

Diseño e implementación de una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en el grado 11-2020 del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, Colombia

Proyecto aplicado

Elaborado por:

Anyela Fernanda Taborda Jaramillo

Doris Johanna Sánchez Velásquez

Especialización en Educación Superior a Distancia (EESAD)

Asesor:

Gustavo Meneses Rivas

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - ECEDU

Bogotá, marzo 7 de 2020

Resumen Analítico RAE

Resumen analítico especializado (RAE)	
Título	Diseño e implementación de una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en el grado 11-2020 del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, Colombia.
Modalidad de Trabajo de grado	Proyecto aplicado.
Línea de investigación	Bilingüismo en la educación a distancia mediada por tecnologías. Se articula la línea de investigación con este proyecto aplicado debido al papel que implica el bilingüismo en la formación académica de los estudiantes, implementada a través de actividades digitales con el propósito de mejorar y fortalecer las habilidades relacionadas con el idioma inglés como lengua extranjera
Autores	Anyela Fernanda Taborda Jaramillo Doris Johanna Sánchez Velásquez
Institución	Liceo Cristiano Vida Nueva. Soacha, Colombia.
Fecha	Marzo 7 de 2020.
Palabras claves	Bilingüismo, Educación, herramienta digital, estrategia de aprendizaje.
Descripción	Este documento presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de Proyecto Aplicado, a través de la línea de investigación Bilingüismo en la educación a distancia mediada por tecnologías, que permitieron el desarrollo del proyecto siendo este fundamentado en el diagnóstico previo a través de cuatro talleres a 50 estudiantes con el objetivo de diseñar e implementar la estrategia orientada al mejoramiento del proceso aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera.
Fuentes	Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales: Arteaga, C. (2011). <i>Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés</i> . Recuperado de http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=68822737007 Británico, C. (2018). <i>Ranking Icfes 2018 colegios privados</i> . Recuperado de https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=RANKING+ICFES+2018+COLEGIOS+PRIVADOS.pdf++GCRB Amaya, C., y Galvis, M. (2016). <i>Diseñando una propuesta de currículo sugerido de inglés para Colombia</i> . Recuperado de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspub

	<p>lic/Anexo%2016%20Diseño%20Propuesta%20%20Curriculo%20Sugerido.pdf</p> <p>Bueno, C., y Martínez, J. (2002). <i>Aprender y enseñar inglés: cinco siglos de historia</i>. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202002000100005</p> <p>Hernández, R. (2014). <i>Tipo de investigación</i>. Recuperado de http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf</p>
Contenidos	<p>Portada</p> <p>RAE Resumen analítico del escrito</p> <p>Índice general</p> <p>Índice de tablas</p> <p>Índice de figuras</p> <p>Introducción</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco Teórico</p> <p>Aspectos metodológicos</p> <p>Resultados</p> <p>Discusión</p> <p>Conclusiones y recomendaciones</p> <p>Referencias</p> <p>Anexos</p>
Metodología	<p>Se llevó a cabo el proyecto aplicado teniendo en cuenta el enfoque de investigación cualitativa con las siguientes fases:</p> <p>Planeación del proyecto</p> <p>Presentación de la estrategia digital</p> <p>Ejecución de las actividades</p> <p>Análisis de la información</p> <p>Validación de resultados</p>
Conclusiones	<p>Al implementar la estrategia digital a través de la gamificación por medio de la plataforma Wix se evidencia que el aprendizaje-enseñanza del inglés mediado por las TIC coadyuvan a fortalecer las habilidades competentes en la adquisición de inglés como lengua extranjera, además de desarrollar la capacidad de comprender y usar expresiones cotidianas básicas para comunicarse de manera concreta en el tiempo gramatical presente simple, adicionalmente el estudiante amplió su vocabulario a través de la interacción entre tutoras y compañeros, incluyendo el material idóneo para la evolución de su conocimiento en inglés como lengua extranjera.</p>

Referencias bibliográficas	<p>Amaya, C., y Galvis, M. (2016). <i>Diseñando una propuesta de currículo sugerido de inglés para Colombia</i>. Recuperado de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2016%20Diseño%20Propuesta%20%20Currículo%20Sugerido.pdf</p> <p>Arteaga, C. (2011). <i>Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés</i>. Recuperado de http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=68822737007</p> <p>Bohórquez, A. (2016). <i>Compartir palabra maestra</i>. Recuperado de https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/definicion-del-marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas</p> <p>Liceo Cristiano Vida Nueva (2019). Recuperado de https://vidanueva.edu.co/</p> <p>MinTIC. (2019). Sector académico. Recuperado de https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-channel.html</p> <p>UNESCO. (2019). <i>La unesco lidera proyectos para garantizar una educación de calidad para todos</i>. Recuperado de https://es.unesco.org/about-us/introducing-unesco</p>
-----------------------------------	---

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Resumen Analítico RAE	2
Índice de tablas	6
Índice de figuras	7
Introducción	8
Objetivos	10
Marco Teórico	11
Aspectos metodológicos	31
Resultados	53
Discusión	64
Conclusiones y recomendaciones	67
Referencias	69
Anexos	71

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Niveles y descripción del Marco Común Europeo de Referencia	11
Tabla 2 Niveles según el Marco Común Europeo de acuerdo con MEN	14
Tabla 3 Cantidad de estudiantes matriculados en el Liceo Cristiano Vida Nueva	15
Tabla 4 Resultados saber pro 2019 Liceo Cristiano Vida Nueva	16
Tabla 5 Estudiantes que presentaron la actividad de Listening Skill y puntajes obtenidos	55
Tabla 6 Estudiantes que presentaron la actividad de Reading Skill y puntajes obtenidos.	56
Tabla 7 Estudiantes que presentaron la actividad de Speaking Skill y puntajes obtenidos.	57
Tabla 8 Estudiantes que presentaron la actividad de Writing Skill y puntajes obtenidos.	58

Índice de figuras

Figura 1 Inicio de la Wix	51
Figura 2 Ova	52
Figura 3 Guía de actividades	52
Figura 4 Reading Skill	53
Figura 5 Chat	53
Figura 6 Miembros	54
Figura 7 Foros de entregas e interacción	54

Introducción

Este proyecto aplicado surge con el propósito de diseñar e implementar una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en el grado 11-2020 del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, Colombia, eligiendo como población a 50 estudiantes en donde se desea ejecutar procesos académicos que le permitan al estudiante adquirir y fortalecer las habilidades de inglés bajo el Marco Común Europeo de Referencia – MCER, por lo tanto desde allí surge la necesidad de profundizar en esta disciplina implementando recursos tecno pedagógicos en encuentros sincrónicos y asincrónicos.

Cabe resaltar que este proyecto aplicado se enfoca en los resultados obtenidos en base a la implementación de talleres diseñados para cada una de las cuatro habilidades específicas del idioma inglés, Speaking, Writing, Listening and Reading y de los cuales se pudo inferir el bajo desempeño en cada una de ellas, con el fin de obtener mejores resultados se implementan estrategias educativas con la ayuda de herramientas TIC, que le permitan al estudiante mejorar y fortalecer las falencias identificadas, y para ello se elige como estrategia digital a implementar el uso de una plataforma interactiva y es allí donde se encuentra la Wix ya que permite construir contenidos de aprendizaje, lo que se podría definir como el objetivo general de este proyecto el cual busca dicha implementación en pro de mejorar el proceso aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en el grado 11.

De acuerdo con lo anterior, este documento se aborda en siete capítulos: objetivos, marco teórico, aspectos metodológicos, instrumentos, resultados, discusión, conclusiones y

sugerencias, en los cuales se podrá evidenciar como el presente trabajo exploró el diseño e implementación de una práctica de enseñanza mediada por estrategias digitales, desarrolló las habilidades de inglés bajo el Marco Común Europeo de Referencia – MCER en los estudiantes de grado 11 de la institución educativa Liceo Cristiano Vida Nueva, a través de un Ambiente de Aprendizaje –AA, utilizando como estrategia digital la gamificación a través de la plataforma Wix para contribuir a mejorar el nivel de desempeño de los estudiantes en cada una de las habilidades del idioma inglés. Finalmente, este proyecto aplicado busca favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera por medio de herramientas tecno pedagógicas que faciliten la adquisición del conocimiento.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en grado 11 en el año escolar de 2020 del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, Cundinamarca, Colombia.

Objetivos específicos

- Diseñar una estrategia digital a través de la gamificación por medio de la plataforma Wix para la enseñanza del inglés que coadyuven a fortalecer el aprendizaje-enseñanza del inglés en grado once.
- Implementar la estrategia digital que fortalezca el aprendizaje de inglés en las habilidades de Listening, Speaking, Writing and Reading.
- Evaluar los resultados de la aplicación de la estrategia digital de acuerdo con las cuatro competencias desarrolladas.

Marco Teórico

Dado que este trabajo se centra en diseñar una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera, del grado 11 en el año escolar 2020, del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, Colombia se abordan fuentes de referencias académicas a nivel nacional e internacional con el objetivo de obtener un panorama completo del desempeño que se debe lograr en cada una de las habilidades del inglés.

El Marco Común Europeo de Referencia - MCER

De acuerdo a los parámetros del Marco Común Europeo de Referencia – MCER éste especifica lo que deben aprender los estudiantes de lenguas para poder comunicarse, según Bohórquez (2016) “especifica las destrezas y habilidades para tener un desempeño óptimo en una lengua extranjera” (p.3). Por consiguiente, el Marco Común Europeo de Referencia - MCER divide el nivel de cada idioma en: A1, A2, B1, B2, C1 y C2, siendo C2 el nivel máximo de aprendizaje de un idioma. “De los anteriores niveles el estudiante que finaliza su proceso de formación bachiller debe contar con un nivel B1 según el Marco Común Europeo” (p.2)., en ese orden de ideas se puede afirmar que éste será el indicado para el direccionamiento de las actividades e implementación de sus directrices en la estrategia digital de aprendizaje, con el objetivo de que el estudiante adquiera la capacidad y la certeza de cumplir con el nivel indicado al finalizar su proceso de formación bachiller. Por otro lado, cabe señalar que esta es la base para

que los docentes diseñen sus currículos pedagógicos, ejercicios, manuales, actividades lúdicas y evaluaciones referentes a un curso específico de inglés.

Niveles de inglés según El Marco Común Europeo de Referencia –MCER

Todos los niveles estipulados por el MCER tienen en cuenta las 4 habilidades en el idioma inglés; a continuación, se da a conocer cada uno de los niveles y la exigencia requerida, cabe resaltar que no se encuentran referentes teóricos sobre cada uno de los niveles. Sin embargo, se pueden sintetizar según el Cambridge Assessment English en lo siguiente:

Tabla 1 *Niveles y descripción del Marco Común Europeo de Referencia*

NIVEL	DESCRIPCIÓN
A1	Reconoce y usa expresiones cotidianas siendo capaz de comprender y usar frases sencillas de su entorno, con la capacidad de pedir y dar información básica sobre su entorno.
A2	Comprende frases y expresiones de uso frecuente, relacionadas con información básica y de su interés, se comunica con facilidad en tareas simples que no requieren de gran esfuerzo, describe en términos sencillos situaciones relacionadas con su pasado y necesidades inmediatas.
B1	Es capaz de comprender textos claros si estos abordan temas de su interés, cuenta con la capacidad de establecer conversaciones, produce textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o de interés personal.
B2	Es capaz de entender textos complejos, establece diálogos con fluidez sin requerir esfuerzo, puede producir textos claros sobre temas específicos así como defender su punto de vista en temas generales.
C1	Comprende textos extensos, se expresa de manera fluida, hace uso flexible del idioma en ámbitos académicos, sociales y laborales, escribe textos complejos, se expresa de forma espontánea y con fluidez.
C2	Comprende con facilidad todo lo que oye, lo que lee, es capaz de expresarse espontáneamente con gran fluidez, con gran precisión permitiéndole diferenciar los distintos matices de significados y pronunciación.

Fuente: Cambridge Assessment English, 2019, p. 1

El proceso de las TIC en la adquisición de una segunda lengua

Al abordar la implementación de estrategias digitales orientadas al mejoramiento en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, “se evidencia la importancia y relevancia que

tiene en la actualidad el uso de las TIC en el proceso de adquisición de una segunda lengua” como lo menciona (Arteaga, 2011, p.3) puesto que se habla de una innovación educativa que permite al docente y al estudiantes generar cambios en su proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando articular herramientas en pro de fortalecer el manejo de cada una de las habilidades que comprenden el idioma inglés, referenciadas bajo el Marco Común Europeo de Referencia – MCER.

El inglés como lengua extranjera en el currículo educativo de la educación media.

Dentro de los objetivos del Ministerio de Educación Nacional - MEN se proyecta el desarrollo de las habilidades de inglés (habla, escucha, escritura y lectura) en los estudiantes, en cuanto a comunicarse e interactuar usando su entorno como base fundamental de una conversación en el idioma inglés. Cabe resaltar que en el año 2014 el Ministerio de Educación Nacional hizo público los Estándares Básicos de Competencia - EBC, los cuales permiten identificar si el estudiante, la institución educativa y el cuerpo académico cumplen con las expectativas generales de calidad en la educación básica y media; mediante estos estándares, según Bermúdez “se pretende que los estudiantes al egresar del sistema escolar, logren un nivel de competencia en inglés B1 (pre intermedio)”(Bermúdez, 2015, p.1), el cual se caracteriza por el uso de las habilidades en la segunda lengua desarrollando conversaciones que involucren su diario vivir y generando competencias claras, determinadas y con bases sólidas en cuanto las destrezas bilingües.

En este mismo sentido, según Amaya y Galvis (2016) “Se precisa ver la lengua como un todo que permitirá trabajar diversos niveles de concreción, favorecer propósitos comunicativos diversos, visionar las estructuras como recursos para comunicar con sentido lo que se pretende según la audiencia, el contexto y el tema” (p.21). Se pretende que el nivel que debe tener el

estudiante al ingresar a una Institución de Educación Superior - IES, sea B1 e involucran la palabra “pretende” es decir, que no es ciertamente dicho que el estudiante cumpla con el nivel pre intermedio cuando es egresado de la institución educativa, según Amaya y Galvis (2016) se analiza hasta qué punto la propuesta curricular está articulada internacionalmente debido a que su ideal es que los estudiantes cuenten con un nivel pre intermedio en donde el alumno podrá participar en conversaciones, iniciar un tema de discusión, narrar hechos brevemente y escribir textos sobre su entorno (p.21).

Con lo relacionado anteriormente se puede concluir que el Ministerio de Educación Nacional – MEN,

.....hace un aporte significativo con la creación y publicación de los Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: Inglés, debido a las claridades que allí se dan en cuanto a los procesos que debe desarrollar el estudiante para aprender una lengua extranjera, haciendo un aporte relevante en la propuesta del currículo donde indica por ciclos cual debe ser el resultado final de los estudiantes lo cual sugiere a las Instituciones de Educación - IE, pero es decisión de la Institución tenerlo en cuenta de igual manera da un direccionamiento indicando paso a paso cuáles son las habilidades y destrezas que el estudiante debe desarrollar en cada ciclo e indica cómo el estudiante puede llegar a obtener el nivel de inglés requerido al finalizar su proceso de educación media (p.43)

Como lo afirma el anterior párrafo el Ministerio de Educación Nacional -MEN tiene interés en obtener mejores resultados de acuerdo al documento Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: inglés y de esta forma beneficiar el cuerpo docente gracias al conocimiento requerido para orientar un proceso de enseñanza a los futuros profesionales.

Ahora bien, según el Marco Común Europeo de Referencia- MCER los parámetros de evaluación son los indicados en la siguiente tabla MEN “en donde el estudiante de grado once debe estar ubicado en el nivel B1 pre intermedio” (Bohórquez, 2016, p.7). Conforme es señalado por el Ministerio de Educación Nacional – MEN,

...dicho nivel B1 está diseñado para las personas que están en la capacidad de sostener una conversación sin esfuerzo, del mismo modo debe estar en la capacidad de comprender textos y producirlos, para finalizar entienden audios y conversaciones inherentes a su entorno social (p.6).

Tabla 2 Niveles según el Marco Común Europeo de acuerdo con el MEN

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
B2	Intermedio	Educación Superior	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel mínimo para docentes de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado		<ul style="list-style-type: none"> • Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado		

Fuente: Ministerio de Educación Nacional, Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extrajera: inglés, 2015

A continuación, se relacionan los lineamientos requeridos en los Derechos Básicos de Aprendizaje - DBA, los cuales indican en español y en inglés lo que el estudiante debe saber y saber hacer al finalizar su proceso en la educación media vocacional.

Realizando un análisis de los DBA se puede observar que, desde el inicio, en el taller uno se refiere a textos orales, al mencionar esto es porque el estudiante entiende una conversación y tiene habilidades lingüísticas definidas para poder escuchar y entender una conversación, asimismo tiene claro los tipos de textos y el propósito de cada uno de ellos.

Presente simple

Según las autoras de este proyecto aplicado se puede definir el tiempo gramatical presente simple como el tiempo que se usa para describir nuestros hábitos o actividades que se desarrolla en el día a día, por lo cual será abordado debido a su importancia en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, en ese orden de ideas, el estudiante adquiere la capacidad de comunicarse en una conversación en tiempo presente, por último, fortalece el conocimiento de este tiempo gramatical, en el cual se enfatiza la estructura y las reglas ortográficas a tener presente en todas las habilidades.

El contexto de la Institución Educativa Liceo Cristiano Vida Nueva- LCVN

Según el Liceo Cristiano Vida Nueva (2019), es una institución educativa del sector privado que implementa su proyecto Cristo céntrico identificándose con Cristo y su palabra. Cuenta con la aprobación oficial para todos los niveles de preescolar, básica primaria y media vocacional (p.2)

Tabla 3 *Cantidad de estudiantes matriculados en el Liceo Cristiano Vida Nueva*

Estudiantes LCVN	Cantidad de estudiantes	Porcentaje
Total estudiantes	1.150	100%
Básica Primaria	460	40%
Básica secundaria	690	60%
11A	50	4,3%
11C	50	4,3%
11H	50	4,3%

Fuente: Autoría propia

Se identifica el porcentaje de estudiantes en el grado once y la cantidad en cada grupo.

Según Liceo Cristiano Vida Nueva (2019) cuentan con 1.150 estudiantes de los cuales 150 son de grado once distribuidos según áreas de conocimiento: 11A (Administrativo), 11C (Contable), 11H (Humanidades), según las características enfocadas en las carreras universitarias próximas a incursionar. La asignatura de inglés está inmersa dentro del área de Humanidades y cuenta con 5 horas semanales, 4 de ellas son de gramática y escritura, y 1 de pronunciación, diálogo y escucha que están sujetas al tiempo asignado del aprendizaje del inglés (p.10).

Saber pro-2019

Los resultados oficiales de las pruebas saber pro-2019 son de insumo para este trabajo, los cuales tienen como propósito focalizar los resultados específicos de la asignatura de inglés con el objetivo de justificar el porqué de esta propuesta.

Tabla 4 Resultados saber pro-2019 Liceo Cristiano Vida Nueva

PTO.	CÓDIGO	INSTITUCIÓN	MUNICIPIO	DEPARTAMENTO	CAL	NATURALEZA	JORNADA	EST	LC	MAT	SC	NAT	ING	PROMEDIO PONDERADO
1509	143917	COL SANTO TORIBIO DE MONGROVEJO	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	33	57,27	54,06	52,48	53,91	54,33	54,424
1510	702324	GIMNASIO EL RENUEVO - SEDE PRINCIPAL	FACATATIVÁ	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	ÚNICA	6	55,50	52,83	53,67	54,00	59,50	54,423
1511	098368	COL EL DUQUE DE RIVAS	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	25	56,32	57,16	49,12	54,44	56,32	54,418
1512	171496	COLEGIO LICEO CERVANTES - SEDE PRINCIPAL	POPAYÁN	CAUCA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	21	55,76	54,19	52,14	54,48	57,57	54,387
1513	148072	COLEGIO COLOMBO AMERICANO	SOACHA	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	18	55,61	57,50	52,33	52,00	54,83	54,387
1514	157974	LIC MODERNO BETANIA - SEDE PRINCIPAL	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	37	56,70	55,05	52,54	52,89	55,46	54,387
1515	125021	COL ACAD EL POBLADO	CALI	VALLE	A	NO OFICIAL	MAÑANA	35	57,09	53,14	53,94	53,06	55,34	54,386
1516	125716	LICEO CRISTIANO VIDA NUEVA	SOACHA	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	130	57,81	54,01	52,34	52,81	56,13	54,386
1517	109462	COLEGIO MILITAR ANTONIA SANTOS	VILLAVICENCIO	META	A	NO OFICIAL	COMPLETA	22	57,41	54,55	52,14	52,68	56,59	54,378
1518	108746	COLEGIO EL MUNDO JOVEN	FACATATIVÁ	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	21	57,57	55,38	52,33	51,24	57,14	54,363
1519	092122	COLEGIO DIVINO JESUS	SANTA MARTA	MAGDALENA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	31	57,58	53,77	50,55	53,26	61,16	54,357
1520	031849	COLEGIO MARIA AUXILIADORA	SAN MARCOS	SUCRE	A	NO OFICIAL	COMPLETA	24	58,00	54,00	53,13	52,29	53,67	54,301
1521	072512	GIMNASIO BOLIVARIANO	SANTA MARTA	MAGDALENA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	26	55,73	52,27	54,62	53,35	57,92	54,293
1522	049882	LIC ANDINO	VILLAVICENCIO	META	A	NO OFICIAL	COMPLETA	14	57,36	54,21	52,57	53,14	53,93	54,291
1523	080168	COL ARIEL DAVID	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	16	56,50	55,75	52,50	51,94	55,56	54,279
1524	071274	COL. ADVENTISTA DE C/GENA	CARTAGENA DE INDIAS	BOLIVAR	A	NO OFICIAL	MAÑANA	27	58,70	56,19	51,15	51,93	51,74	54,279
1525	037416	COL PARROQUIAL. INTEGRO SANTA CRUZ	CACHIPAY	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	18	57,44	55,61	52,50	51,17	55,22	54,261
1526	193490	LICEO MARIA INMACULADA	SOACHA	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	51	55,65	55,02	51,78	53,75	56,76	54,258
1527	138149	COL RAFAEL POMBO	MADRID	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	25	56,64	53,92	53,64	53,20	53,12	54,255
1528	092361	COL MILIT GENERAL FRANCISCO DE PAULA SANTAN	CÚCUTA	NORTE SANTANDER	A	NO OFICIAL	MAÑANA	23	56,35	54,61	52,35	53,70	54,22	54,247
1529	107029	COL ALMIRANTE COLON - CERETE	CERETE	CORDOBA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	24	57,04	53,96	53,33	52,58	54,38	54,240
1530	080093	COL SUPERIOR DE OCCIDENTE	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	35	55,69	56,00	52,71	52,94	53,09	54,240
1531	045310	LIC PEDAGOGICO	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	10	57,10	53,80	52,30	53,50	55,00	54,238
1532	160119	LIC BILLING ROMULO GALLEGOS	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	46	57,00	53,41	52,00	52,28	61,00	54,237
1533	063776	C.E. MIXTO DE GALAPA	GALAPA	ATLANTICO	A	NO OFICIAL	MAÑANA	15	56,60	53,60	54,20	52,20	55,20	54,231
1534	020321	COL MILITAR COOP JUSTINIANO QUIÑONEZ ANGULO	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	43	54,72	55,60	52,63	53,93	54,30	54,227
1535	125005	COLEGIO SANTA JUANA DE CHANTAL	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	17	55,71	53,18	53,88	54,00	54,53	54,217
1536	098392	COL MIGUEL ANGEL ASTURIAS	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	54	55,59	56,28	51,07	53,44	55,63	54,215
1537	027433	INST SANTANDER	FUSAGASUGÁ	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	36	55,97	55,25	51,86	53,14	55,92	54,199
1538	032516	COL COOP PROSPERO PINZON	VILLAPINZÓN	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	32	55,09	56,34	52,03	53,59	53,22	54,185
1539	148759	COLEGIO LAS MERCEDES	BUENAVENTURA	VALLE	A	NO OFICIAL	MAÑANA	17	55,76	55,24	51,88	53,12	56,35	54,181
1540	070540	LIC SAN JOSE ORIENTAL	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	69	56,42	55,75	52,83	52,35	52,30	54,181
1541	717405	COLEGIO MILITAR CORONEL JUAN JOSE RONDON	-SORACA	BOYACA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	15	54,87	56,73	48,40	56,07	56,13	54,179
1542	108902	LICEO CRISTIANO MARTIN LUTERO	SOACHA	CUNDINAMARCA	A	NO OFICIAL	COMPLETA	23	56,83	53,00	54,13	52,17	55,91	54,177
1543	131292	INSTITUCION EDUCATIVA DE SOLEDAD JUAN EUGE SOLEDAD	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	A	NO OFICIAL	MAÑANA	14	56,86	53,79	53,29	53,00	53,29	54,159
1544	126169	GIMNASIO METROPOLITANO EL DIVINO NIÑO	SOLEDAD	ATLANTICO	A	NO OFICIAL	TARDE	21	56,00	55,10	50,52	54,95	54,33	54,158
1545	051680	INSTITUCION EDUCATIVA MARIA MONTESORI	EL COPEY	CESAR	A	NO OFICIAL	TARDE	24	55,00	56,96	49,75	55,29	53,00	54,154
1546	074781	TECNOLÓGICO EN INFORMATICA Y COMERCIO DE B	BUENAVENTURA	VALLE	A	NO OFICIAL	MAÑANA	16	57,56	53,38	53,19	51,00	58,63	54,154

Nota: Tomado de Ranking Icfes Colegios privados, 2019, p.41.

¿Qué es una estrategia de aprendizaje?

Según Guárate (2019)

...este concepto se constituye de gran relevancia dentro de la psicología de la educación, considerándose básicamente el conjunto de actividades, técnicas, procedimientos que se implementan a través de diversos medios o recursos para poner en marcha el proceso de aprendizaje lo que se vincula directamente al proceso asertivo en la adquisición del conocimiento. (p.2)

Si bien el proceso de aprendizaje debe trabajar paralelamente con las estrategias, estas deben estar orientadas dependiendo el tipo de estrategia que el estudiante requiera.

Tipos de estrategia de aprendizaje

Según Aragón (2019) “Se establecen tres grandes tipos de estrategias; Estrategias cognitivas, Estrategias metacognitivas, Estrategias de manejo de recursos, motivación” (p.1)

Las estrategias Cognitivas

Estas constituyen un conjunto de estrategias de aprendizaje en las que se desarrollan procesos mentales que los aprendices realizan de manera consciente o inconsciente, según Aragón

(2019) “se integran nuevos materiales o recursos con el conocimiento previo lo cual conlleva a aprender de los factores y actores que le rodean como lo es la experiencia, identificación de problemas y resolución de los mismos” (p.4) permitiendo que a través de estas estrategias el

aprendiz ejecute, mejore y afiance la comprensión del lenguaje, su asimilación y por ende almacenamiento en la memoria.

Estrategias Metacognitivas

Según Aragón (2019)

...al abordar este tipo de estrategia se evidencia que el rol del estudiante es de gran relevancia ya que el estudiante es quien planifica, controla y evalúa su propia cognición, lo cual quiere decir que el aprendiz cuenta con la facultad para procesar la información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido que le permiten valorar la información con el propósito de lograr una meta determinada de aprendizaje. (p.5)

Estrategias de manejo de recursos, motivación

Según Aragón hace referencia a

... un conjunto de estrategias de apoyo que aborda diversos tipos de recursos que contribuyan a desarrollar el propósito y finalidad de la actividad o tarea propuesta y ésta cumpla su objetivo, por lo que se puede entender como estrategias que tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto. (p.1)

¿Qué es una estrategia digital, y en qué consiste?

Este término hace referencia a la planificación tecnológica que se tiene a partir de una idea con el objetivo de direccionar un conocimiento usando las TIC indistinto el entorno en donde se desarrollará. Según Macías (2019) “una estrategia digital es fundamental e

indispensable en la educación debido al auge tecnológico que existe, es por esto, que este tema es crucial en los procesos académicos” (p.1). Como bien lo indica Macías (2019)

...toda persona debe adquirir estas competencias y por esto se ve en la obligación de estudiarlas y ser parte de esta corriente en donde el manejo de la tecnología cada día es más relevante e indiscutiblemente la academia debe estar inmersa en los procesos que mejoran la educación y muestran avance en el mundo entero (p. 4).

Sin embargo, muchas personas se niegan a reconocer su importancia como lo menciona Mercer (2017)

...debido a la escuela tradicional donde lo importante era la comunicación presencial entre el docente-estudiante sin necesidad de usar más que una tiza y un tablero, no obstante, es hora de estar a la vanguardia y usar estas estrategias en la educación media, básica, profesional y posgradual para potencializar las capacidades que tiene los estudiantes. (p.2)

Por otra parte, existen diversas estrategias digitales para ejecutar en la educación con el fin de que el estudiante se apropie del conocimiento y que la educación cuente con actuales procesos de enseñanza, desde allí se desprende la necesidad de pensar en las estrategias digitales consideradas netamente en el proceso cognitivo del aprendiz como lo menciona Garcés (2017)

...con el objetivo de que el estudiante trabaje colaborativamente y expanda su conocimiento indicando la importancia de una estrategia digital en donde hace hincapié en obtener no solo conocimiento disciplinar sino adquirir habilidades tecnológicas que lo haga competente en el mundo laboral. (p. 3)

Cabe resaltar que el involucrar una estrategia digital en un ámbito académico es importante y por ello se debe tener en cuenta lo siguiente según Macías (2019) “La situación de partida: Es decir, qué se quiere hacer, con qué insumos se cuenta, cuáles son los medios digitales que se usarán y lo más importante, qué grado de conocimiento se tiene sobre el uso de las nuevas tecnologías” (p.2).

Definir el objetivo: según Macías (2019) “se debe identificar cuál será el mayor propósito de la estrategia que se va a implementar” (p.3).

Desarrollo del plan de acción: según Macías (2019) “da cuenta del procedimiento que lleva a cabo los participantes e identifica la estrategia pedagógica” (p.4).

“Resultados: según Macías (2019) permite identificar las consecuencias ya sean positivas o negativas para quienes usaron la estrategia digital, del mismo modo, permite hacer ajustes de acuerdo con los resultados finales” (p.4).

Con lo anterior se puede observar que una estrategia digital debe tener características esenciales que llamen la atención de los estudiantes y que cuente con contenido disciplinar que aporte positivamente al desempeño académico y profesional de los estudiantes.

...dicha estrategia consiste en hacer referencia a una serie de acciones que permiten alcanzar los objetivos propuestos dentro de un contexto determinado por medio de las TIC quien será la aliada para diseñarla e implementarla, es por esto, por lo que la esta estrategia surge a partir de la necesidad de un tema específico y de acuerdo con la insuficiencia de algo lo cual se quiere mejorar o reforzar para obtener mejores resultados. (Sordo, 2019, p.5)

Toda estrategia es implementada pensando en un beneficio y ésta no es la excepción puesto que ayudará a los estudiantes a apropiarse del conocimiento y de conceptos que le serán de gran ayuda para su proceso académico y como bien es reconocido los estudiantes son tecnológicos, es decir, desean interactuar constantemente con la tecnología y seguramente esta no dejará de ser importante por dicha razón se piensa en una estrategia que capte su atención y que deje conocimiento disciplinar en el área de inglés, dicha estrategia será llamativa y consiste en un espacio donde el estudiante tendrá interacción con el computador o medio tecnológico y del mismo modo reforzará habilidades en un aprendizaje bilingüe debido al vocabulario usado dentro de la estrategia digital.

De allí radica el diseño de una estrategia porque debe estar acorde al procedimiento que se desea llevar según Sordo (2019)

“...es importante reconocer el tipo de persona que la va a ejecutar, edad, inclinaciones disciplinares, gustos, lugar de residencia puesto que estas variables ayudan a realizar un enfoque determinado gracias al reconocimiento de la población que se hace previo a la creación de la estrategia digital de esta manera el resultado será óptimo y real tras una previa investigación.” (p.7)

¿Qué es diseño instruccional?

Luego de indagar por diversos términos para este concepto, se puede analizar que el concepto en si va estrechamente ligado a los procesos de realización de materiales educativos y de ambientes virtuales de aprendizaje según Sánchez (2017) los define como

... recursos que se implementan con la capacidad de desarrollar en los estudiantes las habilidades necesarias para lograr ciertas tareas, y lo cual es un recurso de suma

importancia para la labor docente ya que le permite crear ambientes que faciliten los procesos de construcción de conocimiento en cualquier ámbito y contexto del proceso formativo. (p. 2)

en donde lo esencial es la formación dinámica y de esta forma el estudiante capte y retenga con mayor facilidad la enseñanza debido al uso de medios tecnológicos como lo afirma Sánchez en su artículo La importancia del diseño instruccional en e-learning “donde indica la relevancia que cobra la formación online, por consiguiente el estudiante no se adapta al contenido, sino el contenido los estudiantes gracias a que el profesor identifica las falencias y de allí se adopta el diseño instruccional” (p.5). Con el objetivo de obtener una educación propia y con excelentes resultados, con esto se quiere lograr que el contenido sea interiorizado y que realmente el estudiante aprenda y le sea útil dicho aprendizaje para toda su vida.

Modelo instruccional a utilizar para la estrategia digital

Se selecciona un modelo importante en el desarrollo de la estrategia digital con el objetivo de abordar a los estudiantes teniendo los componentes necesarios para la aprehensión de los contenidos en inglés. Según Gómez (2018) El Modelo ADDIE, atiende a las cinco fases que la componen “Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación” (p.3), el cual es apropiado por los desarrolladores de capacitación, esto finiquita la asertividad de emplearlo en la capacitación en una lengua extranjera con los estudiantes ya seleccionados.

Este modelo como lo indica Gómez en su artículo Modelos de diseño instruccional ratifica las cinco fases y en este proyecto aplicado se emplearán con el propósito de obtener éxito

en la implementación de la estrategia digital, a continuación, se analizará cada una dentro del proyecto llevado a cabo:

Análisis: según Gómez (2018) “se analiza el estado inicial en cuanto a conocimiento de los estudiantes, es decir se identifican fortalezas y debilidades no solamente en inglés, sino en el uso de las herramientas digitales” (p.4).

Diseño: según Gómez (2018) “se definen los objetivos, el medio que se va a utilizar y el contenido en la implementación de la estrategia digital” (p.4).

Desarrollo: según Gómez (2018) “Se establece el lugar para emplear la estrategia y se tiene en realiza la producción de los contenidos” (p.4).

Implementación: según Gómez (2018) “Se cuenta con la participación de los estudiantes y se involucra la estrategia digital seleccionada” (p.4).

Evaluación: según Gómez (2018) “Se revisa el resultado generado y el impacto que surgió en los estudiantes que emplearon la estrategia digital de aprendizaje” (p.4).

Como se puede observar anteriormente el Modelo ADDIE cuenta con cinco fases que permiten el buen desarrollo, implementación y evaluación del proyecto, teniendo en cuenta las características del estudiante y los resultados propicios que se desean obtener.

Una teoría que orienta el diseño de la estrategia

La teoría más relacionada es la Teoría del Caos de acuerdo a Anónimo (2016) “debido a sus componentes donde hace énfasis en la dependencia de las variables anteriores antes de tomar una decisión o recibir el resultado final” (p,5), en otra palabras el estudiante debe estar inmerso en un aprendizaje donde desarrolle habilidades que le permitan tener base en sus conocimientos

y la certeza del aprendizaje de nuevos conceptos y después se realiza el acercamiento a la estrategia diseñada, porque sin un antecedente sería imposible obtener resultados, seguidamente de acuerdo a Anónimo

...la teoría indica que el resultado final será producto de las condiciones iniciales con esto quiere indicar que debe haber una planificación antes de ejecutar la acción esta da cuenta a la inmersión que se realiza con los estudiantes en los talleres sobre temas específicos y que darán cuenta en la implementación de la estrategia, lo anterior nos lleva a obtener mejores resultados en el momento de la ejecución y en el conocimiento del estudiante. (p.7)

La gamificación como estrategia de aprendizaje

Esta estrategia digital permite a los docentes implementar nuevas estrategias y recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación en los alumnos y el compromiso de su formación en inglés como lengua extranjera, según lo indicado a continuación

...beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos, como lo menciona (Ortiz, Jordán, Agredal, 2018, p.1)

Como se menciona anteriormente la gamificación permite la socialización de los contenidos por medio de la interacción entre los estudiantes y el profesor, de esta manera se puede indicar la asertividad en este proyecto aplicado, cabe mencionar que la gamificación ha sido implementada

en varias asignaturas como lo menciona Ortiz (2018) “está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (p.5).

Por otra parte, los procesos de adquisición del conocimiento se ven afectados con problemas de motivación y compromiso por parte de los estudiantes, para disminuir estos obstáculos de aprendizaje, el juego se presenta como un recurso de la gamificación con el propósito de atraer la atención del estudiante y generar motivación que le permita adquirir y fortalecer los conocimientos en la asignatura de inglés (p.6).

Experiencias e investigaciones en estrategias digitales y didácticas para el aprendizaje-enseñanza del idioma Inglés.

Las estrategias digitales permiten articular el aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje, que en la actualidad permean el proceso educativo como lo señala Morales (2019) en su investigación: Estudio Sobre el Uso de Recursos Digitales Educativos para el Desarrollo de la Competencia Pragmática en inglés, en donde los investigadores concluyen que el modelo de aprendizaje de la competencia pragmática en inglés se ha complementado desde el campo de adquisición de competencias comunicativas, las teorías y aportes de autores que han llevado al plano de la experimentación a los conceptos de enseñanza-aprendizaje con la implementación de las TIC (p.3). De acuerdo con lo anterior se evidencia la pertinencia que tiene las TIC en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en el idioma inglés, por consiguiente, se considera que esta investigación es pertinente como fuente para la elaboración de este proyecto aplicado.

Otra investigación acorde a lo implementado en este proyecto aplicado es señalada por López (2015) en su investigación titulada: Estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de la I. E. Colombia, en donde resalta Las TIC como instrumentos importantes de mediación entre el docente y el estudiante e indica que la educación tradicional desconoce la potencialidad que se encuentra en el uso de los medios tecnológicos para el aprendizaje de nuevo vocabulario, con esto se resalta la importancia de la mediación tecnológica para educar con responsabilidad de acuerdo al auge que atrae la atención de los estudiantes (p.1). Con lo anterior, cabe indicar que esta investigación es propicia para la que se está llevando a cabo gracias al empoderamiento que se le da a las TIC en el proceso a aprendizaje y enseñanza de los estudiantes en inglés.

En Ecuador se encuentran numerosas investigaciones sobre el B-Learning como estrategia de enseñanza-aprendizaje, aquí se menciona una de ellas llevada a cabo por Hernández (2014) titulada: El B-Learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, en la cual se llega a la conclusión que el uso del “modelo B-Learning” ha generado una respuesta positiva por parte de los participantes quienes encuentran en la tecnología una forma de mejorar los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje y a la vez abrir nuevas formas de comunicación, colaboración y construcción del conocimiento. Este modelo ha permitido superar distancias geográficas y de horario, beneficiando a aquellos estudiantes que por diferentes motivos no pueden asistir regularmente a un salón de clases. De acuerdo con lo anterior se enfatiza la

importancia del B-Learning como estrategia digital para la enseñanza del inglés y la pertinencia de este para este proyecto aplicado (p.10)

Del mismo modo, en Bogotá Gómez (2018) en su investigación titulada: Estrategias didácticas aplicadas por los docentes para la enseñanza del inglés en los grados de primero y segundo de primaria, conduce la manera de abordar las estrategias digitales para la enseñanza del inglés teniendo en cuenta los estudiantes, la población, el nivel de conocimiento y claramente se debe tener presente los intereses y las herramientas digitales que le agraden a los estudiantes, finalmente el uso de este material suscita interés en ellos. Con lo anterior se puede evidenciar que en definitiva las estrategias digitales son abiertamente necesarias y receptivas por los estudiantes que se encuentran en proceso de aprendizaje en inglés (p.5)

Por último, la investigación llevada a cabo por Mayoral (2016) denominada: Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en colima, México, llega a la conclusión de afirmar que el uso de los Diálogos Cortos Adecuados y Significativos para la Edad del Niño - DCASEN, como estrategia para la enseñanza de inglés, a pesar de sus limitaciones en cuanto a frecuencia de uso, ha demostrado proveer de oportunidades lúdicas para el aprendizaje de lenguas, desde la perspectiva constructivista. Por consiguiente, se puede sintetizar como la perspectiva constructivista es apropiada a la estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés y se articula con el desarrollo del presente proyecto (p.14)

Cada una de las investigaciones anteriormente mencionadas y descritas se articulan a este proyecto aplicado ya que genera pautas a tener en cuenta en pro de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a través de diversas estrategias didácticas y recursos digitales que permiten mejorar y afianzar las habilidades del idioma, y que a su vez revelan la importancia de la incorporación de las TIC en los procesos de adquisición del conocimiento puesto que juegan un

rol importante en la motivación del estudiante por querer explorar las distintas herramientas que estas ofrecen, y el desafío que abarcan para la labor docente puesto que genera la necesidad de crear diferentes espacios de enseñanza-aprendizaje, y es allí donde este proyecto aplicado desea ahondar e implementar la estrategia didáctica y digital de la gamificación con el propósito de mejorar en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en el grado 11-2020 del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, Colombia

Aspectos metodológicos

Enfoque de investigación

Según Hernández, R. (2010)

Define la investigación cualitativa como el enfoque que tiene en cuenta las percepciones, las cualidades y los pensamientos del sujeto a partir de lo que dicen y hacen las personas en el escenario social y cultural, este enfoque también permite que el investigador tenga contacto directo con el investigado basado en la observación de los comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados.
(p.8)

La investigación cualitativa para este proyecto aplicado plantea las siguientes características expresada por (Hernández, R. 2010)

- Gira entorno a la interpretación.
- Estudia procesos y significados.
- Es una “actividad situada” que hace visible el mundo y lo transforma.
- Existe diversidad interpretativa.
- Es metodológica e intersubjetiva.
- Se fortalece con el consentimiento informado
- Se fortalece mediante la publicación y divulgación de los resultados.
- En general no permite un análisis estadístico (p.7-10)

Población

La población seleccionada es de 150 estudiantes del grado once de la Institución Educativa Liceo Cristiano Vida Nueva.

Muestra

Se trabajó con los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Cristiano Vida Nueva de la cual se determina seleccionar como muestra un grupo de 50 estudiantes del grado once los cuales equivalen al 33% de la muestra intencional (Manterola, 2017)

Características de los participantes

Los 50 estudiantes seleccionados de la Institución Educativa Liceo Cristiano Vida Nueva de grado 11, son jóvenes entre los 15 y 17 años, residentes en el Municipio de Soacha departamento de Cundinamarca, entre estrato 1 y 2, con niveles bajos de aprobación de inglés en el último período académico indicado según las cifras de reprobación en la asignatura en mención. Por otro lado, los estudiantes fueron escogidos gracias a la selección aleatoria que se realizó en los salones de clase con el objetivo de seleccionar estudiantes, cabe mencionar que indistinto al desempeño académico individual se eligió el desempeño académico grupal, con el propósito de obtener resultados reales en este proyecto aplicado.

Instrumentos

Se realizaron tres encuentros en los cuales los estudiantes demuestran sus habilidades de speaking, reading, writing y listening en inglés como lengua extranjera, los cuales se efectuaron de la siguiente manera:

En el primer encuentro se desarrolló el taller de las habilidades de listening y speaking al grupo total de la muestra en donde los estudiantes por medio de talleres dan a conocer sus destrezas en la asignatura de inglés como lengua extranjera. Ver anexo 1 y 2 de los talleres realizados. (Fuente: Autoría propia)

Inicialmente, se realiza el taller unscramble the correct word (Autoría propia) para desarrollar la habilidad de escucha haciendo un acercamiento al alfabeto y explicando las letras y su debida pronunciación, seguidamente se hace deletreo de las palabras y el estudiante debe escribirlas correctamente gracias a lo aprendido. En el segundo momento del encuentro se desarrolla el taller introduce yourself (Autoría propia) para la habilidad de speaking y se explica a los estudiantes la pronunciación y el significado en español para que ellos entrevisten a sus compañeros por medio de preguntas básicas y fáciles de acuerdo con el nivel que tienen.

En el segundo encuentro se abordan las habilidades de writing y reading al grupo total de la muestra. Inicialmente se desarrolla el taller last vacations (Autoría propia) con el objetivo de desarrollar writing, en donde se explica a los estudiantes el vocabulario con el propósito de realizar el taller de comprensión lectura en inglés como lengua extranjera, seguidamente se realiza el taller invitation to visit the city where Daniela Mantilla lives (Autoría propia) con el objetivo de desarrollar la habilidad de reading, en dicho taller se hace explicación a los estudiantes de las características principales de la actividad y se enfoca en el afianzamiento del inglés como lengua extranjera. Ver anexo 3 y 4 de los talleres realizados.

Para finalizar en el tercer encuentro se realiza la aplicación de la herramienta digital (Autoría propia) diseñada a través de la plataforma Wix como recurso de enseñanza puesto que la Multimedia como lo define Martín (2010) es la integración de múltiples medios que posibilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo expresar o comunicar

información (p.25), según lo anteriormente mencionado el estudiante fortalece sus habilidades por medio de la plataforma en donde el estudiante encontrará el curso Inglés I que comprende de contenidos en línea educativos direccionados por la gamificación siendo esta fundamental para el proyecto aplicado; la principal fortaleza se establece en base al diagnóstico inicial de acuerdo a los conocimientos de los estudiantes gracias a la aplicación de los talleres iniciales y de esta forma enfatizar en las falencias para obtener resultados significativos en las habilidades del inglés.

Por otra parte, la página fue pensada en estudiantes ciberculturales por dicha razón su desarrollo es completamente virtual en la cual se desprenden actividades enfocadas de cada habilidad y juegos educativos que permiten un excelente desarrollo cognitivo.

La estrategia de enseñanza seleccionada fue la gamificación (ludificación) por dicha razón cada actividad va entrelazada con juegos educativos propicios para el aprendizaje, y la herramienta digital seleccionada fue la página Wix debido a la aplicación del método virtual de aprendizaje. A continuación, se da a conocer la estructura de la página:

Estructura de las pestañas de la página web

Inicio: Allí el estudiante encuentra la bienvenida por parte de las tutoras.

OVA: Se encuentran dos Objetos Virtuales de Aprendizaje, uno de ellos es la explicación de la navegación en la página y el otro es la explicación del presente simple, con ejemplos y ejercicios por parte de las tutoras para los estudiantes.

Guías de actividades: El estudiante tiene fácil acceso a las guías debido al formato Word, tan solo dando clic pueden ingresar a la guía determinada, las cuales están organizadas

por habilidades, descritas a continuación y en las cuales se motiva al estudiante a explorar e interactuar para llegar al desarrollo de cada actividad.

Reading Skill: Se encuentra la lectura a utilizar en el desarrollo de la habilidad, del mismo modo, dos juegos; el primero es un crucigrama y el segundo una adivinanza los cuales dan cumplimiento a la gamificación como estrategia de enseñanza.

Speaking Skill: En esta pestaña se ubican tres adivinanzas las cuales son enfocadas en la habilidad de Speaking y el instructivo se encuentra en la pestaña de guía de actividades ubicadas en la misma estrategia digital.

Writing Skill: Se encuentra el juego ordenar palabras en donde el estudiante puede fortalecer y mejorar su habilidad de escritura, igualmente, se encuentran dos enlaces en donde el estudiante podrá adquirir nuevo vocabulario y desarrollar esta habilidad.

Listening Skill: Se encuentra un audio de las autoras de este proyecto aplicado y después el juego relacionar columnas donde el estudiante práctico lo aprendido y mejora dicha habilidad.

Chat: Es la pestaña donde el estudiante tiene comunicación con las autoras de este proyecto aplicado, dicho espacio fue creado pensando en la comunicación asincrónica y el continuo acompañamiento del estudiante en el curso English I.

Foro: En este espacio el estudiante podrá interactuar con sus compañeros y tutoras desarrollando así el trabajo colaborativo fortaleciendo su comunicación en inglés gracias a la comunicación entre pares.

Miembros: Detalla cada uno de los estudiantes que ingresan al curso y de esta manera se establece la comunidad académica por medio de una estrategia digital.

Con base en cada una de las pestañas que conforman la estrategia digital es válido afirmar que se encuentra en total sincronía para su uso y navegación.

Recursos: Se crea el recurso en la plataforma Wix debido a que cuenta con las características específicas en la creación de un contenido digital, dicha herramienta digital permite la interacción con los demás miembros, realización de contenidos propios y una fácil navegación, dentro de ella se usó como herramienta la plataforma Educaplay debido al permiso que otorga en la creación de contenidos académicos y esto favorece a la estrategia de enseñanza seleccionada, la cual es la gamificación permitiendo que el estudiante por medio de juegos, como: las adivinanzas, los crucigramas, completar palabras y unir columnas afiance y desarrolle su nivel de inglés de manera lúdica adquiriendo y fortaleciendo sus conocimientos.

En cuanto a las guías implementadas fueron realizadas en su totalidad por las tutoras quienes identifican la necesidad de la población y de acuerdo al diagnóstico inicial se desarrollaron teniendo en cuenta, tipo de actividad, peso evaluativo, tiempo para el desarrollo de la actividad, ambiente o medio de entrega de la actividad, competencia a desarrollar, temáticas a desarrollar, pasos o fases de la estrategia de aprendizaje a desarrollar, actividad a desarrollar, productos a entregar y rúbrica de evaluación.

Guía de actividades y rúbrica de evaluación

Actividad - Listening Skill

Descripción de la actividad

Tipo de actividad: Individual	Peso evaluativo: 100 puntos
Tiempo para el desarrollo de la actividad: 2 semanas	Ambiente o Medio de entrega de la actividad: Foro denominado “Entregas Listening Skill”
Competencia a desarrollar: El estudiante es capaz de relacionar columnas con el propósito de identificar qué enunciado se articula coherentemente con el audio proporcionado en presente simple, en el cual se narra una breve descripción sobre la rutina diaria de un chico llamado Bob “Bob’s Daily routine.”	
Temáticas a desarrollar Presente simple y vocabulario básico.	
Pasos o fases de la estrategia de aprendizaje a desarrollar Listening Skill: la actividad Listening skill establece como estrategia de aprendizaje la gamificación en la que el estudiantes se verá motivado a aprender de forma correcta la estructura del presente simple, articulándolo a su vez con la adquisición de nuevo vocabulario ya que a través de la gamificación cuya técnica de aprendizaje se traslada a la mecánica de los juegos en el ámbito educativo, por lo cual en esta fase el estudiante estará interactuando con el juego “relacionar columnas” que le permitirá afianzar y fortalecer su habilidad de escucha en Inglés.	
Actividad a desarrollar 1. El estudiante ingresa a la Wix https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio y explora el OVA “explicación presente simple”	

2. El estudiante ingresa nuevamente a la Wix <https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio>, luego deberá ingresar a la pestaña Listening skill, donde encontrará un audio denominado “Bob’s daily routine” y allí podrá escuchar el audio cuantas veces le sea necesario y posteriormente en esta misma pestaña encontrará el Juego “relacionar columnas” el estudiante deberá relacionar las columnas de acuerdo a cada enunciado que se contextualiza con el audio proporcionado, así mismo encontrará vocabulario no conocido que le permitirá ampliar su conocimiento referente a “vocabulario”, finalmente deberá tomar pantallazo de la actividad finalizada que permitirá evidenciar el puntaje obtenido del juego.

Producto a entregar**Individual;**

Un documento Word que contenga

- Portada (Nombre de la actividad, Nombre de las tutoras, Nombre del estudiante, ciudad y fecha)
- Pantallazo del resultado del Juego “relacionar columnas”

Recuerda que este producto final deberá ser entregado en el foro denominado “Entregas Listening skill”

Fuente: Autoría propia

Rúbrica de evaluación Listening Skill

Formato Rúbrica de Evaluación				
Tipo de Actividad: Individual				
Aspectos evaluados	Niveles de desempeño de la actividad Individual			Puntaje
	Valoración Alta	Valoración Media	Valoración Baja	
Juego "Relacionar Columnas"	El estudiante interactúa con el juego "Relacionar Columnas" relacionando los enunciados de forma coherente a partir del audio "Bob's daily routine" afianzando así su habilidad de escucha en el idioma Inglés.	El estudiante interactúa con el juego "Relacionar Columnas" relacionando los parcialmente los enunciados de forma coherente a partir del audio "Bob's daily routine"	El estudiante interactúa con el juego "Relacionar Columnas" pero no logra relacionar los enunciados correctamente, por ende no identifica la información brindada a través del audio "Bob's daily routine"	100
	(Hasta 100 Puntos)	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Calificación Final				100

Fuente: Autoría propia

Guía de actividades y rúbrica de evaluación

Actividad - Reading Skill

Descripción de la actividad

Tipo de actividad: Individual	Peso evaluativo: 100 puntos
Tiempo para el desarrollo de la actividad: 2 semanas	Ambiente o Medio de entrega de la actividad: Foro denominado “Entregas Reading Skill”
Competencia a desarrollar: El estudiante tiene la capacidad de comprender la lectura “they are happy all time” y de dicha comprensión resolverá un crucigrama el cual le permite reconocer el tiempo verbal presente simple, así mismo interactúa en el juego “completar” de acuerdo a lo aprendido del tiempo verbal en mención.	
Temáticas a desarrollar Presente simple y vocabulario básico.	
Pasos o fases de la estrategia de aprendizaje a desarrollar Reading Skill: la actividad Reading skill establece como estrategia de aprendizaje la gamificación en la que el estudiante se verá motivado a aprender de forma correcta la estructura del presente simple, articulándolo a su vez con la adquisición de nuevo vocabulario ya que a través de la gamificación cuya técnica de aprendizaje se traslada a la mecánica de los juegos en el ámbito educativo, por lo cual en esta fase el estudiante estará interactuando con los juegos “crucigrama” y “completar” que le permitirá afianzar los conocimientos de comprensión lectora en el que se implementa el presente simple.	
Actividad a desarrollar 1. El estudiante ingresa a la Wix https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio y explora el OVA “explicación presente simple”	

2. El estudiante ingresa nuevamente a la Wix <https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio>, luego deberá ingresar a la pestaña Reading skill, donde encontrará una lectura denominada “they are happy all time” de la cual realizará el juego llamado “crucigrama” este lo podrá encontrar en la misma pestaña Reading Skill, el estudiante deberá resolver el crucigrama de acuerdo a lo aprendido del presente simple, del mismo modo encontrará vocabulario desconocido con el objetivo de ampliar su conocimiento referente a “vocabulario”, allí deberá tomar pantallazo de la actividad finalizada que permitirá evidenciar el puntaje obtenido del juego.
3. En segunda instancia, en esta misma pestaña el estudiante interactuará en el juego “completar” con base a la lectura “they are happy all time” teniendo en cuenta el presente simple, allí deberá tomar pantallazo de la actividad finalizada que permitirá evidenciar el puntaje obtenido del juego

Producto a entregar

Individual;

Un documento Word que contenga

- Portada (Nombre de la actividad, Nombre de las tutoras, Nombre del estudiante, ciudad y fecha)
- Pantallazo de los resultados de los juegos “crucigrama y completar”

Recuerda que este producto final deberá ser entregado en el foro denominado “Entregas Reading skill”

Fuente: Autoría propia

Rúbrica de evaluación

Formato Rúbrica de Evaluación				
Tipo de Actividad: Individual				
Aspectos evaluados	Niveles de desempeño de la actividad Individual			Puntaje
	Valoración Alta	Valoración Media	Valoración Baja	
Juego crucigrama	El estudiante realiza el crucigrama de acuerdo con lo aprendido en el OVA, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final evidenciando la capacidad del uso del tiempo verbal presente. Obtiene un puntaje entre 80 y 100 equivalente a 50 puntos en la rúbrica de evaluación.	El estudiante realiza el crucigrama de acuerdo con lo aprendido en el OVA, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final. Sin embargo, se evidencian falencias en el uso del presente simple. Obtiene entre 55 y 79 equivalente a 30 puntos en esta rúbrica de evaluación.	El estudiante no interactúa en el juego, por ende, no presenta pantallazo y no evidencia el aprendizaje del tiempo verbal o por el contrario participa en el juego obteniendo un puntaje menor a 54 equivalente a 0 puntos en la rúbrica de evaluación.	50
	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 30 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Juego completar	El estudiante interactúa con el juego “completar” de acuerdo a lo aprendido en el OVA presente simple, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final evidenciando la capacidad del uso del tiempo verbal presente. Obtiene un puntaje entre 80 y 100 equivalente a	El estudiante interactúa con el juego “completar” de acuerdo a lo aprendido en el OVA presente simple, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final. Sin embargo, se evidencian falencias en el uso del presente	El estudiante no interactúa en el juego “completar”, por ende, no presenta pantallazo y no evidencia el aprendizaje del tiempo verbal o por el contrario participa en el juego obteniendo un puntaje menor a 54 equivalente a 0 puntos en la rúbrica de evaluación.	50

	50 puntos en la rúbrica de evaluación.	simple. Obtiene entre 55 y 79 equivalente a 30 puntos en esta rúbrica de evaluación.		
	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 30 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Calificación Final				100

Fuente: Autoría propia

Guía de actividades y rúbrica de evaluación

Actividad - Speaking Skill

Descripción de la actividad

Tipo de actividad: Individual	Peso evaluativo: 100 puntos
Tiempo para el desarrollo de la actividad: 2 semanas	Ambiente o Medio de entrega de la actividad: Foro denominado “Entregas Speaking Skill”
Competencia a desarrollar: El estudiante tiene la capacidad de responder adivinanzas relacionando el nombre de la celebridad y la descripción, igualmente realiza audios en la herramienta “vocaroo” usando presente simple en los cuales describe le persona que va adivinando.	
Temáticas a desarrollar Presente simple y vocabulario básico.	
Pasos o fases de la estrategia de aprendizaje a desarrollar Speaking Skill: la actividad Speaking skill establece como estrategia de aprendizaje la gamificación en la que el estudiante se verá motivado a aprender de forma correcta la estructura del presente simple, articulándolo a su vez con la adquisición de nuevo vocabulario ya que a través de la gamificación cuya técnica de aprendizaje se traslada a la mecánica de los juegos en el ámbito educativo, por lo cual en esta fase el estudiante estará interactuando con el juego “adivanzas” que le permitirá afianzar los conocimientos de Speaking en el que se implementa el presente simple.	
Actividad a desarrollar 1. El estudiante ingresa a la Wix https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio y explora el OVA “explicación presente simple”	

2. El estudiante ingresa nuevamente a la Wix <https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio>, luego deberá ingresar a la pestaña Speaking skill, donde encontrará adivinanzas de celebridades y el estudiante deberá resolverlas de acuerdo a lo aprendido del presente simple, allí deberá tomar pantallazo de la actividad finalizada que permitirá evidenciar el puntaje obtenido del juego.
3. En segunda instancia el estudiante debe realizar un audio en inglés por cada celebridad en la herramienta “vocaroo” <https://vocaroo.com/> , sin olvidar que la descripción debe estar en presente simple.

Producto a entregar

Individual;

Un documento Word que contenga

- Portada (Nombre de la actividad, Nombre de las tutoras, Nombre del estudiante, ciudad y fecha)
- Pantallazo de los resultados de los juegos “Adivinanzas”
- Links de los audios en la herramienta vocaroo

Recuerda que este producto final deberá ser entregado en el foro denominado “Entregas Speaking skill”

Fuente: Autoría propia

Formato Rúbrica de Evaluación				
Tipo de Actividad: Individual				
Aspectos evaluados	Niveles de desempeño de la actividad Individual			Puntaje
	Valoración Alta	Valoración Media	Valoración Baja	
Juego resolver adivinanzas	El estudiante resuelve las adivinanzas sobre celebridades de acuerdo con lo aprendido en el OVA, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final evidenciando la capacidad del uso del tiempo verbal presente simple. Obtiene un puntaje entre 80 y 100 equivalente a 50 puntos en la rúbrica de evaluación.	El estudiante resuelve las adivinanzas de acuerdo con lo aprendido en el OVA, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final. Sin embargo, se evidencian falencias en el uso del presente simple. Obtiene entre 55 y 79 equivalente a 30 puntos en esta rúbrica de evaluación.	El estudiante no interactúa en el juego, por ende, no presenta pantallazo y no evidencia el aprendizaje del tiempo verbal. Obtiene un puntaje menor a 54 equivalente a 0 puntos en la rúbrica de evaluación.	50
	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 30 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Realizar audios	El estudiante realiza en la herramienta vocaroo los audios y los comparte en el foro Speaking Skill teniendo en cuenta lo aprendido en el OVA, toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final evidenciando la capacidad del uso del tiempo verbal presente. Obtiene un puntaje entre 80 y 100 equivalente a	El estudiante realiza en la herramienta vocaroo los audios y los comparte en el foro Speaking Skill, sin embargo, tiene falencias en la pronunciación de algunas palabras. toma pantallazo y lo adjunta a su trabajo final evidenciando la	El estudiante no interactúa en el juego, por ende, no presenta pantallazo y no evidencia el aprendizaje del tiempo verbal. Obtiene un puntaje menor a 54 equivalente a 0 puntos en la rúbrica de evaluación.	50

	50 puntos en la rúbrica de evaluación.	capacidad del uso del tiempo verbal presente. Obtiene entre 55 y 79 equivalente a 30 puntos en esta rúbrica de evaluación.		
	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 30 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Calificación Final				100

Fuente: Autoría propia

Guía de actividades y rúbrica de evaluación

Actividad - Writing Skill

Descripción de la actividad

Tipo de actividad: Individual	Peso evaluativo: 100 puntos
Tiempo para el desarrollo de la actividad: 2 semanas	Ambiente o Medio de entrega de la actividad: Foro denominado “Entregas Writing Skill”
Competencia a desarrollar: El estudiante es capaz de ordenar palabras para formar frases en el presente simple y luego contextualizarlas en un texto escrito en el que habla de su familia.	
Temáticas a desarrollar Presente simple y vocabulario básico.	
Pasos o fases de la estrategia de aprendizaje a desarrollar Writing Skill: la actividad Writing skill establece como estrategia de aprendizaje la gamificación en la que el estudiante se verá motivado a aprender de forma correcta la estructura del presente simple en inglés, articulándolo a su vez con la adquisición de nuevo vocabulario ya que a través de la gamificación cuya técnica de aprendizaje se traslada a la mecánica de los juegos en el ámbito educativo, por lo cual en esta fase el estudiante estará interactuando con el juego “ordenar palabras” que le permitirá afianzar los conocimientos produciendo así un texto escrito en el que se implementa el presente simple.	
Actividad a desarrollar 1. El estudiante ingresa a la Wix https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio y explora el OVA “explicación presente simple”	

2. El estudiante ingresa nuevamente a la Wix <https://englishskillswithu.wixsite.com/misitio>, luego deberá ingresar a la pestaña Writing skill, donde encontrará el Juego “ordenar palabras” el estudiante deberá formar la frase correcta en presente simple así mismo encontrará vocabulario no conocido que le permitirá ampliar su conocimiento referente a “vocabulario”, allí deberá tomar pantallazo de la frase correcta que permitirá evidenciar el puntaje obtenido del juego.
3. Como ejercicio de aplicación el estudiante escribirá un texto en inglés donde habla sobre su familia, “parentesco, edad, ocupación, hobbies y demás información que desee agregar” el texto debe contener mínimo una página.

Producto a entregar

Individual;

Un documento Word que contenga

- Portada (Nombre de la actividad, Nombre de las tutoras, Nombre del estudiante, ciudad y fecha)
- Pantallazo del resultado del Juego “ordenar palabras”
- Texto escrito sobre la familia.

Recuerda que este producto final deberá ser entregado en el foro denominado “Entregas Writing skill”

Fuente: Autoría propia

Rúbrica de evaluación

Formato Rúbrica de Evaluación				
Tipo de Actividad: Individual				
Aspectos evaluados	Niveles de desempeño de la actividad Individual			Puntaje
	Valoración Alta	Valoración Media	Valoración Baja	
Juego "Ordenar las Palabras"	El estudiante interactúa con el juego "ordenar palabras" descifrando la frase correcta en "presente simple" afianzando así su correcta estructura. Obtiene un puntaje entre 80 y 100 equivalente a 50 puntos en la rúbrica de Evaluación.	El estudiante interactúa con el juego "ordenar palabras" descifrando parcialmente la frase correcta, identificando parcialmente la correcta estructura para el "presente simple", Obtiene un puntaje entre 55 y 79 equivalente a 30 puntos en la Rúbrica de Evaluación.	El estudiante interactúa con el juego "ordenar palabras" pero no logra descifrar la frase correcta, por ende, no identifica la correcta estructura para el "presente simple", Obtiene un puntaje menor a 54 equivalente a 0 puntos en la Rúbrica de evaluación.	50
	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 30 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Texto escrito sobre la Familia	El texto contiene información clara y detallada sobre la familia("parentesco, edad, ocupación, hobbies y demás información) Implementando el uso correcto del presente simple.	El texto contiene información clara y detallada sobre la familia("parentesco, edad, ocupación, hobbies y demás información) pero se identifican algunos errores gramaticales referentes a la correcta estructura del presente simple.	El texto no contiene información clara y detallada sobre la familia, y no se identifica el correcto uso del presente simple.	50
	(Hasta 50 Puntos)	(Hasta 30 Puntos)	(Hasta 0 Puntos)	
Calificación Final				100

Fuente: Autoría propia

Nota:

Cabe resaltar que el total de las actividades arroja 400 puntos, sin embargo, se promedia entre las 4 actividades; ya que la ponderación que maneja la Institución Educativa Liceo Cristiano Vida Nueva es equivalente de 1 a 100 puntos.

La indagación que se realiza para el planteamiento del problema se caracteriza por:

Técnica	Instrumento
Cualitativo tipo descriptiva – interpretativa	Entrevista
	Observación directa
	Talleres de Listening, Writing, Reading y Speaking.

Tipo de proyecto: aplicado

Se define como proyecto aplicado a este trabajo debido al análisis del proceso académico de los estudiantes de grado once del Liceo Cristiano Vida Nueva quienes reflejan bajo desempeño en la asignatura de inglés, por dicha razón se implementa una estrategia digital de aprendizaje que comprende las habilidades del inglés en las siguientes etapas:

1. Se selecciona la gamificación como estrategia digital a incorporar dentro de la plataforma Wix.

2. Diseño de talleres a desarrollar por cada una de las habilidades “Writing, Reading, Listening and Speaking”, en los cuales se describe el tipo de actividad, peso evaluativo, tiempo para el desarrollo de la actividad, ambiente o medio de entrega de la actividad, competencias a desarrollar, temáticas a desarrollar, pasos o fases de la estrategia de aprendizaje a desarrollar, actividad a desarrollar, producto a entregar y por último la rúbrica de evaluación, la cual consta de aspectos evaluados y niveles de desempeño de la actividad con su respectiva valoración para brindar así al estudiante la calificación final.

Resultados

En cuanto al cumplimiento del objetivo general en este proyecto aplicado se utilizó la plataforma Wix como herramienta digital usando la gamificación como estrategia de enseñanza. La cual se enfoca en desarrollar habilidades específicas del inglés por medio del juego y la ludificación con el propósito de mejorar el aprendizaje-enseñanza de lengua extranjera en el grado 11 del Liceo Cristiano Vida Nueva.

Con relación a los objetivos específicos, se tiene:

Para el primer objetivo, se diseñó una estrategia digital a través de la gamificación por medio de la plataforma Wix para la enseñanza del inglés que coadyuve a fortalecer el aprendizaje-enseñanza del inglés en grado once, es propicio resaltar que los estudiantes participaron activamente ya que manifestaron motivación en la participación de la estrategia generando comentarios favorables en cada uno de los ambientes de aprendizaje de la implementación. A continuación, se dan a conocer las pestañas de la página Web:

Figura 1 Inicio de la Wix



Fuente: Autoría propia

Figura 2 Ova



Fuente: Autoría propia

Figura 3 Guía de actividades



Fuente: Autoría propia

Figura 4 Reading Skill

English I
Learn and enjoy through different activities!

Inicio CVA Galería de actividades **Reading Skill** Speaking Skill Writing Skill Listening Skill Chat Foro Miembros

They are happy all time

I sometimes think in my family and they are happy. I start with my mom. she is a secretary and she enjoys eating hamburger with my cousins Camilo and Jaime. they are a students. they run in the park and eat ice cream with my sister. she is Tatiana and she is 28 years old. she likes to upload photos to instagram with her boyfriend his name is Cristian he sleeps all day because he works as a watchman at night. finally my father is 68 years old. he is a chef and all weekend cooks for us. In summary we are happy all time and we enjoy sharing together.

Juego crucigrama

They are happy all time
Estimado estudiante. Vas a jugar con un divertido crucigrama de acuerdo a la lectura "They are happy all time". Vamos a comenzar. ¡Comenzar!

Comenzar

Author: english skills

Juego completar

Actividad - Reading Skill
Estimado estudiante. En la siguiente lectura vas a jugar completando las palabras que faltan. ¡No olvides tener en cuenta el presente simple. Comenzar.

2
MÁS VECES

Start

Author: english skills

Fuente: Autoría propia

Figura 5 Chat

English I
Learn and enjoy through different activities!

Inicio CVA Galería de actividades **Reading Skill** Speaking Skill Writing Skill Listening Skill **Chat** Foro Miembros

@Miembr@s a LiveChat:

Por el momento nuestros operadores no están disponibles. Por favor déjalos un mensaje y nosotros los contactaremos cuando en brevedad.

Nombre: *

Enviar a LiveChat

Hand icon pointing to speech bubble icon and group of people icon.

Fuente: Autoría propia

Figura 6 Miembros



Fuente: Autoría propia

Figura 7 Foros de entregas e interacción



Fuente: Autoría propia

De acuerdo con el segundo objetivo específico; se implementó la estrategia digital que fortaleció el aprendizaje de inglés en las habilidades de Listening, Speaking, Writing and Reading. A continuación se evidencia la implementación que se realizó con los estudiantes In Situ, en donde realizan las actividades, aprenden jugando y hacen entrega de las actividades planeadas, por consiguiente, se puede afirmar que los estudiantes fortalecieron sus debilidades gracias a la gamificación como estrategia de enseñanza, reflejando un alcance positivo en cuanto al desarrollo de las habilidades ya que a través de la implementación los estudiantes adquirieron la capacidad de aplicar en contextos de la vida real.



Por último, se evaluaron los resultados de la aplicación de la estrategia digital de acuerdo con las cuatro competencias desarrolladas; para evaluar la implementación de la estrategia, se utilizaron las rúbricas diseñadas para cada guía de actividades, a continuación, se dan a conocer los resultados de cada actividad por habilidad.

Tabla 5 Estudiantes que presentaron la actividad de Listening Skill y puntajes obtenidos

Frecuencia	Porcentaje	Puntaje
35	70%	100
11	22%	80
4	8%	50

0	0%	0
---	----	---

Fuente: Autoría propia

De acuerdo a la anterior tabla se puede afirmar que el 70% de los estudiantes obtuvieron 100 puntos siendo esta la mayor ponderación, puesto que el estudiante interactuó con el juego “relacionar columnas” y logró de forma coherente relacionar los enunciados a partir del audio "Bob´s daily routine" afianzando así su habilidad de escucha en el idioma inglés.

A diferencia del 22% de los estudiantes quienes obtuvieron 80 puntos debido a que parcialmente relacionaron las columnas con los enunciados a partir del audio "Bob´s daily routine".

Por otra parte, el 8% de los estudiantes obtuvieron 50 puntos debido a que el estudiante no logra relacionar los enunciados correctamente, por ende, no identifica la información brindada a través del audio "Bob´s daily routine".

Por último, como se evidencia en la tabla de puntajes obtenidos el 0% de estudiantes obtuvo 0 puntos, por secuencia, no hubo incongruencias en la presentación del trabajo.

Tabla 6 Estudiantes que presentaron la actividad de Reading Skill y puntajes obtenidos.

Frecuencia	Porcentaje	Puntaje
46	92%	100
4	8%	60
0	0%	0

Fuente: Autoría propia

Respecto a la tabla 6, se puede afirmar que un 92% de los estudiantes obtuvieron 100 puntos, lo que clarifica que el estudiante realizó el crucigrama y el juego “completar” de acuerdo con lo aprendido en el OVA, evidenciando la capacidad del uso del tiempo verbal presente.

Seguidamente el 8% de los estudiantes tuvieron como resultado 60 puntos debido a que se evidencian falencias en el uso del presente simple.

Finalmente, el 0% de los estudiantes obtuvo 0 puntos, por secuencia, todos presentaron la actividad de Reading Skill.

Tabla 7 Estudiantes que presentaron la actividad de Speaking Skill y puntajes obtenidos.

Frecuencia	Porcentaje	Puntaje
39	78%	100
11	22%	70
0	0%	0

Fuente: Autoría propia

Con respecto a la tabla 7, se puede afirmar que el 78% de los estudiantes obtuvieron 100 puntos y resolvieron las adivinanzas sobre celebridades y grabaron el respectivo audio evidenciando la capacidad del uso del tiempo verbal presente simple.

Posteriormente el 22% de los estudiantes resuelven las adivinanzas, aunque se evidencian falencias en el uso del presente simple, así como equivocaciones en la pronunciación.

Para finalizar el 0% de los estudiantes obtuvo 0 puntos, por secuencia, todos presentaron la actividad de Speaking Skill.

Tabla 8 Estudiantes que presentaron la actividad de Writing Skill y puntajes obtenidos.

Frecuencia	Porcentaje	Puntaje
41	90%	100
9	10%	60
0	0%	0

Fuente: Autoría propia

La anterior tabla indica que el 90% de los estudiantes obtuvieron un puntaje entre 80 y 100 en la realización del juego "ordenar palabras" y la redacción correcta de un texto usando el presente simple.

A diferencia del 10% de los estudiantes quienes descifraron parcialmente la frase correcta en el juego "ordenar palabras" y en el texto presentado se identificaron errores gramaticales.

Finalmente, el 0% de los estudiantes obtuvo 0 puntos, por secuencia, no hubo incongruencias por en la presentación del trabajo.

Con los resultados anteriormente expuestos se puede evidenciar que la estadística nos arroja que más del 80% de estudiantes obtuvo un puntaje de 100 puntos y el otro 20% obtuvo un puntaje igual o inferior a 80, con lo cual se puede inferir la eficacia de este proyecto aplicado en pro del mejoramiento del Idioma Inglés.

$$X = \frac{40.2}{100} * 100 = 40.2$$

Es válido señalar que los estudiantes presentaron las actividades en la plataforma, como se evidencia en la participación de los foros y la entrega de las actividades teniendo en cuenta las directrices establecidas, del mismo modo se observa la comunicación entre pares dentro de la misma página. A continuación, se da a conocer las evidencias de los foros:

Evidencias de la entrega de la actividad de Writing.

The screenshot displays a forum interface for 'English I'. The main banner features the text 'Writing Skill' and 'En este espacio podrás entregar tu actividad final referente a la actividad de Writing Skill'. Below the banner, there are several forum posts:

- Post 1:** 'Actividad de writing' by 'daudiamarcelobermudez'. Content: 'Fraternal saludo Con todo respeto me permito enviar mi actividad de writing. Gracias.' (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 2:** 'English I Jelson Angarita' by 'jelsonangarita2017'. (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 3:** 'Trabajo sobre Writing Skill' by 'kml010_10'. Content: 'Trabajo presentado por Emanuel Valderrama' (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 4:** 'Entrega del trabajo.' by 'Camilo Gómez'. (0 comments, 0 replies, 2 views).
- Post 5:** 'Writing Activity English I' by 'urameathyh4'. (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 6:** 'Arley García- entrega' by 'arleyg12'. Content: 'Comparto mi trabajo.' (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 7:** 'Comparto actividad de Writing skill' by 'yerson0325'. Content: 'Es un privilegio compartir con ustedes la actividad de Reading, aprendí bastante y quedo satisfecho con el nuevo conocimiento que tengo.' (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 8:** 'Brandon actividad de Writing' by 'brandon-68'. (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 9:** 'WRITING ACTIVITY I send my work' by 'halsebatia-2211'. (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 10:** 'Trabajo sobre Writing Skill' by 'fervid2011'. Content: 'Trabajo presentado por Emanuel Valderrama' (0 comments, 0 replies, 1 view).
- Post 11:** 'Writing' by 'sam04_'. Content: 'Actividad de Writing desarrollada.' (0 comments, 0 replies, 2 views).

Evidencias de la entrega de la actividad de Speaking



English I

Log In

Foros Entregas > Entregas Speaking Skill Buscar



Entregas Speaking Skill
En este espacio podrás entregar tu actividad final referente a la actividad de Speaking Skill.

Filtros: Todas las entradas Ordenar según: Última actividad Crear nueva entrada

 claudiamarcelabermudez

Actividad de speaking
Foro de diálogo

Fraternal saludo Con todo respeto me permito enviar mi actividad de speaking, Gracias.

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 jeisonangarita2017

English I Jeison Angarita
Foro de diálogo

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 kmilo10_10

Camilo Gómez
Foro de diálogo

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 fernid2011

Trabajo sobre Speaking Skill
Foro de diálogo

Trabajo presentado por Manuel Valderrama

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 kmilo10_10

Camilo Gómez
Foro de diálogo

Entrega del trabajo.

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 fernid2011

Trabajo sobre Speaking Skill
Foro de diálogo

Trabajo presentado por Manuel Valderrama

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 uramestyh4

Speaking Activity English I
Foro de diálogo

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 samibL

Speaking
Foro de diálogo

Actividad de Speaking desarrollada.

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 yeison0325

Comparto actividad de speaking skill
Foro de diálogo

Es un privilegio compartir con ustedes la actividad de Speaking, aprendi bastante y quedo satisfecho con el nuevo conocimiento que tengo.

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 brandon-68

Brandon actividad de Speaking
Foro de diálogo

0 comentarios 0 respuestas 1 vista 0

 oligapatriciasanchez

SPEAKING ACTIVITY Good evening, this is my activity.

0 comentarios 0 respuestas 2 vistas 0

 jLdiaz

Speaking
Foro de diálogo

Me encata este método, gracias tutoras.

0 comentarios 0 respuestas 2 vistas 0

Ingresos al foro de Interacción Social



The screenshot shows the 'English I' forum interface. At the top, there are two profile icons and the text 'English I' in a large orange font. A 'Log In' button is visible in the top right corner. Below the header, the navigation path 'Foros Entregas > Foro Interacción Social' is shown, along with a search bar labeled 'Buscar'. The main banner features a row of colorful 3D human figures and the text 'Foro Interacción Social' in large black letters, followed by the subtitle 'En este espacio podrás compartir con lo demás miembros de la comunidad English I.'.

Below the banner, there are filter and sorting options: 'Filtro: Todas las entradas', 'Ordenar según: Última actividad', and a 'Crear nueva entrada' button. Two forum posts are displayed in a grid:

- Post 1:**
 - User: [claudiamarcelacbermudez](#)
 - Title: **Presentación en el foro de interacción Social**
 - Category: Foro de diálogo
 - Text: Buenas tardes Soy Claudia Marcela Castillo Bermúdez, estudiante, trabajo los fines de semana en el negocio de mis padres. Gracias por este espacio tan encantador de aprendizaje y conocimiento de inglés
 - Stats: 0 comentarios 0 respuestas 1 vista
- Post 2:**
 - User: [jeisonangarita2017](#)
 - Title: **English I Jeison Angarita**
 - Category: Foro de diálogo
 - Text: Buenas tardes compañeros y tutoras Soy Jeison Angarita, tengo 16 años, vivo con mi padres en Soacha el Altico y soy un joven apasionado por el inglés a pesar de la dificultad que tengo para aprenderlo
 - Stats: 0 comentarios 0 respuestas 1 vista

Discusión

Este proyecto aplicado surge con el propósito de diseñar una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera en grado 11 en el año escolar de 2020 del Liceo Cristiano Vida Nueva del municipio de Soacha, específicamente en la asignatura de inglés, eligiendo como población a 50 estudiantes, en donde se ejecutó procesos académicos que le permitan al estudiante adquirir y fortalecer las habilidades de inglés bajo el Marco Común Europeo de Referencia – MCER.

Con el anterior grupo de estudiantes seleccionados se implementaron tres talleres aplicados, con el propósito de definir cuál es el problema a atender con este proyecto aplicado, en donde se abordan el desempeño de las cuatro habilidades del idioma inglés según el Marco Común Europeo de Referencia –MCER, las cuales son: Writing, Speaking, Reading and Listening.

Enlazando así mismo la importancia del Programa Nacional de Bilingüismo fundamentado por el Ministerio de Educación Nacional – MEN en pro del mejoramiento de las competencias comunicativas en inglés como lengua extranjera en todos los sectores educativos.

Por lo tanto, desde allí surge la necesidad de profundizar en esta disciplina implementando recursos tecno pedagógicos en encuentros sincrónicos y asincrónicos como lo menciona López (2015) en su investigación titulada: Estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de la I. E. Colombia, reflejando como la ejecución de las TIC son pertinentes para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cuyo objetivo es la implementación de este proyecto aplicado.

Por consiguiente, como lo menciona Gómez (2018) en su investigación titulada: Estrategias didácticas aplicadas por los docentes para la enseñanza del inglés en los grados de primero y segundo de primaria, brinda orientación para reconocer la población y nivel de conocimiento para la implementación de este proyecto el cual se basó en una estrategia digital a través de la gamificación por medio de la plataforma Wix, la cual permitió que el estudiante interactuará y fortaleciera sus habilidades en el idioma Inglés.

Puesto que los resultados obtenidos en este proyecto, muestran que después de haberse aplicado los recursos tecno pedagógicos los estudiantes cuentan con un mejor dominio de cada una de las habilidades, speaking, listening, writing and reading, ya que manifiestan que les atrae y disfrutan el proceso de enseñanza cuando se hace uso de herramientas tecno pedagógicas, lo cual les permite no solo adquirir conocimiento si no crear y diseñar actividades para poner en práctica con sus compañeros de aula.

Con lo anterior se puede asegurar que la implementación de herramientas tecno pedagógicas son un incentivo en la adquisición y dominio de una lengua extranjera considerada un factor fundamental para cualquier sociedad interesada en hacer parte de las dinámicas globales de tipo económico, académico, tecnológico y cultural Bermúdez (2014).

Por otra parte, es de gran relevancia mencionar lo establecido por La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO quien afirma que por medio de la educación las vidas pueden ser transformadas ya que es un derecho humano para todos a lo largo de la vida y articulado con la calidad (UNESCO, 2019).

Para finalizar se puede evidenciar como este proyecto aplicado se articula con lo establecido por el Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones – MINTIC

fomentando el acceso y efectivo uso de las TIC con el propósito de generar calidad de vida para cada uno de los colombianos permitiendo así el desarrollo sostenible del país (MinTIC, 2019).

Conclusiones y recomendaciones

De acuerdo al primero objetivo que establece el diseño e implementación de una estrategia digital orientada al mejoramiento en el aprendizaje-enseñanza de inglés como lengua extranjera, se puede afirmar que se cumplió con el objetivo del diseño de la estrategia digital en el aprendizaje del inglés.

Con respecto a los objetivos específicos e indicando uno a uno, el primero hace referencia al diseño de una estrategia digital a través de la gamificación por medio de la plataforma Wix para la enseñanza del inglés que coadyuven a fortalecer el aprendizaje-enseñanza del inglés en grado once, efectivamente dicho objetivo se cumplió gracias a la ludificación realizada por medio de la plataforma en mención creando así conexión con el segundo objetivo que es implementar la estrategia digital que fortalezca el aprendizaje de inglés en las habilidades de listening, speaking, writing and reading, que fue evidenciado en las actividades realizadas por los estudiantes desarrollando y fortaleciendo cada una de las habilidades competentes en el aprendizaje del inglés a través de las guías diseñadas.

El último objetivo específico el cual hace mención en evaluar los resultados de la aplicación de la estrategia digital de acuerdo con las cuatro competencias desarrolladas, se puede afirmar que hubo cambios favorables en el fortalecimiento del aprendizaje de inglés en los estudiantes del Colegio Liceo Cristiano Vida Nueva (Ver Tabla 5-8 de Resultados). Siendo así, se puede vislumbrar el hecho de que el objetivo general y todos los objetivos propuestos se han alcanzado en este proyecto aplicado.

En este orden de ideas los estudiantes desarrollaron la capacidad de comprender y usar expresiones cotidianas básicas para comunicarse de manera concreta en el tiempo gramatical presente simple, adicionalmente los estudiantes ampliaron su vocabulario a través de la

interacción entre tutoras y compañeros, incluyendo el material idóneo para la evolución de su conocimiento en inglés como lengua extranjera, cabe resaltar que el acercamiento a la estrategia digital contribuyó en establecer importancia en el proceso académico empleando las TIC como aliada en los procesos de adquisición del conocimiento.

Por otra parte, puede decirse, asimismo, que el utilizar la estrategia digital de aprendizaje en tiempos y espacios diferentes motivó a los estudiantes a ejecutar las cuatro habilidades del idioma inglés, debido a que esta herramienta fue atractiva y funcional para la exploración de cada uno de los contenidos y las actividades planteadas para cada habilidad.

Para finalizar, una de las sugerencias que surge a partir de la implementación es la necesidad de incluir las TIC en el proceso de aprendizaje-enseñanza puesto que los estudiantes enfocan su concentración y sus habilidades con mayor facilidad al trabajar virtualmente gracias a la motivación y a la inmersión en los juegos como estrategia de aprendizaje. Por último, es importante resaltar la necesidad de la alfabetización digital a causa de que algunos estudiantes demostraron no tener mayor conocimiento en el uso y la ejecución de recursos digitales tardando la entrega de las actividades y siendo dispendioso la navegación e ingreso a cada uno de los entornos virtuales de la estrategia.

Referencias

- Amaya, C., y Galvis, M. (2016). *Diseñando una propuesta de currículo sugerido de inglés para Colombia*. Recuperado de <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2016%20Diseño%20Propuesta%20%20Currículo%20Sugerido.pdf>
- Aragón, R. (2019). Estrategias de aprendizaje. *Esalud*, 3-4. Recuperado de <https://www.esalud.com/estrategias-aprendizaje/>
- Arteaga, C. (2011). *Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=68822737007>
- Benjumea, C. (2015). *La calidad de la investigación cualitativa: de evaluarla a lograrla*. Recuperado de https://www.scielo.br/pdf/tce/v24n3/es_0104-0707-tce-24-03-00883.pdf
- Bermúdez, M. (2015). Reflexiones propedéuticas lingüística en Colombia. El caso del bilingüismo. *Revistas Científicas*, 2-4.
- Bohórquez, A. (2016). *Compartir palabra maestra*. Recuperado de <https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/definicion-del-marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas>
- Bueno, C., y Martínez, J. (2002). *Aprender y enseñar inglés: cinco siglos de historia*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202002000100005
- Contreras, E. (2005). Autoeficacia, ansiedad y rendimiento académico en adolescentes. *Diversitas perspectivas en psicología*, 1(2), 183-194. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/679/67910207.pdf>
- Fandiño, Y. (2012). Retos del programa nacional de bilingüismo. *Universidad de la sabana*, 15(3), 5-10. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2172/2951>
- Garay, A. (2014). Rasgos característicos de la enseñanza inglés como lengua extranjera en Colombia. *Compartir palabra maestra*, 7-15. Recuperado de <https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/rasgos-caracteristicos-de-la-ensenanza-de-ingles-como-lengua-extranjera-en>
- Garcés, D. (2017). Educación: la importancia de una estrategia digital. *Cisco*, 1-3. Recuperado de <https://gblogs.cisco.com/cansac/educacion-la-importancia-de-una-estrategia-digital/>
- Gardner, H. (2016). *Estructura de la mente*. Nueva York, E.U: Basic Books.
- Gómez, M. (2018). E-Learning Masters. Recuperado de <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/10/03/modelos-diseno-instruccional/>

- Guárate, A. (2018). Magisterio. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje>
- Gutiérrez, N. (2016). Ministerio Nacional de Educación. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Evaluacion/>
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2016000100016&script=sci_arttext&tlng=pt
- Hernández, R. (2014). *Tipo de investigación*. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Londoño, A. (2017). Explorando las percepciones de los profesores de inglés acerca de la asesoría entre pares como una actividad de desarrollo profesional de construcción de conocimiento. doi: <http://dx.doi.org/10.19183/how.24.2.345>
- Macías, A. (2019). Qué es y cómo aplicar una estrategia digital en una empresa. *ecommerce efectivo*, 5-10. Recuperado de <https://www.ecommerceefectivo.com/la-estrategia-digital-en-una-empresa/>
- Manterola, T. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*. 35(1), 4-14. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037
- Marquetinomanos marketing talents (2016). 5 teorías científicas aplicadas al marketing digital. Recuperado de <http://www.marketinomanos.com/5-teorias-cientificas-aplicadas-al-marketing-digital/>
- Martín, A. (2010). *Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Ediciones de la torre. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8FNQ_tV4ihEC&oi=fnd&pg=PA2&dq=multimedia+en+la+educaci%C3%B3n&ots=7NtR5O0suI&sig=M7RCkyijA1JWPMSwOqGszPCSUME#v=onepage&q=multimedia%20en%20la%20educaci%C3%B3n&f=false
- MinTIC. (2019). Sector académico. Recuperado de <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-channel.html>
- Ministerio de Educación Nacional (2009). El 2009 año de transición entre el Decreto 230 y el nuevo decreto de la evaluación y promoción de los estudiantes. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-181570.html>
- Liceo Cristiano Vida Nueva. (2019). Recuperado de <https://vidanueva.edu.co/>
- Orrego, L. (2010). Empleo de estrategias de aprendizaje de lenguas extranjeras: inglés y francés. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 15(24), 5-20. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-34322010000100005

- Ortiz, J., Jordán, J., y Agredal, M. (2017). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Ranking Icfes Colegios privados (2018). Recuperado de <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=RANKING+ICFES+2018+COLEGIOS+PRIVADOS.pdf+-+GCRB>
- Rueda, C. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles educativos*, 36(143), 20-35. Recuperado de www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018
- Sánchez, D. (2017). *La importancia del diseño instruccional en e-learning*. Recuperado de <https://www.vertice.org/blog/la-importancia-del-diseno-instruccional-e-learning/>
- Sordo, A. (2018). La guía completa para crear una estrategia de marketing digital. *Marketing*, 5-8. Recuperado de <https://blog.hubspot.es/marketing/guia-completa-estrategia-marketing-digital>
- UNESCO. (2019). *La unesco lidera proyectos para garantizar una educación de calidad para todos*. Recuperado de <https://es.unesco.org/about-us/introducing-unesco>
- Vidal, L. (2009). Plataforma didácticas como tecnología educativa. *Educación Médica Superior*, 23(3), 6-13. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s0864-21412009000300013&script=sci_arttext&tlng=en

Anexos

Anexo 1 Taller de Speaking

Introduce Yourself

Ask to each student the following questions and then each one of them ask the same questions as an application exercise, interview your mates

1. Hi, how are you? = Hola, ¿Como estás?
2. What's your name? = ¿Como te llamas?
3. Where are you from? = ¿De dónde eres?
4. Where were you born? = ¿Dónde naciste?
5. How old are you? = ¿Cuántos años tienes?
6. Where do you live? = ¿Dónde vives?
7. What do you do? = ¿A qué te dedicas?
8. Do you like to learn English? Justify your answer = ¿Te gusta aprender inglés? Justifica tu respuesta

Fuente: Autoría propia

Anexo 2 Taller de Listening

Unscramble the correct word

The students review the letters of the alphabet and then each one of them thinking in some specific word and start to spelling letter by letter with the purpose that their mates identify the word, if the students have an idea about what is the correct word is mandatory to raise the hand.

Here you can find the alphabet with its appropriate pronunciation and some examples for this activity.

A (ei)	B (bi)	C (ci)	D (di)
E (i)	F (eve)	G (yi)	H (etch)
I (ai)	J (jet)	K (kei)	L (el)
M (em)	N (en)	O (ou)	P (pi)
Q (kiu)	R (ar)	S (es)	T (ti)
U (iu)	V (vi)	W (dabliu)	X (ex)
Y (uzi)	Z (set)		

Examples;

Clue: Name of the marine animal

Ou - ci - ti - ou - pi - iu - es

The correct answers is: Octopus

Clue: Is a sweet fruit

Em - ei - en - yi - ou

The correct answer is: Mango

Fuente: Autoría propia

Anexo 3 Taller de Writing

Last vacation

Describe your last vacation. Write a paragraph where you talk about your last vacation. Tell what did you do? and where did you go?, what you liked the most and describe your feelings. Give as much description as possible. You can mention places, food, weather, people... Include pictures.

You can have a look to this example;

My last vacations

In my last vacations I went with all my family to my grandfather's farm, the farm is in a little town called "Santa Cruz de la Colima" it is 4 hours away from my home city.

There the weather is cold, so all the time we were wearing jackets, also my cousin, siblings and I bought a pyjama from Monster Inc and it really kept us warm.

With my family we like to go to the river and go to a place that has a house in the air and is the coldest place there.

I like to go to this farm because I can spend more time with my family and, I can take a break from the city and its problems, I can relax and feel in peace for a little bit.

You can do it!

Go ahead!

Fuente: Autoría propia

Anexo 4 Taller de Reading

Invitation where Daniela Mantilla lives

Read carefully the next text and then give a little brief about its description.

Bucaramanga!

Hello I am Daniela, I live in Bucaramanga, the capital city of Santander, which is also known as "La ciudad bonita" and "La ciudad de los parques".

There are some means of transportation that you can use to visit my city, can come by airplane, bus or even in your own car.

In Bucaramanga, you can find the best places to eat and experience great adventures; so let's start!

For adventures and adrenaline, I recommend you go to "Ecoparque Cerro del Santísimo" where you can see the whole city, enjoy a helicopter ride, or you can go in cableway if you'd rather not walk. For even more adventures, you can go to "Ruitoque" to practice skydiving. I totally recommend you to do this, is one of the best experiences that you could ever have, it will be the best memories that you can share with your friends and family.

For food, I recommend you go to Floridablanca to enjoy the best "obleas", there are many flavors of "obleas" that you can try. Our typical dish is "Cabro", we have some of the best restaurants and you can eat this delicious dish there, don't forget to accompany this meat with "pepitoria".

Fuente: Autoría propia