

**Secuencia lúdico- didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de los verbos ingleses
irregulares en pasado**

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,
Fundación Universitaria los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Javier Aníbal Moreno Mojica

Julio, 2019

Resumen

La presente propuesta surge como respuesta a la problemática presentada en tanto dificultad de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado en los estudiantes de inglés 2 de la Universidad Santo Tomás, seccional Tunja. Dicha propuesta expone una ruta de intervención lúdico-pedagógica mediante la cual se busca el fortalecimiento del aprendizaje de tales verbos, a partir de una secuencia didáctica mediada por un recurso educativo digital. La propuesta se enmarca dentro de la línea de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales denominada: Pedagogías, Didácticas e Infancias y se circunscribe dentro de la sub línea Didácticas.

Palabras Clave: Secuencia didáctica, recurso educativo digital, aprendizaje, verbos.

Abstract

This proposal arises as an answer to the presented problem in terms of learning difficulty dealing with the irregular English verbs in past in the students of English 2 of Universidad Santo Tomás, Tunja. This proposal shows a ludic-pedagogical intervention route with the aim of strengthening the learning of such verbs by means of a didactic sequence mediated by a digital educational resource. The proposal is framed within the research line of the Faculty of Human and Social Sciences called: Pedagogies, Didactics and Infancy and is circumscribed within the sub line Didactics.

Key words: Didactic sequence, Digital educational resource, learning, verbs.

Secuencia lúdico- didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado

Uno de los aspectos de gran relevancia en los procesos de aprendizaje de un código foráneo es sin lugar a duda el vocabulario, ya que permite comprender la lengua, en cuanto código y uso real y contextual; además, siguiendo a Carther, R., y McCarthy, M, (1988), citados por Lebrón, A. (2009),

el estudio del vocabulario se halla en el corazón de la enseñanza y aprendizaje de la lengua, en cuanto a organización de las programaciones, evaluación de la ejecución del aprendiz, la provisión de los recursos del aprendiz, y, más obviamente, porque es el modo en que la mayor parte de los aprendices contemplan la lengua y su dificultad de aprendizaje. (p.2).

En ese sentido, los verbos ingleses irregulares en pasado han sido uno de los contenidos de mayor dificultad de aprehensión en los estudiantes del grupo de inglés II del programa de Derecho de la Universidad Santo Tomás, seccional Tunja, en quienes tal tema no ha sido tratado de una manera pertinente en términos de abordaje y fortalecimiento del código lingüístico y por el contrario se han registrado experiencias poco significativas en la apropiación del mismo, bien sea por la misma complejidad de dicha temática o por las estrategias empleadas para su aprendizaje.

Lo anterior se ve reflejado en los procedimientos metodológicos empleados por los docentes al abordar esta temática, los cuales se han enfocado en procesos netamente memorísticos de listados de verbos, que deben ser asimilados por los estudiantes sin que con esto se consiga su aprendizaje efectivo. En ese sentido, la tarea de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares, por parte de los estudiantes, se ha concebido como una experiencia mecánica, enmarcada en la memorización y no como una posibilidad de aprendizaje dinámico, desde una metodología y mediación que lo permita.

Adicionalmente, se ha evidenciado que, durante el estudio de dicha temática, el empleo de otro tipo de recursos didácticos, distinto a las listas de verbos, es limitado y en su mayoría no son lo suficientemente interactivos, que permitan potenciar el aprendizaje autónomo de los verbos ingleses irregulares en pasado por parte de los estudiantes, desde una perspectiva dinámica y lúdica, que tenga en cuenta, siguiendo a Stevick (1989), sus diferencias, ritmos y estilo personales de aprendizaje de vocabulario.

Desde lo expuesto, se puede vislumbrar que dicha problemática incide en la consolidación tanto de la competencia comunicativa como lingüística de los estudiantes, ya que al no contar con entradas léxico-verbales irregulares en pasado no pueden expresar hechos y situaciones ocurridas en dicho tiempo, lo que dificulta la concreción comunicacional en la lengua inglesa en relación con las habilidades comunicativas que requieran de dicho tiempo verbal. Lo anterior, también, incidirá en el desempeño académico de los estudiantes, particularmente, en el nivel II de inglés, cuyo núcleo se centra en el manejo del tiempo pretérito ya que, al no lograr la aprehensión de los verbos ingleses irregulares en pasado, propuestos para tal nivel, los logros formulados, en lo propio a las competencias, no se podrán alcanzar de la mejor manera y esto llevará a la desmotivación hacia el aprendizaje de la lengua extranjera.

A partir de dicha realidad se formula la siguiente pregunta problema: ¿En qué sentido una secuencia didáctica mediada por un recurso educativo digital, como herramienta lúdico-pedagógica, coadyuva en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado, en los estudiantes de inglés II del programa de Derecho de la Universidad Santo Tomas, seccional Tunja?

Desde tal horizonte, el objetivo general se centra en fortalecer el proceso de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado a partir de una secuencia didáctica mediada por un recurso

educativo digital como herramienta lúdico-pedagógica. Para lograr dicho fin se trazan como objetivos específicos los siguientes: diseñar una secuencia didáctica mediada por un recurso educativo digital que coadyuve en el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado (a), y, explorar hasta qué punto el empleo de una secuencia didáctica mediada por un recurso educativo digital, como herramienta lúdico-pedagógica, contribuye al fortalecimiento del aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado (b).

Teniendo en cuenta lo expuesto, la presente propuesta de intervención se justifica en tanto que es relevante subsanar las dificultades que presentan los estudiantes de inglés II del programa de Derecho de la Universidad Santo Tomás, en relación con el aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado, con miras a potenciar las habilidades tanto lingüísticas como comunicativas, a partir de una consolidación léxico-verbal que les permita un mejor desenvolvimiento en la lengua extranjera. Tal propuesta se hace factible en tanto que se cuenta con los recursos humanos y tecnológicos para su concreción, lo que permite una viabilidad pertinente en términos de materialización particular.

Ahora bien, a nivel académico, los estudiantes mejorarán su desempeño en lo que tiene que ver con el hecho de reportar situaciones y eventos en pasado en la lengua extranjera, ya que contarán con un registro lexical más sólido. Así mismo, la aprehensión de los verbos ingleses irregulares en pasado facilitará las actividades de aprendizaje y comunicación que impliquen el uso de dichas entradas lexicales en los escenarios educativos futuros. En lo que respecta a lo institucional, una propuesta orientada al fortalecimiento del aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado a través de una secuencia didáctica mediada por un recurso educativo digital conllevará a una potenciación de las prácticas pedagógicas efectuadas por los docentes del instituto de lenguas encargados de orientar la asignatura de inglés 2 y por consiguiente a vislumbrar la posibilidad de

incluir este tipo de mediaciones lúdico-pedagógicas dentro de las tareas de enseñanza de la lengua extranjera.

Finalmente, el desarrollo de esta propuesta, a nivel profesional como docente, permitirá el redireccionamiento de la práctica pedagógica particular y el enriquecimiento de la misma desde la integración lengua-extranjera-TIC-lúdica, lo que conllevará a una nueva configuración de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de un idioma foráneo.

Ahora bien, y como es sabido, se han llevado a cabo diversas propuestas de investigación encaminadas al mejoramiento del proceso de aprendizaje de la lengua extranjera a través de distintas medicaciones en el contexto educativo. A continuación, se exponen algunos antecedentes que permiten dar cuenta de los trabajos desarrollados en torno a la temática objeto de estudio, los cuales fueron efectuados, en primer lugar, en las especializaciones en Informática para el Aprendizaje en Red y en la especialización en Informática y Multimedia en Educación, ofrecidas por la Fundación Universitaria Los Libertadores y en segundo, en otros escenarios y contextos.

Inicialmente, Soto, G (2017), en el trabajo denominado *Recursos educativos digitales para fortalecer los procesos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto del Colegio de Abraham Lincoln del municipio de Villavicencio*, pretendió elaborar un recurso educativo digital que permitiera el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje del presente simple del inglés. El estudio se enmarcó en dentro la investigación aplicada, mixta y descriptiva. Dicho trabajo se desarrolló a través de las fases de: diagnóstico; de implementación del recurso educativo digital *Inglés para todos*, y, finalmente, de evaluación de la propuesta, para conocer su eficacia. Después de la ejecución del estudio, Soto G, (2017), concluye que “el diseño, la estructura, aplicabilidad y usabilidad del ambiente y sus herramientas, obtuvieron los resultados

esperados” (p.69), lo que permitió que los estudiantes mejoraran la competencia comunicativa integral en inglés.

Así mismo, Rivero, D., González, O., y Acosta, J. (2015), con el estudio *Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico y ejercicios de escucha de inglés en los estudiantes de grado seis de la Institución Educativa Rafael Núñez*, dieron respuesta a la pregunta: “¿Se podrá mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a través de estrategias didácticas mediadas por TIC?” (p.3). Dicho estudio se desarrolló mediante una metodología de investigación cualitativa de tipo investigación-acción educativa. Este trabajo tuvo en cuenta tres fases: la diagnóstica; el desarrollo e implementación de un OVA y finalmente, la de evaluación y seguimiento de la propuesta desde el modelo PHVA. Tras la implementación, Rivero, D., González, O., y Acosta, J. (2015), concluyeron que “la implementación de los recursos web 2.0 fue motivante para los estudiantes y realmente les ha ayudado a mejorar el aprendizaje del idioma inglés” (p.42).

También, Castellanos F., y Hernández, F. (2015) en la investigación denominada *Página web como herramienta para realizar tareas escolares del idioma inglés y mejorar las competencias comunicativas*, respondieron a la pregunta: ¿De qué manera Las estrategias didácticas mediadas por TIC pueden reforzar los conocimientos y habilidades comunicativas del idioma inglés para que los estudiantes de grado octavo del Colegio OEA, jornada de la mañana refuercen los conocimientos trabajados en clase? Como objetivo general se propuso fomentar el uso de las herramientas tecnológicas como estrategia para que los estudiantes desarrollen las tareas de inglés en casa de una manera práctica, didáctica y divertida y se mantengan en contacto con el idioma extranjero en horario extraescolar. El estudio se enmarcó en la tipología investigativa mixta bajo una metodología P, H, V, A. Luego de la implementación, las autoras concluyeron que

Las herramientas tecnológicas utilizadas para desarrollar las temáticas propuestas permiten practicar las cuatro competencias comunicativas: hablar, escuchar, escribir y leer, motivando de esta manera el aprendizaje en el aula de clase, así como el refuerzo de contenidos a través de las tareas en horario extraescolar y con ello generando hábitos de responsabilidad y de autodisciplina (p. 67).

Por su parte, Clark, M (2013), con el estudio *The use of technology to support vocabulary development of English Language Learners*¹ dio cuentas de cómo se puede emplear la tecnología como una herramienta complementaria y atractiva para fomentar el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera. Este estudio se circunscribió en el paradigma cualitativo de tipo investigación-acción. Tuvo en cuenta las fases propias de esta tipología investigativa e hizo énfasis en el contraste comparativo entre la enseñanza tradicional de vocabulario con la mediada por tecnologías. Luego de la implementación de la propuesta, Clark, M (2013) señaló como conclusiones que “technological devices and tools have a positive impact on the development of language and literacy skills”² (p.68).

En lo que tiene que ver con los constructos teóricos-referenciales que sustentan la presente propuesta, cabe señalarse que fueron organizados a partir de los categoriales: secuencia didáctica, recursos educativos digitales, lúdica y procesos de aprendizaje.

En primer lugar, una secuencia didáctica se concibe como “[...] una estructura de acciones relacionadas entre sí, intencionales, que se organizan para alcanzar un aprendizaje” (Pérez, M, 2005, p. 52). En ese sentido, una secuencia didáctica, entonces, se despliega como el resultado de un todo integrado en el cual se amalgaman una serie de actividades de aprendizaje que ostentan

¹ Traducción: El uso de la tecnología para apoyar el desarrollo de vocabulario de los estudiantes de inglés.

² Traducción: Las herramientas y dispositivos tecnológicos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y de alfabetización.

una relacionalidad intencionada que posibilita la activación de conocimientos previos, la apropiación de nuevos y sobre todo su pragmatización concreta por parte de los estudiantes.

En ese orden de ideas, la secuencia didáctica, de acuerdo con Díaz (2013), “demanda que el estudiante realice cosas, no ejercicios rutinarios o monótonos, sino acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas, con algún interrogante que provenga de lo real y con información sobre un objeto de conocimiento” (p.4). Desde esta perspectiva, la secuencia didáctica se convierte en una mediación que permite la aprehensión progresiva de saberes a partir de una sucesión sistemática de actividades de apertura, de desarrollo y de cierre, las cuales facilitan la adquisición, desarrollo y perfeccionamiento temático desde una metodología de reciclaje armónico, en la cual el estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje.

En cuanto a las actividades de apertura, siguiendo a Díaz (2013), éstas permiten crear un ambiente propicio para lograr una aproximación a la temática que se va a abordar y logran despertar el interés del estudiante hacia la misma. En relación con las actividades de desarrollo, éstas “tienen la finalidad de que el estudiante interaccione con una nueva información” (p.9); para ello, es relevante tener en cuenta los conocimientos previos por parte del estudiante y la conexión de éstos con la nueva información en contexto. Finalmente, las actividades de cierre proporcionan “una integración del conjunto de tareas realizadas, permiten realizar una síntesis del proceso y del aprendizaje desarrollado” (p.11).

Así las cosas, la secuencia didáctica, más que una lista de tareas por hacer, es un derrotero pedagógico en tanto planificación, implementación y evaluación de actividades orientadas a un propósito educativo concreto, con sujetos y contextos específicos que se articulan de una manera pertinente para obtener resultados apropiados en lo que respecta a la aprehensión y concreción de saberes.

En lo referente a los recursos educativos digitales (RED), el Ministerio de Educación Nacional (2012), ha manifestado que “es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone a través de internet y que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización.” En ese sentido se puede mencionar que los RED son los materiales que se encuentran disponibles en un repositorio digital, que son empleados para fines educativos a partir de sus características propias de accesibilidad, durabilidad y actualización.

Dichos recursos están concebidos con el propósito de suscitar, potenciar y fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje de saberes entre docentes y discentes. Para esto, se deben tener presentes las características que los configuran como tales recursos, a saber: lo educativo, en tanto la intención pedagógica que ostenta en términos de enseñanza y aprendizaje de contenidos y lo propio al desarrollo de competencias a partir de dicha relación educativa; lo digital, en lo que atañe a la producción, almacenamiento, distribución, intercambio, adaptación, modificación y disposición del recurso en un entorno digital; y lo abierto, comprendido como el licenciamiento del RED, en cuanto a los derechos de autor y sus permisos sobre el recurso para que pueda ser adoptado y adaptado de forma gratuita.

Así mismo, todo RED debe evidenciar dentro de su configuración lo referente a las categorías de flexibilidad, accesibilidad, interoperacionalidad, reutilizabilidad, durabilidad y autonomía, particularidades específicas que lo convierte en una mediación tecno-pedagógica digital desde lo funcional. De igual manera, y siguiendo a Cubides (2013), el RED debe contar con unos elementos que lo conforman como herramienta pedagógico-didáctica: objetivo, contenidos, actividades de aprendizaje y autoevaluación y contextualización; tales elementos garantizan el ser y quehacer del

RED en una situación de enseñanza y de aprendizaje, puesto que lo configuran como una mediación pertinente en la consecución de un propósito educativo.

A nivel de construcción de un RED, Prieto (2013), expone algunos principios que pueden servir de base en su diseño. Tales principios guardan relación con: objetos y secuencia, información e interacción, independencia, variedad de actividades, simplicidad, esfuerzo, feedback inmediato, contador de aciertos/fallos, refuerzo significativo, análisis de respuestas, tratamiento del error, uso individual/colectivo, predominio de la información, aleatoriedad y propuestas complementarias. Si se tienen en cuenta varios de los principios mencionados, de acuerdo con la especificidad del RED, se logrará un recurso apropiado en cuanto a su función y finalidad en lo que atañe a los procesos de enseñanza y aprendizaje de contenidos.

En lo que respecta a la lúdica, este nuevo campo epistémico se ha abordado desde diversas posturas, bien desde lo netamente teórico, o bien desde lo aplicado a diferentes escenarios en donde la incidencia de dicho saber logra transformar cada una de las dimensiones propias de los procesos relevantes del desarrollo humano. En ese sentido, la lúdica se configura como un eje fundamental en tanto expresión, modificación y consolidación de pensamiento, sensaciones, sentimientos y emociones que circulan en la cotidianidad de la persona, con el fin de lograr una mejor y mayor calidad y sentido de vida desde la esencia humana.

A propósito de lo anterior, Jiménez (2011), expresa que la lúdica es

Una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es algo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. (p.22).

Desde este horizonte, se puede comprender que la lúdica está vinculada a todos los procesos vitales de la persona en tanto que le permiten ser y estar de manera concreta como ser humano en un contexto que se configura desde el significado y el sentido mediante las diversas estructuras

que enmarcan la vida de la persona. Lo señalado porque la lúdica es inherente al ser humano; se manifiesta desde sus primeras etapas de vida, se desarrolla y se consolida durante todo su proyecto existencial en tanto medio y mediación de vehiculización individual y social.

A nivel de aplicabilidad de la lúdica en los contextos educativos se puede mencionar que ha sido de gran aceptabilidad e impacto, ya que coadyuva en el mejoramiento de las prácticas pedagógicas en cuanto procesos de enseñanza y de aprendizaje de saberes desde nuevas perspectivas que busquen el desarrollo y perfeccionamiento de competencias y habilidades a partir de nuevos medios que superen los enfoques tradicionales normativistas y carentes de sentido. Para tal objetivo se hace necesario, de acuerdo con Zúñiga (1998),

repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos. (p.1).

Tenido en cuenta lo expresado, es relevante, entonces, incorporar la lúdica de manera pertinente dentro del aula de clase, a modo de mediación entre el saber enseñable y el aprehensible por parte de los actores involucrados en el acto educativo para conseguir mejores resultados en términos de adquisición y perfeccionamiento del conocimiento que circula en los escenarios escolares. Para tal efecto, el juego, dentro de la lúdica, se presenta como un elemento constitutivo del desarrollo humano, en tanto que éste posibilita el conocimiento y la creatividad debido a que,

el juego es un espacio para potenciar la lógica y la racionalidad de acuerdo con unos estadios de desarrollo cognitivo, es decir el juego es un revelador mental (Piaget), para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud), o para entenderlo ligado al ser, desde un plano ontológico (Gadamer). (Jiménez, 2015, p. 91),

desde tal perspectiva, el juego, viene a convertirse no sólo en una herramienta, sino en una concreción que, integrada a lo pedagógico, busca reconstruir los espacios y experiencias de formación cognitiva, volitiva y socioafectiva, y que, como constituyente propio del ser humano, coadyuva en la generación de nuevos derroteros para el fortalecimiento de las competencias y habilidades relacionadas con el aprender a aprender con significado y sentido.

Ahora bien, en lo que se refiere a los procesos de aprendizaje se han formulado diversos paradigmas que han permitido su tratamiento desde distintas lentes, en donde lo relevante se ha centrado en los procedimientos tanto endógenos como exógenos que se llevan a cabo en la persona del discente a través de medios y mediaciones prodigados por el docente, con el firme propósito de lograr configuración en cuanto aprehensión de saberes posibilitadores de transformaciones que den cuenta de las exigencias del contexto y sus sujetos.

En ese orden de ideas, una de las perspectivas que ha logrado una incidencia relevante en la educación actual tiene que ver con la del aprendizaje significativo, la cual privilegia los procesos de aprender a aprender a partir de la estructuración cognitiva previa del educando, comprendida como “el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización” (Ausubel, s.f, p.1), lo que conlleva a la concepción que el estudiante no es una tabula rasa, sino que es poseedor de pre saberes y a partir de esto, se logra una relación entre los conceptos previos y los nuevos de manera no arbitraria, sino sustancial.

Desde ese horizonte, se puede percibir que el aprendizaje significativo involucra mecanismos de integración en tanto saberes relevantes y subsumidores en lo que atañe a la recepción y descubrimiento en términos de aprendizaje en su tipología de: representaciones, la cual es el más elemental y radica en la atribución de significados a determinados símbolos (Acebedo, 2017, p.6); conceptos, a partir de la formación conceptual dada por la experiencia y/o por la asimilación, desde

la ampliación lexical y cognitiva; y, proposiciones, en lo propio a la interacción totalizadora entre significados y sentidos, a modo de amalgama textual que permite ser asimilado y utilizado, en tanto estructura cognitiva.

De igual forma, para lograr un aprendizaje significativo se requiere, en gran medida, de un cambio de esquemas mentales, en tanto posibilidad y actuación desde una relación integrativa del pensamiento vertical con el lateral, que promueva nuevas estructuras de acercamiento, tratamiento y comprensión de la realidad y los hechos que allí se registran, no sólo desde la lógica tradicional, sino desde otras alternativas que posibiliten dar cuenta de los fenómenos que circulan en ésta y de esta manera llegar a configuraciones de pensamiento complementarios en tanto generación de ideas, enjuiciamiento y praxis, desde una incorporación de saberes previos a una experiencia nueva de estos.

Desde estos postulados, en lo que atañe al aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera se puede mencionar que existen varias maneras de adquisición lexical, a modo de estrategias, las cuales pueden ser entendidas como mecanismos empleados para aprender, comprender y retener información. Tales estrategias deben facilitar el desarrollo y consolidación de la competencia lingüística en lo que respecta a la apropiación de entradas lexicales desde una relacionalidad integrativa dada por las estructuras previas y su posible reciprocidad con las nuevas a partir de diferentes mediaciones que permitan dicha integración de una manera pertinente y concreta, enmarcado en lo significativo del aprendizaje correspondiente.

La presente propuesta se enmarca en la línea de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales denominada: Pedagogías, Didácticas e Infancia, ya que se configuran, de acuerdo con el Sistema General de Investigaciones de la Fundación Universitaria Los Libertadores, como

Organizaciones temáticas y definiciones problemáticas que orientan el desarrollo de programas y proyectos de investigación, coherentes entre sí y encaminados a la generación y aplicación de conocimiento relevante para la solución de problemas acuciantes en la sociedad y para el desarrollo económico y la innovación (Infante, R, 2009, p.21-22).

Así mismo, esta propuesta se circunscribe dentro de la sub línea Didácticas, en tanto, posibilidad de tematización y auscultación de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de saberes en tanto estrategias, métodos, recursos, etc.

Adicional a lo anterior, se menciona que el campo de interés se centra en el uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje, puesto que permiten una amalgama en cuanto mediaciones propicias para potenciar las tareas de enseñanza y aprendizaje de saberes. En este sentido, la actual propuesta muestra una articulación entre la línea, la sub línea y el campo de interés investigativo, ya que conjuga lo didáctico y lo tecnológico en el proceso lúdico-pedagógico.

En relación con los instrumentos metodológicos que se emplearon en la propuesta se tuvieron en cuenta los siguientes:

- a. Observación participativa: la cual siguiendo a Bautista (2011), “es un medio para llegar profundamente a la comprensión y explicación de la realidad por la cual el investigador participa de la situación que requiere observar” (p.164), con el propósito de ahondar en el conocimiento del problema de investigación. Para tal fin se realizó una rejilla. (Anexo1).
- b. Talleres: De acuerdo con Ander-Egg (1998), los talleres son una forma de aprender y enseñar a través del trabajo en grupo. En ese orden, se diseñaron cinco talleres, a modo de guías de aprendizaje autodirigido y mediado por las TIC, los cuales presentaban la temática,

los objetivos, las actividades para ser ejecutadas y su correspondiente descripción instruccional. Cada taller contó con su propia guía de aprendizaje. (Anexo 2).

- c. Cuestionario: el cual se configura como un instrumento que permite la recolección de información a partir de la formulación de preguntas. En ese sentido, se diseñó un cuestionario empleando la escala de Likert y siguiendo el modelo de evaluación de software educativo ISO/IEC 9126, ya que permite la valoración del recurso educativo digital -RED- diseñado en términos de calidad interna, externa y de uso por parte de los estudiantes; desde esta óptica, se tuvieron en cuenta las siguientes características: funcionalidad, usabilidad, portabilidad y satisfacción del RED para la delimitación de las preguntas. (Anexo 3).

Estrategia: Del aburrimiento al E-entretenimiento con los verbos ingleses en pasado.

Del aburrimiento al E-entretenimiento es una estrategia de intervención disciplinar que surge como parte del ejercicio de indagación con los estudiantes de inglés II del programa de Derecho de la Universidad Santo Tomás y que plantea el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado desde el diseño e incorporación de un recurso educativo digital como mediación lúdico pedagógica a través de una secuencia didáctica dada a partir cuatro momentos, a saber: Exploro y descubro (1), en contacto (2), practico y perfecciono (3), consolido y produzco (4). Las cuales se detallan en la figura 1.

Figura 1: Ruta de intervención disciplinar.

Del aburrimiento al E-entretimiento con los verbos en pasado

Ruta de intervención lúdico pedagógica



- 1 Exploro y descubro**

 - *Aproximación a la tipología lingüístico-gramatical de los verbos.
 - *Abordaje y desarrollo de actividades de aprendizaje mediadas por recursos educativos digitales
- 2 En contacto**

 - *Abordaje de la teorización lingüística de la temática mediante recursos multimediales.
 - *Taller de trabajo autónomo asistido por recursos educativos digitales
- 3 Practico y perfecciono**

 - *Asimilación de los verbos irregulares en pasado mediante juegos electrónicos.
 - *Práctica de pronunciación de los verbos irregulares en pasado a través de recursos educativos digitales.
 - *Perfeccionamiento de la adquisición de los verbos irregulares mediante un RED propio.
- 4 Consolido y produzco**

 - *Los verbos en pasado en contextos gramaticales a través de un Recurso Educativo digital.
 - *Los verbos en pasado en textos a través de actividades electrónicas.
 - *Los verbos en pasado en canciones a partir de recursos electrónicos multimediales.

Source: <https://www.findemails.com>

Fuente: Moreno, 2019

El primer momento da razón de las actividades a modo de exploración y descubrimiento del tema; dichas actividades tienen como objetivo introducir a los estudiantes en la temática objeto de estudio de una manera progresiva y reflexiva, que promueva la aprehensión de los contenidos particulares. El segundo, tiene que ver con las actividades de presentación de los verbos ingleses

irregulares en pasado. Las actividades diseñadas y propuestas promueven la presentación de los contenidos en tanto teoría y práctica a través de tareas multimediales e interactivas. El tercero, expone lo relacionado con la práctica y el perfeccionamiento de la temática. Las actividades planteadas se encaminan hacia la tarea de mejoramiento de las destrezas lingüístico-gramaticales de los estudiantes en relación con los procesos de identificación, adquisición y perfeccionamiento del campo lingüístico-lexical de los verbos ingleses irregulares en pasado. El cuarto, tiene que ver con las actividades encaminadas a la producción y consolidación de la temática de los verbos ingleses irregulares en pasado en diversos contextos comunicativos; todo lo anterior a partir del recurso educativo digital denominado “*Los verbos ingleses irregulares en pasado*”, el cual, junto con cada uno de los momentos de la secuencia didáctica fueron diseñados empleando la plataforma WIX.

A continuación, se presenta el plan lúdico pedagógico detallado de la ruta de intervención presentada anteriormente. Dicho plan expone el objetivo, actividad, metodología, recursos, tiempo, responsables y evaluación de cada uno de los momentos que constituyen la ruta misma.

Tabla 1. Plan de acción

Plan lúdico-Pedagógico: Ruta de Intervención				
Del aburrimiento al E-entretenimiento con los verbos ingleses irregulares en pasado				
Objetivos:				
<ul style="list-style-type: none"> • Promover en los estudiantes los procesos de exploración y descubrimiento de la temática de los verbos ingleses irregulares en pasado de una manera progresiva y reflexiva a partir de recursos educativos multimediales. • Conocer sistemáticamente los contenidos temáticos de los verbos ingleses irregulares en pasado en tanto teoría y práctica a través de tareas multimediales e interactivas. • Practicar y potenciar los procesos de identificación, adquisición y perfeccionamiento del campo lingüístico-lexical de los verbos ingleses irregulares en pasado mediante actividades digitales e interactivas 				
Docente responsable: Javier A Moreno M				
Grupo beneficiario: Inglés 2				
Actividad	Metodología	Recursos	Tiempo total	Evaluación
Introducción al recurso educativo digital y ejecución de las actividades de aprendizaje del momento Exploro y descubro.	El docente da a conocer a los estudiantes el recurso educativo digital “Los verbos ingleses irregulares en pasado”, diseñado para fortalecer el proceso de aprendizaje de los verbos en pasado, a través de la navegación de cada uno de sus componentes. Luego, los estudiantes descargan la guía de aprendizaje que se encuentra en el primer momento de la secuencia didáctica albergada en el recurso educativo digital, la cual contiene las actividades e instrucciones detalladas para ser ejecutadas, en tanto Previsualización, visualización y Postvisualización del video seleccionado.	Docente responsable Estudiantes Computadores Internet	2 horas	Nivel de conocimiento y dominio de los componentes del recurso educativo digital mediante el acceso. Autoevaluación y coevaluación llevada a cabo mediante la ejecución de las tareas y el contraste de las mismas efectuado con los compañeros.
Tareas de Presentación de la temática de los verbos ingleses irregulares en pasado del momento: En contacto.	Los estudiantes descargan la guía de aprendizaje que se encuentra en el segundo momento de la secuencia didáctica albergada en el recurso educativo digital, la cual contiene las actividades e instrucciones detalladas para ser ejecutadas. En seguida, el docente presenta la temática a través de la proyección de los videos seleccionados para tal fin. Luego, los estudiantes, de manera individual y grupal, llevan a cabo las actividades contenidas en la guía de aprendizaje, las cuales son dadas a través de la mediación de recursos educativos multimediales.	Docente responsable Estudiantes Computadores Internet Guía de aprendizaje Hojas de papel Esferos	3 horas	Autoevaluación y coevaluación llevada a cabo mediante la ejecución de las tareas y el contraste de las mismas efectuado con los compañeros. Desempeño obtenido en cada uno de los test propuestos por cada video.

<p>Tareas de Asimilación y práctica de la temática de los verbos ingleses irregulares en pasado del momento: practico y perfecciono</p>	<p>Los estudiantes descargan la guía de aprendizaje que se encuentra en el tercer momento de la secuencia didáctica albergada en el recurso educativo digital, la cual contiene las actividades e instrucciones detalladas para ser ejecutadas. Los estudiantes de manera individual practicarán la temática en los juegos electrónicos: juego de memoria Snap, Juego contra reloj de verificación de los verbos en pasado, Juego Ruleta de los verbos, Juego de crucigrama interactivo de verbos irregulares.</p> <p>Después los estudiantes practicarán la pronunciación de los verbos ingleses irregulares en pasado a través de actividades de audición y repetición.</p> <p>En seguida, los estudiantes afianzarán el aprendizaje de los verbos mediante las actividades que se encuentran alojadas en el recurso educativo digital denominado “The Irregular verbs with teacher Javier Moreno”. Los estudiantes descargarán la guía de aprendizaje que se encuentra en el recurso educativo digital, la cual contiene las actividades e instrucciones detalladas para ser ejecutadas. Una vez leída la guía, los estudiantes darán inicio al desarrollo de los juegos electrónicos contenidos a modo de actividades en la guía y ejecutarán cada una de las tareas propuestas.</p>	<p>Docente responsable Estudiantes Computadores Internet Guía de aprendizaje Hojas de papel Esferos</p>	<p>8 horas</p>	<p>Nivel de desempeño obtenido a través de la puntuación arrojada en relación con las respuestas correctas a las preguntas formuladas en el juego electrónico de memoria Snap, así como por el desempeño logrado a través del tiempo empleado y la puntuación conseguida en el juego electrónico contra reloj, en el juego electrónico de la ruleta de los verbos y en el crucigrama.</p> <p>Nivel de desempeño obtenido a través de la puntuación arrojada en los distintos juegos digitales del RED.</p>
<p>Tareas de Afianzamiento y producción de la temática de los verbos ingleses irregulares en pasado del momento: Consolidado y produzco.</p>	<p>Los estudiantes descargan la guía de aprendizaje que se encuentra en el cuarto momento de la secuencia didáctica albergada en el recurso educativo digital, la cual contiene las actividades e instrucciones detalladas para ser ejecutadas.</p> <p>Los estudiantes, en su equipo de cómputo, de manera individual, conectados a internet, ubican la página virtual suministrada en la guía de aprendizaje y llevan a cabo las actividades que son propuestas en relación con los verbos en pasado en contextos gramaticales variados, en textos y en canciones. Finalmente, los estudiantes compararán sus respuestas con un compañero y recibirán la realimentación correspondiente por parte del docente.</p>	<p>Docente responsable Estudiantes Computadores Internet Guía de aprendizaje Hojas de papel Esferos</p>	<p>2 horas</p>	<p>Nivel de desempeño obtenido a través de la puntuación conseguida en las respuestas a las preguntas formuladas en las actividades digitales.</p>

Conclusiones y recomendaciones

Mediante el diseño e implementación de una secuencia didáctica mediada por un recurso educativo digital, como herramienta lúdico-pedagógica, se lograron avances significativos en lo que atañe a las prácticas educativas relacionadas con el fortalecimiento del proceso de enseñanza y de aprendizaje de los verbos ingleses irregulares en pasado. En ese sentido, la propuesta incidió positivamente en los procesos de mejoramiento de la adquisición y desarrollo lingüístico-lexical de la lengua extranjera.

Adicionalmente, tanto la secuencia didáctica como el Recurso Educativo Digital proporcionaron a los estudiantes una visión distinta en relación con la posibilidad de aprehensión de la temática objeto de estudio desde un horizonte más dinámico e interactivo, razón por la cual dicha mediación llegó a configurarse en una herramienta lúdica pertinente que posibilita mejores y mayores tareas de comprensión, construcción y socialización de saberes.

Finalmente, esta propuesta de intervención permitió reflexionar sobre el acto pedagógico de la enseñanza de la competencia lingüístico-lexical de la lengua extranjera a partir de la incorporación de la lúdica y de las nuevas tecnologías en el contexto aúlico, lo que a su vez se mostró como un derrotero posible para la docencia del inglés como idioma extranjero en los ambientes universitarios.

Para el diseño e implementación de la secuencia didáctica es necesario tener presente lo relacionado con los presaberes concretos de los estudiantes en relación con la temática que se va a tratar, así como las disposiciones tecnológicas, el conocimiento y uso de herramientas digitales, el tiempo de implementación, el diseño instruccional, etc., lo cual va a encaminar de manera pertinente la incorporación del recurso educativo digital construido en la docencia, ya que se logra una contextualización segura de sujetos y escenarios donde se llevará a cabo la práctica educativa.

Es relevante conseguir una incorporación de los ejes y las dimensiones de la lúdica, en cuanto a la configuración propia del desarrollo humano, en lo que respecta al diseño de mediaciones didácticas orientadas al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de saberes.

Lista de Referencias

- Ausubel, D. (s.f). Teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Bautista, N. (2011). Proceso de la investigación cualitativa: Epistemología, metodología y aplicaciones. Bogotá: Manual Moderno.
- Castellanos F., y Hernández, F. (2015). *Página web como herramienta para realizar tareas escolares del idioma inglés y mejorar las competencias comunicativas*. Trabajo de especialización. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá.
- Clark, M (2013), con el estudio *The use of technology to support vocabulary development of English Language Learners*. Trabajo de Maestría. Recuperado de https://fisherpub.sjfc.edu/education_ETD_masters/238
- Cubides, S. (2013). *Docentes E-Competentes: buenas prácticas educativas mediadas por TIC-30 actividades para su uso, apropiación y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos en el aula*. Bogotá: Ediciones Fundel.
- Díaz, A. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Comunidad de conocimiento UNAM. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C>

3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf

Infante, R. (2009). Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias. Documento de Fundamentación. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Recuperada de

Jiménez, C. (2011). *Ludoterapias. Terapias alternativas desde la neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Jiménez, C. (2015). *El juego: nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Lebrón, A. (2009, julio). La enseñanza del vocabulario en el aula de inglés como lengua extranjera. Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 3. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd5037.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia: Graficando Servicios Integrados. [En línea]. Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf

Pérez, M. (2005). Un marco para pensar configuraciones didácticas en el campo del lenguaje, en la educación básica. *La didáctica de la lengua materna. Estado de la discusión en Colombia*. (p.47-65). Cali Colombia: ICFES-Univalle.

Rivero, D., González, O., y Acosta, J. (2015). *Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico y ejercicios de escucha de inglés en los estudiantes de grado seis de la Institución Educativa Rafael Núñez*. Trabajo de especialización. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá.

Soto, G. (2017). *Recursos educativos digitales para fortalecer los procesos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto del Colegio de Abraham Lincoln del municipio de Villavicencio*. Trabajo de especialización. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá.

Stevick, E. (1989). *Success with Foreign Languages*. Englewood Cliffs (NJ): Prentice Hall International.

Zúñiga, G. (1998). *La pedagogía lúdica: una opción para comprender*. FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia. Recuperado de www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm

ANEXO 1**SECUENCIA DIDÁCTICA MEDIADA POR UN RECURSO EDUCATIVO DIGITAL COMO HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS VERBOS INGLESES IRREGULARES EN PASADO****FORMATO DE OBSERVACIÓN**

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	REFLEXIÓN Y ANÁLISIS SOBRE LA SITUACIÓN
OBSERVACIONES	

ANEXO 2

MODELO DE UNA GUÍA DE APRENDIZAJE

LOS VERBOS IRREGULARES EN PASADO

GUIA DE APRENDIZAJE 3

ACTIVIDAD DE PRÁCTICA Y PERFECCIONAMIENTO DE LA TEMÁTICA

Temática: Practicando los verbos irregulares en pasado

Objetivo: Practicar y perfeccionar el proceso de adquisición y fortalecimiento de los verbos irregulares en pasado.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
<p><i>Asimilación de los verbos irregulares en pasado</i></p>	<p>1. En tu equipo de cómputo, de manera individual, conectado a internet, ubica el Juego de memoria Snap (Barajas de cartas), a través del siguiente link: https://www.linguasuite.com/ejercicios/ejercicios-verbos-irregulares-ingles-nivel-basico.html</p> <p>Una vez allí, elige el nivel de velocidad de la actividad dando clic en el botón correspondiente (Low-Medium-High). Te recomiendo que empieces por el básico (Low). Para iniciar, da clic en el botón start. Espera a que se carguen las barajas para comenzar el juego. El juego consiste en encontrar la pareja de verbos (español-inglés), en las barajas de cartas. Cuando encuentres la pareja correspondiente, deberás dar clic en el botón Snap. Y así sucesivamente. Tienes tres oportunidades para equivocarte, de lo contrario, el computador ganará el juego. Las respuestas correctas aparecerán al margen izquierdo, al lado de la silueta de la persona. No olvides anotar tu record en tu cuaderno para el seguimiento.</p> <p>2. En tu equipo de cómputo, de manera individual, conectado a internet, ubica el Juego contra reloj de verificación de los verbos en pasado: a través del enlace: https://www.cerebriti.com/juego/verbos-irregulares-en-ingles-simple-past/#.WXDN9Yg1-Ul.</p> <p>Una vez en la página, haz clic en jugar. El juego consiste en ubicar al frente de los verbos dados su forma verbal. El programa te da un tiempo máximo de 10 minutos en el cual debes completar la actividad. Escribe la respuesta en el espacio dado para tal fin. No existe un orden específico. La idea es completar la forma pasada de los verbos en el menor tiempo, sin ningún tipo de ayuda (tablas, diccionario, etc.), de llegar a requerirlos, debes anotar en tu cuaderno qué verbos presentaron dificultad para poder dedicarles mayor tiempo a su estudio. No olvides registrar en tu cuaderno el tiempo empleado para completar la actividad con el propósito de llevar tu seguimiento.</p> <p>3. En tu equipo de cómputo, de manera individual, conectado a internet, ubica el Juego Ruleta de los verbos a través del link: http://www.macmillandictionary.com/verb_wheel/</p> <p>La actividad consiste en una ruleta en la cual aparecen de manera aleatoria verbos irregulares y unas preguntas en relación con los tiempos verbales. Debes escoger la opción de respuesta que logre responder a la pregunta formulada. Tú obtienes un punto por cada respuesta correcta, más un bono de 10 puntos por cada verbo apropiado en todas las opciones. Recuerda que cuentas con 2 minutos para ello. El puntaje aparecerá registrado hacia el margen izquierdo, así como el tiempo empleado para culminar la actividad.</p>

	<p>Para iniciar el juego debes dar clic en play. La flecha de la ruleta señalará un verbo y en la parte central de la misma aparecerá la pregunta con las opciones de respuesta. Analiza cuidadosamente y responde dando clic sobre la opción correcta. Te serán dadas 5 preguntas por cada verbo. Si no respondes adecuadamente, el programa mostrará la respuesta correcta y restará puntaje. Si lo haces de manera óptima, la ruleta te dará otro verbo para que lleves a cabo la misma operación. No olvides llevar tu registro en tu cuaderno.</p> <p>4. En tu equipo de cómputo, de manera individual, conectado a internet, ubica el Juego de crucigrama interactivo de verbos irregulares en el enlace: http://www.groovetoenglish.com/irregularpast.htm.</p> <p>Una vez estés en la página, haz clic sobre un número del crucigrama para que aparezcan las pistas y puedas completar la información que se solicita. Aparecerá en la margen izquierda del computador, el verbo en infinitivo que debes llevar a pasado. Si lo sabes, escríbelo en el cajón y da enter. Si tienes dudas o no lo conoces da clic en Hint, para conseguir pistas a través de letras que te dará el computador, una vez puedas recordarlo da enter para que aparezca en su ubicación correspondiente. Continúa de esta manera hasta terminar el crucigrama. Lleva tu registro de tiempo y aciertos en tu cuaderno para el seguimiento con tu profesor.</p>
<p>Pronunciación de los verbos irregulares</p>	<p>1. En tu equipo de cómputo, de manera individual, conectado a internet, ubica el video "English pronunciation-irregular verbs-", en el sitio: https://www.engvid.com/pronunciation-irregular-verbs/.</p> <p>Toma nota de la información relevante del video. Luego, realiza las actividades que se presentan en el video. Ubica las preguntas interactivas propias del video en el título "Test your understanding of this english lesson" y respóndelas de acuerdo con la información brindada. Para ello debes leer cuidadosamente la pregunta y seleccionar la opción correcta dando clic sobre la respuesta que consideres apropiada. Para ir a la siguiente pregunta debes dar clic en "Next question". Al finalizar tendrás tu calificación de acuerdo con el desempeño mostrado. Deja, posteriormente, un comentario, en la página, sobre la actividad realizada. No olvides apuntar el puntaje obtenido en tu cuaderno para el seguimiento con tu profesor.</p> <p>Comparte con un compañero tus logros y dificultades en relación con la actividad de comprensión de la temática.</p> <p>2. En tu equipo de cómputo, de manera individual, conectado a internet, ubica el sitio http://mbonillo.xavierre.com/exercises/flashcards/Irregularverbscards/irrverbsFc1.htm.</p> <p>Luego, lee las instrucciones que allí se encuentran para poder realizar las actividades.</p> <p>Lleva a cabo las actividades de audición y repetición de la pronunciación de los verbos. Escribe en tu cuaderno aquellos verbos que consideras difíciles de pronunciar para dedicarles más tiempo. Puedes escucharlos tantas veces sea necesario. Si al final la dificultad persiste, no dudes en solicitar la ayuda de tu profesor.</p> <p>Lleva el registro de tus avances en tu cuaderno.</p>

ANEXO 3

SECUENCIA DIDÁCTICA MEDIADA POR UN RECURSO EDUCATIVO DIGITAL COMO HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS VERBOS INGLESES IRREGULARES EN PASADO

ENCUESTA

Marque con una X frente a cada enunciado según cada uno de los criterios de respuesta:

1. *Nunca.* 2. *A veces.* 3. *Casi siempre.* 4. *Totalmente.*

I. FUNCIONALIDAD DEL RED

<i>PREGUNTAS</i>	<i>CRITERIO</i>			
¿El RED cuenta con actividades pertinentes para el aprendizaje y perfeccionamiento de las competencias lingüístico-lexicales de los verbos ingleses irregulares en pasado?	1	2	3	4
¿El RED muestra exactitud en la realimentación dada a las actividades de aprendizaje de los verbos irregulares en pasado?	1	2	3	4

II. USABILIDAD DEL RED

Marque con una X frente a cada enunciado según cada uno de los criterios de respuesta dados.

<i>PREGUNTAS</i>	<i>CRITERIO</i>			
¿Es fácil entender la estructura y aplicabilidad del RED?	1	2	3	4
¿Es fácil aprender a usar el RED?	1	2	3	4
¿El RED es fácil de operar?	1	2	3	4
¿El diseño del RED lo hace atractivo y motivante?	1	2	3	4

III. PORTABILIDAD DEL RED

Marque con una X frente a cada enunciado según cada uno de los criterios de respuesta dados.

<i>PREGUNTAS</i>	<i>CRITERIO</i>			
¿ El RED se instala fácilmente en un dispositivo móvil?	1	2	3	4
¿Es fácil de usarlo en lugar de otro RED para el propósito puntual?	1	2	3	4
¿El RED comparte sin dificultad recursos con otro dispositivo o RED?	1	2	3	4

IV. SATISFACCIÓN DEL RED

Marque con una X frente a cada enunciado según cada uno de los criterios de respuesta dados.

PREGUNTAS	CRITERIO			
¿El RED cumple con el propósito con el cual fue elaborado, es decir, identificación, adquisición y perfeccionamiento del campo lingüístico-lexical correspondiente a los verbos ingleses irregulares en pasado?	1	2	3	4
¿El RED establece un nivel de credibilidad en el usuario en tanto consecución de objetivos de aprendizaje?	1	2	3	4
¿El RED permite experimentar un nivel de placer durante el proceso de aprendizaje?	1	2	3	4

V. OPINION PERSONAL SOBRE EL RED

1. ¿El RED cumplió sus expectativas?
 - a. Si _____ b. No _____

¿Por qué?

2. El RED, para usted es:
 - a. Excelente
 - b. Bueno
 - c. Regular
 - d. Malo

¿Por qué?

3. ¿Cuál es su opinión personal sobre el RED?

Muchas gracias por su colaboración