

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

unir

**Universidad Internacional de La Rioja
Máster Universitario en Tecnología Educativa y
Competencias Digitales**

Evaluación formativa de gramática y vocabulario a través de las TIC mediante el aprendizaje basado en juegos y *design thinking*

Trabajo fin de más-

ter presentado por: Delia Massiel Arias Alvarez

Titulación: Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Modalidad: Proyecto de Innovación Educativa

Director: Laura Carlota Fernandez García

Arequipa, Perú

03/07/2020

Firmado por: Delia Arias

Resumen

El presente proyecto de innovación educativa tiene por objetivo diseñar una propuesta metodológica para los docentes de inglés y los alumnos del Centro de Idiomas de la Universidad Católica San Pablo en la ciudad de Arequipa con el fin de mejorar los niveles de satisfacción de estos últimos con respecto al servicio e incrementar su motivación. La implementación de la evaluación formativa de gramática y vocabulario a través de las TIC mediante la pedagogía del juego y *design thinking* para la educación consta de cuatro etapas que tienen la temporalidad de un año en total. Los seis primeros meses corresponden a la capacitación docente, otros dos para la etapa de observación de clase y formación de la red de soporte docente, los tres meses siguientes corresponden a la puesta en práctica del proceso de *design thinking* que fue adaptado especialmente para la realización de este proyecto y el último mes corresponde a la evaluación de esta puesta en práctica del proyecto por parte de los docentes y alumnos quienes son los beneficiarios del mismo. Cada etapa de este proyecto es medible y como instrumentos de evaluación se trabajan las fichas de observación docente, las encuestas *Net Promoter Score*, el cuestionario de autorreflexión docente y los reportes de las encuestas NPS.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos, motivación, evaluación formativa, *design thinking*, enseñanza de inglés.

Abstract

The present innovation project has the objective to design a methodological proposal for the teaching staff and students of the language center at Universidad Católica San Pablo in the city of Arequipa with the purpose to improve student satisfaction levels regarding the service provided and also to increase student motivation. The implementation of the formative assessment of grammar and vocabulary through the use of ICT, game-based learning and design thinking for education has four stages, the time frame for all of these stages is one year. The first six months correspond to teacher training, two for the class observation stage and the creation of the teachers' support network. The following three months correspond to the implementation of the design thinking process that was especially adapted for this innovation project. Finally, the last month corresponds to the assessment of this implementation by teachers and students, who are going to benefit from it. Each stage of this project is measurable and the evaluation instruments are observation sheets, Net Promoter Score surveys, the self-reflection questionnaire for teachers and the NPS reports.

Keywords: game-based learning, motivation, formative assessment, design thinking, English teaching.

ÍNDICE

Resumen	2
Abstract	3
1. Contextualización del Proyecto	7
2. Justificación	7
3. Objetivos	9
3.1 Objetivo General:	9
3.2 Objetivos específicos:	9
4. Marco Teórico	9
4.1 El Aprendizaje Basado en Juegos y la Pedagogía del juego	9
4.2 El aprendizaje basado en juegos y su relación con la motivación	10
4.3 Evaluación formativa	12
4.3.1 Preguntas de opción múltiple	12
4.4 TICs como herramientas de aprendizaje basado en juegos	12
4.5 Aprendizaje basado en juegos y la evaluación formativa	13

4.6 Design Thinking para la educación	14
5. Desarrollo del Proyecto	14
6. Evaluación	27
7. Conclusiones	39
8. Referencias Bibliográficas	42
9. Anexos	45

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1	15
Tabla 1	16
Figura 2	19
Figura 3	19
Figura 4	21
Figura 5	22
Figura 6	23
Tabla 2	26
Figura 7	27

Tabla 3	28
Figura 8	32
Figura 9	36

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1	45
Anexo 2	46
Anexo 3	47

1. Contextualización del Proyecto

El presente proyecto de innovación ha sido diseñado para llevarse a cabo en el centro de idiomas de la Universidad Católica San Pablo en el cual se ha identificado la necesidad de implementar la evaluación formativa de gramática y vocabulario del alumno en el aula a través de las TIC mediante el aprendizaje basado en juegos y *design thinking*. Los 21 docentes que integran el área de inglés cuentan con las competencias necesarias para poder diseñar clases motivadoras y efectivas que vayan desde la presentación del contenido hasta la formación de una comunidad de alumnos y maestros. El principio a utilizar es el aprendizaje basado en juegos en el marco de Design Thinking, el cual estará orientado a contribuir al aprendizaje significativo de la gramática y vocabulario que son dos aspectos claves de la evaluación formativa del alumno.

El centro de idiomas de la UCSP está ubicado en la ciudad de Arequipa, al sur del Perú y tiene alrededor de 600 alumnos por mes, repartidos en cuatro ciclos en cada uno de los seis niveles de aprendizaje que van desde el Beginner 1 hasta el Avanzado 4. Todas las aulas cuentan con un ordenador de escritorio, un proyector e internet inalámbrico a libre disposición de profesores y alumnos. También posee un laboratorio multimedia con 19 ordenadores y un laboratorio portátil con 25 laptops que pueden ser llevadas a las aulas cuando sea requerido.

Los destinatarios del proyecto son los docentes del centro de idiomas, liderados por su coordinadora académica (quien escribe) y los beneficiarios del mismo serán los alumnos cuyas edades oscilan entre 15 y 35 años, siendo 15 la edad mínima para inscribirse.

2. Justificación

La enseñanza de inglés es una actividad que se puede desarrollar de manera particular o por medio de una empresa que brinde servicios académicos. Esta actividad puede estar diseñada en base a estándares o a criterios que van a variar de acuerdo al enfoque pedagógico del mismo. El impacto que pueda tener este enfoque en los alumnos es determinante para calificar un servicio de bueno o

malo. Se realizaron 5 mini sesiones de grupos focales conformados por 8 alumnos por sesión pertenecientes a diferentes niveles de estudio para preguntarles sobre su experiencia en el aula con respecto al servicio de enseñanza de inglés. Todas estas mini sesiones fueron convocadas por el equipo administrativo, liderados por el director de idiomas quien se encargó de conducir las y de hacer un análisis de las necesidades más sobresalientes. De todas las necesidades encontradas, solo dos recaían en el área académica: mejorar la propuesta de capacitación de los docentes con respecto al manejo de las TIC y dinamizar las clases de inglés haciéndolas más entretenidas para los alumnos ya que, al pertenecer a la universidad, indicaban que la carga académica afectaba mucho su rendimiento y motivación en clase. Toda esta información se recogía por primera vez mediante este método debido a que antes de la llegada del director de idiomas el centro formaba parte de un área general lo cual no facilitaba la gestión de sus necesidades inherentes de manera efectiva: el formato de las encuestas que se utilizaba al final de los ciclos de inglés era también usado para otros cursos dictados en el área. No fue hasta abril del año 2019 que se pudo asignar un director independiente al centro de idiomas produciéndose así esta iniciativa por parte del mismo que recogería estas dos necesidades primordiales que, de no haberse identificado, resultarían en un incremento del índice de deserción.

Por otro lado, la educación debe ir de la mano con los avances científicos y tecnológicos de su época, sobre todo cuando existen los recursos necesarios para ser implementados. El aprendizaje basado en juegos se puede utilizar con mucho éxito en clase si entendemos el propósito del mismo y brindamos las condiciones necesarias para que pueda prosperar: una amplia gama de actividades interactivas, recompensas y especialmente un objetivo a lograr claro y alcanzable. El aprendizaje basado en juegos no solo mejora la forma de aprender de los alumnos sino también contribuye con mejorar la enseñanza de nuestros maestros.

Finalmente, el aprendizaje basado en juegos tiene el potencial de cambiar la carga pedagógica docente e incluso la dinámica docente-alumno debido a que favorece al tipo de pedagogía donde el alumno es responsable de su propio aprendizaje (Pivec, 2006) a todo esto sumamos el marco de la implementación de *design thinking* para la educación con el fin de fomentar la adquisición del aprendizaje donde el docente pueda involucrarse mucho más en diseñar sesiones de aprendizaje con herramientas de evaluación formativa.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General:

- Diseñar una propuesta de innovación educativa para los docentes de inglés del Centro de Idiomas sobre la implementación de la evaluación formativa de gramática y vocabulario a través de las TIC mediante la pedagogía del juego y *Design Thinking* para así poder mejorar los niveles de satisfacción del alumnado con respecto al servicio educativo ofrecido e incrementar su motivación en clase.

3.2 Objetivos específicos:

- Capacitar a la plana docente para dotarles de los fundamentos detrás del aprendizaje basado en juegos, la utilización de TICs de evaluación formativa y el contexto de implementación en *Design Thinking*.
- Observar el desempeño docente con respecto a la metodología empleada en aula y las herramientas de evaluación previamente presentadas.
- Crear la Red de Soporte Docente (RSD) que permita fomentar la colaboración entre colegas y el mejor uso de herramientas TIC mediante tutorías personalizadas programadas.
- Implementar la ruta de evaluación formativa de gramática y vocabulario en el marco de *Design Thinking*.
- Evaluar la implementación del proyecto mediante la autorreflexión docente y las evaluaciones de satisfacción NPS por parte de los alumnos.

4. Marco Teórico

4.1 El Aprendizaje Basado en Juegos y la Pedagogía del juego

Para comprender mejor el enfoque trabajado en el presente proyecto de investigación, nos referiremos al aprendizaje basado en juegos del tipo digital, ya que no se utilizarán juegos tradicionales cuyos elementos son tangibles sino los basados en páginas web y aplicaciones móviles.

Becker (2017) sostiene que todo aprendizaje basado en juegos está definido como la metodología que involucra todo lo relacionado a la enseñanza y al aprendizaje utilizando juegos. Sin embargo aclara que estos juegos para fomentar el aprendizaje deben verse desde dos perspectivas: la perspectiva del docente y la perspectiva del alumno. La perspectiva del docente es llamada la Pedagogía basada en juegos y a la perspectiva del alumno se le llama Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Considerando que los beneficiarios de este trabajo son los docentes y alumnos del Centro de Idiomas y el objetivo principal es mejorar los niveles de satisfacción del alumnado, es que abordamos la terminología Aprendizaje Basado en Juegos para el diseño y desarrollo de este proyecto de innovación.

Como el enfoque del presente proyecto es el de mejorar la experiencia del alumno en términos de satisfacción con respecto al servicio educativo recibido, debemos de mencionar las bondades del mismo: Brull (2016) establece que el aprendizaje basado en juegos permite que los alumnos participen y creen una comunidad de aprendizaje, disfrutando de la libertad de experimentar y fallar en un entorno agradable. Pivec (2006) menciona que dentro de los argumentos más convincentes para apostar por el aprendizaje basado en juegos tenemos:

1. Las personas no aprenden mediante la enseñanza, sino a través de la experiencia como consecuencia de sus acciones.
2. Los juegos tienden a promover la atención más eficazmente que otros medios de enseñanza.
3. El rol del docente migra a uno más natural, el de coach y/o facilitador.

4.2 El aprendizaje basado en juegos y su relación con la motivación

Tanto el aprendizaje basado en juegos como la gamificación se centran principalmente en la motivación intrínseca más que la extrínseca ya que ésta última es de menos duración y podría reducir la motivación de una persona a largo plazo a diferencia de la intrínseca que fomenta la participación y motivación académica de manera sostenible y motiva a los alumnos en un plano más emocional como lo explica Daniel Pink (2009) citado por Brian Burke (2014, p. 34).

Con respecto a las propiedades de un juego digital motivador tenemos diversas perspectivas en la literatura. Gee (2009) hace poco definió seis propiedades que todo buen juego digital debe tener para poder promover aprendizaje significativo:

- (a) un conjunto de reglas y un objetivo de juego al cual el jugador está emocionalmente vinculado.
- (b) micro-control que genera la sensación de intimidad o un sentimiento de poder.
- (c) experiencias que ofrecen buenas oportunidades de aprendizaje.
- (d) una unión entre “affordance” (permitir que ciertas acciones sucedan) y efectividad (la habilidad de un jugador para llevar a cabo tal acción).
- (e) modelado para hacer el aprendizaje de la experiencia más general y abstracto y
- (f) alentar a los jugadores a seguir sus propias y únicas trayectorias a través del juego.

No cabe duda que todo juego debe fomentar la interacción social (competencia y cooperación) entre jugadores (los alumnos en este caso) y apoyar las comunidades sociales dentro y fuera del juego (Shute & Ke, 2012).

Shute y Ke (2012) también identificaron siete elementos básicos de juego muy bien diseñados los cuales se describen a continuación:

- Resolución interactiva de problemas: Los juegos requieren de interacción continua en el jugador y el juego.
- Metas/reglas específicas: Los juegos tienen reglas y metas a cumplir las cuales ayudan a mantener a los jugadores enfocados en lo que tienen que hacer y cuándo lo tienen que hacer. Las metas en los juegos pueden ser implícitas o explícitas.
- Desafíos adaptativos que equilibran los niveles de dificultad con las habilidades de los jugadores, donde se hace mención de que los mejores juegos bordean los límites de las habilidades de los estudiantes.
- Control: Un buen juego debe permitir o motivar la influencia del jugador sobre la mecánica del juego, el ambiente del juego y su experiencia de aprendizaje.
- Retroalimentación o feedback permanente: Todos los buenos juegos deben ofrecer a sus jugadores información adecuada en el momento preciso acerca de su desempeño. Este feedback puede ser implícito o explícito y se ha demostrado tener efectos positivos en el aprendizaje.

- Incertidumbre que genere curiosidad: Si un juego da a conocer su desenlace o se vuelve predecible, pierde su atractivo.
- Estímulo sensorial relacionado con la combinación de gráficos y/o argumento para la estimulación de los sentidos.

Correia y Santos (2017) aplicaron el aprendizaje basado en juegos con un grupo de futuros docentes en formación con el fin de analizar sus perspectivas personales con respecto al uso de la tecnología en el aula. Para realizar este estudio, escogieron Kahoot como herramienta digital ya que permite combinar la dinámica de un juego con el potencial de hacer un seguimiento formativo al alumno. Estos futuros docentes incrementaron su participación y motivación en el aula como resultado del uso continuo de esta herramienta digital formativa.

Otro estudio relevante a tomar en consideración es el de Samaniego y Sarango (2016), ellos analizaron el efecto del aprendizaje basado en juegos en 80 alumnos de educación superior. El estudio arrojó que los juegos digitales permiten mejorar la comprensión de algunos conceptos, incrementar la motivación e integración de saberes y promover el trabajo colaborativo.

4.3 Evaluación formativa

En la evaluación formativa los alumnos realizan acciones como la de responder preguntas y la de recibir feedback concerniente a la calidad de sus acciones (Shute, 2008). La evaluación formativa está diseñada para informar a los alumnos sobre su proceso de aprendizaje y lo que pueden hacer para mejorarlo (Shute).

La evaluación formativa incluye la evaluación entre pares, evaluación colaborativa y la auto-evaluación. Todas estas estrategias ayudan a que los alumnos tengan un rol más activo en su propio aprendizaje y promueven la autoreflexión (Gikandi et al., 2011; Whitelock, 2010).

4.3.1 Preguntas de opción múltiple

Este tipo de preguntas son unas herramientas muy útiles y constructivas para la evaluación formativa siendo muy importante diseñarlas con mucho cuidado ya que tienen el potencial de indicar al alumno el porqué de la respuesta correcta en relación con las otras opciones, el tipo de error que el alumno pudo haber hecho al llegar a la respuesta incorrecta todo esto usando un lenguaje constructivo y positivo (Irons, 2008).

4.4 TICs como herramientas de aprendizaje basado en juegos

Las TIC que se han considerado para la implementación de este proyecto de innovación son Kahoot, Quizlet y Socrative debido a su popularidad y su uso intuitivo.

Plump y La Rosa (2017) aplicaron Kahoot con éxito en clases de pregrado y postgrado siendo 139 alumnos los expuestos a esta herramienta. Su mecánica intuitiva y el dinamismo del propio juego fomentaron la curiosidad por aprender más, mejoró la atmósfera de clase e hicieron más divertidas las lecciones de clase. Esta conclusión de llegó gracias a la retroalimentación brindada por los alumnos mediante cuestionarios previamente diseñados para este fin.

Por otro lado, Quizlet es una herramienta fomenta el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo. Wolff (2016) llevó a cabo un estudio en base al uso de Quizlet *Live* en cuatro de sus clases de inglés técnico de alumnos de ingeniería de tercer año. Para conocer cuál era el impacto del uso de este juego en su motivación y adquisición de conocimientos diseñó un cuestionario de cinco preguntas en base a la escala de Likert. El porcentaje de alumnos que estaba totalmente de acuerdo con el enunciado de que el juego les ayudaba a memorizar palabras de inglés técnico fue del 95.8%, 94% indicó que le ayudaba a obtener un mejor resultado en el puntaje de lectura, 94.8% sostuvo que hacía la atmósfera de clase más interesante, 75% indicó que les motivaba a estudiar inglés y esforzarse más en el futuro y finalmente, 97.3% dijo que disfrutaba de aprender inglés con su dispositivo móvil.

Como última herramienta TIC se seleccionó Socrative. Tretinjak, Bednjaek y Tretinjak (2015) publicaron las ventajas del aumento de la interactividad en clase mediante el uso de Socrative. Esto se llevó a cabo en Sarajevo con alumnos de la carrera de ingeniería eléctrica. Adicionalmente, Socrative no solo mejoró la interactividad de la clase, sino también fomentó tanto el aprendizaje individual como el colaborativo.

4.5 Aprendizaje basado en juegos y la evaluación formativa

Kahoot es talvez una de las herramientas más difundidas en el mundo de las TIC por su fácil manejo y capacidad de generar emociones positivas en el aula. Por esta razón, podemos encontrar publicaciones como las de Ismail y Mohammad (2017), donde se utiliza Kahoot como una plataforma emergente de evaluación formativa con alumnos de primer año de la universidad pública de medicina de Malasia. Una de las conclusiones a las que se llegó con respecto al aprendizaje basado en juegos y la evaluación formativa fue la de su capacidad de brindar retroalimentación efectiva y reflectiva. Si esto se hiciera de manera regular, se fomentaría la adquisición de aprendizaje en los alumnos. Finalmente esta retroalimentación en tiempo real, característico de la evaluación forma-

tiva, permite que el docente pueda ajustar su currículum de acuerdo a las necesidades del educando.

Es por todo lo expuesto que se hace necesario buscar una metodología innovadora que complemente el aprendizaje basado en juegos de las TIC de evaluación formativa seleccionadas.

4.6 *Design Thinking para la educación*

Design Thinking es una actividad implícita al proceso de diseño con el fin de crear un producto adecuado a las necesidades del usuario y no fue hasta la última parte del siglo XX que emergió como concepto (Koh, Chai, Wong y Hong, 2015).

Koh et al. (2015) proponen que la educación debe centrarse mucho más en el *Design Thinking* como medio para lograr soluciones viables a la medida de los alumnos tomando en cuenta sus necesidades y características personalizadas. Es aquí donde radica la metodología a utilizar de base para el presente proyecto de innovación ya que se sustenta en el trabajo por parte de los docentes en el aspecto de utilizar el conocimiento que se recoge en clase para generar evaluaciones que vayan acorde con las necesidades de los alumnos.

5. *Desarrollo del Proyecto*

El presente proyecto de innovación educativa consta de cuatro etapas. Estas etapas están diseñadas de acuerdo al grado de conocimiento y dominio de las TIC seleccionadas para la evaluación formativa de gramática y vocabulario mediante el Aprendizaje Basado en Juegos. De todas las etapas, la primera es la más larga debido a que es necesario dotar a los docentes de los fundamentos detrás del ABJ, del concepto de evaluación formativa y de las competencias digitales necesarias que garanticen la correcta implementación del mismo.

Etapa I: Capacitación docente

El rol del docente ha ido cambiando con el tiempo y se puede decir que se ha expandido; esta expansión implica cambios considerables de los recursos en términos del nivel y necesidades de desarrollo profesional de los docentes. El docente deberá modificar su pedagogía dramáticamente y de forma continua por lo cual se convertirá en el modelo a seguir de los alumnos para su aprendizaje de toda la vida. (Selwyn, 2001).

Los docentes juegan un papel sumamente fundamental por la forma en que las TIC se adoptan y utilizan en el aula, debido a esto, la primera etapa está conformada por una serie de seis sesiones de capacitación de 4 a 5 horas académicas de duración en un lapso de seis meses respectivamente. Cada sesión se debe llevar a cabo el primer viernes del mes lectivo.

Las sesiones de enero y febrero son realizadas por la Coordinadora Académica del Centro de Idiomas, mientras que las demás sesiones de marzo a junio son a cargo de diferentes docentes del Centro de Idiomas que hayan demostrado dominio de las aplicaciones mediante la observación previa de clases a cargo de la coordinadora.

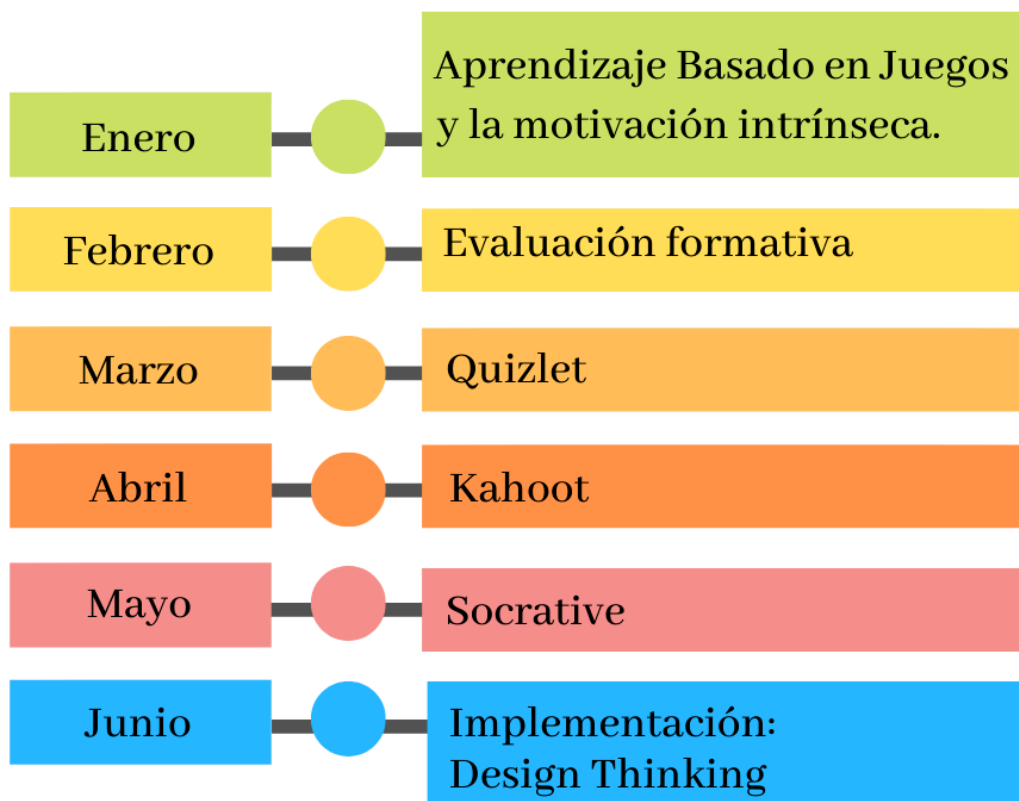


Figura 1: Etapa I de capacitación docente

Fuente: Figura elaborada por la autora

Tabla 1: Contenidos por sesión de capacitación

Mes: Enero	Tema: Aprendizaje Basado en Juegos y la motivación intrínseca	
Lugar: Aula	Recursos: Copias, papelógrafo y plumones.	Horas académicas: 4
Actividades:		
<ul style="list-style-type: none"> • Video introductorio: “La teoría de la diversion” https://youtu.be/zSiHjMU-MUo • Concepto y bases del aprendizaje basado en juegos • Dinámica de clase • Trabajo en parejas (copias): ejercicio de asociación de principios y conceptos • Debate abierto: la motivación intrínseca y el éxito académico • Presentación grupal: mejores prácticas de clase para fomentar la colaboración lúdica y el aprendizaje • Final de sesión con la revisión de los puntos más resaltantes 		
Mes: Febrero	Tema: Evaluación Formativa	
Lugar: Aula	Recursos: Copias, papelógrafo y plumones.	Horas académicas: 4
Actividades:		
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción: ¿Por qué es necesario evaluar dentro y fuera de clase? • Tipos de evaluación • Momentos y tipo de retroalimentación • <i>Learning Oriented Assessment</i> o evaluación orientada al aprendizaje • Trabajo en parejas: Estudio de casos para determinar la mejor forma de dar <i>feedback</i> o retroalimentación • Presentación grupal: mejores prácticas de clase para evaluar formativamente al alumno • Lluvia de ideas: aplicaciones que fomentan la evaluación formativa • Final de session: Kahoot de revisión sobre los puntos más resaltantes. 		
Mes: Marzo	Tema: Quizlet	
Lugar: Laboratorio	Recursos: Ordenadores, libros e internet.	Horas académicas: 5
Actividades:		
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de inmersión: el docente capacitador realiza una actividad en Quizlet donde sus colegas son los alumnos. • Reflexión en parejas: ¿Cómo favorece Quizlet la evaluación formativa de vocabulario? • Actividad guiada: creación de cuenta y creación de sets de vocabulario. • Búsqueda de sets. • Elementos útiles para el diseño de lecciones y asignación de tareas. • Práctica libre en parejas en base a lecciones elegidas utilizando los libros de texto de inglés. 		

Mes: Abril		Tema: Kahoot
Lugar: Laboratorio	Recursos: Ordenadores, libros e internet.	Horas académicas: 5
Actividades:		
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de inmersión: el docente capacitador realiza una actividad en Kahoot donde sus colegas son los alumnos. • Reflexión en parejas: ¿Cómo favorece Kahoot la evaluación formativa de gramática y vocabulario? • Actividad guiada: creación de cuenta y creación de juegos. • Búsqueda de juegos ya creados. • Elementos útiles para el diseño de lecciones y asignación de tareas. • Práctica libre en parejas en base a lecciones elegidas utilizando los libros de texto de inglés. 		
Mes: Mayo		Tema: Socrative
Lugar: Laboratorio	Recursos: Ordenadores, libros e internet.	Horas académicas: 5
Actividades:		
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de inmersión: el docente capacitador realiza una actividad en quizlet donde sus colegas son los alumnos. • Reflexión en parejas: ¿Cómo favorece Socrative la evaluación formativa de gramática y vocabulario? • Actividad guiada: creación de cuenta y creación de actividades y <i>quizzes</i>. • Elementos útiles para el diseño de lecciones y asignación de tareas. • Práctica libre en parejas en base a lecciones elegidas utilizando los libros de texto de inglés. 		
Mes: Junio		Tema: Implementación en el marco de <i>Design Thinking</i>
Lugar: Laboratorio	Recursos: Ordenadores e internet.	Horas académicas: 5
Actividades:		
<ul style="list-style-type: none"> • Apelando a los conocimientos previos: ¿Qué se entiende por <i>design thinking</i>? • Actividad guiada: Identificando el orden lógico de la ruta de implementación en el marco de <i>Design Thinking</i>. • Revisión y sustento por grupos. • Kahoot the revisión. • Potenciales desafíos a enfrentar - reflexiones al final de la sesión. 		

Fuente: Tabla elaborada por la autora

Etapa II: Observación y creación de la red de soporte docente, RSD

En la segunda etapa de este proyecto de innovación educativa, se lleva a cabo la observación de clases de los docentes a cargo de la coordinadora académica. Cada docente necesitará: un ordenador, conexión a internet y herramientas de videoconferencia Google Meet o Zoom en el caso de que las clases sean a distancia, cuenta educativa de Edmodo y los conocimientos previos de las capacitaciones llevadas a cabo en los meses anteriores. Se considera que los meses anteriores han brindado un tiempo de preparación y aplicación prudencial de los docentes de lo aprendido en cada sesión.

Las observaciones se llevan a cabo durante los meses de julio y agosto. Se programa una observación por mes por cada docente, la primera se le hace conocer al mismo por medio de un correo electrónico y la segunda es una observación sorpresa. Se dará mayor detalle sobre la ficha de observación en el apartado de evaluación.

Los docentes que demuestren dominio de las TIC de evaluación formativa son invitados a formar parte de la red de soporte docente cuya finalidad es la de proveer tutorías gratuitas a los docentes que todavía se encuentren en proceso de aplicar estas herramientas educativas. Con el fin de promover la colaboración activa y el contacto entre docentes es que se trabaja con un grupo de WhatsApp que permite el envío y coordinación de recursos y sesiones de tutorías respectivamente.

Etapa III: Implementación de la evaluación Evaluación formativa de gramática y vocabulario a través de las TIC mediante ABJ y *Design Thinking*

Para la implementación de este proyecto de innovación educativa se debe seguir una ruta en base a la duración de cada ciclo de estudios de inglés. El diseño elegido para la ruta se ha basado en el diseño de producto o *Design Thinking* en inglés, el cual favorece la creación de comunidad en clase mediante la observación y conocimiento de los alumnos y sobre todo la creación, adaptación y mejora continua de los recursos de evaluación formativa de clase. Este diseño comulga con la dinámica de trabajo que se ha podido observar en aulas cuyos docentes cuentan con mucha experiencia y obtienen buenos resultados de evaluación ya sea por observación de clase por parte de la coordinadora o por parte de los alumnos. Esta forma de trabajo ofrece una gran flexibilidad para la creación y mejora de los recursos creados que conllevan a brindar información que sume al progreso del alumno, también llamada retroalimentación o *feedback*; esto, en consecuencia, promueve la mejora en la adquisición de los contenidos de gramática y vocabulario.

Design Thinking

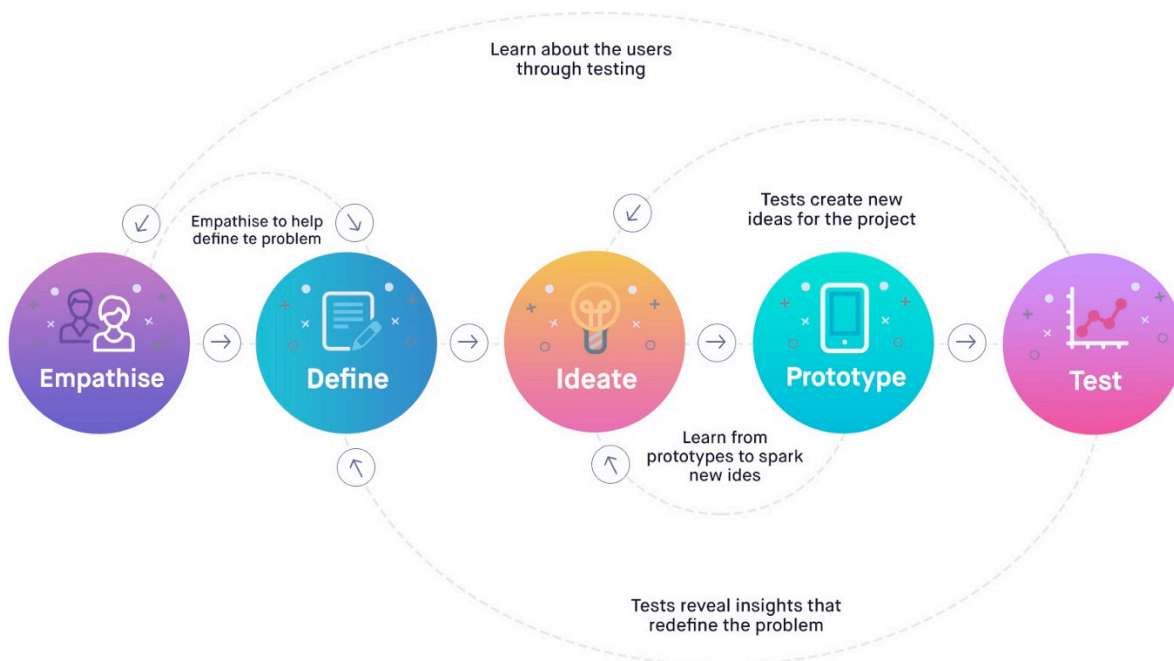


Figura 2: Proceso de diseño de productos o design thinking

Fuente: <https://uxdesign.cc/how-to-become-a-ui-ux-designer-self-taught-8a511170fd7c>

El programa regular de inglés consta en total de 6 niveles de instrucción, cada nivel está conformado por 4 ciclos (ver Figura 3) de 20 días de duración y cada ciclo se dicta en un mes diferente.

Figura 3: Niveles de estudio en base al Marco Común Europeo de Referencia de la Lengua.



Figura 3: Niveles de estudio en base al Marco Común Europeo de Referencia de la Lengua

Fuente: Figura creada por la autora

Esta etapa de implementación consta de una ruta de 5 partes, cada una adaptada al contexto educativo objetivo que se quiere lograr. Esta adaptación es creación individual de la autora y se describe a continuación:

1. Empatizar y comprender al alumnado:

De los 20 días de duración de un ciclo, los 3 primeros tienen la finalidad de romper el hielo, crear comunidad mediante actividades de pareja, grupales, familiarizar a los alumnos con su entorno de aprendizaje, el método de evaluación y la plataforma a utilizar. La creación de comunidad, el cual es necesario para fomentar la motivación intrínseca de los alumnos, se trabajará durante todo el mes, pero es en esta primera parte donde ponemos énfasis debido a que los alumnos tienen que identificar objetivos en común a lograr y deben reconocer, con la ayuda del docente, que para lograr sus objetivos tienen que apoyarse los unos a los otros.

2. Identificar las necesidades del alumnado:

Luego de los 3 primeros días correspondientes a la primera parte, se empieza a dictar el contenido de lleno. Una vez que se comienza a comprender al alumnado en su forma de trabajar y de expresarse, se recoge información de manera formal: notas de controles diarios, tareas y/o informal: anotaciones en un parte diario docente sobre el desempeño de clase y sus diferentes formas de expresión oral y escrita.

3. Idear recursos de evaluación formativa:

Toda la información que los docentes recojan de sus alumnos les ayudará a idear los recursos de evaluación formativa que se adapten mejor a las necesidades de nuestro alumnado, para que estas ideas se materialicen, deberán hacer uso del entorno personal de aprendizaje (PLE por sus siglas en inglés: *Personal Learning environment*) del Centro de Idiomas con el fin de escoger una de las tres herramientas a trabajar y/o consultar con la red de soporte docente la cual fue creada con el fin de brindar consultoría gratuita y oportuna entre colegas.

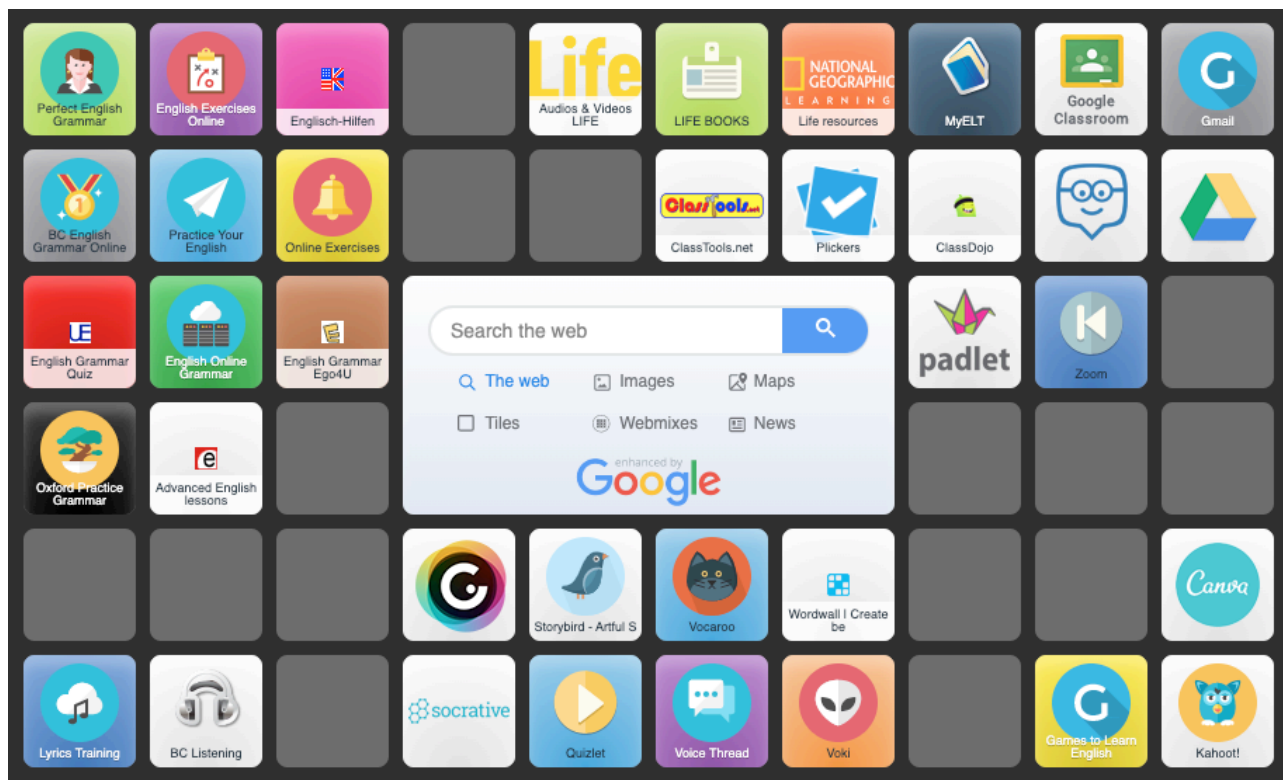


Figura 4: Personal Learning Environment del centro de idiomas creado por la autora

Fuente: <https://www.symbaloo.com/mix/teacherlabresources>

4. Creación y adaptación de recursos con las TIC de evaluación Formativa:

Con la idea concreta en mente, se procede a crear y/o adaptar el recurso a la medida de nuestro alumnado utilizando la TIC más idónea para esto. El docente puede elegir trabajar con Kahoot, Quizlet o Socrative de acuerdo a la actividad ideada en base a las necesidades encontradas. Entiéndase por creación al proceso de generar desde cero el mismo recurso y a las preguntas o ítems contenidos. Para el caso de adaptación nos referimos a los recursos ya existentes en la web y que tienen permiso de duplicado o de edición por parte de los autores. En este último caso se deberá cuidar que el contenido sea apropiado para el nivel del alumno y no contenga errores, incrementando o borrando las preguntas de ser necesario.

5. Evaluar al alumnado y dar retroalimentación o feedback:

Finalmente, se evalúa al alumnado y se le da retroalimentación de acuerdo al tipo de actividad y a la(s) necesidad(es) del alumno. Estos recursos de evaluación deben ser de una extensión no mayor a las 20 preguntas y no menor a 10. Toda retroalimentación se deberá llevar a cabo en dos momen-

tos: durante el juego con el recurso y al final de la actividad. De ser considerado por el docente, este feedback también podrá ser no solo para toda la clase sino también para cada alumno en particular. (ver anexos 1 y 2). Es requisito que estos recursos contengan preguntas referidas a información previamente presentada en clase porque el fin de las mismas es dar a conocer cómo están yendo los alumnos en el proceso de adquisición de aprendizaje y contribuir con el mismo. Esta última parte (ver flechas moradas) genera impacto en la primera porque nos permite conocer más sobre las fortalezas de nuestros alumnos en términos de la gramática y vocabulario evaluados, en la segunda porque nos permite conocer sus necesidades y en la tercera parte de la ruta porque vamos a ir ideando un nuevo recurso en base a las necesidades encontradas. Mientras que la primera parte de empatía y comprensión al alumnado solo impacta en la identificación de necesidades del alumnado ya que esta última viene a ser una consecuencia directa. Finalmente, la parte de creación y adaptación de recursos con las TIC tiene impacto en la ideación de nuevos recursos de evaluación formativa esto porque la práctica genera mayor dominio del uso de estos recursos y facilita el trabajo a realizar. Todos estos impactos se pueden observar en la figura 5.



Figura 5: Ruta de implementación de la evaluación formativa de gramática y vocabulario a través de las TIC mediante el aprendizaje basado en juegos y design thinking.

Fuente: Figura elaborada por la autora adaptada de la figura 2

Esta ruta se va a repetir 3 veces en un periodo de 1 mes (1 ciclo), siendo 9 repeticiones en total en 3 meses (setiembre-octubre-noviembre).

Etapa IV: Evaluación de la implementación del proyecto

Esta etapa final de evaluación se llevará a cabo en el mes de diciembre. Se realizará una sesión de reunión docente de 3 horas cronológicas para poder reflexionar sobre el impacto de la implementación realizada en la motivación de los alumnos. Se compartirán experiencias de clase que hayan funcionado bien y recomendaciones con respecto a las tecnologías utilizadas Otro índice a tomarse en cuenta será la encuesta NPS (Net Promoting Score) que recoge información de nuestros usuarios (el alumnado) y la traduce en número de Promotores, alumnos neutros y detractores (Ver figura 5). Encontraremos mayor detalle de esta etapa en el apartado de evaluación.

Centro de Idiomas

1. ¿Actualmente estás cursando estudios de pregrado en la Universidad Católica San Pablo?

2. Sexo

3. Edad

4. Nivel en el Centro de Idiomas

5. Docente

6. Escuela Profesional

7. Semestre

8. Del 0 al 10, ¿qué tan satisfecho te encuentras con los siguientes servicios? (donde 10 es muy satisfecho y 0 muy insatisfecho)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	No sabe/ no corresponde
Atención del área de informes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso de matrícula	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exigencia en clases	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Motivación en clases	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Clases a distancia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

En una escala del 0 al 10, donde 10 es muy probable y 0 nada probable

9. ¿Qué tan probable es que recomiendes a tu profesor del Centro de Idiomas a tus amigos o familiares?

Nada probable											Muy probable
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Evaluación Formativa de Gramática y Vocabulario a través de las TIC mediante el Aprendizaje Basado en Juegos
y *Design Thinking*

10. De los siguientes aspectos, ¿cuál(es) considerarías que destaca(n)?

- Contenido del curso
- Motivación en clase
- Metodología de clase
- Recursos didácticos
- Otro (especifique)

11. ¿En qué horario te gustaría que dictemos este curso a distancia?

- 7:00 - 8:30
- 8:30 - 10:00
- 20:00 - 21:30
- 20:30 - 22:00

12. ¿Qué tan probable es que recomiendes el Centro de Idiomas de la Universidad Católica San Pablo a tus amigos o familiares?

Nada probable											Muy probable
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

13. De los siguientes aspectos, ¿cuál(es) considerarías que destaca(n)?

- Información brindada del área de informes
- Atención en matrícula
- Horario de atención del área de informes
- Profesores
- Otro (especifique)

Ant.

Listo

Figura 6: Encuesta Net Promoter Score (NPS)
Fuente: <https://es.surveymonkey.com/r/832VY69>

Recursos

Los recursos para la implementación de este proyecto de innovación están bajo la potestad del centro de idiomas y tienen un contexto de presencialidad. Para el caso de clases a distancia solo se considerará los recursos individuales como ordenadores y conexión a internet.

Tabla 2: Recursos humanos y no humanos

Docentes	Salones de dictado	Laboratorio multimedia	Otros
<ul style="list-style-type: none">• Certificados en pedagogía para la enseñanza de inglés como lengua extranjera.• Nivel B2	<ul style="list-style-type: none">• 1 computadora• 1 proyector• Internet inalámbrico	<ul style="list-style-type: none">• 25 computadoras con cámaras web y micrófonos incorporados.• 1 proyector• Conexión a internet por cableado.• Internet inalámbrico.	<ul style="list-style-type: none">• Copias ilimitadas por ciclo.• Materiales de trabajo gratuitos: Papelógrafos, plumones, etc.

Fuente: Tabla elaborada por la autora

Temporalización

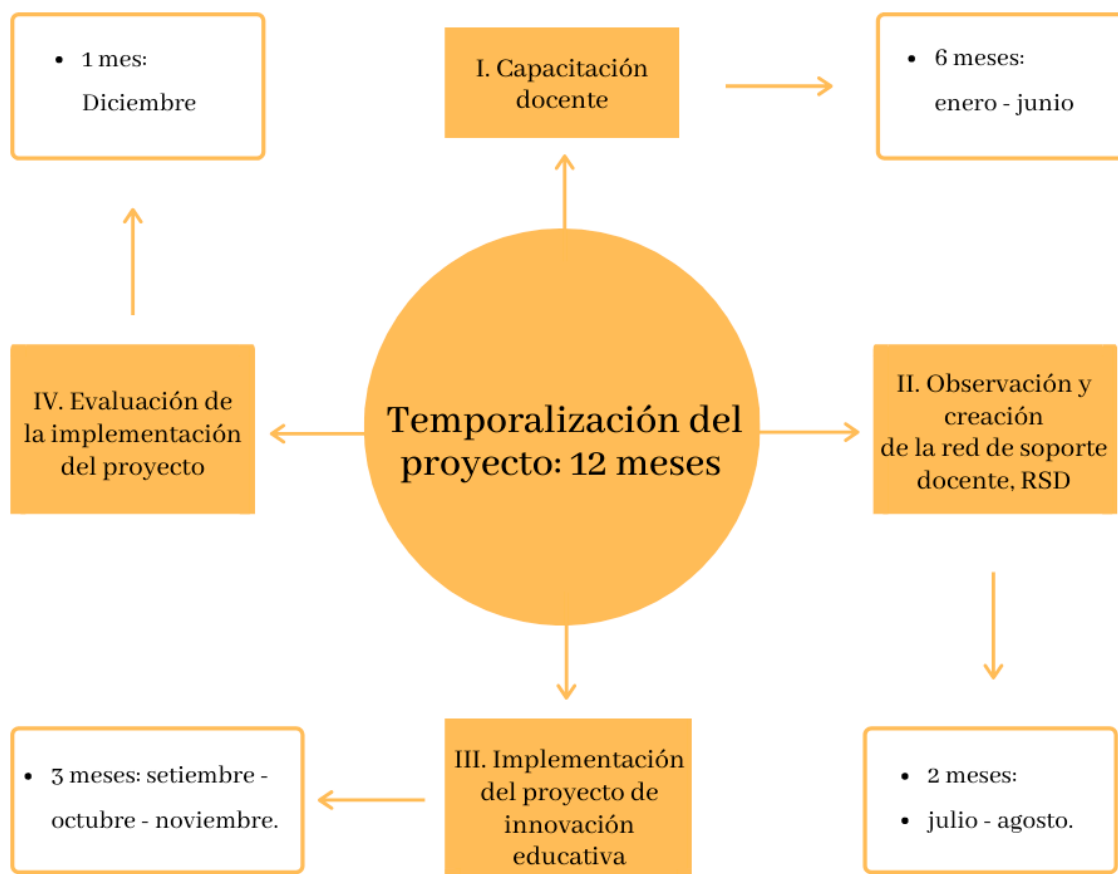


Figura 7: Temporalización del proyecto de innovación educativa

Fuente: Figura elaborada por la autora

6. Evaluación

La Evaluación global de este proyecto de innovación educativa se dará de forma transversal de inicio a fin. Los diferentes tipos de evaluación que se presentarán a continuación corresponden a las etapas objetivamente medibles de desarrollo del proyecto.

6.1 Evaluación en la etapa de observación docente:

Este tipo de evaluación siempre ha sido una constante ya que permite identificar fortalezas y debilidades de enseñanza. El tipo a utilizar corresponde a la heteroevaluación donde la coordinadora académica utilizará como herramienta de evaluación la ficha diseñada para ese propósito con el fin de hacer un análisis de la estructura y trabajo de las lecciones, estrategias de manejo de clase, manejo de herramientas de video conferencia para la modalidad a distancia y utilización de la plataforma Edmodo en pro de los alumnos. Toda la información que se recoja se comunicará al docente en un plazo no mayor a 72 horas de observada la clase. Los docentes que demuestren mayor destreza en el criterio de Estrategias de Manejo de Clase serán invitados a formar parte de la Red de Soporte Docente, siendo ese el objetivo principal de esa evaluación con respecto a este proyecto de innovación.

Tabla 3: Ficha de observación docente

FICHA DE OBSERVACIÓN DOCENTE	
PROFESOR:	CICLO:
HORA Y FECHA:	
ESTRUCTURA Y TRABAJO DE LA LECCIÓN	
	Puntaje
1. Los objetivos se comparten con los alumnos	/ 2
2. La lección fluye de manera estructurada y lógica	/ 2
3. Se trabaja el libro con todos sus componentes (audio/video)	/ 2
4. Adicional al libro, se trabaja slides, ppts, infografías, etc.	/ 2
5. Se incluye ice-breakers, juegos, mini breaks, como transición	/ 2
Total =	/ 10
ESTRATEGIAS DE MANEJO DE CLASE	
	Puntaje
1. Maneja recursos TIC (Padlet, Quizlet, Voicethread, etc) para diferentes actividades	/ 2
2. Fomenta la evaluación formativa en clase (Kahoot, Socrative, Edmodo Quizzes, etc)	/ 2
3. Las instrucciones son claras, entendibles y se refuerzan de acuerdo a la necesidad	/ 2
4. Se promueve la activa participación del alumno dentro y fuera de horarios de clase	/ 2
5. Corrección de errores respetuosa (<i>growth mindset</i>) y de acuerdo al tipo de actividad	/ 2
Total =	/ 10
VIDEOCONFERENCIA	
	Puntaje
1. Se utiliza audio y video para la mejor comunicación con el alumno	/ 2
2. Se comparte la pantalla del docente (muestra de libro, recursos, etc)	/ 2

3. Se fomenta la participación del alumno también por chat	/ 2
4. Alumnos con problemas de audio/video son considerados en clase	/ 2
5. La clase es grabada	/ 2
Total =	/ 10
EDMODO	Puntaje
1. Los enlaces de las grabaciones de clase están publicados por fecha	/ 2
2. Se incluye las diapositivas/prácticas de clase	/ 2
3. Se publican las tareas de MyELT	/ 2
4. Se publican las tareas de clase	/ 2
5. Se fomenta la publicación por parte de los alumnos de tareas, respuestas a preguntas	/ 2
Total =	/ 10
Puntaje final=	
0 = AUSENTE 1 = EN PROCESO 2 = LOGRADO	

Comentarios:

Fuente: Ficha elaborada por la autora.

6.2 Evaluación en la Implementación:

Los dos tipos de evaluación que tienen lugar aquí son de enfoque netamente formativo porque van a permitir al alumno recibir retroalimentación en base a su desempeño y también evaluarse a sí mismos.

6.2.1 Heteroevaluación formativa:

El docente, en el marco de *design thinking*, ideará y generará los recursos TIC de evaluación para luego evaluar a los alumnos en clase, brindar la retroalimentación global y/o individual y finalmente tomar decisiones de reforzamiento o de avance curricular en base a estos resultados.

Los recursos de heteroevaluación formativa son TICs de aprendizaje basado en juegos que fomentan la interacción e incrementan el entretenimiento en clase. Los alumnos, motivados por la competencia van adquiriendo actitudes de repaso y revisión de contenidos que se va ahaciendo

parte de su rutina. La competencia que se genera puede ser individual o colaborativa cuando se trabaja en grupos, se describe a continuación mayor detalle en base al recurso TIC.

Kahoot:

Kahoot es una herramienta que funciona muy bien para evaluar gramática y/o vocabulario. Con esta herramienta podemos elegir la asignación de tarea o la de jugar en vivo. Esta última presenta dos modalidades: individual o grupal. En la modalidad individual los resultados corresponden al número de aciertos y a la velocidad con la que se respondió cada pregunta, siendo un ganador por cada lugar ocupado (primer puesto, segundo, tercero y sucesivamente). Para la modalidad grupal los alumnos pertenecientes al mismo grupo deben colaborar entre ellos para ocupar el ansiado primer lugar.

Quizlet:

Quizlet fomenta la autoevaluación formativa de vocabulario desde la etapa de presentación de fichas de aprendizaje hasta la autoevaluación por medio de cuestionarios o juegos sugeridos: emparejar y gravedad. Permite que el alumno haga una revisión constante del contenido fuera de aulas lo cual contribuye grandemente a la adquisición del vocabulario presentado. También tiene la opción de juego en vivo el cual puede ser individual o grupal. Una de las características más resalantes de Quizlet *live* es que permite elegir la forma en que se harán las preguntas lo cual duplica la posibilidad de juego por set de estudio.

Socrative:

Socrative permite crear cuestionarios utilizando imágenes y diferentes tipos de pregunta para poder evaluar a los alumnos dentro o fuera de clase. Estas preguntas están dirigidas a los alumnos individualmente, sin embargo podemos jugar la opción de *Space Race* en clase para hacerlo colaborativo ya que podemos elegir entre la opción individual o grupal.

Trabajar de manera grupal genera mejores resultados si se agrupa a los alumnos estratégicamente, es decir, utilizando la información recogida de la primera etapa de la implementación (marco de *design thinking*). Identificando las fortalezas y debilidades de nuestros alumnos podemos agruparlos de modo que los alumnos de mayores competencias brinden soporte y confianza a los alumnos que recién se encuentren en el proceso de adquirir el conocimiento presentado. Es necesario que observemos los resultados que se obtienen en los diferentes juegos ya que los logros obtenidos de los alumnos no van a ser siempre los mismos, debemos fomentar alumnos que revisen y practiquen lo aprendido fuera de aulas y poder comunicarles sus avances y logros.

6.2.2 Autoevaluación formativa:

También conocido como "Exit ticket", esta actividad es conducida por el docente pero son los mismos alumnos quienes deben reflexionar sobre su aprendizaje. Este tipo de recurso de evaluación se puede generar con Kahoot o Socrative ya que permite la creación de preguntas orientadas a la autoreflexión. En el anexo 6 se puede observar un reporte de Exit Ticket de una alumna, quien, a pesar de haber contestado adecuadamente las preguntas, no considera que haya entendido todo a la perfección, para la actividad autoevaluativa esa primera respuesta no sería la esperada. Por lo tanto el fin de la autoevaluación formativa es involucrar al alumno en su propio aprendizaje y fomentar confianza en los logros de estos objetivos.

6.3 Evaluación de la implementación del proyecto:

A diferencia de la evaluación en la implementación del proyecto donde nos enfocamos en la evaluación a los alumnos por parte de los docentes, esta evaluación busca involucrar a los beneficiarios del proyecto en la misma evaluación del mismo.

Los encargados de implementar el proyecto, los docentes, participarán de una sesión de autoreflexión y mejores prácticas en la implementación de este proyecto con respecto a las tecnologías utilizadas.

Cada docente deberá contestar las preguntas de autorreflexión contenidas en el cuestionario de autorreflexión obtenido de la página *American English*. El tipo de evaluación en este caso es de coevaluación ya que se trabajará en modo entrevista en parejas y luego se reportará grupalmente las fortalezas y oportunidades de mejora encontradas.



FOSTERING STUDENT MOTIVATION: REFLECTION WORKSHEET

A. Brainstorming: Your motivation as a language learner

Get a pen/pencil and a blank piece of paper. Set a timer for 3-5 minutes. When you start the timer, use the paper to make notes while you brainstorm about the things that motivated you (or continue to motivate you) while learning English.

It may be helpful to think about these questions:

- What types of activities motivated you?
- How did your learning environment and/or classmates affect your motivation?
- How did you learn to deal with challenges while learning?
- What kept you on track to meet your long-term goal of language proficiency?
- What made learning enjoyable or exciting?
- What type of teachers helped you learn most effectively? Which teachers did you like best? Why?

B. Reflection Inventory: Factors Affecting Student Motivation

Next, we will think about student motivation in our classrooms. As we know, many factors affect extrinsic and intrinsic student motivation. We will use four categories to group them: (1) instructional design, (2) promoting learner autonomy, (3) creating a positive classroom environment and culture, and (4) teacher behavior and knowledge.

Teachers can make choices to influence student motivation by considering questions in the following list. Think about each item in relation to your teaching and classroom environment in general, then circle **Yes**, **No**, or **I'm not sure** next to each item.

Notes: (a) This list is not meant to be exhaustive (e.g., there are more factors that can affect student motivation); (b) some questions could be assigned to more than one category; (c) not all items will be relevant for teachers of all learner levels and ages.

(1) Instructional design

- | | | | |
|------------|-----------|---------------------|--|
| Yes | No | I'm not sure | 1. Do students understand objectives and <i>why</i> they are learning what they are learning? |
| Yes | No | I'm not sure | 2. Are activities sequenced and scaffolded (supported in a level-appropriate way) to promote learner success? |
| Yes | No | I'm not sure | 3. Do lessons feature appropriate pacing and incorporate a variety of activities to appeal to different learning styles? |
| Yes | No | I'm not sure | 4. Do activities incorporate student interests, current topics, and a variety of media (where available) that are relevant to students' lives? |
| Yes | No | I'm not sure | 5. Do students have a chance to engage with language content in a personalized way? |



FOSTERING STUDENT MOTIVATION: REFLECTION WORKSHEET

A. Brainstorming: Your motivation as a language learner

Get a pen/pencil and a blank piece of paper. Set a timer for 3-5 minutes. When you start the timer, use the paper to make notes while you brainstorm about the things that motivated you (or continue to motivate you) while learning English.

It may be helpful to think about these questions:

- What types of activities motivated you?
- How did your learning environment and/or classmates affect your motivation?
- How did you learn to deal with challenges while learning?
- What kept you on track to meet your long-term goal of language proficiency?
- What made learning enjoyable or exciting?
- What type of teachers helped you learn most effectively? Which teachers did you like best? Why?

B. Reflection Inventory: Factors Affecting Student Motivation

Next, we will think about student motivation in our classrooms. As we know, many factors affect extrinsic and intrinsic student motivation. We will use four categories to group them: (1) instructional design, (2) promoting learner autonomy, (3) creating a positive classroom environment and culture, and (4) teacher behavior and knowledge.

Teachers can make choices to influence student motivation by considering questions in the following list. Think about each item in relation to your teaching and classroom environment in general, then circle **Yes**, **No**, or **I'm not sure** next to each item.

Notes: (a) This list is not meant to be exhaustive (e.g., there are more factors that can affect student motivation); (b) some questions could be assigned to more than one category; (c) not all items will be relevant for teachers of all learner levels and ages.

(1) Instructional design

- | | | | |
|------------|-----------|---------------------|--|
| Yes | No | I'm not sure | 1. Do students understand objectives and <i>why</i> they are learning what they are learning? |
| Yes | No | I'm not sure | 2. Are activities sequenced and scaffolded (supported in a level-appropriate way) to promote learner success? |
| Yes | No | I'm not sure | 3. Do lessons feature appropriate pacing and incorporate a variety of activities to appeal to different learning styles? |
| Yes | No | I'm not sure | 4. Do activities incorporate student interests, current topics, and a variety of media (where available) that are relevant to students' lives? |
| Yes | No | I'm not sure | 5. Do students have a chance to engage with language content in a personalized way? |



Yes No I'm not sure 6. Do some language-learning materials give students chances to learn about and use English in a way that is relevant to their home culture? Do some materials provide opportunities to build cross-cultural and intercultural awareness?

Yes No I'm not sure 7. Are activities designed to generate student curiosity, and do they present appropriate challenges? (examples: inductive/discovery learning tasks, cooperative information gap activities, learning games and puzzles)

Yes No I'm not sure 8. Do learners receive frequent informal and formal feedback on their work? Are grades and other assessment tools used in a fair, transparent way? Does feedback highlight both strengths and areas for improvement?

(2) Promoting learner autonomy

Yes No I'm not sure 1. Are learners encouraged to think about how they like to learn/how they learn most effectively?

Yes No I'm not sure 2. Do students get to make some choices about what and how they learn?

Yes No I'm not sure 3. Are students encouraged to set goals and make plans to meet them?

Yes No I'm not sure 4. Are students encouraged to develop and apply project management and time management skills?

Yes No I'm not sure 5. Are students encouraged to reflect on their learning and progress toward their goals?

Yes No I'm not sure 6. Are students encouraged to solve problems and complete activities using critical and creative thinking?

Yes No I'm not sure 7. Are students supported while developing 21st century skills like digital literacy and learning with technology, content creation, flexibility, and leadership?

Yes No I'm not sure 8. Are learners encouraged to develop strategies for self-motivating when they encounter challenges?

Yes No I'm not sure 9. Do teachers connect students with self-directed language learning resources (examples: library-based media, websites, social media tools and content, programs to connect learners with English speakers) and strategies for using them?

(3) Creating a positive classroom environment and culture

Yes No I'm not sure 1. Are there clear expectations about appropriate classroom behavior? Do students help develop classroom rules and disciplinary consequences in an age-appropriate way?

Yes No I'm not sure 2. Do classroom standards encourage mutually respectful speech and actions? Are class members' time and ideas respected?



- Yes No I'm not sure** 3. Do activities include a variety of grouping styles (individual work, pair work, and group work) to appeal to different learning styles?
- Yes No I'm not sure** 4. Do some activities encourage cooperative learning and teamwork? Do they allow students with different strengths to contribute in different ways?
- Yes No I'm not sure** 5. Do some activities incorporate healthy competition and/or a system of rewards to spark students' desire to complete them?
- Yes No I'm not sure** 6. Is student success acknowledged and celebrated?
- Yes No I'm not sure** 7. Does the teacher employ classroom management techniques to keep learning on track and the classroom operating smoothly?

(4) Teacher knowledge and behavior

- Yes No I'm not sure** 1. Do the teacher's behavior and speech reflect enthusiasm for English language learning, fairness in applying rules and standards, and respect for learners?
- Yes No I'm not sure** 2. Is the teacher approachable and willing to support learners who require assistance?
- Yes No I'm not sure** 3. Does the teacher share lessons from her/his own language learning experiences, incorporate humor in lessons when appropriate, and make an effort to include current, relevant content in lessons?
- Yes No I'm not sure** 4. Does the teacher display an appropriate level of knowledge about the English language and language teaching methodology?

C. Further Reflection

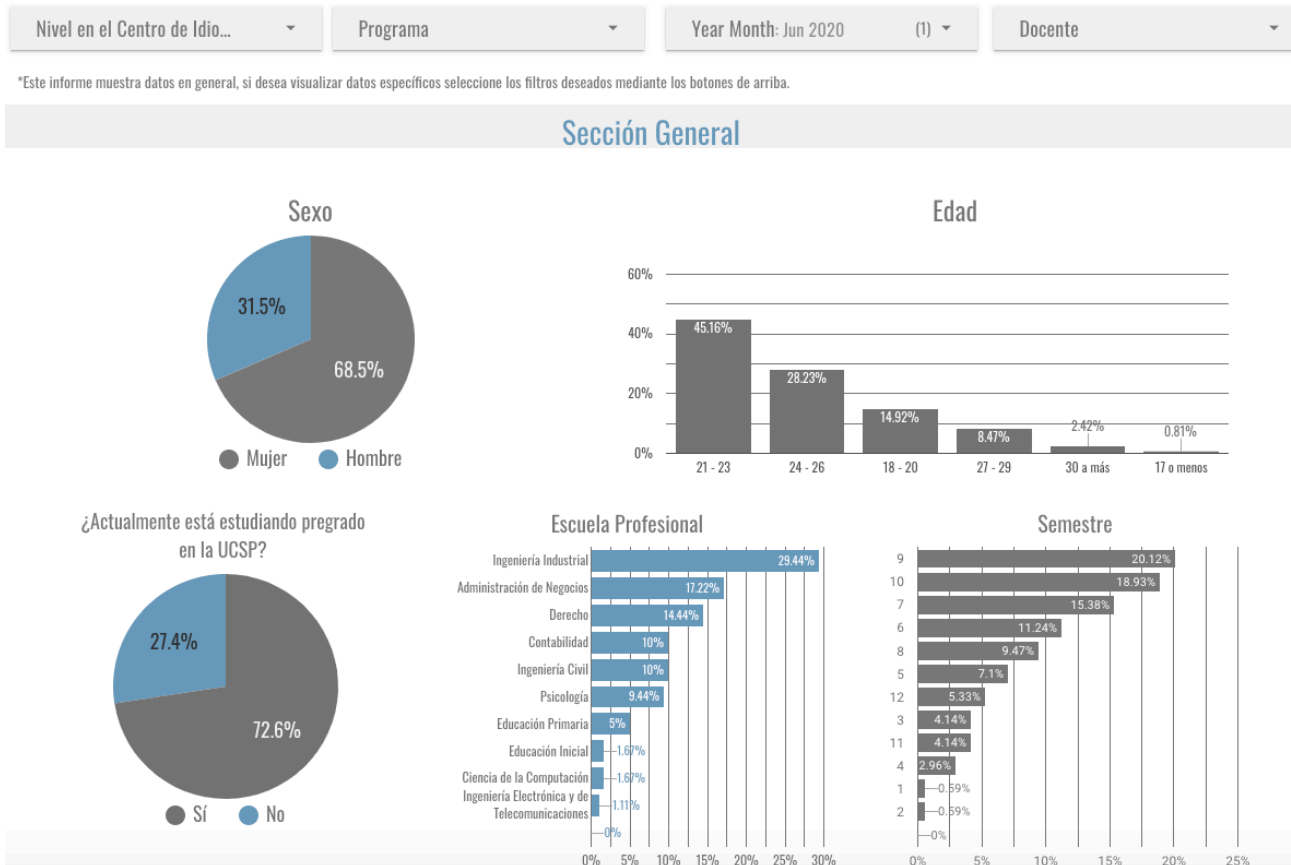
Consider and respond to the following items. Make notes about your responses for discussion purposes or additional reflection.

1. Review your brainstorming notes from Part A and compare them to the list of factors in the Reflection Inventory (Part B):
 - a. Did your brainstorming notes mention any motivational factors that weren't in the Reflection Inventory? What were they? Do you address those motivational factors in your teaching? If so, how?
 - b. Do you see any trends in your Part B responses that suggest your teaching approach focuses on motivational techniques that appeal most to you as a learner? How might you broaden the range of motivational strategies you use?
2. Is there one motivation category in your Part B responses that contained several "No" or "I'm not sure" answers? Why might that be? How might those items affect student motivation in your classes?
3. Did completing the Reflection Inventory make you aware of any new factors that can affect student motivation? How could you incorporate motivational strategies to address them?
4. What student motivation strategies do you currently use that work well? Why? Which strategies have been less effective? Why? What could you change to make weaker strategies more effective?

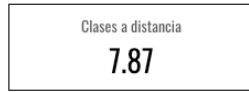
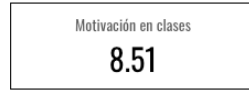
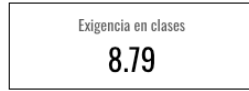
Figura 8: Cuestionario de autorreflexión docente

Fuente: https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/reflection_worksheet.pdf

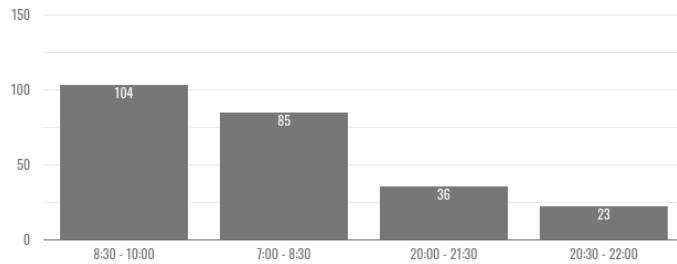
Por otro lado, se hará un comparativo de los índices de NPS que obtuvieron los docentes por parte de los alumnos en los meses previos a diciembre: septiembre, octubre y noviembre.



¿Qué tan satisfechos se encuentran con los siguientes servicios del 0 al 10, donde 10 es muy satisfechos y 0 muy insatisfechos?

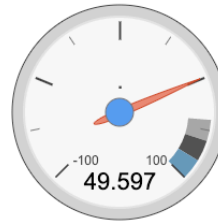


¿En qué horario te gustaría que dictemos este curso a distancia?



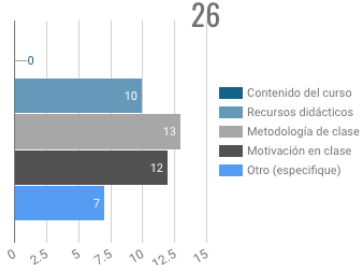
Profesores

*EL NPS, es un indicador que mide la lealtad general de sus clientes, en un rango de -100 a 100, a través de la pregunta: ¿que tan probable es que recomiendes a tu profesor?.



¿Que aspectos consideras que no fueron adecuados?

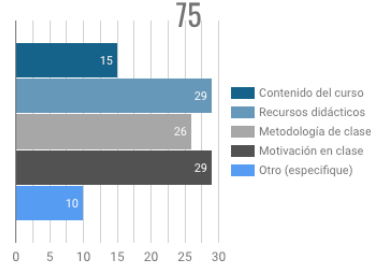
(Detractores)



Otro	Docente	Frecuencia
1. No hay motivación en clases	Lourdes Fajardo Chávez	1
2. muy blanditos los profesores	Jorge Luis Fernandez	1
3. Todo	Diana Lezano	1
Grand total		7

¿Que aspectos consideras que pueden mejorar? (Pasivamente Satisfechos)

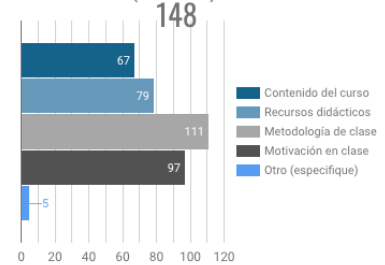
(Detractores)



Otro	Docente	Frecuencia
1. paciencia	Ryan Nicholson	1
2. Tener acceso al libro	Ryan Nicholson	1
3. Practicas durante la clase, juegos didacticos conversaciones entre alumnos temas cotidianos para mejorar la motivación o fided...	Hortencia Chavez	1
Grand total		10

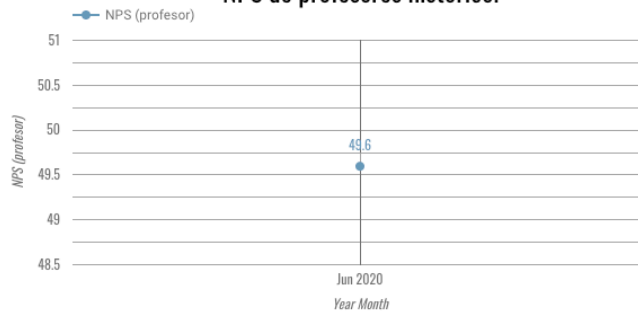
¿Que aspectos consideras que destacan?

(Promotores)



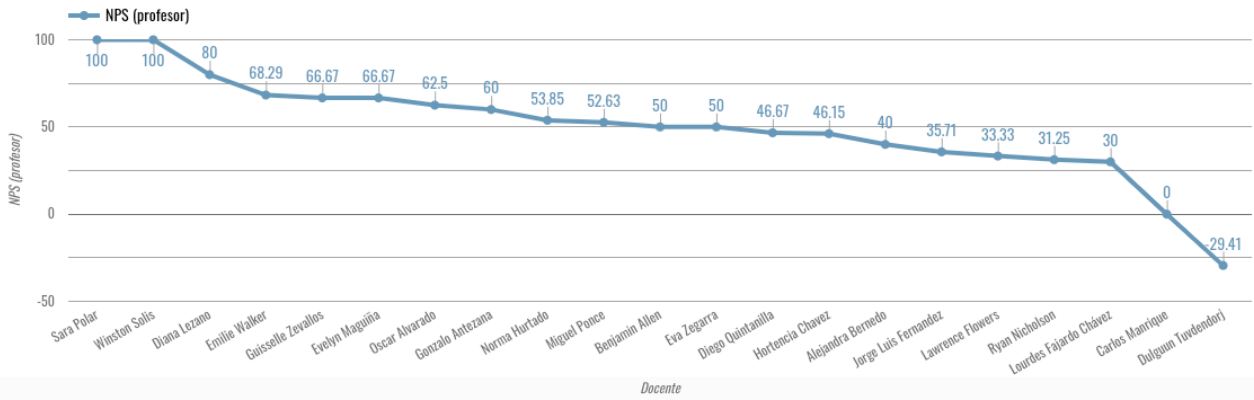
Otro	Docente	Frecuencia
1. Paciencia con los alumnos	Oscar Alvarado	1
2. Las clases son muy agradables	Alejandra Bernedo	1
3. la dedicación de la profesora y su...	Alejandra Danda	1
Grand total		5

NPS de profesores histórico.



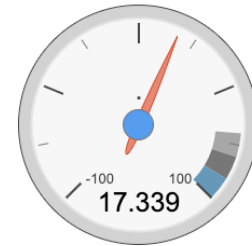
*Este NPS empieza a calcularse desde el mes de agosto.

Comparativo de NPS por profesor.



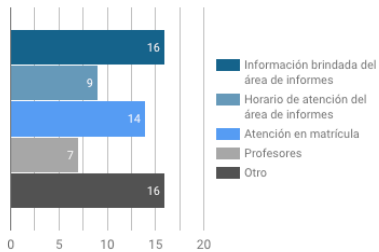
*EL NPS, es un indicador que mide la lealtad general de sus clientes, en un rango de -100 a 100. a través de la pregunta: ¿Que tan probables es que recomiendes al centro de idiomas de la UCSP?.

NPS (satisfacción del centro de idiomas de UCSP).
17.3



¿Que aspectos consideras que no fueron adecuados? (Detractores)

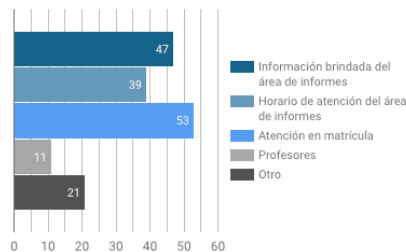
45



Otro	Frecuencia
1. horarios	1
2. Motivación en clase	1

¿Que aspectos consideras que pueden mejorar? (Pasivamente Satisfechos)

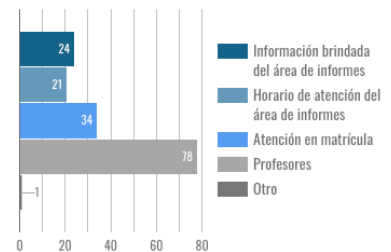
115



Otro	Frecuencia
1. Horarios	2
2. Organización y comprensión de la situación actual	1

¿Que aspectos consideras que destacan? (Promotores)

88



Otro	Frecuencia
1. Las clases	1
2. null	0

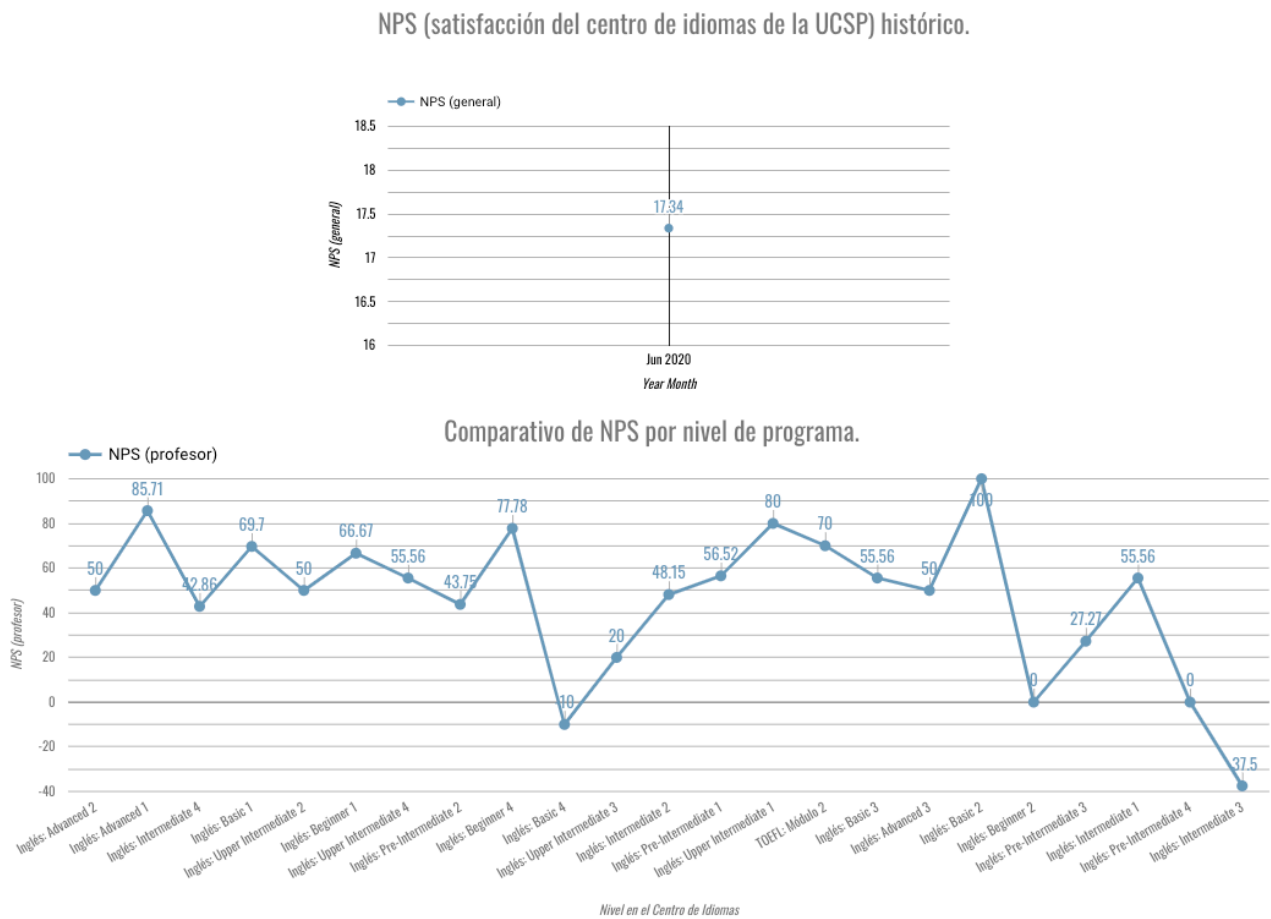


Figura 9: Reporte de los resultados de las encuestas NPS

Fuente: <https://datastudio.google.com/u/0/reporting/1SmoRXbPa2gXnCABkdX3CE-cc8HJrlWqX/page/qj2x>

7. Conclusiones

La aplicación de nuevas metodologías siempre representa un desafío, sobre todo cuando son emergentes como es el caso de *design thinking* para la educación. Es debido a esto que siguiendo la misma línea de pensamiento propuesta, se parte del recojo de información de los grupos focales para poder hacer la propuesta de diseño más acorde con las necesidades del Centro de Idiomas: capacitar a la plana docente en el mejor uso de las TIC y dinamizar las clases, es decir, mejorar su interactividad con el fin de incrementar la motivación y reducir el estrés que conlleva ser un alumno universitario.

La capacitación de la plana docente es una de las partes más importantes del proyecto debido a que el dominio de los conceptos y de las herramientas va a repercutir en las demás etapas como es el desempeño de clase y la destreza en la utilización de herramientas TIC, sin embargo, considerando que no todos los docentes (al igual que los alumnos) empiezan un aprendizaje con los mismos conocimientos previos, se determinó la creación de la red de soporte docente cuyo fin es la de brindar tutoría gratuita y personalizada entre docentes previa coordinación mediante WhatsApp. Esto promueve el aprendizaje colaborativo entre docentes y a su vez ayuda a internalizar la importancia de hacer este tipo de fomento de colaboración entre alumnos en clase.

El tiempo que se ha dispuesto para la capacitación docente es de 6 años con el fin de brindar un periodo de tiempo entre capacitaciones para la prueba y/o experimentación.

El siguiente objetivo del proyecto es el de observar el desempeño docente con respecto a la metodología empleada en aula y las herramientas de evaluación previamente presentadas. Los meses elegidos para realizar esta observación son los meses de julio y agosto. En esta etapa es importante aclarar que la razón de ser de estas observaciones son identificar qué docentes poseen mayores destrezas en el manejo de las TIC elegidas con el fin de brindar el soporte fundamentado líneas arriba. Es recomendable brindar retroalimentación objetiva, empezando por las fortalezas, seguido por las áreas de mejora y finalizando con el desempeño global de clase. Una desventaja de realizar las observaciones de clase es que, en la experiencia de la autora, muchas veces cuando el docente es consciente de que existe un componente externo evaluando cada paso que toma en clase, la interacción con los alumnos se torna poco auténtica y la atmósfera de clase se ve comprometida.

La implementación de la ruta de evaluación de gramática y vocabulario en el marco de *Design Thinking* conlleva realizar retroalimentación constante con el fin de que los juegos de evaluación formativa sirvan el propósito de fomentar el aprendizaje. Es necesario señalar que la adaptación del diseño original de *design thinking* a *design thinking* para la educación es creación intelectual de la autora en base a su experiencia como docente y coordinadora. Por otro lado, la principal limitación que se puede presentar en esta parte del proyecto es no dominar las herramientas a trabajar y/o no disponer de nuestro tiempo de manera efectiva con el fin de implementar esta ruta como parte de la metodología de clase.

Para mencionar otras potenciales limitaciones tenemos la de utilizar siempre la misma herramienta a evaluar, si ofrecemos siempre lo mismo causaremos una disminución del interés del alumno por los juegos diseñados. Así mismo, evaluar sin dar retroalimentación y/o modificar nuestra currícula no tiene sentido más que el de entretener, y eso ya no sería evaluar formati-

vamente al alumno. Toda evaluación formativa tiene el fin de informar al alumno sobre su desempeño y de informar al docente las medidas a tomar para promover la adquisición del conocimiento.

La evaluación de la implementación del proyecto mediante la autorreflexión docente es una muy buena estrategia de mejora continua cuya limitación radica en la falta de honestidad al responder las preguntas en parejas y el posterior reporte grupal. Esto podría deberse a factores como falta de sentido de comunidad y de confianza.

Las evaluaciones de satisfacción NPS por parte de los alumnos permiten conocer información al detalle sobre sus docentes en términos de fortalezas y debilidades de clase y al mismo tiempo, en líneas generales, nos da una visión global de cómo va cada docente con respecto al universo docente. Esta última información puede ser aprovechada para en un futuro adaptar la siguiente capacitación docente a la medida de las necesidades encontradas, esto como una constante de mejora continua con fundamento en el *design thinking* para la educación.

Finalmente, el presente trabajo tiene campo de desarrollo en la integración de la evaluación sumativa de inglés, la cual es parte estructural del proceso de aprendizaje. La evaluación sumativa comprende evaluar en la última parte del ciclo de enseñanza todos los contenidos trabajados en clase. Esta selección de contenido se ha de basar en un plan de integración de las evaluaciones formativas de gramática y vocabulario con las demás competencias como lectura, escucha y escritura.

8. Referencias Bibliográficas

Becker, K. (2017). Digital Game-based Learning: Learning with games. En *Choosing and Using Digital Games in the Classroom A Practical Guide*. Cham: Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-319-12223-6

Brull, S. y S. Finlayson. (2016) *Importance of Gamification in Increasing Learning*, doi: 10.3928/00220124-20160715-09, J. Contin. Educ. Nursing, 47(8), 372-375

Burke, B. (2014). *Gamify, How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Brookline, MA: Gartner.

Correia, M. S., y Santos, R. (2017). *Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education*. Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/Game-based-learning%3A-The-use-of-Kahoot-in-teacher-Correia-Santos/c3fe404d29593a948b94232639617a0994323c18#citing-papers>. doi:10.1109/siie.2017.8259670

Gee, J. P. (2009). *Deep learning properties of good digital games: How far can they go?* En U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (Eds.), *Serious games: Mechanisms and effects* (pp. 65–80). New York: Routledge.

Gikandi, J.W., Morrow, D., Davis, N.E. (2011). *Online formative assessment in higher education: a review of the literature*. *Comput. Educ.* 57 (4), 2333–2351.

Ifenthaler, D., Eseryel, D., y Ge, X. (2012). *Assessment in game-based learning: Foundations, innovations, and perspectives*. New York: Springer.

Irons, A. (2009). *Enhancing learning through formative assessment and feedback*. London: Routledge.

Ismail, M. A., y Mohammad, J. A. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26. doi:10.21315/eimj2017.9.2.2

Koh, J., Chai, C., Wong, B., y Hong, H. (2015). *Design thinking for education: Conceptions and applications in teaching and learning* (pp. 121-122). Singapore, NY: SPRINGER. doi:DOI 10.1007/978-981-287-444-3

Pink, Daniel. (2009) *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. New York: Riverhead books.

Pivec, M. (2006). *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Game- and Innovative Learning Approaches: Volume 1 Future of Learning*.

Plump, Carolyn y LaRosa, Julia. (2017). *Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices*. Management Teaching Review. 2. 237929811668978. 10.1177/2379298116689783.

Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and wellbeing*. American Psychologist, 55, 68–78.

Samaniego, R., y Sarango, E. (2016). Aplicación de juegos digitales en educación superior. *Revista San Gregorio*, (11), 82-91.

Selwyn, N. (2001), “Promoting Mr Chips: The Construction of the Teacher/Computer Relationship in Educational Advertising”, *Teaching and Teacher Education*, vol. 17, (pp. 3-14).

Shute, V. J. (2008). *Focus on formative feedback*. Review of Educational Research, 78 , 153–189.

Shute, V. J., y Ke, F. (2012). Games, Learning, and Assessment. In *Assessment in game-based learning: Foundations, innovations, and perspectives*. New York: Springer.

Whitelock, D., 2010. *Activating assessment for learning: Are we on the way with Web 2.0?* In: Lee, M.J.W., McLoughlin, C. (Eds.), *Web 2.0-Based-E-Learning: Applying Social Informatics for Tertiary Teaching*. IGI Global, USA.

Wolff, G. (2016). Quizlet Live: The Classroom Game Now Taking the World by Storm. *The Language Teacher*, 40(6), 25-27.

Tretinjak, M. F., Bednjanec, A., y Tretinjak, M. (2015, July 16). *Interactive teaching with Socrative*. Retrieved 2020, from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7160391/authors#authors>.
doi:10.1109/MIPRO.2015.7160391

9. Anexos

ANEXO 1: Retroalimentación de clase Socrative

Show Names
 Show Answers

Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5
analu	80%	B	A	E	A	C
Jorge	80%	B	D	E	A	A
Lirium	100%	B	D	E	A	C
Maria Fernanda	80%	B	D	E	A	B
MARILIA	80%	B	D	E	A	B
Paquito	0%					
Yesenia	80%	B	D	E	A	B
Class Total		100%	83%	100%	100%	33%

ANEXO 2: Retroalimentación individual Socrative



Yesenia
ARIAS3488
February 9, 2017

Quantifiers

80% (4/5)

✓ 1. I'm sorry we don't have _____ sugar.

- A some
- B any
- C a lot
- D many
- E a few

✓ 2. Just a _____ fries, please. Not many.

- A little
- B lot of
- C many
- D few
- E piece

✓ 3. I would like _____ more soda please

- A a few
- B lot
- C any
- D many
- E a little

✓ 4. I need _____ lemons to prepare Ceviche.

- A a lot of
- B a few
- C a little
- D some
- E any

✗ 5. Would you like a _____ cake?

- A few
- B some
- C piece of
- D lot
- E any

ANEXO 3: Reporte de autoevaluación formativa en Socrative



MARIA MACHUCA FLORES
ARIAS3488
July 2, 2020

Exit Ticket Quiz

0% (0/1)

✘ 1. How well did you understand today's material?

- A Totally got it
- B Pretty well
- C Not very well
- D Not at all

⊘ 2. What did you learn in today's class?

The proper use of quantifiers. What to use in affirmative, negative and interrogative questions, as well as de correspondance with countable and non countable nouns.

⊘ 3. Please answer the teacher's question.

We use some in affirmative sentences for countable or non countable nouns.