y Francesc Marc Esteve Mon. (2017). una experiencia de gamificación con tablets para potenciar el inglés en un aula de infantil, 1/24.

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%Ellez_Alonso.pdf;jsessionid=B43A269D757844D4D0542060CAD55682?sequence=1

Inés López Verde. (2018). proyecto de gamificación para un aula bilingüe, 1/174.

<https://core.ac.uk/download/pdf/92992402.pdf>

Freddy Valda Sánchez y Carlos Arteaga Rivero. (2015). diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación, 1/18.

<https://UVaDOCuvadoc.uva.es>

Julián Andrés Mera Paz. (2016). gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la universidad cooperativa de Colombia sede Popayán, 1/9.

http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9_a06.pdf

Andrés Aguilera Castillo Camila Andrea Fúquene Lozano y William Fernando Ríos Pineda. (2014). aprende jugando: el uso de las técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje, 1/20.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/11085>

Luisa Fernanda Casallas Forero - Helena Patricia Mahecha Moreno. (2019). uso de estrategia didáctica apoyada en la gamificación para el desarrollo de habilidades en el planteamiento y resolución de problemas aritméticos, en instituciones educativas rurales, 1/132.

https://www.researchgate.net/profile/William_Rios2/publication/317083719_Aprende_jugando_el_uso_de_tecnicas_de_gamificacion_en_entornos_de_aprendizaje/links/592497ffaca27295a8c0f1f4/Aprende-jugando-el-uso-de-tecnicas-de-gamificacion-en-entornos-de-aprendizaje.pdf

Martín Caraballo, Herranz Peinado y Segovia González. (2017). gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma kahoot., 1/17.

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7044/1/2019_Gamificaci%C3%B3n_Aula.docx.pdf

Leydi Liliana Hernández Rojas. (2017). implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio fray José María Arévalo del municipio de la playa de belén, 1/136.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>

Daniel Corona Martínez. (2019). proyectos gamificadores del aula a través de las tic. .uab PP. 1/14.

<http://repositorio.ufpso.edu.co:8080/dspaceufpso/bitstream/123456789/1719/1/30614.pdf>

Ángel Torres-Toukoumidis, Luis M. Romero-Rodríguez, Ma. Amor Pérez-Rodríguez y Staffan Björk. (2016). modelo teórico integrado de gamificación en ambientes e-learning (e-miga). Eprints PP. 1/17.

https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2019n37/dim_a2019n37a8.pdf

Sergio Zepeda-Hernández; Rocío Abascal-Mena y Erick López-Ornelas. (2016). integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula, 1/12.

<http://eprints.rclis.org/33665/1/52117-119922-1-PB.pdf>

Paula Batistello; Alice Theresinha Cybis Pereira. (2019). el aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación, 1/13.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

Contreras Espinosa, Ruth S. (2016). juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación (ried). PP. 1/8.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376862224003/index.html>

Erika E. Briceño Arceo; Raúl A. Aguilar Vera; Julio C. Díaz Mendoza. Gamificación Para La Mejora De Procesos En Ingeniería De Software: Un Estudio Exploratorio. *Redalyc* PP. 1/20.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859002>

Julio Ernesto Rojas Mesa Linda Alejandra Leal Urueña. Estrategias De Gamificación Para Construir Una Cultura De Investigación En Contextos Universitarios *redalyc* PP.1/21.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5122/512259512004/index.html>

Emiliano Labrador - Eva Villegas. Unir Gamificación Y Experiencia De Usuario Para Mejorar La Experiencia Docente. *Redalyc* PP. 1/19.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/1794/179462794004/index.html>

Sara García-Sastre; Miriam Idrissi-Cao; Alejandro Ortega-Arranz. Uso De La Colaboración Y La Gamificación En Mooc: Un Análisis Exploratorio (*RIED*) PP.1/21

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859008>

Dorado Martínez, Claudia Chamosa Sandoval, María Esther. Gamificación Como Estrategia Pedagógica Para Los Estudiantes De Medicina Nativos Digitales. *redalyc* PP.1/9

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331455826015/index.html>

Antonia Terán Bustamante, Bertha Mendieta Jiménez. Modelo De Transferencia De Conocimiento A Través De La Gamificación: Un Gcmooc. *Redalyc* PP. 1/28.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349763025007>

Gema Martínez Navarro. Tecnologías Y Nuevas Tendencias En Educación: Aprender Jugando. El Caso De Kahoot PP.1/27

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/310/31053772009/index.html>

Anexos

Anexo A



METRICA PARA EVALUAR LA PLATAFORMA WEB

Museo Virtual Manuel Huertas Vergara

CRITERIOS DE EVALUACION	%	Grupo de Indicadores	ITEM A EVALUAR	%	VALORACIÓN										TOTAL PONDERADO
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		URL	http://localhost/moodle/?lang=es_co										Fecha/Versión		
		Evaluador:	Elicer Garay Madrid, Esteban Betin Alvarez										V1		
1. USABILIDAD	20	1.1 Esquema de la página de la facultad	1.1.1 Mapa del sitio web	10	10										9
			1.1.2 Organización de los índices		8										
	1.2 Etiquetas	15	1.2.1 Etiquetas textuales	10										12	
			1.2.1 Etiquetas para iconos	6											
	1.3 Navegabilidad de la pagina	20	1.3.1 Navegación de la pagina	10										18,33	
			1.3.2 Identificación de la pagina	10											
			1.3.3 Jerarquía del sitio	10											
			1.3.4 Búsqueda	10											
			1.3.5 Sugerencias	5											
			1.3.6 Contenido temporal	10											

2. ACCESIBILIDAD	15	1.4 Consistencia de la navegación	1.4.1 Coherencia de la navegación de la página web	10	10	9		
			1.4.2 Se refleja el objetivo principal de la página web	10	8			
		1.5 Retroalimentación de la página web	1.5.1 Ayuda explícita del sitio	10	6	13		
			1.5.2 Sitio de preguntas frecuentes		7			
			1.5.4 Indicador de actualizaciones		5			
			1.6.1 Controles principales de la página web		8			
		1.6 Diseño estético de la página web	1.6.2 Diseño intuitivo y amigable	25	9	22		
			1.6.3 Grado de integración de sus componentes (contenido, iconografía, colores y texto de ayuda)		8			
			1.6.4 Nivel de interacción con el usuario		8			
			1.6.5 Contiene información para facilitar la visualización de contenidos		9			
			1.7.1 Información categorizada		10			
		1.7 Clasificación de la información	1.7.2 Correspondencia entre categorías	10	7	0		
		100					177	83,33
		SUBTOTAL PONDERACION USABILIDAD						16,67
		1,67						
2.1 Imágenes	2.1.1 Inclusión de texto alternativo de las imágenes utilizadas en la plataforma web	20	10	16				
			6					
	2.2 Utilización de atributos de presentación	2.2.1 Interacción del contenido con tecnología asistente para usuarios discapacitados.	10	5	7,5			
		2.2.2 Contraste de fuentes		10				
	2.3 Eventos con el teclado	2.3.1 Desplazamientos coherentes por las diferentes partes de la plataforma web	15	10	15			
	2.4 Etiquetas	2.4.1 Uso de Talione	10	10	10			
2.5	Modificación del tamaño de fuente de la página web, sin alterar el diseño de la página web	15	8	12				

	2.6	Ayuda en la página para usuarios con discapacidad	10	4	4
	2.7 Adaptabilidad	2.7.1 Pagina adaptable a dispositivos móviles como Tablet, smartphone	20	7	15
		2.7.2 Adaptabilidad en otros navegadores		8	
			100	78	79,50
	SUBTOTAL PONDERACION ACCESIBILIDAD				11,93
					1,19
3. FUNCIONALIDAD	15	3.1 Aspectos de búsqueda	50	3.1.1 Ofrece espacio para búsqueda	1
				3.1.2 Búsqueda Global	1
				3.1.3 Búsqueda Local	10
	3.2 Aspecto de exploración	50	3.2.1 Navegación local	10	43
			3.2.2 Mapa del sitio	10	
			3.3.3 Desplazamiento fluido (horizontal o vertical)	10	
			3.3.4 Enlace a los títulos	7	
			3.3.5 Indicador de navegación	6	
		100	55	63,00	
	SUBTOTAL PONDERACION FUNCIONALIDAD				9,45
				0,95	
4. CONTENIDO	40	4.1 Información general	25	4.1.1. Presentación de la plataforma web	8
				4.1.2. Información sobre el contenido de la plataforma	7
	4.2 Explorabilidad	30	4.2.1. Títulos y subtítulos significantes	10	23,33333333
			4.2.2. Texto legible y apto para la web	9	
			4.2.3. Frases con estructura simple para el lector	9	
			4.2.4. La información posee relevancia	10	21,875
			4.2.5. La información está libre de errores gramaticales y ortográficos	8	

5. CONFIABILIDAD	4.3 Uso del contenido	4.3.1. La información presentada en la plataforma web es óptima	25	8	21	
		4.3.2. Los textos planteados son de caracter pedagogico		9		
		4.3.3. Todas las imágenes utilizadas son adecuadas y acordes con la información representada.		8		
		4.3.4. Homogeneidad en los textos del menu de navegación.		10		
		4.3.5. Reúne acabadamente el contenido de los temas planteados, ortografía, presentación, desarrollo del contenido.		10		
	4.4 Otra informacion	4.4.1. Referencias y enlaces a fuentes de información	20	8	13	
		4.4.2. Inclusion del autor		9		
		4.4.3. Contenido ajustado al nivel pedagogico		9		
	100			132	94,21	
	SUBTOTAL PONDERACION CONTENIDO					37,68
					3,77	
5.1 Ausencia de errores	5.1	5.1.1 La plataforma no preseta enlaces invalidos.	20	10	20	
		5.1.2 Enlaces rotos en la página web		10		
	5.2 Enlaces externos	5.2	5.2.1 Politicas de privacidad	60		7
			5.2.2 Derechos de autor			8
	5.3 Estandar	5.3	5.3.1 Validacion con W3C	4		
5.4 Actualización	5.4	5.4.1 Actualización del contenido de la página web	7			
80			46	51,20		
SUBTOTAL PONDERACION CONFIABILIDAD					5,12	
					0,51	
PORCENTAJE OBTENIDO DE LA EVALUACIÓN DE LOS 5 INDICADORES					80,85	
TOTAL, PONDERACION					8,08	

Anexo B

MÉTRICA PARA EVALUAR LA PLATAFORMA WEB

Museo Virtual Manuel Huertas Vergara

CRITERIOS DE EVALUACION	%	Grupo de Indicadores	ITEM A EVALUAR	%	VALORACIÓN										TOTAL, PONDERADO
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			URL	http://proyecto-grado.test/										Fecha/versión	
			Evaluador:	Eliecer Garay Madrid, Esteban Betín Álvarez										V1	
1. USABILIDAD		1.1 Esquema de la página de la facultad	1.1.1 Mapa del sitio web	10	2										5
			1.1.2 Organización de los índices		8										
		1.2 Etiquetas	1.2.1 Etiquetas textuales	15	8										11,25
			1.2.1 Etiquetas para iconos		7										
		1.3 Navegabilidad de la pagina	1.3.1 Navegación de la pagina	20	10										15,67
			1.3.2 Identificación de la pagina		10										
			1.3.3 Jerarquía del sitio		10										
			1.3.4 Búsqueda		2										
			1.3.5 Sugerencias		5										
		1.4 Consistencia de la navegación	1.4.1 Coherencia de la navegación de la página web	10	10										10

2. ACCESIBILIDAD	15		1.4.2 Se refleja el objetivo principal de la página web		10			
		1.5 Retroalimentación de la página web		1.5.1 Ayuda explícita del sitio	10	8	16,5	
				1.5.2 Sitio de preguntas frecuentes		10		
				1.5.4 Indicador de actualizaciones		5		
				1.6.1 Controles principales de la página web		10		
		1.6 Diseño estético de la página web		1.6.2 Diseño intuitivo y amigable	25	10	20,5	
				1.6.3 Grado de integración de sus componentes (contenido, iconografía, colores y texto de ayuda)		9		
				1.6.4 Nivel de interacción con el usuario		8		
				1.6.5 Contiene información para facilitar la visualización de contenidos		6		
				1.7.1 Información categorizada		8		
		1.7 Clasificación de la información		1.7.2 Correspondencia entre categorías	10	6	0	
						100	166	78,92
		SUBTOTAL PONDERACION USABILIDAD						15,78
								1,58
		2. ACCESIBILIDAD	15	2.1 Imágenes	2.1.1 Inclusion de texto alternativo de las imágenes utilizadas en la plataforma web	20	8	16
2.1.2 Descripción de las imágenes de la página web	8							
2.2 Utilización de atributos de presentación	2.2.1 Interacción del contenido con tecnología asistente para usuarios discapacitados.			10	5	6,5		
	2.2.2 Contraste de fuentes				8			
2.3 Eventos con el teclado	2.3.1 Desplazamientos coherentes por las diferentes partes de la plataforma web			15	8	12		
2.4 Etiquetas	2.4.1 Uso de Talione			10	8	8		
2.5	Modificación del tamaño de fuente de la página web, sin alterar el diseño de la página web			15	7	10,5		
2.6	Ayuda en la página para usuarios con discapacidad			10	4	4		

3. FUNCIONALIDAD	2.7 Adaptabilidad	2.7.1 Pagina adaptable a dispositivos móviles como Tablet, smartphone	20	7	16	
		2.7.2 Adaptabilidad en otros navegadores		9		
			100	72	73,00	
	SUBTOTAL PONDERACION ACCESIBILIDAD					10,95
						1,10
	15	3.1 Aspectos de búsqueda	3.1.1 Ofrece espacio para búsqueda	50	2	21,66666667
			3.1.2 Búsqueda Global		1	
			3.1.3 Búsqueda Local		10	
		3.2 Aspecto de exploración	3.2.1 Navegación local	50	9	41
			3.2.2 Mapa del sitio		5	
3.3.3 Desplazamiento fluido (horizontal o vertical)			9			
3.3.4 Enlace a los títulos			10			
3.3.5 Indicador de navegación			8			
		100	54	62,67		
SUBTOTAL PONDERACION FUNCIONALIDAD					9,40	
					0,94	
4. CONTENIDO	4.1 Información general	4.1.1. Presentación de la plataforma web	25	8	16	
		4.1.2. Información sobre el contenido de la plataforma		8		
	4.2 Explorabilidad	4.2.1. Títulos y subtítulos significantes	30	10	25	
		4.2.2. Texto legible y apto para la web		10		
		4.2.3. Frases con estructura simple para el lector		10		
		4.2.4. La información posee relevancia		8		
		4.2.5. La información está libre de errores gramaticales y ortográficos		8		
	4.3 Uso del contenido	4.3.1. La información presentada en la plataforma web es óptima	25	10	21,25	
		4.3.2. Los textos planteados son de caracter pedagogico		8		

5. CONFIABILIDAD	10		4.3.3. Todas las imágenes utilizadas son adecuadas y acordes con la información representada.	20	10	21		
			4.3.4. Homogeneidad en los textos del menu de navegación.		10			
			4.3.5. Reúne acabadamente el contenido de los temas planteados, ortografía, presentación, desarrollo del contenido.		8			
		4.4 Otra información	4.4.1. Referencias y enlaces a fuentes de información	20	8	13		
			4.4.2. Inclusion del autor		10			
			4.4.3. Contenido ajustado al nivel pedagogico		8			
						100	134	96,25
		SUBTOTAL PONDERACION CONTENIDO						38,50
								3,85
			10	5.1 Ausencia de errores	5.1.1 La plataforma no preseta enlaces invalidos.	20	9	19
5.1.2 Enlaces rotos en la página web	10							
5.2 Enlaces externos	5.2.1 Politicas de privacidad			60	7	33,6		
	5.2.2 Derechos de autor				8			
5.3 Estandar	5.3.1 Validacion con W3C			80	5	52,60		
5.4 Actualización	5.4.1 Actualizacion del contenido de la página web	8						
SUBTOTAL PONDERACION CONFIABILIDAD						5,26		
PORCENTAJE OBTENIDO DE LA EVALUACIÓN DE LOS 5 INDICADORES						0,53		
TOTAL, PONDERACION						79,89		
TOTAL, PONDERACION						7,99		

Anexo C

Tabla de los ítems de la gamificación

Fuente	¿Cómo se Integra la Gamificación?	¿Beneficios de la Gamificación?	¿Impacto de la Gamificación?
Ingrid Margarita Durán Vélez(2019) ESTRATEGIAS PEDAGÓGICO-DIDÁCTICAS CENTRADAS EN LA GAMIFICACIÓN APLICADA A LA METODOLOGÍA BASADA EN PROYECTOS EN EL GRADO QUINTO DE BÁSICA PRIMARIA-DEL COLEGIO DIVINO NIÑO DE LA CIUDAD DE BARRANQUILLA, COLOMBIA. repositorio uñad PP. 1/86	como la aplicación de metáforas de juegos, para tareas de actividades de la vida real, que influyan en el comportamiento, estimulación para la motivación y compromiso de las personas y sociedad, con experiencias de contextos no lúdicos mediante el uso de elementos de diseño de juegos de inmersión y compromiso (Marczewski, 2013).	permitió motivar y comprometer a cada docente en el diseño de estrategias pedagógicas utilizando la gamificación como una experiencia vivencial que llamó poderosamente su atención y determinó una percepción positiva por la misma.	El uso de estrategias de gamificación aplicado a la metodología de proyectos utilizando los blogs digitales en los docentes, representa una oportunidad para transformar el aprendizaje mecánico. Demostraron también una percepción positiva hacia el uso de la estrategia, además de representar una oportunidad para lograr altos desempeños académicos utilizando los blogs teniendo en cuenta que las características de gamificación que se integran en las actividades de aprendizaje producen emociones positivas en el proceso de aprendizaje.

<p>Leydi Liliana Hernández Rojas (2017)</p> <p>IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA A LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO FRAY JOSÉ MARÍA ARÉVALO DEL MUNICIPIO DE LA PLAYA DE BELEN. repositorio ufps</p>	<p>Se integra a través de técnicas como dinámicas y mecánicas y componentes de los juegos como (Logros, avatares, niveles, rankings y puntos)</p>	<p>Al momento de aplicar esta metodología los estudiantes lograron mejores resultados tanto en la elaboración como desarrollo de todas las prácticas y actividades propuestas en el módulo implementado; con este módulo el estudiante participó de manera individual logrando acumular puntos y alcanzó un nivel superior</p>	<p>Se logró demostrar que la metodología de la Gamificación es indispensable para el proceso de enseñanza/aprendizaje; ya que el estudiante al interactuar con la tecnología y aplicando herramientas educativas, hace que su desempeño educativo sea de mejor agrado y por lo tanto se motive a estudiar con más dedicación.</p>
<p>Julio Ernesto Rojas Mesa</p> <p>Linda Alejandra Leal Uruña (2018). ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA CONSTRUIR UNA CULTURA DE INVESTIGACIÓN EN CONTEXTOS</p>	<p>Se integra a través de los sistemas de gestión de la investigación en las organizaciones universitarias. (USTA-Ciencia).</p>	<p>Los resultados arrojados en esta primera fase permitieron tener en cuenta que, si se apuesta por construir una cultura de investigación, es importante establecer un proceso de concientización de cómo se desarrolla la motivación de los actores involucrados. El enfoque con que se construyó la noción de motivación</p>	<p>*Se destacan algunos aspectos del proceso de la elaboración de la estrategia gamificadora en el campo de la cultura científica. Uno de ellos es el diseño y programación de la herramienta denominada "arquetipo". *Gracias a la activa participación de los docentes investigadores, se logró el ejercicio de programación de la aplicación en términos de un diagrama de árbol de decisión radial</p>

UNIVERSITARIOS redalyc
PP.1/21

tuvo un soporte teórico fundamental en la SDT.
Por medio de la aplicación, los docentes
investigadores pueden, potencialmente.

<p>Paula Batistello; Alice Theresinha Cybis Pereira (2019) EL APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS Y METODOLOGÍAS ACTIVAS: APLICANDO LA GAMIFICACIÓN. redalyc</p>	<p>Se integra a través de las metodologías activas tomando la gamificación a través de herramientas para la participación y estímulo al aprendizaje. (Elementos dinámicos, mecánicos y componentes de los juegos).</p>	<p>*las metodologías activas, especialmente las representadas en este artículo sobre la gamificación estructural a través de la negociación de ideas, estimula la integración de contenidos en el aprendizaje del proceso proyectual, a partir del compromiso académico, de los desafíos lanzados, del estímulo competitivo. La gamificación involucra a estudiantes en busca de objetivos de aprendizaje, o incluso sólo para trabajar en equipo, lográndose de esta forma el propósito de integrar conocimientos y</p>	<p>*Los procedimientos aplicados permitieron crear un modelo sistematizado para contribuir con otros profesores y compartir con ellos una herramienta de aprendizaje activa de fácil aplicación. *Los resultados mostraron que la gamificación es una excelente herramienta para el trabajo en equipo. estimulando y comprometiendo a los participantes y puede, a partir de determinadas tareas, orientar la producción de todo el grupo</p>
---	--	---	---

desarrollar habilidades

<p>M. Espinilla, A. Fernández, J. Santamaría y A. Rivera. (2016). GAMIFICACIÓN EN PROCESOS DE AUTO ENTRENAMIENTO Y AUTOEVALUACIÓN EXPERIENCIA EN LA ASIGNATURA DE ARQUITECTURA DE COMPUTADORES. Digibug PP. 1.11.</p>	<p>Para llevar a cabo la experiencia, se creó un espacio denominado recurso gamificador integrado en la plataforma de docencia virtual ILIAS, la cual implementa las técnicas y dinámicas de gamificación.</p>	<p>Aumenta la implicación y la motivación del alumno. Refuerza el sentido del trabajo desempeñado. Establece un compromiso con el logro de los resultados. Ofrece un refuerzo positivo. Proporciona una retroalimentación inmediata.</p>	<p>La mayoría de los estudiantes aprobaron las preguntas de satisfacción de la aplicación de la gamificación en la asignatura de arquitectura de computadores y sintiéndose a gusto con el método aplicado.</p>
---	--	--	---

<p>Orejudo González, Juan Pablo (2019). GAMIFICAR TAREAS DE LECTURA EN UNA SEGUNDA LENGUA: UN ESTUDIO PRELIMINAR. (REXE) PP.1/11</p>	<p>Se integra a través de una tarea de lectura en la cual consta de tres fases: prelectura (presentar, lectura superficial, predicción y activación de conocimiento previo), lectura (tomar notas y encontrar información) y poslectura (comprensión, estudio, propósito, etc.). Se discutirán con más detalle estas partes en la sección Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua</p>	<p>la gamificación puede usarse en clases de segundas lenguas para crear rutinas positivas y completar adecuadamente tareas de lectura. La manera de conseguirlo es dar recompensas a los estudiantes en cada paso de la tarea para crear motivación a largo plazo, que se convertirá en rutina.</p>	<p>el grupo experimental fue capaz de completar la tarea por ellos mismos sin ayuda del profesor. Los estudiantes crearon rutinas, supieron los pasos a seguir para completar la tarea adecuadamente y su nivel de respuesta y comprensión lectora fue superior al de otros grupos.</p>
<p>Luisa Fernanda Casallas Forero - Helena Patricia Mahecha Moreno Año (2019) USO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA APOYADA EN LA</p>	<p>Se integra a través de unas fases como son el diagnosticar (Identificar las dificultades en el planteamiento y resolución de problemas</p>	<p>La gamificación como estrategia permite alcanzar el desarrollo de herramientas y habilidades de aprendizaje. El estudio también evidencio, que la estrategia didáctica apoyada en la gamificación, resulto motivadora y se</p>	<p>La implementación de la estrategia didáctica género en los niños y niñas un fortalecimiento de habilidades y de procesos de aprendizaje, acompañado de la motivación y el enriquecimiento del trabajo colectivo.</p>

<p>GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL PLANTEAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS, EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS RURALES</p> <p>repository ucc</p>	<p>aritméticos de los estudiantes), diseñar (Diseñar ejercicios y problemas matemáticos que puedan solucionarse mediante el uso de la estrategia pedagógica en los estudiantes.), aplicar (Diseñar ejercicios y problemas matemáticos que puedan solucionarse mediante el uso de la estrategia pedagógica en los estudiantes.) y evaluar (Evaluar el impacto de gamificación como estrategia pedagógica)</p>	<p>concreta, que el juego puesto en práctica como una metodología multiplica las posibilidades de un proceso de aprendizaje asertivo y participativo, mejorando los resultados y rendimiento académico de los estudiantes, al igual que la actitud frente al área y los conceptos de la misma.</p>	<p>Al integrar la gamificación y el aporte de Polya, se evidencio un buen aporte en aula de clase, aportando directamente al problema planteado.</p>
--	--	--	--
