

Máster Universitario en Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas mediante la Tecnología

Aplicación de la herramienta *Edpuzzle*
para la enseñanza del tiempo verbal
(Simple Present) de la lengua inglesa.

Elena Castillo Sojos

ecastillosoj@uoc.edu

18/06/2023

Tutor/a: Judith Borrás Andrés

Curso 2022/23, semestre 2

Índice

Resumen	4
1. Introducción	5
2. Marco teórico	11
2.1. La enseñanza de la gramática como base para mejorar las principales destrezas del idioma inglés	11
2.2. La tecnología como herramienta clave para el aprendizaje de idiomas.....	13
2.3. Herramientas tecnológicas audiovisuales para el aprendizaje del idioma inglés	15
2.4. Feedback asertivo dentro del aprendizaje de idiomas	16
2.5. Aplicación de la herramienta edpuzzle para la enseñanza de la gramática.....	17
Objetivos	18
Objetivo principal	18
Objetivos específicos	18
Preguntas de investigación	19
3. Metodología	19
3.1. Contexto de enseñanza / aprendizaje.....	19
3.2. Perfil del aprendiz	20
3.3. Diseño de la aplicación y justificación	21
3.4. Instrumentos y procedimiento	22
4. Propuesta de implementación	23
4.1. Desarrollo de la unidad didáctica	23
4.2. Propuesta de evaluación.....	32
5. Conclusión	34
Bibliografía	36
Anexos	46

Resumen

El objetivo de este trabajo de fin de Master (TFM), es analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la gramática en una lengua extranjera específicamente del idioma inglés, sobre todo del tiempo verbal como es el presente simple, y la mejora de su aprendizaje a través de la herramienta digital Edpuzzle. Este trabajo está compuesto por un marco teórico y una unidad didáctica. La revisión literaria nos guía de una manera descriptiva sobre la adquisición de una segunda lengua en el contexto de las reglas gramaticales y los métodos que se han implementado durante décadas en la educación de idiomas. Por otro lado, se concentra en el uso de las TIC (Tecnología de la información y comunicación) sobre todo de esta herramienta digital audiovisual en el que se obtienen múltiples beneficios en el aula. La intervención didáctica está relacionada a la enseñanza de este tiempo verbal en sus diferentes formas afirmativa, negativa e interrogativa que mediante cinco sesiones y varias actividades se llevarán a cabo proyectos de contenido audiovisual que se trabajarán de manera colaborativa en el aula de clases, de esta forma los estudiantes no solo aprenderán gramática, sino que verán la forma en que se la aplica en contextos reales.

Palabras clave: aprendizaje, tecnología, reglas gramaticales, Edpuzzle, lengua extranjera.

Abstract

The objective of this Master's thesis (TFM) is to analyze the teaching and learning processes of grammar in a foreign language specifically of the English language, especially the verb tense such as the present simple, and the improvement of its learning through the digital tool Edpuzzle. This work is composed of a theoretical framework and a didactic unit. The literary review guides us in a descriptive way about the acquisition of a second language in the context of grammatical rules and methods that have been implemented for decades in language education. On the other hand, it focuses on the use of ICT (Information and Communication Technology), especially this digital audiovisual tool in which multiple benefits are obtained in the classroom. The didactic intervention is related to the teaching of this tense in its different affirmative, negative and interrogative forms that through five sessions and several activities will carry out projects of audiovisual content that will be worked collaboratively in the classroom, in this way, students will not only learn grammar, but will also see how it is applied in real contexts.

1. INTRODUCCIÓN

Planteamiento - Justificación

El aprendizaje de una segunda lengua conlleva muchos desafíos para los aprendices y para los docentes, para el primer grupo, esta situación se intensifica a medida que avanzan los niveles de enseñanza que van desde lo básico hasta avanzado. Estos obstáculos se acrecientan durante el estudio de la gramática de la lengua inglesa, debido a las variaciones de estructuras gramaticales que existen en el nuevo idioma que se está aprendiendo (Gooding, 2021). Esto puede producir confusiones con el idioma nativo tal y como indica Beltré-García (2021) donde muestra que la primera lengua (L1) influye negativamente en el aprendizaje de la sintaxis del idioma inglés como segunda lengua (L2), dado que los alumnos realizan traducciones literales y tienen poca comprensión de la gramática inglesa, además de que las similitudes lingüísticas entre idiomas ocasionan que los aprendices mezclen las reglas gramaticales de ambas lenguas, pues las consideran útil emplearlas en la práctica.

Estos inconvenientes suceden comúnmente en los estudiantes cuya L1 es el español, debido a las divergencias que existen entre ambas lenguas y cuya manera de aprender es distinta. Por esta razón Maldonado et al. (2018) subraya que los estudiantes que inician su aprendizaje de una L2 tienen poca comprensión lectora, así como dificultades en la gramática y en la pronunciación. Por esta razón algunos estudios indican que la gramática no es tan importante para el desarrollo de segundas lenguas, tal como lo afirma Richards (2002), quien explica que las metodologías basadas en la gramática han sido reemplazadas por enfoques comunicativos que dan más importancia a la fluidez que a la precisión.

Por otro lado, contrario a esta postura radical Romero et al. (2020), indican que el rechazo de la instrucción gramatical explícita en la formación de los estudiantes, tiende a revertirse en la actualidad por investigadores y profesionales de la educación, que han comprobado los resultados poco satisfactorios de los métodos comunicativos debido a la escasa competencia gramatical que poseen los alumnos, y ahora enfatizan la oportunidad de poder conjugar la atención gramatical con la creación de espacios donde la comunicación esté efectivamente presente.

Los métodos comunicativos han ayudado a algunos aprendices a tener una fluidez oral incluso teniendo conversaciones con nativos hablantes, siendo uno de los procesos que más les preocupa a los estudiantes de idiomas, llegar a tener diálogos en una L2 (Erazo, 2019). Sin embargo, no consiguen tener una forma precisa de hablar ya que la

comunicación depende en parte del vocabulario y la gramática, lo cual no lo han asimilado correctamente. En las intervenciones orales, los estudiantes presentan muchos errores gramaticales que se deben mejorar si se quiere avanzar en su aprendizaje académico, ya que esto ocasiona graves problemas de comunicación afectando el significado del mensaje que se quiere transmitir (Diez et al, 2020).

Romero et al. (2020) mencionan que el componente gramatical es parte constituyente de los distintos modelos de competencia comunicativa y debe practicarse interrelacionándolos con los demás componentes; en consecuencia, no cabe hablarse de competencia comunicativa y, a su vez, evitar la instrucción gramatical. Así mismo, Brown (2007), quien ha resumido la investigación de varios lingüistas, explica que la gramática se puede incluir en la clase de lengua si se utilizan las técnicas adecuadas (p. 421). Esto ayudará a conocer apropiadamente la sintaxis de una L2, como la forma correcta de los adverbios, auxiliares, tiempos verbales, así como formular oraciones acordes a la sintáctica del idioma.

Para el aprendizaje de una L2 es necesario dedicar tiempo y esfuerzo a desarrollar otras destrezas del idioma, como son las orales o escritas, lo cual es muy enriquecedor para un aprendiz, pero no se debe dejar a un segundo plano la fortaleza de la gramática, siendo que la una es igual de imprescindible que la otra. Así lo menciona Boivin et al. (2018), que la instrucción gramatical en el aprendizaje de lenguas extranjeras es fundamental y necesario para familiarizarse con las técnicas gramaticales más apropiadas y así presentar estructuras adecuadas.

Para el segundo grupo, los docentes, también se hayan retos en la medida que quieren abarcar los objetivos de enseñanza y aprendizaje, debido a que en general tienen la premura de cubrir un currículo educativo y así como finalizar textos. El enfoque del docente no es únicamente avanzar y cumplir de forma sistemática las unidades académicas, sino más bien, alcanzar los objetivos de aprendizaje de estudio, y que los estudiantes logren asimilar los contenidos para que obtengan resultados positivos (Orozco et al, 2021).

La labor docente no siempre es tarea fácil, ya que en el aula nos encontramos con estudiantes de diferentes antecedentes y estos pueden ser de tipo social, psicológico, cultural, rango de edad, problemas y estilos de aprendizaje (Mercader, 2020). Por este motivo los docentes evalúan qué tipo de herramientas serán las adecuadas para aplicarlas en el grupo de clases para que todos los estudiantes aprendan simultáneamente. Enseñar gramática no solo se trata de llenar libros y completar espacios en blancos. Desafortunadamente los métodos antiguos reflejan esa pedagogía centrada en la gramática

donde el profesor usa los textos como medios de transmisión de unos conocimientos que son generalmente memorizados por los alumnos sin la necesaria reflexión sobre los mismos (Rivero y Romero 2022). Todo lo contrario, la gramática debe ser enseñada de forma más práctica y menos memorística para que los alumnos puedan desarrollar otras destrezas de la lengua meta (LM).

Aunque si bien es cierto, fortalecer las destrezas orales, escritas, auditivas y lectoras son de vital importancia en el aprendizaje del idioma inglés, estas se desarrollaran de manera adecuada si se tienen bien definidas las estructuras gramaticales. No obstante, para lograr que la enseñanza de la gramática sea efectiva, los docentes tienen que asumir que no se trata tanto de enseñar contenidos teóricos sobre las unidades lingüísticas. Sino de centrar los esfuerzos en que los alumnos desarrollen sus habilidades de comprensión y expresión, de esta forma al centrar la enseñanza de una lengua en la gramática se está favoreciendo que los alumnos puedan revisar y corregir sus propios usos (Suarez et al, 2021).

Cuando hablamos de gramática, podemos decir que la mayor parte de quienes estudian un nuevo idioma carecen de motivación por aprenderla (Conejero y Covadonga, 2021), ya que frecuentemente esta parte del aprendizaje se ha enseñado de manera secuencial y repetitiva. Por tal razón, Blaauw-Hara (2006), explica que la enseñanza de la gramática se visualiza como una técnica negativa en la que "el profesor da una lección sobre conceptos gramaticales, hace diagramas de oraciones en la pizarra o hace un cuestionario" (p. 166). Desafortunadamente esta metodología la han adoptado muchos docentes, proyectando la gramática como un proceso totalmente aislado de las otras destrezas del idioma y convirtiéndola en forma tediosa para los alumnos.

Los docentes tienen un gran reto, utilizar todos los recursos pedagógicos disponibles para asistir a los alumnos. Favorablemente ahora existe una ventaja que es la tecnología, que lejos de verla como una opción, esta puede ser el puente que los conecta hacia los alumnos y así puedan fortalecer el aprendizaje en sus grupos de estudio (Laura et al, 2021). El problema no es enseñar gramática si no la forma de hacerlo, es por eso que los docentes tienen que buscar la manera más apropiada de llegar al grupo objetivo de estudiantes, tomando en cuenta los distintos contextos de enseñanza. El inconveniente de aprender la sintaxis, es que la mayoría de los estudiantes quieren hacerlo de la misma manera cómo les enseñaron en su L1, mediante la conjugación de verbos de forma escrita o como una traducción literal de su idioma (Lippi, 2023).

En gramática es cierto que algunas veces hay recordar ciertas reglas, pero no queremos que los estudiantes lo hagan solo con un estilo memorista, ya que esto hace perder el entusiasmo de aprender un nuevo idioma. Sin embargo, esta situación puede dar un giro radical, la educación ha ido cambiando y con ella los métodos docentes, debido a los bajos resultados que se han obtenido en la enseñanza tradicional de idiomas tal y como se lo mencionó en líneas previas. Los alumnos continúan y avanzan en los grados escolares porque logran memorizar todo el conjunto exacto de reglas que les toman en una evaluación, sin tener conocimiento alguno del aprendizaje (Ramos, 2021). Estos métodos deficientes han incentivado a los maestros de lenguas extranjeras a cambiar sus estrategias apoyándose en las TIC.

Las TIC siendo herramientas comunicativas y eficaces para generar aprendizaje interactivo entre profesores y alumnos son de vital importancia en los nuevos escenarios educativos. Con estos métodos el docente se convierte en guía permitiendo que el alumno tenga una participación activa en clases, esto permitirá que el estudiante tenga más interés en la enseñanza de una L2. De esta forma cambian radicalmente los ambientes de enseñanza y la manera de pensar del alumnado, con esto se consiguen grupos más receptivos y con una predisposición más abierta para querer aprender. Incorporar tecnología en el aula marca un antes y un después de la forma como percibirán los alumnos las clases (Martí y García, 2021).

Lamentablemente a un buen número de docentes no se les brinda las capacitaciones apropiadamente para enfrentar de forma eficaz estos nuevos retos del uso de las TIC en el aula. Pero aun así no se deben dar por vencidos, gracias a la ventaja del internet, algunas organizaciones sin fines de lucro como Coursera, promueven el autoaprendizaje en línea fácil y sencillo para que los docentes se preparen y fortalezcan su pedagogía y se enfrenten con seguridad y sin miedos a los cambios de la educación (Poltronieri et al, 2022). Los maestros pueden ver estas herramientas digitales como un mecanismo útil para sus clases. Actualmente si el docente no innova y no aplica nuevas metodologías que hay a su alcance, sobre todo para el aprendizaje de idiomas, difícilmente conseguirá cambios radicales en su enseñanza pedagógica.

Con la implementación de estas herramientas innovadoras se están quedando en el pasado estos métodos tradicionales que se solía enseñar en los centros escolares, como por ejemplo cuando los estudiantes aprendían infinitas reglas de memoria y el único material del docente era el libro de texto educativo como herramienta pedagógica (Acosta, 2020). En los

modelos evaluativos también figuraba un orden lógico con las técnicas de completar verbos, adverbios o auxiliares etc. Este sistema en vez de ayudar a mejorar el aprendizaje de un estudiante, solo conseguía que este tuviera un estilo conductista, causando problemas en los cursos superiores y cuando el estudiante pasaba de nivel, su memoria olvidaba la información que había adquirido mecánicamente, causando frustración por aprender nuevas reglas y generando bajo rendimiento académico (Quevedo, 2019).

El aprendizaje de idiomas no tiene que ser abrumador, sobre todo cuando de gramática se trata. La mayoría de estudiantes que empiezan viendo el verbo “To be” que en español es más conocido como verbo “Ser o estar”, pierden el entusiasmo de seguir aprendiendo, ya que piensan que lo que sigue son más cuadros de reglas ocasionando una gran desmotivación en ellos. Por el contrario, si estos contenidos se dieran de forma lúdica los resultados serían diferentes. Así lo señala Herrera e Icaza (2021) donde mencionan que el proceso de enseñanza de un nuevo idioma tiende a ser emocionante cuando las estrategias del docente llaman la atención y promueven el interés, pero si la estrategia aplicada se basa netamente en conceptos teóricos lingüísticos, dejando de lado el mecanismo lúdico como las imágenes y videos, este proceso de aprendizaje tiende a ser tedioso y cansado para el estudiante, el cual desde un inicio puede llegar a poner barreras que le dificulten el abordaje de una lengua nueva.

Es más fácil recordar algún video que hemos visto, una escena graciosa de una serie animada o canciones. Estos recursos multimedia ayudan a los alumnos a aprender más rápido y captar información de una manera más atractiva, porque están recibiendo información de forma visual y auditiva, teniendo acceso a repetir el contenido (Salas, 2017). Tal vez hemos escuchado decir a los estudiantes frases de sus películas favoritas, o de frases específicas de alguna serie. En estos contenidos están utilizando diferentes tiempos verbales de forma espontánea. Esto nos abre una gran oportunidad de aprovechar este interés para llevar el conocimiento de la sintaxis mediante recursos audiovisuales a través de algo que les apasiona a los alumnos. Por tal razón, si se usan estos medios para la enseñanza de idiomas, será de gran ventaja para captar el interés de los educandos y promover el aprendizaje (Sánchez, 2016).

Cuando se utilizan estas metodologías, no solo los estudiantes con estilos de aprendizaje visual y auditivo se favorecen de estas herramientas, sino cualquier alumno de la clase, ya que esto se convierte en un aprendizaje creativo y dinámico. Los videos y sonidos suelen quedarse en nuestra memoria y asimilar mejor la información (Jiménez, 2019). Analizando

todos estos antecedentes previos, para poder llevar a cabo la estrategia del aprendizaje de la gramática se utilizará la herramienta Edpuzzle, la cual permite utilizar audios y videos que pueden provenir de repositorios tales como YouTube, series, cuentos, novelas, canciones, fracciones de películas o bien puede ser de producción propia, los mismos que se pueden editar, así como insertar voces y preguntas de comprensión para convertir estos contenidos animados en una lección magistral e intuitiva para aprender (Baker, 2016).

El propósito de esta herramienta es fortalecer la motivación en los estudiantes en la enseñanza de la gramática de los tiempos verbales de la lengua inglesa, para que mejoren significativamente sus destrezas a través de enseñanzas lúdicas y material audiovisual. Si nos enfocamos en la propia motivación del estudiante y prestamos atención especialmente a los estilos de aprendizajes, alcanzaremos los objetivos deseados.

La herramienta digital Edpuzzle también la utilizaremos para ayudar a los alumnos a fomentar el trabajo autónomo y crear su propia fuente de conocimientos que le ayude a disfrutar del aprendizaje de la gramática de forma lúdica. Una de las ventajas de esta aplicación es que fomenta el aprendizaje colaborativo, ya que es un factor muy importante dentro de la enseñanza de idiomas. Esto permite que el grupo de alumnos puedan compartir ideas, pensamientos y desarrollen creatividad. Con esta tecnología audiovisual evitan aprender de forma memorista o mecánica. Podrán analizar cómo son puestas en prácticas los contenidos gramaticales en conversaciones reales, por ejemplo, en sus películas favoritas, series animadas etc.

Esta aplicación digital también tiene muchos beneficios para los docentes, debido a que permite utilizarla como mecanismo para brindar feedback inmediato a los estudiantes, ya que esta herramienta permite editar videos en puntos específicos que el docente requiera. La retroalimentación se puede realizar mediante una grabación por voz o dejando comentarios de forma escrita, esto favorecerá al alumnado. Así lo indica Knauf (2015) que este tipo de comentarios se asemeja más a un diálogo y mejora la percepción del estudiante sobre la preocupación del docente por su progreso, los estudiantes pueden recurrir varias veces a este recurso cuando lo necesiten de acuerdo a sus circunstancias.

Como docentes, nuestra creatividad no tiene límites y a través del uso de las TIC podemos captar la atención de los alumnos buscando hallar la motivación apropiada, adaptando nuevos métodos alentadores en un contexto más ameno, como por ejemplo sus pasatiempos favoritos como son los videos. A través de los medios audiovisuales se fortalecen las destrezas gramaticales que va a generar mucho beneficio para que el

estudiante mejore su forma de expresividad oral, comprensión de lectura, perfeccione sus redacciones escritas y tenga sobresalientes habilidades auditivas (Ovalles y Chacón 2021). Por lo antes mencionado este trabajo de fin de Master (TFM) pretende mostrar la aplicación de esta herramienta Edpuzzle mediante trabajos colaborativos con estudiantes de un nivel de secundaria a fin de que asimilen los conocimientos a través de la práctica de la gramática con contenidos dinámicos y lúdicos.

2. Marco Teórico

La enseñanza de segundas lenguas ha alcanzado mucha importancia en estas últimas décadas, acompañado de las TIC han aparecido nuevas estrategias en el campo de la educación de idiomas (Alva, 2018). Por esta razón, esta revisión literaria pretende enfocarse en la información pedagógica que les ayudará a los docentes analizar la relevancia de la tecnología y herramientas audiovisuales para la práctica de la gramática del idioma inglés. Específicamente en el tiempo verbal del presente simple, para que los alumnos aprendan la gramática de forma eficaz y esto les permita desarrollar habilidades y destrezas para un mejor desempeño en el aprendizaje de idiomas.

2.1. La enseñanza de la gramática como base para mejorar las principales destrezas del idioma inglés

La gramática tiene un papel fundamental en la enseñanza del idioma, por ser una base para profundizar el aprendizaje lingüístico en los estudiantes. Umma & Hassan (2018) señala que las deficiencias del idioma inglés se producen en muchas ocasiones debido a la falta de enseñanza de las bases gramaticales o instrucciones formales y literarias. Esto ocasiona deficientes resultados que se ven reflejados en los estudiantes en el progreso de la enseñanza generando un estancamiento pedagógico por la falta de interés de esta temática (Schere, 2020). Analizar las estructuras sintácticas les permitirá a los estudiantes perfeccionar otras destrezas importantes del lenguaje. Esto es imprescindible para alcanzar metas académicas a corto y largo plazo y una competente comunicación en base a los niveles que vayan alcanzando (Costa & Rodríguez, 2019).

Para empezar, tenemos que definir el concepto de la gramática y partiremos de la definición del DRAE (2001, p. 1151):

“Gramática: Ciencia que estudia los elementos de una lengua y sus combinaciones y arte de hablar y escribir correctamente una lengua”. Por lo tanto, podemos definir la gramática

de un modo simple como el conjunto de reglas que rigen el idioma. Y de un modo más amplio, como la rama de la lingüística que tiene por objeto el estudio de la correcta escritura de las palabras, (ortografía), de su forma y composición (morfología), de su significado (semántica), así como de sus diferentes relaciones dentro de la oración (sintaxis).

Los estudiantes tienen una serie de dificultades en la adquisición de una L2, una de ellas son las estructuras gramaticales, no saben coordinarlas, estructurarlas, ni enlazar unas oraciones con otras dentro de un párrafo. Así lo afirman Cano y Ortiz (2019) cuando indican que no basta con un cierto saber lingüístico (fonética, fonología, morfología, sintaxis, léxico). Los alumnos deben saber hacer cosas con las palabras para que adquieran la competencia comunicativa que les permita desenvolverse en las diversas situaciones y contextos de la comunicación entre personas. García et al. (2022), indican que la gramática no debe salir de las aulas, la ausencia de esta enseñanza, no está favoreciendo a las habilidades orales y escritas, más bien su utilidad mejora los procesos lingüísticos. Por esta razón, para evitar estos inconvenientes y poder mejorar en las otras facetas del lenguaje, consideramos que hay que darle un espacio a la práctica de la sintaxis del idioma. Con la implementación de la tecnología, esta enseñanza podría ser más amena y lúdica a través de metodologías enfocadas en el alumno, donde estos puedan tener una participación activa en el aula (Benavente, 2018).

Bedoya y Ramírez (2020) enfatizan que, sin un propósito claro en la didáctica de la enseñanza de la L2, no podría haber una intervención pedagógica transformadora y el alcance de los resultados podría ser bajo. Por ese motivo, aplicar enseñanzas innovadoras atrae a los alumnos y ayuda a mejorar la comprensión, este es el caso de la enseñanza de las estructuras gramaticales. Pandurean (2015) resalta que hay más motivación en los alumnos con el uso de nuevas estrategias educativas y cuando se hace uso de la tecnología. En base a lo que mencionan estos autores citados en líneas previas, dentro de las alternativas del aprendizaje de la gramática, una de esas técnicas innovadoras que se pretende analizar es el uso de la tecnología y herramientas digitales audiovisuales para la asimilación de estas formas lingüísticas. Resultando ser más asequible y generando ayuda a los estudiantes para que el proceso de enseñanza sea más enriquecedor.

2.2. La tecnología como herramienta clave para el aprendizaje de idiomas

Las herramientas tecnológicas fomentan un aprendizaje dinámico y motivador a la hora de aprender un nuevo idioma (Alomari et al, 2019). Los docentes actuales tienen ante sí, una puerta abierta de oportunidades y la delantera de formar parte de esta época donde el internet y la tecnología tienen un sitio importante en la vida diaria de los educandos. Cuando los docentes utilizan estos recursos como los instrumentos digitales es muy ventajoso, ya que permite que los estudiantes desarrollen habilidades de inteligencia emocional y social (Ortiz-Colón et al, 2018). Por otro lado, también aporta a que sus clases sean fructíferas y así mismo generen cambios significativos en la enseñanza. No solo se trata de tener los recursos en el aula tales como computadoras, laptops, proyectores, grabadoras e internet etc., sino que hay que utilizarlos para aplicar innovadoras metodologías que contribuyan al proceso educativo (Ahmadi, 2018).

Adán y Rueda (2018) resaltan que las características y actitudes de los estudiantes del Siglo XXI impulsan a los educadores a organizar e implementar innovadoras experiencias educativas por medio del uso de los medios tecnológicos. Por tal razón las TIC como recurso aliado en la educación, hacen posible nuevas oportunidades para los estudiantes, cambiando su forma de ver la enseñanza, viéndolo con una actitud más asertiva, una forma de pensar diferente transformando su disposición a aprender mediante estas herramientas lúdicas. Por otro lado, Ndour (2023) enfatiza que las metodologías tradicionales en el aula causan mucha dificultad en los estudiantes, y las consecuencias de esta problemática pueden ser negativas. Tal como indica Betancur (2022), los estudiantes pueden presentar apatía, impotencia y frustración de estudiar otro lenguaje, por los métodos primitivos y secuenciales que no resultaban favorables ni agradables para ellos.

Según Zhang et al. (2020) los canales digitales cierran la brecha de la desigualdad a los conocimientos y de la falta de motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que están lejos de ser rutinario y analítico. Estos elementos fomentan un mejor ambiente en las clases, haciéndolo algo muy atractivo para quienes están aprendiendo, asegurando un futuro más optimista del conocimiento que se puede llegar a poseer, generando competencias académicas y profesionales para los estudiantes (Gabarda et al, 2019). Afortunadamente muchas instituciones educativas cuentan con la infraestructura en las aulas, así como también nuevas tecnologías: Las computadoras o tabletas con las que antes no contaban. La obtención de estas es financiada por las entidades gubernamentales

e internacionales comprometidas con erradicar la falta de tecnología en todos los sectores educativos del mundo (Jiménez et al, 2016).

La ventaja de estos recursos es que los estudiantes no solo tienen la tecnología en el aula de clase, sino que la gran mayoría de ellos conviven con la tecnología en sus casas, haciendo de esto, algo vivencial. Gracias a esto, los alumnos pueden practicar con estas nuevas metodologías implementadas por sus docentes hasta fuera del salón de clases. Estas integraciones se están desarrollando en el ámbito educativo sobre todo en el área de idiomas mediante estrategias de enseñanza. Por tal razón, los docentes están aplicando diferentes formas de ayudar a los estudiantes a aprender la LM con mucha más facilidad y eficacia (Fajardo et al, 2020).

Por otro lado, con condiciones más desfavorables hay una gran parte de docentes que se están enfrentando a estos cambios con una actitud tolerante. Por ejemplo, es admirable que profesores con pocos o casi ningún recurso que tienen a su alcance en la institución educativa donde imparten clases, están superando estas barreras que impiden llevar a cabo sus funciones de docencia a plenitud. Así demuestran que uno de los recursos más valioso es su alumnado. No los dejan solos en este trayecto ya que tienen en cuenta sus dificultades y debilidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y saben que todos los esfuerzos que realicen serán beneficioso para su grupo.

El docente es un pilar fundamental en la educación, la tecnología simplemente constituye un medio por el cual se llevará a cabo las estrategias pedagógicas que desee introducir en el aula (Ortega y Oyanedel, 2021). Debido a los nuevos contextos y ambientes de enseñanza, los alumnos se enfrentan a diferentes retos por estar en una era tecnológica que no se puede ignorar. Los docentes comprometidos no dejan pasar estas oportunidades de enrolarse con nuevos cambios de metodologías, dejando los paradigmas de enseñanzas mecanizadas del pasado, usando estos recursos digitalizados para tener resultados favorables en la práctica docente.

Los docentes están actualizándose frecuentemente con eficaces cambios educativos, para estar a la vanguardia de la tecnología. Debido a todos estos factores mencionados, es útil analizar métodos dinámicos para el aprendizaje de una L2 que ayudarán a los aprendices a mejorar sus destrezas en un idioma extranjero y a ser protagonistas de su propio aprendizaje (Nieto, 2021). Son circunstancias de enseñanza con nuevos métodos educativos para que todo el grupo de estudiantes asimile los temas tratados en base al currículo. Por tal razón, consideramos que el uso de la tecnología en el aula causa un

impacto inequívoco para los escolares de secundaria en la formación y adquisición del lenguaje. Es útil sobre todo para reforzar las reglas gramaticales de una L2 y así alcanzar las metas que se han propuesto en el curso académico y lograr un aprendizaje preciso y eficaz con destrezas apropiadas para comunicarse con la sociedad (García Vidal, 2018).

2.3. Herramientas tecnológicas audiovisuales para el aprendizaje del idioma inglés

Los métodos visuales, generan un atractivo impacto para la absorción del conocimiento de la ciencia que se está aprendiendo. Debido a la combinación de imágenes, letras, sonidos e interacción de personas a través de una escena visual de contenidos con los que los estudiantes están familiarizados, como, por ejemplo, películas, programas, series animadas etc. (Lin & Cheng, 2022). Con esto no pretendemos eclipsar la labor de los docentes mediante un video ya que jamás va a sustituir la enseñanza de este, más bien, solo será una herramienta útil para efectuar sus clases con métodos innovadores.

La integración de los medios audiovisuales en el marco de la educación, implica su utilización en los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula para que se pueda lograr los objetivos previstos, de tal modo que estamos convencidos que es muy pertinente su utilización en el aprendizaje del idioma del inglés (Rodríguez et al, 2018). Hay que considerar que en el uso de estos elementos audiovisuales se pueden extraer guiones que servirán como complemento para este aprendizaje. A través de los subtítulos se puede comprender en qué tiempo verbal del lenguaje está hablando algún personaje en cada escenificación (Lin & Cheng, 2022).

Según establecen Muñoz et al. (2021), el aprendizaje de vocabulario y gramática a través de la visualización de entradas audiovisuales y, en particular, en el impacto de las características de las series cinematográficas tienen el potencial de ayudar a los estudiantes de idiomas. Debido a que, al mostrar el texto en pantalla, los subtítulos en L1 o en la L2 ayudan a la comprensión del contenido y tienen el potencial de mejorar el aprendizaje de idiomas, ya que los estudiantes están expuestos a una gran cantidad de información simultáneamente a través de imágenes, textos y sonidos (Lin & Cheng, 2022). La intención de estos diálogos es que los alumnos se den cuenta por ellos mismos que la gramática se la encuentra en situaciones reales, las cuales las irán asimilando progresivamente. Los subtítulos pueden facilitar la adquisición de construcciones gramaticales en la L2 (Lee y Révész, 2020).

Por ejemplo, si en una conversación los actores o personajes mencionan diálogos en tiempo presente. Los estudiantes aprenderán el uso de los auxiliares y verbos en ese tiempo de una manera más amena y mediante elementos visuales atractivos para la educación. Esto ayudará al progreso del motor cognitivo en la enseñanza lingüística para procesar información de una forma escalonada, al ritmo de cada estudiante. Y así la unidad pedagógica que se está estudiando disminuirá el grado de dificultad para el estudiante. Gracias a la ayuda de estos videos interactivos restaurará la interpretación de los contenidos convirtiéndolo en un método relajante de educarse (Fox, 2018). Por tal razón, queremos enfocarnos en el uso de medios audiovisuales para que los estudiantes logren aprender con estos atractivos métodos las reglas gramaticales que por lo general suelen presentar meramente un poco de contrariedad.

2.4. Feedback asertivo dentro del aprendizaje de idiomas

De todas las actividades que realice el alumnado, sino se proporciona el feedback apropiado se puede perder el interés y participación de los mismos. Es primordial que los estudiantes reciban una retroalimentación oportuna a largo del proceso de enseñanza, esto ayudará a complementar el conocimiento adquirido (Anijovich, 2020). Por otro lado, Andrade y Brookhart (2019), relacionan la evaluación directamente a los objetivos de aprendizaje, es decir, un proceso de planificación que hace el docente en la selección de estos objetivos como aspecto clave para el aprendizaje de los estudiantes. Esto sucede con los estudiantes, sino los guiamos es poco probable que lleguen alcanzar los objetivos deseados. Es imprescindible que sepan por donde deben ir. Si no les indicamos en qué deben mejorar o si no los incentivamos cuando estén haciendo bien las cosas, es probable que no lleguemos al destino del currículo educativo y los aprendices tendrán serios problemas educativos en el futuro (Ramírez y Gibran, 2020).

La retroalimentación es una constante comunicación que existe entre los docentes y alumnos. Esto se puede realizar a través de los diferentes criterios evaluativos según el contexto de enseñanza y de las diversas actividades que se estén desarrollando en clases y sobre lo cual se pretende evaluar a los alumnos (Panadero et al, 2018). A los estudiantes se los puede ayudar a comprender la naturaleza de sus errores mediante proporcionar comentarios más informativos, como breves explicaciones metalingüísticas de la naturaleza de sus errores (Bitchener, 2019). A través de comentarios positivos muy bien seleccionados ayudaremos a el estudiante a reflexionar en sus actividades realizadas y a que no se conforme con lo que está asimilando, si no que pueda producir en él, no solo satisfacción

por el cumplimiento de sus trabajos si no también, las ganas de mejorar y llevar a otro nivel su potencial.

Aunque la retroalimentación se puede realizar de forma general, es muy apremiante que el docente lo haga de forma individualizada cuando lo considere oportuno. Para que logre indicar algo específico en que deba mejorar el alumnado (Gros y Cano, 2021). Asimismo, la retroalimentación se convierte en una estrategia que proporciona información clara y precisa para determinar una orientación específica a la hora de superar dificultades, falencias y limitaciones en pro del mejoramiento continuo hacia la apropiación del conocimiento. En consecuencia, la retroalimentación en estos procesos se convierte en una herramienta que promueve el desarrollo de competencias y desempeños, siendo una práctica de acompañamiento y no de castigo frente a los errores (Torres, 2019).

2.5. Aplicación de la herramienta Edpuzzle para la enseñanza de la gramática

Edpuzzle es una herramienta audiovisual para la enseñanza de idiomas y útil específicamente para que los alumnos aprendan de forma lúdica los tiempos verbales de la lengua inglesa (Alcibar, 2021). La mayoría de los estudiantes carecen de motivación para el estudio y análisis de estas reglas, pues están relacionadas a la gramática como, por ejemplo: El uso de los verbos en sus diferentes tiempos, las formas interrogativa, negativa y afirmativa, los verbos regulares e irregulares y el orden gramatical de una oración etc. Los alumnos aprenden con estrategias audiovisuales las bases gramaticales del idioma inglés de forma práctica y así logran mejorar destrezas importantes que les ayudarán alcanzar el nivel adecuado según el MCER (Marco común europeo de referencias para las lenguas (Clouet, 2010).

Edpuzzle es una herramienta muy versátil para el aprendizaje de idiomas ya que contiene una gran cantidad de contenido audiovisual. La ventaja del uso de Edpuzzle es que mientras los estudiantes realizan las tareas de video, los instructores pueden acceder a una variedad de métricas de progreso y desempeño, y usar estas métricas para identificar puntos débiles y dar retroalimentación adecuada (Pulukuri y Abrams, 2020).

Una característica de Edpuzzle es que se pueden editar videos de distintos canales que se tengan disponibles, estos pueden ser repositorios de películas favoritas de los estudiantes, series dinámicas y educativas como por ejemplo de la National Geographic. Pero no necesariamente tiene que ser enfocada al idioma en sí, más bien se trata de llevar algo que los motive a los estudiantes en este proceso educativo. La aplicación permite pausar,

recortar el video, ingresar notas escritas, grabar voz, agregar funciones interactivas entre otras particularidades.

Edpuzzle también es muy útil para los docentes ya que permite generar cuestionarios, asignar retos a los estudiantes, a través de códigos o enlaces y llevar un seguimiento de los alumnos que han observado los videos. Para la edición de este material audiovisual no solo se puede utilizar un video, sino hasta galerías de videos en un mismo trabajo, e incluso se puede eliminar la voz original e insertar grabaciones propias a cualquier recurso visual. Esta herramienta permite que los alumnos participen de forma colaborativa cuando realizan estas actividades en grupos, les ayuda aportar sus conocimientos, opiniones, además fomenta el pensamiento crítico y les permite tomar decisiones en conjunto (Castro y Vásquez, 2023). Cada uno tendrá un fuerte compromiso de dar lo mejor de sí para su trabajo ya que todos van hacia el mismo objetivo, lo importante de todo es que trabajarán con contenidos que les guste, así, se sentirán motivados analizar cómo se llevan a cabo las funciones gramaticales en situaciones cotidianas.

En vista a los estudios previos sobre el tema, esta investigación tiene como objetivo implementar la herramienta digital Edpuzzle para el aprendizaje de la gramática de la lengua inglesa.

Objetivos

Objetivo Principal

- Aplicar la herramienta digital Edpuzzle para la enseñanza de la gramática del presente simple con métodos audiovisuales que permitan a los estudiantes tener clases más dinámicas y lúdicas en el aprendizaje de idiomas en la educación secundaria.

Objetivos específicos

- Analizar la importancia de la gramática de los tiempos verbales en la enseñanza del idioma inglés para mejorar el desempeño de otras destrezas de la L2.
- Implementar elementos digitales visuales para despertar el interés de los estudiantes en la gramática a través de películas, series, animaciones etc.
- Fomentar en los docentes el uso del feedback oportuno, para fortalecer las falencias de conocimientos en la L2, en las actividades de los estudiantes.

- Fomentar el aprendizaje colaborativo con el uso de las herramientas digitales, para mejorar la participación, trabajo en equipo y resolución de problemas.

Preguntas de Investigación

- ¿Cómo mejorar el aprendizaje de la gramática mediante la herramienta Edpuzzle?
- ¿De qué manera ayudan los recursos audiovisuales a comprender las reglas gramaticales?
- ¿Cómo beneficia el feedback a los estudiantes en los trabajos colaborativos?

3. METODOLOGÍA

3.1. CONTEXTO DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE

La propuesta pedagógica de este proyecto de investigación es para un grupo de estudiantes de 2do año de ESO (Educación secundaria obligatoria) con edades comprendidas entre los 13 a 14 años. La lengua materna de este grupo es el español, la propuesta se llevará a cabo en una Unidad Educativa Pública de Ecuador, llamada Escuela del Milenio. Los docentes de inglés de esta Unidad Educativa son Licenciados en lenguas extranjeras y han recibido por parte del Ministerio de Educación constante capacitación relacionada a las TIC, para que a través de las herramientas digitales puedan llevar a cabo clases más dinámicas y lúdicas en base al currículo educativo.

En general, la mayoría de los estudiantes de este grupo aprenden mejor mediante estímulos visuales y auditivos, pero cabe resaltar que esta metodología favorecerá a todo el alumnado, ya que se trata de herramientas audiovisuales eficaces para el aprendizaje de una L2, por lo que la propuesta que se plantea resultará de gran satisfacción para todo el grupo. Adicional indicamos que en este grupo no hay estudiantes con necesidades educativas que requieran especial atención. El currículo educativo de los niveles básicos y de bachillerato en Ecuador permite a los docentes incorporar libremente las tecnologías educativas, así como los libros de textos. Por lo tanto, los maestros tienen la libertad de incorporar en sus clases estas nuevas metodologías (Ministerio de Educación, 2021).

La Unidad Educativa tiene acceso a internet, así como a otros recursos tales como: sala de cómputo, sala de audio para idiomas, biblioteca y aulas equipadas con electricidad para la utilización de medios visuales, lo cual genera una gran ventaja para la enseñanza de idiomas en esta unidad didáctica que se propone. El idioma inglés es una asignatura que se imparte tres veces a la semana y cada hora tiene una duración de 55 minutos, un tiempo bastante prudencial para llevar a cabo el desarrollo de la clase e ir avanzando los temas del currículo educativo.

3.2. PERFIL DEL APRENDIZ

El grupo objetivo para esta propuesta está compuesto por 20 estudiantes, de los cuales 12 son mujeres y 8 son hombres, quienes están cursando el 2do año de ESO y tienen un A2 en inglés según el MCER. Es decir, un nivel muy elemental, básicamente aquí los alumnos comprenden cosas comunes o cotidianas como breves enunciados y frases cortas, esto les permite comunicarse de manera sencilla, logrando describir cosas de su entorno familiar y de convivencia diaria. En la Tabla 1 encontraremos un resumen del contexto de la unidad.

El nivel socioeconómico de los estudiantes es de clase media. La mayor parte de ellos viven con sus padres, solo un 5% conviven con uno de sus progenitores, pero a pesar de eso, los representantes están muy pendientes de sus hijos en las actividades académicas. Todo el grupo cuenta con acceso a internet y tienen al menos un dispositivo electrónico como una computadora, laptop, o Tablet. Los estudiantes tienen un buen manejo de internet debido a que durante la pandemia del Covid 19, se llevaron a cabo clases virtuales, lo que favoreció el uso de dispositivos electrónicos.

Sin embargo, en este grupo de estudiantes se ha observado una serie de dificultades dentro del aprendizaje de una L2 y una de ellas es la poca aceptación que tienen al contenido de la gramática. Por este motivo, mediante esta propuesta didáctica se espera demostrar cómo los educandos pueden mejorar su motivación a esta faceta de enseñanza del idioma inglés, a través de metodologías digitales audiovisuales que les ayudará a aprenderlas adecuadamente (Prendes y Cerdán, 2021). Aunque esta propuesta está enfocada a la gramática, el alumno irá mejorando progresivamente en otras destrezas principales del idioma.

En esta aplicación didáctica se promoverá el trabajo colaborativo mediante la participación y la elaboración de actividades grupales que ayudará a los alumnos a construir su propio conocimiento. Además, les permitirá desarrollar el pensamiento crítico, y a tomar decisiones

oportunas que contribuyan a todo el equipo de trabajo. También hará que los docentes utilicen de forma adecuada las TIC, como por ejemplo herramientas digitales como Edpuzzle, la cual proporciona contenido audiovisual muy creativo, así como también permitirá brindar adecuadamente feedback a las tareas de los estudiantes.

3.3. DISEÑO DE LA APLICACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Para el diseño y la aplicación de la herramienta tecnología Edpuzzle en esta unidad didáctica se tuvo en cuenta tres necesidades del grupo de estudiantes (falta de conocimiento sobre las reglas gramaticales en el alumnado, métodos desfasados en la enseñanza, desmotivación del alumnado). La primera es la falta de comprensión por parte del alumnado en aspectos gramaticales, ya que con frecuencia no pueden alcanzar a desarrollar sus destrezas lingüísticas, debido a que no hay bases bien asimiladas para hablar correctamente o escribir diálogos con una sintaxis apropiada. Es decir, por no haber aprendido las bases gramaticales de manera idónea, no hay un buen desempeño sintáctico, teniendo errores significativos, pero importantes a tomar en cuenta (Aquilea et al, 2019).

Los errores más comunes que presentan los alumnos en el idioma inglés son; el mal uso de los tiempos verbales, descoordinación al momento de formar oraciones, barreras lingüísticas para continuar con el flujo del diálogo. Todo esto crea, una dificultad severa en la práctica, como es el caso de una conversación natural. Los pensamientos empiezan a bloquearse y generan confusión sobre el tipo de auxiliar que se debe utilizar o sobre qué forma o tiempo verbal se debe emplear y en algunos casos se suelen incluir palabras o adjetivos sin autonomía sintáctica. Lamentablemente, estos errores se presentan por las metodologías que se han llevado en cursos anteriores. Otro factor que no ha ayudado es la evaluación docente, ya que frecuentemente se observa en esta Unidad Educativa que los alumnos son evaluados de forma memorística, lo cual no genera ningún beneficio lingüístico. Si estos errores se corrigen a tiempo, los estudiantes avanzaran gradualmente en su desarrollo académico (Ortiz y Luccón, 2019).

En la actualidad, la mayoría de los estudiantes de la Unidad educativa no están aprendiendo de esa forma, por esta razón es necesario seguir buscando nuevas técnicas educativas. Aquí parte la segunda necesidad por la que se quiere incorporar esta tecnología con tal de motivar a los docentes a que apliquen nuevos métodos didácticos. Para garantizar una enseñanza productiva en los educandos, se acrecienten los conocimientos en ellos y alcancen objetivos de aprendizaje, así como el nivel deseado del idioma inglés para su edad. La tercera necesidad es la falta de motivación de los alumnos, un factor que

hace que los estudiantes tengan esa negatividad a aprender espontáneamente, dando como resultado un bajo nivel de inglés y problemas con el aprendizaje.

Para poder llevar a cabo esta unidad didáctica los alumnos deben tener acceso a internet y ordenadores lo cual les permitirá realizar adecuadamente las diferentes actividades propuestas mediante herramientas digitales.

Para suplir estas tres necesidades antes mencionadas, queremos implementar la herramienta digital Edpuzzle, la cual es muy sencilla de usar ya que se promueve la animosidad de aprender reglas gramaticales desde otra perspectiva a través de una técnica novedosa de edición de videos, con diálogos dinámicos y divertidos. Las imágenes y los sonidos se complementan para ser un apoyo motor para captar la atención del aprendiz y perfeccionar sus conocimientos en la gramática del idioma. Los docentes tendrán un enfoque positivo en la enseñanza, con clases más activas, donde el estudiante pueda participar de manera continua, y a través de las ayudas visuales y auditivas se mantenga motivado en el aprendizaje (Troncoso et al, 2019).

3.4. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTO

3.4.1. Aplicación de la herramienta Edpuzzle

Esta herramienta será la clave para la propuesta didáctica que se propone, ya que esta se basará en la realización de videos educativos, lo cual ayudará a los alumnos aprender gramática mediante recursos audiovisuales. Para activar la herramienta Edpuzzle tanto el docente como los alumnos deben crear una cuenta en línea, la cual es gratuita, para esto se utilizará un correo electrónico. Mediante la aplicación, el docente podrá evaluar constantemente a los estudiantes ya que esta herramienta permite monitorear a los alumnos con cuanta frecuencia acceden a la visualización de los videos.

La plataforma permite que el estudiante pueda observar un video cuantas veces así lo desee, además ayuda a que los docentes incorporen cuestionarios con preguntas didácticas para que los estudiantes puedan comprender la clase que se está estudiando, así el maestro tiene la oportunidad de brindar feedback durante la reproducción del video. Estos videos se obtendrán de la aplicación YouTube, de acuerdo al contexto de la clase, la edad y el nivel de aprendizaje de los alumnos. Los beneficios que se pueden conseguir son, por ejemplo, que el alumno a través de los diálogos de un video como películas o series favoritas, analicen el aprendizaje de tiempos verbales y la correcta sintaxis del idioma, así

podrán recordar aspectos de la gramática, pero de forma dinámica y motivadora (Montero Pérez 2022).

Para esta propuesta didáctica utilizaremos otros recursos que servirán para complementar las actividades y serán de beneficio para los estudiantes.

3.4.2. Wordwall

Esta herramienta nos permitirá dar inicio a la clase, para fomentar la participación del grupo y conocer las bases de los conocimientos previos. A través de una buena dinámica es propicio empezar la clase, mediante el juego de la ruleta con una actividad de los verbos gramaticales, permitirá a los alumnos comentar en clases y romper el hielo de la comunicación.

3.4.3. Google Docs para trabajos colaborativos

Esta herramienta permite a los estudiantes trabajar colaborativamente con documentos en línea, el cual pueden editarlo al mismo tiempo. Para esta actividad los alumnos van utilizar Google Docs. para crear grupos dentro del salón de clases. Los estudiantes deberán anotar sus nombres y escoger con qué compañeros quieren trabajar y empezar a desarrollar la actividad.

3.4.4. Youtube

Youtube es un canal de contenido audiovisual donde encontraremos videos de diferentes contextos como educativos, animación y diversión como es el cine. Es muy fácil acceder a esta aplicación con tan solo un correo de Gmail se puede ingresar a un gran repositorio. En esta herramienta los alumnos podrán acceder y descargar videos o fracciones de ellos, de acuerdo a la necesidad de la actividad que van a realizar.

4. PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN

4.1. Desarrollo de la Unidad Didáctica

La propuesta de implementación está basada en la aplicación de la herramienta Edpuzzle, para la enseñanza de la gramática del idioma inglés, especialmente para el tiempo verbal del Presente simple que se llevará al principio del primer trimestre escolar. Con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje de la unidad didáctica, utilizaremos un total de cinco sesiones con una duración de 55 minutos cada una. Al finalizar, los estudiantes serán

capaces de crear videos editados con la finalidad de aprender la gramática de una forma más dinámica y lúdica. La herramienta digital Edpuzzle facilitará el aprendizaje a través de medios visuales como son sus películas o videos favoritos. A continuación, se explicará cada uno de los detalles de las actividades hasta llegar a los trabajos finales que elaborarán los estudiantes. En la Tabla 2 encontraremos un resumen de la unidad didáctica.

En la primera sesión, se habla del tema de la actividad que es *"I learn editing with Edpuzzle"*. Para empezar, se inicia con una dinámica motivadora utilizando la herramienta Wordwall con una ruleta de verbos (Ver Anexo 3). Esto sirve para recordar los temas tratados en la unidad didáctica. Los alumnos participan e interactúan en la clase, es decir hacen un recuento del tiempo verbal del presente simple.

Luego, se explica las diferentes funcionalidades de la herramienta digital, por ejemplo, cómo inscribirse y unirse a la clase del profesor por medio de un código (Ver Anexo 6), cómo editar videos, insertar preguntas, frases y voces durante la reproducción. Después, se muestra un video mediante la plataforma Edpuzzle (Ver Anexo 7), conectándolos a su experiencia con la herramienta digital. Este video contiene fracciones de diferentes películas con subtítulos en el idioma inglés, para que los estudiantes observen cómo se aplica la gramática en situaciones o conversaciones cotidianas (Pattemore y Muñoz, 2020).

Después de esta vivencia con la plataforma previa a empezar con las actividades grupales, se comparte un link en Google Docs (Ver Anexo 5) para que elijan por afinidad con qué grupo desean trabajar.

En la segunda sesión, los estudiantes ya empiezan a elaborar su primer proyecto de video, con los grupos previamente formados. El video tendrá una duración de 5 minutos como mínimo. Para las ediciones, utilizan la herramienta Edpuzzle, así como material audiovisual provenientes de repositorios de YouTube, eligiendo fracciones de sus películas o videos favoritos que contengan el tiempo verbal estudiado.

En la tercera sesión, el docente explica de una forma detallada las rúbricas con las cuales serán evaluados los estudiantes, así como la correcta utilización de las mismas. Luego los alumnos deberán presentar el trabajo final a sus compañeros para que estos a su vez realicen una coevaluación (Ver Anexo 1). Finalmente deberán subir el video a Edpuzzle. El docente evaluará y brindará el respectivo feedback a cada uno de los grupos de la clase.

En la cuarta sesión, en base a los conocimientos previos con el manejo de la herramienta digital, los grupos crearán un segundo proyecto de video de una duración de 10 minutos en

total, esta vez con escenificaciones reales elaborada por ellos, deberán escoger cualquier proyecto de película de otros grupos y tomar escenas que les llamen la atención para escenificarlas, y la grabación deberán subir a Edpuzzle. Este video debe ser editado de acuerdo a su creatividad. Además, deberán insertar preguntas durante la reproducción para que el resto de los compañeros puedan responder. Esta práctica ayudará a que mejoren otras destrezas importantes del idioma como por ejemplo las expresiones orales y auditivas. Los diálogos de las películas, son un aspecto clave para les ayudará a comprender, ya que tienen la finalidad de que los alumnos practiquen las estructuras gramaticales estudiadas en la unidad didáctica en contextos reales y de una forma más simple (Frumuselu et al, 2015).

En la quinta sesión se realizará una evaluación por parte del docente (Ver Anexo 2) y una coevaluación (Ver Anexo 1) entre pares acerca del segundo proyecto de video. También los alumnos realizarán una votación en Google Docs (Ver Anexo 4) sobre qué proyecto les pareció mejor y cuál cumplió con todos los puntos requeridos. Para finalizar realizan una evaluación final (Ver Anexo 8), la cual se trata de observar un video en Edpuzzle y resolver preguntas de opción múltiple en base a la gramática, esto servirá para reforzar los conocimientos y conocer cuánto han aprendido con la práctica en Edpuzzle. Las respuestas de los estudiantes, llegaran de manera automática al docente a través de la aplicación, así él podrá evaluarlos de manera eficaz, y brindar una feedback apropiado.

Tabla 1. Resumen del contexto de la unidad

CONTEXTO DE LA UNIDAD	
Centro	Unidad Educativa del Milenio
Perfil del alumnado	Alumnos de 2do año ESO. Edad:13-14 años Estilos de aprendizaje: Visual y Auditivo Nivel: A2 inglés
Tema	“I learn editing with Edpuzzle” Estudio de la gramática del presente simple.
Duración	5 sesiones de 55 minutos.
Metodología	Trabajo Colaborativo Cantidad de estudiantes: 20 Grupos: 4 grupos de 5 estudiantes

Herramientas digitales	Edpuzzle. Wordwall. Google Docs. Youtube.
Instrumentos tecnológicos	Computadoras, Tablet, Proyector e Internet.
Competencias comunicativas	Estructuras Gramaticales. Comprensión escrita. Comprensión Auditiva Comprensión Oral.
Objetivo de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la comprensión de la gramática del presente simple. • Aplicación de herramientas digitales en el aprendizaje de idiomas. • Desarrollar competencias lingüísticas mediante herramientas audiovisuales.
Resultados de aprendizaje esperados	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la gramática del presente simple de la lengua inglesa. • Analizar la forma cómo se utiliza esta gramática en escenificaciones reales. • Aprender a través del entretenimiento audiovisual, las reglas gramaticales.
Contenidos lingüísticos	Estructuras gramaticales: Present simple (Afirmative-Negative-Interrogative).

Tabla 2. Resumen de la Unidad Didáctica.

UNIDAD DIDACTICA: “I learn editing with Edpuzzle”			
SESION 1			
Objetivos de sesión:			
1) Tener contacto por primera vez con la herramienta Edpuzzle. 2) Repasar el presente simple a través del trabajo colaborativo.			
Actividad	Tiempo	Agrupación	Link de Actividad
Actividad 1: Introducción- Dinámica Mediante la aplicación Wordwall y el juego de la ruleta, se proyectarán imágenes al azar de verbos, en los que el profesor pedirá la participación, para que formulen oraciones afirmativas, negativas o interrogativas en el presente simple.	5 minutos	Grupal	https://wordwall.net/es/resource/55364018
Actividad 2: El profesor muestra en Edpuzzle un video con fracciones de películas con sus respectivos subtítulos, la cuales contienen frases con el presente simple. Pide a los alumnos que identifiquen y escriban que tipo de oración se dijeron (Interrogativas, afirmativas o negativas)	20 minutos	Individual	https://edpuzzle.com/media/647f9c7b7352424334fa5625

<p>Actividad 3: Introducción de la Aplicación Edpuzzle. El profesor muestra cómo editar una película en Edpuzzle, en la que aparecen expresiones gramaticales del presente simple. Además, explica las diferentes funcionalidades de la plataforma y cómo deberán crear una cuenta con su correo para acceder a la herramienta digital Edpuzzle.</p>	<p>25 minutos</p>		<p><u>Clave para ingresar a Edpuzzle:</u></p> <div data-bbox="943 320 1294 692" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: right;">✕</p> <p>¡Invita a tus alumnos/as!</p> <p>Comparte el código de tu clase para permitir que los estudiantes se unan a ella:</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; color: #0070C0;">hafizwi</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Copiar enlace"/> </p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Partir por correo electr"/> </p> </div>
<p>Actividad 4: El profesor comparte un link de Google Docs para que los estudiantes armen grupos de cinco personas según su afinidad.</p>	<p>5 minutos</p>	<p>Grupal</p>	<p>https://docs.google.com/document/d/1JEI_nkZnOgV8Dwj5eip0VXwSKhzJpfW/edit?usp=share_link&oid=10893089964119116546&rtpof=true&sd=true</p>
<p>SESION 2</p>			
<p>Objetivo de la sesión: Los estudiantes crearan su primer proyecto con la herramienta Edpuzzle aprendiendo la gramática a través de sus películas favoritas.</p>			
<p>Actividad 1: Primer proyecto de Video: El grupo, deberá buscar y elegir un fragmento de cinco minutos como</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Grupal</p>	

mínimo de una película que contenga frases u oraciones en presente simple, estos fragmentos los podrán obtener de YouTube.			
Actividad 2: Luego deberán editar el video mediante Edpuzzle e insertar durante la reproducción del video cinco preguntas en base a la gramática estudiada.	25 minutos		
SESION 3			
Objetivo de la sesión: Evaluar el desempeño de alumnado y realizar una coevaluación entre los grupos a través de rúbricas para identificar el resultado del aprendizaje y tomar acciones concretas en base a los resultados.			
Actividad 1: El docente proporcionará a los alumnos una clara y detallada explicación de las rúbricas que serán utilizada para las evaluaciones de los dos proyectos, así como la correcta utilización de las mismas.	10 minutos	Grupal	
Actividad 2: Los grupos deben mostrar a sus demás compañeros su presentación final del primer proyecto e indicar cómo realizaron su actividad y los desafíos	25 minutos	Grupal	

que tuvieron. Mientras vayan proyectando su trabajo a sus compañeros, deberán pedir a los demás que respondan las preguntas elaboradas por el grupo relacionadas a la gramática que encontraron en las escenas.			
Actividad 3: Coevaluación Esta evaluación consiste en que un grupo evaluará el desempeño de otro grupo mediante una rúbrica acerca de su primer proyecto elaborado.	10 minutos	Grupal	https://docs.google.com/document/d/1n8bggcci15N4F1zk2E4W1d2Ev4KlqLv8/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true
Actividad 4: Heteroevaluación Los estudiantes deberán subir sus trabajos del primer proyecto a la plataforma de Edpuzzle para ser evaluados por el docente.	10 minutos	Grupal	https://docs.google.com/document/d/1Da3DcAERNcLHRMRFXqk9ok4xWGmwXLFv/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true
SESION 4			
Objetivo de la sesión: Los alumnos continuaran con el aprendizaje de Edpuzzle y practicando la gramática del presente simple aprendido en la Unidad didáctica.			
Actividad 1: Segundo proyecto de Video: Cada grupo elegirá un	15 minutos	Grupal	

proyecto de video de cualquiera de los otros grupos. Escogerán diálogos de las diferentes escenas.			
Actividad 2: El grupo deberá escenificar esos diálogos del proyecto escogido y deberán crear una corta escena de esa película. Grabarán el video de una duración de 10 minutos en total donde participen todos los integrantes del grupo. Luego tendrán que subir su video a Edpuzzle.	40 minutos	Individual y grupal	
SESION 5			
Objetivo de la sesión: Evaluar el desempeño de alumnado y realizar una coevaluación entre los grupos a través de rúbricas para identificar el resultado del aprendizaje y tomar acciones concretas en base a los resultados.			
Actividad 1: Coevaluación Cada grupo tendrá la oportunidad de realizar comentarios sobre el trabajo de sus compañeros, el cual utilizaron para llevar a cabo la escenificación del segundo proyecto.	10 minutos	Grupal	https://docs.google.com/document/d/1n8bggcci15N4F1zk2E4W1d2Ev4KlqLv8/edit?usp=share_link&ouid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true

<p>Actividad 2: Heteroevaluación</p> <p>Los estudiantes deberán subir su segundo proyecto a la plataforma de Edpuzzle para ser evaluados por el docente.</p>	<p>10 Minutos</p>		<p>https://docs.google.com/document/d/1Da3DcAERNcLHRMRFXqk9ok4xWGmwXLFv/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true</p>
<p>Actividad 3:</p> <p>Mediante la herramienta de Google Docs, se pide a los estudiantes que hagan una votación del segundo proyecto sobre cuál fue el grupo que describió de forma correcta las expresiones gramaticales y la autonomía sintáctica en su presentación.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Individual</p>	<p>https://docs.google.com/document/d/1TyAAZbMQ0ogg64ch-pOT5eeRddjXXmZu/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true</p>
<p>Actividad 4: Evaluación final.</p> <p>El profesor sube un video en la herramienta Edpuzzle, para que los estudiantes lo observen y respondan las preguntas. Esto es para conocer si ha quedado claro la gramática de la Unidad.</p>	<p>25 minutos</p>	<p>Individual</p>	<p>https://edpuzzle.com/media/64408d604ce5a542f5e7e809</p>

4.2. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

La evaluación nos va permitir conocer resultados sobre el avance académico de los estudiantes y si el proceso de aprendizaje se está llevando a cabo de la manera correcta. Y

en base a estos resultados se pueden preparar alternativas sobre los ajustes que se pueden ir realizando a fin de que los estudiantes puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje (Pérez et al, 2017). La evaluación como estrategia pedagógica promueve la motivación de los estudiantes en el logro de sus saberes y los orienta hacia la mejora continua, ya que estarán al día sobre sus progresos para la consecución de sus competencias; esto en la práctica se convierte en la mejor actividad de aprendizaje y progreso constante (Martínez et al, 2019).

Para esta propuesta didáctica, nos enfocaremos en la coevaluación, heteroevaluación y evaluación final. En el proceso de enseñanza-aprendizaje evaluar no sirve únicamente para calificar, si no que significa ayudar a aprender y retroalimentar el objeto estudiado, de tal manera que los posibles errores sean resueltos a tiempo (Herrera, 2018). Evaluar también garantiza la calidad de la experiencia educativa y se perfecciona la práctica docente del profesorado (Barrientos et al, 2019).

4.2.1 Coevaluación:

La coevaluación consiste en que los estudiantes pueden aportar mucho en los trabajos de sus compañeros, es decir que es una evaluación realizada por los alumnos haciendo un análisis y sugerencias al trabajo de otros con sentido de responsabilidad y reflexión crítica (Bilbao & Villa, 2019). Los alumnos sentirán la experiencia de ser evaluados por sus pares por medio de una rúbrica. Normalmente esta evaluación se realiza cuando son trabajos en grupos en los que cada participante puede ayudar a valorar el trabajo de los demás con críticas constructivas ya que esto resultará muy beneficioso para todos. Con la coevaluación se promueve la reflexión y un aprendizaje auténtico y profundo de los procesos y productos evaluados (Knight y Yorke, 2003).

Para esta unidad didáctica se ha elaborado una rúbrica de coevaluación (Ver Anexo 1) que los alumnos tendrán que evaluar a sus compañeros en los dos proyectos. La rúbrica está supervisada por el docente.

4.2.2. Heteroevaluación:

Esta evaluación es de mucha importancia en el sistema educativo, ya que tradicionalmente es el docente quien lleva la delantera en valorar los conocimientos de los alumnos, así como los avances en sus habilidades y destrezas. Estos procesos no se basan en su propio criterio, tampoco son imparciales al llevarlos a cabo. Este tipo de evaluación suele ser objetiva en base a estándares previamente indicados a través de una rúbrica donde se

calificará algunos parámetros como, por ejemplo, estructuras gramaticales, expresividad, colaboración en grupo, entre otros.

La heteroevaluación debe ser muy transparente y positiva para que los estudiantes sientan que se los ha evaluado de forma asertiva, de esta manera cuando los alumnos reciben ese feedback, lo asuman con el objetivo de mejorar. Así el examinado se convierte en un ente cualificado en las competencias de acuerdo al nivel de estudio, singularidades y función dentro de clase (Pabón, 2018).

Para esta unidad didáctica el profesor evaluará los dos proyectos y las distintas actividades ejecutadas en la unidad didáctica. Las calificaciones se realizarán mediante una rúbrica (Ver Anexo 2) en la que se evaluarán aspectos gramaticales, lingüísticos, participación y uso de herramientas digitales audiovisuales. Los docentes proporcionaran retroalimentación a los alumnos en cada una de las actividades que se realicen durante las sesiones. Esta evaluación comprende un puntaje de 10 puntos y representa el 30 % de la nota del trimestre.

4.2.2. Evaluación final

Esta evaluación nos va a ayudar a averiguar si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje propuestos en el currículo. También conoceremos sobre las dificultades que se han presentado durante las actividades. La evaluación final puede ser de dos tipos: formativa o sumativa. La evaluación formativa se utiliza para guiar y orientar a los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que la evaluación sumativa se utiliza para asignar una nota o calificación numérica para que refleje los logros académicos de los alumnos. Esta evaluación final provee información que permite derivar conclusiones importantes sobre el grado de éxito y eficacia de la experiencia educativa global emprendida (Domínguez, 2022). Para la evaluación final de la unidad didáctica se utilizará un video en Edpuzzle con una serie de preguntas de opción múltiple. Esta evaluación comprende un puntaje de 10 puntos y representa el 10 % de la nota del trimestre.

5. CONCLUSIÓN

En conclusión, en este trabajo de fin de Máster se ha identificado algunos problemas que se presentan durante la enseñanza de la gramática del idioma inglés. Por ejemplo, la que se centra en la memorización de reglas sobre todo de los tiempos verbales. Lo cual no fomenta una participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. La cuestión que se

plantea ha sido abordada por diversos estudios citados en el apartado teórico que se presenta en esta investigación. Uno de estos datos relevantes que se destaca es la técnica de la gramática que se ha venido enseñando con métodos tradicionales. Esta situación ha sido un verdadero obstáculo para el aprendizaje de los estudiantes. Debido a esto en muchas ocasiones han perdido el interés en la asignatura de idiomas por la frustración de memorizar palabras o reglas gramaticales. Por tal razón la enseñanza de la gramática no debe ser tediosa, sino que debe ser una parte emocionante y enriquecedora del proceso del aprendizaje de un idioma. Los métodos tradicionales no hay sido favorables por eso es importante que los docentes cambien sus metodologías de enseñanza que no les están dando resultados.

Esta investigación ha puesto de manifiesto que el uso de las TIC puede tener un gran impacto en el aprendizaje de la gramática y aumentar la motivación del alumnado. Debido a que permite la integración de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje teniendo una sensación de diversión a la misma vez que aprenden. Así que implementar estas nuevas técnicas en la enseñanza de idiomas puede romper las barreras del aprendizaje. Las TIC, han resultado ser una ayuda eficaz para los docentes de idiomas. Debido a que favorece que las clases sean más lúdicas en el proceso de enseñanza, sobre todo de las bases gramaticales, logrando mejorar significativamente en las destrezas del lenguaje.

Sin embargo, implementar la tecnología en las aulas ha significado un verdadero reto para algunos docentes por la falta de capacitación que se les otorga en sus centros escolares. A pesar de esta situación algunos de ellos se están beneficiando de los cursos gratuitos disponibles en línea y están aprovechando esta alternativa para capacitarse y seguir aprendiendo nuevas habilidades tecnológicas. Sus esfuerzos al adaptar estas nuevas metodologías en sus clases han resultado muy beneficiosos para los educandos. Ayudará a abandonar técnicas del pasado y cerrar la brecha de la desmotivación en la enseñanza de idiomas.

Para comprobar esta situación, se planificó una Unidad didáctica en la que se propuso el uso e implementación de la herramienta Edpuzzle, la cual es muy sencilla y fácil de usar ya que favorece la enseñanza mediante material audiovisual. Los videos interactivos y las actividades colaborativas llaman la atención de los estudiantes y el aprendizaje se vuelve más ameno y se sienten motivados aprender. Con la reproducción de un video en esta aplicación, se puede brindar feedback inmediato en las actividades que estén desarrollando los alumnos. Esto les permite valorar lo que están aprendiendo. Además, mediante los

videos didácticos los alumnos pueden comprender aspectos complejos de la enseñanza, debido a que este proporciona imágenes y audios que permiten la comprensión.

En la propuesta didáctica se llevó a cabo una serie de actividades para suplir las necesidades de esta investigación y alcanzar los objetivos deseados. En primer lugar, se utilizó la herramienta base como es Edpuzzle para la enseñanza de la gramática a través de videos interactivos. En segundo lugar, las actividades se complementaron con otras herramientas digitales como Google Doc, Wordwall y Youtube. Estas actividades se trabajaron de forma colaborativa con los estudiantes desarrollando en ellos el pensamiento crítico y la participación a través de la realización de dos proyectos como producto final. Además, demostraron su nivel de comprensión y los conocimientos adquiridos a través de una evaluación por parte del docente y sus compañeros, lo que brindó una oportunidad de afianzar su aprendizaje.

Finalmente, este trabajo de Máster ha servido para analizar una situación que se da en el sistema educativo especialmente en la asignatura de inglés. Esto se puede corregir a tiempo y ser mejorada para que los estudiantes puedan avanzar en su aprendizaje. Mediante la investigación adquirida y la implementación didáctica se está mostrando una alternativa o solución de mejora a esta problemática. Con la ayuda de las TIC y la herramienta digital Edpuzzle se puede lograr que la enseñanza de la gramática sea más atractiva y motivadora para los estudiantes y que ellos disfruten del proceso de aprendizaje. Se espera que este trabajo pueda servir de motivación para proyectos futuros acerca de esta misma temática y así se mejore el proceso de enseñanza y aprendizaje de los idiomas.

Bibliografía

Acosta, R. (2020). *Enseñanza de las Habilidades Lingüísticas del Inglés y Logro de Competencia Comunicativa*. *Latitud*, 1(13), 6–30.

<https://doi.org/10.55946/latitud.v1i13.106>.

Adán, R., & Rueda, S. (2018). *Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje*. *Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa (IJERI)*, 10, 163–178.

Ahmadi D. M. R. (2018). *The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review*. *IJREE*, 3(2). Retrieved from: <http://ijreeonline.com/article-1-120-en.html>.

Alcívar Loor, Tony Fabricio. *Modelo Tpack como estrategia para enseñanza de lengua extranjera en el bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional Cinco de Mayo*. MS thesis. 2021.

Alomari, I., Al-Samarraie, H., Yousef, R. (2019). *The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis*. Journal of Information Technology Education: Research, 18, 395-417.

Alva, B. (2018) *Programa virtual EDMODO en los niveles de comprensión de textos en los estudiantes de secundaria en el área de inglés*, Trujillo-2017. (Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo) Repositorio Institucional UCV. <http://repositorio.ucv.edu.pe/discover>.

Andrade, H., & Brookhart, S. (2019). *Classroom assessment as the co-regulation of learning*. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 27(3), 1-23.

Anijovich, R. (2020). *Retroalimentación formativa: Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula*. (Segunda edición). Fundación Bancaria "La Caixa". aprendizaje. Obtenido de Edumecentro:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S207728742017000300017&lng=es&tlng=es.

Aquilea G, Herrera B, Flores J. (2020). *Investigaciones sobre la incompetencia gramatical de los estudiantes universitarios de México*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912020000100030.

Baker, A. (2016). *Active Learning with interactive videos: Creating student-guided learning materials*. Journal of Library & Information Services in Distance Learning, 10(3-4), 79-87. doi:<http://doi.org/10.1080/1533290X.2016.1206776>.

Barrientos, E., López, V., & Pérez, D. (2019). *¿Por qué hago evaluación formativa y compartida y/o evaluación para el aprendizaje en EF? La influencia en la formación inicial y permanente del profesorado*. Retos, 36, 37-43. Obtenido de <https://n9.cl/ygiz>.

Bedoya A y Ramírez A. (2020). *Theatrical staging as a didactic for teaching English as a Second Language*. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1185/1082>.

Beltré-García. A. (2014). *Influencia de la sintaxis del español en el aprendizaje del inglés* *Revista Internacional de Nueva Educación*, (7), <https://doi.org/10.24310/IJNE4.1.2021.10256>

Benavente, E. (2018) *El uso de los recursos virtuales y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VIII ciclo de la especialidad de inglés-español como lengua extranjera* de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, La Cantuta, 2016. (Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle).

Betancur M. (marzo de 2022). Estrategia Pedagógica Mediada por la aplicación English Express para fortalecer el aprendizaje de inglés en los estudiantes de grado 8. Obtenido de Universidad de Santander:

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/2424d7c5-06f9-46a1-9580-7b74a2fac546/content>.

Bitchener, J. (2019). *La intersección entre SLA y la investigación de retroalimentación*. En K. Hyland & F. Hyland (Eds.), *Feedback in second language writing: Contexts and issues* (págs. 85–105). Prensa de la Universidad de Cambridge. doi:10.1017/9781108635547.007.

Blaauw-Hara, M. (2006). *Why our students need instruction in grammar, and how we should go about it*. *Teaching English in the Two-Year College*, 34(2), 165-178.

Boivin, M.C., Fontich, X., Funke, R., García-Folgado, M. J. y Myhill, D. (2018). *Working on grammar at school in L1 education: Empirical research across linguistic regions*. Introduction to the special issue. Special issue Working on grammar at school in L1 education: Empirical research across linguistic regions. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 18, 1-6.

Brown, H. d. 2007. *Principles of Language Learning and Teaching Fifth Edition*. United State of America. Pearson Education.

Cano Vela, A. G. (2019). «*El conocimiento de la lengua y la reflexión metalingüística*». En: Cano Vela, A.G. y Ortiz Ballesteros, A. M^a. (coords.). *Formar y transformar: Lengua castellana y Literatura en ESO y Bachillerato*. Barcelona: Octaedro, pp. 47-58.

Castro-Valdivia, Mariano, and María Vázquez-Fariñas. "Vídeo interactivo en la enseñanza superior: Edpuzzle como herramienta para la enseñanza de la historia económica." *TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review/Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad* 13.2 (2023): 1-11.

Clouet Richard, (2010). *El enfoque del Marco común Europeo de Referencia para las lenguas: unas reflexiones sobre su puesta en práctica en las facultades de traducción e*

interpretación en España. Revista de lingüística teórica y aplicada, 48(2), 71-92. (3/06/2014). Recuperado de:

http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071848832010000200004&script=sci_artt_ext.

Conejero García, Celia Covadonga. "¿Cómo se llama el juego?" *El uso de la gamificación y las TIC como fuente de motivación para aprender gramática y vocabulario en el aula de inglés*. (2021).

Costa, A. L. y Rodrigues, S. V. (2019). *Grammar teaching in Portugal*. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 12 (2), 21-40. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.809>.

Diez Irizar, Gisela Aquilea, Herrera Sánchez, Beatriz, & Flores Hernández, Jesús Alejandro. (2020). *Investigaciones sobre la incompetencia gramatical de los estudiantes universitarios de México*. *EduSol*, 20(70), 30-40. Epub 17 de febrero de 2020. Recuperado en 11 de mayo de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912020000100030&lng=es&tlng=es.

Dominguez, Y. (2022). *Instrumentos y tipos de evaluación*. *Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 37-39. *Editorial Inclusión*.

Erazo, j. (2019). *La importancia de los enfoques, comunicativo y cooperativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua*. *Revista Huellas*, 6(1). Recuperado a partir de <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/4616>.

Fajardo, et al. (2020). *Idioma y Metodología de Enseñanza Características de AICLE en la Universidad Aulas: una síntesis de investigación*. *Revista Colombiana de Lingüística Aplicada*, 40-54, Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3057/305764767004/html/>

Fox, W. (2016). *Integrated titles: An improved viewing experience?* In S. Hansen-Schirra & S. Gruzca (Eds.), *Eyetracking and Applied Linguistics* (pp. 5-30). *Language ScienPress*. <http://doi.org/10.17169/langsci.b108.233>.

Frumuselu, A.D., S. De Maeyer, V. Donche, and M.C. Plana. 2015. *Television series inside the EFL classroom: bridging the gap between teaching and learning informal language through subtitles*. *Linguistics and Education* 32: 107-117. doi:10.1016/j.linged.2015.10.001.

Gabarda, V., Colomo, E., Romero, M. M. (2019). *Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea*. *reidocrea*, 8(2), 19-36.

García J, Fontich X y Rodriguez C. (2022). *Aportaciones a la investigación sobre la enseñanza de La gramática y las prácticas reflexivas*. Revista didáctica de la Lengua y la Literatura, 7.

García Vidal, P. (2018). *Com s'aprenen les llengües en secundària. Creences dels alumnes sobre l'ensenyament-aprenentatge de llengües i possibles implicacions didàctiques*. Catarroja: Perifèric.

Gooding Florencia. (2021). *Interferencia del idioma español en el aprendizaje de inglés como segunda lengua*. Obtenido de <https://revistas.up.ac.pa/index.php/societas/article/view/2296/2130>.

Gros Salvat, Begoña, and Elena Cano García. "Procesos de feedback para fomentar la autorregulación con soporte tecnológico en la educación superior: Revisión sistemática." RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 2021, vol. 24, num. 2, p. 107-125 (2021).

Hamisu, Sani, Umma & Hassan (2018). *Teaching and Learning English Language in Nigerian Schools: Importance and Challenges*. Teacher Education and Curriculum Studies. Vol. 3, No. 1, pp. 10-13. doi: 10.11648/j.tecs.20180301.13. https://www.researchgate.net/publication/330287606_Teaching_and_Learning_English_Language_in_Nigerian_Schools_Importance_and_Challenge.

Herrera Villafuerte, Karla Daniela, and Evelyn Alexandra Icaza Jaramillo. *Estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma inglés en niños de educación básica (preparatoria–elemental)*. BS thesis. Quito: UCE, 2021.

Herrera, I. (2018). *Evaluación para el aprendizaje*. Revista Educación las Américas, 6, 13-28. Obtenido de <http://revistas.udla.cl/rea/index.php/rea/article/view/22>.

Jiménez Bernal, Tania Beatriz. *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés: caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School*. MS thesis. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, 2019.

Jiménez, J., Bonilla, J., y Ponce, A. (2016). *La Tecnología en el Proceso Enseñanza Aprendizaje*; relación fundamental en el desarrollo de innovación educativa contemporánea. Recuperado de pedagogía: https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_7/la_tecnologia_en_el_proceso_en.

Knauf, H. (2015). *Reading, listening and feeling: audio feedback as a component of an inclusive learning culture at universities*. Assessment and Evaluation in Higher Education.

Knight, P. T. y Yorke, M. (2003). *Assessment, learning and employability*. Maidenhead: SRHE/Open University Press/McGraw-Hill Education.

Laura, Kevin, et al. "Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera." *Revista Innova Educación* 3.3 (2021): 140-148.

Lee M y Révész A (2020) *Promoción del desarrollo gramatical a través de subtítulos y mejora textual en tareas multimodales basadas en entradas*. *Estudios en la adquisición de un segundo idioma* 42: 625–51.

Lin, J., & Cheng Lee, L. (2022). *El visionado de películas y series subtituladas en el aprendizaje de lengua española en los estudiantes chinos*. Marco ELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (34).

Lippi, Francesca. "Transferencias al español de un grupo de estudiantes suecos: Análisis de la influencia del sueco L1 y el inglés L2 en la adquisición del español L3." (2023).

Maldonado, P., López, B. y Pérez, T. (2018). *Influencia de la lengua materna en la enseñanza del idioma inglés en alumnos de primer año del Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico con deficiencia en el aprendizaje*. *Anuario de Investigación*, 7, 93-100. <http://www.diyyps.catolica.edu.sv/wp-content/uploads/2018/09/7LengMaternaAN2018.pdf>

Martí Climent, Alícia, and Pilar García Vidal. "El videoling: uso educativo del vídeo en la enseñanza de la gramática." *TEJUELO. Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Educación (2021).

Martínez-Mínguez, L., Moya, L., Nieva, C., & Cañabate, D. (2019). *Percepciones de Estudiantes y Docentes: Evaluación Formativa en Proyectos de Aprendizaje Tutorados*. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 59-84, e-ISSN: 1989-0397. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.15366/riee2019.12.1.004>.

Mercader Rovira, Alberto. (2020). *Problemas en el adolescente, mindfulness y rendimiento escolar en estudiantes de secundaria*.: Estudio preliminar. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e372. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.372>.

Michel Pérez Pino, J. O. (2017). *La evaluación formativa en el proceso enseñanza*.

Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Educativo*. Obtenido de <https://recursos.educacion.gob.ec/red/curriculo/>.

Montero Perez, M.2022. *Second or foreign language learning through watching audio-visual input and the role of on-screen text*.*Language Teaching*55, no. 2: 163–192. doi:10.1017/S0261444821000501.

Muñoz, C., Pujadas, G., & Pattemore, A. (2021). *Audio-visual input for learning L2 vocabulary and grammatical constructions*. *Second Language Research*, 39(1), 13-37. <https://doi.org/10.1177/02676583211015797>.

Ndour, S. (2023). Enseñanza y aprendizaje del español en la escuela secundaria de Senegal: análisis de las creencias del profesorado. *Educatio Siglo XXI*, 41(1), 85-106. <https://doi.org/10.6018/educatio.498121>.

Nieto, M. (2021). *Enseñanza de la competencia comunicativa oral en Inglés en Educación*.

Orozco, S., Domínguez, L. A. P., & Martos-Pérez, M. V. (2021). *La creación curricular en la formación de educadores: una exploración sobre las relaciones educativas*. *Aula abierta*, 50(3), 737-744.

Ortega Judith; Oyanedel Carmen. (agosto de 2021). *Docentes y las tecnologías de la información y la comunicación: el nuevo rol en tiempos de pandemia por COVID-19*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44068165038/>.

Ortiz, P., & Luccón, M. (2019). *El centro de idiomas: vínculo entre la universidad y la comunidad*.

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>.

Ovalles, Raibel Beatriz, and Carmen Teresa Chacón Corzo. "La película como recurso didáctico en la enseñanza y el aprendizaje del inglés." *Educere: Revista Venezolana de Educación* 82 (2021): 971-986.

Pabón, J. (2018). *Módulo de Heteroevaluación y Autoevaluación del profesor*, Basado en el Siglo De La Universidad Tecnológica Israel, Mediante La Metodología Extreme Programming (Bachelor's thesis, Quito). Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1671>.

Panadero, E., Andrade, H., & Brookhart, S. (2018). *Fusing self-regulated learning and formative assessment: a roadmap of where we are, how we got here, and where we are going*. *The Australian Educational Researcher*, 45, 13-31.

Pandurean, A. (2015) *ICT and Foreign Language Teaching*. INTERNATIONAL Conference on Applied Internet and Information Technologies (3; 2014; Zrenjanin) Proceedings [Fuente Electronica] / [3rd] International Conference on Applied Internet and Information Technologies ICAIT 73 2014, Zrenjanin, octubre 24, 2014, ISBN 978-86-7672-247-1, p.141-144.https://www.researchgate.net/publication/242555379_Foreign_Language_Teaching_Via_ICT

Pattemore, A., and C. Muñoz.2020. Learning L2 constructions from captioned audio-visual exposure: the effect of learner-related factors. *System* 93. doi:10.1016/j.system.2020.102303..

Poltronieri-Méndez, Sarita, Ana M. Vargas-Viquez, and Luis A. Monge-Mata. "Modelos de enseñanza basados en el uso de tecnologías: los Massive Open Online Courses (MOOC) y su concepto." *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior* 13.2 (2022): 1-24.

Prendes-Espinosa, M. P., y Cerdán-Cartagena, F. (2021). *Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35-53. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>.

Pulukuri, S., & Abrams, B. (2020). *Incorporating an Online Interactive Video Platform to Optimize Active Learning and Improve Student Accountability through Educational Videos*. *Journal of Chemical Education*, 97(12), 4505–4514. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00855>.

Quevedo Seminario, Sandra. "Método auditivo visual en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del v ciclo de la escuela de turismo de la universidad nacional de tumbes." (2019).

Ramírez, Ma de la Luz Berlaga, and Luis Gibran Juárez Hernández. "Diseño y validación de un instrumento para evaluar la retroalimentación asertiva en educación normal." *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH* 11 (2020): 791.

Ramos Paredes, Juan José. *Narrativa digital para el aprendizaje de gramática en idioma Inglés*. MS thesis. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica, 2021.

Real Academia Española De La Lengua (Rae) 2001. *Diccionario de la Lengua Española. Vigésimo segunda edición*. Tomo I. Espasa Calpe. Madrid.

Richards, J. (2002). *Accuracy and fluency revisited*. In E. Hinkel, & S. Fotos (Eds.), *New perspectives on grammar teaching in second language classrooms* (pp. 35-50). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Rivero, Antonio Gutiérrez, and Manuel Francisco Romero Oliva. "Libros de texto y planificación docente ante la enseñanza de la gramática en Educación Secundaria." *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas* 11 (2022): 153-171.

Rodríguez, W. M., Vásquez, W. G., Celis, E. B., & Fernández, J. P. (2018). *Uso de medios audiovisuales en la comprensión de textos del idioma inglés en los estudiantes del Instituto de Idiomas*. Universidad San Pedro Chimbote, 8013, 26–30. <https://doi.org/10.16382/j.cnki.1000-5560.2015.01.003>.

Romero Oliva, Manuel Francisco, Rafael Jiménez Fernández, and Ester Trigo Ibáñez. "Donde habita el olvido: recuperando el lugar de la gramática en las aulas." *Lublin Studies in Modern Languages and Literature* 44.3 (2020): 118-129.

Salas Machaca, M. (2017). *Los materiales audiovisuales para mejorar la habilidad de conversación "Speaking" en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de San Agustín del Distrito de Arequipa* 2017, 102.

Sánchez, A. R. (2016). *Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupo de población Bogotá*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 95.

Schere, Jimena (2020). *Escritura académica y reflexión gramatical en el comienzo de la formación universitaria*. *Álabe* 22. [www.revistaalabe.com]DOI:10.15645/Alabe2020.22.7 senanza.pdf.

Suárez Ramírez, Sergio, Marta Mateos Núñez, and Miriam Suárez Ramírez. "Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria." (2021).

Torres García, Z. J. (2019). *Effects of Variations in Pedagogical Feedback in English Learning*. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (34). <https://doi.org/10.19053/0121053X.n34.2019.9722>.

Troncoso-Pantoja, Claudia A, Díaz-Aedo, Fredy, Amaya-Placencia, Juan P, & Pincheira-Aguilera, Susana. (2019). *Elaboración de videos didácticos: un espacio para el aprendizaje activo*. FEM: Revista de la Fundación Educación Médica, 22(2), 91-92. Epub 00 de de 2019.<https://dx.doi.org/10.33588/fem.222.989>.

Zhang W., Wang Y., Yang L., Wang C. (2020). *Suspending Classes Without Stopping Learning: China's Education Emergency Management Policy in the COVID-19 Outbreak*. Journal of Risk and Financial Management, 13(3), 55. doi: <https://doi.org/10.3390/jrfm13030055>.

ANEXOS

Anexo 1 (Coevaluación)

https://docs.google.com/document/d/1n8bggcci15N4F1zk2E4W1d2Ev4KlqLv8/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Nombre del evaluador:

Nombre del evaluado:

Categoría	Niveles			
	Sobresaliente ()	Notable ()	Aprobado()	Insuficiente()
Presentación y formato. (Proyecto 1 y 2)	La presentación es muy creativa, tiene el contenido audiovisual adecuado al tema, cuenta con audios y escenas lingüísticas relevantes al contenido gramatical.	La presentación es algo creativa, tiene el contenido audiovisual adecuado al tema, pero cuenta con ciertos audios y escenas lingüísticas relevantes al contenido gramatical.	La presentación carece de creatividad, el contenido audiovisual se aparta del tema, pero cuenta con ciertos audios y escenas lingüísticas relevantes al contenido gramatical.	La presentación no contiene nada referente al tema sin contenido gramatical requerido.
Grabación y edición del Video	Utiliza la herramienta Edpuzzle, la calidad del video y sonidos son muy nítidos, contiene las 5 preguntas editadas en el video.	Utiliza la herramienta Edpuzzle, la calidad del video y sonidos no son nítidos, contiene las 5	Utiliza la herramienta Edpuzzle, la calidad del video y sonidos tiene una baja calidad,	No utilizó la herramienta Edpuzzle, la calidad del video es baja. No contiene las preguntas en el

		preguntas editadas en el video.	contiene menos de las 5 preguntas editadas en el video.	video.
Colaboración grupal	Los estudiantes formaron grupos en Google drive en el tiempo establecido, trabajaron organizadamente compartiendo responsabilidad.	Los estudiantes formaron grupos en Google drive, trabajaron con algo de organización, pero poca responsabilidad.	Los estudiantes formaron grupos en Google drive, trabajaron con poca organización y responsabilidad.	Los estudiantes formaron grupos en Google drive. No hubo organización y responsabilidad.
Exposición y uso de estructuras gramaticales	Fluidez verbal requerida, utilizando expresiones gramaticales en su diálogo. No presentan errores lingüísticos.	Fluidez verbal algo apropiada, utilizando expresiones gramaticales en su diálogo. Presentan pocos errores lingüísticos.	Leve fluidez verbal, utilizando expresiones gramaticales en su diálogo. Presentan pocos errores lingüísticos.	Escasa fluidez verbal, no utilizaron expresiones gramaticales en su diálogo. Presentan varios errores lingüísticos.
Temporalización	Se entregó a tiempo el video en la plataforma. Además el video se ajustó al tiempo especificado de duración.	Se entregó a tiempo el video en la plataforma. Además, el video duró +- 3 minutos al tiempo especificado de duración.	Se entregó a tiempo el video en la plataforma. Además, el video duró +- 1 minutos al tiempo especificado de duración.	Entregado fuera del plazo establecido. No cumplió con el tiempo requerido.

Anexo 2 (Heteroevaluación)

https://docs.google.com/document/d/1Da3DcAERNcLHRMRFXgk9ok4xWGmwXLFv/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI/NO	COMENTARIOS	PUNTUACIÓN
¿El alumno ha participado en las actividades de calentamiento como la ruleta en Wordwall? (0.5pto).			
¿El alumno ha comprendido el correcto uso de las expresiones gramaticales en los diferentes tiempos verbales? (0.5 pto).			
¿El alumno ha comprendido el uso correcto de la aplicación Edpuzzle? (0.5 pto.).			
¿El alumno ha trabajado colaborativamente con sus compañeros? (0.5 pto).			
¿El alumno ha elaborado el primer proyecto de video? (3 pto).			
¿El alumno ha elaborado el segundo proyecto de video? (3 pto).			
¿El alumno se ha expresado correctamente utilizando expresiones gramaticales adecuadas en la presentación de los videos? (0.5 pto).			

¿El alumno ha mostrado interés en las actividades realizadas? (0.5 pto).			
¿El alumno ha realizado las coevaluaciones a sus compañeros? (0.5 pto).			
¿El alumno ha realizado la votación en la herramienta de Google doc. elaborado por el profesor? (0.5 pto).			
NOTA TOTAL			/10

Anexo 3 (Actividad en Wordwall, ruleta de verbos)

<https://wordwall.net/es/resource/55364018>



Anexo 4 (Plantilla de votación en Google Doc).

https://docs.google.com/document/d/1JEI__nkZnOqV8Dwj5eip0VXwSKhzJpfW/edit?usp=share_link&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true

Realice su votación, marcando con una (X) según su elección.

¿Cuál considera usted que fue el grupo que describió más expresiones gramaticales y con autonomía sintáctica en su presentación ?

	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
1				
2				
3				
4				
5				

Anexo 5 (Registro de grupo en Google drive)

<https://docs.google.com/document/d/1TyAAZbMQ0ogg64ch-pOT5eeRddjXXmZu/edit?usp=sharing&oid=108930899641191116546&rtpof=true&sd=true>

Instrucciones:

Deberán formar 4 grupos de 5 estudiantes, por favor escribir sus nombres en el grupo con el que deseen trabajar hasta completar todos los integrantes.

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4

Anexo 6 (Código para ingresar a Edpuzzle)

<https://edpuzzle.com/join/hafizwi>

✕

¡Invita a tus alumnos/as!

Comparte el código de tu clase para permitir que los estudiantes se unan a ella:

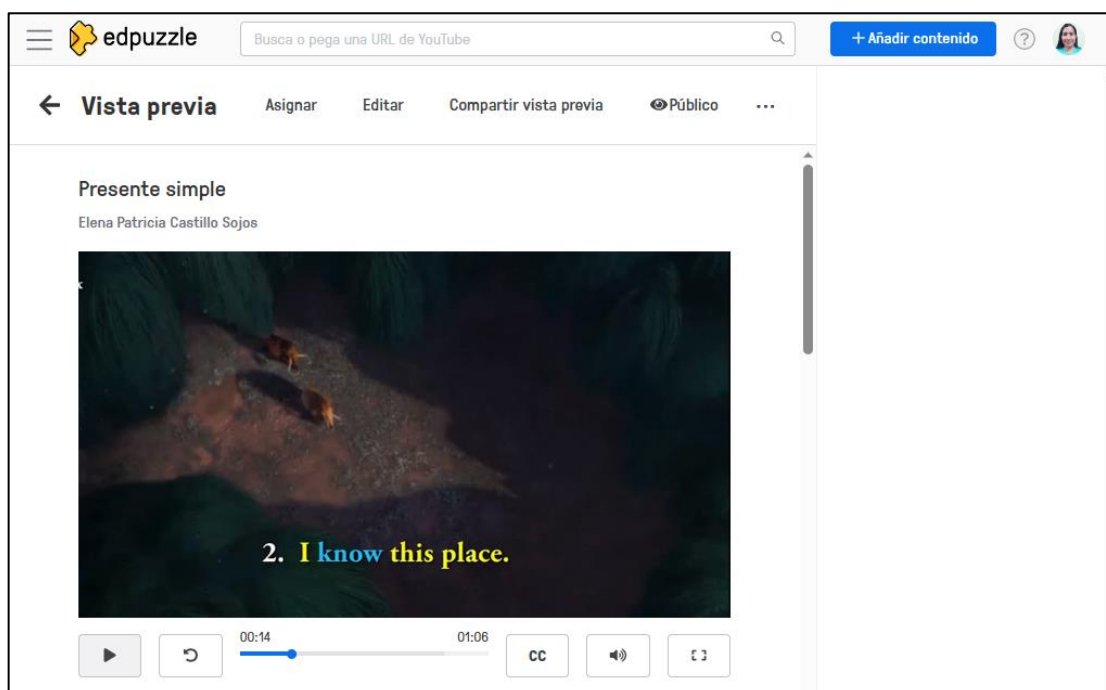
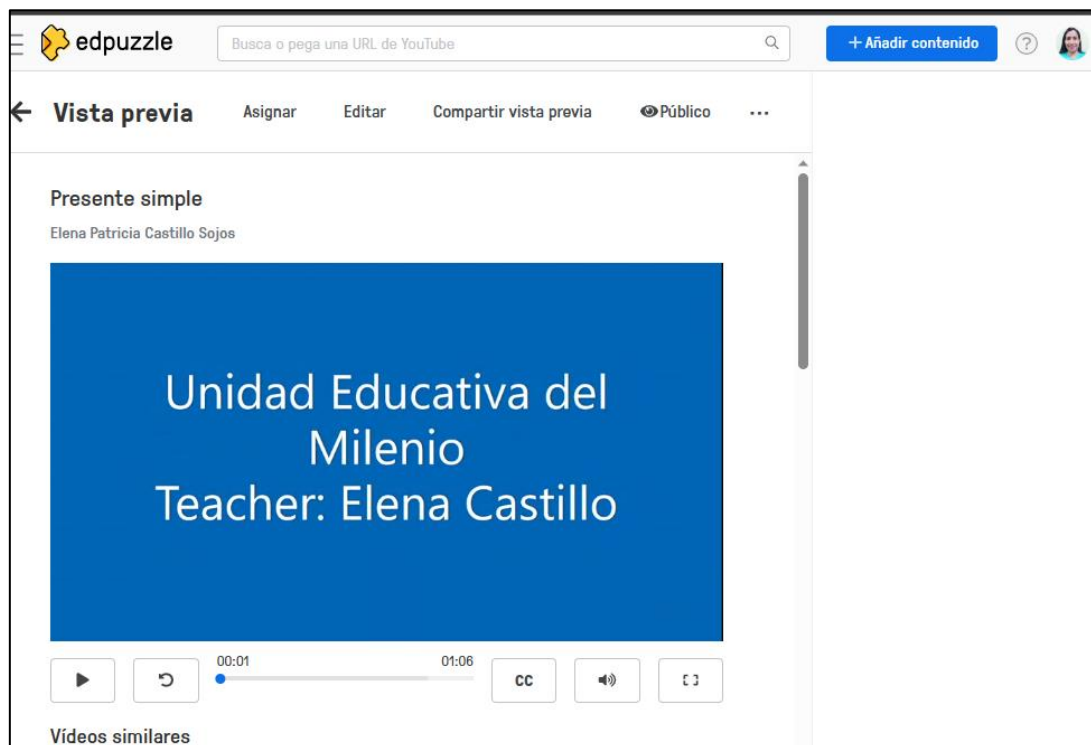
hafizwi

Copiar enlace

Partir por correo electrónico

Anexo 7 (Introducción en Edpuzzle)

<https://edpuzzle.com/media/64408d604ce5a542f5e7e809>



Anexo 8 (Evaluación final en edpuzzle)

<https://edpuzzle.com/media/645007ca79886c42a9de5a85>

