

# Aplicación del Modelo ADDIE para la Enseñanza-Aprendizaje de Inglés V en Estudiantes del CBTA No. 114.

<sup>1</sup>Maldonado Marin C. L., <sup>2</sup>Hernández González M., <sup>3</sup>Barajas Hernández M.A. <sup>4</sup>Maldonado Marin M. P.

<sup>1</sup>Departamento de formación docente, Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 114

<sup>2</sup>Docente, Universidad Virtual del estado de Michoacán

<sup>3</sup>Dirección, Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 114

<sup>4</sup>Docente, Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 114

claudiamaldonado114@dgetaycm.sems.gob.mx

tutor18690@univim.edu.mx

marcobarajas114@dgetaycm.sems.gob.mx

marthamaldonado84@hotmail.com

**Recibido:** 25 de mayo de 2024

**Aceptado:** 2 de julio de 2024

## RESUMEN

Este diseño instruccional tuvo como objetivo mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del curso de Inglés V en estudiantes del quinto semestre del CBTA No. 114 de Nueva Italia, Michoacán, una institución de educación media superior perteneciente al bachillerato tecnológico. El modelo de diseño instruccional utilizado fue ADDIE, el cual se aplicó a un grupo de 25 estudiantes a través de la plataforma de Google Classroom en el primer tramo de la asignatura. La funcionalidad de este prototipo se evaluó a través de la aplicación de un pretest y un posttest en donde se apreció un considerable aumento de conocimientos de 26 puntos, se aplicó también una encuesta de satisfacción referente al desempeño del alumno, el docente, así como de las actividades y recursos multimedia desarrollados obteniéndose resultados satisfactorios. Las actividades que se diseñaron y organizaron a través de la metodología por proyectos y los recursos multimedia diseñados fueron del agrado de los estudiantes, lo cual permitió que ningún estudiante abandonara el curso y a la vez pudiera aprobarlo, por lo que se proseguirá con el desarrollo de los tramos restantes para evaluar la efectividad de todo el curso. Posteriormente se pretende desarrollar el curso completo de inglés que se brinda desde el primero hasta el quinto semestre de bachillerato.

**Palabras claves:** Diseño Instruccional, Modelo ADDIE, Inglés, Bachillerato Tecnológico, Aprendizaje basado en proyectos

## ABSTRACT

This instructional design aims to improve the teaching-learning process of the English V course in students of fifth semester belonging to the CBTA 114 of Nueva Italia, Michoacán, a higher secondary education institution from technology high school. The instructional model used was the ADDIE model, it was applied to a group of 25 students through the Google Classroom platform in the first section of the subject. The functionality of this prototype was evaluated through the application of a pretest and a posttest where a considerable increase in knowledge of 26 points was observed. A satisfaction survey was also applied regarding the performance of the student, the teacher, as well as the activities and multimedia resources developed, obtaining satisfactory results. The activities that were designed and organized through the project methodology and the multimedia resources designed were liked by the students, which allowed that no student abandon the course and at the same time they will be able to pass it, so the development of the remaining sections will continue to evaluate the effectiveness of the entire course. Subsequently, the intention is to develop the complete English course that is offered from the first to the fifth semester of the technology high school.

**Key words:** Instructional design, ADDIE model, English, Technology high school, Project based learning

## **1. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad se tiene un mayor acceso a los dispositivos móviles, a las computadoras y a internet y estos avances tecnológicos deben aprovecharse en el campo educativo.

Son bastantes las ventajas que trae consigo la aplicación de las TICs en el ámbito educativo, Jara et al. (2021) mencionan a que aumentan la motivación e interés del estudiante, se puede hacer frente a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes, se eliminan las barreras espacio-temporales, se mejora la comunicación entre los distintos agentes del proceso enseñanza-aprendizaje, se tiene mayor acceso a la información, se mejora la eficacia educativa, etc.

En el Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario no. 114 (CBTa No. 114) se sigue utilizando el enfoque tradicionalista en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la mayoría de las asignaturas que se imparten, incluyendo la asignatura de inglés.

Esta institución se encuentra ubicada en la región de tierra caliente, región que en los últimos años ha sido víctima de elevados índices de violencia lo que ha provocado algunas veces que la institución no pueda funcionar de manera normal. Aunado a esto, la institución se ha visto afectada por el COVID-19, por falta de pagos, etc. Además, debido a que se encuentra inmersa en una zona violenta se cuenta con alumnos que tienen bajo interés por el aprendizaje, que presentan adicciones, que cuentan con problemas familiares y problemas psicológicos, entre otros, lo cual incide directamente en el aprovechamiento de los estudiantes.

Se ha buscado una alternativa de solución la cual involucra el uso de las TICs para poder lograr en los estudiantes un mayor interés por la asignatura y que desarrollen un aprendizaje significativo ya que el modelo de educación actual, la Nueva Escuela Mexicana, debe ser centrado en el alumno y no en el docente. Con este proyecto también se pretende que todos los estudiantes puedan tener acceso al conocimiento independientemente de si pueden ir o no a la escuela.

Una plataforma virtual que involucre una metodología adecuada para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, una planeación que surja del contexto del estudiante, de sus intereses y necesidades, así como recursos educativos que ayuden a motivar al estudiante en su proceso de aprendizaje puede ayudar a hacer frente a los retos actuales que enfrentamos como institución. Se pretende entonces utilizar las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital.

De acuerdo con la SEP (2022) las TICCAD “Facilitan el desarrollo de las habilidades, saberes y competencias digitales, potencian la creatividad y motivación de los alumnos y, además, son fundamentales para fortalecer la labor de los docentes”.

### **1.1 PROPUESTAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

Para poder determinar el camino a seguir para el logro de los aprendizajes de los estudiantes es conveniente seguir una metodología para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Nuestros estudiantes actuales requieren de la implementación de una metodología que los ponga al centro del proceso educativo, que los empodere y que les permita desarrollar aprendizajes significativos, aprendizajes para toda la vida. De acuerdo con Medina et al. (2020):

Las metodologías activas son estrategias de enseñanza que sirven de vehículo para facilitar su desarrollo y logro, mediante situaciones o problemas similares a los que se confrontan en el campo profesional y la sociedad. Su aplicación, requiere replantear, planificar y orientar la enseñanza de modos distintos, ubicando al o la estudiante como centro, y alineando las técnicas y los instrumentos para la evaluación.

En el artículo Metodologías activas para el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior de Guayanlema et al. (2023) se hace una recopilación de las metodologías más relevantes y recientes aplicadas en la enseñanza-aprendizaje del idioma y que, de acuerdo con varios autores, con su aplicación se han obtenido buenos resultados.

Las metodologías activas más utilizadas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés son: el Aprendizaje Basado en Proyectos, Gamificación, Aula Invertida, Juego de Roles y el Aprendizaje Cooperativo.

**Gamificación:** De acuerdo con Rodríguez et al. (2021) la gamificación “Es una técnica usada en varios ámbitos que consiste en la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas a través de mecánicas de juego, ya sea con ayuda de dispositivos electrónicos o sin ellos”.

**Aula invertida:** De acuerdo con Vallejo (2021) el aula invertida es una metodología que efectiviza la labor, el ejercicio y la autonomía para que el estudiante asuma protagonismo en el proceso de aprendizaje. Este prototipo postula el traslado de las clases teóricas a escenarios no presenciales y para ello es necesaria la mediación de la tecnología. El alumno analiza en casa los distintos recursos educativos que provee el docente y el tiempo de clase se utiliza para hacer tareas, trabajos en equipo y diversas prácticas que refuerzan el conocimiento.

**Juego de roles:** De acuerdo con Martínez (2022) el juego de roles es una estrategia en la cual los participantes asumen roles ficticios o representan situaciones reales para explorar diferentes perspectivas, practicar habilidades sociales y comunicativas. En este tipo de actividad, cada participante adopta un personaje y actúa de acuerdo con su rol asignado, interactuando con otros participantes para simular situaciones de la vida real.

**Aprendizaje cooperativo:** De acuerdo con Escalona et al. (2020) el aprendizaje cooperativo es una metodología que permite que el estudiante ponga en práctica en mayor medida sus competencias comunicativas, se basa en la suma de responsabilidades individuales, donde se debe asegurar la participación de todos, se desarrollan habilidades interpersonales, se practica el diálogo y el consenso (claves en el desarrollo de la actividad) y el rol del docente es el de facilitador que organiza y facilita el aprendizaje en equipos.

**Enfoque basado en proyectos**

Nuestros estudiantes actuales requieren de la implementación de estrategias educativas innovadoras, se requiere de una mayor participación del estudiante por su aprendizaje para el desarrollo de aprendizajes significativos, es por ello la necesidad de implementar una metodología activa que le permita al estudiante responsabilizarse por su propio proceso educativa y adquiera un mayor compromiso y motivación por el mismo. De acuerdo con Solorzano y Loor (2023):

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una herramienta activa con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean e implementan proyectos con un impacto real, más allá del aula de clases, el estudiante desarrollará una serie de tareas que le permitirán construir un producto final, mismo que puede tener un impacto social.

Es menester implementar una metodología en donde el docente funja como un guía, que brinde orientación y apoyo a los estudiantes, y en donde el estudiante se encuentre al centro del proceso enseñanza-aprendizaje y por lo tanto participe activamente en la construcción de sus conocimientos y habilidades.

La metodología a utilizar será pues el enfoque por proyectos, la cual surge con base en las necesidades de nuestros estudiantes actuales y a la vez permite armonizar el proceso de aprendizaje del estudiante. Este enfoque metodológico para la enseñanza de una segunda lengua puede implementarse en este proyecto ya que permite desarrollar en el estudiante la autogestión, la autonomía y las competencias del idioma, además, se pretende que los estudiantes no solo adquieran conocimientos gramaticales y vocabulario de mejor manera, sino que también desarrollan habilidades comunicativas, culturales y sociales relevantes para el uso del idioma en situaciones reales.

## **1.2 DISEÑO INSTRUCCIONAL**

Para que el proceso enseñanza-aprendizaje de un programa de formación online pueda llevarse a cabo con éxito es necesario diseñar previamente la arquitectura de todas las experiencias de aprendizaje que se necesitan para alcanzar los objetivos de aprendizaje, esta arquitectura, de acuerdo con Muñoz et al. (2023) permite definir la planeación del curso, los objetivos, las tareas a evaluar y el sistema de entrega, además, se llevan a cabo algunas acciones como la selección de estrategias pedagógicas, bosquejo de unidades, lecciones y módulos, diseño del contenido del curso y la selección del mejor ambiente de aprendizaje.

Este proceso de planificación es sin duda un proceso complejo que permite identificar qué enseñar y cómo enseñarlo a un público determinado, en este caso, alumnos pertenecientes al bachillerato tecnológico, y es que resulta primordial partir de las necesidades e intereses de los estudiantes para poder lograr un aprendizaje significativo.

## Modelo ADDIE

Para el desarrollo de un curso educativo el diseñador instruccional o el docente puede considerar un modelo instruccional, el cual le permitirá guiarse para organizar de la mejor manera las actividades formativas de dicho curso.

De acuerdo con Muñoz et al. (2023) el modelo ADDIE es un modelo básico y simple y ofrece un marco eficiente y efectivo que hace posible los recursos educativos y la instrucción.

Este modelo consta de cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Mérida et al. (2022) implementaron este modelo instruccional con estudiantes de nuevo ingreso de la Licenciatura en Relaciones Comerciales Internacionales en la asignatura de inglés I obteniendo resultados satisfactorios ya que la opinión de los sujetos implicados en la experimentación fue altamente favorable con un impacto positivo en un grado de respuesta del 67.6 %, además, se apreció una mejora de los aprendizajes de los estudiantes implicados.

Trujillo Y Muñoz (2021) rediseñaron el curso de inglés II, cambiaron de la modalidad presencial a la educación a distancia teniendo como base el modelo ADDIE y se obtuvieron como resultados altos índices de retención en la Universidad de las Ciencias Informáticas.

Jiménez (2023) diseñó un curso para la materia de "Lectura de Textos en Inglés I" en estudiantes universitarios basado en las etapas del modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Los estudiantes que tomaron el curso con la implementación de aula invertida tuvieron un mejor desempeño académico frente a los estudiantes que lo tomaron con la enseñanza tradicional.

Ya se tienen trabajos previos que evidencian la efectividad del uso de este modelo instruccional, en la mayoría de estudios no se menciona qué metodología se utilizó para poder organizar y diseñar las actividades del curso o los recursos multimedia a implementar y si estos responden a las características y necesidades de los estudiantes, así como de su contexto.

En este caso particular el modelo de diseño instruccional a utilizar será el modelo ADDIE ya que es considerado un modelo genérico porque sus fases son esenciales en un diseño instruccional; estas se interrelacionan y permiten su adecuación para el logro de la instrucción.

Además, este modelo de DI es interactivo y lo suficientemente flexible para permitir la modificación y elaboración basada en las necesidades de la situación Instruccional, es un modelo genérico y simple por lo que se puede modificar de acuerdo al tipo de programa que se quiera desarrollar.

### **1.3 ANTECEDENTES**

Castelblanco et al. (2023) presentó una propuesta de diseño de una aplicación móvil para el aprendizaje activo de la lengua inglesa en estudiantes adultos a partir del aprendizaje basado por proyectos y a través del modelo ADDIE, no se logró concluir con el diseño en una aplicación móvil por lo que se acudió a depositar el curso en Moodle, tampoco se muestran resultados de su aplicación.

Jurado y Martos (2022) diseñaron un sitio web para la enseñanza-aprendizaje de inglés en la Universidad del Cauca, Colombia, de acuerdo con el modelo de diseño de instrucción ADDIE para ofrecer alternativas académicas con apoyo de tecnologías basadas en la web. En cuanto a los resultados obtenidos, se presenta un prototipo de sitio web capaz de hospedar cursos de inglés gestionados mediante la modalidad virtual o mixta, no se menciona que metodología se siguió para el diseño de las actividades y recursos en cada curso.

Mérida, B. et al. (2022) implementaron un modelo instruccional para la enseñanza del inglés en estudiantes de educación superior con el fin de mejorar el proceso educativo a través de la aplicación de un diseño instruccional innovador, así como de recursos tecnológicos, no se menciona la metodología para la enseñanza-aprendizaje del idioma.

Son varios los trabajos en los cuales se pretende mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior, para ello no solo es necesario elegir un adecuado modelo de diseño instruccional, también se necesita elegir una metodología para la enseñanza-aprendizaje del idioma que les permita a los estudiantes desarrollar aprendizajes significativos y por ende también mejorar el proceso educativo.

Además, podemos hacer uso de las TAC para ayudar a potencializar el proceso educativo y satisfacer las necesidades e intereses de nuestros estudiantes actuales.

Se tiene entonces por objetivo general mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del curso de Inglés V en alumnos de quinto semestre del CBTa No. 114, estudiantes de educación media superior, a través del modelo ADDIE y tomando como base la metodología del aprendizaje por proyectos, la cual nos brindará la pauta para el diseño de las actividades y el desarrollo de los recursos multimedia a emplear, esto con el fin de desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes.

## **2. METODOLOGIA**

### **2.1 DISEÑO DEL EXPERIMENTO**

El estudio realizado es de tipo pre-experimental, se midió el nivel de conocimientos de los estudiantes del grupo experimental antes y después de haberse aplicado el estudio, así como el nivel de satisfacción de los estudiantes a través de una encuesta de satisfacción del curso.

### **2.2 POBLACIÓN**

El grupo comprende 25 participantes, 14 mujeres y 11 hombres, estudiantes de quinto semestre grupo “A” de la carrera de Técnico en Administración para el Emprendimiento Agropecuario, se trabajó con este grupo ya que fue el asignado para poder llevar a cabo la implementación de este proyecto.

### **2.3 ENTORNO**

Este grupo pertenece al Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario no. 114 (CBTa No. 114), una institución de educación media superior, de tipo tecnológica agropecuaria, es decir, ofrece una formación bivalente, un bachillerato general, así como una carrera técnica. Esta institución se encuentra ubicada en la región de tierra caliente en la localidad de Nueva, Italia, municipio de Múgica del estado de Michoacán.

### **2.4 INTERVENCIONES**

La metodología utilizada para el diseño de este prototipo fue el modelo ADDIE (Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación), sus fases o etapas se describen a continuación:

**Análisis:** Se aplicaron a los participantes tres encuestas diagnósticas en formato digital realizadas en la herramienta Google Forms, con el propósito de conocer el grado de competencias genéricas en tecnología, su nivel socioeconómico, los conocimientos previos del tema central del curso, algunos datos académicos que permitieran identificar claramente el perfil del usuario, así como sus estilos de aprendizaje a través del test de VARK para poder determinar la preferencia de los alumnos para procesar la información desde el punto de vista sensorial.

De acuerdo con Flores (2021):

El estilo de aprendizaje resulta como un indicador sobre cuál es la mejor ruta para que el alumno reciba la información por medio de sus sentidos, con el fin de responder de una manera más efectiva a aquellos contenidos que se le presentan, convirtiéndolos por sí mismo en aprendizajes.

El test de VARK tiene la finalidad de identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes para posteriormente poder diseñar las actividades y los materiales educativos multimedia. García (2019) define las siglas VARK de la siguiente manera:

**Visual (*visual*):** Los aprendices que prefieren este modo gustan de reunir y procesar información usando tablas, diagramas, gráficas, mapas y otras imágenes o formas basadas en gráfico para comunicarse.

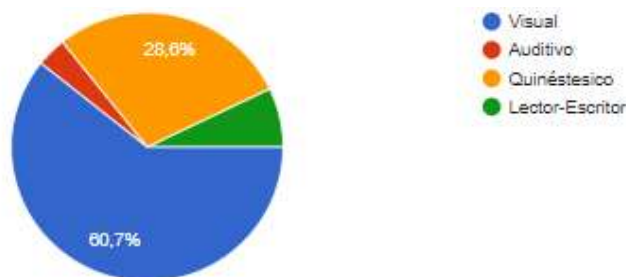
**Lectoescritura (*read-write*):** Las personas con una preferencia a la modalidad leer/escribir aprenden mejor cuando reciben y devuelven la información en palabras.

**Auditivo (*aural*):** La instrucción que se habla o se escucha facilita el aprendizaje de este tipo de aprendizaje. Las conferencias, las grabaciones, los debates y los correos electrónicos son todos

mecanismos que permiten que la gente de esta modalidad debata y explore conceptos con otras personas y trabajen mejor en entornos de aprendizaje.

Kinestésico (*kinesthetic*): Estas personas aprenden mejor haciendo actividades que les permiten experimentar o practicar el concepto que están intentando aprender. La clave para el aprendizaje efectivo es que la instrucción les ofrece oportunidades concretas para aplicar la información. Las herramientas que mejor se ajustan a las necesidades de los aprendices kinestésicos incluyen demostraciones, simulaciones, videos y estudios de caso.

Los resultados del test de VARK fueron los siguientes (Ver figura 1):



**Figura 1: Estilos de aprendizaje de los participantes según VARK.**

Diseño: Se trabajó en un guion instruccional adecuado al estudio de necesidades realizado en la fase de análisis. En el guion se definieron elementos como el enfoque didáctico “ABP”, competencias a desarrollar tanto genéricas como disciplinares, aprendizajes esperados, la secuencia de contenidos, la secuencia de actividades a realizar, la estrategia de evaluación, recursos multimedia educativos, referencias y recursos de apoyo. Se seleccionó también la plataforma virtual a utilizar más acorde a las necesidades de los estudiantes.

Google Classroom

De acuerdo con Meneses et al. (2021) las ventajas de esta plataforma son:

1. Contiene una interfaz sencilla ya que es intuitiva.
2. La organización del material y de las publicaciones se da por orden cronológico, pero se tiene la posibilidad de reordenarlas, esto es relevante cuando el docente quiere modificar y/o reutilizar alguna publicación.
3. En la consulta de los registros de las calificaciones de las tareas se presentan de manera ordenada, además se puede visualizar cuantas veces se han entregado y éstas se pueden exportar.

Sin embargo, enlista también algunas desventajas como por ejemplo a que no tiene un chat integrado y que para realizar una videollamada se tiene que acudir a Google Meet.

Estas desventajas pueden subsanarse debido a que por asignatura tenemos un grupo de WhatsApp por lo que se podrá tener contacto con los estudiantes para cualquier duda o inquietud referente a la asignatura.

Se eligió pues Google Classroom debido a la sencillez de su interfaz tanto para el docente como para el estudiante lo cual es de primordial importancia ya que nunca antes los estudiantes han tomado algún curso en línea, se eligió también ya que es rápida y puede manejarse a través del teléfono celular, el cuál es el dispositivo principal que usan los jóvenes para tener acceso al conocimiento.

Desarrollo: Una vez definida la plantilla o guion instruccional se redactó el contenido del tramo y todos sus componentes; se produjo el material educativo multimedia tomando en consideración los resultados del cuestionario VARK en cuanto a los estilos de aprendizaje predominante de la muestra de participantes; se elaboraron imágenes interactivas, videos, infografías, audios, recursos interactivos, encuestas, entre otros, con base en las actividades propuestas por Haek y Shah (2007). A continuación, se procedió a la carga y programación de las actividades del curso en la plataforma virtual atendiendo a una programación por semana; en este caso particular se utilizó a Google Classroom, por último, se realizó una revisión final de la propuesta.

Implementación: En esta fase se pusieron a prueba todas las acciones de la fase de diseño. Se monitoreó la plataforma y su contenido y, finalmente, se calificaron y retroalimentaron las tareas correspondientes a cada actividad de aprendizaje.

Evaluación: Permite medir la eficiencia y eficacia de la instrucción y se llevan a cabo las evaluaciones formativa y sumativa. En esta fase se determina la eficacia en la educación y se lleva a cabo la toma de decisiones en la instrucción.

Al ser el curso un prototipo, esta fase se desarrolló al final del proceso instruccional, con el propósito de realizar ajustes y correcciones en función de los resultados de la evaluación sumativa realizada por los participantes del curso, el rendimiento académico de los participantes y otras estrategias de evaluación formativa.

## **2.5 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN (ENCUESTA DE SATISFACCIÓN, PRE TEST Y POST TEST)**

### **2.5.1 ENCUESTA DE SATISFACCIÓN**

Para poder obtener una retroalimentación que pueda ayudar a medir los niveles de satisfacción de los estudiantes y obtener algunas ideas de cómo mejorar se aplicó una encuesta de satisfacción.

De acuerdo con Chulia et al. (2021) para obtener información más completa sobre el grado de satisfacción del estudiante es menester combinar preguntas (método Likert) con preguntas basadas en episodios de comportamiento o método BARS; así como preguntas abiertas ya que tal vez nos permitirá conocer la opinión del alumnado de manera más completa.

La encuesta de satisfacción se diseñó en Google Forms, fue una encuesta estructurada a partir de escalas tipo Likert en donde el cinco significaba mucho y el 1 poco. Esta encuesta consistía en tres apartados, el primero referente a identificar como fue el desempeño del docente, el segundo para identificar si les fueron útiles y fueron motivantes las actividades, estrategias y recursos multimedia implementados en el curso y la tercera sobre el desempeño del propio estudiante a manera de que realizara una pequeña autoevaluación sobre su desempeño en el curso.

Se tomó como base la propuesta de Prodanović et al. (2021), quienes diseñaron una encuesta de satisfacción para estudiantes universitarios, la cual involucra diversos aspectos de la organización de la enseñanza y el aprendizaje en línea: la disponibilidad del material para el aprendizaje, la dinámica enseñanza-aprendizaje, la comunicación entre el docente y el estudiante, la disponibilidad de la información, método de enseñanza utilizado, la retroalimentación del docente, organización y aplicación de las pruebas, el desempeño del propio alumno así como su experiencia personal relacionada con un entorno totalmente digital.

Cabe destacar que estas preguntas se redactaron de manera diferente ya que nuestra población objetivo son estudiantes de bachillerato y no de tipo superior, además, en cada apartado se dejó una pregunta abierta para que los estudiantes comentaran otro aspecto que consideraban no se había abordado. En la tabla 2 se muestra la encuesta de satisfacción empleada.

### **2.5.2 PRE TEST Y POST TEST**

El instrumento de recogida de información para medir la eficacia fue el cuestionario, es decir, el nivel de consecución de metas y objetivos, que en este caso son las siguientes competencias y aprendizajes esperados en los estudiantes, Acuerdo 444 (2008):

Competencias:

Generic competences:

4. The student listens, interprets, and communicates relevant messages for different contexts by using appropriate means, codes and tools.

Attributes:

4.1 Express ideas and concepts through linguistic, mathematical or graphic representations.

4.3 Identify the key ideas in a text or oral speech and infer conclusions from them.

4.4 He/she communicates in a second language on daily situations.

Disciplinary competences:

1. Identifies, orders and interprets the ideas, data and explicit and implicit concepts in a text, considering the context in which it was generated and in which it is received.

11. Communicates in a foreign language through a logical speech, oral or written, consistent with the communicative situation.

Aprendizajes esperados, SEP (2019):

1. Recognize and produce sentences about obligations, piece of advice, and predictions in both oral and written forms, based on informative texts.

2. Recognize and express ideas in the past.

Pretest: Se confeccionó un cuestionario diagnóstico de conocimientos en educaplay.

Postest: Se confeccionó un cuestionario de conocimientos en educaplay.

Para la validación de estos instrumentos se utilizó el método de juicio de expertos, en el que participó el cuerpo colegiado docente del campo disciplinar de comunicación pertenecientes a esta institución educativa, así como el consejo técnico académico del plantel. Cabe destacar que se analizó la correspondencia de los instrumentos, con los objetivos de aprendizaje del tramo 1 así como con el programa de estudios “Syllabus basic component common curricular framework of higher secondary education” para el quinto semestre. En las figuras 5 y 6 se muestran algunos de los reactivos del pre test y el post test.

DISEÑO INSTRUCCIONAL	
DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
Institución: Dirección General Tecnológica Agropecuaria y Ciencias del Mar	
Plantel: Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 114 "Gral. Fco. J. Múgica"	
Profesor: ME. Claudia Lizbeth Maldonado Marin	
Asignatura: Inglés V	
Semestre: V	
Periodo de aplicación: Primer parcial	
Validación del cuerpo colegiado docente del campo disciplinar de comunicación	
Isis Morán B. Lic. Isis Morán Bravo	Lic. José Francisco Cruz
MTI Marco Antonio Barajas Hernández	Lic. Miguel Ángel Tinoco Madrigal
Lic. Brígido García Maldonado	Lic. Jaime Edgardo Ruiz Olivares
Lic. Juan Luis Ortiz Amaya	Lic. Rogelio Silva Farias
Validación del consejo técnico académico	
 Ing. José Roberto Gerónimo Ontiveros	

Figura 2: Validación del diseño instruccional.

## 2.6 ANÁLISIS ESTADÍSTICO

El estudio realizado es de tipo pre-experimental, se midió el nivel de conocimientos de los estudiantes del grupo experimental antes y después de haberse aplicado el estudio, así como el nivel de satisfacción de los estudiantes a través de una encuesta de satisfacción del curso.

De acuerdo con Flores et al. (2017) para poder seleccionar una prueba estadística debemos considerar primeramente el diseño de la investigación. Además, menciona que cuando solamente exista un grupo y el objetivo de la investigación únicamente es especificar una o más características de dicha población, el tipo de estudio se denomina descriptivo y por ende tendremos que utilizar técnicas descriptivas.



En este estudio se llevarán a cabo dos mediciones, se tratarán de determinar los cambios de las variables de resultado, antes y después de la aplicación del diseño instruccional. En este tipo de diseños, la comparación del valor antes y después se denomina dependiente o relacionada de acuerdo con Flores et al. (2017), lo cual indica que el cambio observado después del tratamiento depende del valor que el grupo tenía en un inicio.

Posteriormente debemos definir la naturaleza de cada uno de los datos o las mediciones que se realizan durante el desarrollo de la investigación; en general se pueden dividir en cualitativos o cuantitativos. Flores et al. (2017). Para este caso particular la naturaleza de los datos es de carácter cuantitativo de tipo continuo.

Para poder iniciar con el análisis estadístico plantearemos las siguientes hipótesis:

H1 El diseño instruccional empleado tuvo efectos positivos en los estudiantes, es decir, se aprecia un aumento de conocimientos.

H0 El diseño instruccional empleado no tuvo efectos significativos en el grupo de estudiantes, es decir, no se aprecia un aumento de conocimientos.

Para saber que pruebas estadísticas utilizar realizaremos una prueba de normalidad, ya que tenemos menos de 50 datos se aplicará la prueba de Shapiro-Wilk. Flores y Flores (2021)

Si los datos siguen una distribución normal utilizaremos una prueba paramétrica (T de student), de lo contrario utilizaremos una prueba no paramétrica (Wilcoxon), estas son pruebas útiles cuando queremos comparar dos promedios con variables cuantitativas y el tipo de muestra es una muestra relacionada. Flores et al. (2017)

Además, Como parte del análisis global de los datos nunca debe omitirse la inclusión del análisis descriptivo de los datos, es decir, resumir cada una de las variables estudiadas en medidas de tendencia central y de dispersión, tomando en cuenta la escala de medición de las variables y su distribución. Sin embargo, debemos primeramente determinar el tipo de distribución de nuestras variables.

Para complementar este estudio y poder medir la eficiencia y la relación entre los recursos utilizados en el proyecto y los logros conseguidos con el mismo se les aplicó una encuesta de satisfacción en donde se preguntó a los estudiantes sobre el desempeño del docente, el curso (actividades y recursos empleados) y desempeño propio.

### 3. RESULTADOS

El prototipo de diseño instruccional se aplicó en el primer parcial de la asignatura de Inglés V, el cual consistió en cinco semanas. En la tabla 1 se muestran los resultados obtenidos en el pre test y el post test.

**Tabla 1: Comparativa del pretest y postest**

Alumno-Número de lista	Pretest	Postest
1	50	60
2	70	100
3	50	100
4	50	70
5	70	90
6	50	60
7	60	100
8	50	60
9	50	70
10	70	80
11	50	80
12	50	70
13	60	90
14	70	100
15	60	70
16	40	90
17	50	90

18	50	90
19	50	80
20	50	90
21	50	80
22	70	90
23	50	60
24	50	90
25	50	90

Se realizó la prueba de normalidad (ShaPiro Wilk) en el programa SPSS Statistics.

Si el valor p obtenido es mayor que el nivel de significación establecido (0.05), se acepta la hipótesis de que la distribución de los datos es similar a una distribución normal.

Si el valor p obtenido es menor que el nivel de significación establecido, se rechaza la hipótesis de normalidad.

H0= Los datos tienen una distribución normal

H1= Los datos no tienen una distribución normal.

Si p valor > alfa no rechazar la hipótesis nula

Si p valor < alfa rechazar la hipótesis nula

Como trabajaremos con dos series de puntuaciones de los mismos sujetos en dos momentos temporales, utilizaremos la variable diferencia. Encontramos que el valor p para la diferencia es igual a 0.019.

Ya que el P valor es menor que 0.05, la distribución de los datos no cumple el supuesto de normalidad, por lo tanto, existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. En este caso se debe usar una prueba no paramétrica, Wilcoxon.

El resultado obtenido con el programa SPSS statistics para esta prueba nos dio como resultado una significancia asintótica de 0.000.

Recordando que nuestras hipótesis eran las siguientes:

H1 El diseño instruccional empleado tuvo efectos positivos en los estudiantes, es decir, se aprecia un aumento de conocimientos.

H0 El diseño instruccional empleado no tuvo efectos positivos en el grupo de estudiantes, es decir, no se aprecia un aumento de conocimientos.

Podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (bilateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que el diseño instruccional empleado tuvo efectos positivos en los estudiantes, hubo un aumento de conocimientos y el diseño instruccional sí tuvo efectos significativos en los estudiantes.

Además, de acuerdo con los datos obtenidos del pre test se obtuvo una media de 55, y una media de 81 con las calificaciones obtenidas del post test, cabe mencionar que todos los estudiantes realizaron este pre test y este post test. Se aprecia un considerable aumento de conocimientos de 26 puntos, lo cual nos permite también comprobar nuestra hipótesis. (Ver figura 3)

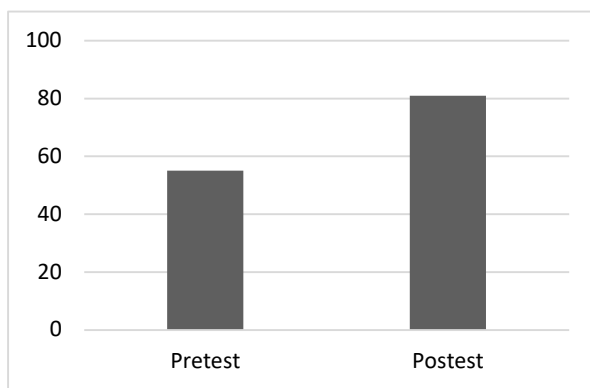


Figura 3: Comparativa de resultados del pretest y posttest (medias).

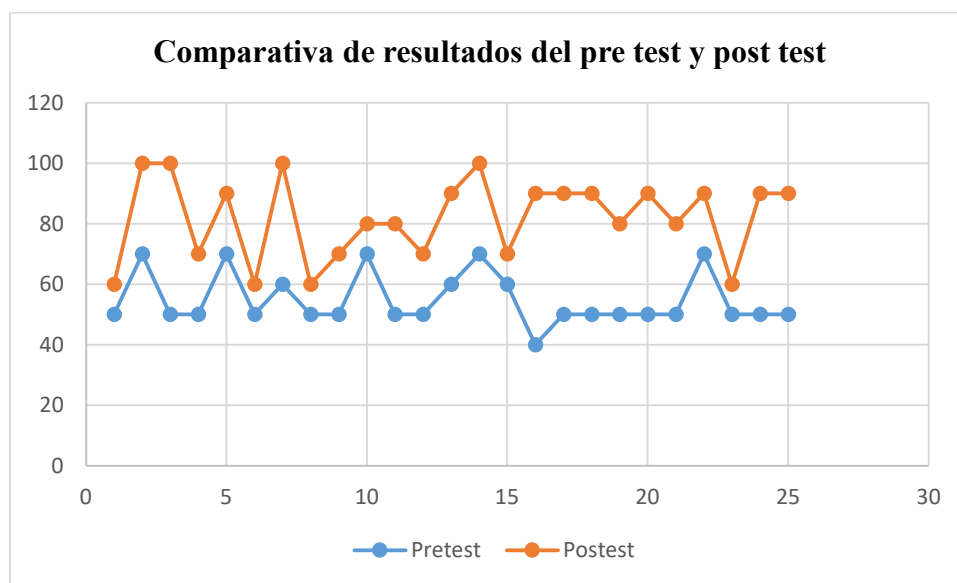


Figura 4: Comparativa de resultados del pre test y post test.

En la *figura 4* podemos observar que en todos los participantes del curso se aprecia un aumento de conocimientos si comparamos los resultados de su pre test y post test.

Con los resultados obtenidos en la encuesta de satisfacción se pudo rescatar que las actividades y recursos multimedia implementados fueron del agrado de los estudiantes y por ende la metodología fue la adecuada ya que no solo contribuyó a aumentar la motivación de los estudiantes por su aprendizaje, sino que además se observó un aumento de conocimientos.

Con los datos obtenidos de la encuesta de satisfacción, en cuanto al desempeño del docente se aplicó una encuesta estructurada a partir de escalas tipo Likert en donde el cinco significaba mucho y el 1 poco. Esta encuesta consistía en tres apartados, el primero referente a identificar como fue el desempeño del docente, el segundo para identificar si les fueron útiles y fueron motivantes las actividades, estrategias y recursos multimedia implementados en el curso y la tercera sobre el desempeño del propio estudiante a manera de que realizara una pequeña autoevaluación sobre su desempeño en el curso.

En cuanto al desempeño del docente durante el curso, el 96 % de los estudiantes seleccionó el nivel cinco para calificar cómo fue que el docente respondió a sus dudas e inquietudes el 4% seleccionó el nivel 4, el 84% de los estudiantes calificó con el nivel cinco a la manera en el que el docente respondió sus dudas e inquietudes de manera puntual en tiempo y el 16 % el nivel 4, en cuanto al dominio de los contenidos de la asignatura por parte del docente el 88 % de los estudiantes seleccionó el nivel cinco y el 12% el nivel 4, el 88 % de los estudiantes seleccionó el nivel cinco para expresar cómo es que el docente mostró el calor humano en el proceso formativo y el 12 % el nivel cuatro, el 84% seleccionó el nivel 5 para expresar la forma en el que el docente retroalimentó

sus trabajos, el 12% eligió el nivel 4 y el 4% el nivel 3, el 100 % de los estudiantes calificó con el nivel 5 la muestra de empatía por parte del docente durante el proceso educativo así como la forma en la que se sentían satisfechos con el desempeño general del docente.

En este apartado se pudo apreciar que el desempeño del docente en general fue muy bueno, se considera que mantener distintos canales de comunicación permitió que existiera una buena comunicación de tipo horizontal y vertical, un clima de confianza para que los estudiantes pudieran externar sus dudas y a la vez se brindara la retroalimentación pertinente al desempeño del estudiante en cada una de las actividades.

En cuanto a las actividades, estrategias y recursos multimedia implementados, el 92% de los estudiantes calificó con el máximo nivel a la forma en la que las actividades se encontraban organizadas, el 4% eligió el nivel 4 y el 4 % el nivel 3, el 84 % eligió el nivel cinco para evaluar si las instrucciones de las actividades eran claras, el 12 % el nivel 4 y el 4% el nivel 3, el 92% seleccionó el nivel 5 para expresar la manera en que las actividades eran creativas y separaban a aquellas que son de pura lectura y resúmenes, el 4% el nivel 4 y el 4% el nivel 3, el 76% de los estudiantes calificó con el nivel cinco la forma en la que las actividades les ocasionaron asombro e interés, el 16% el nivel 4 y el 8% el nivel 3, el 76 % calificó con el nivel 5 la forma en la que las actividades favorecieron la comunicación en varios niveles, el 20% el nivel 4 y el 4 % el nivel 3, el 96% de los estudiantes calificó con el nivel cinco la efectividad del tiempo asignado para las actividades y el 4% el nivel 4, el 96% de los estudiantes seleccionó el nivel cinco para evaluar si se involucraron recursos multimedia diversos y el 4% el nivel 3, el 88% seleccionó el nivel 5 para evaluar el grado en el que los recursos educativos empleados les ocasionó asombro e interés, el 8% el nivel 4 y el 4% el nivel 3, el 92 % de los estudiantes calificó con el nivel 5 la manera en la que los recursos educativos empleados cumplieron con su función y el 8% con el nivel 4.

En cuanto al desempeño del propio alumno el 88% de los estudiantes calificó con el nivel 5 el grado en el que llegaron al curso desde el primer día, el 4% con el nivel 4 y el 8% con el nivel 3, el 40% eligió el nivel 5 para identificar el grado en el que necesitan que les envíen recordatorios para realizar las actividades, el 20% el nivel 1, el 20% el nivel 2, el 16% el nivel 3 y el 4% el nivel 4, el 36 % eligió el nivel cinco para expresar si cuentan con hábitos de estudio con horarios fijos, el 28 % el nivel 3, el 16% el nivel 4, el 2% el nivel 2 y el 8% el nivel 1, el 84 % calificó con el nivel 5 la manera en la que ponen su empeño para lograr buenos resultados en la asignatura, el 12% el nivel 3 y el 4% el nivel 4, el 48% calificó con el nivel 5 el grado en el que expresan sus dudas e inquietudes, el 28% con el nivel 3 y el 24% con el nivel 4, el 72% analizó con el nivel 5 las rúbricas antes de realizar las actividades, el 24% eligió el nivel 4 y el 4% el nivel 3, el 80% de los estudiantes calificó con el nivel cinco el grado en el que les gustaría que todas las asignaturas se desarrollaran de la misma manera, el 16% el nivel 4 y el 4% el nivel 3.

#### **4. DISCUSIÓN**

Con los resultados obtenidos de esta propuesta se pudo observar un aumento de conocimientos de 26 puntos en los estudiantes, lo cual nos puede dar un fundamento para decir que esta propuesta nos permite mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje de nuestros estudiantes.

Con los resultados en la encuesta de satisfacción más del 90% de los estudiantes eligió el nivel 5 de satisfacción para describir si las actividades eran creativas y les parecían adecuadas, si se encontraban bien organizadas y si los recursos empleados eran diversos. Alrededor de un 80% de los estudiantes también eligió el nivel 5 de satisfacción para indicar que las actividades y recursos empleados les ocasionaban asombro e interés, así como en la medida en la que cumplieron su función y si permitían la comunicación en distintos niveles. Además, les gustaría que las demás asignaturas se desarrollasen de la misma manera. Esta encuesta de satisfacción nos brinda más elementos para poder reafirmar que con esta propuesta se mejoró el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura.

Elegir un adecuado modelo instruccional para diseñar un proceso enseñanza-aprendizaje en línea, en este caso el modelo ADDIE, elegir una adecuada metodología de aprendizaje para la asignatura que queramos desarrollar, que en este caso se eligió una metodología activa (el aprendizaje por proyectos), mantener distintos canales de comunicación entre el docente y el estudiante así como entre mismos estudiantes para enviar recordatorios, resolver dudas, así como para motivar a los estudiantes para no abandonar el curso y lo más importante, partir de sus intereses, necesidades y su contexto para poder diseñar las actividades de aprendizaje y recursos multimedia, nos permitirán mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de nuestra asignatura.

## 5. CONCLUSIONES Y/O PROYECTOS FUTUROS.

Con la aplicación de este prototipo de diseño instruccional todos los estudiantes pertenecientes al grupo en el que se implementó lograron aprobar el curso, se puede apreciar una diferencia de conocimientos antes y después de la aplicación de la propuesta, además la efectividad del prototipo puede apreciarse también no solo en las calificaciones de los estudiantes sino también en los resultados obtenidos en la encuesta de satisfacción del curso, en la cual mencionan algunos estudiantes que les gustaría que las demás asignaturas se desarrollasen de la misma manera.

Como se mencionaba anteriormente, si el alumno presenta una adecuada motivación por su proceso de aprendizaje, esto puede repercutir positivamente en su rendimiento académico, mismo que podemos apreciar con las calificaciones y con el desempeño de los estudiantes, ya que no abandonaron el curso. Es por ello que podemos decir que se apreció un incremento de su rendimiento y motivación por el aprendizaje de la asignatura y por lo tanto se mejoró el proceso enseñanza-aprendizaje de la misma.

Es muy difícil para el docente mantener una estrecha comunicación con todos los estudiantes que se tiene a cargo, por la gran cantidad de matriculados a los cursos que se desarrollan, sin embargo, vale la pena el resultado. Por lo que, mantener distintos canales de comunicación con los estudiantes es efectivo ya que se resuelven las dudas y se atienden a comentarios de los estudiantes de manera adecuada y se evita por lo tanto el rezago del estudiante. La figura del docente como acompañante en el proceso de enseñanza-aprendizaje fue esencial.

El objetivo del presente proyecto se logró ya que, aunque no se obtuvieron calificaciones perfectas en cada uno de los estudiantes se evitó su reprobación, además, ningún estudiante abandonó el curso. Sin embargo, valdría la pena comparar y evaluar los efectos de esta intervención con un grupo control en un segundo momento.

Actualmente el tiempo y el espacio no deben ser más las barreras que eviten que el alumno pueda tener acceso al conocimiento, ya sea por problemáticas personales, de la comunidad o de la institución.

Se pretende en una segunda etapa desarrollar los materiales y actividades para el segundo y tercer parcial de la asignatura y valorar su implementación. Posteriormente desarrollar el curso de inglés I, II, III IV para su aplicación futura en esta institución educativa no dejando de lado la centralidad del estudiante, la contextualización de la propuesta, la comunicación horizontal docente-alumno, la implementación de actividades y estrategias que le permitan al estudiante la movilización de todo su ser para que sean capaces de desarrollar competencias, la retroalimentación constante por parte del docente, etc.

En un tercer momento se pretende replicar este modelo de diseño instruccional para las asignaturas que cuentan con los mayores índices de reprobación.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acuerdo 444. (2008, 26 de septiembre). Acuerdo por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato. D.O.
- Castelblanco, J., Guayara, D. y Rozo, D. (2023). Ambiente virtual de aprendizaje ubicuo de la lengua inglesa basado en proyectos. *Revista de investigación y cultura: Universidad César Vallejo*, 12(1). 65-74.
- Chuliá, L. y Guillem, E. (2021). Encuestas de satisfacción del alumnado. Comparativa de un curso semipresencial. *CIVINEDU 2021*. Madrid, España. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/858261.pdf#page=663>
- Escalona, E., Frías, Y. y Fonseca, M. (2020). El aprendizaje cooperativo como procedimiento para desarrollar la competencia comunicativa en inglés en el sistema educativo cubano. *Encuentro*, 28(8), 3-16.
- Flores, C. y Flores K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de los datos en procesos productivos: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk y Kolmogórov-Smimov. *Societas*. 23(2), 83-106.
- Flores, E., Miranda, M. y Villasís, M. (2017). El protocolo de investigación VI: cómo elegir la prueba estadística adecuada. *Estadística inferencial. Scielo*, 64(3).
- Flores, I. (2021). Los estilos de aprendizaje VARK en aula virtual universitaria; una herramienta para la mejora del rendimiento académico. *RECIE*, 5(2), 221-234.
- García, C. (2019). Los modelos de aprendizaje como herramientas y técnicas para potenciar la trayectoria académica del universitario. *Revista cubana de educación superior*, 38(3),

- Guayanlema, J., Castillo, D., Illicachi, G. y Quishpi, L. (2023). Metodologías activas para el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior. *Dominio de las ciencias*, 9(3), 2520-2542.
- Hawk, T. y A. J. Shah. (2007). Using learning style instruments to enhance student learning. *Decision Sciences of Innovative Education*, 5(1), 1-19.
- Jara, F., Rodríguez, S., Conde, L., Aime, G. (2021). Uso de las TIC en la educación a distancia en el contexto del Covid-19: Ventajas e inconvenientes. *Polo del conocimiento*. 6(11), 15-29.
- Jiménez, J. (2023). Implementación de aula invertida: desempeño académico de estudiantes universitarios en un curso de lectura de textos en inglés. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(26)
- Jurado, E. y Martos, F. (2022). Diseño de un sitio web de aprendizaje de inglés mediante el modelo ADDIE. *Cielo*, 14(1).
- Martínez, M. (2022). Desarrollo de competencias sociales y destrezas orales a través de juegos de roles en la clase de inglés como lengua extranjera en la educación superior. *Estudios sociales*, 45(166), 120-141.
- Medina, M. y Verdejo, A. (2020). Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Alteridad: Revista de educación*. 15(2).
- Meneses, I. y Pérez, I. (2021). Uso de las plataformas Teams Vs. Classroom en la mediación de la enseñanza a distancia. *Eutopía*, 13(35), 52–56.
- Mérida, B., García, J., Lizárraga G., y Álvarez I. (2022). Diseño instruccional ADDIE y tecnología emergente en educación superior para el aprendizaje del idioma inglés en época de pandemia. *RA XIMHAI*. 18(1), 159-177.
- Muñoz, Y., Castillo, I., Zuno, J. y Borja, C. (2023). Modelos de diseño instruccional. *Ingenio y conciencia*, 10 (9), 78-80.
- Prodanović, M. y Gavranović, V. (2021). Students' satisfaction with learning experience in Covid-19 imposed virtual learning environment. *Dialnet*, 8(29), 124-131.
- Rodríguez, G., Jiménez, J. y Maris, S. (2021). *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*. Mar del Plata: Universidad. <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2021/11/Videojuegos-gamificacion-y-realidad-virtual-de-las-consolas-al-aula-y-vuelta-1.pdf>
- Secretaría de Educación Pública [SEP]. (2022, 02 de mayo). TICCAD. <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/detalle-recurso/20711/>
- Secretaría de Educación Pública. (2019). Syllabus basic component common curricular framework of higher secondary education. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12615/5/images/BT-ENGLISH-V.pdf>
- Solórzano, M. y Loor, R. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar habilidades productivas en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2).
- Flores, C. y Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: andersondarling, ryan-joiner, shapiro-wilk y kolmogórov-smirnov. *SOCIETAS*, 23(2).
- Trujillo, A. y Muñoz, M. (2021). De la presencialidad a la educación a distancia. Rediseño curricular del curso inglés II. *U ciencia 2021*. La Habana, Cuba. <https://repositorio.uci.cu/jspui/handle/123456789/9868>
- Vallejo, C. (2021). El aula invertida como estrategia de aprendizaje. *Conrado*, 17(80).

## 7. ANEXOS

**Tabla 2: Encuesta de satisfacción del curso.**

Preguntas	1 (poco)	2	3	4	5 (mucho)
Desempeño del docente					
El docente responde a tus inquietudes y dudas.					
Las respuestas del docente a tus inquietudes y dudas son puntuales en tiempo.					
Las respuestas del docente a tus inquietudes y dudas demuestran dominio sobre la asignatura.					

El docente muestra el calor humano en el proceso educativo.					
El docente retroalimenta tus trabajos.					
El docente demuestra empatía.					
Me siento satisfecho con el desempeño del docente.					
Desarrollo del curso					
Actividades					
La organización de las actividades por semana me parece el adecuado.					
Las instrucciones de las actividades son claras.					
Las actividades son creativas, superan a aquellas que son de pura lectura y resúmenes.					
Las actividades me ocasionan asombro e interés.					
Las actividades favorecen la comunicación en varios niveles, compañeros, familiares, etc.					
El tiempo asignado a las actividades es el adecuado.					
Recursos educativos					
Se involucran recursos educativos diversos, como videos, imágenes, etc. y no solo texto.					
Los recursos educativos empleados me ocasionan asombro e interés.					
Los recursos educativos empleados cumplen con su función.					
Desempeño del estudiante					
Llego al curso desde el primer día.					
Necesito que me estén enviando recordatorios para realizar las actividades.					
Tengo un hábito de estudio con horarios fijos.					
Pongo todo mi empeño para lograr buenos resultados en la asignatura.					
Expreso mis inquietudes y dudas.					
Si tuviera más tiempo disponible, dedicaría más tiempo a profundizar los contenidos.					
Animo a mis compañeros a continuar sus estudios y hacer un mejor esfuerzo en la asignatura.					
Comento con orgullo mis logros académicos.					
Analizo las rubricas de las actividades antes de realizarlas.					
Analizo la organización del curso, así como la presentación de la asignatura.					

Me gustaría que todas las demás asignaturas se desarrollarán de la misma manera que esta.					
---	--	--	--	--	--



**Tramo 1: Diagnostic**  
English V

Sensitive:  Upper/Lower Case  
 Accents

You are identified as **Claudia Lizbeth Maldonado Marin**

**Start**

Author: Claudia Maldonado

---

**SARS-CoV-2 \_\_\_\_\_ be controlled in a few months.**  
Respuesta obligatoria: No  
Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones

- must not
- coudn't
- may not

**Añadir**

---

**I \_\_\_\_\_ the quarantine in my house.**  
Respuesta obligatoria: Sí  
Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones

- pass
- passed
- had passed
- hadn't existed.

**Añadir**

---

**By 2019 SARS-CoV-2 \_\_\_\_\_.**  
Respuesta obligatoria: Sí  
Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones

- had existed.
- existed.

**Añadir**

---

**I \_\_\_\_\_ my favourite series in the quarantine.**  
Respuesta obligatoria: Sí  
Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones

- saw
- see
- had seen

**Añadir**

---

**Which one is a mask?**  
Respuesta obligatoria: Sí

- 1
- 2

**Añadir**

Figura 5: Pre test.

The image displays a digital English test interface. At the top left, a green header reads "Prueba Inglés V" and "Prueba del primer parcial de Inglés V". A central timer shows "15:00" as the maximum time. Below the timer, there are checkboxes for "Sensitive" settings: "Upper/Lower Case" and "Accents". A user identification bar states "You are identified as Claudia Lizbeth Maldonado Marin". A prominent orange "Start" button is at the bottom.

To the right, a smaller window shows a question: "8. By April The WHO \_\_\_\_\_ the spread of the coronavirus a 'pandemic'." with three radio button options: "had declared", "had to declare", and "hadn't declare".

Below this, another window shows a progress bar for "questions (10)" and an "End" button.

The main section is titled "Preguntas del Test" and contains three grammar questions under the heading "Pregunta". Each question has a "Respuestas" column with multiple-choice options and an "Añadir" button.

Pregunta	Respuestas
<p>She _____ a mask.</p> <p>Respuesta obligatoria: Sí</p> <p>Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>has to use</li> <li>have to use</li> <li>has to uses</li> </ul>
<p>They _____ a mask.</p> <p>Respuesta obligatoria: No</p> <p>Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>have to use</li> <li>has to use</li> <li>have to uses</li> </ul>
<p>You _____ gloves.</p> <p>Respuesta obligatoria: No</p> <p>Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>has to use</li> <li>must use</li> <li>must uses</li> </ul>

Figura 6: Post Test.