



UTPL

La Universidad Católica de Loja

Vicerrectorado de Modalidad Abierta y a Distancia

Prácticum 3

Guía didáctica





Facultad Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Prácticum 3

Guía didáctica



Carrera	PAO Nivel
Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros	VI

Autora:

Mayra Fernanda Jaramillo Pontón



Universidad Técnica Particular de Loja

Prácticum 3

Guía didáctica

Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Diagramación y diseño digital

Ediloja Cía. Ltda.

Marcelino Champagnat s/n y París

edilojacialtda@ediloja.com.ec

www.ediloja.com.ec

ISBN digital: 978-9942-47-179-6

Año de edición: octubre 2024

Edición: primera edición

Loja-Ecuador



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Usted acepta y acuerda estar obligado por los términos y condiciones de esta Licencia, por lo que, si existe el incumplimiento de algunas de estas condiciones, no se autoriza el uso de ningún contenido.

Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual** 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0). Usted es libre de **Compartir** — *copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato*. **Adaptar** — *remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos:*

Reconocimiento- *debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier*



forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. *No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.* No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Índice

1. Datos de información	9
1.1 Presentación de la asignatura	9
1.2 Competencias genéricas de la UTPL.....	9
1.3 Competencias específicas de la carrera	9
1.4 Problemática que aborda la asignatura	10
2. Metodología de aprendizaje	11
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje	13
Resultado de aprendizaje 1:	13
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	14
Semana 1	14
Unidad 1. Vinculación con la colectividad: antecedentes y tema del proyecto	14
1.1. Marco legal del proyecto de vinculación con la colectividad.....	15
1.2. Intervención educativa y comunitaria.....	16
1.3. El entorno educativo y el trabajo comunitario.....	18
1.4. Tema del proyecto y estado del arte.....	19
Actividad de aprendizaje recomendada	21
Resultado de aprendizaje 1:	22
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	22
Semana 2	22
Unidad 1. Vinculación con la colectividad: antecedentes y tema del proyecto	22
1.5. Antecedentes y justificación	22
1.6. Objetivos del proyecto de vinculación	24
1.7. Impacto del proyecto de vinculación	24
1.8. Metodología para la ejecución del proyecto	25
Actividades de aprendizaje recomendadas	28
Resultado de aprendizaje 1:	30



Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	30
Semana 3	30
Unidad 2. Primera fase del proyecto de vinculación.....	30
2.1. Reconocimiento de los anexos UTPL.....	30
2.2. Acercamiento a la institución educativa	33
2.3. Selección de participantes	34
Resultado de aprendizaje 1:.....	36
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	36
Semana 4	36
Unidad 2. Primera fase del proyecto de vinculación.....	36
2.4. Socialización del proyecto con los beneficiarios	36
Resultado de aprendizaje 1:.....	40
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	40
Semana 5	40
Unidad 3. Segunda fase del proyecto de vinculación	40
3.1. Diagnóstico de necesidades	40
Resultado de aprendizaje 1:.....	44
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	44
Semana 6	44
Unidad 3. Segunda fase del proyecto de vinculación	44
3.2. Búsqueda de información sobre juegos tradicionales y de mesa	44
3.3. Selección de juegos tradicionales y de mesa	47
Resultado de aprendizaje 1:.....	49
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	49
Semana 7	49
Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación	49
4.1. Planificación de actividades con juegos tradicionales y de mesa adaptados	49



4.2. Creación del folleto, producto del proyecto de vinculación	55
Resultado de aprendizaje 1:	58
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	58
Semana 8	58
Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación	58
4.3. Revisión del primer borrador del folleto por parte de los docentes UTPL.....	58
Resultado de aprendizaje 1:	60
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	60
Semana 9	60
Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación	60
4.4. Corrección del primer borrador del folleto con base en la retroalimentación dada por parte de los docentes UTPL.....	60
Resultado de aprendizaje 1:	62
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	62
Semana 10	62
Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación	62
Resultado de aprendizaje 1:	64
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	64
Semana 11	64
Unidad 5. Cuarta fase del proyecto de vinculación	64
5.1. Implementación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa	64
Resultado de aprendizaje 1:	70
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	70
Semana 12	70
Unidad 6. Quinta fase del proyecto de vinculación.....	70
6.1. Planificación del taller.....	70
6.2. Ejecución del taller	72
6.3. Entrega del producto del proyecto de vinculación.....	74



Resultado de aprendizaje 1:	77
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	77
Semana 13	77
Unidad 7. Sexta fase del proyecto	77
7.1. Medición del impacto del proyecto.....	77
Actividades de aprendizaje recomendadas	80
Resultado de aprendizaje 1:	82
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	82
Semana 14	82
Unidad 8. Sexta fase del proyecto	82
8.1. Redacción del informe final.....	82
8.2. Preparación de los documentos de evidencia	84
Resultado de aprendizaje 1:	89
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	89
Semana 15	89
Unidad 8. Sexta fase del proyecto	89
8.3. Organización y envío de evidencias.....	89
Resultado de aprendizaje 1:	95
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	95
Semana 16	95
Unidad 8. Sexta fase del proyecto	95
5. Referencias Bibliográficas	97
6. Anexos	100





1. Datos de información

1.1 Presentación de la asignatura



1.2 Competencias genéricas de la UTPL

Compromiso e implicación social.

1.3 Competencias específicas de la carrera

- Gestionar estratégicamente el funcionamiento correcto tanto de las instituciones educativas como los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés a nivel macro, micro y meso curricular mediante la comunicación eficaz y asertiva para promover un desarrollo profesional permanente en el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.
- Gestionar los modelos curriculares y de aprendizaje del inglés centrado en la experiencia de la persona que aprende, y en la interacción con los contextos institucionales, comunitarios y familiares mediante la aplicación de la política pública en educación con sentido de responsabilidad profesional y social considerando al alumno como centro del proceso de formación.



1.4 Problemática que aborda la asignatura

- Limitadas competencias para responder a las necesidades de los sectores estratégicos del ámbito educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- Limitado conocimiento de la política pública en educación por parte de los actores involucrados en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.





2. Metodología de aprendizaje

La metodología del Prácticum 3 se distingue de otras asignaturas de la carrera debido a que este pertenece al campo de prácticas profesionales. En este prácticum, el estudiante desarrolla diversas actividades establecidas en un proyecto de vinculación con la colectividad, permitiéndoles alcanzar resultados de aprendizaje y competencias profesionales específicas.

Para cumplir los objetivos del proyecto de vinculación, se emplea una metodología de aprendizaje basado en proyectos. Esta metodología fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar información generada en contextos reales.

Además, en el proyecto de vinculación se ha aplicado la metodología de gamificación. La gamificación consiste en la incorporación de elementos de juego en contextos educativos con el objetivo de incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Al aplicar esta metodología, los estudiantes preprofesionales no solo aprenden sobre las dinámicas y mecánicas que pueden utilizar para hacer el aprendizaje del inglés más atractivo y efectivo, sino que también desarrollan habilidades en la creación de entornos educativos interactivos y motivadores. Esto les permite experimentar de primera mano cómo el uso de la gamificación puede transformar una actividad ordinaria en una experiencia de aprendizaje más atractiva y eficaz.

El aprendizaje basado en proyectos, combinado con la gamificación, expone a los estudiantes a situaciones del mundo real a través de un enfoque multidisciplinario. Los participantes se involucrarán en la investigación, el diagnóstico de necesidades, la búsqueda de soluciones y la creación de



productos que contribuyan a resolver las necesidades de la colectividad o enfrentar desafíos existentes desde sus competencias como futuros profesionales.

De este modo, la asignatura de Prácticum 3 se enfoca en preparar a los estudiantes para contribuir a la comunidad, desde el diagnóstico de necesidades, generación de ideas para dar soluciones a través de proyectos, hasta la obtención de un producto final que tenga un impacto tangible en dicha colectividad. La gamificación, en este contexto, no solo mejora el aprendizaje de los estudiantes, sino que también los equipa con herramientas innovadoras para enseñar inglés, lo cual es crucial en su formación como futuros educadores.





3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje

Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Con el fin de alcanzar este resultado de aprendizaje, se involucra a los estudiantes en un entorno educativo cuya comunidad tiene necesidades reales, preparándolos para que generen soluciones viables desde sus competencias pedagógicas y profesionales. Se abordan temas como el uso de estrategias innovadoras, como la gamificación a través de juegos tradicionales y de mesa, utilizados como recursos didácticos que contribuyan a mejorar las destrezas lingüísticas del idioma inglés de los estudiantes.

En el contexto de la Modalidad en Línea, la consecución de los resultados del proyecto de vinculación y el proceso de adquisición de las competencias que se adquirirán a través de esta asignatura requieren del desarrollo de hábitos de estudio y de la lectura frecuente de la guía didáctica, material principal utilizado en este prácticum. Además, es fundamental el cumplimiento de las actividades del plan docente para asegurar el éxito de la implementación del proyecto de vinculación.



Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 1

Para dar inicio, analice algunos conceptos relacionados con la colaboración entre la academia y la colectividad y la importancia de esta contribución tanto para la sociedad como para la educación. Por ello, le invito a leer los contenidos de la semana 1 y familiarizarse con las ideas principales del tema.

Unidad 1. Vinculación con la colectividad: antecedentes y tema del proyecto

Bienvenido a la primera unidad de la asignatura, en la que se contextualiza la importancia de la vinculación con la colectividad en el ámbito educativo, lo cual es esencial para entender las razones detrás de este proyecto.

La vinculación con la colectividad en la educación es una práctica que ha cobrado mayor relevancia en las últimas décadas. Se trata de establecer una conexión entre la educación y la comunidad, de tal manera que la enseñanza no solo se limite al aula, sino que tenga un impacto directo en el entorno social. Esta práctica se ha convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo de las sociedades, ya que permite a las instituciones educativas y a los estudiantes contribuir activamente en la solución de problemas que afectan a la comunidad. (Soria & Troisi, 2014).

Uno de los principales beneficios de la vinculación con la colectividad es su impacto en la formación integral de los estudiantes. Según Burton y Anderson (2017), esta práctica permite que los estudiantes aprendan de manera más significativa al aplicar los conocimientos adquiridos en el aula a



problemas reales de la comunidad. Asimismo, esta vinculación fomenta el desarrollo de habilidades blandas, como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de problemas, las cuales son altamente valoradas en el mercado laboral.

También, este tipo de proyectos tiene un impacto positivo en la comunidad, puesto que, la educación debe estar en consonancia con las necesidades y expectativas de la sociedad. De manera similar, esta vinculación permite que las instituciones educativas se acerquen a las necesidades de la comunidad y generen soluciones que contribuyan a su bienestar (Soria & Troisi, 2014).

Sin embargo, este tipo de vinculación con la colectividad también presenta algunos desafíos. Uno de ellos es la dificultad para medir el impacto de las actividades. Según Kretzmann y McKnight (1993), la evaluación de los resultados de la vinculación es un proceso complejo que requiere la participación de los miembros de la comunidad.

Finalmente, es importante conocer algo sobre el marco legal del proyecto de vinculación. Por lo tanto, le invito a leer la siguiente información.

1.1. Marco legal del proyecto de vinculación con la colectividad

Es muy importante que se conozca el marco legal que rodea a este proyecto. En este sentido, la Constitución de la República del Ecuador establece que el propósito del sistema de educación superior es proporcionar formación académica y profesional con una perspectiva científica y humanista. Además, busca fomentar la investigación científica y tecnológica, estimular la innovación, promoción, desarrollo y difusión de conocimientos y culturas. También, pretende contribuir a la solución de los problemas del país en concordancia con los objetivos del régimen de desarrollo.

Este propósito concuerda plenamente con lo establecido en el artículo 107 de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), el cual hace referencia al principio de pertinencia y menciona lo siguiente:



El principio de pertinencia consiste en que la educación superior responda a las expectativas y necesidades de la sociedad, a la planificación nacional y al régimen de desarrollo, a la prospectiva de desarrollo científico, humanístico y tecnológico mundial, y a la diversidad cultural. Para ello, las instituciones de educación superior articularán su oferta docente, de investigación y actividades de vinculación con la sociedad, a la demanda académica, a las necesidades de desarrollo local, regional y nacional, a la innovación y diversificación de profesiones y grados académicos, a las tendencias del mercado ocupacional local, regional y nacional, a las tendencias demográficas locales, provinciales y regionales; a la vinculación con la estructura productiva actual y potencial de la provincia y la región, y a las políticas nacionales de ciencia y tecnología. (LOES, 2010, p. 43)

En este contexto, la vinculación con la colectividad se define como el conjunto de actividades interrelacionadas y desarrolladas coordinadamente por un equipo de docentes y estudiantes, con el propósito de lograr un resultado que incide directamente en procesos de mejora de la calidad de vida de un colectivo social. De esta manera, cumpliendo con los mandatos constitucionales para las instituciones de educación superior en Ecuador (LOES, 2010).

Luego de haber leído lo anteriormente expuesto, conozca algo sobre la intervención educativa y comunitaria. Por favor, lea la siguiente información para ampliar su comprensión del tema:

1.2. Intervención educativa y comunitaria

La intervención educativa y comunitaria es una perspectiva que busca mejorar el acceso a la educación y el bienestar de las comunidades, especialmente aquellas en situaciones vulnerables. Este enfoque se basa en la premisa de que la educación es un derecho humano fundamental que debe ser accesible para todos, y que la participación comunitaria es crucial para desarrollar programas y políticas educativas efectivas. Es esencial garantizar la educación como un derecho humano y un bien público



disponible para todas las personas. No obstante, muchas comunidades carecen de los recursos y oportunidades educativas adecuadas. Este tipo de intervención puede abordar estas desigualdades y asegurar el acceso a la educación para todas las personas (UNESCO, 2021).

El objetivo principal de esta intervención es mejorar la calidad de la educación en las comunidades. Para lograr esto, se requiere una estrategia integral que tome en cuenta las necesidades y particularidades culturales, sociales y económicas de cada lugar. De esta forma, se pueden diseñar programas educativos efectivos y relevantes para los estudiantes. Estos programas pueden mejorar la calidad de la educación, reducir la deserción escolar y fomentar la participación comunitaria en el proceso educativo (Lin et al., 2019).

Otro objetivo importante de la intervención educativa y comunitaria es mejorar el bienestar de las comunidades. La educación es un factor clave para el desarrollo económico, social y cultural de una comunidad. Esta intervención busca asegurar que todas las personas tengan acceso a los recursos educativos necesarios para prosperar. Esto implica brindar acceso a recursos como educación para la salud, alfabetización financiera y habilidades técnicas relevantes para el empleo (Tandon, 2019).

También, la intervención educativa y comunitaria busca promover la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación. Las comunidades más desfavorecidas suelen tener menos recursos educativos y una calidad de educación inferior en comparación con las más privilegiadas. Esta intervención se enfoca en asegurar que todas las personas, sin importar su origen socioeconómico, género, etnia u otra condición, tengan acceso a los recursos educativos necesarios para alcanzar su máximo potencial (Pahl, 2019).

Entre las estrategias utilizadas en este tipo de intervención se incluyen establecer alianzas entre escuelas y comunidades locales, implementar programas de mentoría y tutoría para estudiantes, crear grupos de padres y



tutores para fomentar la participación en el proceso educativo, y llevar a cabo programas de desarrollo que aborden los desafíos educativos y sociales que enfrentan estos sectores de la sociedad (García-Cabrero, 2018).

1.3. El entorno educativo y el trabajo comunitario

El entorno educativo influye significativamente en la comunidad, ya que la participación de los estudiantes en su entorno cercano genera actitudes de compromiso hacia los problemas locales.

Para comprender el enfoque comunitario en la educación, le animo a revisar la información proporcionada sobre este tema en el siguiente artículo: [La educación con sentido comunitario](#).

Después de revisar el artículo y adquirir conocimientos sobre el enfoque comunitario, le invito a responder en su cuaderno de trabajo las siguientes preguntas:



- ¿Cuál es la principal meta que se persigue al aplicar un enfoque comunitario en la educación?
- ¿Cuáles serían las características principales que los docentes deberían tener en una educación con sentido comunitario?

¿Qué le pareció el artículo? ¿Fue fácil de entender? Espero que haya podido captar las ideas principales para poder reflexionar sobre las preguntas mencionadas anteriormente.

Es crucial destacar que el enfoque comunitario en la educación se centra en la participación y colaboración de la comunidad en el proceso educativo. Este enfoque busca involucrar a los miembros de la comunidad en la toma de decisiones y en la creación de un ambiente de aprendizaje en el que todos se sientan responsables y comprometidos con la educación de los niños y jóvenes.



En este contexto, los profesores deben ser capaces de trabajar de manera colaborativa con los padres, las familias y otros miembros de la comunidad. La formación docente debe incluir habilidades para involucrar a la comunidad en el proceso educativo, promoviendo valores como la empatía, la responsabilidad social y la capacidad de trabajar en equipo. Además, los profesores deben desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como competencias para la resolución de conflictos. Estas habilidades son esenciales para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y respetuoso, donde los estudiantes se sientan seguros y cómodos para aprender y desarrollarse plenamente.

1.4. Tema del proyecto y estado del arte

Una vez que has aprendido sobre la importancia de los proyectos de vinculación con la colectividad y su impacto en la educación, es momento de que conozcas el tema del proyecto de vinculación que se planea llevar a cabo. El Proyecto se titula: “Traditional and Board Games for EFL Teaching.”. En este proyecto, se abordará el tema de la gamificación a través del uso de juegos tradicionales y de mesa que serán adaptados como recursos didácticos para la enseñanza de las diferentes habilidades del idioma inglés como lengua extranjera.

Cabe recalcar que este tema surge de la necesidad de aportar con estrategias motivadoras que contribuyan a mejorar las destrezas del idioma inglés en el sector educativo del Ecuador. Esto debido a que, la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL) en nuestro país enfrenta desafíos significativos, ya que se está dando en contextos donde aún se usan métodos tradicionales que a menudo resultan monótonos y desmotivadores para los estudiantes. La incorporación de juegos tradicionales y de mesa en el proceso educativo ha emergido como una estrategia innovadora y efectiva para abordar estos desafíos. Según Wright et al. (2021), los juegos no solo proporcionan un entorno de aprendizaje relajado y atractivo, sino que también fomentan la interacción social y el uso práctico del lenguaje, lo que ocasiona una mayor retención y comprensión del contenido lingüístico.



Los juegos tradicionales y de mesa ofrecen una plataforma para la práctica comunicativa real en un ambiente significativo y contextualizado. Según un estudio de De Freitas y Oliver (2006), los estudiantes que participan en actividades lúdicas muestran una mejora significativa en sus habilidades lingüísticas, especialmente en áreas de vocabulario y pronunciación. Además, estos juegos permiten a los estudiantes experimentar el uso del lenguaje en situaciones similares a las de la vida real, lo que facilita la transferencia de las habilidades adquiridas en el aula a contextos externos.

Otro aspecto fundamental es la motivación. La teoría del juego aplicada a la educación sugiere que los estudiantes están más motivados y comprometidos cuando el aprendizaje es divertido y relevante (Gee, 2020). Esta motivación intrínseca es crucial para el aprendizaje de lenguas, ya que los estudiantes que disfrutan del proceso de aprendizaje tienden a dedicar más tiempo y esfuerzo, lo que lleva a mejores resultados. Además, los juegos promueven la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades esenciales en el aprendizaje de idiomas.

La integración de juegos en la enseñanza de EFL también se alinea con las tendencias actuales en educación que promueven el aprendizaje activo y experiencial. Según Plass et al. (2015), el aprendizaje basado en juegos permite a los estudiantes tomar un rol activo en su educación, desarrollando no solo competencias lingüísticas, sino también habilidades críticas y de resolución de problemas. Estos enfoques centrados en el estudiante son esenciales para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo real.



Finalmente, la implementación de juegos tradicionales y de mesa en la enseñanza de EFL no solo beneficia a los estudiantes, sino también a los docentes. Estos juegos proporcionan a los profesores herramientas pedagógicas flexibles que pueden adaptarse a diversos niveles de competencia y estilos de aprendizaje, facilitando una enseñanza más inclusiva y efectiva.



Con el objetivo de que obtenga una mejor comprensión del tema, continúe revisando la información proporcionada en las siguientes semanas.



Actividad de aprendizaje recomendada

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de la actividad que se ha planteado a continuación:

Después de comprender los antecedentes sobre los proyectos de vinculación con la comunidad, es importante que también tenga una comprensión de los conceptos relacionados con la educación y el trabajo comunitario. Para ello, le invito a realizar el siguiente quiz:

[Vinculación con la colectividad y la educación comunitaria](#)



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 2

Unidad 1. Vinculación con la colectividad: antecedentes y tema del proyecto

1.5. Antecedentes y justificación

La enseñanza del inglés como lengua extranjera enfrenta múltiples desafíos en diversos contextos educativos. Uno de los principales retos es mantener la motivación y el interés de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Las metodologías tradicionales, a menudo centradas en la memorización y repetición, como ya se mencionó antes, pueden resultar monótonas y no siempre efectivas para todos los tipos de estudiantes. En este contexto, la búsqueda de estrategias didácticas innovadoras se ha vuelto crucial.

En los últimos años, ha habido un creciente interés por incorporar métodos lúdicos en la enseñanza, entre ellos, los juegos tradicionales y de mesa. Diversos estudios han señalado que los juegos pueden ser herramientas valiosas en el aula, ya que promueven un ambiente de aprendizaje más



dinámico y participativo. Sin embargo, a pesar del reconocimiento de su potencial, la implementación de juegos como recursos didácticos en la enseñanza del inglés sigue siendo limitada.

En nuestro entorno educativo, la integración de juegos en la enseñanza del inglés se encuentra en una etapa inicial. Aunque algunos docentes han comenzado a experimentar con estos recursos, la falta de formación específica y de materiales adaptados limita su uso. Los docentes necesitan conocer diferentes tipos de juegos, entender cómo adaptarlos a sus objetivos educativos y aprender a evaluar el progreso de los estudiantes de manera efectiva.

La adaptación de juegos tradicionales y de mesa al contexto educativo requiere un análisis minucioso de los objetivos pedagógicos y de las características del grupo de estudiantes, ya que no se trata simplemente de incorporar juegos, sino de diseñar actividades que realmente contribuyan al aprendizaje del inglés. Este proceso incluye la selección de juegos adecuados, la adaptación de las reglas y la creación de materiales complementarios que faciliten la enseñanza y evaluación de los contenidos (Lee & Hammer, 2011).

Luego de lo expuesto anteriormente, el presente proyecto de vinculación con la colectividad plantea ayudar a la comunidad educativa a través de los estudiantes de sexto ciclo de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjera a través del proyecto *“Traditional and Board Games for EFL Teaching.”* Este proyecto tiene el propósito de contribuir a la mejora de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, integrando juegos tradicionales y de mesa como herramientas didácticas efectivas para la adquisición del idioma, fomentando un entorno de aprendizaje dinámico, atractivo y motivador. El desarrollo de este proyecto tendrá un impacto directo en el fortalecimiento del nivel de las competencias lingüísticas del idioma inglés de los estudiantes beneficiarios.



1.6. Objetivos del proyecto de vinculación

El presente proyecto de vinculación plantea el siguiente objetivo general:



Contribuir a la mejora de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, integrando juegos tradicionales y de mesa como herramientas didácticas efectivas para la adquisición del idioma, fomentando un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo.

Para cumplir con este objetivo general, se han establecido los siguientes **objetivos específicos**:

- **Adaptar** juegos tradicionales y de mesa como recursos didácticos para la enseñanza de inglés como lengua extranjera.
- **Diseñar** actividades para la enseñanza del inglés usando juegos tradicionales y de mesa.
- **Capacitar** a los profesores de las Instituciones Educativas participantes sobre el uso de juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza de inglés como lengua extranjera.
- **Determinar** las percepciones y el nivel de satisfacción de estudiantes y docentes con respecto al uso de juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

1.7. Impacto del proyecto de vinculación

Tras la implementación del proyecto de vinculación, se espera que los docentes de inglés adquieran conciencia sobre el uso de recursos didácticos motivadores y un mejor conocimiento sobre cómo utilizar juegos de mesa y tradicionales, adaptándolos como recursos didácticos para la enseñanza del inglés. Asimismo, se prevé el fortalecimiento de las competencias



lingüísticas en inglés de los estudiantes. En general, el impacto esperado después de la aplicación del proyecto es que beneficie a estudiantes, padres de familia y docentes de inglés de diversas instituciones educativas del país.

1.8. Metodología para la ejecución del proyecto

En el presente proyecto de vinculación con la colectividad, se aplicará una metodología de tipo investigación-acción para su ejecución, la cual se desarrollará en siete etapas:

1. **Socialización del proyecto:** habrá una etapa previa, donde se gestionará el permiso para el acceso a la institución educativa y se presentará el proyecto a los beneficiarios: autoridades, profesores de inglés, estudiantes y padres de familia.
2. **Entrevista de diagnóstico e investigación:** en la fase inicial del proyecto, como estudiante UTPL, aplicará una entrevista de diagnóstico de necesidades a dos docentes de inglés. Esta entrevista permitirá identificar las destrezas lingüísticas y los temas en los que los estudiantes tienen mayores dificultades para aprender el idioma inglés. Además, deberá llevar a cabo una investigación sobre los diferentes juegos tradicionales y de mesa existentes.
3. **Planificación y creación de material:** a continuación, basándose en los resultados del diagnóstico de necesidades y de la investigación realizada, deberá planificar ocho actividades para la enseñanza del inglés utilizando juegos tradicionales y de mesa. De igual manera, deberá crear o adaptar el material de dichos juegos para ser usados como recursos didácticos en estas actividades. Además, creará un folleto que incluirá la planificación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa. Esta información será considerada para la creación del folleto general denominado *Producto del Proyecto de Vinculación*.
4. **Implementación de actividades:** en la siguiente fase, implementará las actividades con los juegos tradicionales y de mesa en las clases de



inglés como la primera parte de la capacitación de los docentes en cuanto a su uso.

5. **Entrega de producto:** en la segunda parte de la capacitación de los docentes de inglés, planificará e impartirá un taller titulado *“Traditional and Board Games for EFL Teaching”*, en el que capacitará a los docentes en el uso del Producto del Proyecto de Vinculación. Al final de este taller, entregará dicho producto a los docentes beneficiarios.
6. **Evaluación de satisfacción:** aplicará encuestas de satisfacción a docentes de inglés y estudiantes para evaluar la satisfacción generada después de la aplicación del proyecto.
7. **Informe y repositorio digital:** finalmente, redactará el informe final del proyecto y elaborará un repositorio digital para entregar las evidencias del desarrollo de las actividades del Proyecto de Vinculación.

A continuación, en la figura 1 le presento un esquema de la metodología del proyecto, en el cual podrá identificar las principales actividades que deberá realizar para implementar el proyecto de vinculación con la colectividad.



Figura 1

Fases para la ejecución del proyecto de vinculación con la colectividad



Nota. Jaramillo, M., 2024.

Recuerde que debe tener claro el objetivo y la metodología del Proyecto de Vinculación que implementará. Es fundamental que identifique el orden cronológico de las actividades que deberá realizar para asegurar el éxito del proyecto.

Al final de este proyecto, capacitar a los docentes en el campo de la enseñanza del idioma inglés como idioma extranjero les permitirá considerar los juegos tradicionales y de mesa como recursos que les ayudarán a crear un ambiente de aprendizaje motivador para sus estudiantes. Esto contribuirá a mejorar las destrezas lingüísticas de los estudiantes en inglés. Su aporte es fundamental, ya que los resultados que obtenga serán parte de un resultado macro a nivel nacional que busca generar un impacto positivo en la comunidad educativa.

Por esta razón, es importante que inicie considerando los beneficios del uso de juegos para la enseñanza del inglés como un idioma extranjero, revisando el siguiente artículo: [El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria.](#)



Una vez que haya revisado el artículo y comprendido dichas ventajas, le invito a contestar la siguiente pregunta en su cuaderno de trabajo:

- ¿Cuáles son los beneficios más importantes para un docente al usar juegos como recurso didáctico para la enseñanza del inglés como un idioma extranjero?

¿Fue fácil entender lo que dice el artículo? Confío en que ha podido comprender los beneficios de usar juegos como recurso didáctico para la enseñanza del inglés. Según Rubio y Conesa (2013), usar juegos en el aula ofrece múltiples beneficios: motiva y entusiasma a los estudiantes, introduce aspectos culturales del idioma, y es altamente versátil en el proceso educativo. Además, facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas y permite la evaluación informal de estas, todo en un entorno no coercitivo. Los juegos mejoran la atención y el rendimiento de los alumnos, haciéndolos más participativos y comprometidos con el contenido, creando un clima de aula positivo que fomenta la participación, la autoestima y la confianza en sí mismos. En conjunto, los juegos didácticos enriquecen el aprendizaje del inglés de manera integral y dinámica.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de las actividades que se han planteado a continuación:

1. Una vez que conoce de qué se trata el proyecto de vinculación que implementará durante este ciclo académico con la colectividad y

haya identificado cuáles son las fases para su implementación, le invito a resolver el siguiente juego de arrastrar y soltar.

[Pasos del proyecto de vinculación](#)

2. Luego de tener la idea de lo que tratará el proyecto de vinculación, le invito a considerar que durante esta semana habrá una **Videocolaboración** en la cual es fundamental que participe. Al inicio de esta actividad, habrá una fase en donde se evaluará si ha logrado Identificar el propósito y desarrollo del proyecto de vinculación; luego, se explicará más a detalle de qué se trata el proyecto de vinculación; y al final, habrá un espacio para que pueda resolver sus dudas en cuanto a su ejecución. Por tanto, le invito a revisar las instrucciones y fechas que debe considerar para participar en esta videocolaboración, información que consta en el plan docente y que también será recordada a través de los anuncios académicos.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 3

Unidad 2. Primera fase del proyecto de vinculación

En esta unidad, iniciará con el desarrollo del proyecto de vinculación. A continuación, encontrará información detallada sobre los documentos legales que debe completar desde el inicio hasta el final de este. Así mismo será orientado sobre cómo realizar el acercamiento a la institución educativa y cómo socializar el Proyecto de Vinculación con los beneficiarios. Por lo tanto, le recomiendo que lea cuidadosamente todo el material para evitar confusiones al realizar las actividades.

Es importante mencionar que las actividades planificadas para este proyecto de vinculación se realicen en forma secuencial. Además, las evidencias de cada actividad deben constar en los documentos y formatos que se presentarán más adelante.

2.1. Reconocimiento de los anexos UTPL

Antes de tener un acercamiento con la institución educativa donde implementará el proyecto, es la revisión de los siguientes documentos UTPL o anexos institucionales. Los cuales son formatos legales establecidos por



nuestra Institución son una parte fundamental de las evidencias de las actividades desarrolladas en el proyecto. Considere que algunos de estos documentos son de suma importancia, ya que deberá entregarlos o asegurarse de recibir las sumillas respectivas en el momento del acercamiento a la institución educativa. Por lo tanto, es necesario que descargue los formatos, revise muy bien la información que cada uno de ellos contiene, complete las partes solicitadas y, además, es muy importante que no modifique ninguno de estos formatos. Todos estos documentos son parte de esta guía didáctica y también serán compartidos a través de los anuncios académicos correspondientes en la plataforma EVA.



Los documentos UTPL tienen una etiqueta específica que indica "*Anexo institucional + nombre del archivo*". Por favor, no modifique los nombres con los que están rotulados estos documentos. Los otros anexos, que no tienen el nombre de "Anexos institucionales", deben ser entregados al final del proyecto solo con el nombre del documento.

Ahora, con el propósito de tener una idea clara sobre los anexos institucionales y los documentos legales que debe considerar desde el inicio del proyecto, le invito a revisar la siguiente información solicitada con la especificación de lo que debe completar en cada uno de ellos, incluyendo las firmas solo en los espacios designados. Los demás anexos que Ud. puede encontrar al final de esta guía deberán ser completados a medida que se los vaya necesitando durante el desarrollo del proyecto.

- **Documento 1. Anexo institucional 1. [Oficio de asignación del Prácticum 3](#).** Asegúrese de que la información solicitada esté completa: *su nombre y el nombre de la Institución Educativa*.
- **Documento 2. Anexo institucional 2. [Carta de compromiso](#).** Asegúrese de que la información solicitada esté completa.
- **Documento 3: Anexo institucional 3. [Registro y control de asistencia](#).** En este anexo, registre todas las actividades llevadas a cabo durante la ejecución del proyecto. Estas actividades son fundamentales para



justificar las 96 horas de vinculación con la comunidad. Por lo tanto, es crucial que registre cada una de las actividades realizadas y obtenga la firma de uno de los beneficiarios que pueda validar que ha llevado a cabo la ejecución de cada actividad.

- **Documento 4. Anexo institucional 4. [Fotografías](#).** Dentro de este formato deberá incluir fotografías por cada actividad del proyecto realizada donde tenga contacto con los beneficiarios.
- **Documento 5. Anexo institucional 5. [Listado de participantes](#).** En un solo anexo, deberá incluir los listados de los participantes en cada una de las actividades donde tenga contacto con los beneficiarios y firmas correspondientes.
- **Documento 6. Anexo 1. [Solicitud de permiso](#)** .Asegúrese de que la información solicitada esté completa: *su nombre y el nombre de la autoridad de la Institución Educativa*.
- **Documento 7: Anexo 2. [Plan de actividades del prácticum 3](#).** Contiene la información sobre las principales actividades a desarrollar. No modifique la información.



¿Qué debe hacer con estos documentos una vez que los haya completado? Simplemente, deberá escanearlos y guardarlos en una carpeta en formato PDF y **el anexo institucional 4** en formato WORD, ya que formarán parte del entregable correspondiente que deberá enviar a través del EVA en la fecha indicada en el plan académico.

Recuerde que las actividades planificadas para este proyecto deben llevarse a cabo de manera secuencial y documentarse utilizando los formatos que se describirán más adelante. Estos formatos forman parte de las actividades que serán evaluadas y se deberán enviar a través del EVA en las fechas establecidas.



2.2. Acercamiento a la institución educativa

Ha comenzado muy bien, ya que ahora es más consciente de que, para poder justificar las horas que debe cumplir con la colectividad, es necesario entregar las evidencias. Por lo tanto, debe tener en cuenta los formatos incluso desde la primera actividad del proyecto.

Es momento de tener el primer encuentro con la colectividad. Esta actividad consiste en realizar el acercamiento a la principal autoridad de la Institución Educativa que eligió para implementar el Proyecto de Vinculación. Tome en cuenta que, al ser una reunión formal, debe presentarse con los documentos legales que demuestren que ha sido asignado desde la UTPL para cumplir con este proyecto en la institución educativa. Asimismo, lleve el plan de actividades que pretende realizar durante el proyecto para entregar a la principal autoridad, junto con la carta en donde se compromete a cumplir con todas las actividades detalladas. Con su presentación oral clara y formal que debe dar a la principal autoridad, podrá solicitar la autorización para ingresar a la institución educativa.

Antes de la reunión con la autoridad principal, considere los siguientes documentos que deberá llevar:

1. El *PowerPoint para la socialización del proyecto*: Considere que esta presentación será enviada por su tutor de la asignatura a través de un anuncio en la plataforma EVA. Puede imprimir las diapositivas y llevarlas en un anillado o presentarlas en el dispositivo electrónico que se le facilite (Tablet, laptop, etc.).
2. La *solicitud de permiso* ([anexo 1](#)) impreso 2 veces.
3. El *plan de actividades del prácticum 3* ([anexo 2](#)) impreso 2 veces.
4. La *carta de compromiso* ([anexo institucional 2](#)) impresa 2 veces.
5. El *listado de participantes a la socialización* ([anexo institucional 5](#)) impreso una sola vez.
6. El *registro y control de asistencia* ([anexo institucional 3](#)) impreso una sola vez.



Pasos importantes que considerar para el acercamiento en la institución educativa:

1. Ejecute la socialización del proyecto con la(s) autoridad(es).
2. Use la presentación de *PowerPoint* para la socialización del proyecto de vinculación para que explique a la autoridad los datos más relevantes del mismo (tema, objetivos, resultados, impacto, y actividades en contacto con la colectividad)
3. Entregue la *solicitud de permiso* junto con el *plan de actividades del Prácticum 3*.
4. Entregue la carta de compromiso.
5. Una vez que la autoridad principal le ha concedido la autorización para que implemente el proyecto, solicite las sumillas respectivas en las copias de los documentos que entregó previamente.
6. Además, solicite las firmas a la(s) autoridad(es) en el *listado de participantes para la socialización* del proyecto.
7. Solicite la firma de la autoridad principal en el *registro y control de asistencia* a la actividad.
8. Tome una foto de evidencia de la socialización con la(s) autoridad(es). Luego, inclúyala dentro del **anexo institucional 4** denominado [fotografías](#).



Recuerde que todos los documentos sumillados, en los que solicitó las firmas respectivas e incluyó las fotos, le servirán como evidencias para la asignatura.

2.3. Selección de participantes

En la misma reunión de socialización con la autoridad principal, debe aprovechar para solicitar que se le asignen dos profesores de inglés beneficiarios con quienes trabajará durante el proyecto. Estos docentes deben estar a cargo de cursos de 3ro o 4to de Educación Básica. Así mismo, cada uno debe estar asignado a un curso por docente de los grados antes mencionados.



La selección de los participantes es un paso fundamental que se debe realizar para hacer la socialización del proyecto con los beneficiarios, así como las actividades posteriores en donde intervendrá este grupo de la colectividad educativa. Para este propósito, es necesario que, si fuese factible, aproveche esta visita a la institución educativa para que tenga un acercamiento con los dos docentes de inglés y gestionar la fecha y hora en la que podría realizar la socialización del proyecto con este grupo de beneficiarios. También, solicite a estos docentes que le ayuden enviando una invitación a los representantes para el evento de socialización del proyecto. A continuación, le doy como sugerencia dos opciones:

- Llevar impresa la invitación dirigida a los representantes, que deberá preparar previamente, dejando espacios para completar con la fecha y hora acordadas con los docentes. Solicitar a los docentes que le permitan entregar la invitación a cada uno de los estudiantes de los cursos participantes.
- Diseñar una invitación virtual dirigida a los representantes, que deberá enviar a los docentes de inglés para que, a su vez, ellos la hagan llegar a los representantes de los estudiantes de los dos cursos participantes.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 4

Unidad 2. Primera fase del proyecto de vinculación

2.4. Socialización del proyecto con los beneficiarios

Después de obtener la aceptación de los participantes para formar parte del proyecto de vinculación, es su responsabilidad llevar a cabo la socialización del proyecto con todos los beneficiarios: profesores de inglés, estudiantes y sus representantes. Como se mencionó en la información de la semana anterior, es necesario coordinar con los docentes de inglés la fecha y hora realizar esta reunión. Esta socialización podría llevarse a cabo durante un periodo académico de alguno de los dos docentes; sin embargo, debe asegurarse de que haya el espacio suficiente para los estudiantes de ambos cursos y sus representantes. En el caso de que no pueda acceder a un salón que permita realizar la socialización con ambos cursos simultáneamente, deberá llevarla a cabo por separado con cada curso y su respectivo docente.



Antes de la reunión de socialización con los beneficiarios, considere llevar los siguientes documentos:

1. El *PowerPoint para la socialización del proyecto*: esta es la misma presentación que usó para la socialización con la autoridad principal.
2. El mismo *listado de participantes a la socialización* ([anexo institucional 5](#)) que hizo firmar previamente a la autoridad principal.
3. El *Registro y Control de Asistencia* ([anexo institucional 3](#)).

Pasos importantes para la socialización del proyecto con los beneficiarios:

1. **Ejecución de la socialización:** realice la socialización del proyecto con los beneficiarios de manera efectiva y organizada.
2. **Uso de la presentación de PowerPoint (PPT):** utilice la *PPT* que contiene la información relevante sobre el proyecto de vinculación para que explique a los beneficiarios los datos más relevantes del mismo (tema, objetivos, resultados, impacto, y actividades en contacto con la colectividad). Es fundamental destacar la importancia del tema del proyecto y usar un lenguaje adecuado y sencillo para que los participantes, especialmente los estudiantes, tengan claro cuál será su función en el proyecto y los beneficios que obtendrán. Motive a los estudiantes a participar con entusiasmo, ya que ellos tendrán la oportunidad de mejorar sus habilidades de lectura en inglés.
3. **Obtención de firmas al final del evento:** al finalizar el evento, solicite las firmas de los beneficiarios en el *listado de participantes a la socialización* del proyecto. Aquí deberá incluir la firma de ambos docentes, y de mínimo cinco estudiantes y dos representantes presentes en el evento.
4. **Firma en el registro de asistencia:** solicite la firma de un docente de inglés o un representante de los estudiantes en el *registro y control de asistencia* a la actividad.
5. **Evidencia fotográfica de la socialización:** tome una foto como evidencia de la socialización con los beneficiarios, en la que se vea claramente la participación de docentes, estudiantes y representantes,



así como a usted presentando la información del PowerPoint. En el caso de que, socialice el proyecto por separado con ambos cursos, deberá tomarse una foto con cada grupo. Luego, incluya la(s) foto(s) dentro del **anexo institucional 4** denominado [fotografías](#).

Considere que, según el plan académico de la asignatura, esta actividad de socialización con los beneficiarios puede desarrollarse a partir de la semana 2 hasta la semana 4. Es fundamental que realice esta actividad lo más pronto posible, pues de ella depende la implementación del resto de actividades en contacto con la colectividad.



Luego de revisar la información anterior, le invito a reflexionar y responder la siguiente pregunta en su cuaderno de apuntes:

- *¿Por qué es importante socializar el proyecto de vinculación con los beneficiarios?*

Socializar el proyecto de vinculación con la colectividad permite:

- **Crear un compromiso:** fomenta la transparencia en cuanto a lo que sucederá durante el proyecto y genera confianza entre el estudiante UTPL y los beneficiarios del proyecto. Al sentirse escuchados y valorados, los beneficiarios están más dispuestos a comprometerse y participar activamente en el proyecto.
- **Prevención de conflictos:** permite identificar y abordar posibles preocupaciones o resistencias antes de que se conviertan en problemas mayores, lo que asegura una implementación más fluida del proyecto.
- **Aceptación y sostenibilidad:** un proyecto socializado es más probable que sea aceptado y respaldado por la comunidad. El apoyo de los beneficiarios es importante para proyectos como este que requieren la colaboración y el esfuerzo colectivo. Además, la socialización facilita la apropiación del proyecto por parte de los beneficiarios, quienes estarán más dispuestos a participar activamente en las actividades



que les sean designadas y a continuar aplicando lo que se les ha enseñado una vez que el proyecto haya

Es hora de avanzar con el siguiente paso del proyecto.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 5

Unidad 3. Segunda fase del proyecto de vinculación

Esta semana se dará inicio a la segunda fase del proyecto de vinculación. En esta tercera unidad, se abordarán los pasos a seguir para realizar un diagnóstico para identificar las necesidades de los estudiantes beneficiarios en aspectos relacionados con el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

3.1. Diagnóstico de necesidades

Una vez que ha socializado el proyecto con los participantes, continúe con el siguiente paso. *¿Está listo? ¡Excelente!* Es hora de realizar un diagnóstico para identificar cuáles son las necesidades que tienen los estudiantes de los cursos que le hayan asignado (3ro y/o 4to de básica). Considerando por necesidades a las habilidades lingüísticas del idioma que deban ser reforzadas, los temas de gramática que deben ser fortalecidos, y los grupos de palabras que necesiten ser incrementados, entre otros aspectos relacionados con el aprendizaje del idioma inglés de los beneficiarios del proyecto.



Para realizar este diagnóstico de las necesidades de los estudiantes, se ha visto pertinente hacerlo a través de una entrevista al docente de inglés en donde usted tendrá listas las preguntas establecidas para la entrevista, pero también tendrá la oportunidad de hacer preguntas complementarias o de seguimiento que le permitan asegurarse tener datos válidos sobre cuáles son las necesidades reales de los estudiantes.

3.1.1. Entrevistas a los docentes de inglés

Realizar esta entrevista a los docentes de inglés implica el seguir pasos bien estructurados para obtener información precisa y relevante. A continuación, hay una guía detallada sobre cómo llevar a cabo este proceso:

Primero, considere que las preguntas de la entrevista no las tiene que plantear usted, pues las mismas ya fueron previamente definidas y serán enviadas a través de un anuncio académico en la plataforma EVA.

Antes de la reunión, en donde entrevistará a los docentes de inglés, considere que deberá llevar los siguientes documentos:

1. El documento que contiene las preguntas de la entrevista.
2. Un dispositivo donde pueda grabar el audio de la entrevista.
3. El *listado de participantes a la entrevista* ([anexo institucional 5](#)).
4. El *registro y control de asistencia* ([anexo institucional 3](#)).

Pasos importantes que considerar para la entrevista:

1. **Solicite espacio para la entrevista:** coordine con ambos docentes de inglés un espacio de tiempo para entrevistarlos por separado a cada uno
2. **Uso de las preguntas:** utilice las preguntas que fueron enviadas por su tutor de la asignatura a través de un anuncio en la plataforma EVA para entrevistar a cada uno de los docentes de inglés.
3. **Explicación del propósito:** al inicio de la entrevista, explique a los docentes el propósito de esta y cómo será utilizada la información para mejorar la enseñanza del inglés. Puede decir lo siguiente:



"El propósito de la entrevista es recolectar información sobre las necesidades lingüísticas de los estudiantes con base en este diagnóstico, se crearán las actividades donde se utilizarán juegos tradicionales y de mesa, que serán adaptados para ayudar a los estudiantes a desarrollar o mejorar justamente esas áreas lingüísticas que son un impedimento para continuar con el proceso de aprendizaje del idioma inglés."

4. **Aclaraciones y preguntas complementarias:** para asegurar que no se omita ninguna área importante durante la entrevista, realice aclaraciones, preguntas complementarias, o de seguimiento si fuese necesario. Esto le permitirá obtener datos válidos sobre cuáles son las necesidades lingüísticas reales de los estudiantes en cuanto a cualquier aspecto del idioma que deban desarrollar o mejorar, incluyendo habilidades de comprensión auditiva, expresión oral, lectura, escritura, gramática, vocabulario, etc.
5. **Resumen de puntos clave:** al final de la entrevista, le sugiero resumir los puntos clave discutidos durante la entrevista para que se asegure de que ha entendido correctamente la información proporcionada por los docentes. Finalice, agradeciendo a los docentes por su tiempo y colaboración.
6. **Grabación de la entrevista:** es importante que grabe la entrevista realizada a cada docente utilizando cualquier dispositivo en donde pueda grabar el audio. Luego, deberá guardar estas grabaciones en formato multimedia, pues serán enviadas como evidencia de la actividad en el entregable respectivo.
7. **Recopilación de firmas:** al final de las entrevistas, solicite las firmas de los dos docentes de inglés en el *listado de participantes a la entrevista*. Aquí deberá incluir la firma de ambos docentes.
8. **Registro y control de asistencia:** solicite la firma de uno de los docentes de inglés en el *registro y control de asistencia* a la actividad.
9. **Toma de fotografías:** tome dos fotos como evidencia de las entrevistas, una con cada docente, donde se vea claramente la participación del docente y de usted realizándole las preguntas. Luego,



incluya ambas fotos dentro del **anexo institucional 4** denominado [fotografías](#).



No olvide que su tutor de la asignatura enviará, a través de los anuncios académicos en la plataforma EVA, las preguntas que deberá realizar al docente durante la entrevista. Por este motivo, debe revisar semanalmente la información enviada.

3.1.2. Identificación de necesidades

Una vez que haya obtenido la información de las entrevistas aplicadas a los docentes de inglés, es momento de escuchar los audios obtenidos a través de las entrevistas tantas veces como sea posible con el propósito de interpretarlos. A partir de las respuestas de los docentes, deberá identificar cuáles son los aspectos lingüísticos del idioma que pueden ser considerados como necesidades para cada grupo de estudiantes.

Por cada grupo de estudiantes, deberá identificar la(s) habilidad(es) lingüística(s) que más requieran de intervención. En este caso debe identificar 4 y se puede repetir la(s) misma(s) habilidad(es). Además, deberá reconocer los temas que deba reforzar, ya sean temas de gramática, vocabulario, pronunciación, etc.; de igual manera, deben ser 4 temas por grupo de estudiantes. Una vez que haya culminado de diagnosticar las principales necesidades de los estudiantes, está listo para identificar a través de qué juegos tradicionales y de mesa, ayudará a desarrollar o mejorar estos aspectos lingüísticos de ambos grupos de estudiantes beneficiarios.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.



Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 6

Unidad 3. Segunda fase del proyecto de vinculación

3.2. Búsqueda de información sobre juegos tradicionales y de mesa

Luego de haber hecho la recolección de información a través de las entrevistas a los profesores y de tener establecidos los temas y/o destrezas de inglés que deben ser desarrolladas con base en el diagnóstico de necesidades del grupo de estudiantes beneficiarios, posiblemente se está preguntando: *¿Qué hacer con estos temas y/o destrezas que ha identificado en ambos grupos de estudiantes, deben ser desarrollados o mejorados?* A continuación, será explicado el proceso del siguiente paso a seguir.

Primero, deberá realizar una búsqueda exhaustiva en diferentes recursos sobre los diferentes juegos tradicionales que existen, especialmente los que jugaban nuestros antepasados en nuestro país. Asimismo, explore sobre diferentes juegos de mesa que podría usar y/o adaptar como recursos didácticos para la enseñanza del inglés.

¿Listo para realizar la búsqueda? Estoy segura de que, ya tendrá en mente alguna opción que conoce, sin embargo, es necesario que tenga muchas más opciones antes de escoger cuáles usará. Por eso, es fundamental que realice la búsqueda. No obstante, lo invito a conocer primero qué son los juegos tradicionales y qué son los juegos de mesa:

3.2.1. ¿Qué son los juegos tradicionales?

Según Hernández y Rosell (2022), los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación, manteniendo su esencia a pesar de algunas modificaciones. Estos juegos no tienen autor reconocido, se identifican con una región o comunidad específica, aunque existen variaciones culturales en diferentes continentes. Generalmente, suelen ser sencillos y no requieren de equipos sofisticados; muchas veces, utilizándose objetos comunes o incluso el propio cuerpo para jugar. Además, algunos de ellos se juegan al aire libre y están profundamente arraigados en las costumbres y tradiciones locales.

Le invito a revisar la siguiente infografía donde se presentan algunos ejemplos de juegos tradicionales que se usan en nuestro país.

[Ejemplos de juegos tradicionales](#)

Es importante conocer que los juegos tradicionales no solo proporcionan entretenimiento, sino que también ayudan a desarrollar habilidades físicas, cognitivas y sociales en los niños y adolescentes. Hernández y Rosell (2022) sustentan cuando mencionan que, la práctica de este tipo de actividades lúdicas, los juegos tradicionales, en la comunidad, escuela u hogar, fomenta la independencia y desarrollo de habilidades motrices en los niños, combatiendo el sedentarismo. Además, según estos autores, este tipo de juegos permite que los niños aprendan sobre las costumbres y culturas de su país y de otras partes del mundo.





Los ejemplos de juegos tradicionales presentados son solo una pequeña muestra de los muchos que existen. Por ello, es fundamental que realice una investigación exhaustiva para identificar y enlistar la mayor cantidad de juegos posible, lo que le permitirá hacer una selección más informada y adecuada.

3.2.2. ¿Qué son los juegos de mesa?

Por otro lado, los juegos de mesa son actividades recreativas que se juegan sobre una superficie plana, generalmente una mesa, utilizando fichas, tableros, cartas, dados u otros componentes. Están diseñados para ser jugados en parejas o varias personas y pueden involucrar una combinación de estrategia, habilidad, suerte y conocimientos. Estos juegos suelen tener reglas claras y estructuradas, y pueden variar en duración y complejidad.

Le invito a revisar la siguiente infografía que detalla algunos ejemplos de juegos de mesa que son muy comunes para que esté más claro sobre este tipo de juegos.

[Ejemplos de juegos de mesa clásicos](#)

Es relevante conocer que, los juegos de mesa no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden ayudar a desarrollar habilidades como la toma de decisiones, la planificación estratégica, la cooperación y el pensamiento crítico. En lo que respecta al uso de este tipo de juegos para la enseñanza del idioma inglés, según Cheng et al. (2018), el uso de juegos de mesa en el aprendizaje del inglés ayuda a reducir la ansiedad de los estudiantes y facilita cambios de actitud y comportamiento (Díaz & Troyano, 2013). Además, promueve un ambiente de aula positivo y cómodo, fomentando la participación activa, la autoestima, la confianza en sí mismos, y mejorando las habilidades lingüísticas, sobre todo orales, permitiendo a los estudiantes hablar con mayor fluidez y precisión (Norhayati, 2016).



Los ejemplos de juegos de mesa que se le ha proporcionado son solo una muestra de los muchos juegos de mesa disponibles. Como en los juegos tradicionales, realice una investigación profunda que le ayude a considerar la mayor cantidad posible de juegos de mesa para luego poder hacer una mejor selección de estos.



Ahora que conoce sobre ambos tipos de juegos, considero que está listo para responder a las siguientes preguntas en su cuaderno de apuntes:



- ¿Cree usted que existen juegos de mesa ya diseñados para la enseñanza del idioma inglés?
- ¿Podría usar juegos de mesa que ya han sido diseñados para la enseñanza del idioma inglés?

¡Excelente respuesta! Efectivamente, hoy en día ya existen juegos de mesa diseñados específicamente para la enseñanza del idioma inglés. Sin embargo, a través de la guía que se le ha proporcionado, usted tiene muy claro que no puede utilizar estos juegos ya diseñados para tal fin. Esto se debe a que su contribución a la colectividad desde su conocimiento académico justamente radica en adaptar juegos de mesa que aún no han sido considerados para la enseñanza del inglés, realizando importantes modificaciones para este propósito. Así, su aporte será innovador y valioso, aprovechando materiales que los diseñadores de materiales educativos y los investigadores en el ámbito aún no han explorado.

3.3. Selección de juegos tradicionales y de mesa

Bien, estudiante. Hasta ahora ha llevado el proceso muy bien. Después de recolectar información sobre los juegos tradicionales y de mesa existentes, y de contar con la lista de juegos que debe tener a estas alturas, está listo para hacer una selección. Le invito a elegir los dos juegos tradicionales y los dos

juegos de mesa que considere más adecuados para adaptar a los contenidos y habilidades a desarrollar, según el diagnóstico de necesidades específicas de cada grupo de estudiantes que identificó previamente.

Entonces, *¿cuántos juegos seleccionará?*:

Precisamente, usted debe seleccionar:

- 2 juegos tradicionales; y,
- 2 juegos de mesa.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 7

Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación

Durante esta semana, inicia una nueva etapa del proyecto: la tercera fase del proyecto de vinculación. En esta cuarta unidad, se abordarán los pasos necesarios para llevar a cabo esta fase, que incluye la planificación de actividades utilizando juegos tradicionales y de mesa adaptados como recursos didácticos para la enseñanza del inglés. Además, siguiendo la guía proporcionada, diseñará un mini folleto que será parte del producto final del proyecto de vinculación. Este producto consistirá en un folleto general (macro) que incluirá las planificaciones de actividades diseñadas por todos los estudiantes de esta asignatura.

4.1. Planificación de actividades con juegos tradicionales y de mesa adaptados

Estimado estudiante, ha llegado a la etapa del proyecto de vinculación en la que usted hará una contribución significativa utilizando el conocimiento pedagógico adquirido durante su formación académica. Tras una investigación exhaustiva, ha seleccionado dos juegos tradicionales y dos

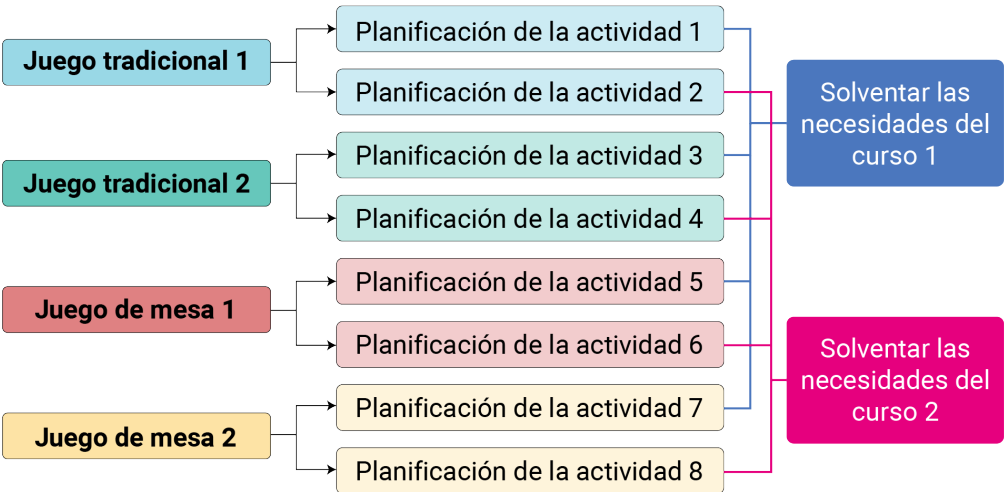


juegos de mesa que considera los más adecuados para ser adaptados como recursos didácticos que ayuden a mejorar las habilidades y satisfacer las necesidades actuales de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Ahora es el momento de aplicar su conocimiento y experiencia para planificar las actividades que se realizarán con estos juegos.

Recuerde que cada actividad que planifique debe basarse en estrategias que permitan enseñar inglés a través de diversas dinámicas, utilizando tanto los juegos tradicionales como los de mesa como recursos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma. Es crucial diseñar las actividades en función de los objetivos del proyecto. Si no recuerda esos objetivos, revíselos para que inicie con una correcta planificación.

Entonces, considere los cuatro juegos elegidos (dos tradicionales y dos de mesa) y planifique dos actividades donde realice la adaptación para cada uno, totalizando ocho actividades que deben planificarse según lo indicado en la figura 2.

Figura 2
Planificación de actividades con juegos tradicionales y de mesa



Nota. Jaramillo, M., 2024.

Como podrá darse cuenta, debe planificar una actividad con cada juego para aplicarlo en el curso correspondiente al docente de inglés 1. Y para el curso correspondiente al docente de inglés 2, debe planificar una nueva actividad con cada juego. Es decir, cuatro actividades deberán ser planificadas para solventar las necesidades del grupo de estudiantes del *curso 1* y otras cuatro actividades deberán ser planificadas para solventar las necesidades del grupo de estudiantes del *curso 2*.



Antes de empezar a planificar las ocho actividades que debe realizar con los juegos tradicionales y de mesa, considere el siguiente formato que deberá tener a mano:

- *El formato para la planificación de actividades ([anexo 3](#)) con los juegos.*

Pasos importantes a considerar para la planificación de las actividades:

- Complete el formato que le ha sido suministrado para la planificación de las 8 actividades con los juegos (**anexo 3**) y asegúrese de incluir toda la información necesaria.
- Cada actividad debe tener una duración de 20 a 25 minutos; por lo tanto, asegúrese de planificar actividades que sean factibles de realizar dentro de ese
- Recuerde que debe planificar dos actividades diferentes con cada uno de los cuatro. Cada una de estas dos actividades, debe de ser planificada para solventar una necesidad en particular de cada uno de los cursos.
- Para cada planificación siga los siguientes pasos:
 1. **Seleccione el tema y la habilidad lingüística a desarrollar:**
considere las necesidades de los alumnos, las cuales fueron identificadas previamente en el diagnóstico de necesidades.
 2. **Mencione el nombre original del juego**, bien sea este tradicional o de mesa.



3. **Describa el escenario para llevar a cabo o aplicar el juego:** fuera o dentro del aula, en círculos, en semicírculos, etc.
4. **Describa el tipo de participantes:** individual, en parejas, grupos de N alumnos, toda la clase, etc.
5. **Establezca el objetivo u objetivos del juego:** el objetivo debe basarse en el contenido, tema, y/o la destreza a desarrollar. Utilice la Taxonomía de *Bloom* y verbos en infinitivo para su redacción.
6. **Describa las instrucciones:** enumere las instrucciones que se deban seguir para jugar en el orden adecuado. Cuando sea necesario para ilustrar la dinámica del juego, sobre todo cuando la instrucción sea difícil de entender. Incluya una imagen por instrucción tal cual se muestra en la *figura 3*. Como mínimo debe mencionar 3 imágenes y no más de 5 imágenes en la lista de instrucciones; por ejemplo:

Figura 3

Ejemplo del formato para redactar las instrucciones

Instrucciones:

1. _____ (Ver imagen 2)
2. _____
3. _____ (Ver imagen 3)
4. _____
5. _____
6. _____ (Ver imagen 3)
7. _____

Nota. Jaramillo, M., 2024



7. Haga una lista de “Dont’s”, es decir, lo que los alumnos deben considerar no hacer durante el juego.
8. Incluya las imágenes que mencionó en las instrucciones en el apartado destinado para las fotografías.
9. Finalmente, escriba las condiciones necesarias para determinar quién o quiénes son los ganadores del juego.



Recuerde que, las actividades que debe diseñar a través de las planificaciones pueden enfocarse en enseñar cualquier aspecto relacionado con el aprendizaje del idioma inglés: *vocabulario, gramática, pronunciación, cualquiera de las 4 destrezas del idioma, etc.* De esta manera, la expectativa es aportar a la mejora del nivel de proficiencia del idioma de ambos grupos de estudiantes. Además, sobre todo, permitir que el docente considere a los juegos tradicionales y de mesa como una opción de recursos didácticos para la enseñanza del idioma.

4.1.1. Diseñar y/o adaptar los juegos de mesa y tradicionales para ser usados como recurso didáctico

Querido estudiante, una vez que ha planificado las ocho actividades requeridas, está listo para proceder con el siguiente paso:

Es fundamental que considere que, cuando un docente planifica una clase o una actividad, parte de la planificación es preparar el material didáctico que utilizará para desarrollar las actividades durante la clase. El material didáctico que usará para implementar las actividades que planificó previamente está relacionado con los juegos tradicionales y de mesa, así como cualquier material adicional que requiera para las adaptaciones que realizará en dichas actividades.

Es usted quien decidió qué juegos usará y quién diseñó las actividades; por tanto, solo usted sabe cuáles son las adaptaciones que deberá realizar en el material de cada juego.



Sin embargo, no está de más que considere las siguientes recomendaciones que podrían servirle para realizar una mejor adaptación de los juegos. Estrategias que aseguren que los juegos no solo sean entretenidos, sino también altamente educativos, permitiendo a los estudiantes mejorar sus habilidades en inglés de manera dinámica y efectiva:

- **Mantenga las reglas básicas del juego:** pero, integre elementos del idioma inglés.
- **Considere el nivel de inglés del grupo de estudiantes:** por ejemplo, los estudiantes pueden describir una imagen utilizando palabras, sinónimos o bien hacerlo mediante oraciones completas.
- **Integre los contenidos y habilidades** identificadas en el diagnóstico de necesidades: Adapte el material del juego, las reglas o la forma de uso para desarrollar las competencias lingüísticas específicas de cada grupo de estudiantes.
- **Fomente la comunicación en inglés durante el juego:** tanto el docente como los estudiantes deben hablar en inglés, asegurando un uso correcto del idioma en todo momento.
- **Permita la retroalimentación:** cualquier adaptación debe incluir oportunidades para que el docente proporcione comentarios constructivos y correcciones.
- **Mantenga la esencia del juego original:** la adaptación no debe ser tan invasiva que haga irreconocible el juego original.
- **Asegure un propósito educativo claro:** la adaptación debe demostrar claramente su objetivo educativo, específicamente en la enseñanza del inglés.
- **Utilice recursos visuales y auditivos:** incorpore tarjetas con imágenes, videos o audios en inglés que los estudiantes deben describir, interpretar o relacionar con el juego.
- **Promueva el trabajo en equipo:** fomente la colaboración y el trabajo en equipo, lo cual ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y comunicativas en inglés mientras juegan.



Pasos importantes a considerar para la adaptación de los juegos:

1. Realice las adaptaciones necesarias en el material, instrucciones/ reglas o en el material adicional que usará en los **dos juegos tradicionales**.
2. Realice las adaptaciones necesarias en el material, en el diseño, instrucciones/reglas o en el material adicional que usará en los **dos juegos de mesa**.
3. Una vez que tiene el material listo para cada una de las ocho actividades, tome fotos de evidencia de los juegos adaptados o del material que usará. Luego, incluya ambas dentro del **anexo institucional 4** denominado [*fotografías*](#).



Es fundamental que tome en cuenta que, aunque la información sobre la planificación de las actividades y la adaptación de los juegos se encuentra en la semana 7 de la guía didáctica, el desarrollo de estas actividades debe haber concluido para el final de la semana 7. Según el plan académico, estas actividades deberían haberse realizado entre las semanas 4 y 7 del periodo académico. Sin embargo, usted pudo haber comenzado antes, dependiendo de su organización y desempeño en las dos primeras fases del proyecto; por ende, culminar con estas dos actividades antes de las fechas planificadas.

4.2. Creación del folleto, producto del proyecto de vinculación

Todo proyecto de vinculación implica la creación y entrega de un producto que usualmente nace de las mismas actividades que se realizan durante el proyecto. En este caso, el producto que se creará para entregar a los beneficiarios involucra el diseño de un folleto digital que incluye las planificaciones de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa de todos los estudiantes UTPL que están cursando la asignatura de *Prácticum* 3.



Como podrá darse cuenta, el producto que se entregará a los docentes de inglés beneficiarios será un folleto general o “macro”, trabajado por los docentes UTPL que forman parte de este proyecto. Su aporte a este producto macro será la entrega de un mini folleto en donde incluirá las ocho planificaciones de las actividades que diseñó para los juegos tradicionales y de mesa que adaptó para la enseñanza del inglés. Como ve, su tarea no es complicada; entonces, manos a la obra.

Por lo antes mencionado, considere el siguiente anexo para la creación del mini folleto:

- El *formato del folleto* ([anexo 4](#)).

Pasos importantes que considerar para la creación del folleto:

1. Considere el *formato del folleto* establecido para la creación del mini folleto.
2. Primero, incluya sus nombres completos.
3. Redacte una introducción en inglés, considere lo siguiente:
 - La introducción debe ser redactada a manera de ensayo en una sola página, sin subtítulos.
 - Incluya dos citas, considerando normas APA 7ma edición.
 - Empiece el ensayo mencionado, **una declaración de apertura** para captar la atención del lector en relación con el tema. A continuación, presenta el tema del folleto: “*Implementing Board and Traditional Games to Teach*”
 - Contextualice el problema sobre el uso de **recursos tradicionales o no motivadores** en la enseñanza de EFL en instituciones educativas públicas. Aquí, podría incluir una cita para sustentar la problemática que existe en nuestro país.
 - Luego, explique la importancia y los beneficios de utilizar **recursos didácticos motivadores** en el proceso de enseñanza y aprendizaje del EFL para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades lingüísticas y comunicativas. Aquí, podría incluir una cita para resaltar la importancia de usar recursos motivadores.



- Explique la razón del porqué los profesores deben utilizar **juegos tradicionales y de mesa** para enseñar inglés como lengua extranjera. Aquí, podría incluir una cita para resaltar la importancia de usar recursos motivadores.
 - Termine el ensayo, incluyendo la **intención u objetivo principal del folleto** que pretende abordar y resolver el problema: *“to guide EFL teachers on the use of board and traditional games to teach in EFL classes”*.
4. Luego de escribir la introducción del folleto, llegó el momento de que incluya las ocho planificaciones de las actividades a realizarse con los juegos de mesa y tradicionales que ya diseñó previamente dentro del [formato para la planificación de actividades con los juegos.](#)

Una vez que tiene listo el mini folleto, tome en cuenta que debe hacer la entrega en formato WORD, ya que este corresponde al **entregable 1: el primer borrador del folleto**. Por ende, le invito a revisar las instrucciones y fechas que debe considerar para culminar y entregar este primer borrador, información que consta en el plan docente y que también será recordada a través de los anuncios académicos. Le deseo mucho éxito en esta actividad.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 8

Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación

4.3. Revisión del primer borrador del folleto por parte de los docentes UTPL

¡Excelente! Ha dado un gran paso. Ahora bien, durante las semanas 8 y 9, mientras espera que los docentes UTPL que forman parte del proyecto de vinculación, quienes se encargan de la revisión del primer borrador del folleto y le provean la retroalimentación que le permitirá corregir cualquier aspecto dentro de sus secciones, le sugiero que:



Lea y familiarícese con las actividades del proyecto que forman parte de las **fases 4, 5, 6 y 7** del proyecto de vinculación, las cuales debe cumplir a partir la semana 11 del ciclo académico:

- Primero, converse con ambos docentes de inglés para acordar las fechas y horas en las que implementará las actividades que planificó con los juegos tradicionales y de mesa durante sus clases de inglés. Al



docente 1, solicítelo intervenir en cuatro de sus clases de inglés: dos para aplicar juegos tradicionales y dos para juegos de mesa. De manera similar, al docente 2 pídale intervenir en cuatro de sus clases de inglés: dos para juegos tradicionales y dos para juegos de mesa. Este acercamiento con los docentes le permitirá empezar a implementar los juegos en las clases de inglés, preferiblemente desde la semana 10 o antes, asegurando así que esta cuarta fase del proyecto se cumpla dentro de los plazos establecidos exitosamente. *(Ver información de la semana 11).*

- Además, converse con ambos docentes sobre la fecha y hora adecuada para la ejecución del taller que dirigirá, en el cual hará la entrega del producto de vinculación. *(Ver información de la semana 12).*
- Asimismo, considere, organice y tenga listos los documentos que debe entregar como evidencia de las actividades que forman parte de las 4 fases restantes del proyecto. *(Ver información de la semana 14).*
- Cree el repositorio digital y comience a guardar en esta carpeta los archivos de evidencia que debe incluir la misma. *(Ver información de la semana 15).*

Recuerde que este prácticum no tiene actividad de recuperación, por lo que es indispensable que realice todas las actividades planificadas para que su calificación no se vea afectada.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 9

Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación

4.4. Corrección del primer borrador del folleto con base en la retroalimentación dada por parte de los docentes UTPL.



Durante la semana nueve, recibirá la retroalimentación sobre las secciones del primer borrador del folleto, detallando las áreas en donde debe completar información o hacer cambios.

Por ello, le recomiendo lo siguiente:

- Revise a detalle la retroalimentación recibida dentro del primer borrador del folleto.
- Realice cada una de las correcciones solicitadas, las cuales podrían estar relacionadas con cambios en cuanto a:
 - Completar información faltante.
 - Considerar la reorganización de ideas.
 - Mejorar la redacción.
 - Considerar ajustarse a los formatos solicitados.
 - Incluir fotografías que sean de su propia autoría.



- Incluir imágenes donde se puedan ver claramente los pasos que está describiendo en las instrucciones.
 - Usar citas válidas que sustenten la información.
 - Aplicar las normas APA, 7^{ma} edición, para citar.
 - Utilizar terminología y lenguaje técnico/forma, entre otros aspectos.
- Una vez que haya realizado todos los cambios solicitados en el primer borrador, asegúrese de que este último borrador del folleto esté completamente libre de errores de redacción.
 - Finalmente, considere que este último borrador del folleto es el siguiente entregable. Por tanto, debe estar pendiente de la fecha de envío de este.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.



Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 10

Unidad 4. Tercera fase del proyecto de vinculación

Culminación del borrador y preparación para la fase 4 del proyecto de vinculación

Estimado estudiante, para esta semana ya habrá culminado de realizar las correcciones solicitadas en el primer borrador del folleto, por lo que su último borrador estará listo para ser entregado. Tome en cuenta que, deberá enviar este último borrador del folleto en formato Word como parte del **entregable 2. Último borrador del folleto**. Por lo anterior mencionado, le invito a revisar las instrucciones para la corrección y entrega del folleto, las cuales se encuentran detalladas en el plan docente y que serán recordadas mediante los anuncios académicos. ¡Muchos éxitos en la culminación de esta actividad!

¡Excelente trabajo! Ha logrado culminar esta fase del proyecto de manera exitosa.



Para esta semana es de fundamental que se adelante leyendo y familiarizándose con las actividades que forman parte de la **fase 4** del proyecto de vinculación, las cuales debe cumplir a partir de la semana 11 del ciclo académico.

Al respecto, me adelanto un poco a la socialización de la información de la semana 11 porque, a partir de esta semana (la semana 10), de ser posible, deberá comenzar a implementar las actividades planificadas con juegos tradicionales y de mesa. Por esta razón, en la información de la semana 8 le recomendé que, previo a la implementación de los juegos, debe hablar con ambos docentes de inglés para acordar las fechas y horas en que podría llevar a cabo las actividades en sus clases. Estoy segura de que ya ha considerado este aspecto y que esta semana empezará a implementar las dos primeras actividades.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 11

Primero, permítame felicitarlo por haber completado la primera parte del proyecto. Ahora, le corresponde continuar con la siguiente fase de este.

Unidad 5. Cuarta fase del proyecto de vinculación

Ha avanzado hasta la cuarta fase del proyecto de vinculación. En esta quinta unidad, se considerarán los pasos a seguir para realizar esta fase del proyecto, en la que implementará las actividades que planificó usando los juegos tradicionales y de mesa durante las clases de inglés.

5.1. Implementación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa

Recuerde que, hasta ahora, usted ha planificado ocho actividades en donde se usarán los juegos tradicionales y de mesa. Es momento de implementar esas actividades en las clases de inglés con los dos cursos de estudiantes beneficiarios. Usted será quien guíe el desarrollo de estas actividades, mientras que los docentes de inglés de estos cursos adquieren el rol de espectadores.





Implementar estas actividades tiene dos propósitos principales: primero, contribuir al desarrollo de la colectividad para que el grupo de estudiantes beneficiarios puedan desarrollar o mejorar las habilidades o cualquier aspecto lingüístico del idioma inglés. Segundo, la implementación de estas actividades en contextos reales se convierte en la primera etapa de la capacitación a los profesores de inglés; esta etapa de ejemplificación en donde los docentes de inglés podrán a través de la observación conocer cómo se pueden adaptar juegos tradicionales y de mesa para ser usados como recursos didácticos para enseñar el idioma inglés de una manera creativa y motivadora.

Considere que planificó ocho actividades, dos con cada juego adaptado. La idea es que trabaje con los dos grupos de estudiantes beneficiarios, ejecutando juegos diferentes con cada uno de los cuatro juegos adaptados: es decir, aplicará las ocho planificaciones que diseñó, como se observa en el ejemplo dado en la *figura 4*.

Figura 4
Implementación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa



Nota. Jaramillo, M., 2024

La *figura 4* muestra un claro ejemplo de cómo aplicar las actividades. Por ejemplo, las actividades 1, 3, 5 y 7 se implementarán con el grupo de estudiantes 1. Estas actividades fueron planificadas para ser utilizadas con cuatro juegos diferentes y para desarrollar o mejorar las habilidades y/o temas específicos en los que este grupo de estudiantes ha mostrado mayores dificultades, según el diagnóstico de necesidades realizado en la primera fase del proyecto de vinculación. Por otro lado, las actividades 2, 4, 6 y 8 se aplicarán al grupo de estudiantes 2. De manera similar, estas últimas actividades se planificaron para utilizarse con cuatro juegos diferentes, y se diseñaron específicamente para desarrollar o mejorar las habilidades y/o temas en los que este grupo de estudiantes ha mostrado mayores dificultades, según el diagnóstico de necesidades.

Antes de acercarse a la institución educativa para implementar cada una de las ocho actividades con los juegos, considere que debe llevar consigo los siguientes anexos:

1. El *Listado de Participantes* a la implementación de cada una de las ocho actividades ([anexo institucional 5](#)). Imprima un listado por cada actividad una sola vez.
2. El *registro y control de asistencia* ([anexo institucional 3](#)).

Pasos importantes que considerar para la implementación de las actividades:

1. El primer paso consiste en ejecutar la primera actividad con los juegos que planificó. En esta actividad, así como en las restantes, deberá usar el idioma inglés durante el desarrollo de toda la actividad; además, debe realizar una efectiva aplicación de las estrategias de enseñanza y del material didáctico que usará para ayudar a los estudiantes beneficiarios en el proceso de aprendizaje del idioma. Para ello, es fundamental que:
 - Inicie presentando el o los objetivo(s) del juego.
 - Menciona el juego tradicional o de mesa que usará en esa actividad para alcanzar tal objetivo.



- Describa el contexto y la cantidad de participantes que se requiere para jugar.
 - Luego, explique cada instrucción del juego con mucha claridad, orientando a los estudiantes y asegurándose de que hayan comprendido todo el proceso, incluyendo lo que deben y no deben hacer para ganar el juego.
 - Enfatique a los estudiantes el uso del idioma inglés, ya sea de manera oral o escrita, dependiendo de las actividades planificadas, para la comunicación docente-alumno, entre alumnos o de manera individual mientras dure el juego.
 - Permita que participe la mayor cantidad de estudiantes en lo posible, considerando el tiempo establecido para el desarrollo de la actividad.
 - Al final de cada actividad, deje un tiempo prudencial para proporcionar retroalimentación positiva basada en la performance del grupo de estudiantes participantes. Proporcione comentarios constructivos y oportunos para fomentar el aprendizaje y la mejora.
2. Antes de retirarse de cada clase, solicite firmas a los beneficiarios en el *Listado de participantes para la implementación de la actividad 1*. Aquí deberá incluir la firma del docente de inglés de esta clase, y de como mínimo cinco estudiantes que hayan participado de la actividad. Una vez que haya terminado de implementar las ocho actividades, usted deberá tener ocho de estos listados con las firmas respectivas de los beneficiarios.<
 3. De igual manera, al final de cada clase, solicite la firma del docente de inglés respectivo en el *registro y control de asistencia* a la actividad.
 4. Tome una foto de evidencia de la implementación de cada actividad, en total ocho. En estas fotos, se debe evidenciar el uso del juego específico con el grupo de estudiantes y docente de inglés que menciona en el listado de participantes respectivos. Luego, incluya estas fotos dentro del **anexo institucional 4** denominado [*fotografías*](#).



Se debe recalcar que estas actividades le permitirán estar en contacto con la comunidad educativa y, de esta forma, contribuir a dicha comunidad, asumiendo la función de un futuro docente profesional de la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Por esta razón, usted debe comprometerse a llevar a cabo estas actividades con mucho empeño y profesionalismo.



Para asegurar el éxito en el desarrollo de las actividades con los beneficiarios, especialmente con los estudiantes en los que usted actúa como guía y docente, tome en cuenta las siguientes sugerencias que contribuirán a un entorno de aprendizaje efectivo y enriquecedor:

- Prepárese previamente y demuestre dominio del tema que reforzará a través de las actividades que implementará.
- Use el inglés de manera adecuada durante las actividades, asegurándose de que las instrucciones sean comprensibles y adecuadas al nivel de los estudiantes, cuidando la **pronunciación, fluidez, vocabulario y gramática**.
- Finalmente, es relevante que cuide aspectos como su **actitud, presentación personal, puntualidad, comunicación correcta, compromiso y responsabilidad** para el cumplimiento de todas y cada una de las actividades. Esto significará respeto a los beneficiarios del proyecto y una conducta profesional de su parte.

Otros aspectos que considerar para la realización de estas actividades:

- De acuerdo con la planificación de la asignatura, las semanas **9, 10, 11 y 12** del ciclo académico fueron designadas para la implementación de las ocho. Sin embargo, es importante resaltar que las actividades no deben ser implementadas todas en una sola semana. Se recomienda distribuir los talleres de manera adecuada para obtener mejores resultados.
- Las evidencias de la implementación de las ocho actividades donde usó los juegos tradicionales y de mesa durante las clases de inglés de ambos cursos de beneficiarios serán entregadas como parte de la



actividad calificada 4 durante la semana 13, que es la fecha planificada para la entrega de esta actividad según el plan de la asignatura. Esté pendiente de los recordatorios que le enviará su docente durante esa semana para que entregue la evidencia solicitada.

- Una vez finalizada la implementación de las ocho actividades con los juegos, bien podría, en la última clase con cada grupo de estudiantes beneficiarios, aprovechar para solicitarles que le ayuden completando una encuesta de satisfacción cuyos resultados permitirán realizar el proceso de evaluación para medir el impacto del proyecto. Si está interesado en cumplir con esta actividad de manera anticipada a lo planificado en la asignatura, le invito a revisar la información al respecto que será abordada en el apartado de la **semana 13** de esta guía didáctica.
- Asimismo, debo adelantar la socialización de la información de la semana 12, porque durante esa semana deberá ejecutar un taller con los docentes de inglés. Por esta razón, previo a la ejecución del taller, debe conversar con los docentes de inglés para acordar una fecha y hora, según su disponibilidad, para ejecutar el taller de manera presencial con ellos. Y, de ser posible, realice la invitación a este taller a todos los docentes de inglés de la institución educativa; cuantos más docentes puedan evidenciar y beneficiarse de los resultados, será mejor el impacto del proyecto.
- Además, debe solicitar a la autoridad principal que asista como mínimo a los últimos 15 minutos del taller en el horario acordado con los docentes para la ejecución del taller. La presencia de la autoridad es de total relevancia para que pueda evidenciar la entrega del producto del proyecto y le firme los anexos que requiere entregar luego como evidencia. Estoy segura de que considerar estos dos últimos aspectos detallados le ayudará a tener todo organizado para que las últimas actividades del proyecto se den con la mayor normalidad y fluidez.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 12

Unidad 6. Quinta fase del proyecto de vinculación

¡Excelente! Usted ha completado el primer paso de la capacitación para los docentes. Mediante la ejemplificación, los docentes pudieron observar cómo realizar actividades de enseñanza del idioma inglés utilizando recursos didácticos basados en juegos tradicionales y de mesa, implementando dichas actividades en sus clases de inglés. En esta nueva etapa, la quinta fase del proyecto de vinculación llevará a cabo la segunda parte de la capacitación para los docentes de inglés. A través de un taller exclusivo, les entregará el producto del proyecto de vinculación y los guiará para que lo usen de manera productiva.

6.1. Planificación del taller

Planifique un taller presencial dirigido a los docentes de inglés, denominado: “*Traditional Board Games for EFL Teaching*.” El propósito de este taller es capacitar a los docentes de inglés en la utilización de juegos tradicionales y de mesa como recursos didácticos para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Es importante que consideren que, a través de



adaptaciones y adecuaciones, estos juegos, originalmente no creados con fines académicos, pueden convertirse en herramientas efectivas para el aprendizaje del idioma.



Tenga en cuenta que, no hay un formato en particular para la planificación del taller; sin embargo, es importante que cree una presentación de PowerPoint (PPT) para presentar la información de una manera clara e impactante a los docentes de inglés.

Pasos importantes que considerar para la planificación del taller:

1. El taller debe tener una duración de 45 minutos; por lo tanto, asegúrese de realizar una planificación bien organizada para presentar la información dentro de ese
2. Asegúrese de incluir toda la información necesaria dentro del recurso que haya escogido para presentar a los docentes de inglés.
3. Planifique cómo presentar la siguiente información:
 - **Nombre del taller:** *“Traditional and Board Games for EFL Teaching.”*
 - El material de los dos juegos tradicionales y los dos juegos de mesa adaptados.
 - Sugerencias para el uso adecuado de los cuatro juegos a través de un resumen de las ocho actividades que implementó con dichos juegos.
 - La información que contiene el folleto general (Producto del Proyecto de Vinculación) y cómo usarlo adecuadamente.
 - Ejemplos de buenas prácticas realizadas por sus compañeros con el uso de juegos tradicionales y de mesa, información que encontrará dentro del folleto general. Escoja los dos juegos tradicionales y dos juegos de mesa que usted considere mejores.



Recuerde que la **PPT** en donde presentará la información a los docentes de inglés durante el taller es parte de la evidencia que debe presentar al final del proyecto de vinculación dentro de la tarea correspondiente.

6.2. Ejecución del taller

Estimado estudiante, ha llegado el momento de demostrar el fruto de su sacrificio durante el ciclo académico a los principales beneficiarios de este proyecto de vinculación. Para la segunda parte de la capacitación que debe impartir a los docentes de inglés, previamente debió acordar una fecha y hora con ellos, según su disponibilidad, para ejecutar el taller de manera presencial. Y, de ser posible, realice la invitación a todos los docentes de inglés de la Institución Educativa. Como le mencione en la información de la semana pasada, entre más docentes puedan evidenciar y beneficiarse de los resultados, será mejor el impacto del proyecto. Además, considere que debe presentarse de manera impecable, con preparación y dominio de lo que va a comunicar, es de suma importancia, para que el impacto que genere sea mayor.

Antes de este taller con los docentes de inglés, considere los siguientes anexos que deberá llevar:

1. La PPT *para la presentación de la información a los docentes de inglés durante el taller*. Puede imprimir las diapositivas y llevarlas en un anillado o puede presentarlas en el dispositivo electrónico que se le facilite (tablet, laptop, etc.).
2. El *listado de participantes al taller* ([anexo institucional 5](#)) impreso una sola vez.
3. El *registro y control de asistencia* ([anexo institucional 3](#)).

Pasos importantes que considerar para la implementación del taller:

1. Utilice la PPT que diseñó para presentar la información a los docentes de inglés.



2. Comience el taller con puntualidad mencionando el nombre y propósito de este.
3. Muestre el material de los dos juegos tradicionales y los dos juegos de mesa que adaptó.
4. Mencione el resumen de las ocho actividades que implementó con los cuatro juego Recuerde que, durante la implementación en las clases de inglés, los docentes pudieron evidenciar la aplicación de solo cuatro de las actividades. Por ello, es relevante que les brinde sugerencias para el uso adecuado de las ocho actividades.
5. Informe a los docentes sobre el Producto del Proyecto de Vinculación: Comente sobre el folleto general, cómo fue creado, el tipo de información que contiene y cómo usarlo
6. Como ejemplo de lo que encontrarán en el folleto general, mencione dos juegos tradicionales y dos juegos de mesa que constituyan buenas prácticas realizadas por sus compañeros.
7. Asegúrese de no pasarse del tiempo destinado y acordado con los docentes para impartir el taller. Al final, deberá realizar la entrega formal del producto del proyecto de vinculación, actividad que le detallo en el siguiente apartado.
8. Solicite firmas a los docentes de inglés en el *listado de participantes al taller*.
9. Solicite la firma de uno de los docentes de inglés en el *registro y control de asistencia* a la actividad.
10. Tome una a dos fotos como evidencia de la ejecución del taller. Luego, incluya esta(s) foto(s) dentro del **anexo institucional 4** denominado [fotografías](#).





Enfatice a los docentes que los juegos tradicionales y de mesa, con una buena adaptación y planificación, pueden ser usados para enseñar cualquier aspecto relacionado con el aprendizaje del idioma inglés: *vocabulario, gramática, pronunciación, cualquiera de las 4 destrezas del idioma, etc.* Esto tiene como propósito asegurar que los docentes consideren realmente a los juegos tradicionales y de mesa como recursos didácticos motivadores para la enseñanza del inglés.



6.3. Entrega del producto del proyecto de vinculación

La entrega del producto del proyecto de vinculación vendría a constituir la parte final y la más formal del taller con los docentes de inglés. Para esta parte en particular del taller, es fundamental que previamente haya invitado a la principal autoridad de la institución educativa, quién será la persona encargada de evidenciar y validar la entrega del producto que nació del proyecto de vinculación como de certificar que ha cumplido con las actividades a las que se comprometió desarrollar y completar durante el proyecto de vinculación.

Antes del taller con los docentes de inglés, considere también los siguientes documentos que deberá llevar:

1. El material de los dos juegos tradicionales y los dos juegos de mesa adaptados.
2. El *Acta de entrega y recepción del producto* del proyecto de vinculación ([anexo 5](#)).
3. La *certificación de la organización receptora* ([anexo 6](#)).
4. La *rúbrica de evaluación de desempeño* ([anexo 7](#)).
5. El *registro y control de asistencia* ([anexo institucional 3](#)).

Pasos importantes que considerar para la entrega del producto del proyecto:

1. Expresar unas palabras de agradecimiento por la apertura y el apoyo recibido durante todo el proceso, tanto para la autoridad principal como a los docentes de inglés.
2. Realice la entrega formal del producto del proyecto de vinculación:
 - Primero, entregue el material de los dos juegos tradicionales y los dos juegos de mesa adaptados a los docentes de inglés.
 - Segundo, entregue a cada docente presente en el taller las ocho planificaciones de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa en un solo anillado.
 - Envíe el PDF del folleto general (producto macro del proyecto de vinculación) a los docentes de inglés a través de sus correos electrónicos o por medio de *WhatsApp*.
3. Solicite la firma de la autoridad principal en el *acta de entrega y recepción del producto* del proyecto de vinculación.
4. Solicite la firma de la autoridad principal en la *certificación de la organización receptora*.
5. Solicite a ambos docentes de inglés que evalúen su desempeño en el desarrollo del proyecto de vinculación utilizando la *rúbrica de evaluación de desempeño*.
6. Solicite la firma de uno de los docentes de inglés en el *registro y control de asistencia* a la actividad.
7. Tome tres fotos como evidencia de la entrega del producto del proyecto de vinculación:
 - Una de la entrega de los juegos adaptados.
 - Otra de la entrega de los folletos anillados.
 - Una o dos capturas de pantalla del envío del PDF del folleto general.

Luego, incluya estas fotos y capturas de pantalla dentro del **anexo institucional 4** denominado [*fotografías*](#).





De igual manera, en esta semana, es relevante que se adelante a la socialización de la información de la siguiente semana, la semana 13, porque durante esa semana deberá aplicar dos instrumentos para medir el impacto inmediato generado en los beneficiarios por las actividades implementadas en el proyecto de vinculación.

Por tal razón, es fundamental que, al final del taller con los docentes de inglés, se socialice con ellos que, para cumplir con la fase final del proyecto y medir el impacto del mismo, el último paso consiste en que lo apoyen completando una encuesta de percepciones final. Asimismo, que lo apoyen motivando a los estudiantes para que le colaboren completando una encuesta de satisfacción. Ambas encuestas, al ser en línea, deben ser enviadas a los beneficiarios, según la planificación del plan académico, durante la próxima semana.

Por otro lado, como se explicó en la semana 11, usted puede aplicar la encuesta de satisfacción a los estudiantes, tan pronto haya realizado la última actividad en contacto con cada grupo de estudiantes beneficiarios (*La implementación de la última actividad con los juegos en cada curso*). De la misma manera, una vez culminadas las actividades de esta quinta fase del proyecto, los docentes de inglés ya podrían ayudarle completando la encuesta de percepciones. Si está interesado en adelantar esta actividad, lo invito a revisar la información que se abordará en el apartado de la semana 13 de esta guía didáctica.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 13

Unidad 7. Sexta fase del proyecto

En esta sexta fase del proyecto de vinculación, es momento de medir el impacto inmediato generado en el grupo de beneficiarios que han intervenido. Recuerde que el verdadero aporte que dejará a esta comunidad educativa no son las actividades del proyecto en sí, si no que el proyecto haya generado un impacto que se visualice en el cambio en la metodología de los docentes de inglés beneficiarios. Estos docentes, una vez que usted se despidió de ellos, tengan las razones suficientes para continuar usando el material y las ideas que les dejó a través del producto del proyecto. Así como, la motivación para continuar adaptando y planificando sus propias actividades con diferentes juegos tradicionales y de mesa para enseñar el idioma inglés.

7.1. Medición del impacto del proyecto

Luego de haber culminado de implementar las actividades y estar en contacto con la colectividad educativa beneficiaria, es un aspecto esencial en este proyecto conocer qué tan satisfechos están los estudiantes con las



clases impartidas en donde se usaron juegos tradicionales y de mesa para ayudarles a aprender el idioma inglés. Asimismo, es fundamental conocer las percepciones de los docentes de inglés después de haber sido capacitados en dos etapas en cuanto al uso de estos juegos como recursos didácticos para enseñar el inglés de una manera motivadora.

7.1.1. Aplicación de encuestas de satisfacción y percepciones

Esta actividad consiste en la aplicación de una encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes y una encuesta de percepciones dirigida a los docentes de inglés. Sin embargo, considere que *ambas encuestas serán en línea; por ende, los enlaces serán compartidos con usted a través de anuncios académicos en la plataforma EVA*. Para que usted haga llegar dichos enlaces a los estudiantes y docentes de inglés beneficiarios, respectivamente. De esta manera, será posible determinar el nivel de satisfacción de los estudiantes y la opinión de los docentes de inglés con respecto al uso de juegos tradicionales y de mesa como recursos didácticos que aportan en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Antes de aplicar las encuestas a los beneficiarios, considere los enlaces y documentos que deberá llevar a la institución educativa:

- El enlace de la encuesta de percepciones dirigida a los docentes de inglés.
- El enlace de la encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes.
- El *listado de participantes en las encuestas* ([anexo institucional 5](#)).
- El *registro y control de asistencia* ([anexo institucional 3](#)).

Pasos importantes que considerar para la aplicación de las encuestas:

1. Envíe el enlace de la *encuesta de percepciones* a los docentes de inglés.
2. Envíe el enlace de la *encuesta de satisfacción* a los estudiantes.



3. Los enlaces de ambas encuestas en línea deberán ser enviados tanto a los estudiantes como a los docentes de inglés, ya sea a través de sus correos electrónicos o de plataformas como *WhatsApp*, etc.
4. Es fundamental que, cuando envíe los enlaces de las encuestas, invite a los beneficiarios a completarlas, explicándoles el propósito de estas. Solicite que respondan con toda la sinceridad para que los resultados que se generen de estas encuestas pueden medir el real impacto generado por la implementación del proyecto de vinculación.
5. Por lo antes mencionado, es necesario que prevea solicitando las direcciones de correos electrónicos o números de teléfono tanto a los estudiantes como a los docentes de inglés beneficiarios para que les pueda enviar los enlaces de las encuestas.
6. Para evidenciar esta actividad, al haber enviado la invitación en línea, debe hacer capturas de pantalla o fotos de la solicitud enviada tanto a los docentes como a los estudiantes, motivándolos a que completen las encuestas.
7. Adicional, solicite a través del mismo mensaje que, una vez que culminen de completar el cuestionario, los beneficiarios tomen una captura de pantalla como evidencia del proceso finalizado. De esta manera, se asegurará que todos hayan culminado de completar los cuestionarios.
8. Todas estas capturas de pantalla detalladas, debe incluirlas como evidencia dentro del **anexo institucional 4** denominado f :
 - Una captura de pantalla del envío del enlace de la encuesta de satisfacción a los estudiantes.
 - Una captura de pantalla del envío del enlace de la encuesta de percepciones a los docentes de inglés.
 - Una captura de pantalla enviada por un estudiante que haya completado la encuesta de satisfacción.
 - Una captura de pantalla enviada por uno de los docentes de inglés que haya completado la encuesta de percepciones.
9. Solicite las firmas de ambos docentes y de mínimo cinco estudiantes en el *listado de participantes en las encuestas*.



10. Solicite la firma de un docente en el *registro y control de asistencia* a la actividad.



Luego de que conoce sobre el tema, responda a la siguiente pregunta en su cuaderno de apuntes: ¿A través de qué medio se le harán llegar los enlaces de ambas encuestas?

Efectivamente, un anuncio en el EVA es el medio por el cual se le hará llegar los enlaces de ambas encuestas. Es por esto que, es esencial que revise regularmente los anuncios en la plataforma EVA, los cuales contienen recordatorios e información adicional que le permitirán comprender mejor cómo realizar cada una de las actividades.

Probablemente, usted culminó con la implementación de las ocho actividades donde usó los juegos tradicionales y de mesa hace una o dos semanas atrás, o quizá aún le falta alguna actividad por implementar. Sin embargo, es relevante que considere que el plazo máximo para implementar todas las actividades en ambos cursos de beneficiarios es hasta esta semana. Por lo tanto, es momento de culminar con la aplicación de las actividades y entregar las evidencias correspondientes como parte del **entregable 3: evidencias de la implementación de los juegos de mesa y tradicionales**, hasta el final de esta semana 13 del ciclo académico, que es la fecha planificada para la entrega de esta actividad según el plan académico de la asignatura. Le invito a revisar las instrucciones y fechas que debe considerar para enviar dichas evidencias, información que consta en el plan docente y que también será recordada a través de los anuncios académicos. Le deseo mucho éxito en esta actividad.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es momento de aplicar sus conocimientos a través de la actividad que se ha planteado a continuación:



La recolección de información es un paso esencial en cualquier proyecto y se hace a través del uso de instrumentos adecuados, siendo uno de ellos las encuestas. Por este motivo, es necesario aprender sobre el proceso de aplicación de encuestas.

1. Dado que una parte significativa de la información del proyecto debe ser recolectada a través de encuestas, le sugiero revisar el siguiente artículo: [Administration of Surveys](#), para aprender sobre este proceso.
2. Luego de revisar el artículo, conteste la siguiente pregunta en su cuaderno de apuntes: *¿De qué formas se puede aplicar una encuesta a los participantes?*

¿Fue fácil encontrar la respuesta a la pregunta? Me imagino que pudo responder a la pregunta sin problemas. Una encuesta se puede aplicar de varias maneras, incluyendo la forma impresa y en persona, a través de correo electrónico y a través de páginas que permiten la elaboración de encuestas en línea.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 14

Unidad 8. Sexta fase del proyecto

Esta última unidad de la asignatura está diseñada para guiarte en la redacción de un informe donde plasmarás tu memoria sobre las actividades realizadas a lo largo del proyecto. Además, constituye una guía sobre la organización de los documentos que evidencien las actividades implementadas, los cuales se presentarán en una carpeta digital como prueba de su ejecución del proyecto.

8.1. Redacción del informe final

¡Muy bien! Se está aproximando al final de la ejecución del proyecto y seguramente se estará preguntando: ¿Qué debo hacer después de haber completado la implementación de todas las actividades? Pues ha llegado el momento de comenzar a redactar el informe final del proyecto de vinculación.



Antes de empezar con la redacción del informe solicitado al final del proyecto, considere el siguiente documento:

1. El *formato del informe final* ([anexo 8](#))

Pasos importantes que considerar para la redacción del informe final

1. **Utilice el formato establecido** para la redacción del *informe final*. Considere cumplir los aspectos en cuanto al formato solicitado.
2. Complete la información solicitada en la **carátula**: sus nombres y el de la institución educativa donde implementó el proyecto.
3. El *informe final* **debe ser redactado en inglés**.
4. Redacte la **introducción** del *informe final* a manera de ensayo. Incluya la siguiente información:
 - **Breve justificación**: contextualice el problema, explique la importancia y los beneficios de utilizar recursos didácticos motivadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, y explique el porqué los docentes deberían utilizar juegos tradicionales y de mesa para enseñar inglés.
 - **Presente el proyecto de vinculación**: tema y objetivo.
 - Describa de manera general el **contexto** y los **beneficiarios** del proyecto: nombre de la institución educativa y describa a los beneficiarios del proyecto.
 - Mencione la **metodología** que utilizó para el desarrollo de las actividades.
 - Describa de manera general el **proceso de las actividades desarrolladas** en el proyecto.
 - Mencione y resalte cuáles son los **resultados** del proyecto.
5. Utilice el **estilo APA, 7^{ma} edición** para incluir dos citas que sustenten la información que incluyó en la *Introducción*. Asegúrese de incluir las fuentes consultadas al final del informe, en la sección de **bibliografía**, siguiendo las normas APA.
6. Redacte el **desarrollo** del *informe final* a manera de ensayo. Realice una breve introducción antes de presentar la tabla 1 del [anexo 8](#) que



debe contener a detalle las actividades que permitieron la implementación del Proyecto de Vinculación, junto a las fechas de inicio y de culminación de dichas actividades. Asimismo, mencione los resultados obtenidos y la importancia que estas actividades tienen para el desarrollo de las competencias establecidas para el nivel de las prácticas preprofesionales, y de qué manera estas competencias aportan al perfil de egreso de la carrera.

7. Finalmente, es fundamental que revise que el informe esté correctamente redactado en **inglés académico** y que tenga coherencia y cohesión.

8.2. Preparación de los documentos de evidencia

Seguramente se está preguntando: ¿Qué hacer con todos los documentos realizados y recopilados hasta ahora? Si ha reunido todos los documentos que debe presentar de evidencia para esta semana, ¡esto significa que ha estado trabajando a un buen ritmo! ¡Esto es algo positivo y alentador! Ahora bien, es momento de considerar qué debe contener cada uno de los documentos que entregará, como las evidencias de haber realizado o aplicado las actividades que validarán sus horas de vinculación con la colectividad. Además, considere la organización de dichos anexos dentro del repositorio digital.



Para iniciar con esta tarea, que no será difícil para usted, ya que tiene los documentos listos, primero le aclaro que un **repositorio digital** es básicamente un lugar o espacio donde se guarda información dentro de su computadora. En este caso, se trata de una carpeta que contenga las evidencias de la implementación del Proyecto de Vinculación.

Para empezar, cree una carpeta en su computadora y agregue o guarde en ella los documentos detallados a continuación. Considere las descripciones para comprender mejor de qué se trata cada documento

Carpeta de repositorio digital



Documento 1. Anexo institucional 1. [Oficio de asignación del Prácticum 3.](#)

Asegúrese de que la información solicitada esté completa: *su nombre y el nombre de la institución educativa.*

Documento 2. Anexo institucional 2. [Carta de compromiso.](#) Asegúrese de que la información solicitada esté completa.

Documento 3. Anexo institucional 3. [Registro y control de asistencia.](#) En este anexo, debe registrar todas las actividades llevadas a cabo durante la ejecución del proyecto y obtenga la firma de uno de los beneficiarios que pueda validar que ha llevado a cabo la ejecución de cada actividad. Estas actividades son fundamentales para justificar las 96 horas de vinculación con la comunidad.

Documento 4. Anexo institucional 4. [Fotografías.](#) Dentro del formato solicitado, incluya las siguientes fotografías:

Foto de la socialización con la(s) autoridad(es)

1. Foto de la socialización con la(s) autoridad(es)

- *Rector, vicerrector o representante legal.*

2. Fotos de la socialización con los beneficiarios

- *Estudiantes, docentes de inglés, y padres de familia.*
- *La invitación enviada a los padres de familia.*

3. Fotos de las entrevistas

- *Dos fotos con los docentes de inglés (una por cada entrevista).*

4. Fotos de los juegos adaptados

- *Dos fotos de juegos de mesa (una de cada juego).*
- *Dos fotos de juegos tradicionales (una de cada juego).*

5. Fotos de la implementación de los juegos tradicionales y de mesa en cada clasee

- *Ocho fotos en total (una por la implementación de cada actividad).*

6. Fotos del taller

- *Docentes de inglés.*



7. Fotos de la entrega del producto del proyecto de vinculación a los docentes de inglés

- Foto de la entrega de los juegos adaptados.
- Foto de entrega del folleto anillado que contiene las ocho planificaciones de los juegos.
- Foto o captura de pantalla de la entrega del enlace del folleto general (Producto del Proyecto de Vinculación).

8. Fotos o capturas de pantalla del envío de los enlaces de las encuestas de percepciones y satisfacción a los beneficiarios

- Foto del enlace enviado a los estudiantes.
- Foto del enlace enviado a los docentes de inglés.

Documento 5. Anexo institucional 5. [Listado de participantes](#). En un solo archivo, incluya los siguientes listados con los nombres y firmas correspondientes.

1. Listado de participantes a la socialización

- Obligatorio: firmas de una autoridad, cinco alumnos y dos docentes de inglés.

2. Listado de participantes a las entrevistas

- Obligatorio: firmas de los dos docentes de inglés.

3. Listados de participantes en la implementación de los juegos

- Ocho listados en total.
- Obligatorio: firmas de cinco alumnos y el docente por cada listado.

4. Listado de participantes en el taller

- Obligatorio: firmas de los dos docentes de inglés.

5. Listado de participantes en las encuestas de percepciones y satisfacción

- Obligatorio: firmas de cinco alumnos y el docente de inglés.

Documento 6. Anexo 1. [Solicitud de permiso](#). Asegúrese de que la información solicitada esté completa: *su nombre y el nombre de la autoridad de la institución educativa.*



Documento 7. Anexo 2. [Plan de actividades del prácticum 3](#). Contiene la información sobre las principales actividades a desarrollar. No modifique la información.



Documento 8. Grabación de las entrevistas. En un solo archivo multimedia, deberá constar las grabaciones de las entrevistas con los dos docentes de inglés.



Documento 9. Anexo 4. [Folleto](#). Este anexo corresponde al último borrador del folleto, el que realizó todas las correcciones realizadas sobre los cambios solicitados en las ocho planificaciones del primer borrador.



Documento 10. Presentación_taller. Debe contener la información que se mostró a los docentes de inglés durante el taller.

Documento 11. Anexo 5. [Acta de entrega y recepción del producto](#).

Asegúrese de que la información solicitada esté completa: *su nombre, nombre de la autoridad de la institución educativa y las firmas correspondientes*.

Documento 12. Anexo 6. [Certificación de la organización](#)

[receptora](#). Asegúrese de que la información solicitada esté completa: *su nombre, nombre de la autoridad de la institución educativa y las firmas correspondientes*.

Documento 13. Anexo 7. [Rúbrica de evaluación de desempeño](#). En un solo documento, incluya las rúbricas de evaluación provistas por ambos docentes de inglés. Las rúbricas deben contener la *información solicitada completa, las firmas de los docentes de inglés y sello de la institución educativa*.

Documento 14. Anexo 8. [Informe final](#). Asegúrese de que la información solicitada esté completa en los siguientes apartados: *introducción y desarrollo*.

Una vez que conozca lo que se espera del contenido de cada documento, es necesario destacar que el repositorio digital que creará en su computadora corresponde al **entregable 4**. Este tema se detalla en la información de la siguiente semana.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 15

Unidad 8. Sexta fase del proyecto

8.3. Organización y envío de evidencias

¡Está casi llegando a la meta! Solo le queda una última actividad planificada por realizar para lograr su objetivo académico. Esta actividad es esencial, ya que básicamente constituye en el envío de todas las evidencias de las actividades desarrolladas como parte del Proyecto de Vinculación, que forman parte del último entregable: el **entregable 4**.

Para organizar estas evidencias de la implementación del proyecto de vinculación, se debe considerar la organización de los documentos que se detalló la semana anterior. A continuación, en la tabla 1 se presenta un resumen de esa información que le será de gran utilidad.

Tabla 1

Evidencias del entregable 4

N°	Formato	Evidencias	Especificaciones
1.	PDF		Completar información.



N°	Formato	Evidencias	Especificaciones
		Anexo Institucional 1_Oficio de Asignación del Prácticum 3	
2.	PDF	Anexo Institucional 2_Carta de compromiso	Completar información y firma.
3.	PDF	Anexo Institucional 3_Registro y control de Asistencia	Completar información, incluir las firmas respectivas.
4.	WORD	Anexo Institucional 4_Fotografías	<p>Incluir las siguientes fotografías en un solo documento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Foto de la socialización con la(s) autoridad(es). 2. Fotos de la socialización con los beneficiarios. 3. Fotos de las entrevistas. 4. Fotos del material de los juegos adaptados. 5. Fotos de la implementación de los juegos tradicionales y de mesa en cada clase. 6. Fotos del taller. 7. Fotos de la entrega del producto del proyecto de vinculación a los docentes de inglés. 8. Capturas de pantalla del envío de los enlaces de las encuestas, de satisfacción y percepciones y de la culminación de las encuestas.
5.	PDF	Anexo Institucional 5_Listados de participantes	<p>Incluir los siguientes listados en un solo documento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Listado de participantes a la socialización. 2. Listado de participantes en las entrevistas.



N°	Formato	Evidencias	Especificaciones
			3. Listados de participantes a la implementación de los juegos. 4. Listado de participantes en el taller. 5. Listado de participantes en las encuestas de satisfacción y percepciones.
6.	PDF	Solicitud de permiso	Completar información.
7.	PDF	Plan de actividades del Prácticum 3	No realizar cambios.
8.	Documento multimedia	Grabación de las entrevistas	Incluir ambas grabaciones de las entrevistas con los docentes de inglés en un solo documento.
9.	WORD	Folleto	Corresponde al último borrador del folleto.
10.	PowerPoint	Presentación_Taller	Corresponde a la presentación que usó con los docentes de inglés durante el taller.
11.	PDF	Acta de Entrega y recepción del producto	Completar información y firmas correspondientes.
12.	PDF	Certificación de la organización receptora	Completar información y firma.
13.	PDF	Rúbricas de evaluación de desempeño	Incluir las rúbricas de evaluación de ambos docentes de inglés.
14.	WORD	Informe final	Completar información.

Nota. Jaramillo, M., 2024

Todos estos documentos descritos en la tabla 1, ya fueron incluidos dentro del repositorio digital en su computador; sin embargo, para la entrega de este repositorio digital será necesario hacerlo a través de una carpeta compartida



que debe crear dentro del *OneDrive* de la *UTPL* (repositorio de la *UTPL*). Cree la carpeta y denomine a la misma con sus apellidos y nombres completos (ver Figura 5 para referencia), por ejemplo: Gómez Pérez Juan Pedro.

Una vez que tiene la carpeta compartida creada, en lo referente a los documentos que incluirá dentro esta carpeta compartida, recuerde que, estos documentos corresponden a los mismos documentos que incluyó dentro de su repositorio digital en su computadora. Además, tome en cuenta la denominación (como nombrará) a cada uno de ellos deberá ser de la siguiente forma, sin usar una denominación que usted considere conveniente:

1. Anexo institucional 1_oficio de asignación del Prácticum 3.
2. Anexo institucional 2_carta de compromiso.
3. Anexo institucional 3_registro y control de asistencia.
4. Anexo institucional 4_fotografías.
5. Anexo institucional 5_listados de participantes.
6. Solicitud de permiso.
7. Plan de actividades del Prácticum 3.
8. Grabación de las entrevistas.
9. Folleto.
10. Presentación_ taller.
11. Acta de entrega y recepción del producto.
12. Certificación de la organización receptora.
13. Rúbricas de evaluación de desempeño.
14. Informe final.

La *figura 5* corresponde a un ejemplo de cómo deberá estar organizada su carpeta compartida (repositorio digital) una vez que esté lista.



Figura 5

Repositorio digital que contiene los documentos del entregable 4

OneDrive

Compartir Copiar vínculo Descargar Automatizar

Mis archivos > GOMEZ PEREZ JUAN PEDRO

Nombre	Modific...	Modifi
Presentación_Taller.pptx	Hace un minuto	MAYR
Anexo Institucional 1_Oficio de Asignaci...	21 de julio	MAYR
Anexo Institucional 2_Carta de Compromi...	21 de julio	MAYR
Anexo Institucional 3_Registro y Control d...	21 de julio	MAYR
Anexo Institucional 4_Fotografías.docx	21 de julio	MAYR
Anexo Institucional 5_Listados de Participa...	21 de julio	MAYR
Solicitud de Permiso.pdf	21 de julio	MAYR
Plan de Actividades del Prácticum 3.pdf	21 de julio	MAYR
Grabación de las Entrevistas.mp4	21 de julio	MAYR
Folleto.docx	21 de julio	MAYR
Acta de Entrega y Recepción del Producto...	21 de julio	MAYR
Certificación de la Organización Receptora...	21 de julio	MAYR
Rúbricas de Evaluación de Desempeño.pdf	21 de julio	MAYR
Informe Final.docx	21 de julio	MAYR

Nota. Jaramillo, M., 2024.

La dirección o URL de la carpeta compartida que contiene los documentos solicitados corresponde al **entregable 4. Envío de las evidencias del proyecto de vinculación**. Por ende, le invito a revisar las instrucciones y fechas que debe considerar para el envío de la URL de la carpeta compartida con todas las evidencias. Esta información consta en el plan docente y también será recordada a través de los anuncios académicos. Desde ya, le deseo el mejor de los éxitos en esta actividad.



Resultado de aprendizaje 1:

Diseña procesos comunicativos y dialógicos en la gestión institucional junto con proyectos de vinculación para la formación integral de las personas y el desarrollo comunitario considerando su trascendencia y liderazgo con principios de honestidad, responsabilidad, creatividad, trabajo en equipo y humildad intelectual.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 16

Unidad 8. Sexta fase del proyecto

Una vez que haya enviado las evidencias de las actividades realizadas para implementar el Proyecto de Vinculación, durante esta última semana del ciclo académico, debe estar pendiente de cualquier comunicado por parte de su docente de la asignatura en cuanto a los documentos que forman parte de las evidencias, especialmente los documentos legales, para verificar si fueron enviados de la manera solicitada.

Considere que un documento es legal cuando cumple con ciertos requisitos que le confieren validez y reconocimiento, entre ellos:

- El documento debe estar firmado por las partes involucradas o por una persona con la autoridad legal para hacerlo.
- Las partes involucradas deben estar claramente identificadas, con nombres completos y, en algunos casos, información adicional como correos electrónicos, etc.
- El documento debe cumplir con el formato legalmente requerido con las formalidades específicas que la parte solicitante exige.
- El documento debe incluir la fecha en que se firmó o entró en vigor.



- El contenido del documento debe ser legal y no contravenir ninguna ley vigente.
- Luego de ver el recurso, trate de dar respuesta a la siguiente pregunta
¿Cuáles son las principales recomendaciones para diseñar una infografía?



Luego de que conoce sobre el tema, responda a la siguiente pregunta en su cuaderno de apuntes: ¿Cuáles son los requisitos que debe considerar para la entrega de los documentos que legalizan?

Es importante que, en los siguientes casos, su docente podría solicitar que realice cambios dentro del repositorio digital:

- No ha entregado todos los documentos de evidencia solicitados, especialmente los documentos que legalizan la implementación del proyecto de vinculación y las horas de vinculación que debe cumplir con la colectividad.
- Los documentos que ha entregado no son considerados legales, puesto que no cumplen con lo antes expuesto sobre legalidad.

En estos casos, recibirá una notificación por parte del docente de la asignatura sobre los cambios que deba realizar a dicho repositorio para completar los documentos solicitados como evidencia del proyecto de vinculación.



Felicitaciones!

Gracias a la adecuada aplicación de la información proporcionada en esta unidad, su perseverancia, esfuerzo y responsabilidad, ha completado exitosamente este proyecto de vinculación con la sociedad y, por ende, la asignatura de Prácticum. Además de aprobar la asignatura, seguramente experimentará la satisfacción de haber contribuido al beneficio de la sociedad.





5. Referencias Bibliográficas

- Burton, S. J., y Anderson, D. S. (2017). Community engagement in higher education: A matrix of effective practice. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 21(3), 25-42.
- Cheng, V. W. S., Davenport, T. A., Johnson, D., Vella, K., Mitchell, J., & Hickie, I. B. (2018). An app that incorporates gamification, mini-games, and social connection to improve men's mental health and well-being (MindMax): participatory design process. *JMIR mental health*, 5(4), e11068. <https://doi.org/10.2196/11068>
- De Freitas, S., & Oliver, M. (2006). How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? *Computers & Education*, 46(3), 249-264. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.007>
- Díaz, C. J., & Troyano, R. Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. In *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre* (2013), 1. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- García-Cabrero, B. (2018). Intervention in education: Community involvement. *European Journal of Education*, 53(4), 444-452.
- Gee, J. P. (2020). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hernández, D. R., & Rosell, Y. M. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565-576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>



- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets*. ACTA Publications.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Lin, L., Zhong, X., & Ye, B. (2019). Community Intervention Education in Rural Areas: Case Studies in China. *Sustainability*, 11(3), 723.
- LOES. 2010. Ley Orgánica de Educación Superior.
- Norhayati, N. (2016). Improving students' speaking proficiency by using speaking board games for elementary students at eduprana language course palangkaraya kalimantan tengah. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 2(1).
- Pahl, K. (2019). The role of community in education: A review of the literature. *Journal of Education and Human Development*, 8(2), 102-111
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 6(3), 169-185.
- Soria, K. M., & Troisi, J. D. (2014). Community engagement in higher education: A review of scholarly frameworks. *Journal of community engagement and scholarship*, 6(1), 35.
- Tandon, R. (2019). Community engagement and education: A review of the literature. *Journal of Education and Development*, 33(2), 19-32.



UNESCO. (2021). Education. Recuperado de <https://en.unesco.org/themes/education>

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2021). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.





6. Anexos



Loja, ____ octubre de 2024

**Señor(a) Rector(a) (incluir el
nombre del rector o rectora)**

Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de la Universidad Técnica Particular de Loja-UTPL y desde la Dirección de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, a la vez que le expresamos nuestro deseo de éxito en sus importantes funciones.

Durante varias décadas la UTPL viene ofreciendo la formación de docentes en el área de inglés, quienes como parte de su formación realizan prácticas pre-profesionales en instituciones educativas las cuales les permite conocer la realidad educativa de nuestro país y de esta manera fortalecer las competencias de formación profesional, así como también contribuir con alternativas para una mejor enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Para ello, como metodología de enseñanza aprendizaje, se desarrollan proyectos que integran la teoría, la práctica y la investigación, los cuales permiten que el estudiante pueda desarrollar las competencias necesarias para poder desempeñarse profesionalmente de manera creativa e innovadora.



Por este motivo, solicitamos su permiso para que [\(incluir sus nombres y apellidos\)](#) pueda acceder a impartir 96 horas de vinculación con la colectividad en la institución educativa a la que usted muy acertadamente representa, las cuales se distribuyen en: *76 horas para la planificación de la práctica y 20 horas para la aplicación de la práctica in-situ*. Estas actividades se detallan en *el Plan de actividades de Prácticas Pre-profesionales* (Ver adjunto). Cabe mencionar que estas actividades estarán bajo la orientación y supervisión de *la Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón* (mfjaramillo1@utpl.edu.ec), docente de *Prácticum 3*.

Esto contribuirá al enriquecimiento de nuestros profesionales en formación, dando como resultado el mejoramiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Agradecemos su valiosa colaboración y le deseamos éxito en sus funciones.

Atentamente,



Mgtr. Lisset Vanessa Toro Gallardo

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS
NACIONALES Y EXTRANJEROS**

PLAN DE ACTIVIDADES DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

VINCULACIÓN CON LA COLECTIVIDAD

Carrera: Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros

Nivel de Prácticum: Prácticum 3

Objetivo del Prácticum:

Involucrar a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en proyectos de intervención y servicio comunitario orientados a contribuir al desarrollo humano integral y a la solución de problemas de la sociedad aplicando principios de responsabilidad, creatividad y trabajo en equipo.

Horas de planificación de la práctica y horas de aplicación de la práctica:

El prácticum 3 corresponde a la ejecución del Proyecto de Vinculación con un total de **96 horas** distribuidas de la siguiente manera: **Planificación de práctica** 76 horas y **Aplicación de la práctica (in situ):** 20 horas (incluye socialización del proyecto, aplicación de instrumentos de diagnóstico de necesidades, implementación de 8 actividades con el uso de juegos tradicionales y de mesa, ejecución de un taller con los docentes de inglés, entrega del producto de proyecto de vinculación, evaluación del proyecto y recopilación de evidencias)

PLAN DE ACTIVIDADES			
Actividades	Contexto institución educativa		Evidencias/entregables
	Planificación de la práctica (autónoma)	Aplicación de la práctica (in situ)	
Socialización del proyecto de vinculación con los beneficiarios: autoridades, profesores de inglés y estudiantes de las instituciones educativas.		X	<ul style="list-style-type: none"> - Oficio de asignación - Solicitud Permiso (Plan de actividades _Prácticum 3) - Carta de compromiso - Fotografías de la socialización con los beneficiarios. - Listado de asistentes a la socialización.
Aplicación de instrumentos de diagnóstico de necesidades (entrevistas a 2 docentes de inglés)		X	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos de las entrevistas. - Grabaciones de las entrevistas. - Listado de asistentes a la entrevista.
Planificación de 8 actividades que se	X		- Folleto impreso que contiene las 8 planificaciones de las actividades que se

realizarán con los juegos para la enseñanza del idioma inglés			realizarán con los juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del idioma inglés
Adaptación de juegos tradicionales y de mesa a ser usados como recursos didácticos para la enseñanza del inglés.	X		Fotos de los juegos adaptados.
Implementación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa en las clases de inglés.		X	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos de la implementación de las actividades donde se usan los juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del idioma inglés. - Listado de asistentes a la implementación de las actividades.
Creación de un folleto que contiene la planificación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa. (Producto del Proyecto de Vinculación)	X		- Producto del Proyecto de Vinculación: Folleto que contiene la planificación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del idioma inglés.
Aplicación de instrumentos de evaluación del proyecto (Encuestas de satisfacción a los beneficiarios)		X	<ul style="list-style-type: none"> - Capturas de pantalla del envío y recepción de los enlaces de las encuestas de satisfacción a los beneficiarios. - Listado de participantes en las encuestas de satisfacción.
Planificación de un taller para los docentes de Inglés sobre <i>"Traditional and board games for EFL teaching."</i> y en cuanto al uso del producto del Proyecto de Vinculación.	X		- Planificación del taller.
Capacitación dada a los docentes de inglés de la IE y divulgación de los resultados con los beneficiarios.		X	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos de la implementación del taller sobre <i>"Traditional and board games for EFL teaching."</i> con los docentes de inglés. - Listado de participantes al taller.
Entrega del producto del Proyecto de Vinculación a los docentes de inglés.		X	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos de la entrega del producto del proyecto de vinculación a los docentes de inglés. - Acta de entrega y recepción del producto del Proyecto de Vinculación. - Certificación de la organización receptora.

Elaboración y entrega de las evidencias del desarrollo de las actividades del proyecto de vinculación.	X		<p>Carpeta que contiene todos los documentos que evidencian la aplicación de las actividades del Proyecto de vinculación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oficio de asignación 2. Solicitud de Permiso 3. Plan de actividades_Prácticum 3 4. Carta de compromiso 5. Documento de fotografías 6. Documento de listado de participantes. 7. Grabaciones de las entrevistas 8. Último borrador del folleto 9. Planificación del taller 10. PP para el taller 11. Acta de entrega y recepción del producto del Proyecto de Vinculación 12. Certificación de la organización receptora 13. Informe final del Proyecto de Vinculación
--	---	--	--




Mgtr. Lisset Vanessa Toro Gallardo

DIRECTORA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS UTPL

Plan – Activity 1

Traditional game/board game

Lesson Topic: According to the students' needs. Linguistic Skill Developed: According to the students' needs. Original name of the traditional game:	
Setting & Participants:	Describe the <i>setting</i> to carry out or apply the game. Describe the participants for playing the game (<i>Individual, pair, groups of # students, the whole class</i>).
Objective(s):	<ul style="list-style-type: none"> • Set up the objective(s) of the game. • The objective must be based on the content and/or skill to be developed. • Use the Bloom's Taxonomy. • Use infinitive verbs to write the objective.
Instructions:	<ul style="list-style-type: none"> • List the instructions to be followed to play the traditional game. • When necessary to illustrate the game dynamics, include a picture per instruction when they are difficult to be understood. However, you must only mention the picture here in the instructions. • Include at least 3 pictures, no more than 5 pictures in the list of instructions. <ol style="list-style-type: none"> 1. (See Picture 2) 2. 3. ... (See Picture 3) 4.
DONT'S	Make a list of what the students should consider not to do when playing the traditional game. <ul style="list-style-type: none"> • ... •
Pictures:	Picture 1. <i>(Include here the photo of the traditional game.)</i> Picture 2. Picture 3.
Game winners:	Describe the necessary conditions to determine who is the winner of the game.

Manual for board and traditional games implementation

1. Informative data

1.1. Project's name: *"Implementing board and traditional games to teach English"*

1.2. Student's name: Write your names and last names here.

2. Introduction

(Develop this section as a one-page essay without subheadings).

(At least, you must include two cites in this introduction).

Topic

In this section, you need to include an opening statement to grab the attention of the audience in relation to the topic. Then introduce the topic: *"Implementing board and traditional games to teach English"*

Problem

- Contextualize the problem about using traditional or no-motivating resources in EFL teaching in public educational institutions.
- Explain the importance and benefits of using motivational didactic resources in the EFL teaching and learning process to help students to enhance their linguistic and communicative skills.
- Explain why teachers should use traditional and board games to teach English as a Foreign Language.

Purpose

Ends the essay by including the major intent or objective of the manual to address and solve the problem: (to guide EFL teachers on the implementation/use of board and traditional games to teach English/in EFL classes).

3. Activities to implement traditional and board games to teach english as a foreign language

Include here the 8 plans you design with the activities to use the board and traditional games.

4. References

Include here the bibliographic references in alphabetical order.



Acta de entrega y recepción del producto del proyecto de vinculación

Prácticum 3

Loja, 14 de octubre del 2024

Yo, (*Escriba aquí sus dos nombres y sus dos apellidos*), estudiante de la titulación de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la UTPL hago del producto que nació del proyecto de vinculación con la colectividad, de acuerdo al siguiente detalle:

Cantidad	Tipo de material	Especificación	Área a la que aporta
2	Juegos tradicionales	Material adaptado para ser usado en los juegos tradicionales.	Inglés
2	Juegos de mesa	Juegos de mesa adaptados.	Inglés
8	Planificaciones	Folleto impreso que contiene las planificaciones de 8 actividades que puede aplicar con el material de los juegos tradicionales y de mesa entregados.	Inglés
1	Folleto	Envío de un PDF que contiene un folleto, producto general del presente Proyecto de Vinculación. Este folleto contiene planificaciones de variadas actividades que se pueden usar con el uso de variados juegos tradicionales y de mesa.	Inglés

Para constancia firman:

Entregue conforme

Recibí conforme

(*Sus dos nombres y sus dos apellidos*)
Estudiante de vinculación con la colectividad

(*Nombre de la principal autoridad de la IE*)
Rector(a) de la institución educativa
“_____”.

Comentado [1]: A un lado de la firma de la principal autoridad debe ir el sello de la Institución Educativa.

Certificación de la organización receptora

Prácticum 3

Loja, 14 de octubre del 2024

(Escriba aquí los nombres y los apellidos del rector, vicerrector, o representante legal de la institución educativa)

Rector/vicerrector de la institución educativa

(Escriba aquí el nombre de la institución educativa)

CERTIFICO

Que el/la Sr./Sra./Srta. **(Escriba aquí sus nombres y apellidos completos)**, portador de la cédula de identidad **(Número)**, estudiante de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Técnica Particular de Loja, realizó sus prácticas preprofesionales en **(Nombre de la IE)** en el **Departamento/área** de **(Nombre de dependencia/área)**, desde el **14 de octubre del 2024** hasta el **26 de enero del 2025**, cumpliendo **96 horas** de vinculación con la colectividad.

El/la Sr./Srta. estudiante en mención, ha demostrado ser responsable en el cumplimiento de las tareas encomendadas para su práctica preprofesional.

Esto es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad, pudiendo el suscrito hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

Nombres completos de la autoridad de la IE

Rector/vicerrector de la (escriba aquí el nombre la IE)

Correo electrónico de la autoridad de la IE

Teléfono de contacto de la IE (Extensión de la autoridad de la IE)

Sello de la IE

Rúbrica de evaluación de desempeño

Prácticum 3

Datos del estudiante:						
Apellidos y nombres	Escriba aquí sus dos nombres y sus dos apellidos					
Periodo académico	Octubre 2024 – febrero 2025					
Fecha de inicio de la práctica	14/10/2024	Fecha de fin de la práctica	26/01/2025			
Datos de la institución educativa:						
Nombre de la institución educativa	Escriba aquí el nombre de la IE					
Dependencia donde se realizó la práctica	Departamento de/Área de					
Nombre del tutor externo	Escriba aquí el nombre del docente de inglés 1					
A = Sobresaliente (4 puntos)		B = Bien (3 puntos)				
C = Suficiente (2 puntos)		D = Deficiente (1 punto)				
Competencias genéricas		Evaluación				Puntaje
		A	B	C	D	
Expresión oral y escrita.						
Participación y trabajo en equipo.						
Plantea y cumple sus objetivos.						
Total						
Competencias profesionales						
		A	B	C	D	Puntaje
Aplica teorías y conceptos en la institución educativa en donde desarrolla sus prácticas o pasantías.						
Aporta criterios en los procedimientos que desarrolla.						
Demuestra ser organizado.						
Planea las actividades a desarrollar.						
Cumple con la carga de trabajo asignada en el tiempo indicado.						
Ejecuta el trabajo con eficiencia, eficacia, acorde con las necesidades de la empresa o institución.						
Entrega oportunamente informes e información solicitada.						

Total					
Competencias sociales					Puntaje
	A	B	C	D	
Tiene facilidad para adaptarse a las políticas de la empresa o institución.					
Socializa con los equipos de trabajo y personal de la empresa o institución.					
Es amable, confiable y tiene sentido de pertenencia.					
Solicita información antes de ejecutar actividades con su superior o compañeros de trabajo.					
Total					
Competencias actitudinales					Puntaje
	A	B	C	D	
Demuestra confianza en sí mismo.					
Admite con profesionalismo los éxitos y fracasos derivados de su labor y decisiones.					
Tiene facilidad para asumir la rotación de cargos según las circunstancias.					
Dedica el esfuerzo necesario en la ejecución de una tarea hasta haberla completado satisfactoriamente.					
Maneja con integridad el cumplimiento del horario de trabajo asignado por la empresa o institución.					
TOTAL					
PUNTAJE TOTAL					
CALIFICACIÓN					

Sugerencias adicionales*: [El docente externo es quién de forma opcional podría incluir sugerencias sobre el desarrollo de las actividades del Proyecto de Vinculación, que se consideren como aporte para la mejora de la carrera o la Universidad.](#)

* De forma opcional se puede incluir sugerencias sobre las prácticas, que se consideren como aporte para la mejora de la carrera o la Universidad.

Incluir aquí la firma del docente de inglés
1 y el sello de la IE.

Firma del estudiante
Escriba aquí sus nombres y apellidos

Firma del tutor externo
Escriba aquí el nombre del docente de
inglés 1

Fecha: 10/01/2025

Rúbrica y tabla de calificación, aplica para todas las carreras de UTPL

Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación
76	6	56	4,42	36	2,84	16	1,26
75	5,92	55	4,34	35	2,76	15	1,18
74	5,84	54	4,26	34	2,68	14	1,10
73	5,76	53	4,18	33	2,60	13	1,03
72	5,68	52	4,10	32	2,53	12	0,95
71	5,60	51	4,03	31	2,45	11	0,87
70	5,53	50	3,95	30	2,37	10	0,83
69	5,45	49	3,87	29	2,29	9	0,71
68	5,37	48	3,79	28	2,21	8	0,63
67	5,29	47	3,71	27	2,13	7	0,58
66	5,21	46	3,63	26	2,05	6	0,47
65	5,13	45	3,55	25	1,97	5	0,39
64	5,05	44	3,47	24	1,89	4	0,33
63	4,97	43	3,39	23	1,81		
62	4,89	42	3,31	22	1,74		
61	4,81	41	3,24	21	1,66		
60	4,74	40	3,16	20	1,58		
59	4,66	39	3,08	19	1,5		
58	4,58	38	3	18	1,42		
57	4,5	37	2,92	17	1,34		

Rúbrica de evaluación de desempeño

Prácticum 3

Datos del estudiante:					
Apellidos y nombres	Escriba aquí sus dos nombres y sus dos apellidos				
Periodo académico	Octubre 2024 – febrero 2025				
Fecha de inicio de la práctica	14/10/2024	Fecha de fin de la práctica	26/01/2025		
Datos de la institución educativa:					
Nombre de la institución educativa	Escriba aquí el nombre de la IE				
Dependencia donde se realizó la práctica	Departamento de/Área de				
Nombre del tutor externo	Escriba aquí el nombre del docente de inglés 2				
A = Sobresaliente (4 puntos)		B = Bien (3 puntos)			
C = Suficiente (2 puntos)		D = Deficiente (1 punto)			
Competencias genéricas	Evaluación				Puntaje
	A	B	C	D	
Expresión oral y escrita.					
Participación y trabajo en equipo.					
Plantea y cumple sus objetivos.					
Total					
Competencias profesionales					
	A	B	C	D	Puntaje
Aplica teorías y conceptos en la institución educativa en donde desarrolla sus prácticas o pasantías.					
Aporta criterios en los procedimientos que desarrolla.					
Demuestra ser organizado.					
Planea las actividades a desarrollar.					
Cumple con la carga de trabajo asignada en el tiempo indicado.					
Ejecuta el trabajo con eficiencia, eficacia, acorde con las necesidades de la empresa o institución.					
Entrega oportunamente informes e información solicitada.					

Total					
Competencias sociales					Puntaje
	A	B	C	D	
Tiene facilidad para adaptarse a las políticas de la empresa o institución.					
Socializa con los equipos de trabajo y personal de la empresa o institución.					
Es amable, confiable y tiene sentido de pertenencia.					
Solicita información antes de ejecutar actividades con su superior o compañeros de trabajo.					
Total					
Competencias actitudinales					Puntaje
	A	B	C	D	
Demuestra confianza en sí mismo.					
Admite con profesionalismo los éxitos y fracasos derivados de su labor y decisiones.					
Tiene facilidad para asumir la rotación de cargos según las circunstancias.					
Dedica el esfuerzo necesario en la ejecución de una tarea hasta haberla completado satisfactoriamente.					
Maneja con integridad el cumplimiento del horario de trabajo asignado por la empresa o institución.					
Total					
Puntaje total					
Calificación					

Sugerencias adicionales*: El docente externo es quién de forma opcional podría incluir sugerencias sobre el desarrollo de las actividades del Proyecto de Vinculación, que se consideren como aporte para la mejora de la carrera o la universidad.

* De forma opcional se puede incluir sugerencias sobre las prácticas, que se consideren como aporte para la mejora de la carrera o la Universidad.

Incluir aquí la firma del docente de inglés 2 y el sello de la IE.

Firma del estudiante
Escriba aquí sus nombres y apellidos

Firma del tutor externo
Escriba aquí el nombre del docente de inglés 2

Fecha: 10/01/2025

Rúbrica y tabla de calificación, aplica para todas las carreras de UTPL

Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación
76	6	56	4,42	36	2,84	16	1,26
75	5,92	55	4,34	35	2,76	15	1,18
74	5,84	54	4,26	34	2,68	14	1,10
73	5,76	53	4,18	33	2,60	13	1,03
72	5,68	52	4,10	32	2,53	12	0,95
71	5,60	51	4,03	31	2,45	11	0,87
70	5,53	50	3,95	30	2,37	10	0,83
69	5,45	49	3,87	29	2,29	9	0,71
68	5,37	48	3,79	28	2,21	8	0,63
67	5,29	47	3,71	27	2,13	7	0,58
66	5,21	46	3,63	26	2,05	6	0,47
65	5,13	45	3,55	25	1,97	5	0,39
64	5,05	44	3,47	24	1,89	4	0,33
63	4,97	43	3,39	23	1,81		
62	4,89	42	3,31	22	1,74		
61	4,81	41	3,24	21	1,66		
60	4,74	40	3,16	20	1,58		
59	4,66	39	3,08	19	1,5		
58	4,58	38	3	18	1,42		
57	4,5	37	2,92	17	1,34		



Informe final de vinculación con la colectividad

Modalidad de estudios: a distancia

Facultad: Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Nombre de la carrera: Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros

Prácticum 3

Nombres completos del estudiante: (Escriba aquí sus dos nombres y sus dos apellidos)

Fecha: 26 de enero, 2025

Nombre del tutor académico: Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Nombre de la organización receptora: (Escriba aquí el nombre de la IE donde aplicó el PV)

Periodo académico: octubre 2024 – febrero 2025

CONTENTS

1. INTRODUCTION	2
2. DEVELOPMENT	2
3. REFERENCES	3
4. APENDIX	3

•

Comentado [1]: Actualice toda la tabla una vez que haya terminado con la redacción de este Informe.

Para la redacción de informe final, considere los siguientes aspectos:

- El informe debe ser redactado en inglés.
- Utilice vocabulario académico.
- Considere que el informe debe estar libre de errores, puntuación, gramática y redacción.
- Tamaño de letra: 11
- Tipo de letra: Arial
- Interlineado: 1.0
- Márgenes: **Normal**: Izquierdo y superior: 3,0; derecho e inferior: 2,5

1. Introduction

Redacte una introducción breve a manera de ensayo describiendo de qué se trata este informe.

El informe debe tener 700 palabras, en la que se dé a conocer los siguientes aspectos:

- Breve justificación del porqué realizó el Proyecto de Vinculación (PV) con la colectividad:
 - Contextualice el problema sobre el uso de recursos tradicionales o no motivadores en la enseñanza de EFL en centros educativos públicos.
 - Explique la importancia y los beneficios de utilizar recursos didácticos motivadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera para ayudar a los estudiantes a mejorar sus competencias lingüísticas y comunicativas.
 - Explique el porqué los profesores deberían utilizar juegos tradicionales y de mesa para enseñar inglés como lengua extranjera.
- Presente el Proyecto de Vinculación:
 - Realice una transición de la justificación y el PV
 - Introduzca el **nombre de la asignatura en donde se implementará el PV**: “*Prácticum 3*”

- Presente el **nombre del PV**: *“Traditional and board games for EFL teaching.”*
- Mencione el **propósito u objetivo del PV**: *“To enhance the EFL teaching by integrating traditional and board games as effective tools for language acquisition, fostering a dynamic and engaging learning environment.”*
- Describa de manera general el contexto y los beneficiarios del PV:
 - Mencione a la Institución Educativa (IE) donde implementó el PV: (nombre, tipo de IE, datos relevantes de la IE).
 - Describa a los beneficiarios del PV: (cantidad de docentes de inglés, # de cursos de estudiantes, grados en los que implementó el proyecto, # total de estudiantes, rango de edades de los estudiantes, nivel de inglés de los estudiantes de acuerdo al *Marco Común Europeo*).
- Mencione la metodología que utilizó para el desarrollo de las actividades.

Metodología: Aprendizaje basado en proyectos y Gamificación
- Describa de manera general el proceso de las actividades desarrolladas en el PV:
 - Investigación acerca de los Juegos tradicionales y de mesa.
 - Socialización del PV con los beneficiarios.
 - Aplicación de instrumentos de diagnóstico de necesidades: entrevistas a los docentes de inglés.
 - Planificación de 8 actividades con juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del inglés como lengua extranjera
 - Adaptación de los juegos tradicionales y de mesa como recursos didácticos para la enseñanza del inglés.
 - Implementación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa en las clases de inglés.

- Creación de un folleto que contiene la planificación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa. (Producto del PV)
- Planificación de un taller para los docentes de inglés sobre “*Traditional and board games for EFL teaching.*” y en cuanto al uso del producto del Proyecto de Vinculación.
- Capacitación dada a los docentes de inglés de la IE y divulgación de los resultados con los beneficiarios.
- Entrega del producto del PV a los docentes de inglés.
- Elaboración y entrega de las evidencias del desarrollo de las actividades del PV.
- Mencione y resalte cuales son los resultados del PV:
 - Recursos didácticos: Juegos tradicionales y de mesa adaptados para la enseñanza del inglés.
 - Un folleto digital que contiene actividades para enseñar inglés a través del uso de juegos tradicionales y de mesa.
 - Docentes de inglés de la IE capacitados en cuanto al uso de juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del idioma inglés.

Importante: Recuerde que la introducción se redacta a manera de ensayo. No debe redactar una lista de ideas sueltas, ni usar viñetas, tampoco usar subtítulos.

2. Development

Realice una breve introducción antes de presentar la Tabla 1. Señale las principales actividades que se realizaron para el desarrollo de este proyecto de vinculación. Mencione aquí que la Tabla 1 (*Table 1*) muestra más a detalle las actividades que permitieron la implementación del Proyecto de Vinculación junto a las fechas de inicio y de culminación de dichas actividades. Así mismo, mencione los resultados obtenidos y la importancia que estas actividades tienen



para el desarrollo de las competencias establecidas para el nivel de las prácticas preprofesionales, y de qué manera esas competencias aportan al perfil de egreso de carrera.

Principales actividades:

- Aplicación de instrumentos de diagnóstico.
- Planificación e implementación de actividades con juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del inglés.
- Creación del producto del Proyecto de Vinculación: un folleto.
- Planificación y ejecución de un taller dirigido a los docentes de inglés
- Entrega del producto del Proyecto de Vinculación.

Resultados obtenidos:

- Recursos didácticos: Juegos tradicionales y de mesa adaptados para la enseñanza del inglés.
- Un folleto digital que contiene actividades para enseñar inglés a través del uso de juegos tradicionales y de mesa.
- Docentes de inglés de la IE capacitados en cuanto al uso de juegos tradicionales y de mesa para la enseñanza del idioma inglés.

Competencias a desarrollarse para el nivel del prácticum:

- To strategically manage the appropriate functioning of educational institutions as well as English language teaching and learning processes at macro, micro, and mesocurricular levels through effective and assertive communication. This aims to promote ongoing professional development in the field of teaching English as a foreign language.
- To manage curriculum and learning models for English education centered on the learner's experience and interaction with institutional, community, and family contexts. This is achieved

through the application of public education policies with a sense of professional and social responsibility, with the student at the heart of the educational process.

Contribución de las competencias al perfil de egreso:

- Reflects on models of community educational intervention applied in institutional planning to promote interaction between school, family, and community, demonstrating transcendence and leadership.
- Describes the expressions of influence of family and community contexts as the consolidation of the student's personal and professional life project. This is based on the principles of fraternity, human dignity, freedom, coexistence in love and peace, relations with the transcendent and nature, and their application in the learning processes of English as a foreign language in basic and bachillerato levels from educational institutions.

Table 1.

Activities related to the development of the Linking Project with the Community.

Activities	Start Date	End Date
Reconocimiento del Proyecto de Vinculación: - Identificación del propósito y desarrollo del proyecto. - Consideración de los documentos de evidencias que se deben entregar,	October 14, 2024	
Acercamiento a la Institución educativa y socialización del proyecto con la(s) autoridad(es).		
Socialización del Proyecto de Vinculación con el resto de beneficiarios: docentes de inglés, estudiantes y padres de familia.		
Diagnóstico de necesidades:		

- Aplicación de una entrevista a los docentes de inglés. - Interpretación de resultados de entrevista e identificación de las necesidades de los estudiantes beneficiarios.		
Establecimiento de los temas y/o destrezas de inglés a ser desarrolladas en base al diagnóstico de necesidades.		
Investigación sobre juegos tradicionales y de mesa.		
Selección y adaptación de los juegos tradicionales y de mesa.		
Planificación de 8 actividades con juegos tradicionales y de mesa.		
Diseño y corrección de un folleto que contenga planificaciones de las actividades con los juegos de mesa y tradicionales.		
Implementación de las actividades con los juegos de mesa y tradicionales.		
Aplicación de encuestas de satisfacción y percepciones a los beneficiarios del proyecto.		
Planificación de un taller para los docentes de inglés sobre “ <i>Traditional and board games for EFL teaching.</i> ”		
Ejecución del taller dirigido a los docentes de inglés.		
Entrega del Producto del Proyecto de Vinculación <ul style="list-style-type: none"> • Juegos adaptados. • Un anillado con las 8 planificaciones de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa. 		

• Enlace/PDF del folleto general.		
Redacción del <i>Informe final del Proyecto de Vinculación</i> .		
Entrega de todas las evidencias del Proyecto de Vinculación.		January 26, 2025

3. References

Incluya aquí:

- Las citas bibliográficas usadas en la redacción del texto de este informe.
- Considere normas APA 7ma edición.
- Las citas deben estar en orden alfabético.

4. Appendix

Incluya aquí:

- Definiciones de términos pedagógicos y específicos de los juegos.
- Cualquier nota adicional que pueda ayudar a clarificar el contenido del folleto.

Firma:
<p>Incluya aquí su firma</p> <hr/> <p>(ESCRIBA AQUÍ SUS DOS NOMBRES Y SUS DOS APELLIDOS)</p>

Oficio de asignación Prácticum 3 – Ministerio de Educación

Loja, 14 de octubre del 2024

Sr./Sra./Srta.

Escriba aquí sus dos nombres y sus dos apellidos

Estudiante de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros

De mi consideración:

Por medio del presente me permito comunicar a usted que para el período académico octubre 2024 – febrero 2025, ha sido asignado(a) a la Institución Educativa (Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa donde implementará el proyecto de vinculación), para que realice 96 horas de práctica de servicio comunitario.

Estas actividades se realizarán en coordinación con su tutor académico de la práctica de servicio comunitario UTPL. El tutor académico, es el docente asignado a la asignatura y quien está a cargo de la planificación, seguimiento y evaluación de la práctica.

Particular que informo a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Mgtr. Lisset Vanessa Toro Gallardo

Directora de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros



**CARTA DE COMPROMISO ENTRE LA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN
SUPERIOR UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA Y LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....
PARA LA EJECUCIÓN DEL PROCESO DE PRÁCTICAS PRE
PROFESIONALES POR PARTE DE ESTUDIANTES DE LAS
CARRERAS**

Con el afán de promover la vinculación interinstitucional en las actividades de formación profesional y el desarrollo educativo, se suscribe la presente Carta de Compromiso de conformidad al convenio específico de cooperación interinstitucional suscrito entre el Ministerio de Educación y la Universidad Técnica Particular de Loja en abril de 2023. Comparecen: el representante de la institución educativa; el/la señor/a (estudiante); y la doctora Lucy Deyanira Andrade Vargas, vicedecana de la facultad de Ciencias Sociales, Educación y Humanidades de la Universidad Técnica Particular de Loja, que en adelante podrá denominarse UTPL.

Primera. – Partes intervinientes. –

Para la suscripción de este instrumento intervienen:

- 1.1. La institución educativa....., representada por..... y que se encuentra domiciliada en.....
- 1.2. La Universidad Técnica Particular de Loja, a través de la vicedecana de la facultad de Ciencias Sociales, Educación y Humanidades, doctora Lucy Deyanira Andrade Vargas, debidamente autorizada por el doctor Santiago Acosta Aide, rector y representante legal de la Universidad Técnica Particular de Loja.
- 1.3. El/la señor/aque cursa la carrera/programa de....., correspondiente al nivel de.....(especificar prácticum 1, prácticum 2 o prácticum 3) , quien realizará su práctica en.....(especificar Inicial, Básica o Bachillerato); en calidad de practicante.

Segunda. – Objetivo general. –

Articular un espacio de cooperación interinstitucional entre la Universidad Técnica Particular de Loja y la unidad educativa..... para la implementación de programas de prácticas pre profesionales que impliquen el desarrollo de experiencias de aprendizaje e innovación pedagógica para generar cambios e la práctica educativa y fortalecer el desempeño de los actores del sistema escolar: docentes y estudiantes de ambas partes, durante la fase que dure el convenio.



Tercera. – Instrumentalización. –

Para cumplir con el objeto del convenio interinstitucional al que se remite esta carta de compromiso, la Universidad Técnica Particular de Loja facilitará el Plan de Actividades que ejecutarán sus estudiantes durante su fase de prácticas en la institución educativa que lo acoge. Tal acción se sustenta en los artículos 42 y siguientes del Reglamento de Régimen Académico del sistema de educación superior del país y que es parte de este instrumento, como habilitante.

Cuarta. – Compromisos de las partes. –

4.1. La Institución Educativa Fiscal se compromete a:

- a. Facilitar un espacio adecuado donde el/la practicante pueda ejecutar su plan de actividades, de acuerdo a la unidad de formación y a los propósitos de su práctica.
- b. Proporcionar los documentos, instructivos e información necesaria para que el/la practicante se familiarice con los lineamientos y políticas educativas que fundamentan el sistema educativo institucional.
- c. Designar un responsable de la Institución Educativa Fiscal, quien será interlocutor del docente tutor académico de la UTPL; al igual que coordinará el seguimiento y evaluación de las prácticas.
- d. Gestionar los requerimientos básicos de los practicantes para el cumplimiento de los objetivos y actividades de la práctica, siempre que la institución educativa cuente con recursos educativos disponibles.
- e. Emitir un reporte mensual con información sobre la asistencia y cumplimiento del plan de actividades por parte del practicante. Del mismo modo, entregar un informe final del desempeño del practicante en la institución educativa.
- f. Remitir las cartas de compromiso entre las IES y la institución educativa fiscal y la Dirección Distrital, del mismo modo que los informes antes indicados.

4.2. Por parte de la UTPL, a través de su vicedecana de la facultad de Ciencias Sociales, Educación y Humanidades, se compromete a:

- a. Facilitar el plan de actividades que los practicantes ejecutarán durante la fase del programa de prácticas pre profesionales, en conformidad con los artículos 42 y siguientes del Reglamento de Régimen Académico del sistema de educación superior del país.
- b. Entregar el oficio de asignación de prácticas pre profesionales.
- c. Brindar la inducción y asesoramiento teórico-metodológico permanente a los practicantes o investigadores para el cumplimiento de su plan de actividades.
- d. Garantizar que los estudiantes que realizarán la práctica pre profesional cumplan con el cronograma, horarios y funciones establecidas en el plan de actividades. Si estos no cumplieran con lo establecido, se someterán a los procesos administrativos universitarios previstos para el efecto.

e. Informar sobre cambio o retiro del/ de la estudiante practicante, a la institución educativa a la que fue asignado/a.

4.3. El/la practicante se compromete a:

- a. Cumplir con el plan de actividades, cronograma y horarios establecidos para la práctica pre profesional.
- b. Informarse sobre los lineamientos y políticas que rigen las acciones de la institución educativa asignada.
- c. Mantener una actitud de colaboración y de equipo con los miembros de la comunidad educativa con los que se interactúa durante el período de la práctica.
- d. Mantener la confidencialidad de la información declarada como tal, que requieran informaciones propias de la institución educativa fiscal donde realiza la práctica; así como también, atender a las normas de protección de datos personales que obra en el país y en la unidad educativa asignada.
- e. Asistir a las reuniones de planificación con el equipo de apoyo y docente guía o tutor profesional.
- f. Adecuarse a las normas disciplinarias y costumbres de la institución educativa que lo acoge.
- g. Receptar los reclamos y realizar las denuncias de las infracciones para el mejoramiento constante del sistema de prácticas pre profesionales.
- h. Cumplir con la normativa de la UTPL, en especial la relativa a las prácticas pre profesionales y el Código de Ética de la universidad.

Quinta. - Duración. –

El compromiso adquirido por las partes a través del presente instrumento tendrá una duración en horas, según cada prácticum que corresponda: Prácticum 1, 96 horas; Prácticum 2, 144 horas; y, Prácticum 3, 96 horas, conforme a lo acordado en el convenio y plan de actividades que es parte integrante de esta Carta.

Sexta. – Terminación. –

La presente carta de Compromiso terminará por:

- a. Cumplimiento del objeto y duración establecida para la ejecución de la práctica pre profesional del / de la estudiante.....
- b. Por mutuo acuerdo de las partes.
- c. Por decisión unilateral de la unidad educativa fiscal, previo informe de la causa.

Séptima. – Documentos habilitantes. –

Forman parte de la presente Carta de Compromiso los documentos que acreditan la capacidad de los comparecientes:

- a. Documento que legitime la intervención de la vicedecana de la facultad de Ciencias Sociales, Educación y Humanidades de la UTPL.
- b. Plan de actividades.
- c. Oficio de asignación de prácticas pre profesionales.
- d. Documento de identificación del /de la practicante.

Octava. – Notificación. –

Para cualquier aviso o notificación que las partes deban dirigirse en virtud de esta Carta de Compromiso, se acuerda hacer por escrito y se considerará entregado solamente desde el momento en que el documento correspondiente sea entregado al destinatario con 15 (quince) días de anticipación.

Para constancia, firman:

Dra. Lucy Deyanira Andrade Vargas

.....

Vicedecana de la facultad de Ciencias Sociales, Nombre del Estudiante

Educación y Humanidades de la UTPL

.....

Nombre de la Autoridad de la IE



Registro y control de asistencia
Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros
Prácticum 3
Periodo académico ordinario: octubre 2024 – febrero 2025

Institución:	(Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa)
Dependencia:	Área de inglés
Tutor externo:	(Escriba aquí los nombres de los dos docentes de inglés)
Estudiante:	(Escriba aquí sus dos nombres y sus dos apellidos)

Planificación de la práctica (autónoma)				
Actividades	Día	Hora de inicio	Hora de fin	Total
Reconocer los lineamientos del proyecto de vinculación con la colectividad.	Lunes, 14 de octubre del 2024	08h00	10h00	3 horas
Identificar el propósito y desarrollo del Proyecto de Vinculación en la videocolaboración con su tutor de la asignatura.	Incluir las fechas y número de horas que conlleva completar esta actividad y todas las de la tabla, de tal forma que cubra el total de horas establecidas para el proyecto (96 horas entre			

Comentado [1]: No modifique ninguna de las actividades de esta columna....ya que estas son las actividades que debe cumplir para que se completen las 96 horas de trabajo con la colectividad.

Comentado [2]: No modifique esta fecha. A partir de esta fecha Ud. podrá ir registrando las fechas respectivas de aplicación de cada una de las actividades

	las horas autónomas y horas <i>insitu</i>)			
Familiarizarse con cada uno de los anexos institucionales y los documentos legales, los cuales constituyen parte fundamental de las evidencias del proyecto de vinculación.				
<p>Establecer los temas y/o destrezas de inglés a ser desarrolladas con base en el diagnóstico de necesidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretar los datos obtenidos en la entrevista. • Identificar las necesidades de los estudiantes con respecto a vocabulario que deban aprender, habilidades lingüísticas que deban desarrollar, temas de gramática que deban reforzar, entre otras. 				

Investigar información bibliográfica sobre juegos tradicionales y de mesa.				
Seleccionar los juegos tradicionales y de mesa que mejor se adapten a los temas y habilidades a ser desarrolladas: <ul style="list-style-type: none"> • 2 juegos tradicionales • 2 juegos de mesa 				
Planificar 2 actividades con cada juego con sus respectivas instrucciones para desarrollar los temas y habilidades seleccionadas = 8 actividades en total. <ul style="list-style-type: none"> • Incluir fotos de pasos importantes a considerar. 				
Adaptar los juegos tradicionales y de mesa para ser usados como recurso didáctico. <ul style="list-style-type: none"> • Tomar fotos de los 4 juegos adaptados. 				

<p>Redactar el primer borrador del folleto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluir las planificaciones de las 8 actividades con los juegos tradicionales y de mesa dentro del formato para el folleto. 				
<p>Enviar el primer borrador del folleto en el enlace correspondiente.</p>				
<p>Corregir el primer borrador del folleto con base en la retroalimentación dada por parte de los docentes UTPL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar la retroalimentación recibida dentro del primer borrador del folleto. • Realizar cada una de las correcciones solicitadas en el primer borrador del folleto. 				
<p>Enviar el último borrador del folleto en el enlace</p>				

correspondiente en la plataforma.				
Enviar las evidencias de la implementación de los juegos tradicionales y de mesa en la plataforma.				
<p>Planificar un taller para los docentes de inglés sobre <i>“Traditional and board games for EFL teaching.”</i>. Considerar los siguientes aspectos para la planificación del taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • los juegos tradicionales y de mesa que adaptó. • sugerencias para el uso adecuado de los juegos a través de actividades para la enseñanza del idioma inglés. • ¿Qué tipo de información contiene el folleto general? <p>(Producto del Proyecto de</p>				

Vinculación) y ¿cómo usarlo adecuadamente?				
Diseñar una presentación (PPT) con la información que expondrá a los docentes durante el taller.				
Enviar el enlace del folleto general (Producto del Proyecto de Vinculación) a los docentes de inglés a través de correo o WhatsApp.				
Redactar el <i>Informe final del Proyecto de Vinculación</i> .				
Entregar las evidencias del Proyecto de Vinculación. Organizar y enviar todas las evidencias de las actividades realizadas en el Proyecto de Vinculación a través de un repositorio digital.				



Completar documentos solicitados como evidencia del proyecto de vinculación dentro del repositorio digital.				
Observaciones:				
APLICACIÓN DE LA PRÁCTICA (IN-SITU)				
Actividades	Día	Hora de inicio	Hora de fin	Total
Realice el acercamiento a la institución educativa donde ejecutará el proyecto de vinculación a través de la principal autoridad de la Institución Educativa: <ul style="list-style-type: none">• Socializar el proyecto con la(s) autoridad(es).• Usar el PPT que contiene la información sobre el proyecto.	Martes, 25 de octubre, 2024	10:00	12:00	2 horas

<ul style="list-style-type: none"> • Entregue la <i>Solicitud Permiso conjuntamente con el Plan de actividades_Prácticum 3.</i> • Entregue la <i>Carta de compromiso.</i> • Tomar fotos que le servirán de evidencia de la socialización con la(s) autoridad(es). 				
Seleccionar el curso para la implementación del proyecto (3ro o 4to de básica)				
Solicitar las firmas a la(s) autoridad(es) en el listado de participantes para la socialización del proyecto.				
Socializar el proyecto de vinculación con el resto de beneficiarios: Docentes de inglés, estudiantes participantes y representantes.				



<ul style="list-style-type: none">• Usar el PPT que contiene la información sobre el proyecto.• Tomar fotos que le servirán de evidencia de la socialización con los beneficiarios.				
Solicitar las firmas a los beneficiarios en el listado de participantes para la socialización del proyecto.				
Realizar el diagnóstico de necesidades: <ul style="list-style-type: none">• Aplicar una entrevista a los docentes de inglés beneficiarios.• Grabar la entrevista				
Solicitar las firmas a los docentes de inglés en el listado de participantes para la entrevista.				

Implementar las actividades con los juegos tradicionales y de mesa en 2 paralelos = 8 clases en total. • Tomar fotos como evidencia de la actividad.				
Solicitar las firmas en el listado de participantes para la implementación de las actividades.				
Aplicar las encuestas de satisfacción y percepciones a los beneficiarios del proyecto. • Estudiantes y docentes de inglés. • Tomar capturas de pantalla de evidencia del envío de los enlaces.				
Solicitar las capturas de pantalla de haber completado los cuestionarios a los beneficiarios.				

Realizar la invitación a todos los docentes de inglés de la Institución Educativa.				
Ejecutar el taller dirigido a los docentes de inglés sobre <i>“Traditional and board games for EFL teaching.”</i> . Tomar fotos como evidencia de la actividad.				
Solicitar firmas a los docentes de inglés en el listado de participantes al taller.				
- Realizar la entrega del folleto general (Producto del Proyecto de Vinculación) al final del taller que impartirá a los docentes: • Entregar el material de los 4 juegos adaptados. • Entregar las 8 planificaciones de las actividades con los				

juegos tradicionales y de mesa en un solo anillado. • Tomar fotos como evidencia de la actividad.				
Solicitar la firma de la principal autoridad en el <i>Acta de entrega y recepción del Producto del Proyecto de Vinculación</i> .				
Solicitar la firma de la principal autoridad en la <i>Certificación de la organización receptora</i> .				
Solicitar a ambos docentes de inglés que evalúen su desempeño en el desarrollo del Proyecto de Vinculación utilizando la <i>Rúbrica de evaluación de desempeño</i> .				
Observaciones:				
TOTAL:				96 horas

Comentado [3]: Como puede darse cuenta entre toda la planificación -...usted debe justificar 96 horas (entre las horas de trabajo autónomo y las horas de trabajo insitu en contacto con la colectividad)



(Incluir aquí el sello de la Institución Educativa)

(Incluir aquí el sello de la Institución Educativa)

Tutor externo 1

(Escriba aquí el nombre del docente de inglés 2)

Tutor externo 2

Comentado [4]: A un lado de la firma de la principal autoridad debe ir el sello de la Institución Educativa.

Fotografías de vinculación

Prácticum 3

Fotografía 1. Socialización con la(s) autoridad(es)

Incluya aquí una o dos fotos de la actividad

Fecha: Escriba aquí la fecha de la socialización con la(s) autoridad(es)

Descripción de fotografía: **Ejemplo:** La socialización se realizó en modalidad presencial/virtual con la presencia de la principal autoridad, el rector/vicerrector de la Institución Educativa. En esta socialización, se explicó sobre los objetivos, actividades y resultados del proyecto de vinculación con la colectividad.

Fotografía 2. Socialización con los beneficiarios

Escoja dos o tres fotos de la actividad y cree un collage. Además, incluya aquí una foto de la invitación enviada a los padres de familia.

Fecha: Escriba aquí la fecha de la socialización con los beneficiarios

Descripción de fotografía:

Fotografía 3. Entrevistas con los docentes de inglés

Incluya aquí dos fotos de la actividad, una con cada docente de inglés.

Fecha: Escriba aquí la fecha de las entrevistas con los docentes de inglés.

Descripción de fotografía:

Fotografía 4. Juegos adaptados.

Incluya aquí 4 fotos, una por cada juego adaptado.

Fecha: Escriba aquí la fecha de la creación de los juegos adaptados.

Descripción de fotografía:

Fotografía 5. Implementación de las actividades con los juegos tradicionales y de mesa en cada clase.

Incluya aquí 8 fotos de las actividades, una por actividad implementada.

Fecha: Escriba aquí el rango de las fechas de la implementación de los juegos tradicionales y de mesa en las clases de inglés.

Descripción de fotografía:

Fotografía 6. Taller con los docentes de inglés

Incluya aquí de una a dos fotos del taller.

Fecha: Escriba aquí la fecha de la ejecución del taller con los docentes de inglés

Descripción de fotografía:

Fotografía 7. Entrega del producto del proyecto de vinculación a los docentes de inglés.

Incluya aquí 3 fotos, una de la entrega de los juegos adaptados, otra de la entrega de los folletos anillados que contienen las 8 planificaciones con los juegos; y, unas dos capturas de pantalla del envío del PDF del folleto general a los docentes de inglés.

Fecha: Escriba aquí la fecha de la entrega del producto del Proyecto de Vinculación a los docentes de inglés.

Descripción de fotografía:

Fotografía 8. Envío y recepción de los enlaces de las encuestas de satisfacción a los beneficiarios.

Incluya aquí 2 capturas de pantalla del envío de los enlaces de las encuestas de satisfacción y percepciones, una del envío a los docentes de inglés y una del envío a los estudiantes. Así mismo, incluya aquí 2 capturas de haber completado las encuestas de satisfacción y percepciones, una que le haya enviado uno de los docentes de inglés y una que le haya enviado algún estudiante.

Fecha: Escriba aquí las fechas del envío de los enlaces de las encuestas de satisfacción y percepciones a los beneficiarios.

Descripción de fotografía:



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Prácticum 3 Listado de asistentes #1

Fecha: Incluir aquí la fecha de la socialización con la(s) autoridad(es) y la fecha de socialización con el resto de beneficiarios.

Evento: Socialización

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de la(s) autoridad(es)	Rector/vicerrector/e tc.	
2	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
3	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
4	Nombre del representante	Representante de (Nombre y apellido del estudiante)	

5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #2

Fecha: Incluir aquí la fecha de las entrevistas.

Evento: Entrevistas.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2			
3			
4			
5			

Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #3

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 1.

Evento: Actividad 1 - juego tradicional: Escriba aquí el nombre del juego tradicional.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			

8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

19			
20			

Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de Asistentes #4

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 2.

Evento: Actividad 2 - juego tradicional: Escriba aquí el nombre del juego tradicional.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			

8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

20			
----	--	--	--



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #5

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 3.

Evento: Actividad 3 - juego tradicional: Escriba aquí el nombre del juego tradicional.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #6

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 4.

Evento: Actividad 4 - juego tradicional: Escriba aquí el nombre del juego tradicional.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			

8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

20			
----	--	--	--



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #7

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 5.

Evento: Actividad 5 - juego de mesa: Escriba aquí el nombre del juego de mesa.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación

Listado de asistentes #8

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 6.

Evento: Actividad 6 - juego de mesa: Escriba aquí el nombre del juego de mesa.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

15			
16			
17			
18			
19			
20			



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #9

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 7.

Evento: Actividad 7 - juego de mesa: Escriba aquí el nombre del juego de mesa.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #10

Fecha: Incluir aquí la fecha de la implementación de la actividad 8.

Evento: Actividad 8 - juego de mesa: Escriba aquí el nombre del juego de mesa.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			

8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

19			
20			

Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #11

Fecha: Incluir aquí la fecha de la ejecución del taller.

Evento: Taller: “Traditional and board games for EFL teaching.”.

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2			
3			
4			
5			

Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación



UTPL
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Listado de asistentes #12

Fecha: Incluir aquí las fechas del envío de las encuestas de percepciones y satisfacción

Evento: Encuestas de satisfacción

Institución educativa: Escriba aquí el nombre de la Institución Educativa.

N°	Nombres y apellidos	Cargo	Firma
1	Nombre de los docentes de inglés	Docente de inglés	
2	Nombre de los estudiantes	Estudiante	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



Mgtr. Mayra Fernanda Jaramillo Pontón

Directora del Proyecto de Vinculación