



BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

**Gamificación para el desarrollo de competencia comunicativa
en una segunda lengua (inglés) en estudiantes de Medicina de
la Universidad Autónoma de Tlaxcala**

PRESENTA:

LIC. MAURICIO CHIUNTI DE LOS SANTOS.

DIRECTOR DE TESIS

MTRA. MARÍA YANET GÓMEZ BONILLA



Enero 2021

ÍNDICE

Introducción	4
CAPITULO I. MARCO CONTEXTUAL	14
Las tribus de México y sus competencias	14
Los nómadas del habla.	24
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	28
¿Qué es una competencia?	30
¿Qué es una competencia comunicativa en lengua extranjera?	35
¿Gamificación y las competencias?	39
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	44
Diseño de la investigación	45
Instrumentos	54
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS	58
Variable a analizar: READING	58
Variable a analizar: WRITING	62
Variable a analizar: LISTENING	68
Variable a analizar: SPEAKING	70
CONCLUSIONES	76
Referencias bibliográficas	111
Anexo 1. Programa analítico de la Unidad de Aprendizaje	115
Anexo 2. Resumen de Reglas Classcraft	121
Anexo 3. Plan Clase	128
Anexo 4. Instrumentos	153

RESUMEN

La siguiente tesis surge de la preocupación sobre avance educativo que el país ha tenido en los últimos años, especialmente cuando se trata del aprendizaje de idiomas, y más específico aún, del aprendizaje del idioma inglés. Los siguientes capítulos desglosan la problemática vista desde la nueva concepción globalizada que existe alrededor del mundo, problemática que compete al inglés y al sistema por competencias. Por todo ello se propone el uso de técnicas de gamificación con la esperanza de promover procesos de enseñanza de mayor calidad y así generar compromiso por parte de los alumnos.

Introducción

Antecedentes del tema

La comunicación siempre ha sido un factor importante para el crecimiento y beneficio personal y grupal de nuestra sociedad. Aprender a comunicarnos de forma correcta es un factor que muchas veces se deja rezagado y pareciera que el aprendizaje de una lengua depende enteramente de nuestro contexto social puesto que en la mayoría de los casos la educación en dichas áreas deja mucho que desear.

Apoyarnos de nuestro contexto nos ayuda a llevar a la práctica lo que estamos aprendiendo, es aquí donde entra la relevancia en la adquisición de competencias, modelo educativo que México ha estado implementando.

Apoyarnos de nuestro contexto nos ayuda a llevar a la práctica lo que estamos aprendiendo, es aquí donde entra la relevancia en la adquisición de las mencionadas Competencias del Siglo XIX, compartida por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) en el informe “Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE” («21st century skills and competences for new millennium learners in OECD countries):

A competence is more than just knowledge or skills. It involves the ability to meet complex demands, by drawing on and mobilising psychosocial resources (including skills and attitudes) in a particular context. For example, the ability to communicate effectively is a competence that may draw on an individual’s knowledge of language, practical IT skills and attitudes towards those with whom he or she is communicating» (Rychen & Salganik, 2003).

Pero ¿a qué contextos en particular se refiere? En el mismo informe se presenta una definición del glosario Cedefop de la Comisión Europea (Cedefop, 2008):

(...) una competencia es la capacidad de aplicar los resultados del aprendizaje en un determinado contexto (educación, trabajo, desarrollo personal o profesional). Una competencia no está limitada a elementos cognitivos (uso de la teoría,

conceptos o conocimiento implícito), además abarca aspectos funcionales (habilidades técnicas), atributos interpersonales (habilidades sociales u organizativas) y valores éticos.

México está intentando implementar el modelo educativo basado en competencias desde hace algunos años. Así lo marca de acuerdo con el Programa Sectorial de Educación 2013- 2018 implementado por el Secretario de Educación Pública, Emilio Chuayffet Chemor, el progreso democrático, social y económico del país dependen de la adquisición de las competencias correctas que caracterizan a las distintas profesiones.

La Universidad Autónoma de Tlaxcala afortunadamente ya cuenta con un sistema de trabajo por competencias, llamado Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2010) que tiene como propósito:

(...) formar personas autoconscientes de la multidimensionalidad de su realidad, con el fin de asumir el proceso de su autorrealización con responsabilidad. Para ello es importante reflexionar sobre el sujeto que se pretende formar, cuáles deben ser sus características para poder desarrollarse como un profesional competente, un ciudadano comprometido con su sociedad y con su entorno natural, y una persona en proceso de autorrealización (Elizalde, 2010)

La prioridad de esta investigación se centrará en la competencia comunicativa de una lengua extranjera (inglés), puesto que es una de las competencias que podrían retribuir en gran escala a incrementar las oportunidades de los mexicanos de competir eficazmente en la economía mundial. Así lo marca el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2012) de España:

Hoy más que nunca resulta imprescindible una formación adecuada en lenguas como el inglés y el francés para alumnos que en un futuro próximo se enfrentarán a un mundo laboral marcado por la necesidad de comunicación a nivel internacional en diversos ámbitos: comercial, industrial, turismo y en general todo tipo de relaciones internacionales (2012).

Con relación al tema de Gamificación podemos decir que se presenta como una nueva propuesta de trabajo con los alumnos. Probablemente sea algo arriesgado usar la gamificación en el sistema educativo, sin embargo, no soy el único que ha sido motivado

por los videojuegos y llevarlo a tal grado de implementarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aun no se ha podido marcar con exactitud el comienzo de la gamificación, pero si sabemos que la técnica comenzó a ser implementada en el mundo de los negocios. Para el año 1912 algunas marcas comenzaron a incluir premios o juguetes en sus paquetes para intentar incentivar la compra; empresas de galletas y cereales y hasta movimientos educativos como los Scouts (con su sistema de rangos e insignias) comenzaron a utilizar elementos de juego para en sus dinámicas de mercadotecnia.

La gamificación tiene grandes alcances, incluso algunas estrategias mercadológicas han sido usadas en nosotros y han pasado desapercibidas por sus toques gamificados, algunas de ellas contemplan: millas de viajero frecuente, juguetes de cereal y el polémico juego McDonald's Monopoly.

Ahora bien, a pesar de que la técnica aquí planteada ya había sido usada a lo largo del globo terráqueo, fue hasta 1980 que gracias a científicos sociales como Thomas W. Malone que se comenzó a realizar investigaciones académicas del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende a darle un nombre específico a dicha técnica.

Con el avance de la tecnología se hizo más fácil ocupar esta técnica dentro y fuera de las aulas, sin embargo, sin una metodología clara era difícil vincular el plan de estudios con el juego o dinámica de juego a desarrollar. Algunos juegos eran demasiado difíciles, otros algo confusos.

Para el siglo XXI la gamificación se había vuelto un término popular en 2010, diferentes conferencias sobre el tema en plataformas como TEDTalks hicieron que el término se moviera y extrapolara más rápido a otros campos fuera del área de negocios.

Al año siguiente, el diccionario de Oxford agrega Gamificación a su lista de palabras del 2011 y la define como:

"la aplicación de conceptos y técnicas de los juegos a otras áreas de actividad".

Desde entonces, la gamificación ha estado creciendo y creciendo con más conferencias, libros e investigaciones cada año.

Problemas de investigación

Tanto el gobierno como los diferentes sistemas saben que el mayor problema está en la falta de implementación de nuevos modelos educativos, puesto que deben estar planteados a través de las competencias que queremos que nuestros estudiantes desarrollen. Muchos de los docentes de asignaturas de tronco común no han podido lograr la adquisición de dicha competencia en los alumnos porque no sabemos cómo transmitir ese conocimiento de manera eficaz y eficiente.

En un estudio elaborado en la Universidad de San Francisco en Estados Unidos titulado "*Learning English in Mexico: Perspectives From Mexican Teachers of English*" (Borjian & The Catesol Journal, 2015) los participantes informaron que la actitud y la motivación de los estudiantes juega el papel más importante en la adquisición del idioma inglés. Treinta y cinco profesores expresaron que la falta de interés, así como sus puntos de vista sobre la dificultad de idioma limitaron su progreso en la adquisición de la lengua. Del mismo modo, los maestros discutieron las opiniones de sus estudiantes con respecto a la utilidad de lengua extranjera y se mencionó que los estudiantes más jóvenes no están interesados en aprender inglés porque no están al tanto de los beneficios potenciales de aprender este idioma.

Hablando en materia de Educación Superior, tanto las instituciones públicas como las privadas se han internacionalizado más que en el pasado, una tendencia que comenzó en los años noventa. Los administradores universitarios ven el inglés como una de las herramientas más importantes para permitir que los estudiantes alcancen su potencial académico, y también como una clave para la movilidad, colaboración de investigación y asociaciones. Hoy en día, casi la mitad (48%) de las universidades mexicanas cuentan con programas de enseñanza de inglés.

Dentro de este 48% se encuentra la Universidad Autónoma de Tlaxcala que ya ha implementado el trabajo por competencias en cada uno de sus programas de estudios. La universidad a través de su Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Elizalde, 2010) no sólo pretende integrarse a este nuevo modelo cognitivo-conductual sino también crear una forma de trabajo transversal entre cada una de las unidades de aprendizaje. De esta manera se plantean las competencias propias de cada área de conocimiento, así como las competencias que tienen relación con las demás áreas.

Por supuesto, el desarrollo de una competencia comunicativa en la adquisición de una segunda lengua ha sido prioridad administrativa para la institución, pero la puesta en práctica de la misma se ha quedado rezagada. Es preocupante que cada año miles de estudiantes ingresan a la universidad con un aprendizaje escaso o nulo del idioma inglés, las diferentes habilidades del idioma (writing, speaking, listening, reading) presentan un desempeño pobre, lo que genera un atraso en comparación con los países desarrollados, y también con los países subdesarrollados.

Es aún más preocupante que los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud en la licenciatura de Médico Cirujano no sean la excepción a dicha problemática. ¿Cómo es que los estudiantes de Ciencias de la Salud pueden mantenerse a la vanguardia si aproximadamente el 70% de las investigaciones e innovaciones en el área son publicadas en inglés? ¿Cómo nuestros estudiantes pueden tener acceso a tal información con el nivel actual que presentan? ¿No deberían ellos (por encontrarse en áreas de la Salud) estar mejor preparados para enfrentar la realidad de la situación actual de nuestro país?

Preguntas de investigación

1. ¿Cómo se desarrolla la competencia comunicativa de una segunda lengua en estudiantes de medicina de la UATx?
2. ¿Cuál es la importancia comunicativa en una segunda lengua en estudiantes de Medicina?
3. ¿Cuál es la efectividad de una estrategia de Gamificación en la adquisición de una competencia comunicativa de una segunda lengua en estudiantes de medicina?

Objetivos

General

- Desarrollar la competencia comunicativa de una segunda lengua en estudiantes de medicina en la UATx a través de la Gamificación

Objetivos específicos

- Demostrar la importancia de la competencia comunicativa en una segunda lengua en estudiantes de medicina
- Determinar la efectividad de una estrategia de Gamificación en la adquisición de una competencia comunicativa de una segunda lengua en estudiantes de medicina.

Objeto de estudio. La competencia comunicativa

Importancia y justificación

Los desafíos que enfrenta México son numerosos. En las últimas décadas, el país ha logrado grandes avances en el desarrollo económico y la expansión de la educación, pero actualmente enfrenta una caída en el crecimiento del PIB.

Para asegurar beneficios económicos futuros, el gobierno mexicano se enfoca en abrir los sectores industriales y en mantener relaciones comerciales estrechas con los diferentes países del mundo para mantener una tendencia de aumento de la inversión extranjera directa. Como resultado, el interés en crear un ambiente de negocios aún más favorable para el comercio global se ha convertido en una prioridad, con una política nacional que percibe al inglés como la creación de una fuerza de trabajo internacional viable que podría atraer a las corporaciones multinacionales. Sin embargo, la implementación de dicho plan dentro de un sistema educativo descentralizado en un país caracterizado por una disparidad de ingresos es algo que aún luchamos por alcanzar.

A pesar de su frontera compartida con los Estados Unidos, México todavía tiene un desafío en el aprendizaje del idioma inglés. Nuestro conocimiento por el idioma se clasifica por debajo de otras naciones de América Latina (y otros 38 países a nivel mundial, incluidos Rusia, Ucrania, Eslovaquia y Vietnam). Además, el Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) descubrió que, aunque el inglés es el idioma de negocios en México, solo el 5% de la población lo habla o lo entiende.

Como una competencia en lengua extranjera, el inglés juega un papel muy importante. El idioma continuará siendo aquel más común del mundo en el siglo XXI. Para el 2020 habrá aproximadamente 2 mil millones de personas que estarán usando o aprendiendo inglés, hoy las personas que tienen algún tipo de conocimientos de este son 1.75 mil millones, cerca de 25% de la población mundial (British Council, 2013).

Conocer un segundo idioma hará que el currículum del estudiante destaque. Las empresas de hoy sirven a poblaciones cada vez más diversas y multilingües en el hogar y en el extranjero. Los gerentes saben que los consumidores multilingües son una gran fuerza comercial y representan una oportunidad significativa para los negocios futuros. Estos negocios quieren contratar empleados versátiles que puedan hablar otros idiomas y

navegar diferentes expectativas culturales. El economista del MIT Albert Saiz descubrió que los graduados universitarios que hablan dos idiomas ganan un promedio de 2% más que aquellos que no lo hacen.

Muchas personas que hablan más de un idioma también informan sentirse "como una persona diferente" cuando hablan el otro idioma. La investigación realizada por un profesor de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign descubrió que los bilingües enfatizan los diferentes rasgos del carácter según el idioma al que hablen. El profesor entrevistó a adultos parisinos que dominaban el francés y el portugués y descubrieron que actuaban de manera diferente cuando hablaban un idioma u otro. Por ejemplo, una niña sonaba como un "suburbana enojada y moderna" en francés y como una "cliente bancario frustrada, pero paciente, educada" en portugués.

El no saber inglés limita nuestras posibilidades de aprendizaje en el mundo. El QS World University Rankings (2014) indica que 62 de las 100 mejores universidades del mundo se encuentran en Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Australia o Irlanda. Además, algunos cálculos realizados por Lobachev (2008) indican que 21.8% de los libros publicados en el mundo están redactados en inglés, mientras que 10.9% en chino mandarín, 9.8% en alemán y 8.8% en español. Poco más de 45% de las publicaciones académicas se realizan en inglés, el alemán es el segundo idioma más relevante con 11% del total, le siguen el chino mandarín (6.5%), español (5.6%), el francés (4.9%) y el japonés (3.4%). Creo que la preocupación es clara y por ello me preguntó ¿Cómo es que los estudiantes de Ciencias de la Salud pueden mantenerse a la vanguardia si la mayor parte de los textos en el área son publicados en inglés?

Alcances y limitaciones.

La Gamificación en la enseñanza es diferente, funciona bajo la suposición de que el tipo de compromiso que los jugadores experimentan con los juegos se puede traducir a un contexto educativo con el objetivo de facilitar el aprendizaje e influir en el comportamiento de los estudiantes. Dado que los jugadores pasan horas y horas compitiendo y resolviendo problemas, diferentes investigadores y educadores han estado explorando maneras de aprovechar el poder de los juegos para motivarlos y aplicarlos en el aula.

El poder de incluso los juegos más simples debería ser inspirador y exasperante para la mayoría de los maestros. Algunos juegos pueden llegar a ser altamente adictivos como Angry Birds o Candy Crush que cautivaron a personas de todas las edades para que jugaran durante horas y horas, aparentemente sin motivo alguno que no sea alcanzar el siguiente nivel o alcanzar algún rango arbitrario o estado que no tiene ningún valor real para el jugador o la sociedad.

Esto puede llegar a ser frustrante porque muchos profesores pasamos horas y horas similares tratando de encontrar el camino correcto para motivar a nuestros estudiantes a pasar incluso una fracción de ese tiempo estudiando temas que sí importan. El problema es que las lecciones estándar son consideradas aburridas e ineficaces por algunos estudiantes.

¿La solución? Gamification. ¿Qué es? la idea es muy simple: si conviertes tu vida en un juego, con recompensas digitales por los logros de la vida real, estarás más motivado para hacer algo, o al menos eso intento probar.

En estos días, podemos gamificar casi todos los aspectos aburridos de nuestras vidas con una aplicación. Existen varias aplicaciones de acondicionamiento físico que hacen que ir al gimnasio se convierta en un juego e incluso administrar el dinero puede volverse una actividad lúdica. La gamificación es solo un medio para establecer metas y seguir un progreso para alcanzarlas. El obtener una recompensa agrega un poco de motivación, pero la gamificación aún depende en gran medida de nuestras propias ambiciones.

En educación, la gamificación se refiere al uso de elementos comunes de juegos para enseñar un concepto o idea. Hay una similitud obvia entre los juegos y el salón de clases que hace de la gamificación un enfoque lógico: los jugadores de un juego trabajan para lograr objetivos específicos y ganar, en el aula los estudiantes trabajan para lograr objetivos de aprendizaje específicos y tener éxito académico; en los juegos los jugadores progresan de nivel a nivel en función del rendimiento, en el aula los alumnos deben pasar cursos con requisitos y mostrar algún nivel de comprensión antes de progresar académicamente. Pero ¿por qué es importante mejorar nuestro método de aprendizaje en el idioma inglés?

La presente investigación se llevó a cabo como una nueva competencia a desarrollar tanto en docentes como en alumnos, mejorando el aprendizaje del idioma inglés a través de técnicas lúdicas.

Dichas técnicas fueron puestas a prueba en la Universidad Autónoma de Tlaxcala con los estudiantes de la carrera médico cirujano; con ayuda de ellos se evaluó la efectividad en la gamificación de sus programas de estudio y comparó el crecimiento de su aprendizaje ocupando un método tradicional (grupo control) y uno Gamificación (grupo experimental). Por ello la presente investigación se desarrolló a través de una metodología cuantitativa, llevando a cabo la implementación de un pretest y un post test como diagnóstico para comprobar la efectividad del método.

Los siguientes apartados explicarán a detalle cada una de las partes que componen la presente investigación.

El capítulo uno describe la realidad del contexto que rodea a los temas tratados. Empezaremos hablando de como el sistema por competencias comenzó a ponerse en el centro de la atención a lo largo del mundo, para después describir la situación que compete al propio país y en particular al Estado de Tlaxcala. Después se traza el mapa que la Universidad Autónoma de Tlaxcala ha seguido a lo largo de los años en materia de competencias. Finalmente explicamos como el inglés mueve el mundo y el avance que México ha tenido al respecto.

El capítulo dos nos ayudará a clarificar los conceptos que tenemos de competencia, e iremos desmenuzándolos pasando por el concepto de competencia comunicativa y competencia comunicativa en lengua extranjera. Las ambigüedades que pudiera existir en materia de gamificación o de como esta se relaciona con el sistema por competencias será explicada dentro del mismo capítulo.

Otro tanto puede decirse del capítulo tres, donde se describe a detalle cual es la metodología y procedimiento a utilizar para el ejercicio práctico de esta investigación. Hablaremos de todas aquellas herramientas necesarias para lograr las intervenciones y evaluaciones explicadas en los planes clase y en el ejercicio pedagógico general.

Así pues, el capítulo siguiente analiza y grafica todos los resultados de las intervenciones hechas tanto en el grupo control como en el grupo experimental. Es en el capítulo cuatro donde espero poder comprobar mis objetivos previamente mencionados.

Por último, se concluye la presente investigación en el capítulo cinco. Aquí haremos una reflexión real, cruda, dura y optimista de todo lo observado a lo largo de estos meses de trabajo. Espero en su momento que el lector se sienta motivado a imitar o incluso innovar todo el ejercicio descrito a continuación.

CAPITULO I. MARCO CONTEXTUAL

El apartado a continuación es el trazado de un mapa que esconde los procesos históricos y evolutivos del sistema por competencias a lo largo del mundo, del país y de la propia universidad. También esconde el impacto a nivel global y nacional que el aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés puede llegar a tener.

Introducción

El siguiente marco contextual busca exponer el conjunto de circunstancias que rodean las situaciones pertenecientes a la tesis y sin las cuales no se podría comprender la situación actual de nuestro objeto de estudio, así como de las diferentes temáticas que se abordaran a lo largo de esta investigación.

De forma paralela se analizaron los ámbitos internacional, nacional, estatal e institucional en correlación con el objeto de estudio: competencia comunicativa; y las temáticas de estudio que le competen: el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés) y su relación con la medicina

Las tribus de México y sus competencias

Un mundo competente

En este apartado se exponen todas aquellas instituciones internacionales que han estado impulsado el sistema por competencias a lo largo del mundo. La mayor parte de estos organismos internacionales comienzan a crear una simetría en la forma de trabajo que la educación debería tomar. El enfoque por las llamadas “Competencias del siglo XXI”

Es importante recalcar que cada uno de estos organismos internacionales ofrece ciertas recomendaciones al país para en algún momento generar políticas públicas que permitan nuevas e innovadoras formas de crecimiento.

La importancia al tema de competencias ha sido tanta que la Organización de las Naciones Unidas Organización de las Naciones Unidas que nombró el 15 de Julio como el “Día Internacional de las Competencias para la Juventud”.

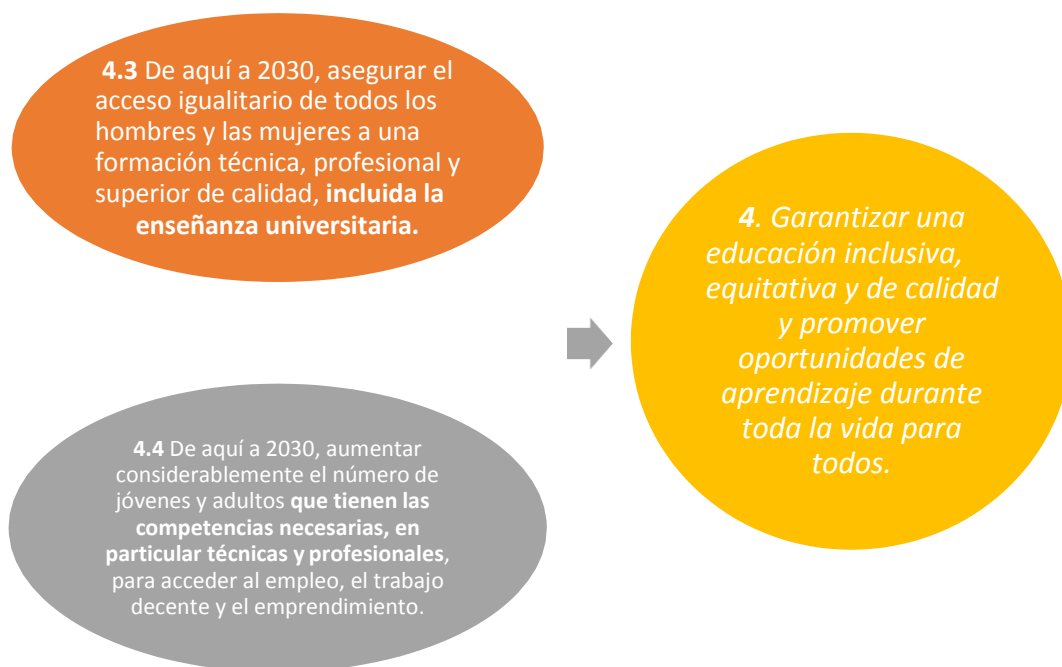
La idea es dar al tema de competencias la relevancia que merece en el siglo XXI, que sea conocido y discutido por cualquier persona sin importar su estrato social, raza, orientación, género y/o religión. Cada uno de nosotros tiene una o algunas competencias, algunos tenemos más que otros, pero todos las tenemos. Nuestro entorno nos lo ha dado, ya sea de manera consciente o inconsciente, nos volvemos hábiles en las cosas que repetimos, desgraciadamente no siempre nos damos cuenta cual es la nuestra o peor aún, como desarrollar nuevas competencias.

La conmemoración de este día crea una ventana que deja ver la importancia del tema señalando que existe un problema sin resolver en el área educativa y de esta manera forzar al Estado a tomar las medidas pertinentes para motivar el desarrollo de competencias en sus escuelas.

El tema de desarrollar las competencias necesarias e incrementar la calidad en los sistemas educativos es de tal importancia que Naciones Unidas (2018) hace notar a través de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible que invertir tiempo y esfuerzo es necesario para el mejoramiento de los sistemas educativos; así 193 países usarán esta Agenda como guía por 15 años.

En efecto, estamos frente a un cambio de época: la opción de continuar con los mismos patrones de producción, energía y consumo ya no es viable, lo que hace necesario transformar el paradigma de desarrollo dominante en uno que nos lleve por la vía del desarrollo sostenible, inclusivo y con visión de largo plazo. (Naciones Unidas, 2018, p. 7)

Por supuesto la Educación no se queda atrás y podemos comprobarlo en el objetivo de desarrollo sostenible número cuatro “*Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*” (Naciones Unidas, 2018); y más específicamente quisiera resaltar las metas 3 y 4 del mencionado objetivo puesto que resalta la importancia de la educación universitaria y el desarrollo de las competencias.



Fuente: Naciones Unidas (2018), *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe* (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago Elaboración propia.

El acceso a la Educación equitativa e inclusiva puede ayudar a las sociedades actuales a desarrollar soluciones innovadoras a las dificultades y obstáculos de la vida. Por ello en la Agenda Educación 2030 el desarrollo de competencias se vuelve un tema fundamental; se espera que la enseñanza y formación técnica profesional responda al desarrollo de habilidades que promuevan el crecimiento económico sostenible, inclusivo y sustentable.

Ahora bien, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO por sus siglas en inglés (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) ha marcado que trabajar por competencias ayuda a trasladar la vida real al aula, ejercicio de gran relevancia ya que el objetivo de la competencia es crear habilidades prácticas en el día a día.

UNESCO a través de la Oficina Internacional de Educación, el centro mundial de excelencia en currículos y cuestiones conexas promueve una nueva comprensión sobre el trabajo por competencias. Definida por Cecilia Braslavsky como:

(...) el desarrollo de las capacidades complejas que permiten a los estudiantes pensar y actuar en diversos ámbitos [...]. Consiste en la adquisición de conocimiento a través de la acción, resultado de una cultura de base sólida que

puede ponerse en práctica y utilizarse para explicar qué es lo que está sucediendo (Cecilia Braslavsky citado de UNESCO, 2018).

La recomendación de la Oficina Internacional de Educación es dejar atrás el sistema convencional que sólo reproduce el conocimiento teórico memorizando diversa información. Hoy sabemos que trabajar de esta manera no garantiza generar habilidades que califiquen a una persona para realizar determinado trabajo.

Desde hace unos años, la UNESCO también recomendó que los estudiantes tuvieran espacios para aprender a ser, a pensar, a hacer, a aprender, a respetar y a convivir (1998). Por ello es pertinente empezar a considerar a las Instituciones de Educación Superior como lugares que formen personas socialmente funcionales, interesadas en el bienestar de todos; es momento de redireccionar las competencias hacia las necesidades del siglo XXI.

Asimismo, la Organización Internacional del Trabajo, un organismo tripartito de la ONU que promueve el trabajo decente en sus 285 miembros. ¿Cómo lo promueve? Con el desarrollo de competencias, competencias con base en las estrategias de desarrollo nacionales y sectoriales que pretenden responder a las necesidades del mercado de trabajo y prepararse para los empleos del futuro.

La OIT siempre ha planteado que los niveles de educación alto y la formación profesional resulta de decisiva importancia para incentivar la inversión extranjera directa; las empresas multinacionales localizan su inversión en áreas del mundo donde las destrezas son fácilmente asequibles o donde son más rápidas de generar.

Para la organización encargada de establecer las normas de trabajo, formular políticas y elaborar programas promoviendo el trabajo decente de hombres y mujeres, debe hacer hincapié en el desequilibrio constante de la distribución de riquezas puesto que está generando el bajo desarrollo del recurso humano de un país, las personas con menos conocimiento se están quedando con menos dinero para continuar sus estudios, cayendo en un efecto de bola de nieve que pasa afectar a la sociedad en la que vivimos.

El subdirector general de políticas de la OIT, José Manuel Salazar-Xirinachs, menciona que es necesario abordar la educación y las competencias de manera diferente a como se hacía hace 30 años, ya que las “Competencias del siglo XXI” requieren una visión global basada en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Actualmente existe un desajuste entre la oferta y la demanda de las competencias, desajuste que parte de la incapacidad del sistema de educación de adaptarse a las nuevas realidades (Organización Internacional del Trabajo, 2014)

De igual manera, Salazar-Xirinachs hace un llamado a las empresas a no dejar todo en manos del sistema educativo, el sector privado debe acercarse activamente a las diferentes instituciones de educación superior con el propósito de alinear las competencias necesarias con la educación impartida, así también, generar oportunidades de aprendizaje en el lugar de trabajo.

Cabe destacar que, en el 2010, la preparación para la estrategia del G20 para el crecimiento sólido, sostenible y equilibrado a través de competencias fue dirigido por la Organización Internacional del Trabajo.

Otro tanto puede decirse de la Organización Panamericana de la Salud y Organización Mundial de la Salud quienes son encargadas de definir las prioridades para mejorar la salud en el mundo y quienes también han contribuido de alguna manera a la importancia en el desarrollo de competencias. Partiendo de la idea que el nuevo enfoque educativo pone a las competencias como eje principal de la formación profesional, las organizaciones han decidido elaborar su propio documento titulado “*Competencias Esenciales para la Salud Pública: una margo regional para las Américas*”. Dicho documento funciona como una herramienta que ayuda a definir los conocimientos, habilidades y actitudes esenciales relacionadas con el personal del área de ciencias de la salud, sean químicos, enfermeras, doctores y/o nutriólogos. En este sentido, la información en dicho documento puede facilitar la elaboración de planes y estrategias de formación profesional en estudiantes de Educación Superior.

México y Tlaxcala, por una nación competente.

El siguiente apartado tiene como propósito dar una mirada general a situación de México y Tlaxcala en cuanto a competencias se refiere, así como la perspectiva de la Universidad Autónoma de Tlaxcala

Ahora el Estado pasa ser Neoliberal, su prioridad: vincular el sector educativo, especialmente el nivel superior quién se encarga del desarrollo de habilidades para el empleo profesional.

Este cambio se debió a que uno de los principales problemas de la crisis educativa/laboral consistía en que los estudiantes finalizaban la educación obligatoria sin contar con el desarrollo de una habilidad esencial que le permitiera desempeñarse en la vida laboral. Cabe mencionar que no todos tenían acceso a la Educación Superior.

Anteriormente se habló sobre la Agenda 2030 como una guía para los países miembros de la Organización de las Naciones Unidas. Afortunadamente el Gobierno de la llamada cuarta transformación sigue las recomendaciones planteadas en la Agenda y las menciona dentro del Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024.

En aras de acoplar la Agenda 2030 con el plan de 6 años del Gobierno Federal, se suscita el gran reto de la Educación en México:

El gran desafío de la educación en México es colocar a las niñas, niños, adolescentes y jóvenes en el centro de atención del Sistema Educativo Nacional, así como formarlos en el desarrollo de competencias que les permitan adaptarse a los cambios tecnológicos globales, a las nuevas exigencias del sector productivo y al auge del aprendizaje a través de plataformas virtuales. (Gobierno Federal, 2019)

En la cita anterior podemos leer claramente que el país busca formar competencias de vanguardia, competencias que los alumnos necesitan para desenvolverse en el nuevo mundo laboral con escala global.

De la misma manera en el PND se contemplan los problemas principales dentro de las universidades:

La educación superior en particular enfrenta al día de hoy tres grandes retos: (1) la mejora de la calidad y pertinencia de la oferta respecto a las necesidades sociales y económicas; (2) la articulación eficiente entre niveles, tipos y modalidades educativas; y (3) las necesidades de financiamiento oportuno, suficiente y con la certidumbre requerida para sustentar estrategias con visión de largo plazo. (Gobierno Federal, 2019)

Por supuesto los desafíos planteados no son fáciles de resolver, pero el poder desglosarlos y proponer un plan de acción a través del desarrollo de las competencias pertinentes para el siglo XXI puede funcionar como guía que incentive la innovación y la resolución de problemas en materia educativa.

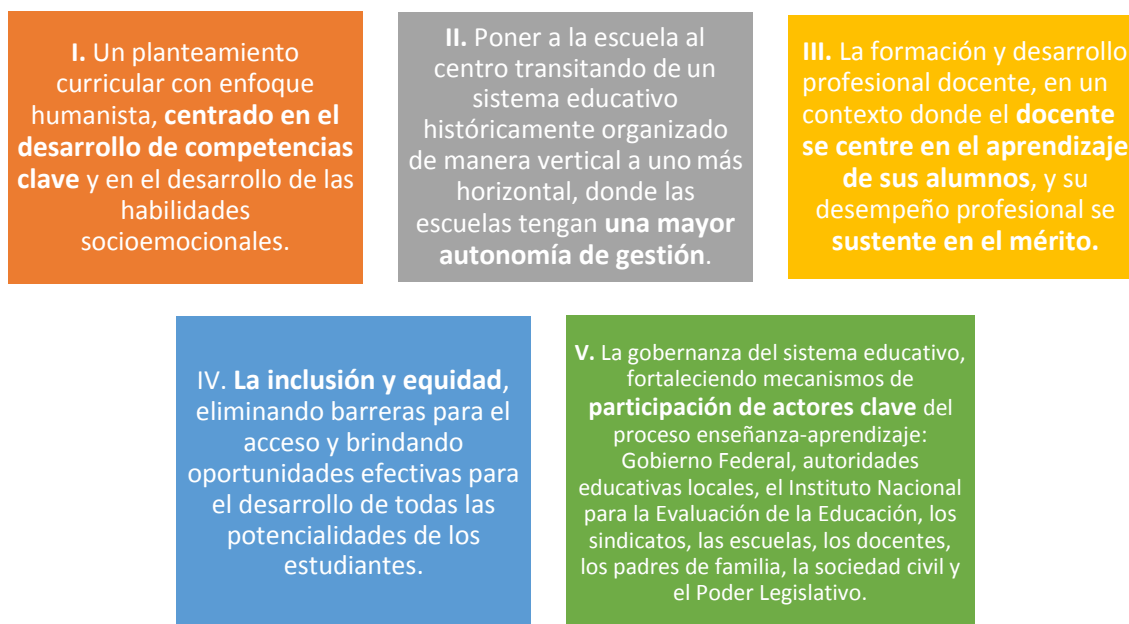
En lo que concierne al Programa Sectorial de Educación 2013 – 2018 se puede observar la relevancia que tiene el nivel superior; donde sobresale el trabajo de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES) y los Exámenes de Egreso de la Licenciatura (EGEL); todos ellos trabajan de la mano con la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) y la Secretaría de Educación Pública (SEP).

En el Programa Sectorial de Educación 2013-2018 se rescata el enfoque por competencias como una solución a las diferentes aristas que contemplan el avance de la civilización como la conocemos hoy, usando las competencias como armas para enfrentar las diferentes problemáticas que nos agobian.

La educación media superior, la educación superior y la formación para el trabajo deben ser fortalecidas para contribuir al desarrollo de México. En estos tipos de educación se forma a los jóvenes en las competencias que se requieren para el avance democrático, social y económico del país. (Secretaría de Educación Pública, 2013, p.27)

De igual manera otro tanto puede decirse del Plan Estatal de Desarrollo 2017-2021, un plan destinado a establecer guías para el desarrollo económico y social en el estado de Tlaxcala, que permitan aprovechar sus ventajas competitivas para promover mayores oportunidades económicas y una mejor calidad de vida para sus habitantes.

La distinción en materia Educativa se hace notar dentro del capítulo dos, titulado “*Educación pertinente, salud de calidad y sociedad incluyente*”. Aquí se plantea la idea de un nuevo modelo educativo con base en los siguientes cinco aspectos.



Fuente: Gobierno del Estado de Tlaxcala (2017) *Programa Estatal de Desarrollo 2017-2021*.
Elaboración propia.

Por supuesto todos estos aspectos son parte de la fórmula para lograr los objetivos ambiciosos pero necesarios que tiene el Estado de Tlaxcala. El primero lugar quiero distinguir el punto uno que sigue las pautas dadas por los organismos internacionales y por la propia federación y se une al enfoque educativo por competencias, tratando de buscar aquellas que sean clave para el bienestar del Estado. Es segundo lugar, enfatizo el punto tres que habla de centrar los esfuerzos en el alumno desarrollando un desempeño profesional, es decir, que lo aprendido en la escuela se refleje en el sistema capitalista a través de una remuneración económica; que le paguen por lo que sabe hacer.

Y que al graduado le paguen por lo que sabe no solo tiene consecuencias individuales, sino también sociales. Que una persona se vuelva profesional (es decir, que gane dinero por cierta actividad que desempeñe) trae consigo beneficios económicos. En el mundo se ha demostrado que quienes logran una apropiación social del conocimiento, aceleran el crecimiento económico en forma sostenida e incrementan la calidad de vida de su población. (Gobierno del Estado de Tlaxcala, 2017, p.71).

Claramente será necesario, tanto para el Estado de Tlaxcala como para la presente investigación, contextualizar la situación actual educativa con el fin de redirigir los esfuerzos para investigar porque alrededor de 56.7% de los tlaxcaltecas de 15 años y

más han completado la educación básica, 22.3% han finalizado la educación media superior y 16.7% tienen concluidos estudios de educación superior. (INEGI, Encuesta Intercensal 2015, 2015). Las cifras aquí presentadas son problemáticas que afectan el desarrollo normal necesario para este estado con 1,272,847 habitantes.

Se debe redoblar esfuerzos para sacar adelante a un estado con 60 municipios; será labor del gobierno proveer de las herramientas necesarias para que las escuelas y el sector empresarial pueden definir aquellas competencias necesarias para resolver las problemáticas sociales y al mismo tiempo mejorar las economías fuertes del estado como son la agricultura, la industria ligera y el turismo.

Esto implica dar una educación de calidad y pertinente que permita a los tlaxcaltecos desarrollar los valores, habilidades y competencias que necesitarán en la vida social y productiva, y promover nuestra cultura, así como el desarrollo científico y tecnológico en el estado (Gobierno del Estado de Tlaxcala, 2017, p. 69)

En conjunto las instituciones internacionales, la nación y el Estado de Tlaxcala dan una guía de referencia clara de un trabajo por competencias, un trabajo que debe llevar el conocimiento de los estudiantes a la práctica y verse reflejado en las finanzas personales y sociales.

La UATx y el Modelo Humanista

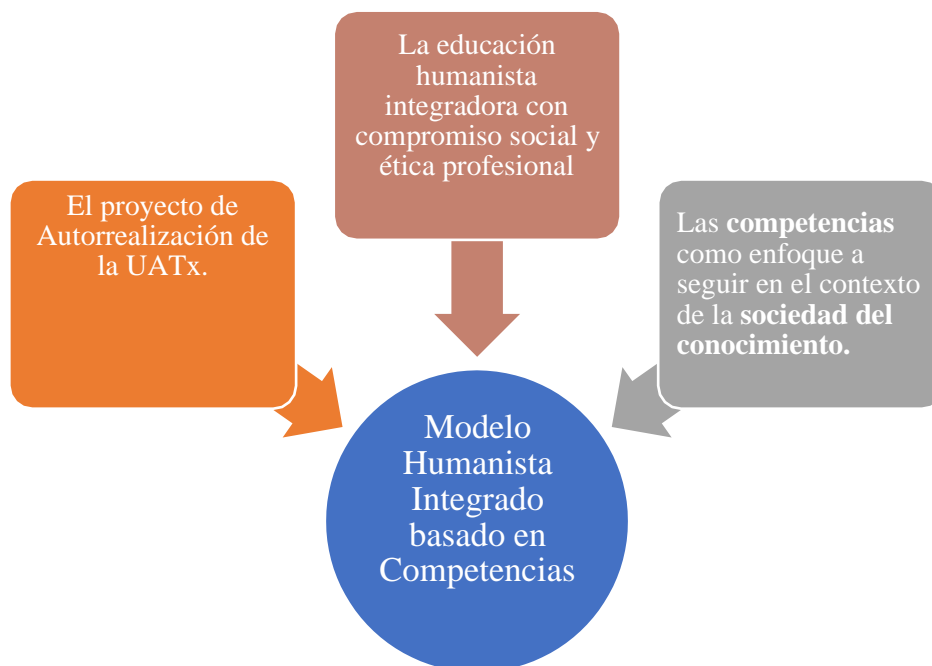
Desde 1976 la Universidad Autónoma de Tlaxcala se ha encargado de capacitar a cientos de miles de estudiantes que cursan algunas de sus 41 licenciaturas, 37 maestrías, 12 doctorados y 2 especialidades.

La UATx en su búsqueda por formar mejores seres humanos, y siguiendo las pautas internacionales, nacionales y estatales de fomentar el trabajo por competencias, desarrollo una forma de trabajo que guía todas y cada una de las áreas de estudio con las que cuenta esta universidad. El Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Elizalde, 2010) que tiene como propósito:

(...)formar personas autoconscientes de la multidimensionalidad de su realidad, con el fin de asumir el proceso de su autorrealización con responsabilidad. Para ello es importante reflexionar sobre el sujeto que se pretende formar, cuáles deben ser sus características para poder desarrollarse como un profesional

competente, un ciudadano comprometido con su sociedad y con su entorno natural, y una persona en proceso de autorrealización. (2010)

El modelo implementado por la Universidad del oficialmente estado libre y soberano de Tlaxcala se plantea la pregunta ¿qué tipo de persona se quiere formar? Para contestar esta pregunta debemos apelar a la fundamentación de la reforma curricular que este nuevo modelo trae consigo. A continuación, los tres aspectos que se tomaron en cuenta:



Fuente: Elizalde, R. (2010). *Modelo Humanista Integrador basado en Competencias*. Tlaxcala, México: Universidad Autónoma de Tlaxcala. Elaboración propia.

En el modelo se establece de manera formal que la universidad se alinea a las recomendaciones nacionales inscritas en las dinámicas internacionales. Claro está que aquí solo se dan las llaves a esta puerta de conocimiento que es el enfoque por competencias; será tarea de las diferentes facultades trabajar aquellas competencias que tienen que ver con crear personas social y profesionalmente funcionales.

De esta manera el Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (2015):

“(…) apuesta a formar un universitario que comprenda los aspectos económicos, políticos y culturales de su sociedad y las diversas maneras que tiene para insertarse como trabajador, profesionista y ciudadano, tanto en una sociedad local como global.”

Será de vital importancia que el graduado sepa como adentrarse al mercado y sea retribuido de manera económica por la labor que desempeñe. Más importante aún será que las diferentes facultades puedan dar las herramientas necesarias a sus educandos e insertarlos en la economía global. De ahí nace la necesidad de generar un trabajo como el que en este documento se presenta, la necesidad de dar una competencia que les permita conocer el mundo desde otra perspectiva, la competencia de aprender una segunda lengua. De esto hablaremos en el siguiente apartado.

Los nómadas del habla.

El siguiente apartado da un esquema general sobre la situación actual del idioma inglés en el mundo, en nuestro país y por supuesto en la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Un mundo políglota

Existen muchos paradigmas erróneos en lo que a la educación de segundas lenguas se refiere, muchos creen que hablar una segunda lengua hará que olvides la tuya, y por ende te alejarás de tu cultura. Creo que esto es algo fuera de la realidad.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura a través de su portal oficial nos habla sobre los beneficios del plurilingüismo y nos plantea que existe una conciencia más grande de los beneficios de los idiomas dentro de una sociedad; otorgan diversidad cultural y diálogo intercultural generando sociedades del conocimiento integradoras en favor de la ciencia y la tecnología (UNESCO, 2017).

Lejos de que el aprendizaje de las segundas lenguas pueda alejarnos de nuestras culturas, son herramientas que nos acercan a los demás países, esto no sólo tiene beneficios sociales sino también económicos, por ejemplo: la difusión de nuestras costumbres y tradiciones pueden motivar el turismo internacional.

Verdad es que el inglés se ha vuelto el idioma universal, y afortunadamente el español no está tan lejos en esta carrera de población. La siguiente gráfica nos da las estadísticas:



Fuente: Klappenbach (2019)

Cabe mencionar que, a pesar de estar en el TOP 5 de los idiomas más hablados en el 2019, aún nos encontramos lejos de ser el primero. De aquí podemos concluir que tanto la sociedad del conocimiento como la economía de cada país será indirectamente afectada por los idiomas en los que se comparta la información o se hagan negociaciones.

El impacto que los idiomas tienen en la economía es algo que no puede pasar desapercibido. De acuerdo con el Tsedal Neeley, profesor de la Escuela de Negocios de Harvard, cerca del 60% de todas las organizaciones multinacionales operan en inglés. Quienes no lo hacen tendrán dificultades para alcanzar a los que lo hicieron primero. (EF, 2018, p.12). Debemos comenzar a observar el sistema económico de una forma mundial, una interconexión entre los países, especialmente con aquellos países que tengan divisas de mayor valor que la nuestra.

(...) un modelo económico basado en el conocimiento requiere no solo de infraestructura tecnológica, sino también de adultos capacitados que puedan vender sus servicios a nivel internacional. En consecuencia, hay una fuerte correlación entre el dominio del inglés y las exportaciones de servicios, así como entre el dominio del inglés y la productividad. (Educational First, 2018, pp. 12)

A juicio personal los países que hablan español como lengua nativa tienen una gran oportunidad de ponerse en primera fila en el campo de las negociaciones internacionales. Los países hispanohablantes que entiendan que hablar dos de los cinco idiomas más hablados en el mundo serán aquellos que logren involucrarse de forma casi inconsciente en las transacciones internacionales. Debemos recordar que la inversión extranjera directa o indirecta siempre trae buenos frutos al árbol económico mexicano.

Los idiomas de México.

El gobierno mexicano ha intentado mejorar los esfuerzos en el aprendizaje de una segunda lengua, principalmente el inglés. Dentro del Programa Sectorial de Educación 2013-2018 no se menciona nada referente a dicho aprendizaje, pero para cumplir con la efectividad de algunas de las estrategias planteadas se deberá dar por hecho que el aprendizaje del inglés será necesario para cumplirlas.

Así en 2013, la Secretaría de Educación Pública establece en su estrategia número dos:

2.3.8. Apoyar nuevos modelos de cooperación académica para la internacionalización de la educación superior.

2.3.9. Promover que más egresados cuenten con capacidades suficientes para ser admitidos en los mejores programas de posgrado de México y el mundo.

Cada una de las mencionadas estrategias engloban aspectos de internacionalización que necesitarán del conocimiento de la lengua extranjera para poder aprovechar y aún más competir en el mercado laboral internacional.

Existe un organismo en México que se encarga específicamente del reforzarse el aprendizaje del inglés conocido como MEXTESOL (*Mexican Association of Teachers of English, A. C*) donde en 1973 un grupo de docentes mostraron su preocupación por el tema y basándose en el modelo TESOL International tratan de ayudar a los maestros a actualizar su metodología de enseñanza y ampliar su repertorio de técnicas de enseñanza en todas las áreas de ELT (Mextesol, 2017).

Este no es el único de los objetivos implementados por la mencionada asociación civil, aunque sí el más relevante para la presente investigación.

Por otro lado, también se comparte que todas aquellas personas que aplican a un puesto en el extranjero solo el 7% de la población activa es contratada por empresas multinacionales, pero solo el 5% de la población habla el idioma (Congreso Mextesol, 2017).

British Council dentro del Análisis de Alineación del programa Core Skills del British Council y el Modelo Educativo Mexicano (inglés) establece la relación de lo que ellos consideran serían las mejores competencias que destacan en comparación con las del sistema educativo mexicano.

Curiosamente el British Council hace hincapié en las competencias socio-emocionales como competencias primordiales para que los estudiantes de educación básica y educación media superior continúen sus estudios.

Estas competencias son parte del programa extracurricular Construye-T que ha sido avalado por el Banco Mundial, UNICEF, OCDE y por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Dichas organizaciones es una de las pioneras en los aprendizajes no cognitivos.

-

Los párrafos anteriores demuestran la fuerza y motivación necesaria para seguir creciendo en materia de competencias y en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Las estadísticas y argumentos previamente planteados esperan hacer en el lector un proceso de conciencia sobre la importancia y gravedad que aprender un segundo idioma como lo es el inglés tiene para un país como México y para un estado como Tlaxcala.

Capítulo II. Marco Teórico

El objetivo del siguiente apartado es clarificar los conceptos de Competencia y Gamificación, para después justificar porque la Gamificación de una competencia es una gran opción en materia educativa, y especialmente para el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés).

Introducción

Desde que era pequeño me han gustado los videojuegos; los superhéroes, los demonios e incluso las hadas que son personajes que siempre han llamado mi atención y los videojuegos fueron un camino perfecto para acercarme a ellos. Recuerdo vívidamente algunos sábados y domingos jugar por horas a las Tortugas Ninja con mi hermano o al baseball con mi papá en una consola Atari, también recuerdo aquellos días de escuela cuando mi madre me apresuraba para ir a desayunar cuando yo llevaba horas despierto jugando Chip & Dale o Tiny Toons Adventures. Por supuesto mi vida no cambio mucho en ese aspecto hasta el día de hoy y la presente investigación es prueba de ello.

Si me pusieras a elegir, probablemente los superhéroes serán mis preferidos. Poder tener habilidades y usarlas para mejorar y facilitar mi vida y la de los demás me parece divertido, más aún usarlas por el bien común puede llegar a ser impresionante. Imagina los alcances si pudieras hacerte invisible, si pudieras volar, si pudieras convertir el agua en vino o viajar en el tiempo. ¿Cómo cambiaría tu vida? ¿Estarías donde estas ahora?

La mayor parte de mi grupo social son como yo, entusiastas del mundo geek y gamer; y en este mundo siempre hay debates sobre cuál sería el mejor superhéroe, el mejor superpoder. Mi respuesta: The Flash. ¿Por qué? ¿Qué hay de bueno en correr muy rápido? Flash siempre ha sido mi favorito porque él es un buen ejemplo de los diversos escenarios que una sola habilidad puede otorgar, Flash es muy rápido, MUY rápido, con ello puede detener y esquivar balas o cohetes que se dirijan hacia él o hacia alguien en peligro; nada está lejos para Flash por lo que puede estar en cualquier parte del mundo en cuestión de segundos; puede atravesar objetos sólidos al vibrar sus moléculas a una frecuencia específica, puede terminar de leer toda una enciclopedia en menos de unas horas, e incluso puede recuperarse de lesiones físicas

10,000 veces más rápido que una persona normal. Todo esto con una sola habilidad, con una sola competencia: la velocidad.

Por supuesto entiendo que en el mundo real tener superpoderes es imposible ¿o no? Probablemente nunca alcemos habilidades surreales como congelar el tiempo, ver el futuro o mover cosas con la mente. Pero lo que, si podemos hacer, es desarrollar *skills*, habilidades que nos permitan desempeñarnos en el mundo de formas muy diferentes, de formas ingeniosas. Si algo he aprendido de los superhéroes es su capacidad de adaptar sus poderes a las diferentes situaciones y peligros a los que se enfrentan, es decir, saben contextualizar sus habilidades y sacan el mayor provecho de ellas dentro de cada una de las situaciones criminales en las que nuestros personajes tratan de ser héroes.

De manera similar podemos observar en el mundo real como una persona puede llegar a encontrarse en situaciones difíciles y salir adelante con aquello que pudieron aprender e implementar en sus vidas; como ejemplos tenemos a todos aquellos emprendedores que han marcado huella en el nuevo mundo, tales como Steve Jobs, Marck Zuckerberg o Bill Gates, todos ellos vivieron, aprendieron, se adaptaron e implementaron lo aprendido cuando se encontraban trabajando en condiciones precarias. Fueron competentes. A mi juicio, muchas de estas situaciones (reales o no) tienen que ver con las definiciones planteadas en el presente capítulo.

Entonces, y partiendo de esta divertida y curiosa analogía, ¿los seres humanos de verdad tenemos superpoderes? Sí, al menos creo que todos podemos tener una competencia que nos ayude en diferentes escenarios y a enfrentar diferentes obstáculos. Por ejemplo, alguien con la habilidad de poder escribir, es decir, alguien con la competencia comunicativa escrita, podría ocupar su habilidad para escribir una carta de amor a un ser querido, escribir un reporte para su empleador, o una petición al mismo presidente. Siendo más prácticos, podría trabajar escribiendo artículos o reseñas para un periódico físico o digital, podría trabajar para un estudio cinematográfico o teatral; más aún y con un poco de motivación y ambición emprendedora podría escribir su propia novela y publicarla mientras hace trabajos de manera freelance por Internet.

Asimismo, alguien con la competencia en la preparación de alimentos podría elaborar una rica cena para su quedar bien con su familia después de una discusión, cocinar un platillo afrodisíaco para su pareja, preparar un pastel para la boda de sus amigos y ahorrarse el regalo. Podría trabajar freelance preparando postres, poner su propio restaurante, trabajar en un hotel nacional o internacional, e incluso en uno de estos cruceros donde están en alta mar por varios meses.

Para mí, la idea es simple, una competencia no es más que un superpoder (sin el super), es una habilidad que debe servirnos en diferentes escenarios, desde los más superficiales y simples hasta los más profundos y complejos.

¿Qué es una competencia?

No es novedad para nadie que un factor primordial para el desarrollo de un país es la educación, que debemos poner empeño en aquello que enseñamos; se hacen análisis, tablas y diferentes investigaciones pedagógicas, pero al final no hemos podido definir el tipo de persona queremos formar. El enfoque por competencias

El concepto de competencia es una forma de trabajo relativamente nueva en comparación con los diferentes tipos aprendizaje que han existido por siglos. Responde directamente a los requisitos laborales del capitalismo, donde cada uno de nosotros necesita una especialización de trabajo para poder tener una remuneración económica. Dicha especialización está directamente relacionada con aquella habilidad que sabemos hacer mejor y con la motivación de otra persona dispuesta a pagar por dicha habilidad.

A continuación, se presentan algunas definiciones sobre el concepto de *competencia* y la definición del Acuerdo número 592 donde se establece la Articulación de la educación básica en México y nos dice que una competencia es “la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la

valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)”. (DOF, 20 de agosto, 2011, p.4)

Así pues, una *competencia* se considerará como tal cuándo el sujeto que dice tener cierta competencia adquiere conocimiento y lo lleva a la práctica en cualquier situación que se le presente. A mi juicio se puede destacar una característica intrínseca de la competencia: la adaptabilidad, poder llevar cualquier conocimiento aprendido a cualquier contexto, y a cualquier situación. Partiendo desde este concepto el panorama para su enseñanza, uso y aplicación es inagotable. Siempre y cuando se tenga una habilidad bien definida se pueden desarrollar procesos repetitivos que pongan a prueba la habilidad en cuestión.

Podríamos identificar aquellos ambientes que son más gratos para los estudiantes y motivarlos o incluso “engañarlos” para que absorban el conocimiento previamente declarado. Inmiscuirse en los intereses de nuestros estudiantes mientras se estipula un objetivo pedagógico puede ser de gran relevancia para el desarrollo de cualquier competencia.

De la misma manera otros grandes autores definen la *Competencia*, Díaz Barriga y Rigo (2000, p. 79) hacen brillar un *saber hacer* de manera eficiente dentro un contexto determinado, independientemente de cuál sea. Así la definen como: se trata de una capacidad para resolver problemas que se aplica de manera flexible y pertinente, adaptándose al contexto y a las demandas que plantean situaciones diversas [...] (2000 p.79)

Desgraciadamente los espacios educativos que hoy tenemos en México no promueven el conocimiento de una forma práctica en diferentes circunstancias. Ya sea por cuestiones de tiempo, falta de metodología pedagógica o de recursos para el aula, las actividades que se designan y prueban el desarrollo de las habilidades que deben adquirir los estudiantes se limitan a exámenes esporádicos y/o a actividades poco eficientes.

Es necesario para poder referirse al termino competencia tener la oportunidad de aplicar el conocimiento aprendido en diferentes circunstancias. No importando si aquellas tienen un beneficio lógico al modelo cultural en el que vivimos, no importando si socialmente se cree que el contexto (ficticio o no) en el que se desarrolla la habilidad podría llegar a ser

económicamente redituable. Por ejemplo, un estudiante con un gusto por los videojuegos podría encontrar a través de ese contexto el aprendizaje de una segunda lengua, como ocurre con varios dentro del gremio que se acercan a los idiomas, forzándose a sí mismos a aprenderlo para poder probar un videojuego que salió en un idioma ajeno a ellos, como el inglés o el japonés.

En dicho caso, el estudiante, en propia convicción, practica de forma constante una actividad relacionada con su juego de vídeo y la emoción desbordante al momento de jugar nublan de alguna manera el esfuerzo cognitivo que toma descubrir este nuevo mundo. De igual forma puede ocurrir con cualquier interés del alumno, llámese: películas, música, obras de teatro, libros, revistas, series o cualquier programa de televisión. La convicción aprender un idioma viene dada por la necesidad de acercarse a sus propios intereses.

No obstante, es triste pensar que la forma de ver a la Educación sigue estando cargada de mucho esfuerzo desorganizado que no permite la implementación de nuevas estrategias e incluso tecnologías que faciliten el aprendizaje de las masas o que al menos promuevan el auto aprendizaje.

Las escuelas deberían ser los lugares ideales para promover estas características. Así lo marcan Zabala y Arnau (2007 p. 45):

La escuela heredada es una escuela basada en el saber, en un conocimiento académico desligado, la mayoría de las veces, de su función. Se aprenden fórmulas, tablas, principios, conceptos, algoritmos, en los que se valora fundamentalmente la capacidad de reproducir y no tanto para aplicarlos. (2007 p. 45)

Y continúa:

Sabemos la ley de Ohm, pero somos incapaces de interpretar un simple circuito eléctrico de una linterna. Sabemos el principio de Arquímedes, pero nos cuesta relacionarlo con lo que sucede cuando nos sumergimos en una piscina. Sabemos qué es un sintagma nominal, pero no sabemos utilizarlo para mejorar una frase escrita. Sabemos resolver una ecuación de segundo grado sin saber qué es lo que representa.

En fin, sabemos mucho y somos incapaces de utilizarlo para resolver situaciones en las que este conocimiento que tenemos nos podría ser muy valioso. (2007 p. 45)

La metodología gamificada que se trata de promover puede ayudar a mejorar el aprendizaje por competencias, promoviendo la adaptación de ciertas habilidades en contextos diferentes. Un estudiante puede ocupar un tema gramatical en otro idioma, como en el inglés, para contestar preguntas como lo haría en un concurso de televisión o para explicar su punto de vista en un debate y poder ganarlo. Es decir, cada juego en realidad es una prueba más de las *competencias* que decimos tener y simulan una situación (exagerada o no) de la vida.

Es más, Jonnaert define el ser competente no solo como una forma de emplear el conocimiento sino de organizar ese conocimiento de un camino de eficiencia y eficacia.

[...] ser competente no es simplemente aplicar un conjunto de conocimientos a una situación, es poder organizar su actividad para adaptarse a las características de la situación. La competencia pasa a ser entonces la estructura dinámica organizadora de la actividad, que permite que la persona se adapte a un tipo de situaciones, a partir de su experiencia, de su actividad y de su práctica (Jonnaert, 2006 p. 15).

En este sentido, al momento de estructurar un programa curricular, definir un programa académico y/o asignar a donde tienen que ir los recursos financieros será primordial saber cuál es el enfoque que se pretende y que se quiere alcanzar con él. Trabajar mediante el sistema de competencias nos da la pauta que el alumno debe saber usar el conocimiento que tienen en diferentes circunstancias y de forma casi inconsciente. Si un estudiante sabe hablar inglés, pero su velocidad para hacerlo es muy pobre, probablemente se le dificulte (o incluso sienta inseguridad) llevar la competencia comunicativa en lengua extranjera a los diferentes contextos; un amigo que no habla español será mucho más paciente con un principiante del inglés que un empleador, o incluso que un cajero del supermercado.

(...) si uno toma una perspectiva aplicacionista lo que hará lógicamente será: primero, empezar la formación por la adquisición de conocimientos y de habilidades en el ámbito de lo que podríamos llamar los supuestos procesos psicológicos universales y

una vez hecho esto -que además de hacerse primero, tiene que ser lo que ocupe más, lo que tenga más presencia en la formación- vienen las derivaciones y las aplicaciones para ver cómo esto se va concretando en cada uno de los ámbitos de aplicación. (Rigo, 2005)

Entender a qué se refiere el trabajar por competencias va más allá de definir una habilidad, sino también debe contemplar y proporcionar los escenarios simulados de donde el estudiante ocupará el idioma. Por ejemplo, a pesar de tener los mismos temas gramaticales, será muy diferente enseñar inglés a un músico quien probablemente ocupe más su conocimiento para pronunciar y entender lo que está cantando y lograr así una interpretación emocional adecuada; por otro lado, un médico deberá requerir otro tipo de preparación partiendo de la idea de que él necesita leer textos de vanguardia médica científica e incluso auxiliar un paciente en otro idioma.

El concepto de competencia es algo que se ha venido trabajando desde el siglo XVI, por ello hoy en día existen varias definiciones, pero todas comparten puntos en particular. Pongamos atención al siguiente cuadro para clarificar.

DEFINICIONES DE COMPETENCIA

1 Ir al encuentro una cosa de otra, responder, estar de acuerdo con, aspirar a algo, ser adecuado. (Corminas y Pascual 2007 p. 457)	4 La síntesis de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten actuar de manera eficaz ante una situación (Sarramona, 2007, p. 32)
2 Habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y de comportamiento que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz (OCDE, 2003, p.8)	5 (...) supone valores, actitudes y motivaciones , además de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas, todo formando parte del ser integral que es la persona, una persona inserta en un determinado contexto, en el que participa e interactúa . (Sevillano, 2009, p. 7).
3 La competencia es una actuación integral que permite identificar, interpretar y argumentar, y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer. (Perrenoud, 2008)	6 "It seems to be agreed that the notion of competency lies fairly firmly within the field of knowing how rather than knowing that ." (Hutmacher 1997, p.55)

En resumidas cuentas, las seis definiciones nos hablan de un adecuado uso del conocimiento que tenemos, logrado a través de la práctica y usado para la resolución eficaz de problemas dentro de determinados contextos, dando mayor importancia *al saber cómo* hacer las cosas y lo que esto implica.

Por lo que se refiere a la Universidad Autónoma de Tlaxcala ya hemos mencionado antes que trabaja sobre un enfoque de competencias a través de su Modelo Humanista Integrado basado en Competencias (Elizalde, 2010). En él se rescata una definición del amplio bagaje que el mundo científico ofrece, y sirve como guía para la comprensión del término entre los académicos de las diferentes licenciaturas que ofrece la universidad.

(...) como la capacidad, el talento, el potencial de la persona con base en la adquisición de conocimientos, la generación de actitudes éticas y el desarrollo de habilidades intelectuales y motrices que logra la destreza, y por medio de evidencias demuestra el dominio del bien saber conocer, bien saber ser, bien saber hacer y bien saber convivir (Villalobos, 2009, citado de Elizalde, 2010)

Mas aún la definición nos agrega un cuarto factor a la formula educativa, el saber convivir, dejándonos ver que los alcances que la máxima casa de estudios del Estado de Tlaxcala tiene en la mira son bastante ambicioso y seguramente necesario. Algo mas integral que no solo plantea el conocer, el practicar y el adaptar sino también el saber socializar.

¿Qué es una competencia comunicativa en lengua extranjera?

Saber socializar es una habilidad complicada donde intervienen muchos factores, pero uno de los principales es el poder comunicar un mensaje de forma correcta. Decir o escribir algo sin considerar todos los factores que rodean a una situación (como los afectivos o los legales) podría generar consecuencias poco gratas para lograr aquello que queremos, como negociar la compra-venta de un auto, pedir o dar informes sobre una beca o decir a los familiares de un paciente sobre el estado de su ser querido después de una cirugía.

(...) al hablar con estructuras débiles, se pierde mucha de la información que queremos transmitir; al no escuchar bien, tampoco entendemos lo que otras personas nos quieren decir... lo que en muchas ocasiones provoca conflictos interpersonales; como ya ha dejado reflejado Train (2001, p. 129), la agresividad de muchas personas viene dada por la frustración que les produce el no saber comunicarse eficazmente (citado de Fernández, 2010 p.9)

Si alguno de nosotros dentro de nuestro papel social no se puede comunicar de forma correcta tendrá un rechazo del inconsciente social del entorno en el que se encuentre. De la misma manera ocurre cuando tenemos que decodificar un mensaje al escuchar o leer, ya que si no contamos con las herramientas gramaticales necesarias para hacerlo dicho mensaje podría ser malinterpretado y llevarnos a una continuidad errónea de la conversación.

El siguiente cuadro comparativo engloba definiciones de competencia comunicativa a lo largo de los años y nos deja tan claro como el cristal que el llamar a alguien competente para comunicarse marca dos procesos. Por un lado, saber cómo armar y desarmar un mensaje (con todo el conocimiento científico que la lingüística requiere) y por el otro, saber en qué armar y desarmar ese mensaje, en otras palabras, entender y/o interpretar el momento adecuado para transmitirlo.

Autor	Definición de Competencia Comunicativa
Grrale & Meville (1999)	(..) capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en diversas situaciones sociales que se presentan cada día.
Cassany (1994)	(...) conseguir que el alumno pueda comunicarse mejor con la lengua.
Parra Rodríguez (1998) y rico	(...) entendida como la capacidad de comprender un amplio repertorio lingüístico dentro de la actividad comunicativa en un contexto determinado
Domínguez (2004)	(..) debe considerarse toda la gama de necesidades que en el orden psicosocial, cognitivo, biológico y afectivo este tiene, los que se concretan en el medio sociocultural y se originan por las necesidades comunicativas.
Ojalvo (1987)	(...) tener capacidad de sentir, de percibir lo que transmite otra persona, de interpretar, de comprender el mensaje captado, tratar de diferenciar los hechos de las suposiciones y las opiniones, de evaluar, de decidir la importancia y validez en determinado contexto de lo escuchado, de responder el mensaje del interlocutor.
Ortega, L. (2000)	(...) capacidad de usar la lengua con éxito y propiedad.

Fuente: Pompa Montes de Oca, et al. (2015). *La competencia comunicativa en la labor pedagógica*. Revista Universidad y Sociedad, 7(2), 160-167.

Elaboración propia.

Por ello, puedo concluir que una competencia comunicativa será aquel dominio de la lengua demostrado al percibir y/o interpretar un mensaje (sea escrito o hablado) con el repertorio lingüístico correcto en un contexto y/o situación determinada.

Ahora bien, si hablamos de que comunicarnos en nuestra lengua materna tiene una consecuencia positiva dentro de nuestras relaciones sociales y eso nos lleva a mejores oportunidades de conocer a las personas indicadas para lograr nuestros objetivos profesionales, imaginemos lo que podríamos hacer dominando dos idiomas.

En el ámbito de la sociabilidad, el enriquecimiento que supone el aprendizaje de las lenguas es único. (...) aprendemos lenguas para conocer otras realidades, entenderlas mejor y comunicarnos con los hablantes de otros países. Esa apertura a lo diferente agranda nuestra visión del mundo y fomenta las actitudes de valoración y respeto. (Fernández, 2003, p.23; citado de Cobo, 2014, p.18)

Ser bilingüe trae consigo beneficios de tolerancia y respeto a otras ideas, porque para poder hablar un idioma hay que entender a su gente, no olvidemos que las palabras las creamos nosotros, es lógico pensar que las palabras que existen en francés o en italiano nos dicen algo de como son las personas en esos países; más aún si analizamos bien dentro de nuestro propio idioma podemos ver que por regiones algunos vocablos son diferentes, la entonación y la connotación emocional cambian dentro de los diferentes contextos; lo que en una cultura se puede considerar ofensivo o agradable en otra no necesariamente lo es. Hablar una lengua extranjera nos pone en los pies de esas personas, entendemos porque piensan como piensan y nos volvemos más receptivos a nuevas ideas.

Por otra parte, creo que es importante resaltar que diferentes instituciones y organismos internacionales que promueven o evalúan el desarrollo de las habilidades en una segunda lengua también tienen algo que compartir con respecto al tema de competencias.

Una de las primeras definiciones sobre competencia para el aprendizaje de lenguas en el presente siglo es la que se ofrece en el Marco Europeo Común de Referencia (2001) en donde se considera que es el conjunto de “conocimientos, destrezas y características individuales. Es la posibilidad para un individuo de movilizar un conjunto integrado de recursos con la

mira de resolver una situación problema: las competencias generales o saberes son: saber hacer, saber ser, saber aprender” (citado en Pérez y Trejo, 2012, p. 85-86).

Hay que dejar en claro que la importancia que tiene el idioma inglés en el siglo XXI ha hecho que el mismo se vuelva una necesidad para el bienestar del sistema capitalista en el que nos encontramos. Algunos autores plantean que el inglés al día de hoy se ha vuelto tan importante como el latín fue en su momento; se estima que alrededor de una cuarta parte de la población mundial lo habla como primera o segunda lengua, por lo que representa, hoy por hoy, el latín del pasado (Swiderski, 1996; citado de Rodriguez, 2013, p.2).

Factores socioeconómicos, históricos y geopolíticos hacen que el predominio lingüístico del inglés se establezca casi sin contrapesos con el propósito de que, a través de una lengua compartida, se potencien las relaciones económicas y el comercio, se promuevan valores culturales homogéneos, y se faciliten los procesos de movilidad espacial o migración laboral de capital humano avanzado. (Swiderski, 1996; citado de Rodriguez, 2013, p.2).

Por tal motivo, podríamos concluir que para que una competencia sea adquirida el estudiante deberá demostrar el uso de destrezas específicas en diferentes situaciones relacionales concretas; por ejemplo, al aprender una lengua extranjera el estudiante podría demostrar el uso de un tipo de vocabulario al comunicarse con su familia y el uso de otro tipo de vocabulario al comunicarse con sus amigos o pareja. Para el caso de las universidades, el uso de la competencia en un contexto específico es de vital importancia, ya que dicho contexto será dado por la formación del estudiante.

En definitiva, el desarrollo de la competencia comunicativa en las personas haría posible la formación y el ejercicio de las diferentes dimensiones de la ciudadanía: la dimensión ética, directamente relacionada con los valores y con la legitimación de los diferentes sistemas valorativos, tomando conciencia de la propia identidad y comprendiendo y eligiendo libremente aquellos que constituyen la esencia de las sociedades democráticas; la dimensión política, vinculada con la responsabilidad y el compromiso hacia el bien común de la sociedad, pero también a la aceptación y a la práctica de los derechos de uno mismo y de los demás; la dimensión cívico-social, referida a la toma de decisiones, la participación, y el

sentimiento de pertenencia a un contexto sociocultural, definiendo y pactando las formas de vida en común y las relaciones entre personas que son individual y culturalmente diferentes; la dimensión cultural, conociendo el patrimonio cultural y los referentes culturales tradicionales, y manteniendo la memoria y la historia de las sociedades; la dimensión intercultural, comprendiendo la realidad social como plural y cambiante.

¿Gamificación y las competencias?

Bueno y a todo esto, después de haber definido lo que es una competencia, lo que es una competencia comunicativa y lo que se entiende como competencia en una lengua extranjera el lector podría preguntarse ¿y que tiene que ver la gimnasia con la magnesia? ¿Qué tiene que ver la gamificación con el enfoque por competencias? Primero definimos el concepto de gamificación y luego pasemos al porque es relevante para un aprendizaje basado en competencias.

Es lógico que cuando hablamos de Gamificación en automático pensemos en actividades lúdicas, pero pensar en esta mínima parte sobre la Gamificación sería demeritar una gran técnica de modificación del comportamiento.

De acuerdo con Ramírez (2014) gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. En los últimos años el desarrollo de la industria de los videojuegos ha incentivado su uso en materia educativa, el juego Math Dungeon desarrollado por la Universidad Estatal Sul Ross se creó con la finalidad de los estudiantes de cálculo se motivarán a estudiar de forma regular fuera del salón de clases; la dinámica de Math Dungeon contemplaba avanzar en un calabozo en tercera dimensión mientras el jugador iba resolviendo ecuaciones matemáticas destruyendo muros que obstruía su paso. En dicho ejemplo podemos ver como un contexto no jugable (como el aprendizaje de cálculo) se aplicaron dinámicas de juego.

Otro tanto puede decirse sobre el tema:

Gamificación tiene el propósito de transmitir un mensaje, o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (Gallego, Molina et al, 2013)

Pareciera que la gamificación está estrechamente relacionada con el cambio de comportamiento a través del entretenimiento y la estimulación. Por ejemplo, La Universidad de Girona ocupó el juego Timeline dentro de sus clases para incentivar el aprendizaje de la historia. El objetivo del juego es deshacerse de cartas que muestran sucesos importantes de la historia mientras se acomodan en una línea del tiempo, similar a la dinámica del popular juego UNO.

Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. Además, ha quedado constancia de que los estudiantes alcanza un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase (Fernández, 2016).

Esta tendencia, aparece recogida en el informe Horizon Report: 2014 K-12 (JOHNSON et al., 2014), cuyas recomendaciones se plantean en un plazo de dos a tres años en referencia al aprendizaje basado en juegos y la gamificación como estrategia didáctica, integrando aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayuden a potenciar la motivación de los estudiantes, así como otros valores positivos que son usuales en la mayoría de los juegos que se utilizan actualmente para el aprendizaje.

Incluso Karl M. Kapp (2012) nos lo plantea de la misma manera. Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning and solve problems

Afortunadamente promover el aprendizaje y resolver problemas es algo que de forma intrínseca un proceso gamificado debe tener para poder existir. El proyecto de gamificación Zombie-Based Learning (aprendizaje basado en zombies), llevado a cabo por Hunter (2017),

crea una historia narrativa en la que los alumnos sufren una invasión de zombies de la que deben escapar. El profesor va guiando la historia, presentando nuevos escenarios, nuevas situaciones a las que los alumnos deben responder. La idea principal es que los alumnos sepan interpretar los datos y la simbología de los mapas y realizar relaciones espaciales entre lugares. El profesor guía el aprendizaje mediante las preguntas y retos que lanza, busca que los alumnos cumplan con los objetivos de conocimiento establecidos en el currículum. El resultado final del proyecto es un mapa elaborado por parte de los alumnos, en los que se recogen los datos y direcciones seguidas para escapar de dicha invasión. No sólo se abarca la temática de localización y distancias, sino también otros contenidos de la asignatura como las corrientes migratorias que pueden afectar a la expansión de los zombies, o las diferentes zonas climáticas. El currículo educativo está diseñado para ser flexible y para favorecer la creatividad y compromiso de alumnos y profesores.

El centro de atención lo constituye la gamificación en educación, dada la importancia que están adquiriendo los beneficios que aporta un diseño curricular basado en los principios de la gamificación, ayudando a mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos, disminuyendo el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza, favoreciendo la adquisición de competencias (González, 2015).

A juicio de muchos podemos concluir que la gamificación puede apoyar a 2 áreas del proceso enseñanza-aprendizaje: el área cognitiva-conductual, el área emocional y social. La primera que tiene que ver con llevar el conocimiento adquirido de forma teórica y llevarlo no solo a uno sino a varios contextos donde el uso práctico de ese conocimiento influye de forma directa en el desarrollo y maestría del mismo. La segunda parte de la idea de utilizar nuestras emociones y nuestras habilidades sociales para integrar aún mejor el conocimiento adquirido incluso en situaciones donde no pensábamos que podríamos ocuparlo.

A mi modo de ver, aquello que la gamificación plantea no está tan alejado de un aprendizaje basado en competencias, ambos necesitan una habilidad que será repetida a lo largo de diferentes situaciones irreales para corroborar la adquisición de dicha habilidad y seguir desarrollándola.

De este modo, la gamificación puede favorecer todos estos deseos de los alumnos mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, pero como señalan Castellón y Jaramillo (2012), es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación.

Vale la pena mencionar que Marne, Wisdome (et al 2014) comparten 6 aspectos a tomar en cuenta cuando gamificamos dentro del contexto educativo.



Fuente: Marne, Wisdome (et al 2014). Elaboración propia.

Puesto que los juegos tienen un fin en particular, son perfectos cuando ese fin lo definimos como el objetivo pedagógico del programa de estudio, en otras palabras, que el fin del juego sea la competencia a lograr con los estudiantes y de ahí partimos para diseñar una actividad gamificada poniendo a prueba la resolución de problemas a través de la puesta en práctica de cierto tipo de conocimiento. Un estudiante de lengua extranjera podría ocupar su conocimiento en el idioma inglés dentro de una actividad lúdica que tiene por objetivo recuperar vía telefónica su maleta perdida por el aeropuerto en su último viaje.

La competencia en una lengua extranjera se adquiere gradualmente a través del desarrollo de la interacción comunicativa entre los discentes quienes han de implicarse activamente en las tareas de comunicación funcional, aprendiendo a relacionarse verbalmente. (Martínez 2003: 141).

La repetición de cierto ejercicio o actividad para ganar el juego, hace del mismo una dinámica motivadora para la persona que lleva a cabo dicha actividad, más aún el juego puede testear una habilidad en diferentes escenarios y a través de la repetición.

Para efectos de esta investigación, un juego podría ser creado para evaluar el vocabulario médico adquirido por estudiantes de medicina, o para practicar el uso del presente simple en una clase de lengua extranjera (inglés).

Como consecuencia de los párrafos anteriores se creó la metodología más apropiada acatando el sistema por competencias y el aprendizaje gamificado. Los planes clase serán diseñados conforme a lo descrito anteriormente, esperando poder lograr el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera dentro de un sistema gamificado.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

La plusvalía de la exploración educativa aquí plasmada se centró en desarrollar la Competencia Comunicativa de Lengua Extranjera (inglés) a través de una estrategia gamificada. La gamificación descrita en el siguiente apartado se evaluó dentro de un sistema tradicional de pruebas, similares a los que se encuentran en exámenes como TOEFL¹

Introducción.

El camino para encontrar y desarrollar la competencia comunicativa de nuestros alumnos es algo complicado y por ello es necesario trazarles el camino correcto a través de la planificación. Para efectos de esta investigación se pretende lograr la adquisición de la Competencia Comunicativa de Lengua Extranjera (inglés) en estudiantes de la Licenciatura Médico Cirujano perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

La investigación se realizó durante los meses de enero, febrero, marzo y abril del 2002 con estudiantes de cuarto semestre; la unidad de aprendizaje de donde brotan las actividades aquí definidas es Inglés Técnico, es decir, un área del inglés que hace referencia al aprendizaje con un propósito específico. Por consiguiente, se tratan temas correspondientes a las Ciencias de la Salud.

Así pues, la investigación es de carácter descriptiva, cuantitativa, cuasiexperimental. Se pretendió recopilar, medir y explicar los procesos de desarrollo que existen dentro de las variables de estudio de un grupo control y un grupo experimental.

¹*Test of English as a Foreign Language* es una prueba estandarizada de dominio del idioma inglés, específicamente orientada a hablantes no nativos de este idioma.

Diseño de la investigación

La Competencia Comunicativa en la adquisición de una Lengua Extranjera (inglés) se medió a lo largo de la investigación tratando de mejorarla a través de clases gamificadas. Decirlo es más fácil que hacerlo, y para lograrlo fue necesario descomponer dicho proceso en algo más tangible.

Recordemos que un sistema gamificado funciona bajo la suposición de que el tipo de compromiso que los jugadores experimentan con los juegos se puede extrapolar al contexto educativo con el objetivo de facilitar el aprendizaje influyendo en el comportamiento del estudiante.

Nos apoyamos en la tecnología para alcanzar el tipo de compromiso que describimos anteriormente. Fue necesario el uso de diferentes aplicaciones para conseguir un estudio por parte de los estudiantes tanto fuera como dentro de clase, por lo que se crearon actividades presenciales y actividades asincrónicas. Todas las aplicaciones digitales ocupadas en esta investigación han pasado por una revisión contextual de los alumnos, donde no se generará ninguna penalización y o error de evaluación si en alguna instancia el estudiante, el docente, o la misma institución no pudieran proporcionar los requisitos necesarios para llevar a cabo las actividades a continuación descritas.

Nuestra base gamificada, aquella que sigue las pautas descritas en el marco teórico, fue la aplicación Classcraft. Ahí se concentraron los tres aprendizajes que se encuentran en el Modelo Humanista Integrador basado en Competencias: aprendizaje declarativo, aprendizaje procedimental y aprendizaje actitudinal y se gamificaron de manera que el estudiante pudiera seguir el proceso en tiempo real.

La estructura de Classcraft permitió ofrecer: administrar a los estudiantes, autoservicio de los propios miembros, compromiso social, comunidades privadas y acceso a través de dispositivos móviles. Las mencionadas características acataron a los sistemas informáticos ocupados en las organizaciones y empresas mejor conocidos como Sistemas de Gestión de

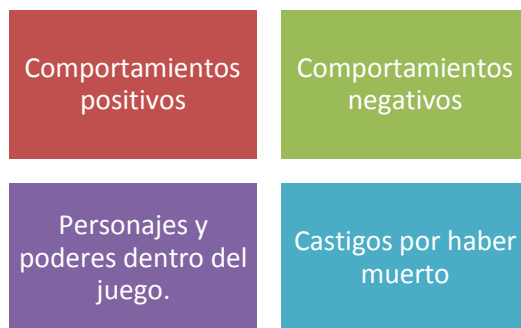
Compromiso. Dichos sistemas otorgan herramientas de organización para comprometer a los miembros en cualquier lugar, a cualquier hora, y desde cualquier dispositivo. Siendo un sistema de gestión de compromiso, Classcraft utiliza principios motivacionales de los juegos para crear respuestas positivas en los estudiantes creando mejores experiencias de aprendizaje.

La atmosfera digital en la que Classcraft nos sumerge, permite a los estudiantes crear personajes digitales que ganarán experiencia y subirán de nivel al hacer tareas y/o ejercicios de forma eficaz y eficiente: y perderán vida por aquellos comportamientos incongruentes con la competencia a desarrollar.

Se distribuye entre los alumnos el documento *Rules Summary: Medical English 201* (véase Anexo 2), el cual contiene una breve descripción de Classcraft, además de todos aquellos comportamientos positivos que les darán experiencia y los harán subir de nivel, todos aquellos comportamientos negativos que los harán perder vida y morir en el juego, todos aquellos castigos (tareas extra) que deberán hacer por haberse muerto en el juego, y los personajes y poderes que pueden elegir dentro del mismo.

Aquí una pequeña descripción de estos conceptos.

¿Qué deben de saber los alumnos sobre Classcraft?



Fuente: Elaboración propia.

Las siguientes listas que clarifican mejor estos conceptos son personalizadas para efectos de esta investigación y no son dadas por la plataforma, el trabajo docente dentro de la aplicación requiere la descripción y definición cada aspecto dentro de estos cuatro conceptos.

Personajes y poderes.



Fuente: Classcraft

Como en cualquier videojuego, los estudiantes tendrán la posibilidad de elegir un personaje. La aplicación ofrece tres personajes y cada uno tiene estadísticas y poderes diferentes. Cada personaje tiene tres estadísticas principales. El primero es el HP o Puntos de vida, que nos dice la salud de nuestro personaje, cuando estos puntos de vida llegan a cero, habrás perdido el juego; el segundo es el MP o puntos mágicos que son aquellos puntos que necesita mi personaje para activar sus poderes; y, por último, XP Points o puntos de experiencia, la cual marca la cantidad de experiencia con la que cuenta mi personaje y cuanto necesita para subir de nivel.

Los estudiantes podrán elegir al personaje que mejor les convenga para desarrollar una práctica colaborativa y de trabajo en equipo. El primero de ellos es el Guardian, quienes son los protectores del equipo, pueden ocupar sus poderes para absorber daño dirigido a sus compañeros y son los que tienen mayor cantidad de puntos de vida. El segundo es el Curandero, quienes tienen la habilidad de curar o restaurar los puntos de vida de sus compañeros o de si mismos. El tercero y último son los Magos, quienes otorgan más puntos

mágicos al resto del equipo, pueden usar sus poderes más seguido y, pero cuentan con menor cantidad de puntos de vida y necesitarán ser protegidos por sus compañeros.

Cada clase de personaje tiene poderes diferentes. Estos poderes pueden ir desde poder llegar unos minutos tarde a clase, pedir tiempo extra para entregar una tarea y hasta solicitar una pregunta de examen con su respectiva respuesta. Cabe mencionar que los poderes, así como las demás herramientas que Classcraft ofrece son sólo motivadores que tratan de incentivar el compromiso de los estudiantes.

Para el caso de los equipos, se aconseja que cada equipo cuente con al menos un personaje diferente para que así puedan apoyarse con las diferentes herramientas que la aplicación le ofrece. Resaltemos que si un compañero de equipo va perdiendo en el juego afectará a sus demás compañeros, por lo que el trabajo en equipo es importante para lograr un buen aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Comportamientos positivos.



+ Positive Behaviors		
Earn rewards by doing good actions like...		
+75 XP +10 GP	Completing online activities	
+100 XP +15 GP	Being the best student of the day	
+100 XP +15 GP	Facebook post with at least 20 likes on Faculty Group (teams)	
+125 XP +20 GP	Educational Facebook post with at least 20 likes on the Faculty Group! (teams)	
+400 XP +80 GP	Duolingo (1500 points of experience)	
+300 XP +50 GP	Lyrics training (5 lvl)	
+300 XP +50 GP	Drops (100 words)	
+125 XP +20 GP	Make a TikTok video in English and post it on the Facebook group!	
+125 XP +20 GP	Win First place on a game!	
+75 XP +10 GP	Win Second place on a game!	
+50 XP +5 GP	Win Third place on a game!	

Fuente: Elaboración propia a través de Classcraft

Los comportamientos positivos nos ayudarán a incentivar todos aquellos hábitos que nos gustaría que nuestro estudiante desarrollara para su aprendizaje del idioma inglés. Estos comportamientos no pretenden de ninguna manera sustituir la labor docente frente a grupo, es mejor pensar en ellos como tareas opcionales que los alumnos pueden hacer para ponerse

al corriente con sus compañeros que tienen un nivel más avanzado, o simplemente encontrar un nivel de abstracción mayor al extrapolar su aprendizaje en su propio contexto.

Nos apoyaremos de otras aplicaciones con la finalidad de que el alumno tenga material gratuito que le permita continuar con su aprendizaje fuera de clase. Algunas de ellas son: Duolingo², Lyrics Training³, Drops⁴.

Las participaciones en clase y ganar los juegos que se harán en las clases presenciales también otorgarán experiencia a los estudiantes.

Comportamientos negativos.



Fuente: Elaboración propia a través de Classcraft

Por otro lado, los comportamientos negativos ayudarán a disminuir todos esos hábitos que no contribuyen al desarrollo de la competencia o van en contra de los valores propios de la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Algunos de ellos incluyen: no entregar tareas, no participar en clase, ser grosero con algún compañero.

²Duolingo es una plataforma web creada en Estados Unidos destinada al aprendizaje gratuito de idiomas y a la certificación del nivel de inglés.

³LyricsTraining es un método fácil y divertido para aprender y mejorar tus habilidades con otros idiomas por medio de videos musicales y la letra de tus canciones favoritas.

⁴Drops es una aplicación de aprendizaje de idiomas que utiliza lenguaje icónico y se enfoca en la memorización de vocabulario.

Castigos (Pledges)



Pledges

If you lose all your HP, you'll commit to a random pledge or task that you must complete. For example...

Write a Kudos to a classmate you've been in conflict with.

Make a meme about the attitudes you could put forth to improve your remote learning.

Nothing!

Make a digital crossword of any vocabulary (10 words)

Transcript a song 3 times. (by hand)

Transcript a song 8 times. (by hand)

Get 20 crowns on your Duolingo account

Get 50 crowns on your Duolingo account

Get 80 crowns on your Duolingo account

Make a concept map about "6 minute English" podcast. Add the APA reference and link.

Get 35 crowns on your Duolingo account

Transcript a song 5 times. (by hand)

Learn and recite a poem (audio file)

Make a Dubsplash / TikTok video and post it on the Facebook group

Make a digital letter soup of any vocabulary (10 words)

Fuente: Elaboración propia

Como en cualquier juego, existe la posibilidad de perder. Un alumno pierde o muere en el juego cuando su vida llega a cero. Si esto ocurre, la aplicación mandará un castigo al azar a ese estudiante y deberá completar la actividad para poder regresar a jugar de manera normal. Los castigos (como todas las demás listas en este apartado) son personalizables y se decidió que fueran actividades que acataran las cuatro habilidades esenciales del inglés. Entre los castigos podemos encontrar: transcribir una canción cierta cantidad de veces, escuchar un podcast en inglés y hacer un mapa conceptual, mandar un mensaje escrito a un compañero y elaborar crucigramas o sopas de letras de vocabulario para el resto de la clase.

Es importante mencionar que cuando los estudiantes forman equipos dentro de la aplicación se verán afectados por aquellos compañeros que vayan perdiendo en el juego. Classcraft intenta motivar el trabajo en equipo y el compañerismo.

El objetivo del juego (es decir aquel que se compartirá con los alumnos y les dará una idea de lo que tienen que hacer para aprobar la materia y adquirir el conocimiento esperado) es subir de nivel antes de que termine cada uno de los dos bloques definidos en el programa de estudio dentro de la materia de Inglés Médico I; y por supuesto no morir en el intento.

Siguiendo los formatos de los programas analíticos de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, se creó un programa especial para contemplar los temas y tiempos que pretende revisar la presente investigación. Usualmente los programas de las diferentes unidades de aprendizaje tienen un aproximado de 5 meses de clases (podría llegar a ser menos por las suspensiones de clase que usualmente ocurre por el sistema educativo mexicano o por la propia universidad) y 3 bloques con diferentes temas y una evaluación formal por bloque.

El programa analítico correspondiente a la asignatura de Inglés Médico I (véase Anexo I) se desarrolló con 2 bloques con 4 temas cada uno, para una duración de 2 meses. Para efectos de la investigación y por las posibles suspensiones que pudieran existir, se marcan 24 clases de una hora en total, 12 para cada bloque. A continuación, se presentan los temas a tratar.

PRIMER BLOQUE O MÓDULO	NIVEL B1	DURACIÓN: 1 MES HORAS POR SEMANA: 3	
TEMAS Y SUBTEMAS (HORIZONTES DE BÚSQUEDA)		HORAS ESTIMADAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Used to (gramática) • Adjetivos en -ed o -ing (gramática) • Presente perfect (gramática) • Medical Supplies (vocabulario) 		Presenciales	Asincrónicas
		12	12
SEGUNDO BLOQUE O MÓDULO	NIVEL B1	DURACIÓN: 1 MES HORAS POR SEMANA: 3	
TEMAS Y SUBTEMAS (HORIZONTES DE BÚSQUEDA)		HORAS ESTIMADAS	
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Preposiciones AT, IN y ON (gramática) <input type="checkbox"/> Comparativo y superlativo (gramática) <input type="checkbox"/> Conectores (lectura-escritura) <input type="checkbox"/> Medical specialists (vocabulario) 		Presenciales	Asincrónicas
		12	12

Fuente: Programa Analítico 2018 de la Licenciatura Médico Cirujano de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Los temas fueron seleccionados siguiendo las pautas del nivel que la universidad pretende alcanzar con los estudiantes de inglés al finalizar todas sus materias. A la presente unidad de

aprendizaje Inglés Médico I (véase Anexo I) le corresponde el nivel B1 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia. El nivel B1 puede definirse como un nivel intermedio, donde los estudiantes han sobrepasado las competencias básicas en una segunda lengua, pero aún no logran trabajar o estudiar exclusivamente en inglés.

Una persona con un nivel B1 puede comprender ideas principales sobre temas generales tales como la familia, el clima, el trabajo, la escuela, entre otros; comienza a generar preguntas y respuestas de seguimiento a conversaciones espontáneas; redacta textos sencillos; y describe de forma hablada experiencias, acontecimientos, opiniones, planes y objetivos.

Recordemos que la competencia a trabajar se elaboró siguiendo las competencias ya establecidas y las pautas para crear nuevas dentro del Modelo Humanista Integrador basado en Competencias.

Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad. (Programa Analítico Inglés Médico I, plan 2018).

Asimismo, ocuparemos instrumentos de evaluación para las cuatro habilidades del inglés. La misma prueba será aplicada tanto antes como después de las intervenciones gamificadas con Classcraft y dentro de la clase presencial.



Fuente: Elaboración Propia

El proceso que se pretende lograr busca que los estudiantes salgan de lo acostumbrado y desenfocan su mente de un mundo que les dice que deben de tener una calificación

aprobatoria “excelente” para poder tener algo de éxito profesional, lo cual no está mal, siempre y cuando no olvidemos que el propósito, al menos para esta investigación, es que los alumnos de ciencias de la salud tengan una herramienta más (como lo es el inglés) para conseguir lo que mejor saben hacer, ayudar a mejorar la salud de las personas.

Por supuesto, la creatividad y valor de la presente investigación debe ser testada con pruebas estandarizadas tocando cada una de las cuatro habilidades del inglés: writing, speaking, listening and reading. Se decidió que deberían ser pruebas similares a los exámenes que existen a nivel internacional para certificar el dominio del idioma inglés; lo anterior porque debemos estar conscientes que, si bien podemos cambiar el contexto dentro del aula a uno más agradable y posiblemente efectivo para los alumnos, no podemos cambiar el contexto que rige la sociedad. Al final será tan importante que el estudiante consiga alguna certificación internacional (documento probatorio), como que el estudiante demuestre su habilidad en lengua extranjera dentro del día a día personal y profesional.

Sujetos.

Gracias al apoyo de la Universidad Autónoma de Tlaxcala y de las autoridades correspondientes en la Facultad de Ciencias de la Salud se logró la participación de dos grupos con treinta estudiantes cada uno.

El trabajo de campo se realizó con un grupo control y un grupo experimental con 30 estudiantes cada uno. Ambos grupos tendrán el mismo temario y tiempo de estudio, sin embargo, el grupo control contó con clases tradicionales del idioma inglés, donde usualmente hay: libro guía para todo el curso, tareas regulares, evidencias de aprendizaje estandarizadas. Por otro lado, el grupo experimental contó con una planeación y dinámica completamente gamificada descrita en los planes clase de la presente investigación (véase Anexo III).

Ambos grupos serán evaluados con los mismos instrumentos, pruebas estandarizadas para cada una de las habilidades del idioma inglés. Las cuales se explican a detalle en el apartado siguiente.

Instrumentos.

En los siguientes párrafos, se presenta una pequeña descripción de los instrumentos que se ocuparon, así como de las variables de estudio e indicadores que se utilizaron para realizar el análisis de resultados.

En primera instancia debemos asentar que las cuatro habilidades básicas del inglés funcionarán como nuestras variables de estudio. El siguiente cuadro muestra cada variable con su respectiva definición conceptual y definición operacional, después se muestra el tipo de instrumento que se presentará a los alumnos para proceder a su evaluación.

Variables de Estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Instrumento	Indicadores
Listening	Listening is a form of comprehension where the listener is trying to get some meaning from the language. Buck (2000)	Mensajes que el estudiante entiende e identifica a partir de los escuchado.	Prueba de aptitud	Listening for gist
				Listening for specific information
Reading	(...) a selective process taking place between the reader and the text, in which background knowledge and various types of language knowledge interact with information in the text to contribute to text comprehension. Dubin and Bycina (1991)	Uso del vocabulario y conocimiento previo para entender e indentificar un texto escrito	Prueba de aptitud	Skimming or reading for gist
				Scanning or reading for specifics
				Contextual guessing
Speaking	(...) a highly complex and dynamic skill that involves the use of several simultaneous processes—cognitive, physical and socio-cultural—and a speaker’s knowledge and skills have to be activated rapidly in real time. Goh and Burns (2012)	Proceso cognitivo para producir un mensaje auditivo en algún contexto socio-cultural.	Rúbrica	Fluency
				Cohesion
				Coherence
				Pronunciation
Writing	The capacity to generate and organize ideas and thoughts in a way that can be clearly and coherently communicated to a potential reader. (Quintero, 2008)	Proceso cognitivo para producir mensaje escrito coherente.	Rúbrica	Grammar Usage: Accuracy & Variety
				Vocabulary Usage: Accuracy & Variety
				Coherence
				Cohesion
				Spelling

Fuente: Elaboración propia.

En segundo término, debemos definir los indicadores que servirán para medir cada una de las variables. El siguiente cuadro nos explica que se entiende por cada uno de los indicadores.

Variables de Estudio	Indicadores	Definición
Listening	Listening for gist	Escuchar la idea general, no se necesita entender cada palabra.
	Listening for specific information	Escuchar para descubrir particularmente un pedazo de información. Sabemos desde antes lo que vamos a buscar e ignoramos otra información que no necesitamos en el momento.
Reading	Skimming or reading for gist	Lectura rápida para comprender la idea general del texto.
	Scanning or reading for specifics	Lectura para buscar pedazos de información específica.
	Contextual guessing	Descifrar palabras que no conozca el usuario por contexto.
Speaking	Fluency	Habilidad de hablar con fluidez y sin titubear.
	Cohesion	Uso lógico de los pronombres y las conjunciones para conectar ideas dentro de una oración.
	Coherence	Correcta conexiones de ideas y oraciones para formar un mensaje largo y entendible.
	Pronunciation	El sonido que deben emitir cada una de las sílabas de una palabra.
Writing	Grammar Usage: Accuracy & Variety	Uso correcto de los tiempos verbales, de los sujetos y verbos, de artículos y preposiciones.
	Vocabulary Usage: Accuracy & Variety	Uso correcto del vocabulario necesario, así como colocaciones, sinónimos, antónimos y expresiones idiomáticas.
	Coherence	Correcta conexiones de ideas y oraciones para formar un mensaje largo y entendible.
	Cohesion	Uso lógico de los pronombres y las conjunciones para conectar ideas dentro de una oración.
	Spelling	Deletreo. Escritura de cada palabra.

Fuente: Elaboración propia.

Por último, daremos una pequeña reseña de cada uno de los instrumentos diseñados para medir nuestras variables de estudio. Cabe señalar que cada instrumento se diseñó con la idea de evaluar los indicadores previamente mencionados, ya sea a través de una prueba de aptitud o una rúbrica. El diseño de cada instrumento puede apreciarse dentro de los Anexos (véase Anexo 4)

La prueba de Listening cuenta con dos audios con cinco preguntas cada uno. Los audios no serán repetidos y los estudiantes tendrán un máximo de 3 minutos entre cada audio para contestar las preguntas que se presentan. El tema médico definido para esta prueba son las enfermedades de transmisión sexual. La prueba de Reading presenta un texto que habla sobre la meditación y sus beneficios para la salud, cuenta con doce preguntas de opción múltiple y el estudiante tendrá un máximo de 15 minutos para contestar.

Para el caso de Speaking y Writing se diseñaron preguntas guía para los estudiantes quienes hablarán o escribirán algo que será evaluado a través de rúbricas. La prueba de Writing tiene una duración de 20 min para contestar dos preguntas guía, mientras que la prueba de

Speaking cuenta con 3 preguntas guía para ser contestadas en un tiempo no mayor a minuto y medio por pregunta.

Procedimientos

Como bien sabemos, la investigación se destinó a comprobar la efectividad de aplicar una estrategia gamificada en el aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de medicina en el nivel Superior. Se utilizaron los instrumentos previamente descritos como pruebas a realizar antes y después de las intervenciones.

Por supuesto, las intervenciones en el grupo control no cambiaron mucho del sistema tradicional que se tiene al momento de impartir las clases, mientras que el grupo experimental contará con intervenciones gamificadas a lo largo del ejercicio. En ambos grupos se trabajaron los mismos temas, se asignó el mismo tiempo (hora clase) para estudiarlos, aprenderlos y practicarlos y se evaluaron con los mismos instrumentos.

El programa diseñado para la unidad de aprendizaje Inglés Médico I tendrá 12 intervenciones de una hora por bloque, es decir, 24 intervenciones en total. Dentro de los Planes Clase (véase Anexo 3) se puede apreciar que cada tema tendrá un tiempo destinado de 3 intervenciones.



Fuente: Elaboración Propia

Para el caso de las intervenciones del grupo control se decidió que la primera clase debe ser teórica o explicativa, mientras que la clase dos y tres deberán ser ejercicios completamente

gamificados, es decir, juegos. Este proceso se repitió con cada tema y los juegos utilizados para la segunda y tercera clase serán los mismos para todos los temas, la única modificación que se realizará será el ajuste contextual del juego para responder preguntas sobre el tema en particular. Es decir, un juego de programa de concursos tendrá ejercicios particulares cuando se hable del tema “preposiciones AT, IN, ON”, mientras que otro juego de la misma índole tendrá ejercicios muy diferentes cuando se hable del tema “Presente Perfecto”.

No olvidemos que todos los ejercicios y actividades relacionados con el grupo experimental serán evaluados a través de Classcraft, otorgando puntos de experiencia a los alumnos para que suban de nivel en el juego. Por otro lado, el grupo control será evaluado de forma normal.

Asimismo, Classcraft ofrecerá material de estudio dentro de la plataforma el cual estará a disposición del alumno durante todo el ejercicio. Dichas actividades en línea serán opcionales para los estudiantes, pero si otorgarán puntos de experiencia para la dinámica de juego que plantea la plataforma. Los temas que se encontrarán en la modalidad asincrónica serán los mismos que vienen estipulados en el programa de la materia. Se espera que los estudiantes entren por su propia voluntad a la información extra que se ofrece con el objetivo de ganar más experiencia o simplemente porque quieren reforzar lo aprendido y practicado en clase.

Los Plan Clase han sido diseñados de una forma simple con el objetivo de que los lectores de la presente investigación puedan replicar el ejercicio de una forma sencilla, incluso mejorarlo.

En vistas a lograr el aprendizaje de la competencia comunicativa en lengua extranjera, los párrafos anteriores nos han dejado una fórmula bastante fuerte y específica de lo que las clases gamificadas significan en realidad. No se trata de jugar por jugar sino de distraer a los alumnos y acostumbrarlos a diferentes ambientes y reglas de trabajo, los juegos son excelentes para simular contextos tanto imaginarios como reales.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Todos los esfuerzos de los capítulos anteriores se ven plasmados en los siguientes párrafos. A continuación, se hará una análisis minucioso e imparcial de los resultados que se obtuvieron en las pruebas “pre-test” y “post-test”. Recordemos que hubo dos grupos, uno de ellos (grupo control) que tuvo intervenciones consideradas tradicionales entre prueba y prueba, mientras que el otro grupo (grupo experimental) tuvo intervenciones gamificadas.

Se decidió hacer el siguiente análisis evaluando primero el crecimiento por grupo de cada indicador descrito en la tabla de operacionalización de variables, para después evaluar el crecimiento que se tuvo entre los grupos. Es decir, primero definiremos el crecimiento que tuvo la variable X dentro del grupo experimental, después definiremos el crecimiento que existió en la misma variable en el grupo control, y finalmente compararemos ambos crecimientos. Comenzaremos evaluando los indicadores de la variable Reading.

Variable a analizar: READING

Dentro de la variable Reading hemos contemplado tres indicadores que se describen a continuación:

Reading	Skimming or reading for gist	Lectura rápida para comprender la idea general del texto.
	Scanning or reading for specifics	Lectura para buscar pedazos de información específica.
	Contextual guessing	Descifrar palabras que no conozca el usuario por contexto.

Fuente: Elaboración propia.

El primer indicador que analizaremos será *Skimming or reading for gist*. Veamos primero la grafica que corresponde al grupo experimental. La línea azul nos dice el nivel inicial de los alumnos (pretest) y la línea naranja corresponde al nivel final (posttest). Dentro de una evaluación a 4 puntos donde uno el nivel mas bajo y cuatro el mas alto, los alumnos del grupo gamificado (Figura1) obtuvieron un resultado de **2.37** para finalizar con un promedio de **2.87**. Por otro lado, los alumnos del grupo control obtuvieron una calificación de **2.33** para obtener una calificación después de las intervenciones de **2.67**.

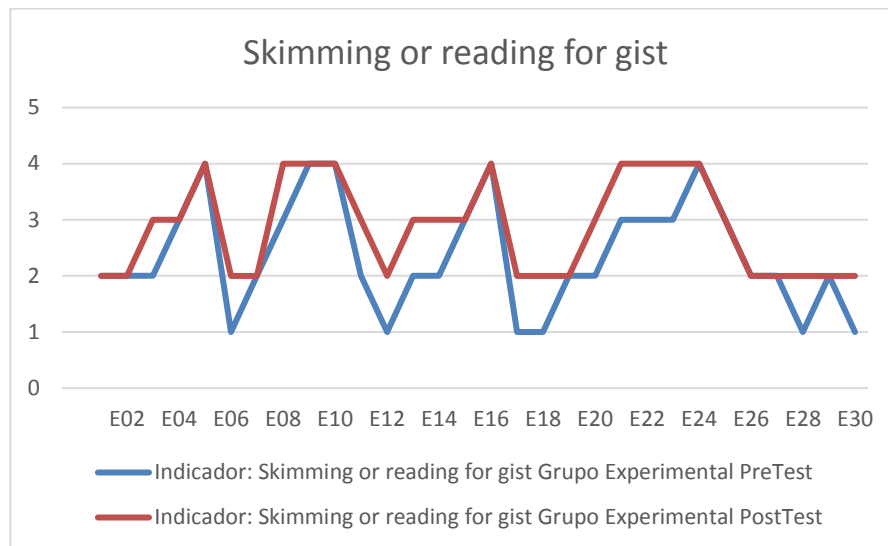


Figura 1. Fuente: Elaboración propia.

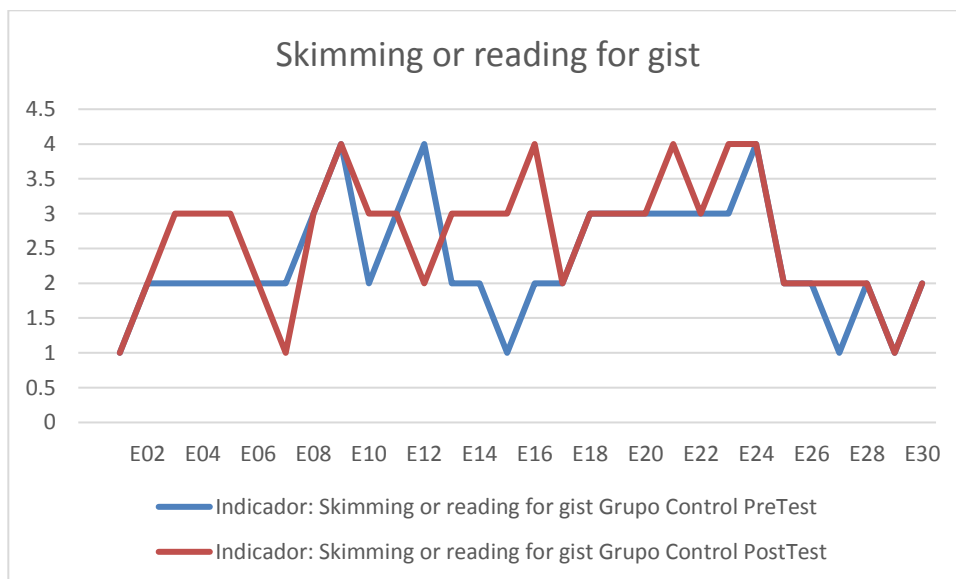


Figura 2. Fuente: Elaboración propia.

Se estima que el crecimiento que tuvo el grupo control fue del **0.3**, mientras que el crecimiento marcado en el grupo experimental fue del **0.5**. Esto nos dice que el grupo gamificado tuvo una mejoría un poco mayor al momento de buscar una idea general en el texto.

Luego, pasemos al análisis del indicador *Scanning and reading for specifics*, el grupo experimental (Figura 3) logró demostrar un dominio inicial del **2.33** al momento de buscar información específica en un texto, para finalizar con una calificación del **2.93**. Así pues, el grupo control (Figura 4) logró una calificación inicial de **2** para crecer hasta **2.27**.

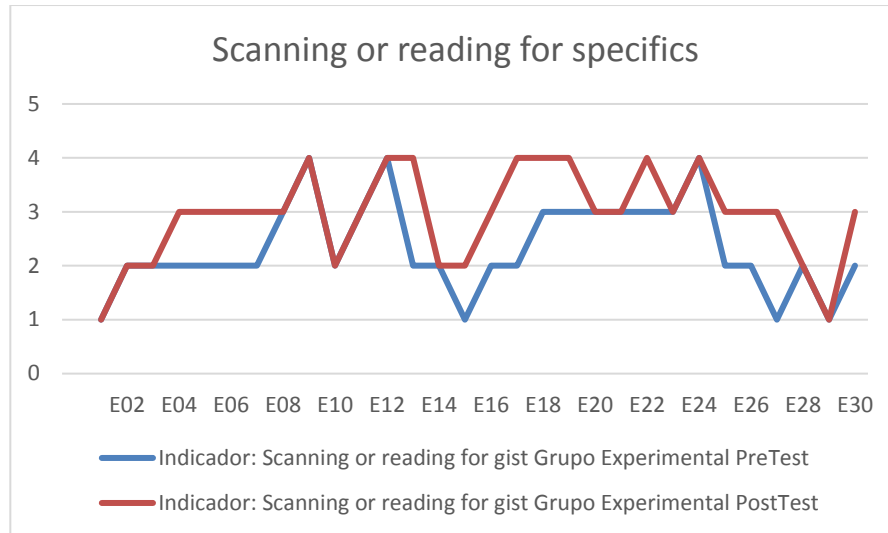


Figura 3. Fuente: Elaboración propia.

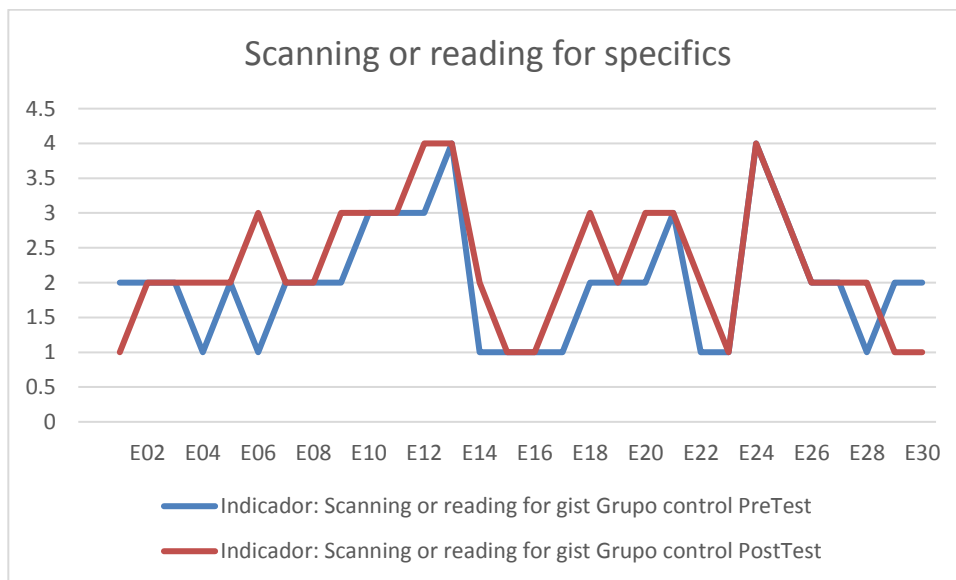


Figura 4. Fuente: Elaboración propia

Es seguro decir que el crecimiento de **0.6** del grupo experimental y el crecimiento de **0.27**, demuestran la efectividad de la gamificación al momento de buscar información particular dentro de un texto.

A continuación, revisaremos que pasó con el indicador *Contextual Guessing*. El grupo experimental (Figura 5) consiguió una calificación regular de **2**, para finalizar con una gran calificación de **3.07**, dándonos un crecimiento de **1.07** puntos. Mientras que el grupo control (Figura 6) obtuvo en promedio inicial de **1.73** puntos, para finalizar con **2.57** puntos,

demostrando un crecimiento agradable de **0.84** puntos. Nuevamente las intervenciones gamificadas muestran una efectividad mayor.

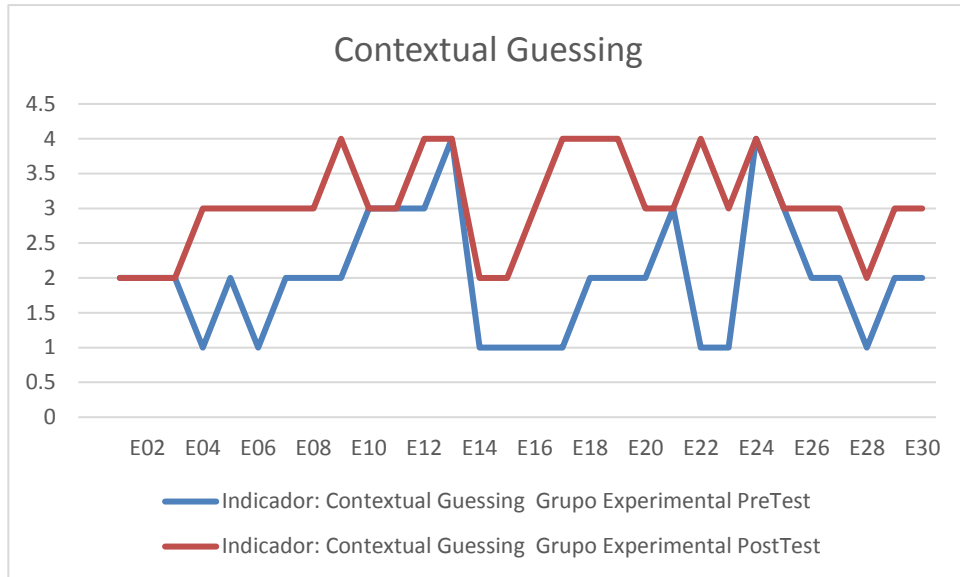


Figura 5. Fuente: Elaboración propia.

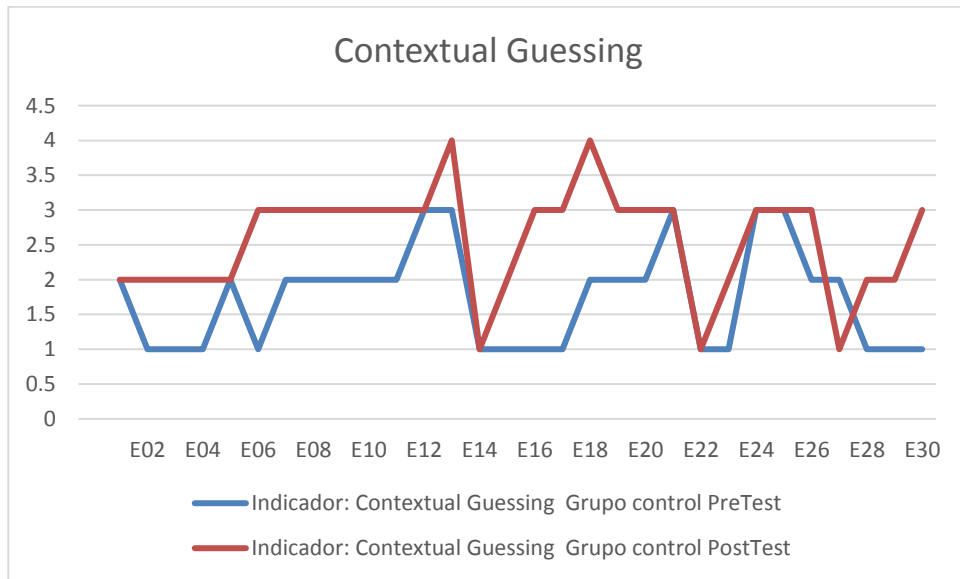


Figura 6. Fuente: Elaboración propia.

Todo parece indicar que los tres indicadores están a favor de intervenciones gamificadas, sin embargo, el crecimiento del grupo experimental fue ligeramente más alto al de grupo control. Probablemente la frecuencia y contacto con las aplicaciones y dinámicas de juego fuera de clase lograron un mejor desarrollo de la habilidad lectora.

Variable a analizar: WRITING

La variable Writing cuenta con cinco indicadores que se describen a continuación:

Writing	Grammar Usage: Accuracy & Variety	Uso correcto de los tiempos verbales, de los sujetos y verbos, de artículos y preposiciones.
	Vocabulary Usage: Accuracy & Variety	Uso correcto del vocabulario necesario, así como colocaciones, sinonimos, antonimos y expresiones idiomáticas.
	Coherence	Correcta conexiones de ideas y oraciones para formar un mensaje largo y entendible.
	Cohesion	Uso lógico de los pronombres y las conjunciones para conectar ideas dentro de una oración.
	Spelling	Deletreo. Escritura de cada palabra.

Fuente: Elaboración propia.

Comenzaremos a analizar el indicador *Grammar Usage: Accuracy & Variety*; si hablamos sobre el uso correcto del tiempo verbal, así como de sujetos, artículos y preposiciones los resultados para las pruebas iniciales son **1.93** puntos para el grupo experimental (Figura 7) y **2.23** puntos para el grupo control (Figura 8); por otro lado, las pruebas finales muestran un resultado para el grupo experimental de **2.97**, mientras que el grupo control consigue **2.67** puntos.

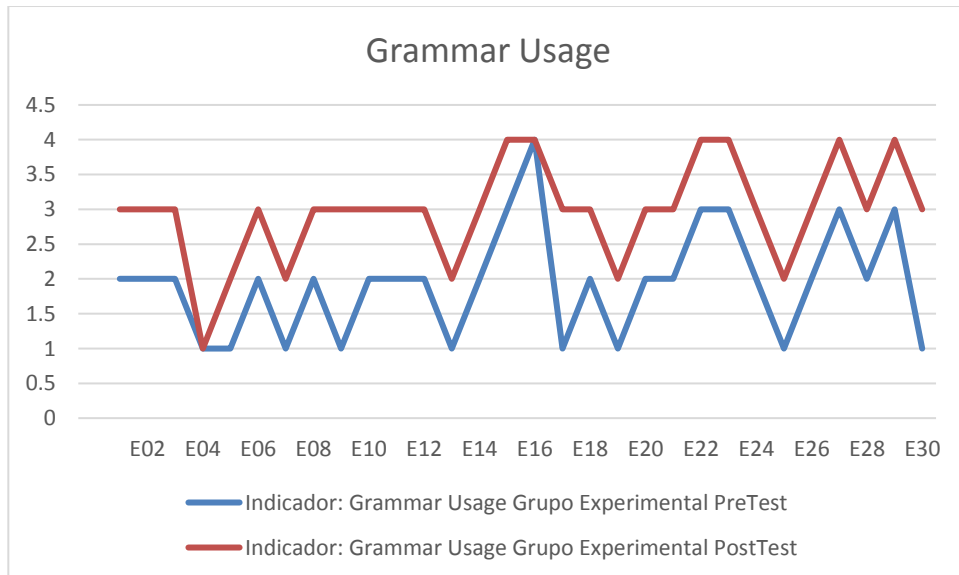


Figura 7. Fuente: Elaboración propia.

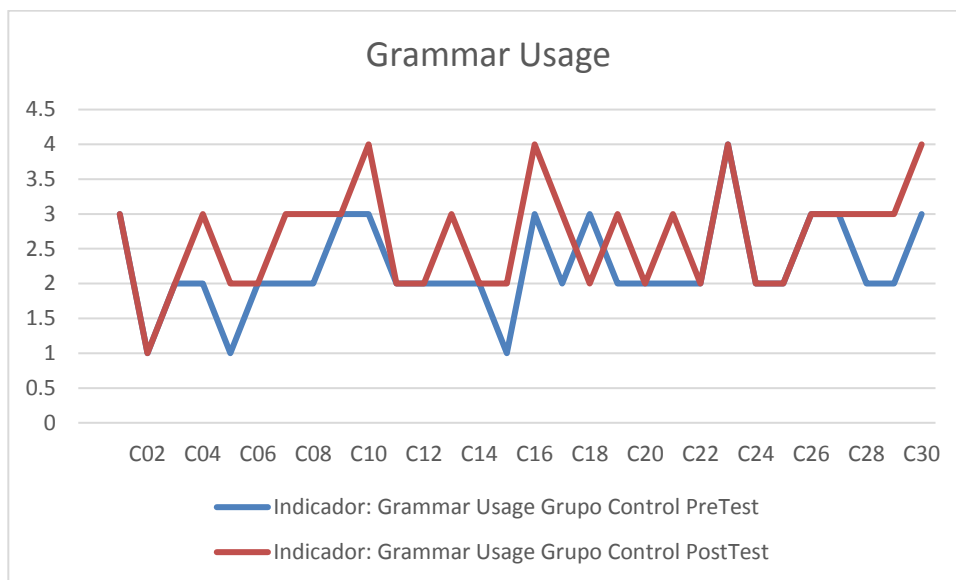


Figura 8. Fuente: Elaboración propia.

Si bien el grupo control comenzó con un nivel más alto del uso de la gramática, su crecimiento fue poco, **0.44**, a comparación del crecimiento del grupo gamificado con **1.04** puntos.

Otro tanto puede decirse del indicador *Vocabulary Usage: Accuracy and Variety*. El grupo control (Figura 10) comienza con un puntaje de **1.83** puntos para subir hasta **2.63** puntos, dando un crecimiento de **0.8** puntos. Por otro lado, el grupo experimental (Figura 9) lograr un puntaje inicial de **1.93** para alcanzar un puntaje de **3.07**, demostrando un crecimiento de **1.14** puntos.

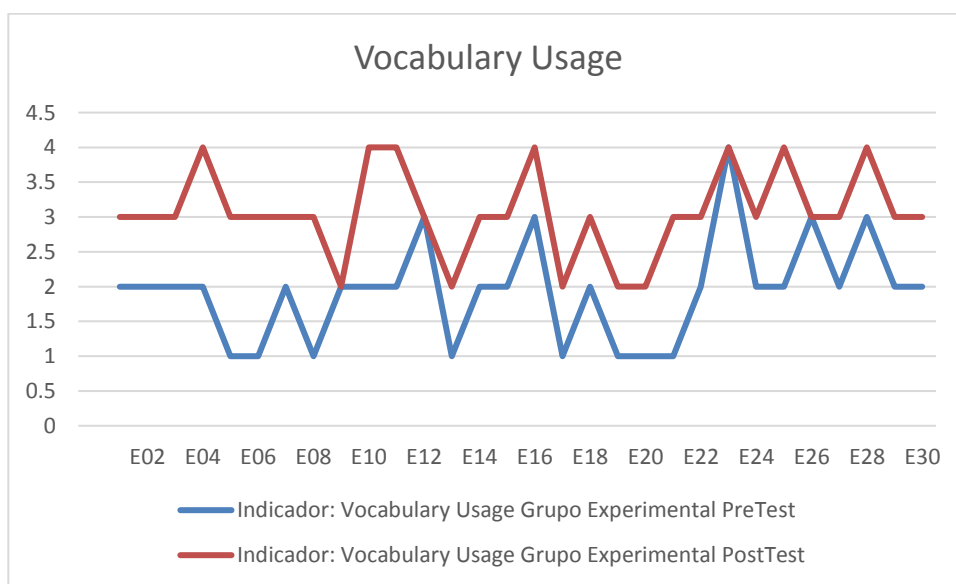


Figura 9. Fuente: Elaboración propia.

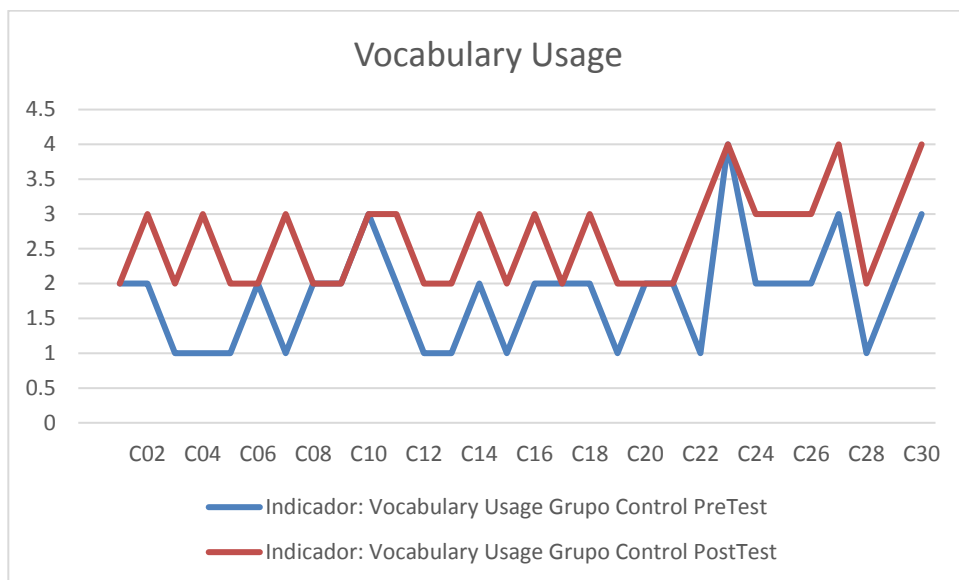


Figura 10. Fuente: Elaboración propia.

Todo parece indicar que la retención de vocabulario mejoró debido a los juegos como sopa de letras o crucigramas. Recordemos que estos se hacían al principio de la clase como una actividad sencilla y rápida que trabajar. La gamificación parece haber tomado el liderazgo cuando los alumnos utilizan sinónimos, antónimos y expresiones idiomáticas.

Asimismo, al evaluar el indicador *Coherence* encontramos resultados bastante interesantes. El grupo experimental (Figura 11) tuvo una calificación promedio en el pre test de **2.13** puntos, y en el post test de **3.1**. El grupo control (Figura 12) tuvo una calificación de **1.97** puntos al inicio y de **2.63** al final.

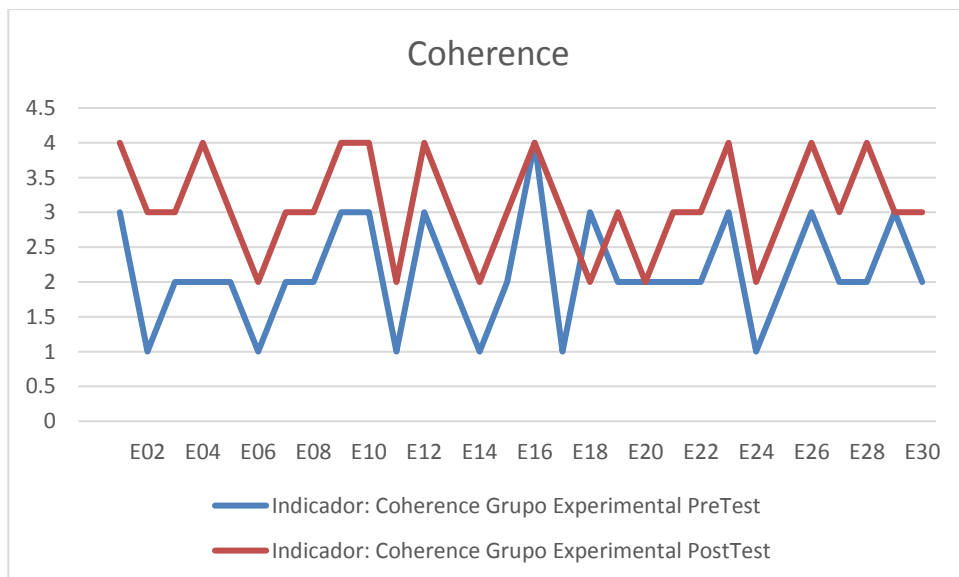


Figura 11. Fuente: Elaboración propia.

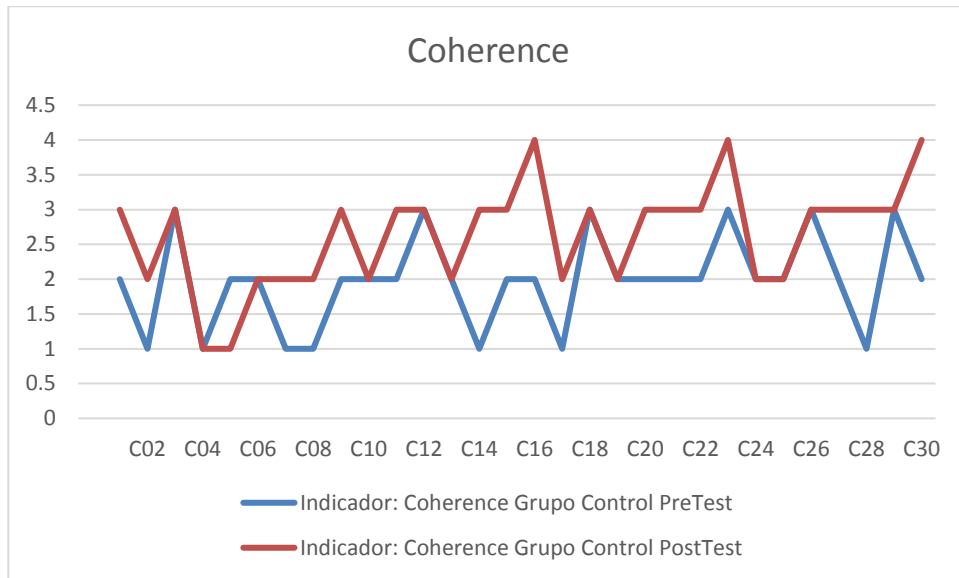


Figura 12. Fuente: Elaboración propia.

El crecimiento dentro del grupo control fue de **0.66** puntos, mientras que el grupo experimental creció **0.97** puntos. Si bien, el puntaje fue cerrado, las intervenciones gamificadas ganan nuevamente.

Cuando hablamos del uso lógico de los pronombres y las conjunciones para conectar ideas dentro de una oración entra en juego el indicador *Cohesion*. El grupo experimental (Figura 13) creció fascinantemente **1,07** puntos, iniciando con una calificación de **1.83** puntos para subir hasta **2.9** puntos. Por otro lado, el grupo control (Figura 14) crece **0.84** puntos, pasando de 1.93 puntos hasta llegar a la calificación de **2.77** puntos. Fueron solo veintitrés decimas de conocimiento que dieron la delantera a las intervenciones gamificadas.

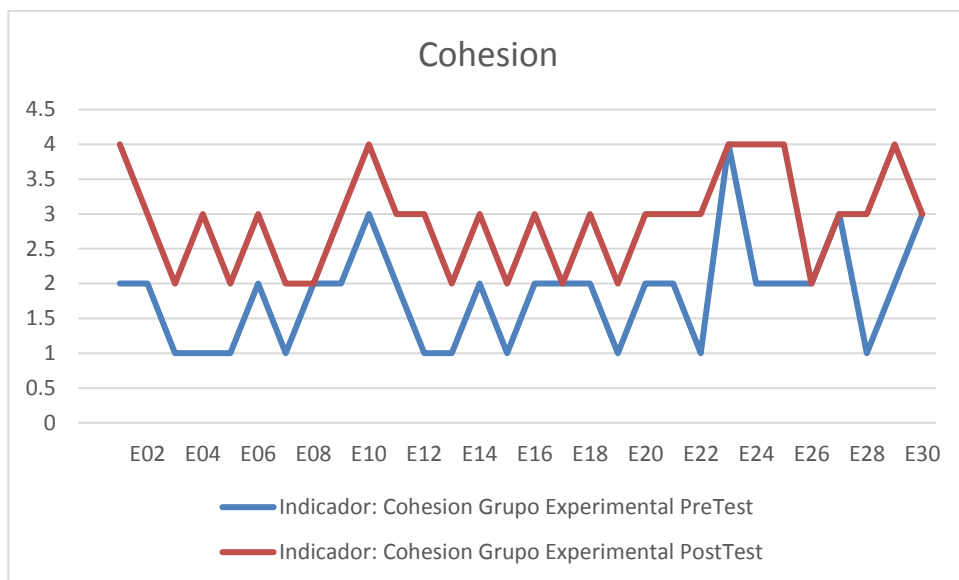


Figura 13. Fuente: Elaboración propia.

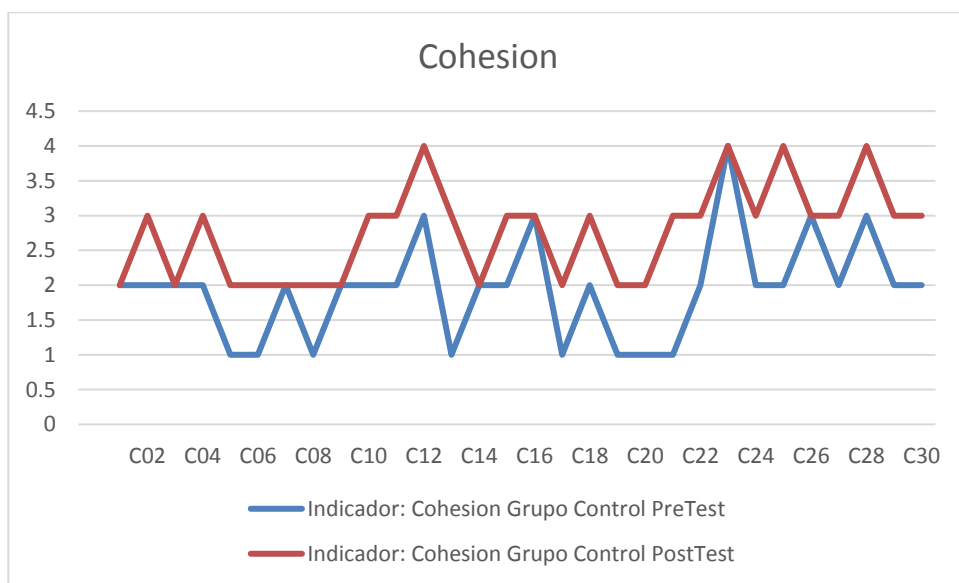


Figura 14. Fuente: Elaboración propia.

Por último, evaluaremos el indicador *Spelling*, escribir correctamente cada palabra y hasta poder deletrearlas en voz alta son importantes dentro del aprendizaje de cualquier idioma. EL grupo experimental (Figura 15) tuvo una calificación inicial de **2.23** puntos y una calificación final de **3.2** puntos. Mientras que el grupo control (Figura 16) comienza con **1.93** puntos y terminar con **2.7** puntos. Comparando el crecimiento de ambos, intervenciones gamificadas ganan por tan solo diecisiete decimas de puntos. Tal vez sería prudente analizar un poco mas el sistema tradicional y buscar que es lo que en ortografía claramente hace funcionar el desarrollo de la competencia.

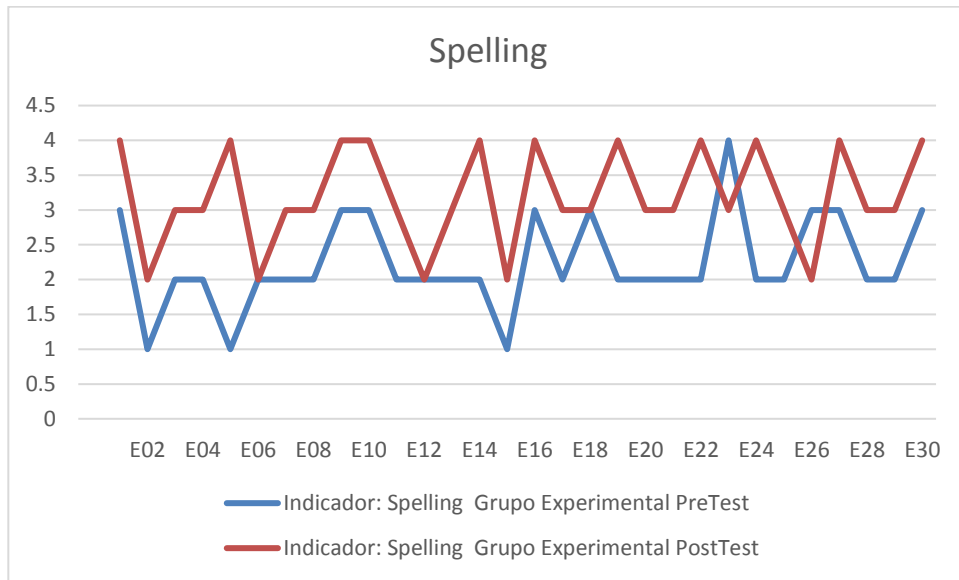


Figura 15. Fuente: Elaboración propia.

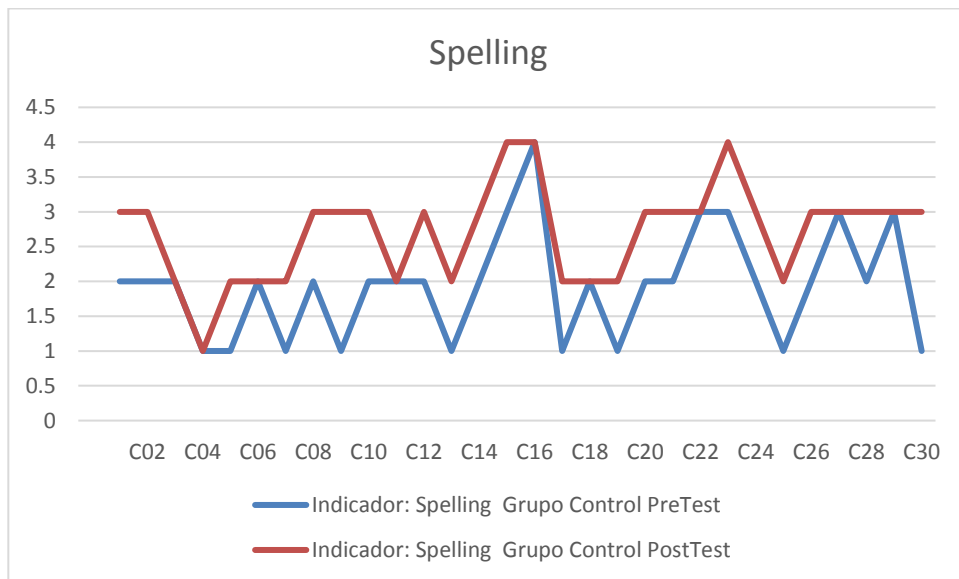


Figura 16. Fuente: Elaboración propia.

Se muestra un crecimiento más tangible dentro de los indicadores de la variable Writing, creo que sería importante resaltar en este punto que existe un juego, dentro de las intervenciones gamificadas, que se crea con la plena necesidad de mejorar las habilidades escritas en el idioma inglés, todo parece indicar que dicho juego dio frutos. Por otro lado, algunas actividades de escritura estandarizadas usualmente carecen del trabajo en equipo o de la contextualización real de los estudiantes.

Variable a analizar: LISTENING

La variable Listening cuenta con dos indicadores que se describen a continuación:

Listening	Listening for gist	Escuchar la idea general, no se necesita entender cada palabra.
	Listening for specific information	Escuchar para descubrir particularmente un pedazo de información. Sabemos desde antes lo que vamos a buscar e ignoramos otra información que no necesitamos en el momento.

Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, hablaremos del indicador *Listening for gist*, uno muy importante dentro de la escucha atenta puesto que se debe captar la idea general de lo que escuchamos, ponernos en contexto y contestar a la pregunta ¿de qué hablamos?

Los resultados nos muestran que el grupo experimental (Figura 17) tuvo un puntaje al inicio de **1.37**, para finalizar con un **2.17**, creciendo así **0.8** puntos. Mientras que el grupo control (Figura 18) tuvo comenzó con **1.67** y terminó con **1.93** puntos, creciendo así **0.26** puntos.

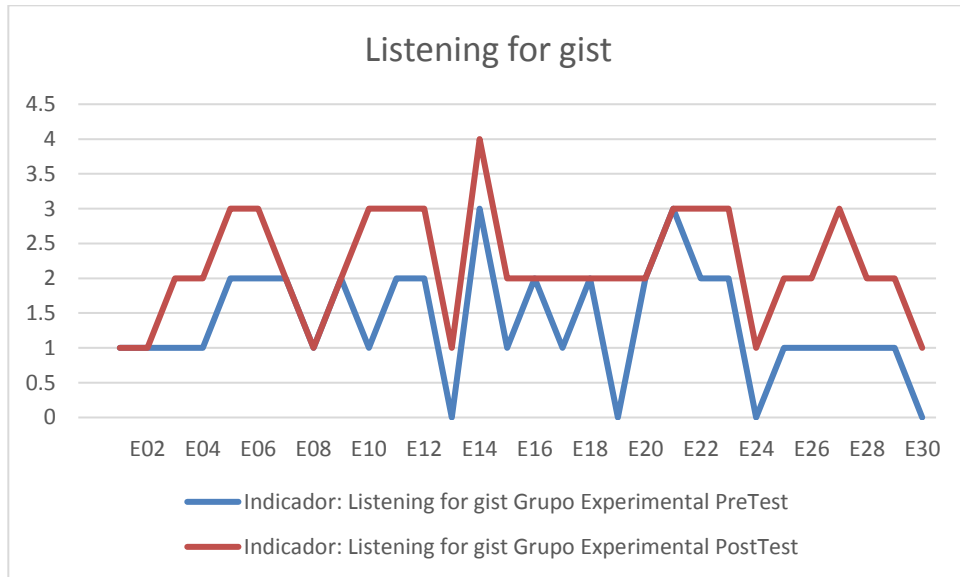


Figura 17. Fuente: Elaboración propia.

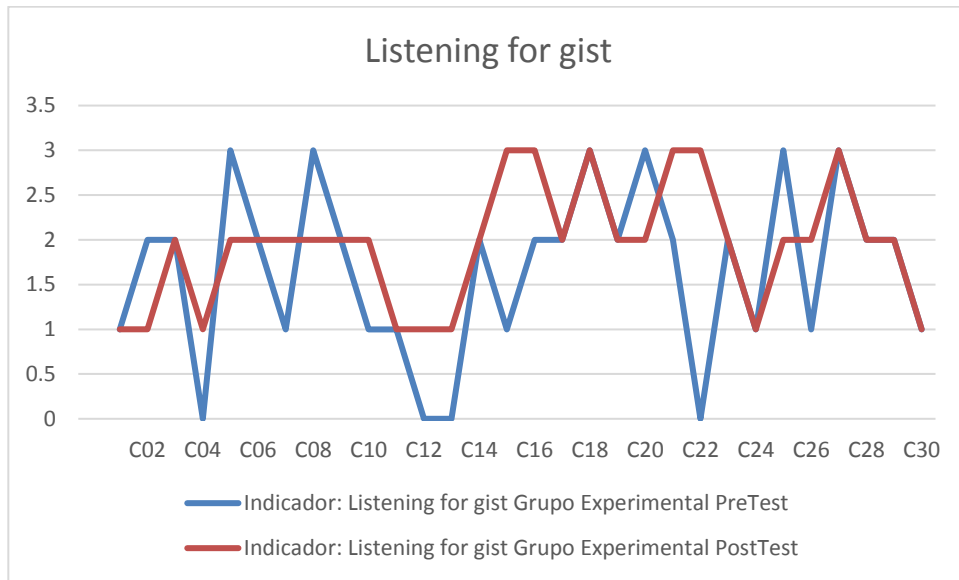


Figura 18. Fuente: Elaboración propia.

Algo semejante ocurre con el indicador *Listening for Specific Information*, la gráfica del grupo experimental (Figura 19) muestra un crecimiento no tan grande de manera individual. El grupo comienza con un promedio de **2.07** puntos para alcanzar un puntaje de **2.93**, creciendo **0.86**. Mientras tanto el grupo control (Figura 20) inicia con **1.63** puntos y termina con **2.03** puntos, creciendo tan sólo **0.4**.

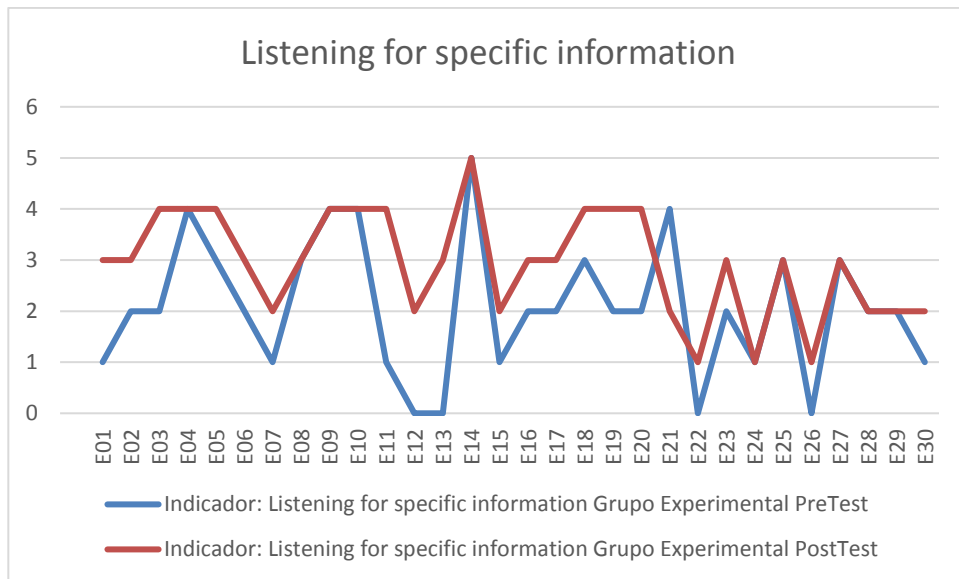


Figura 19. Fuente: Elaboración propia.

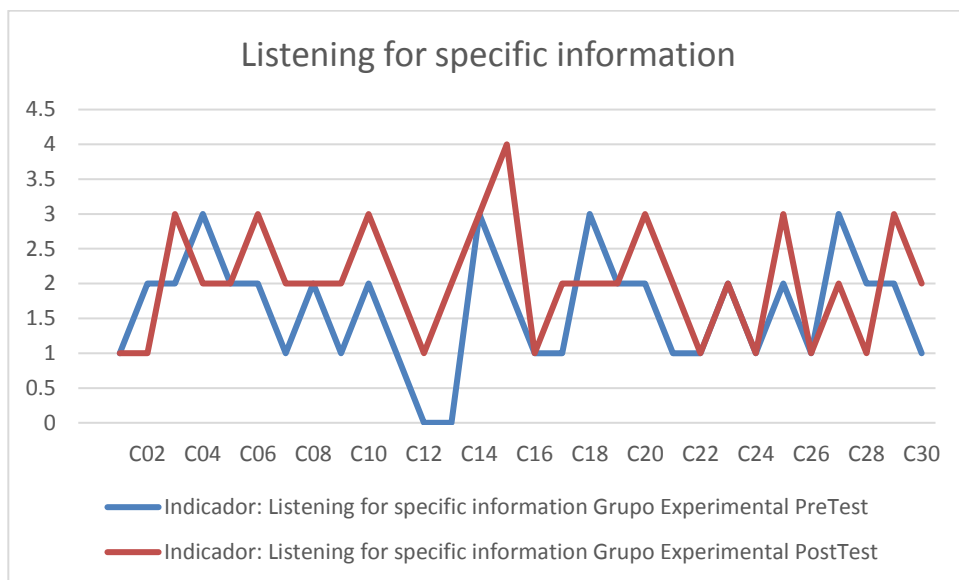


Figura 20. Fuente: Elaboración propia.

Una de las habilidades más difíciles de mejorar sin duda es listening, usualmente en clases tradicionales solo se hacen ejercicios de un audio que los alumnos no vuelven a escuchar fuera de clase, no porque no tengan los audios sino porque no es algo que ellos comúnmente en su contexto hacen. Sin embargo, el uso de canciones puede facilitar la escucha atenta, haciéndolo de alguna manera más llamativo, así como buscar contenido de su agrado o interés dentro de plataformas o redes sociales que ellos ya ocupan como lo es YouTube o Facebook Watch.

Variable a analizar: SPEAKING

La variable Speaking cuenta con cuatro indicadores que se describen a continuación:

Speaking	Fluency	Habilidad de hablar con fluidez y sin titubear.
	Cohesion	Uso lógico de los pronombres y las conjunciones para conectar ideas dentro de una oración.
	Coherence	Correcta conexiones de ideas y oraciones para formar un mensaje largo y entendible.
	Pronunciation	El sonido que deben emitir cada una de las sílabas de una palabra.

Fuente: Elaboración propia.

El primer indicador que analizaremos es *Fluency*, la habilidad para hablar con fluidez y sin titubear queda calificada por el grupo experimental (Figura 21) con un **1.73** al inicio y un **2.77** al final. Por otro lado, el grupo control (Figura 22) comienza con una calificación de **1.47** y termina con una calificación de **2.47**. El crecimiento del primer grupo (**1.04**) es ligeramente

mas alto al del segundo grupo (1), tan sólo los dividen **0.04** puntos. Parece que la fluidez al hablar creció de manera similar en ambos grupos.

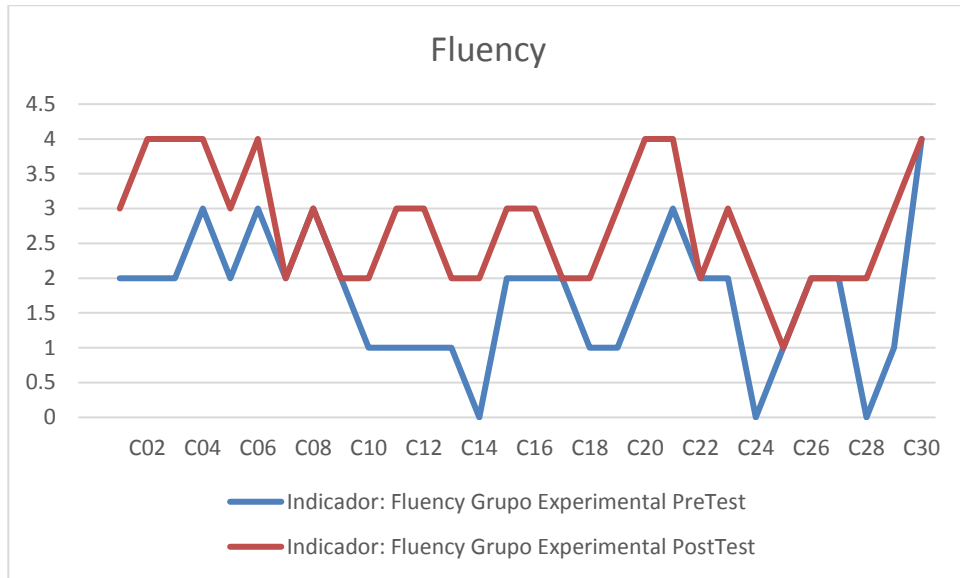


Figura 21. Fuente: Elaboración propia.

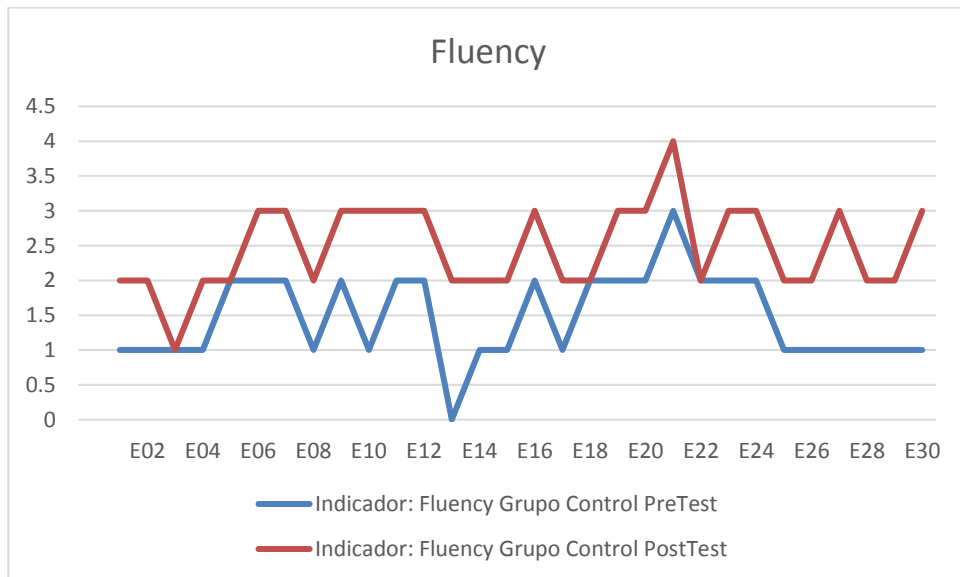


Figura 22. Fuente: Elaboración propia.

A continuación, analizaremos los resultados obtenidos por el indicador *Cohesion*. El grupo experimental (Figura 23) obtuvo una calificación inicial de **1.97** puntos y una final de **2.83** puntos, teniendo un crecimiento de **0.86** puntos; mientras tanto el grupo control (Figura 24) comenzó con una calificación de **1.5** y subió hasta un **2.43**, presentando un incremento de **0.93**. Se debe admitir la derrota por parte de las actividades gamificadas en este indicador.

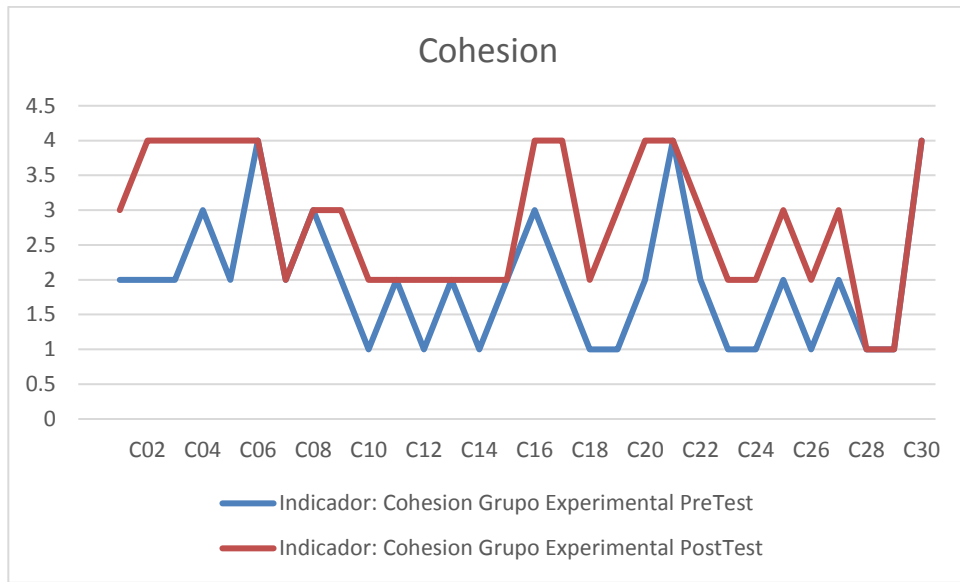


Figura 23. Fuente: Elaboración propia.

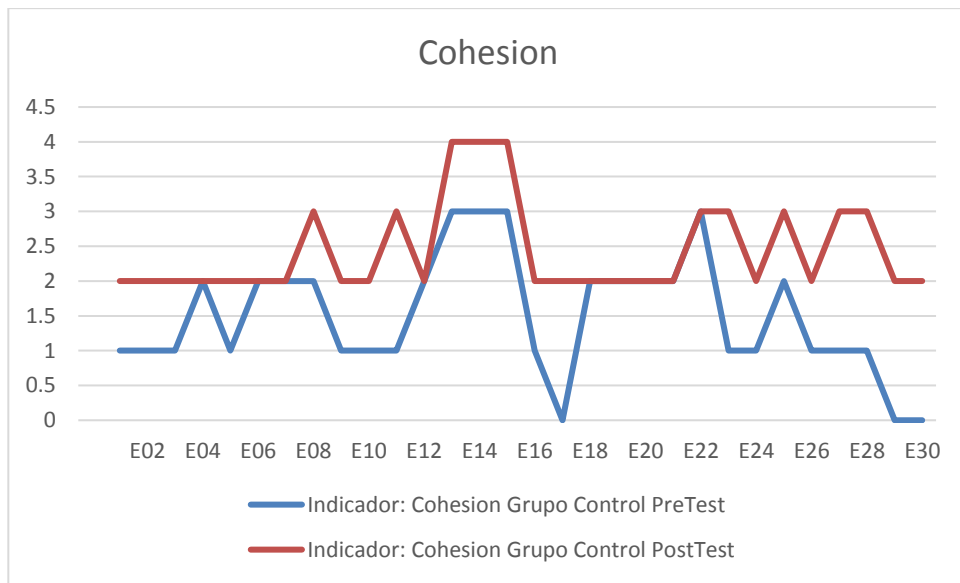


Figura 24. Fuente: Elaboración propia.

Al definir el progreso dentro del uso propio de conjunciones para conectar ideas dentro de una oración correctamente está claro que el sistema tradicional tiene todavía un as sobre la manga. No por nada son sistemas que hemos replicado por décadas.

Asimismo, si hablamos sobre el indicador *Coherence*, los resultados son los siguientes. El grupo experimental (Figura 25) comenzó con una calificación de **1.6**, para subir hasta un gran **2.93**. Por otro lado, el grupo control (Figura 26) comenzó con una calificación de **1.37** para

alcanzar al final del ejercicio un **2.23**. El grupo control logra un crecimiento de 0.86 puntos contra un crecimiento de **1.33** puntos por parte del grupo experimental.

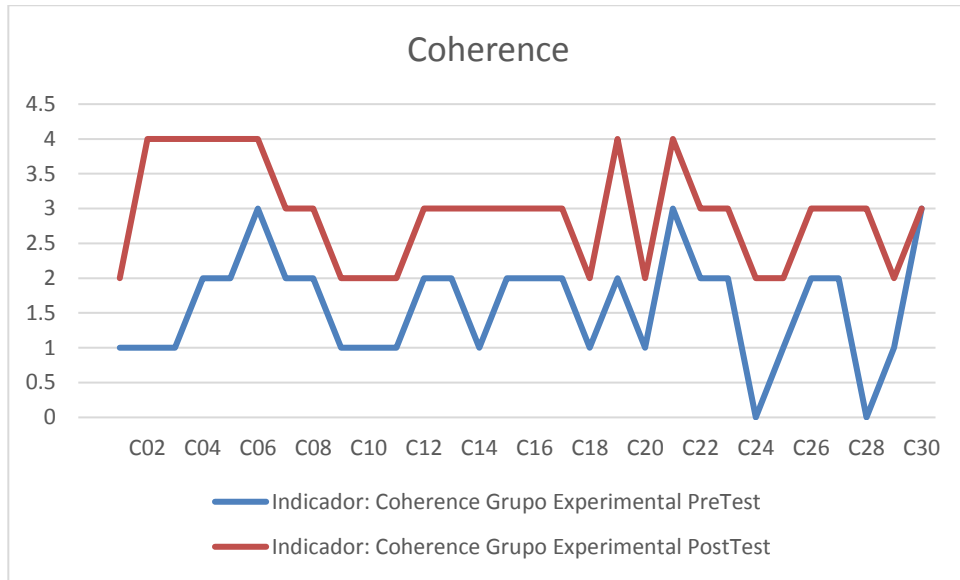


Figura 25. Fuente: Elaboración propia.

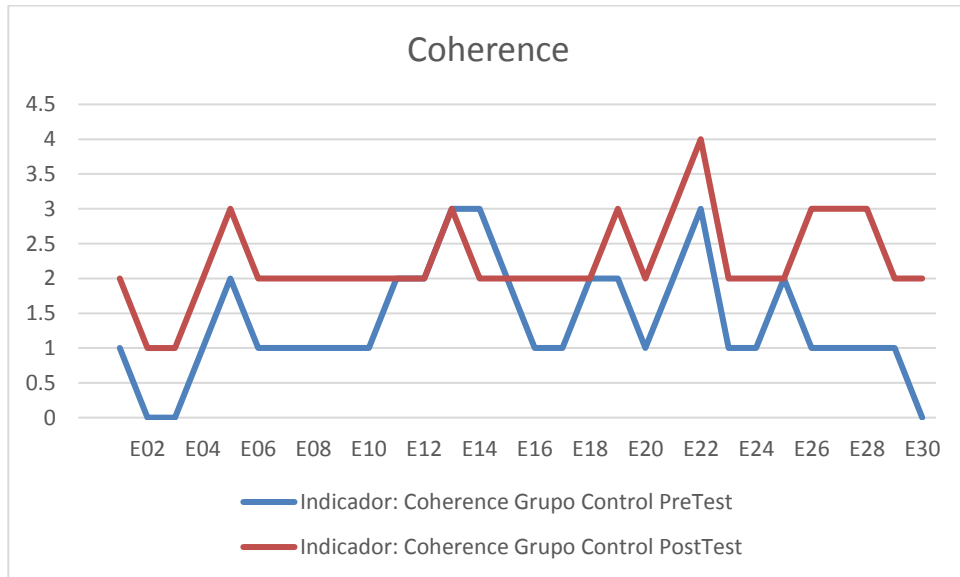


Figura 26. Fuente: Elaboración propia.

Todo parece indicar que los estudiantes del grupo control tienen ciertos problemas para generar, de forma gramaticalmente correcta, ideas largas al momento de hablar.

Por último, analizaremos el indicador *Pronunciation*, sin este indicador no sabríamos cual es la mejor forma de emitir los sonidos de las sílabas en inglés. El grupo experimental (Figura

27) inicia con una calificación de **1.9** para subir hasta un grandioso **3.17**, saltando **1.27** puntos en la curva de aprendizaje. Al mismo tiempo, el grupo control (Figura 28) comienza con una calificación de **1.7** puntos y alcanza llegar hasta los **2.53**, creciendo **0.83** puntos. El grupo gamificado tiene la delantera.

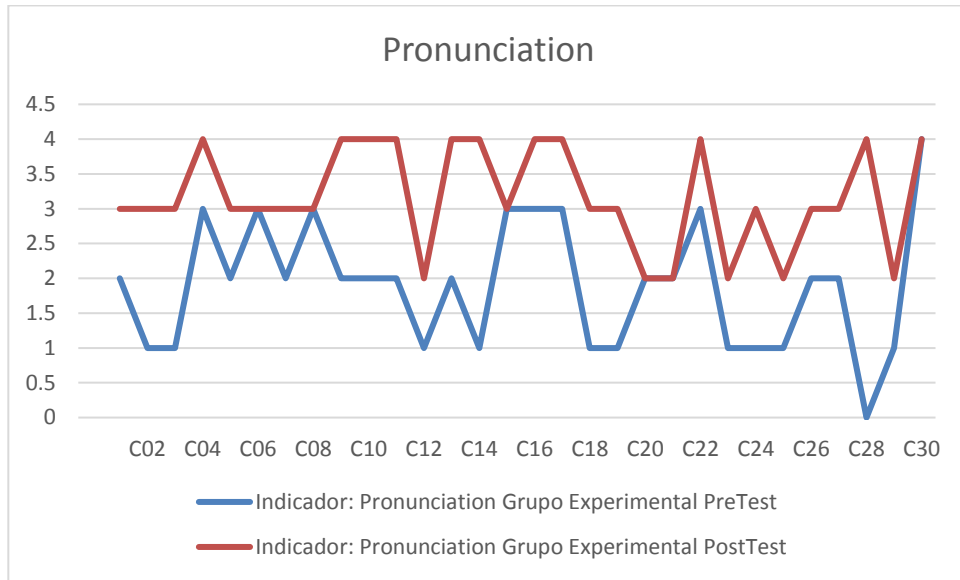


Figura 27. Fuente: Elaboración propia.

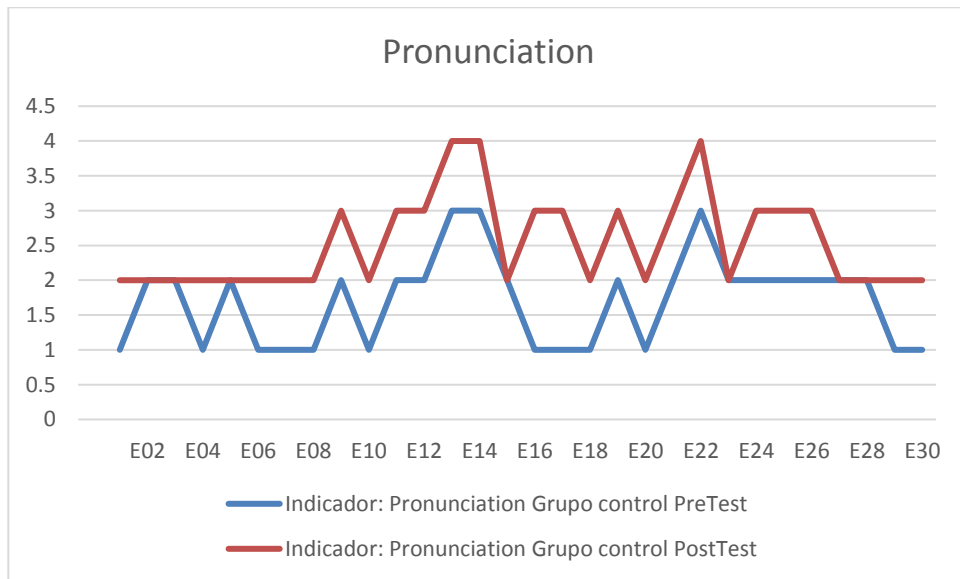


Figura 28. Fuente: Elaboración propia.

Debo reconocer que incluso cuando la mayor parte de las intervenciones gamificadas tuvieron un éxito sobre las clases tradicionales, los resultados no fueron exactamente los esperados. Se desarrolló una dinámica fuerte de intervención gamificada; la cantidad de ejercicios que

algunos de los alumnos del grupo experimental llegaron a hacer fuera de clase fue demasiada. Afortunadamente, todos los ejercicios extra que hicieron fueron opcionales, ellos decidieron en su momento qué ejercicios hacer y con qué aplicaciones trabajar; todo esto se logró gracias al compromiso que el juego les causó, porque al final todas esas tareas extra fuera de clase se sumaban como puntos de experiencia a su personaje en Classcraft.

Como consecuencia, los resultados anteriores nos muestran que hay un mar de información y actividades que se pueden trabajar, y que son eficientes y efectivas para el aprendizaje de una segunda lengua como lo es el inglés. Sin embargo, parece que la fórmula secreta en las actividades gamificadas descritas en la presente investigación aún deben ser pulidas y mejoradas para intensificar el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera.

CONCLUSIONES

Igual que todo buen juego, esta tesis llega a su fin. En estos últimos párrafos se busca reflexionar sobre el ejercicio realizado a lo largo de los capítulos dentro la investigación.

Para empezar, debemos resaltar y priorizar el trabajo por competencias. ¿¿Priorizar?! Algunos podrían pensar que existen otros sistemas educativos, incluso podrían ser mejores que el trabajo por las nombradas Competencias del siglo XXI. Sin embargo, debemos tener en cuenta que las organizaciones internacionales han tomado el tema con seriedad, por supuesto, bajo el régimen capitalista y la importancia económica que el mundo ha tenido por largo tiempo.

La Organización de las Naciones Unidas, la UNESCO, la Organización Internacional del Trabajo, la Organización Panamericana para la Salud e incluso la Organización Mundial de la Salud han hablado del tema de competencias abiertamente y han presentado la necesidad y los beneficios que dicho sistema puede traer para unificar conceptos y criterios con el fin de mejorar las habilidades de nuestros estudiantes y ciudadanos; incluso de doctores y personal de ciencias de la salud para el caso de la presente investigación.

El sistema de competencias también puede ayudar a identificar a los estudiantes cuáles son sus fortalezas y trabajar con ellas para desarrollarse en el mundo profesional y al final tener una remuneración económica. Que cada estudiante se vuelva un ciudadano que a través de la enseñanza formal y la instrucción técnica sea capaz de identificar sus habilidades fomenta el crecimiento económico sostenible.

Incluso el trabajo por competencias ofrece una forma sencilla (en la medida de lo posible) para generar clases más simples tanto para los alumnos como para los docentes. Muchos planes clase llegan a ser demasiado complejos para que cualquier persona con el simple hecho de leerlo pueda entender qué y cómo debe llevarse a cabo una clase. Afortunadamente, al trabajar en un sistema por competencias se define como primer orden del día cual será la competencia específica que se trabajará a lo largo del curso; se contesta a la pregunta ¿qué deben aprender los alumnos?

Una vez teniendo la competencia para el curso, se define la competencia que se quiere lograr por clase, bloque o tema. Si un docente tiene estas dos armas antes de preparar las horas o minutos que tenga a disposición de la clase, el trabajo se vuelve más sencillo y enfocado. A veces como profesores quisiéramos que nuestros alumnos aprendieran todo lo que les decimos y hasta más, sin embargo, en la realidad sólo llenamos a nuestros estudiantes de información y actividades que no disfrutan hacer y por consiguiente el aprendizaje llega a ser muy pobre. Tampoco valoramos el tiempo real del que disponemos para dar nuestra clase en una semana, ni tomamos en consideración que nuestros estudiantes tienen otras asignaturas, y más importante aún, tienen una vida que les consume tiempo y esfuerzo. Cuando de verdad contextualicemos a nuestros estudiantes, nos daremos cuenta que las 3 horas clase a la semana es el único momento que tenemos para enseñar, practicar y cuestionar a nuestros pupilos sobre el tema en cuestión. Aquel tiempo fuera de clase que nosotros conocemos como “tarea” llega a ser realmente efectivo si el estudiante desde su propia voluntad y motivación hace las actividades que nosotros les solicitamos.

Así pues, aprovechar los minutos que tenemos en clase con los alumnos e intentar motivarlos para trabajar fuera de clase hará que el desarrollo de las habilidades que buscamos se conviertan en herramientas prácticas que respondan a los empleos futuros, a las necesidades del mercado y los ayude a insertarse en el mundo profesional.

Es más, un sistema por competencias no solo busca desarrollar habilidades en particular dentro de las asignaturas que planteamos a nuestros alumnos, sino también unificarlas a nivel global. Debemos estar conscientes que las Competencias del siglo XXI necesitan una visión basada en las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, una visión basada en el contexto que ocurre fuera del aula, y una visión basada (afortunada o desafortunadamente) en el sistema capitalista en el que vivimos actualmente y del que todos somos partícipes en ciertos momentos.

Dentro de la educación formal, enseñar a los alumnos por enseñar no tendría sentido. No me mal entiendan, no existe nada de malo con aprender cosas sin una vista pragmática previa. Pero cuando se trata de generar seres humanos productivos y funcionales personal y profesionalmente es importante definir hacia donde queremos llegar y luego pensar que

deberíamos enseñar. Si como gobierno y sociedad no planeamos pensando en las llamadas Competencias del Siglo XXI y no contextualizamos la situación real que tenemos ante nosotros, jamás conseguiremos rescatar los valores y el conocimiento necesarios para arreglar el fiasco productivo y social que hemos creado.

No olvidemos que todo lo anterior no es trabajo único del sistema educativo formal. Será importante que los emprendedores y empleadores en México sepan que habilidades necesita su personal y comunicarlas a los sistemas educativos pertinentes como escuelas tecnológicas o la propia universidad. Tanto el sector privado como la escuela pública deberán estar al tanto de las recomendaciones internacionales que las diferentes organizaciones e instituciones a lo largo del mundo han establecido como aquellas necesarias. Por ejemplo, la Organización Mundial de la Salud y la Organización Panamericana de la Salud han dejado claro cuáles serán las competencias prioritarias para el personal médico; será importante entonces que tanto las universidades como los hospitales sepan de antemano cual es la mira y visión global hacia el futuro.

A partir de la intervención que se realiza y al obtener resultados se elabora una propuesta, mencionando cuál es el objetivo del taller, los temas que se tratarán en el curso, cuáles serán los procedimientos pedagógicos que piensa aplicar, etc.

Aspectos críticos de la Gestión.

Taller de Desarrollo de Competencia Comunicativa en Lengua Extranjera Inglés para docentes y alumnos de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala

El siguiente apartado tiene la finalidad de dar un panorama general sobre la realización inicial del taller, describiendo en primera instancia el fenómeno educativo que encontramos en la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Se describirá el mejor curso de acción para alcanzar las metas y objetivos del taller y la gestión operativa para la correcta realización del mismo.

1.1 Estado situacional del fenómeno educativo.

1.1.1 Descripción

El presente trabajo pretende ser un complemento al desarrollo del inglés como lengua extranjera dentro del cuerpo estudiantil (docentes y alumnos) perteneciente a la Facultad de Ciencias de Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

La propuesta aquí planteada tiene por objetivo darle una herramienta más a aquellos docentes formadores de médicos y a los mismos estudiantes para que puedan incrustarse en el mercado laboral internacional, abriendo así sus posibilidades de movilidad y/o absorción de conocimiento en Ciencias de la Salud a través de la adquisición de una segunda lengua.

El fenómeno educativo aquí planteado genera un problema de aprendizaje dentro del desarrollo de una competencia comunicativa en lengua extranjera, limitando las posibilidades que el actual y futuro personal de ciencias de la salud podría alcanzar.

1.1.2 Análisis

Desde hace un par de décadas la mayor parte de la Educación en lo que al inglés se refiere ha sido deficiente, sino es que nula, en los sistemas educativos previos al nivel superior. Año con año, los docentes de inglés reciben nuevos alumnos universitarios con niveles demasiado diferentes que se vuelve difícil generar una clase homogeneizada donde todos los alumnos se enriquezcan de conocimiento.

Aunado a esto, los alcances que la propia universidad no llegan a ser cumplidos debido a las pocas horas que las unidades de aprendizaje de tronco común como lo es el inglés llegan a tener.

Cabe señalar que el inglés ya no solo es una herramienta opcional, sino que se ha vuelto obligatoria para un estudiante y/o trabajador en Ciencias de Salud que quiere expandir sus horizontes, así lo marca Carolina España:

(...) pasó de ser un valor agregado a constituirse en una competencia lingüística que requiere desarrollar el individuo para integrarse con efectividad y eficacia a la nueva concepción de mundo, definida por la UNESCO como mundialización –entendida esta como el resultado de una transformación social y, consecuentemente, educativa– (...)

(España, 2009)

En pocas palabras, sería importante generar nuevos contextos bilingües donde docentes y alumnos puedan desarrollar competencias genéricas que les permitan incrementar su conocimiento en sus áreas de especialización.

1.1.3 Interpretación

La acción aquí planteada motiva una cultura bilingüe dentro de un espacio específico del gremio de médicos, nutriólogos y enfermeros. Entre más personas manejen una competencia genérica en particular dentro de un mismo contexto sociocultural (en este caso la Facultad de Ciencias de la Salud) será más fácil valerse de esa competencia para lograr entablar mejores dinámicas en las diferentes unidades de aprendizaje.

El uso del inglés dentro de las Ciencias de la Salud ofrece una actualización de conocimiento más rápida y cercana similar a los países mejor desarrollados. A consecuencia, el uso de un segundo idioma podría generar una mejor capacidad de absorción e innovación del conocimiento que los médicos, nutriólogos y enfermeros del del siglo XXI necesitan.

1.2 Toma de decisiones

1.2.1 Gestión Educativa

El sistema educativo responde a la política educativa de México para Instituciones de Educación Superior. El nivel superior comprende aquella educación que se imparte después del bachillerato o sus equivalentes y las funciones que realizan las instituciones a la formación de recursos humanos en los distintos campos de la ciencia, la tecnología y las humanidades.

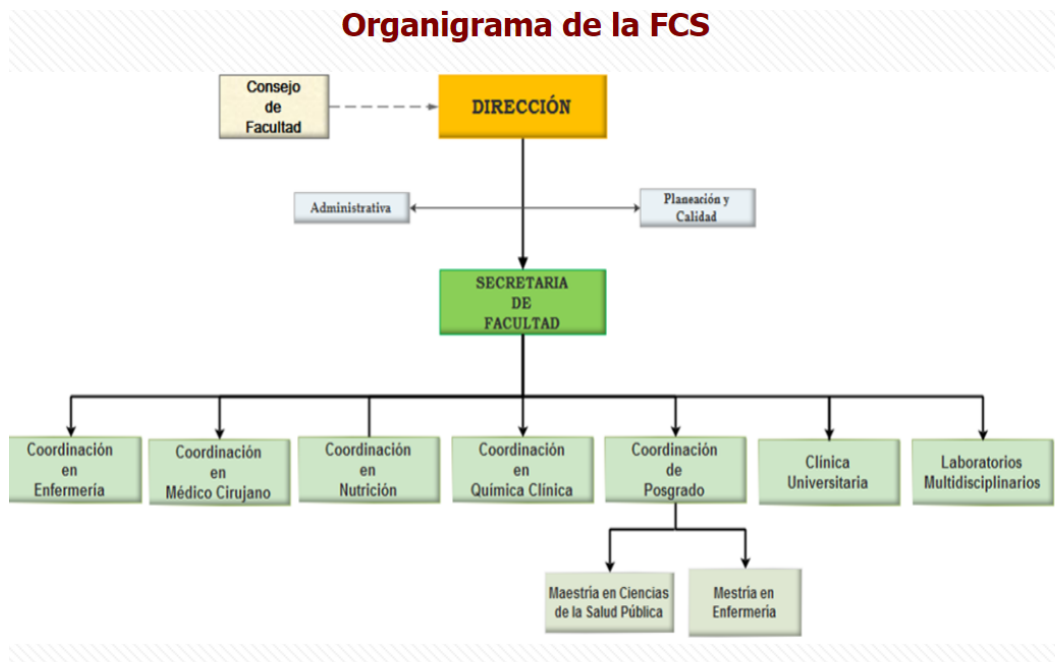
La institución en la que se pretende presentar el taller aquí descrito será la Universidad Autónoma de Tlaxcala en la Facultad de Ciencias de la Salud. De acuerdo a la clasificación presentada por ANUIES, la universidad cae en la categoría de Subsistema de Universidades Públicas que por definición son unidades centrales que realizan funciones sustantivas de docencia, investigación y extensión de cultura y los servicios. (Morones, 2008, p.3)

1.2.2 Gestión Institucional

La Universidad Autónoma de Tlaxcala (UATx) es una institución de educación superior mexicana de carácter autónomo, cuya sede se localiza en la ciudad de Tlaxcala de Xicohtécatl, capital del estado de Tlaxcala. Es la máxima casa de estudios de dicho estado.

El taller se ofrece a docentes y alumnos de las diferentes licenciaturas que ofrece la Facultad de Ciencias de la Salud, tales son: Licenciatura Médico Cirujano, Licenciatura en Enfermería, Licenciatura en Nutrición y Licenciatura en Química Clínica de la La facultad tiene la siguiente estructura institucional. (Facultad de Ciencias de la Salud, 2011)

Organigrama Facultad de Ciencias de la Salud



Fuente: Sitio web de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

1.2.3 Gestión Escolar

La Facultad de Ciencias de la Salud tiene como propósito formar profesionales en el área de la salud altamente competitivos, críticos y humanísticos, sustentándose en la aplicación del Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (2010) y el marco de la autorrealización, para que sean capaces de contribuir al desarrollo sustentable, económico, científico, cultural y humano de la comunidad, del estado, del país y del mundo, a través de la

prevención, tratamiento, rehabilitación e investigación en el área de la salud.

1.2.4 Gestión pedagógica

La universidad cuenta con libre cátedra, esto quiere decir que el docente es libre de elegir la forma que mejor crea pertinente para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el docente si debe seguir la estructura base del Modelo Humanista Integrador Basado en Competencias el cual contempla tres aprendizajes a trabajar.

El primero de ellos es el aprendizaje declarativo proceso en el cual se plantean todas las percepciones teóricas que el alumno debe saber sobre cierto tema; en segundo lugar, se encuentra el aprendizaje procedimental donde el alumno practica lo que acaba de aprender; por último, tenemos el aprendizaje actitudinal etapa en la cual el estudiante muestra la habilidad aprendida en diferentes contextos incluyendo aquellos ajenos a su formación profesional. (Elizalde, 2010)

El taller será trabajado de la manera que la propia universidad lo requiere para sus docentes, a través del desarrollo de competencias previamente descrito.

1.3 Campos de aplicación

1.3.1 Objeto de análisis ¿qué se gestiona?

El presente taller gestionará el aprendizaje y uso del inglés entre todos los miembros activos de la Facultad de Ciencias de la Salud como propuesta de mejora al proceso de enseñanza-aprendizaje en el resto de las asignaturas.

1.3.2 Procedimiento ¿cómo se gestiona?

El taller permitirá al docente y al alumno desarrollar clases con materiales y/o recursos que vengan en idioma inglés, tales como libros, estudios de caso, videos y audios en las diferentes unidades de aprendizaje con las que se trabaje, llámese anatomía, fisiología, bioquímica, cuidados de la salud, microbiología.

Afortunadamente la Universidad Autónoma de Tlaxcala cuenta con un sistema de trabajo por competencias llamado Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Elizalde,

2010); en dicho modelo la adquisición de una segunda lengua se encuentra pautada dentro de la unidad de aprendizaje inglés, como una competencia genérica importante a desarrollar en todas y cada una de las áreas de estudio.

Partiendo de lo anterior, se pretende seguir el mismo modelo gestionado por la propia universidad para el desarrollo del taller. De esta manera se trabajará el desarrollo por competencias. Se otorga para el presente trabajo la competencia “Capacidad de comunicación en una segunda lengua” mencionada como una parte actitudinal del estudiante como una característica universal. (Elizalde, 2010, p. 36)

1.3.3 Finalidad contextual ¿Para qué se gestiona?

La finalidad del taller es otorgar al docente de un repertorio mas amplio de información médica en el idioma inglés para trabajar con sus alumnos y al mismo tiempo otorgarle a estos últimos la competencia necesaria para entender dicho repertorio y poder entablar una búsqueda enriquecedora (en una segunda lengua) del tema de salud a tratar. Así pues, se genera un nuevo contexto socio-lingüístico donde será cada vez mas fácil destinar esfuerzo y recursos para el progreso adquisitivo de una segunda lengua, un contexto de una universidad que capacita personal bilingüe para las diferentes ciencias de la salud.

1.4 Dimensiones de la Gestión

El siguiente apartado describe las dimensiones de gestión en materia pedagógica, administrativa y social. Es decir, como la forma de trabajo dentro del taller tiene repercusiones directas en la administración y organización que la propia universidad presta. Tan importante es el contextualizar las necesidades de los docentes y estudiantes de todas las licenciaturas dentro de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

1.4.1 Pedagógica-curricular.

La idea aquí planteada busca generar espacios de aprendizaje donde se trabaje material con información actualizada en el área de la salud. Debemos mejorar las competencias de los docentes y alumnos en la adquisición de una segunda lengua.

Por ello se propone trabajar temas sencillos propios del aprendizaje de inglés y

contextualizarlos en los ámbitos médicos. Por ejemplo, se puede trabajar un tema de “How to make complaints” (como hacer quejas) a través de un ejercicio de juegos de rol donde los pacientes puedan expresar sus males y/o síntomas y estos ser decodificados por el doctor, dando así un posible diagnóstico.

Será necesario elaborar competencias médico-bilingüista y ajustar el proceso procedimental y actitudinal del estudiante a través del uso de dinámicas propias de un nutriólogo, enfermero, químico o médico.

1.4.2 Organizativa.

La propuesta de presente taller pretender crear una mejor relación entre el idioma inglés y las áreas de ciencia de la salud, interviniendo en el compromiso escolar de mantenerse a la vanguardia. Debemos hacer hincapié en la importancia del idioma inglés en el siglo XXI. Así nos lo marca

Al inicio del siglo XX los idiomas imperantes en la ciencia médica eran el francés y el alemán. No fue sino hasta después de la segunda guerra mundial cuando creció la importancia de la cultura anglosajona -de manera fundamental- por el desarrollo de los Estados Unidos de América (EEUU) como superpotencia económica, política, militar y cultural; de esta manera se constituye el idioma inglés en la lengua internacional de la ciencia, la tecnología el comercio y las comunicaciones. (Saldaña, 2009)

Con miras a la relevancia del idioma inglés en la ciencia, el taller pretende motivar a los docentes que forman parte de las diferentes licenciaturas a utilizar el inglés como una herramienta de vanguardia de acceso al conocimiento, mientras que hará sentir seguros a aquellos estudiantes que no contaron con la formación correcta de la adquisición de una segunda lengua en los niveles escolares anteriores.

1.4.3 Administrativa

Para tener el alcance que el taller pretende será necesario llevarlo a cabo en modalidad en línea a través de la plataforma Zoom, facilitando el manejo de grupos que cuenten con estudiantes de las cuatro licenciaturas.

Se especificarán las características necesarias para que el participante pueda tomar el taller y se revisarán los horarios más oportunos para ofertarlo tomando en cuenta los diferentes horarios que la universidad ya tiene contemplados para la impartición de clases presenciales.

1.4.4 Participación social

Sin importar el área de estudio el taller ofrece una gran gama de conocimiento en lo que al inglés se refiere, y debemos recordar que este solo es el primer paso para alcanzar el objetivo sociocultural que aquí se pretende. Saldaña nos recuerda que aprender inglés no necesariamente nos da el conocimiento que necesitamos en las áreas de especialización:

Un aspecto importante de señalar es que el inglés médico puede considerarse como un idioma dentro de otro idioma y, por lo tanto, no es suficiente estudiar el idioma inglés “en general” debido a la multitud de “modismos técnicos” que podrían dificultar la lectura y la comprensión de textos científicos (Saldaña, 2009)

En definitiva, debemos crear pequeños y diversos espacios de oportunidad para aprender nivel básico de inglés en áreas médicas. Extender los contextos bilingües propios de la universidad podría crear una mejor y más eficiencia forma de transmitir conocimiento en áreas tan saturadas de información como lo son las ciencias de la salud.

1.5 Operatividad del proyecto de gestión

El siguiente texto pretende exponer una mirada general del taller, enfatizando el problema principal que se resuelve, los objetivos y metas a alcanzar, el público al que el taller está destinado y los temas específicos a tratar en las sesiones.

1.5.1 Planteamiento del problema

El siguiente texto se lo dedico a la tristeza que emana de la problemática del no saber inglés o en su defecto una segunda lengua. Para poder mejorar, crecer y/o evolucionar en cualquier competencia a desarrollar primero debemos partir por aceptar que dicha competencia no se tiene.

Es duro aceptar que la Facultad de Ciencias de la Salud no es un lugar bilingüe y por ende no se da festín con los beneficios que aprender una segunda lengua trae consigo. Por supuesto existen alumnos y docentes (llámese doctores, enfermeras, nutriólogos o químicos) que hablan, escriben, escuchan y leen el inglés muy bien. Pero no podríamos decir que la mayor parte de la universidad cuenta con esta habilidad.

El problema recae en el momento que un mal entendimiento de aquel mensaje en una lengua extranjera puede traer consigo, debemos hacer hincapié que:

Es necesario tener en cuenta la correcta traducción de los términos médicos del inglés al español; si no tomamos en cuenta esta premisa, correríamos el riesgo de realizar traducciones no adecuadas, ocasionando interpretaciones erróneas y provocando imprecisiones al tratar de entender el contenido de documentos médico-científicos (Saldaña, 2009)

Desde mi punto de vista creo que cualquiera se puede imaginar la gravedad de tener información errónea con respecto a los cuidados de un paciente, el mejor curso de acción para tratar una enfermedad o una investigación innovadora sobre impresión de órganos 3D. En este limbo del conocimiento científico siempre nos convendrá quedarnos del lado del avance, la evolución y la creatividad.

1.5.2 Objetivos

- Homogeneizar el nivel de inglés médico básico en docentes y alumnos de Ciencia de la Salud.
- Motivar el uso de una segunda lengua en clases no pertenecientes al aprendizaje de esa segunda lengua.

1.5.3 Metas

- El participante del taller se comunicará de forma correcta en inglés dentro de un contexto propio de ciencias de la salud.

1.5.4 Sujetos

Los participantes al curso serán docentes y alumnos de los cuatro diferentes programas de estudio que ofrece la Facultad de Ciencias de la Salud, en la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Se esperan 3 grupos de 15 personas para trabajar cada semana.

1.5.5 Instrumentos

Se evaluará de forma práctica y teórica el uso del inglés médico en un sistema por competencias a través de la presentación y ejecución de actividades que simulen situaciones sociales reales en los contextos de la medicina, enfermería, nutrición y química.

Los participantes tomarán un examen escrito con el simple propósito descriptivo de sus niveles. Dichos niveles serán establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia, el cual se utiliza en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés desde un A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional. (Cambridge University Press, 2020)

1.5.6 Procedimientos

Se armará un curso de 40 horas a un grupo de 15 participantes, invitando tanto a docentes como alumnos del área de ciencias de la salud.

Serán 48 sesiones de 50 minutos cada una, divididas a lo largo de 4 meses, dando 3 clases por semana. La idea es apegarse al calendario escolar de la Facultad de Ciencias de la Salud, de esta manera el taller se llevará a cabo al tiempo que los alumnos toman sus clases presenciales de sus respectivas áreas de estudio, sin mencionar clases presenciales de inglés que ofrece su malla curricular.

1.5.7 Resultados esperados

Se espera que tanto alumnos como docentes ocupen el conocimiento que se va aprendiendo a lo largo del taller en sus diferentes clases de especialización en Ciencias de la Salud, generando de forma lenta pero efectiva una cultura de estudio bilingüe dentro de la Universidad.

1.5.8 Aportaciones

El taller de inglés aporta un conocimiento básico de inglés para universitarios mientras se trabaja vocabulario médico inicial, así como la práctica de situaciones simuladas médico-paciente.

1.5.9 Cronograma

El taller estará trabajado en 8 bloques, cada bloque cuenta con 6 sesiones de 50 minutos cada una donde los participantes trabajaran un tema en particular. Cabe mencionar que todos los bloques cuentan con actividades que atacan directamente a cada una de las habilidades del idioma inglés: writing, speaking, listening and reading.

El primer bloque llamado “Presenting complaints” es donde el participante logrará describir e interpretar quejas y dolores en el paciente para llegar a un diagnóstico. Para lograrlo deberá reconocer el lenguaje corporal de otros países, hacer preguntas de forma correcta, describir el dolor y algunos términos médicos básicos. El segundo bloque “Working in general practice” tiene la finalidad de que el participante pueda crear y responder preguntas sobre la historia clínica del paciente usando el vocabulario médico adecuado a través del uso correcto del presente perfecto y el pasado simple.

El tercer bloque “Instructions and procedures” el participante podrá dar y recibir instrucciones de forma cortés a los pacientes y doctores colegas con los que trabaje; se trabajaran escenarios como las guardias en hospital y algunos procesos médicos. El bloque cuatro “Explaining and reassuring” ayudará al participante a explicar de forma verbal y escrita y de manera empática complicaciones con los pacientes, aprendiendo sobre los cuidados que el paciente requiere, y rescatando varios adjetivos importantes para el proceso de comunicación.

Los bloques cinco y seis, titulados “Dealing with medications” y “Lifestyle”, llevará al usuario a explicar los beneficios y efectos secundarios de los diferentes fármacos dados a los pacientes, así como crear preguntas para llenar la historia clínica del paciente motivándolos a seguir un estilo de vida más saludable.

En el bloque siete y ocho abriremos con estructuras gramaticales ideales para explicar

accidentes. El bloque siete “Parents and young children” utiliza el primer y segundo condicional para calmar y hacer reflexionar al paciente y familiares sobre su condición de salud actual; mientras que el último bloque “Communication” utiliza preguntas abiertas y cerradas al tiempo que rescata todas las contextualizaciones realizadas a lo largo del taller.

TÓPICO II.

Soporte conceptual, metodológico y técnico. Justificación e Implementación del proyecto educativo estratégico

El siguiente trabajo propone un taller para personal de ciencias de la salud para resolver la problemática de la falta de una competencia comunicativa en lengua extranjera por el personal de las diferentes áreas de las ciencias de la salud que corren a lo largo del país.

Se busca tener una sinergia con las actividades ya existentes dentro de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Afortunadamente la escuela cuenta con modelo basado en competencias que se usará como guía para la realización del taller aquí descrito.

A continuación, se explican la dinámica exacta del taller, los temas a trabajar, el contexto a realizarlo y los alcances esperados.

2.1 Sensibilización

El presente taller será destinado para docentes y alumnos de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Licenciatura Médico Cirujano, Licenciatura en Nutrición, Licenciatura en Química Clínica y Licenciatura en Enfermería de la Universidad Autónoma de Tlaxcala. El taller pretende mostrar al personal docente de la institución una herramienta complementaria al aprendizaje en áreas de Ciencias de Salud, dicha herramienta es la adquisición de una segunda lengua (inglés)

El taller seguirá las pautas marcadas por el Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Elizalde, 2010), donde se hace hincapié a la adquisición de la competencia universal marcada en dicho modelo: Capacidad de comunicación en un segundo idioma. Los

participantes al taller son docentes y alumnos pertenecientes a las carreras antes mencionadas. Debemos señalar que el contexto donde se dará el taller es de vital importancia para la realización del mismo, ya que el objetivo de este taller es crear una cultura bilingüe dentro de la universidad y sería muy difícil lograrlo. De ahí parte también la importancia de ocupar el Modelo Humanista Integrador basado en Competencias, pero al mismo tiempo no debemos olvidar las áreas de especialización de nuestros posibles participantes.

Diversos autores coinciden en que los estudios universitarios tendrían que darles, a los estudiantes, la condición de aprendices expertos y estratégicos con un bagaje de conocimiento importante que les permitiera resolver adecuadamente las situaciones de aprendizaje que tienen que afrontar (Pozo y Monereo, 2000, citado de Fernández, G. p.258)

El excelente consejo y argumento que Fernández presente en la cita empata con la finalidad que se pretende. El conocimiento en una lengua extranjera que se dará a estudiantes de las áreas de la salud, les ayudará a desenvolverse en una mayor cantidad de escenarios a lo largo del mundo.

El taller cuenta con 48 sesiones de 50 minutos cada una; se darán 3 sesiones por semana dando un total de 16 semanas, las cuales se tratarán de acoplar en la medida de lo posible a los horarios de clase que la universidad otorga cada semestre. Para el desarrollo del mismo se requiere del permiso de las autoridades que representan a la institución educativa previamente mencionada.

2.2 Fundamentación del proyecto educativo

Se busca generar el uso de una lengua extranjera (inglés) en el resto de las clases que contiene la malla curricular de los futuros médicos, nutriólogos, enfermeros y químicos.

A través del MHIC (modelo humanista integrador basado en competencias) la Universidad Autónoma de Tlaxcala puntualiza el uso de una segunda lengua como parte de las competencias genéricas que marca. La Universidad reconoce el concepto de competencia genérica de la misma manera que lo hace Beneitone (2007)

Reconocemos a las competencias genéricas “como los atributos compartidos por todos los profesionales y que son considerados importantes con la sociedad además de ser comunes a todas o a casi todas las titulaciones” (Beneitone, et al, 2007 citado de Elizalde, 2010 p. 38)

Por ello, los docentes, quienes imparten materias como anatomía, fisiología, bioquímica, psicología, autorrealización, promoción de la salud, psiquiatría, nutrición, microbiología entre otras, serán motivados a trabajar con los programas de las unidades de aprendizaje que imparten, usando la competencia comunicativa en una segunda lengua como una poderosa herramienta que les permitirá tener un mayor y actualizado alcance en las Ciencias de la Salud.

Los objetivos que el inglés ha tenido dentro de nuestro país aún no alcanzan los niveles necesarios para traer beneficios económicos y sociales al país. Sin embargo, no debemos olvidar que el que nosotros como mexicanos no tengamos una competencia comunicativa en una segunda lengua, no quiere decir que su exigencia el día de hoy sea ficticia.

En la frontera entre México y los EEUU los cuidados a los pacientes de origen norteamericano con frecuencia los realizan médicos mexicanos, probablemente debido al elevado costo de la atención en los EEUU y en segunda instancia porque en el territorio mexicano existe un precario control en la venta de medicamentos. (Saldaña, 2009, p. 34)

En la cita previa se nos hace un audaz y duro recordatorio sobre aquellos escenarios que la mayoría de los mexicanos no percatamos. Escenarios importantes dentro de nuestra sociedad médica y más aún dentro de nuestra economía, adaptándose a una situación donde el médico mexicano bilingüe tiene más oportunidades de ser contratado en cierta región.

Por ellos cada programa de las diferentes unidades de aprendizaje pueden verse favorecidas de forma indirecta a través de la adquisición de una segunda lengua. Será fundamental enfatizar aquellos argumentos que motiven el uso de los idiomas en las áreas de la salud.

Todo esto se llevará a cabo a través de plataformas como *Zoom* que permitirán la interacción en tiempo real con los estudiantes, plataformas digitales destinadas al aprendizaje de los idiomas como *Duolingo* y *Drops*, y plataformas destinadas a la evaluación de aprendizajes como *Online Builder Exams*. Se espera un taller impartido 100% online.

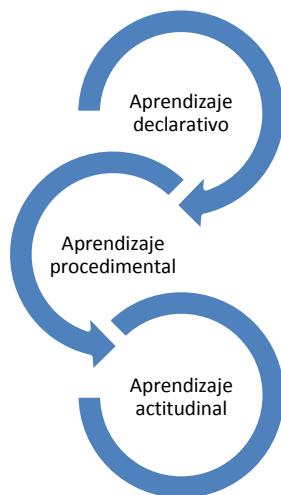
2.3 Innovación y transformación del proyecto

A diferencia de otros talleres y/o cursos en inglés, este taller ofrece un enfoque humanista y por competencias donde el participante podrá desarrollar un lenguaje en lengua extranjera dentro de un contexto médico.

Se enfocarán los esfuerzos en demostrar a los participantes de medicina el uso del idioma inglés como una herramienta que abre mayores posibilidades de conocimiento en la medicina y otras áreas de ciencias de la salud.

Partiendo del modelo por competencias que seguirá el taller, se plantea que cada participante desarrolle su competencia comunicativa en una segunda lengua a través de los aprendizajes marcados por la propia universidad.

Aprendizajes dentro de una competencia



Elaboración propia

Fuente: Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Elizalde, 2010. p.38)

Para Elizalde y la Universidad de Tlaxcala el concepto de competencia debe pasar por tres aprendizajes: el aprendizaje declarativo que responde al comprender conceptos, el aprendizaje procedimental que responde el saber hacer, y por último el aprendizaje actitudinal que responde el querer hacer. Por consiguiente, cada bloque intentará abarcar los tres aprendizajes aquí descritos.

Aunado a esto se hará una evaluación teórica abarcando tres de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés: writing, reading, and listening. Se descarta una evaluación de speaking en primera instancia por la cantidad de tiempo que tomaría y en segunda porque todo el curso estará dado en inglés y el participante (en la medida de lo posible) deberá comunicarse en la misma lengua, forzando así una evaluación de speaking continua.

2.4 Selección y organización de estrategias de gestión

Se crearán clases por bloques de conocimiento que atacarán de manera puntual dinámicas reales médico-paciente generando un uso activo del vocabulario en ciencias de la salud aprendido a lo largo de la clase.

En las asignaturas se enseñan los conceptos disciplinares específicos, sin contemplar acciones tendientes a desarrollar “habilidades de comunicación” como parte de la función social de la universidad para facilitar el ingreso de los estudiantes en las comunidades científicas y profesionales. (Fernández, 2006 p.268)

Concuero con el autor al declarar que la universidad debe ayudar al estudiante a insertarse en las diferentes comunidades, expandiendo así sus canales de información en materia científica y sus oportunidades laborales para un mayor e innovador crecimiento profesional como lo es estudiar y/o trabajar en un país que habla una lengua diferente a la tuya.

Será necesario la creación y el diseño de un instrumento de evaluación teórica para corroborar la adquisición del aprendizaje obtenido dentro del curso, prueba que se aplicará al final de cada bloque.

2.5 Sistematización técnica del proyecto educativo

Cada bloque aquí presente desarrollará una parte de la competencia establecida por el MHIC. El taller está dividido en 8 bloques con 6 sesiones cada una impartidas en 2 semanas dando un total de 16 semanas para completar todos los bloques.

Cada bloque será evaluado por las actividades que se manejen a lo largo del curso, las cuales estarán más relacionadas con la lectura y la escritura en una lengua extranjera. Fernández nos inspira a pensar en la lectura y la escritura como algo más que leer y escribir.

El objetivo de las asignaturas no consiste solo en promover la acumulación del conocimiento sino su comprensión y elaboración crítica y los profesores no pueden desligarse de que esto efectivamente ocurra. Por lo tanto, enseñar a producir e interpretar textos son tareas necesarias para que los estudiantes comprendan, aprendan y piensen críticamente sobre los contenidos de cualquier disciplina (Fernández G. 2006, p. 261)

2.6 Balance integral

Es necesario reconocer las problemáticas que el personal puede enfrentar al no saber inglés. Las situaciones que pueden afectar la percepción de un buen doctor son mas diversas de lo que parecen. Saldaña nos comparte así que:

Los pacientes suelen iniciar la búsqueda de información relacionada con sus padecimientos a través del Internet. Cuando estos pacientes tienen un aceptable conocimiento del idioma inglés suelen encontrar información mucho más reciente (lo cual nos podría colocar en cierta desventaja si no tenemos al alcance la información reciente sobre determinada enfermedad) pudiendo crear en el paciente la percepción de que como médicos de familia carecemos de conocimientos actualizados y en consecuencia de falta de calidad en la atención que ofrecemos (Saldaña, 2009 p.34)

Ofrecen una competencia genérica al área de ciencias de la salud no solo es un beneficio, sino también se ha vuelto una obligación.

En consecuencia, se trabaja el conocimiento del idioma inglés es situaciones reales médico-

paciente. Alineando una competencia por bloque:

1. Describe e interpreta quejas y dolores en el paciente para llegar a un diagnóstico.
2. Crea y responde preguntas sobre la historia clínica del paciente usando el vocabulario médico adecuado.
3. Da y recibe instrucciones de forma cortés a los pacientes y doctores colegas.
4. Explica de forma verbal y escrita y de manera empática complicaciones con los pacientes
5. Explica los beneficios y efectos secundarios de los diferentes fármacos dados a los pacientes
6. Crea preguntas para llenar la historia clínica del paciente motivándolos a seguir un estilo de vida más saludable.
7. Utiliza el primer y segundo condicional para calmar y hacer reflexionar al paciente sobre su condición de salud actual
8. Utiliza preguntas cerradas y abiertas para hablar con pacientes desde una perspectiva psicológica.

2.7 Desarrollo del Proyecto educativo

Por todo lo anterior, se presentará el proyecto a las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Salud con el propósito de generar un valor agregado a los alumnos y docentes de la propia universidad, el cual se verá reflejado en la matriculación de personal en áreas de salud con capacidad comunicativa bilingüe.

Se genera un oficio como requisito por parte de la dirección de la escuela, y se solicita una presentación del proyecto enfatizando sus objetivos y justificación.

2.8 Balance Final.

El presente taller será destinado para docentes y alumnos de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Licenciatura Médico Cirujano de la Universidad Autónoma de Tlaxcala. El taller pretende motivar al cuerpo académico de la institución el uso favorable del inglés en todas las unidades de aprendizaje.

Se seguirán las pautas marcadas por el Modelo Humanista Integrador basado en

Competencias, utilizando los programas de las diferentes unidades de aprendizaje para desarrollar un curso integral que contemple áreas médicas, de nutrición, enfermería y químicas.

Las 48 sesiones a lo largo de las 16 semanas serán vía online tomando en cuenta los horarios ya ocupados por los posibles participantes. Se enfocarán los esfuerzos en demostrar a los participantes de medicina el uso del idioma inglés como una herramienta que abre mayores posibilidades de conocimiento en la medicina y otras áreas de ciencias de la salud.

Partiendo del presente taller, se plantea que cada docente haga uso práctico del conocimiento adquirido en inglés y redireccione sus actividades en el aula, al mismo tiempo que los alumnos están listos para manejar estructuras gramaticales básicas y una gran cantidad de vocabulario médico.

Todo el taller será en inglés y se les pedirá a los participantes que se expresen en todo momento en la lengua extranjera. Será importante evaluar el conocimiento que ya tienen en el idioma inglés para poder comenzar el taller con un nivel A2 conforme a lo que marca el Marco Común de Referencia Europeo. Cada bloque será evaluado por un examen de reading, writing y listening.

Conclusiones finales.

El taller propuesto busca generar una cultura de estudio bilingüe dentro de la universidad, donde tanto docentes como alumnos sepan llevar el conocimiento aprendido en lengua extranjera a complementar su conocimiento en las áreas médicas.

Al tener una sinergia con la propia universidad, especialmente en el enfoque educativo que la máxima casa de estudios del Estado de Tlaxcala; trabajar por competencias proporciona un lenguaje similar para que los posibles usuarios sepan y entiendan los verdaderos alcances que aquí se pueden obtener.

Por último, se ha decidido que el mejor curso de acción para dar el taller es línea, teniendo mayor alcance y dando posibilidad a abrir más grupos para las diferentes licenciaturas que la Facultad de Ciencias de la Salud oferta.

Referencias bibliográficas

Elizalde, R. (2010). *Modelo Humanista Integrador basado en Competencias*. Tlaxcala, México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Fernández G. (2006) *Pensar la gestión de la enseñanza en el aula universitaria*. Recuperado de: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200007

Saldaña, R. (2009) *El idioma inglés y la medicina familiar: expresiones de un dilema actual*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/507/50719069005.pdf>

Tópico III

Propuesta de curso de Práctica docente flexible (Profesionalización)

En el presente apartado se ofrece la configuración del ambiente escolar y la identificación de datos con los que se estructura el proyecto “Taller de desarrollo de competencia comunicativa en Lengua Extranjera Inglés para docentes y alumnos de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Asimismo, se establecerán los procesos de enseñanza-aprendizaje, los recursos necesarios para la implementación del curso.

3.1 Propuesta de gestión pedagógica

El presente taller de formación continua está centrado en la necesidad de procurar trabajar textos y otros recursos didácticos en las áreas de la salud. El médico de familia -cuando solamente habla español- es probable que tenga serias limitaciones para entender cabalmente los conceptos que se manejan en este tipo de reuniones científicas. (Saldaña, 2009, p. 35). A consecuencia, aspirar a un sistema educativo bilingüe en áreas de la salud nos mantendría a la vanguardia dentro de la investigación científica.

3.1.1 Configuración del ambiente escolar

El taller será impartido vía online a los docentes y alumnos de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Tlaxcala pertenecientes a las cuatro licenciaturas ofertadas: Licenciatura en Médico Cirujano, Licenciatura en Nutrición, Licenciatura en

Química Clínica y Licenciatura en Enfermería. Se espera abrir 3 grupos cada semestre con un máximo de 15 participantes por grupo.



Fuente: Elaboración propia.

La idea es trabajar 8 bloques, con temáticas médicas diferentes y diversas cuestiones gramaticales propias del idioma inglés. Cada bloque cuenta con una competencia la cual será trabajada a lo largo de dos semanas con seis sesiones de cuarenta minutos cada una.

3.1.2 Estructuración (PAE-PEA)

Fundamentación

En nuestro país ha sido difícil darle un estandarte reconocido a la importancia que tiene el conocimiento de una segunda lengua en nuestro contexto; hemos desaprovechado oportunidades de negocio con un país anglosajón como lo es Estados Unidos. Aquí solo perdemos dinero, pero desafortunadamente los beneficios económicos no son los únicos que perdemos por nuestro analfabetismo inglés.

Las investigaciones científicas cada vez crecen mas rápido y la actualización de información llega a ser más imperante en las áreas de la salud. El alcance que el idioma inglés ha tenido en el mundo científico ha obligado a los países hispanohablantes menos desarrollados económicamente a insertar medidas que motiven la realidad que se vive hoy en día en este contexto.

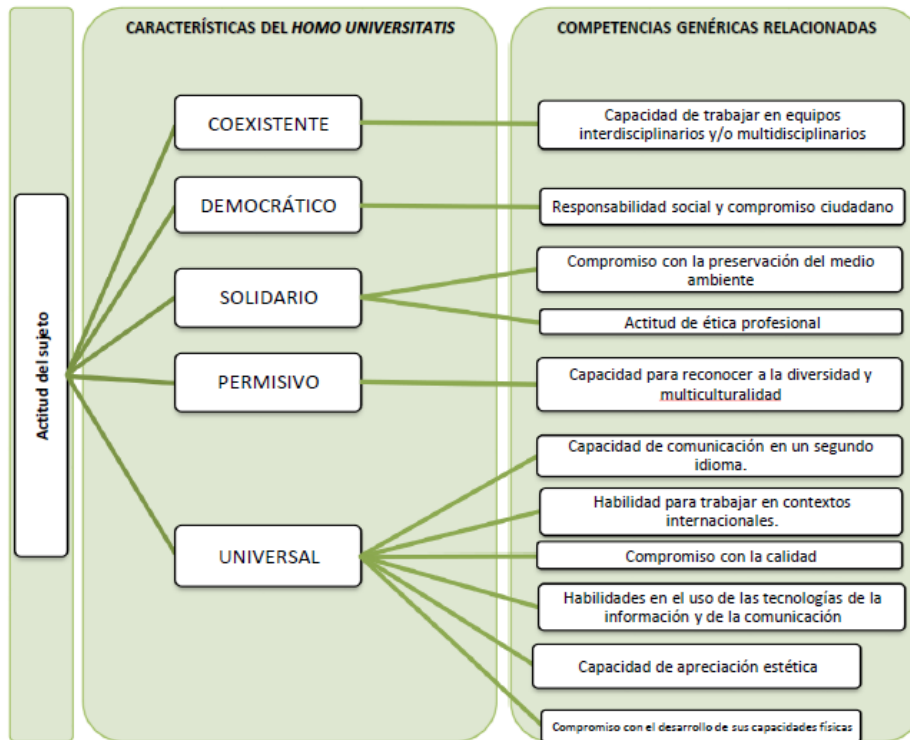
Es importante señalar el impacto del idioma inglés sobre la investigación en medicina

familiar, debido a que no existe un amplio desarrollo de las investigaciones en el primer nivel de atención y las publicaciones realizadas en idiomas diferentes al inglés generalmente son marginadas. Se puede decir que sería una auténtica excepción el que revistas médico-científicas traduzcan al inglés publicaciones originalmente realizadas en español; en cambio es frecuente que un artículo escrito en inglés sea traducido al español (Saldaña, 2009 p.35)

Este curso-taller tiene el propósito de ofrecer a los participantes conocimiento en dos áreas: (1) inglés, (2) ciencias de la salud; en el sentido que busca motivar nuevos caminos metodológicos en la enseñanza de las diferentes disciplinas de especialización como pueden ser: anatomía, fisiología, cuidados alimentarios, cuidados intensivos, etc.

Competencias a desarrollar

En el taller aquí descrito los participantes desarrollarán la competencia genérica marcada en el Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (Elizalde, 2010) de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.



Fuente: Elaborado con base en (Ortiz, 2008) y (Beneitone, et al, 2007).

Tomado de: Modelo Humanista Integrador basado en Competencias, Elizalde (2010 p.36)

Por ello definimos de acuerdo a la Universidad Autónoma de Tlaxcala que una la competencia genérica universal en actitud del sujeto denominado “homo universitatis” es la: capacidad de comunicación en un segundo idioma.

Perfil de Ingreso.

Para tomar el presente curso será necesario que el alumno acredite un examen interno de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia. El marco cuenta con 7 niveles: 3 niveles básicos, 2 niveles intermedios y 2 niveles avanzados (Cambridge, 2020)

El perfil de ingreso necesita cubrir dos de los tres niveles básicos (A1 pre, A1) en consecuencia se necesitan participantes que tengan nivel A2.

Perfil de Egreso.

De acuerdo al mismo marco de referencia, se pretende llevar a los alumnos al primer nivel de intermedio B1 utilizando un vocabulario y actividades de la rama de las ciencias de la salud.

3.1.3. Gestión de recursos instruccionales

El taller será dado a través de Zoom, por ello se requiere que los participantes tengan consigo una computadora, laptop, o cualquier dispositivo móvil y una buena conexión a Internet. También se trabajarán algunas aplicaciones sugeridas con los grupos, tales como: Drops, Tandem, Duolingo y Lyrics Training. Será importante que el participante cuente con un dispositivo móvil para poder trabajar los ejercicios sugeridos a lo largo del curso.

Se espera tener 3 grupos. Cada grupo será conformado por 15 participantes como máximo, no importará a que carrera pertenezcan mientras este dentro de la Facultad de Ciencias de la Salud de la UATx. Los grupos serán trabajados a lo largo de 16 semanas.

Los costos de un curso en línea se reducen demasiado, por lo que se plantea la siguiente forma de trabajo.

Forma de cobro:	\$600 MNX mensuales (4 meses)
Precio total por persona:	\$2,400 MNX por persona.
Cantidad de estudiantes esperados por grupo:	15
Utilidad por grupo:	\$36,000 MNX
Grupos esperados:	3
Utilidad total de grupos esperados cada semestre.	\$108,000 MNX

Puesto que el taller cuenta con una causa social, se tiene la intención de abrir grupos desde 3 personas. La tabla anterior solo marca la cantidad de grupos y personas máximo que se pueden manejar.

El responsable es el Lic. Chiunti de lo Santos Mauricio, presidente de academias de inglés de la licenciatura en Médico Cirujano, correo electrónico: mauriciodls@gmail.com

3.1.4 Disposición de aprender

El taller estará trabajado en 8 bloques, cada bloque cuenta con 6 sesiones de 50 minutos cada una donde los participantes trabajaran un tema en particular. Cabe mencionar que todos los bloques cuentan con actividades que atacan directamente a cada una de las habilidades del idioma inglés: writing, speaking, listening and reading.

El primer bloque llamado “Presenting complaints” es donde el participante logrará describir e interpretar quejas y dolores en el paciente para llegar a un diagnóstico. Para lograrlo deberá reconocer el lenguaje corporal de otros países, hacer preguntas de forma correcta, describir el dolor y algunos términos médicos básicos. El segundo bloque “Working in general practice” tiene la finalidad de que el participante pueda crear y responder preguntas sobre la historia clínica del paciente usando el vocabulario médico adecuado a través del uso correcto del presente perfecto y el pasado simple.

El tercer bloque “Instructions and procedures” el participante podrá dar y recibir instrucciones de forma cortés a los pacientes y doctores colegas con los que trabaje; se trabajaran escenarios como las guardias en hospital y algunos procesos médicos. El bloque cuatro “Explaining and reassuring” ayudará al participante a explicar de forma verbal y escrita y de manera empática complicaciones con los pacientes, aprendiendo sobre los cuidados que el paciente requiere, y rescatando varios adjetivos importantes para el proceso de comunicación.

Los bloques cinco y seis, titulados “Dealing with medications” y “Lifestyle”, llevará al usuario a explicar los beneficios y efectos secundarios de los diferentes fármacos dados a los pacientes, así como crear preguntas para llenar la historia clínica del paciente motivándolos a seguir un estilo de vida más saludable.

En el bloque siete y ocho abriremos con estructuras gramaticales ideales para explicar accidentes. El bloque siete “Parents and young children” utiliza el primer y segundo condicional para calmar y hacer reflexionar al paciente y familiares sobre su condición de salud actual; mientras que el último bloque “Communication” utiliza preguntas abiertas y cerradas al tiempo que rescata todas las contextualizaciones realizadas a lo largo del taller.

Los contenidos que se desarrollarán por sesión son:

Bloque	Tema	Contenido específico	Propósito de aprendizaje
--------	------	----------------------	--------------------------

1	Presenting complaints	Understanding culture: interpreting body language	(competencia) Describe e interpreta quejas y dolores en el paciente para llegar a un diagnóstico.
		Personal details, presenting complains	
		Diagnosis presenting complains	
		A case report	
		Asking short and gentle questions	
		Tenses in presenting complaints	
		Describing pain	
2	Working in general practice	Medical terms: word stress	Crea y responde preguntas sobre la historia clínica del paciente usando el vocabulario médico adecuado.
		Short questions in general history	
		Research in general practice in the UK	
		Description of a GP's job	
		Social factors in general practice	
		GP statistics	
		Case history - Role playing	
		A referral letter	
		Presente perfect and past simple	
		Sings and symptoms	
		Non-technical language	
3	Instructions and procedures	Medical Jobs	Da y recibe instrucciones de forma cortés a los pacientes y doctores colegas.
		Questions: rising and falling intonation	
		Preparing for carrying out a procedure	
		Preparing for the first ward round	
		Giving instructions	
		Direct observations of procedural skills	
		Explaining a process (hand washing)	
4	Explaining and reassuring	Case notes (writing)	Explica de forma verbal y escrita y de manera empática complicaciones con los pacientes.
		Making polite request	
		Instructions for a procedure	
		Research into complications	
		Patient care	
		Explaining a gastroscopy	
		Discussing complications	
Acknowledge visual cues			
5	Dealing with medications	Explaining procedures with the present passive and be going to future	Explica los beneficios y efectos secundarios de los diferentes fármacos dados a los pacientes.
		Adjective to describe procedures	
		Reassuring the patient	
		Word stress: suffixes	
		Prescribing drugs in hospital	
		A drug chart	
		Benefits and side effects	
6	Lifestyle	Explaining medications	Crea preguntas para llenar la historia clínica del paciente motivándolos a seguir un estilo de vida más saludable.
		Clinical incident reporting	
		Phrasal verbs	
		Abbreviations	
		Explaining side effects: can/may	
		Sympathy and empathy	
		Research in medicine	
		Family history and social history	
		Being sympathetic	
Overweight and obesity			
7	Parents and young children	Making changes when speaking	Utiliza el primer y segundo condicional para calmar y hacer reflexionar al paciente sobre su condición de salud actual
		Exam practice	
		An email about dealing with stress	
		Encouraging patients and making suggestions	
		Language for exercise	
		Word stress in noun phrases	
		Reassurance	
		Baby's six week check	
		Applying for work	
Talking about oneself			
Reassuring an anxious parent			
Recommendations for the use of the MMR vaccine			
Practising for OSCE scenarios			
First conditional vs second conditional			
Qualities of a good paediatrician			
Sings and symptoms in pediatrics			

		Sharing medical experiences	
8	Communication	Understanding why patients can appear vague	Utiliza preguntas cerradas y abiertas para hablar con pacientes desde una perspectiva psicológica.
		Asking and responding to open questions	
		Information web search: TWEAK	
		Acknowledging verbal cues	
		Appropriate responses with patients	
		Barriers to prevention	
		Considering what the patient thinks	
		Dealing with a defensive patient	
		Alcohol	
		Stress in sentences (pronunciation)	
		Writing accurately for training or work applications	
		Open and closed questions	

3.1.5 Aprender de los demás y de su propia práctica

El perfil de los académicos que pueden impartir este grupo es muy preciso. Deberá contar con un nivel C2 de acuerdo al Marco Común de Referencia Europeo, es el nivel más alto estipulado.

También se tomará en cuenta las credenciales en áreas de ciencias de la salud que el posible formador pudiera tener. Pero será indispensable el nivel de inglés. La experiencia docente en cualquier área será un tema a discutir en los perfiles que se presenten.

3.1.6. Acumular el saber

El curso que aquí presento se desarrollará en ocho bloques, cada bloque con un tema eje y una competencia a desarrollar. Los bloques son formados por seis clases de 40 minutos cada una en un plazo de dos semanas (3 clases por semana).

Cada bloque tendrá su aparatado final donde se evaluarán 3 de las 4 habilidades básicas del inglés: writing, reading y listening. Se ha dejado atrás la oportunidad de trabajar una evaluación de speaking por dos razones: (1) el curso será dado en inglés y se le pedirá al participante que haga lo mismo por lo que se considera una evaluación constante, (2) el tiempo entre cada bloque no será el suficiente para evaluar a la cantidad de alumnos esperados.

Los logros esperados tendrán que ver con la competencia que se esté desarrollando en el bloque correspondiente. Por ejemplo: la competencia a desarrollar en el primer bloque es Describe e interpreta quejas y dolores en el paciente para llegar a un diagnóstico. En consecuencia, los logros esperados en el idioma inglés por parte del participante son: preguntar a un paciente sobre los posibles síntomas que pudiera tener, expresar dudas sobre lo que siente el paciente, preguntar y describir el dolor, así como expresar dolencias (quejas corporales) y escribir reportes de los casos clínicos trabajados.

Con miras a que el estudiante pueda acreditar el curso, se espera que apruebe las 8 pruebas que se harán al terminar cada bloque. En total serán 24 exámenes a lo largo del taller, 8 pruebas de listening, 8 pruebas de writing y 8 pruebas de reading. La asistencia al curso también será valorada como requisito indispensable para acreditar el mismo, 80% de asistencia como requisito.

Siguiendo las pautas del curso en línea, todos los instrumentos de evaluación serán hechos a través de la plataforma Online Exam Builder, elaborada EasyLMS, una empresa internacional especializada en educación tecnológica. La plataforma que ellos ofrecen permite hacer pruebas cortar, exámenes, medir tiempos de respuesta, analíticas y demás herramientas en el mundo educativo digital (Guldmond, 2020) Claro esta que ofrece lo necesario para hacer exámenes de listening, writing y reading con los propósitos del presente taller. Cabe mencionar que dentro de los exámenes de writing y reading se incluirán preguntas sencillas de vocabulario médico y verbos.



El cuadro anterior muestra los porcentajes de calificación.

3.1.7. Desarrollar el saber hacer

El siguiente apartado muestra las guías de facilitado y participante de las primeras 6 sesiones de un total de 48. Dichas sesiones abarcan todo el bloque 1, llamado “Presenting complaints”. Todas las pruebas de desempeño serán hechas a través de la plataforma Online Builder Exam.

Guía del Facilitador

La siguiente tabla orienta las actividades de quienes coordinan su realización. Contiene los aspectos técnicos, estrategias para su desarrollo y pautas para la evaluación.

Sesiones del Bloque	Contenido específico	Actividades de enseñanza			Evaluación del producto
		Apertura	Desarrollo	Cierre	
1	Personal details and presenting complaints (listening)	Diagnostico de preguntas sencillas para recabar información de pacientes.	Ejercicio de listening, el docente reproducirá un audio para que los participantes llenen los detalles clínicos de los casos que escuchen	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, preguntar a los alumnos: <i>What did you learn today?</i>	Prueba de desempeño
2	Asking short and gentle questions (grammar)	Se muestra la estructura gramatical para hacer preguntas de forma cortés. Se dan ejemplos.	Se pide a los alumnos trabajar en parejas haciendo un dialogo corto con la estructura gramatical previamente descrita.	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, preguntar a los alumnos: <i>What did you learn today?</i>	Rúbrica
3	Presenting a complaining, tenses in presenting complaint (grammar)	Se muestra estructura gramatical en presente simple y presente continuo para expresar quejas y dolencias.	Se muestra estructura gramatical en presente perfecto y presente perfecto continuo para expresar quejas y dolencias.	Se hará una pequeña prueba de desempeño corroborando los 4 tiempos gramaticales. Resolución de dudas.	Prueba de desempeño

4	Medical terms: Word stress (vocabulary)	Se presenta vocabulario de 11 palabras médicas (órganos) y la forma correcta de pronunciarlas.	Se hace un rápido recordatorio de la estructura gramatical “ <i>Asking short and gentle questions</i> ” El docente da la instrucción de elaborar 11 oraciones ocupando el vocabulario médico de la sesión y el tema gramatical.	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, preguntar a los alumnos: <i>What did you learn today?</i>	Prueba de desempeño
5	Describing pain (vocabulary)	Se presenta vocabulario de 10 adjetivos y frases para describir el dolor.	Se hace un rápido recordatorio “ <i>Presenting a complaint</i> ”. Se pide al participante tema gramatical y hacer oraciones ocupando los 10 adjetivos y frases para crear un reporte de caso sobre un paciente.	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, preguntar a los participantes: <i>What did you learn today?</i>	Rúbrica (writing)
6	Diagnosis presenting complains (speaking)	Se hace el cierre del bloque. Se presenta un	Se entregarán puntos a discutir sobre algunas dolencias de	Revisión de ejercicios, resolución de	Rúbrica. Prueba final de todo el bloque →

		breve ejercicio de reconocimiento de lenguaje corporal con imágenes.	los pacientes. Se da la instrucción de trabajar en parejas o tríos para discutir (speaking) sobre un posible diagnóstico y un posible tratamiento.	dudas, preguntar a los participantes: <i>What did you learn today?</i> Mencionar sobre la prueba final del bloque. Deberá ser contestada vía online antes del inicio del bloque 2.	Tres exámenes: listening, reading, writing.
--	--	--	--	---	---

Guía del Participante.

En el siguiente formato se establece la estructura de las actividades que el participante desarrollará a lo largo de las 6 sesiones que comprenden el bloque 1. Así también, se presentan las pautas de evaluación.

Sesiones del Bloque	Contenido específico	Actividades de enseñanza			Evaluación del producto
		Apertura	Desarrollo	Cierre	
1	Personal details and presenting complaints (listening)	El participante elabora preguntas sencillas para recabar información de pacientes.	Ejercicio de listening, los participantes llenaran los detalles clínicos de los casos que escuchen.	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, los alumnos contestan: <i>What did you learn today?</i>	Prueba de desempeño (listening)

2	Asking short and gentle questions (grammar)	El participante conoce la estructura gramatical para hacer preguntas de forma cortés. El participante puede hacer preguntas en cualquier momento.	Los alumnos trabajan en parejas haciendo un dialogo corto con la estructura gramatical previamente descrita.	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, los alumnos contestan: <i>What did you learn today?</i>	Rúbrica para dialogo corto (150 palabras) haciendo preguntas gentiles.
3	Presenting a complaining, tenses in presenting complaint (grammar)	El participante conoce la estructura gramatical en presente simple y presente continuo para expresar quejas y dolencias.	El participante conoce la estructura gramatical en presente perfecto y presente perfecto continuo para expresar quejas y dolencias.	El participante hace una pequeña prueba de desempeño corroborando los 4 tiempos gramaticales. Resolución de dudas.	Prueba de desempeño
4	Medical terms: Word stress (vocabulary)	El participante conoce un vocabulario de 11 palabras médicas (órganos) y practica la pronunciación de las mismas.	El participante desarrolla 11 oraciones ocupando el vocabulario de la sesión y el tema “ <i>asking short and gentle questions</i> ”	Revisión de ejercicios, resolución de dudas, los participantes contestan: <i>What did you learn today?</i>	Prueba de desempeño
5	Describing pain (vocabulary)	Los participantes conocen sobre	El participante deberá usar el tema	Revisión de ejercicios,	Prueba de desempeño

		vocabulario de 10 adjetivos y frases para describir el dolor.	gramatical “Presenting complaints” y hacer oraciones ocupando los 10 adjetivos y frases para crear un reporte de caso sobre un paciente.	resolución de dudas, los participantes responden: <i>What did you learn today?</i>	
6	Diagnosis presenting complains (speaking)	Los participantes contestan un ejercicio de reconocimiento de lenguaje corporal con imágenes.	Se pide al participante discutir sobre algunas dolencias de los pacientes. En parejas o tríos deberán discutir (speaking) sobre un posible diagnóstico y un posible tratamiento.	Revisión de actividad (speaking), resolución de dudas, los participantes responden: <i>What did you learn today?</i> Mencionar sobre la prueba final del bloque. Deberá ser contestada vía online antes del inicio del bloque 2.	Rúbrica. Prueba final de todo el bloque → Tres exámenes: listening, reading, writing.

3.1.8. Blance general

El propósito del taller es ofrecer a los participantes un mayor conocimiento del idioma inglés mientras conocen terminología médica que les será útil en el resto de sus asignaturas dentro

del Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Se desarrollan ocho bloques cada uno con una competencia en particular trabajada en seis sesiones de cincuenta minutos cada una en un periodo de dos semanas. Con esto se pretende elevar el nivel de los estudiantes aceptados al taller (A1), dejándolos en el segundo nivel de básico (A2). Dichos niveles se han tomado del Marco Común de Referencia Europeo (Cambridge, 2020)

Se espero una reestructuración de los bloques, la cantidad de sesiones por bloque y la cantidad de minutos por sesión hasta que lleve a cabo el primer pilotaje del taller.

REFERENCIAS

Cambridge E. (2020) Marco Común Europeo de Referencia. Recuperado de:
<https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

Cobo (2014) *Competencias Básicas en el Área de Lengua Extranjera*. Recuperado el 23 de junio del 2020, de
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5042/CoboGuti%C3%A9rezSa>

Elizalde, R. (2010). *Modelo Humanista Integrador basado en Competencias*. Tlaxcala, México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Facultad de Ciencias de la Salud (2011). Organigrama de la FCS. Recuperado de:
<https://www.fcsalud.mx/Organigrama.htm>

Fernández Herrero, Beatriz (2010). *LA COMPETENCIA COMUNICATIVA COMO BASE DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA EN EL AULA*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 10(2),1-24. [fecha de Consulta 23 de junio de 2020]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44717910017>

Frade, L. (2015). Un marco teórico inicial. In L. Frade (Ed.), *Desafíos a superar para desarrollar competencias en el aula* (Ed. rev., pp. 1–16). Ciudad de México, México: Grupo Editorial Patria.

Gobierno Federal. (2019). Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024. Recuperado de
<http://gaceta.diputados.gob.mx/PDF/64/2019/abr/20190430-XVIII-1.pdf>

Gobierno del Estado de Tlaxcala (2017). *Programa Estatal de Desarrollo 2017-2021*. Recuperado de: <https://prensa.tlaxcala.gob.mx/2017/Junio/PED%202017-2021/PED%2017%2021%20HD.pdf>

Guldemon J. (2020). What we do. 2020, de EasyLMS Sitio web:
<https://www.onlineexambuilder.com/about-us/what-we-do/item12721>

Irigoyen, J. J., Jiménez, M. Y., & Acuña, K. F. (2011, marzo). *Competencias y educación superior*. Recuperado 10 junio, 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext

Klappenbach (2019) *Most spoken languages in the world* (Imagen). Recuperado de: <https://blog.busuu.com/most-spoken-languages-in-the-world/>

Naciones Unidas (2018) *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe* (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago.

Naciones Unidas. (2016). *¿Para qué sirven los Días Internacionales?* Octubre 30, 2018, de Naciones Unidas Sitio web: <https://blogs.un.org/es/2016/11/23/para-que-sirven-los-dias-internacionales/>

Naciones Unidas. (2015). *Día Mundial de las Habilidades de la Juventud*, 15 de julio. Octubre 30, 2018, de Naciones Unidas Sitio web: <http://www.un.org/esh/events/youthskillsday/background.shtml>

Naciones Unidas. (2018). *Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*. Octubre 30, 2018, de Naciones Unidas Sitio web: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Oficina Internacional de Educación. (2018). *Enfoque por Competencias*. Octubre, 30, 2018, de UNESCO Sitio web: <http://www.ibe.unesco.org/es/temas/enfoque-por-competencias>

Organización Internacional del Trabajo. (2014). *OIT: Las empresas deben invertir en la educación y en la formación*. Octubre 30, 2018, de OIT Sitio web: https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/news/WCMS_240458/lang-es/index.htm

Organización Panamericana de la Salud. (2013). *Competencias esenciales en salud pública: un marco regional para las Américas*. Octubre 30, 2018, de Organización

Mundial de la Salud Sitio web:

https://cursos.campusvirtualesp.org/pluginfile.php/72114/mod_label/intro/competencias-SPA%20final.pdf

Ortiz-Colón, A. M., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Retrieved June 3, 2019, from <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

Pompa Montes de Oca, Yanelis de la Caridad, & Pérez López, Idalberto Amado. (2015). *La competencia comunicativa en la labor pedagógica*. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 160-167. Recuperado en 26 de junio de 2020, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000200023&lng=es&tlng=es.

Rigo Lemini, M. (2005). *La psicología de la educación como disciplina y profesión*. *Entrevista con César Coll*. *REDIE*, 7(1), 1. Retrieved from http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412005000100008

Rodríguez Garcés, Carlos. (2015). *Competencias comunicativas en idioma inglés: La influencia de la gestión escolar y del nivel socioeconómico en el nivel de logro educativo en L2-inglés*. *Perfiles educativos*, 37(149), 74-93. Recuperado en 25 de junio de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000300005&lng=es&tlng=es.

Saldaña, R. (2009) El idioma inglés y la medicina familiar: expresiones de un dilema actual. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/507/50719069005.pdf>

Secretaria de Educación Pública (2013) *Programa Sectorial de Educación 2013-2018*. Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/36765/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018.pdf

UNESCO (2017) *¡Los idiomas si cuentan!* Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/languages-and-multilingualism/>

ANEXO I

***PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE
APRENDIZAJE***



**PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE
APRENDIZAJE**

PROGRAMA EDUCATIVO	Médico Cirujano		
UNIDAD DE APRENDIZAJE	Inglés Médico I	GRUPO:	2A

NIVEL EDUCATIVO: Licenciatura

PERIODO: Otoño 2019

FECHA DE ELABORACIÓN DEL PROGRAMA: 19 de diciembre del 2018

FECHA DE ACTUALIZACIÓN DEL PROGRAMA: 4 de marzo del 2019

NOMBRE DEL DOCENTE: Mauricio Chiunti de los Santos.

HORAS CLASE		HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS POR PERIODO	CRÉDITOS
HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICA SINCRÓNICA			
24	24	0	48	4 créditos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
TLAXCALA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
SALUD LICENCIATURA MÉDICO CIRUJANO
PLAN 2018



UBICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ÁREA SOCIOMÉDICA

Campo Formativo: Tronco común divisional – inglés B1 Marco Común de Referencia Europeo.

Problema Eje: Los egresados de las licenciaturas de la facultad de Ciencias de la Salud deben contar con herramientas para un mejor desempeño de su área. La modernidad exige conocimientos y habilidades de vanguardia tales como Comunicación Oral y Escrita de nuestro idioma y en Inglés, manejo adecuado de las TIC's, análisis y reflexión del mundo contemporáneo desde una perspectiva humanista y sostenible, desarrollando su creatividad y liderazgo para su Autorrealización, a través de estrategias de aprendizaje como estudio de casos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en evidencias, trabajo colaborativo y autodirigido, mismos que le permitirán ser competitivo en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.

Competencias Genéricas del Campo Formativo:

- Autorregular el aprendizaje identificando y formulando situaciones problemáticas de la realidad personal, profesional y social que viven y comunicarlas en diferentes códigos, de manera ordenada, sistemática y crítica.
- Asumir el compromiso universitario para actuar de manera ética profesional y como ciudadano en relación con la sociedad y el medio ambiente
- Actuar como profesional capaz de desempeñarse en un mundo globalizado, manejando de manera rigurosa y pertinente los contenidos propios de su profesión, las nuevas tecnologías de la información, y comunicarse adecuadamente en su lengua materna y en un idioma diferente.
- Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos inter o multidisciplinares, con una visión prospectiva y creativa, asumiendo un liderazgo comprometido con el cumplimiento pertinente y oportuno de su trabajo profesional.

Atributos:

- 1.3 Habilidad de comunicación oral y escrita
- 2.2 Capacidad de reconocer la diversidad y multiculturalidad
- 3.2 Habilidades del uso de TICs
- 3.3 Capacidad de comunicación en un segundo idioma



**UNIVERSIDAD
 AUTÓNOMA DE
 TLAXCALA
 FACULTAD DE
 CIENCIAS DE LA
 SALUD
 LICENCIATURA
 MÉDICO CIRUJANO
 PLAN 2018**

Propósito general (contribución al perfil de egreso):

Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales en la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo globalizado para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad

PROPOSITOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aprendizaje declarativo: Adquirir el vocabulario, estructuras gramaticales y de comunicación básicas en inglés correspondiente al nivel B1 de acuerdo al Marco Común de Referencia Europeo (MCRE).

Aprendizaje procedimental: Desarrollar habilidades de lectura y escritura, así como estrategias auditivas para propiciar la comunicación en el segundo idioma aprovechando el uso de las TICs.

Aprendizaje actitudinal y valoral: Mostrar el uso adecuado y proactivo de la lengua extranjera en diferentes contextos médico-sociales.

PRIMER BLOQUE O MÓDULO	NIVEL B1	DURACIÓN: 1 MES HORAS POR SEMANA: 3			
TEMAS Y SUBTEMAS (HORIZONTES DE BÚSQUEDA)				HORAS ESTI	
<ul style="list-style-type: none"> • Used to (gramática) • Adjetivos en -ed o -ing (gramática) • Presente perfect (gramática) • Medical Supplies (vocabulario) 				Presenciales	Asin
				12	
SEGUNDO BLOQUE O MÓDULO	NIVEL B1	DURACIÓN: 1 MES HORAS POR SEMANA: 3			
TEMAS Y SUBTEMAS (HORIZONTES DE BÚSQUEDA)				HORAS ESTI	
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Preposiciones AT, IN y ON (gramática) <input type="checkbox"/> Comparativo y superlativo (gramática) <input type="checkbox"/> Conectores (lectura-escritura) <input type="checkbox"/> Medical specialists (vocabulario) 				Presenciales	Asin
				12	

Situaciones de aprendizaje - Classcraft

Los estudiantes conocerán la plataforma de aprendizaje gamificado Classcraft, creando personajes ficticios que los insertarán en un juego donde competirán por el conocimiento de la lengua extranjera; trabajaran en equipos y de forma individual, mientras suben de nivel haciendo actividades obligatorias y opcionales.

Estrategia de Evaluación

Classcraft cuenta con su propio sistema de evaluación donde las tareas o actividades se transforman en puntos de experiencia y los alumnos suben de nivel. Se tomará el nivel de los alumnos como referente para su calificación. La plataforma a utilizar como base en la asignatura guarda todo tipo de evidencias y estadísticas de cada estudiante, por lo que se puede solicitar pruebas del sistema de evaluación en cualquier momento.

La plataforma permite integrar diferentes calificaciones por lo que se consideran las calificaciones obtenidas en los 3 tipos de aprendizaje, así como la calificación obtenida en la actividad integradora.

Estrategias para la enseñanza-aprendizaje.

1. Creación diferentes temas de inglés dentro de la plataforma **Classcraft**. Los temas serán variados y a veces diferentes a los puestos en este programa. La finalidad es crear un área de regularización para aquellos estudiantes que aún no cuenten con el nivel necesario para tomar este curso.
2. Creación de aproximadamente 6 evaluaciones en línea con la herramienta de Classcraft **“Boss Battle”**
3. Los alumnos aplicarán lo aprendido en la plataforma a través de juegos, los ganadores recibirán experiencia extra para subir de nivel.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA: (UNO O TRES LIBROS COMO MAXIMO, UNO POR BLOQUE O UNO EN GENERAL)

McCarter, S. (first Edition 2013) Medicine 1. “Oxford English For Career” Oxford University Press.
Glendinning, Eric H. Holmstrom, Beverly. (Third edition). “English in Medicine”; Cambridge University Press.
Glendinning, Eric H, Howard, Ron. (2007) “Professional English in U.S. Medicine”. Cambridge University Press.
London, Black. (Third Edition 2006) “Check your English Vocabulary for Medicine”. A & C Black Publishers Ltd

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS (IMPRESA):

Jack C. Richards, *From Reader to Reading Teacher*. Cambridge University Press (1997).
James Dean Brown, *Using Surveys in Language Programs*, Cambridge University Press (2001).
Thomas Ernst, *The Syntax of Adjuncts (Cambridge Studies in Linguistics)*, Cambridge University Press (2002).

FUENTES DE INFORMACIÓN ELECTRÓNICA DE APOYO:

English grammar worksheet. (2016) “open and close questions” Recuperado de: <http://www.e-grammar.org/esl-printable-worksheets/>
English for everyone (2016) “first and second conditionals” Recuperado de: <http://www.englishforeveryone.org>
ESL Library. (2015) “grammar practice worksheets” Recuperado de: <http://esllibrary.com>
The English test. (2014) “American and British spelling differences” Recuperado de: <http://www.masterstudies.com>



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE
TLAXCALA
FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA
SALUD
LICENCIATURA
MÉDICO CIRUJANO

Nombre y firma del docente

Nombre y firma del responsable de
academias

Nombre y firma de la Coordinadora de
Médico Cirujano

ANEXO II. Resumen de Reglas Classcraft



Classcraft

Rules summary: Medical English 201



Classcraft is a game you and your teacher play together that transforms how you experience class every day.

Soon, you'll create a character in the game and meet your new team. By demonstrating positive behavior in class, you'll earn **Experience Points (XP)** that will allow you to level up and learn new powers. These powers have real benefits for you and your team, so you'll need to work together to succeed!

If you break the class rules, you'll lose **Health Points (HP)** — your life energy in the game — and eventually fall. When this happens, the rest of your team will take damage, too.

game.classcraft.com



Positive Behaviors

Earn rewards by doing good actions like...

+75 XP +10 GP *Completing online activities*

+100 XP +15 GP *Being the best student of the day*

+100 XP +15 GP *Facebook post with at least 20 likes on Faculty Group (teams)*

+125 XP +20 GP *Educational Facebook post with at least 20 likes on the Faculty Group! (teams)*

+400XP +80 GP *Duolingo (1500 points of experience)*

+300 XP +50 GP *Lyrics training (5 lvl)*

+300 XP +50 GP *Drops (100 words)*

+125 XP +20 GP *Make a TikTok video in English and post it on the Facebook group!*

+125 XP +20 GP *Win First place on a game!*

+75 XP +10 GP *Win Second place on a game!*

+50 XP +5 GP *Win Third place on a game!*



Negative Behaviors

You lose HP when you break class rules, such as...

-10 HP *Being rude to a classmate*

-10 HP *Post or comment something in Spanish on the Facebook group (team)*

-20 HP *Cheat in class/test*

-10 HP *Losing your Classcraft password.*

-5 HP *Inactive / no participation*

-10 HP *No homework!*



Guardian **HP: 80** **AP: 30**

Guardians are a team's defenders, protecting their teammates from damage (losing **HP**). They're super strong but can't use their powers as often as other characters.

In your class, the Guardian's powers are...



COLLABORATIVE



ONE WITH NATURE – Advanced Power
The Guardian and his/her team can miss a class!

-30 AP ✓



FIRST AID – Basic Power
The Guardian gains 1 HP for each level they have, but always gains at least 5 HP.

-10 AP



TRACK – Intermediate Power
The Guardian can miss a class

-20 AP



PROTECT 1 – Basic Power
The Guardian can take up to 10 damage instead of their teammate, receiving only 80% of the initial damage.

-10 AP ✓



STEALTH – Intermediate Power
The Guardian may have an extra day for an assignment.

-25 AP



PROTECT 3 – Advanced Power
The Guardian can take up to 30 damage instead of their teammate, receiving only 50% of the initial damage.

-20 AP ✓



PROTECT 2 – Intermediate Power
The Guardian can take up to 20 damage instead of their teammate, receiving only 65% of the initial damage.

-15 AP ✓



CAMOUFLAGE – Advanced Power
Everyone on the Guardian's team gets an extra day for an assignment.

-30 AP ✓



EAGLE EYES – Basic Power
The Guardian can change teams

-10 AP



Mage **HP: 30** **AP: 50**

Mages are powerhouses! They can use their powers most often, but they have fewer **HP** to lose before they fall. Mages replenish Action Points so their team can use powers as often as possible.

In your class, the Mage's powers are...



COLLABORATIVE



ELEMENTAL DASH – Intermediate Power
Everyone on the Mage's team get +1 point on any test (must be activated before the test)

-40 AP ✓



ELEMENTAL FUSION – Advanced Power
Everyone on the Mage's team get +2 point on any test (must be activated before the test)

-50 AP ✓



PSIONIC AURA – Basic Power
All team members, except Mages, gain 7 AP.

-35 AP ✓



ELEMENTAL AFFINITY – Basic Power
The Mage gets an extra hour to turn in an assignment.

-20 AP



PSIONIC FLARE – Advanced Power
A teammate, who isn't a Mage, replenishes all of their AP.

-40 AP ✓



ALTERED DESTINY – Intermediate Power
A fallen teammate (other than the Mage) can reroll the cursed die but must accept the new outcome.

-15 AP ✓



LEAP OF FAITH – Basic Power
The Mage gets an +1 point on any test (must be activated before the test)

-30 AP



KY'S INTUITION – Advanced Power
Everyone on the Mage's team gets an extra hour to turn in an assignment.

-40 AP ✓



PSIONIC SHIELD – Intermediate Power
The Mage prevents the loss of HP to themselves (costs 3 AP per 1 HP).

Healer **HP: 50** **AP: 35**

Healers are the most balanced of the three characters in terms of **HP** and **AP**. It's their job to heal their teammates when their health get low to prevent them from falling (which would cause your team to lose **HP**!)

In your class, the Healer's powers are...



COLLABORATIVE



RESTORATION – Intermediate Power

When a teammate (not including the Healer) falls to 0 HP, they avoid all penalties and come back to life with 1 HP.

-25 AP ✓



NATURE'S GUIDANCE – Basic Power

The Healer can repeat a test!

-25 AP



SPRITE ALLIANCE – Advanced Power

The Healer can force 3 classmates to use their camera on the next online class.

-30 AP ✓



HEAL 1 – Basic Power

A teammate gains 10 HP.

-15 AP ✓



HEAL 2 – Intermediate Power

A teammate gains 20 HP.

-20 AP ✓



HEALING CIRCLE – Advanced Power

All team members, other than the Healer, gain 15 HP.

-30 AP ✓



CRYSTAL GAZE – Intermediate Power

The Healer can force 2 classmates to use their camera on the next online class.

-25 AP



MEDITATION – Basic Power

The Healer can force 1 classmate to use their camera on the next online class.

-20 AP



HEAL 3 – Advanced Power

A teammate gains 30 HP.

-20 AP ✓



Pledges

If you lose all your HP, you'll commit to a random pledge or task that you must complete. For example...

Write a Kudos to a classmate you've been in conflict with.

Make a meme about the attitudes you could put forth to improve your remote learning. Nothing!

Make a digital crossword of any vocabulary (10 words)

Transcript a song 3 times. (by hand)

Transcript a song 8 times. (by hand)

Get 20 crowns on your Duolingo account

Get 50 crowns on your Duolingo account

Get 80 crowns on your Duolingo account

Make a concept map about "6 minute English" podcast. Add the APA reference and link. Get 35

crowns on your Duolingo account

Transcript a song 5 times. (by hand) Learn

and recite a poem (audio file)

Make a Dubsmash/TikTok video and post it on the Facebook group

Make a digital letter soup of any vocabulary (10 words)



Action Points

Action Points are what you need to use your powers. You regain **2AP** each day, and Mages can also use powers to replenish **AP** faster. It goes fast, so use it wisely!



Gold Pieces

Gold Pieces are special rewards that you can receive when you go above and beyond as a student. They allow you to customize how you character looks with cool equipment. You gain **GP** in a few different ways: for leveling up, training pets, from parents (via the parent app) for demonstrating good behavior at home, and from your teacher (when they upgrade to Premium) for doing things like...



Balancing Your Team

Make sure your team has at least one Guardian, one Mage and one Healer so you can help each other succeed!

Pro Tip: Choosing a collaborative power (one that helps your team) is a great way to earn **extra XP** and level up faster!

ANEXO

III

PLAN

CLASE

PLAN CLASE

I

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Used to (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando las cuatro formas de "Used to".
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con tema Used to.

Evidencia de Aprendizaje

Texto de 100 palabras utilizando las cuatro formas diferentes de "Used to"

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Sopa de Letras – ejercicio de
vocabulario.

Presentación (25 minutos)

Explicación teórica del tema
Used to. Se utiliza la actividad
de enseñanza

Producción (25 minutos)

Elaboración de la actividad de
aprendizaje.
Debe existir un monitoreo
constante por parte del
docente, desde resolver dudas
hasta cuestionar a los propios
alumnos de sus conocimientos
en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE II

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Used to (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando las cuatro formas de “Used to”.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Juego Jeopardy (programa de concursos) sobre Used to.

Evidencia de Aprendizaje

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego serán la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario

Presentación (10 minutos)

Explicación de como funciona el juego Jeopardy.
Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?

Producción (40 minutos)

Jugar Jeopardy
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Used To.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE III

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Used to (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando las cuatro formas de “Used to”.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre Used to.

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o Mini-juego

Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Used To.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE IV

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Adjetivos en -ed o -ing (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando diferentes adjetivos en sus dos posibles terminaciones.
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Evidencia de Aprendizaje

Diapositivas con tema Adjetivos en -ed o -ing (gramática)	Texto de 100 palabras utilizando el tema de la clase. (actividad individual)
---	--

Introducción (10 minutos)

Presentación (25 minutos)

Producción (25 minutos)

Warmer o Mini-juego Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.	Explicación teórica del tema Adjetivos en -ed o -ing (gramática). Se utiliza la actividad de enseñanza	Elaboración de la actividad de aprendizaje. Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.
--	--	---

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE V

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Adjetivos en -ed o -ing (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando diferentes adjetivos en sus dos posibles terminaciones.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Juego Jeopardy (programa de concursos) sobre Adjetivos en -ed o -ing (gramática).

Evidencia de Aprendizaje

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)	Presentación (10 minutos)	Producción (40 minutos)
Warmer o Mini-juego Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario	Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy. Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?	Jugar Jeopardy Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Adjetivos en -ed o -ing (gramática).

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE VI

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Adjetivos en -ed o -ing (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando diferentes adjetivos en sus dos posibles terminaciones.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre Adjetivos en -ed o -ing (gramática).

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o Mini-juego

Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”

Presentación de Rúbrica de Evaluación.

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Adjetivos en -ed o -ing (gramática).

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE VII

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Presente perfecto (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas en el pasado utilizando el tiempo gramatical: Presente Perfecto.
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con tema Presente Perfecto (gramática)

Evidencia de Aprendizaje

Texto de 100 palabras utilizando el tema de la clase. Actividad Individual

Introducción (10 minutos)

Warmer o Mini-juego

Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.

Presentación (25 minutos)

Explicación teórica del tema Presente Perfecto (gramática). Se utiliza la actividad de enseñanza.

Producción (25 minutos)

Elaboración de la actividad de aprendizaje.
Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE VIII

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Presente Perfecto (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas en el pasado utilizando el tiempo gramatical: Presente Perfecto.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Juego Jeopardy sobre Presente Perfecto.

Evidencia de Aprendizaje

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego serán la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)	Presentación (10 minutos)	Producción (40 minutos)
Warmer o Mini-juego Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario	Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy. Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?	Jugar Jeopardy Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Presente Perfecto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE IX

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Presente Perfecto (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas en el pasado utilizando el tiempo gramatical: Presente Perfecto.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre Presente Perfecto.

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Canciones – Ejercicio de
escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona
el juego “Story Telling”

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las
dudas que pudieran surgir
sobre el tema Presente
Perfecto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE X

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Medical Supplies (vocabulary)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando el vocabulario técnico Medical Supplies.
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con tema Medical Supplies
(vocabulario)

Evidencia de Aprendizaje

Texto de 100 palabras utilizando el tema de la
clase. Actividad Individual

Introducción (10 minutos)	Presentación (25 minutos)	Producción (25 minutos)
Warmer o Mini-juego Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.	Explicación teórica del tema Medical Supplies (vocabulary) Se utiliza la actividad de enseñanza	Elaboración de la actividad de aprendizaje. Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XI

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Medical Supplies (vocabulary)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando el vocabulario técnico Medical Supplies.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Juego Jeopardy (programa de concursos) sobre Medical Supplies (vocabulary)

Evidencia de Aprendizaje

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy.
Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?

Producción (40 minutos)

Jugar Jeopardy
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Medical Supplies (vocabulary)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XII

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Medical Supplies (vocabulary)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando el vocabulario técnico Medical Supplies.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre Medical Supplies (vocabulary)

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Medical Supplies (vocabulary)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XIII

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Preposiciones AT, IN y ON (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando las preposiciones de lugar AT, IN, ON.
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza	Evidencia de Aprendizaje
Diapositivas con tema Preposiciones de lugar AT, IN, ON.	Texto de 100 palabras utilizando las Preposiciones de lugar AT, IN, ON.

Introducción (10 minutos)	Presentación (25 minutos)	Producción (25 minutos)
Warmer o Mini-juego Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.	Explicación teórica del tema Preposiciones de lugar AT, IN, ON. Se utiliza la actividad de enseñanza	Elaboración de la actividad de aprendizaje. Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XIV

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Preposiciones AT, IN y ON (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando las preposiciones de lugar AT, IN, ON.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Juego Jeopardy (programa de concursos) sobre las preposiciones de lugar AT, IN, ON.

Evidencia de Aprendizaje

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego serán la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy.
Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?

Producción (40 minutos)

Jugar Jeopardy
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema las preposiciones de lugar AT, IN, ON.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XV

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Preposiciones AT, IN y ON (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando las preposiciones de lugar AT, IN, ON.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre las preposiciones de lugar AT, IN, ON.

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)	Presentación (10 minutos)	Producción (40 minutos)
Warmer o Mini-juego Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.	Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”	Jugar Story Telling Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema preposiciones de lugar AT, IN, ON.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XVI

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Comparativo y superlativo (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando adjetivos para hacer comparaciones o superlativos.
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza	Evidencia de Aprendizaje
Diapositivas con tema Comparativos y Superlativos (gramática)	Texto de 100 palabras utilizando el tema de la clase. (actividad individual)

Introducción (10 minutos)	Presentación (25 minutos)	Producción (25 minutos)
Warmer o Mini-juego Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.	Explicación teórica del tema Comparativos y Superlativos (gramática). Se utiliza la actividad de enseñanza	Elaboración de la actividad de aprendizaje. Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XVII

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Comparativo y superlativo (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando adjetivos para hacer comparaciones o superlativos.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Evidencia de Aprendizaje

Juego Jeopardy (programa de concursos) sobre comparativos y superlativos (gramática)	Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego será la evidencia de aprendizaje.
--	--

Introducción (10 minutos)	Presentación (10 minutos)	Producción (40 minutos)
Warmer o Mini-juego Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario	Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy. Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?	Jugar Jeopardy Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema comparativos y superlativos (gramática)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XVIII

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Comparativo y superlativo (gramática)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando adjetivos para hacer comparaciones o superlativos.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre comparativos y superlativos (gramática)

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o Mini-juego

Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”

Presentación de Rúbrica de Evaluación.

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema comparativos y superlativos (gramática)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XIX

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Conectores (lectura-escritura)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando conectores dentro de la lecto-escritura.
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con tema Conectores (lecto-escritura)

Evidencia de Aprendizaje

Texto de 100 palabras utilizando los diferentes conectores dentro de la lecto-escritura.
(Actividad Individual)

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.

Presentación (25 minutos)

Explicación teórica del tema Conectores (lecto-escritura). Se utiliza la actividad de enseñanza.

Producción (25 minutos)

Elaboración de la actividad de aprendizaje.
Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XX

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje:	Inglés Médico I
Tema:	<i>Conectores (lectura-escritura)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando conectores dentro de la lecto-escritura.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Juego Jeopardy sobre los conectores dentro de la lecto-escritura.

Evidencia de Aprendizaje

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego serán la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o
Mini-juego

Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy.
Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?

Producción (40 minutos)

Jugar Jeopardy
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Conectores (lecto-escritura)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XXI

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Conectores (lectura-escritura)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando conectores dentro de la lecto-escritura.
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre Conectores (lecto-escritura).

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o Mini-juego

Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Conectores (lecto-escritura)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XXII

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Medical specialists (vocabulario)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando el vocabulario técnico Medical Specialists (Vocabulary)
Tipo de clase:	Explicativa
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con tema Medical Specialists (vocabulario)

Evidencia de Aprendizaje

Texto de 100 palabras utilizando el vocabulario medical specialists. (Actividad Individual)

Introducción (10 minutos)	Presentación (25 minutos)	Producción (25 minutos)
Warmer o Mini-juego Sopa de Letras – ejercicio de vocabulario.	Explicación teórica del tema Medical Specialists (vocabulary) Se utiliza la actividad de enseñanza	Elaboración de la actividad de aprendizaje. Debe existir un monitoreo constante por parte del docente, desde resolver dudas hasta cuestionar a los propios alumnos de sus conocimientos en el tema recién visto.

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, así como las participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft.
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XXIII

Segundo Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Medical specialists (vocabulario)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando el vocabulario técnico Medical Specialists (Vocabulary)
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Evidencia de Aprendizaje

Juego Jeopardy (programa de concursos) sobre Medical Specialists (vocabulary)

Los alumnos competirán en equipos jugando Jeopardy, elaborando preguntas dentro de las diferentes categorías que presenta el juego. Los resultados del juego será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Presentación (10 minutos)

Producción (40 minutos)

Warmer o Mini-juego	Explicación de cómo funciona el juego Jeopardy. Se debe contestar a la pregunta ¿cómo gana el alumno?	Jugar Jeopardy Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Medical Specialists (vocabulary)
Crucigrama – Ejercicio de Vocabulario		

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

PLAN CLASE XXIV

Primer Bloque

Unidad de Aprendizaje: Inglés Médico I

Tema:	<i>Medical specialists (vocabulario)</i>
Propósito:	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita de la lengua inglesa, para aplicar sus conocimientos lingüísticos-profesionales a la resolución de problemas prácticos en los distintos campos laborales médicos, mismos que le permitirán ser competitivos en un mundo global para dar respuesta a las necesidades propias y de la sociedad.
Competencia de aprendizaje:	Describe e interpreta situaciones médicas utilizando el vocabulario técnico Medical Specialists (Vocabulary)
Tipo de clase:	Juego
Duración:	60 minutos
Materiales:	Archivo con diapositivas, proyector, computadora, marcadores y pizarrón

Evidencia de Enseñanza

Diapositivas con juego “Story Telling” sobre Medical Specialists (vocabulary)

Evidencia de Aprendizaje

Los estudiantes escribirán una historia en equipos, cada estudiante de manera individual irá creando una parte de la historia y luego se la pasará a otro de sus compañeros. La historia final será la evidencia de aprendizaje.

Introducción (10 minutos)

Warmer o Mini-juego

Canciones – Ejercicio de escucha atenta con canciones.

Presentación (10 minutos)

Explicación de cómo funciona el juego “Story Telling”

Producción (40 minutos)

Jugar Story Telling
Se deben ir resolviendo las dudas que pudieran surgir sobre el tema Medical Specialists (vocabulary)

Observaciones y comentarios.

Todos los ejercicios, juegos, y participaciones en clase darán experiencia a los alumnos para subir de nivel a sus personajes en Classcraft
La clase debe ser impartida completamente en inglés.

ANEXO IV
INSTRUMENTOS

READING TEST

Name _____ Group _____

Instructions. Read the next text about the use of meditation in Medicine, after that answer the questions 1 to 12. (15 minutes)

Health Benefits of Meditation

For centuries, meditation has been used as an effective technique to work with the mind, and also to provide relaxation, well-being and better health. Long before the advent of modern science and medicine, dedicated meditators from a variety of spiritual traditions had already discovered the tremendous benefits of their practice. Beyond its original spiritual purpose, today's stressful lifestyles have inspired an ever-increasing number of people to practice meditation for health reasons. A growing corpus of research studies link meditation and physical and mental health. Other studies focus on understanding exactly how meditation works and why it positively affects the brain.

Top 6 Health Benefits of Meditation

1. *Better management of stress, anxiety and depression*

Several studies suggest that mindfulness meditation can benefit those who struggle with stress, anxiety and depression issues. A literature review conducted in 2014 assessed 47 mindfulness meditation trials that involved around 3,515 participants. The review concluded that meditation is a useful tool that helps relieve symptoms of anxiety and depression. And not only do meditators feel less stressed, their levels of the "stress hormone" cortisol decrease measurably.

Chogyal Rinpoche, a spiritual leader and meditation expert, explains how meditation gradually calms the mind and prevents strong emotions from erupting uncontrollably. So rather than allowing themselves to be overcome by depression and stress, meditators learn to calm their minds and achieve balance.

2. *Increased immunity*

One study conducted at Ohio State University showed that regular mindfulness-based muscle relaxation exercises lowered the risk of breast cancer recurring. A different study at Ohio State monitoring meditation's effects on elderly patients concluded that mindfulness and relaxation exercises practiced over the period of one month helped boost patients' lymphocytes, those natural killer cells that improve the immune system. Consequently, the subjects demonstrated better resistance to viruses and tumors.

3. *Lowered blood pressure*

Another benefit for people who practice meditation for health reasons is that mindfulness meditation has been shown to help control blood pressure. According to a study reported in the British Medical Journal, patients who practiced meditation-based exercises had considerably lower blood pressure than those in the control group. Experts believe that meditation reduces the body's responsiveness to

cortisol and other stress hormones, which is similar to how blood pressure reducing medications work. It's one of meditation's great health blessings.

4. *Better sleep*

Meditation practice helps the body learn to relax, a benefit that continues when it's time to hit the hay. It also trains the mind to settle the attention on an object such as the breath and allow other thoughts and emotions to float by like clouds on a pleasant day. There are also guided meditations that are designed to promote sleep. Harvard Medical School suggests that focusing on a phrase such as "breathe in calm, breathe out tension" beats counting sheep when it's time to sleep.

5. *Relieving symptoms of IBS*

Irritable Bowel Syndrome, or IBS, is a common bowel disorder characterized by bloating, abdominal pain, cramps and altered bowel behavior. It is believed that around 15% of the world's population suffers from IBS – including an estimated 25 to 45 million Americans. Its exact cause isn't understood. Daily relaxing meditation has been found to relieve symptoms of Irritable Bowel Syndrome. Following a series of successful studies, researchers at The State University of New York now strongly recommended daily meditation in the management of IBS.

6. *Improving happiness and general wellbeing*

A study conducted at the University of Utah suggested that "mindfulness may be linked to self-regulation throughout the day, and that this may be an important way that mindfulness contributes to better emotional and physical well-being."

According to Maria Camara, PhD, a psychotherapist who is also a qualified mindfulness teacher, meditation helps us connect with our true qualities. Once we've accepted who we are and learn to work with our thoughts directly, we reveal a loving capacity that has always been present within us. It's no wonder that mindfulness increases happiness, enhances clarity and gives peace of mind.

Looking to discover the many health benefits of meditation for yourself? Now is the best time to start. Containing instructions, inspirational talks, Guided Meditations and more, the Mindworks App can help get you started and keep you going. Join the Mindworks global community to get the full benefits of your Journey to mindfulness.

Mindworks Team. (2019, 5 julio). *Health Benefits of Meditation*. Recuperado 22 septiembre, 2019, de <https://mindworks.org/blog/health-benefits-of-meditation/>

1. Meditation has been used as an effective technique to work with the mind, and also provide relaxation, well-being and better health.

- a. True
- b. False

2. How many benefits of meditation does the article mention?

- A. 3
- B. 6
- C. 4
- c. It doesn't say

3. The Word struggle in line 12 refers to:

- a. Peace
- b. Conflict
- c. Laziness
- d. Calm

4. Meditation shows that can increase the immunity of the human body in which cases?

- a. Lowering the risk of breast cancer recurring
- b. Helping boost patients' lymphocytes
- c. Better resistance to viruses and tumors.
- d. All the above

5. The Word mindfulness in the "lowered blood pressure" paragraph refers to:

- a. Carefulness
- b. Disinterest
- c. Mind
- d. Health

6. What school suggests that focusing on phrases while meditation improves sleep?

- a. Yale University

- b. New York University
- c. Harvard Medical School
- d. Ohio state University

7. How many people in the world suffer from Irritable Bowel Syndrome?

- a. 25% of the people in the world.
- b. 45 millions of Americans
- c. 3,515 people in the world
- d. 15% of people in the world

8. The University of Utah suggests that meditation doesn't help physical well-being?

- a. True
- b. False

9. The Word "enhances" in the line 57 refers to:

- A. Increase
- B. Reduce
- C. Demote
- D. Lower

10. Today's stressful lifestyles haven't inspired an ever-increasing number of people to practice meditation for health reasons

- a. True
- b. False

11. The word "app" in the last paragraph refers to:

- a. App store
- b. Applications for mobile devices
- c. Physical exercises about the mind.
- d. Physical exercises about the body.

12. In general, the article suggests that meditation:

- a. Is good for your work
- b. Is bad for your mind
- c. Isn't good for your stress
- d. Is good for your health

WRITING TEST

Name _____ Group _____

Instructions. With the help of your own knowledge and context, answer the next questions. You should write full sentences and a minimum of 100 words per questions. There's no good or bad answer, the test will evaluate only the way you write your ideas. (20 minutes)

1. Why do you want to become a physician?

2. Do you think is important for physicians to learn English or any other foreign language? Why?

Sub-Skill (indicador)	4 points	3 points	2 points	1 point	Final Points	Comments
<i>Grammar Usage: Accuracy & Variety</i>	El texto presenta en su totalidad oraciones completas. Uso correcto de los tiempos gramaticales. Concuerda el sujeto con el verbo.	El texto presenta la mayor parte de las oraciones completas. Uno o 2 errores en el uso de los tiempos gramaticales. Concuerda el sujeto con el verbo.	El texto presenta pocas oraciones completas. Más de 2 errores en el uso de los tiempos gramaticales. El sujeto pocas veces concuerda con el verbo	El texto presenta oraciones incompletas. Más de 4 errores en el uso de tiempos gramaticales. El sujeto no concuerda con el verbo.		
<i>Vocabulary Usage: Accuracy & Variety</i>	Excelente uso del vocabulario médico, así como sinónimos, antónimos y expresiones idiomáticas.	Buen uso del vocabulario médico, así como sinónimos, antónimos y expresiones idiomáticas	Regular uso del vocabulario médico, así como sinónimos, antónimos y expresiones idiomáticas	Pobre uso del vocabulario médico, así como sinónimos, antónimos y expresiones idiomáticas		
<i>Coherence</i>	Expresa y organiza varias oraciones de forma adecuada para formar una idea.	Expresa y organiza varias oraciones de forma poco adecuada para formar una idea	Expresa y organiza varias oraciones de forma inadecuada para formar una idea	No expresa ni organiza varias oraciones para formar una idea		
<i>Cohesion</i>	Se ocupa un excelente orden de las diferentes partes del discurso	Se ocupa un buen orden de las diferentes partes del discurso	Se ocupa un orden regular de las diferentes partes del discurso	Se ocupa un mal orden de las diferentes partes del discurso		

LISTENING TEST

Name _____ Group _____

Instructions. Listen to the audios and then answer the questions. **The audios will not be repeated.** You will have 3 minutes between audios to quickly check your answers.

First Audio

Centers for Disease Control and Prevention's (CDC). (2018, 5 junio). *HIV Treatment Works: Malina's Story* [Archivo de vídeo]. Recuperado 26 septiembre, 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=x5eJi7hBGY0>

1. - **What does the audio talks about?**
 - a. The story about a girl with HIV
 - b. The general concept of HIV
 - c. The difference between HIV and AIDS
 - d. The perception of a doctor about HIV and AIDS

2. - **When does the girl found out that she had HIV?**
 - a) When she got pregnant
 - b) When she had 18 years old
 - c) When she found out about her genotype
 - d) When she got into an accident

3. - **Why the labs of the girl aren't good?**
 - a) Because she doesn't take medication
 - b) Because she was pregnant
 - c) Because she has AIDS
 - d) The labs of the girl are fine

4. - **What happen when someone is undetectable?**
 - a) They're less likely to infect other people
 - b) They live a healthy life
 - c) They can have children
 - d) All of the above

5. - **How do you think the girl feels about her life?**
 - a) Bad because now her son has HIV as well.
 - b) Good because she takes her medication.
 - c) Confuse because people think badly about her.
 - d) Bad because she can't find love.

Second Audio

Howcast. (2013, 11 septiembre). *STD vs. Sexually Transmitted Infection / STDs* [Archivo de vídeo]. Recuperado 26 septiembre, 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=QBH3rrb2Z3g>

6. - What is the main idea of the audio?

- a. The definition of sexual transmitted diseases
- b. The different sexual transmitted diseases that exist
- c. The difference between Sexual Transmitted Diseases and Sexual Transmitted Infection
- d. The symptoms of sexual transmitted infections

7. - What does STI stand for?

- a. Sexual Transmitted Diseases
- b. Sexual Transmitted Infection
- c. Sexual Transmitted Diagnostic
- d. Sexual Transmitted Injection

8. - According to the Audio, the word infection put a certain stigma for sexual transmitted diseases

- a. True
- b. False

9. - It's better for sexual educators the use of sexual transmitted infections rather than sexual transmitted diseases.

- c. True
- d. False

10. What kind of infection is mentioned in the audio?

- a. Bacterial Infection and Protozoan infection
- b. Viral infections and Parasitic infection
- c. None of the above
- d. All of the above

SPEAKING TEST

Questions.

1. - Tell me everything you know about HIV/AIDS. (Concepts, preventions)
2. - Would you be friends and/or have a relationship with someone with HIV/AIDS? Why?
3. - How would you tell your patient that he has HIV/AIDS?

Follow up- questions Am I going to die? How much time do I have left? Will my insurance cover it?

The teacher will use the rubric to grade the student.

Sub-Skill (indicador)	4 points	3 points	2 points	1 point	Final Points	Comments
Fluency	El estudiante no duda, ni hace pausas al generar ideas mientras ocupa el vocabulario médico adecuado	El estudiante no duda y hace pocas pausas (max. 2) al generar ideas mientras ocupa el vocabulario médico adecuado	El estudiante duda y hace pausas (max. 2) al generar ideas mientras ocupa el vocabulario médico adecuado.	El estudiante duda y hace pausas al generar ideas; no ocupa el vocabulario médico adecuado		
Cohesion	Se ocupa un excelente orden de las diferentes partes del discurso	Se ocupa un buen orden de las diferentes partes del discurso	Se ocupa un orden regular de las diferentes partes del discurso	Se ocupa un mal orden de las diferentes partes del discurso		
Coherence	Expresa y organiza varias oraciones de forma adecuada para formar una idea.	Expresa y organiza varias oraciones de forma poco adecuada para formar una idea	Expresa y organiza varias oraciones de forma inadecuada para formar una idea	No expresa ni organiza varias oraciones para formar una idea		
Pronunciation	La pronunciación fue correcta al 100%, cero errores.	1 a 4 palabras fueron pronunciadas de forma incorrecta	5 a 8 palabras fueron pronunciadas de forma incorrecta	9 a 12 palabras fueron pronunciadas de forma incorrecta		