



Anexo 1.

Consentimiento y asentimiento informado

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera
Consentimiento y asentimiento informado, según criterios del Comité de Ética, Bioética e Integridad

Instrumentos: Encuesta y Evaluación metaverso “Dojo Islands”

1. Objetivo y contextualización del proyecto:

El proyecto tiene como propósito desarrollar una estrategia didáctica en el metaverso “Dojo Islands” para incentivar el aprendizaje colaborativo del inglés en los estudiantes de grado noveno (2024) de la IED Colegio San Bernardino.

2. Criterios de participación de agentes del proceso educativo: Para el proceso de recolección de información, les solicitamos su autorización, como acudiente y estudiante, para participar en este proyecto de investigación.

3. Riesgos físicos, psicológicos: Se aclara que este proyecto no implica riesgos para la salud física, psicológica y comunitaria.

4. Beneficios de los participantes:

- (a) El proyecto beneficiará inicialmente a los estudiantes de grado noveno (2024) décimo (2025) de la IED Colegio San Bernardino al integrar con ellos una estrategia que propicie y facilite el aprendizaje colaborativo del inglés
- (b) Su participación se reflejará como una contribución al fortalecimiento del conocimiento pedagógico e investigativo teniendo en cuenta que, los datos recolectados serán usados para el proyecto de investigación “El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”
- (c) La recolección de información facilitará la comprensión de cómo el uso del metaverso puede fomentar la colaboración y el desarrollo de habilidades en inglés como lengua extranjera entre los estudiantes.
- (d) Adicionalmente, se busca fomentar la colaboración entre pares, alineándose con las competencias del siglo XXI. Esto tiene como objetivo fortalecer habilidades esenciales como la resolución de problemas, la comunicación, la negociación y la responsabilidad, a través de estrategias que promuevan la mejora de los procesos de aprendizaje.

(e) Aclaraciones:

- El desarrollo del proyecto no implica ningún gasto para la recolección de la información de los participantes.
- Las inquietudes o preguntas del proyecto y la participación para la recolección de la información pueden aclararse con los integrantes del grupo investigador, para lo cual, puede contactar a: Leidy Tatiana García Otalvaro a través del correo leydi.garcia@usantomas.edu.co y el teléfono 3104090916; Cindy Johanna Vicioso Ochoa a través del correo



cindyvicioso@usantotomas.edu.co y el teléfono 3133992690 ó Bibian Andrea Vivas González a través del correo bibianvivas@usantotomas.edu.co y el teléfono 3057471177

- Los participantes pueden optar por no brindar información o no participar en el proyecto, si así lo consideran; también, pueden retirar su participación y solicitar al grupo investigador no incluir los datos o la información compartida.
- **Sobre testigos:** Para la recolección de la información no se requiere estrictamente testigos, específicamente para el formato de recolección en forma escrita. *Si usted como participante así lo considera, se puede tener un testigo durante el proceso de recolección de la información.*
- Previamente, se informará sobre las características del proyecto y las preguntas que orientan la recolección de la información. Usted como participante, puede tener acceso a la información correspondiente al proyecto, así como puede solicitar aclaraciones o ampliación del mismo.

5. Aspectos de confidencialidad de la información:

- a) Se hará uso anónimo del nombre de los participantes, sus datos de contacto, a través de seudónimos y/o una codificación, al momento de analizar la información.
- b) Los resultados del proyecto serán divulgados, según el desarrollo y consolidación del proyecto. Para tal fin, se dará cumplimiento al tratamiento ético y confidencial de la información personal de los participantes, tal como se expresa en este numeral, tanto en el proyecto, sus resultados y productos derivados del mismo.
- c) La información que concierne al proyecto será divulgada según los informes y los productos derivados del mismo, toda vez que, serán susceptibles de ser presentados en eventos científicos; se proyecta generar un manuscrito que pueda ser sometido a un Journals o revistas relacionadas con la temática y el objetivo de la investigación.
- d) En tanto que el proyecto se desarrolla en el contexto de la Universidad Santo Tomás, los resultados del proyecto estarán igualmente, visibles en el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación, CRAI.
- e) La devolución de la información será compartida con acceso local y global, una vez el documento esté disponible en el Centro de Recursos del Aprendizaje y la Investigación -CRAI de la USTA y/o en fuentes de divulgación del proyecto, según los productos derivados del mismo. Se reitera el tratamiento confidencial de la información de los participantes.

6. Autorización para el tratamiento de datos personales de los participantes:

Yo _____ identificado con ____ n° _____ mediante este formato de consentimiento informado, autorizo como **acudiente del estudiante** el tratamiento de datos personales, habiendo sido informad@ acerca del proyecto, su propósito, beneficios y aspectos de confidencialidad, así como el manejo ético de la información por parte del equipo investigador, de acuerdo con los parámetros presentados en este formato de consentimiento informado.

leydi.garcia@usantotomas.edu.co,

cindyvicioso@usantotomas.edu.co

bibianvivas@usantotomas.edu.co

20 Junio 2025



Firma _____

7. **Instrumentos para la recolección:** La información se recogerá mediante los siguientes instrumentos: encuesta y evaluación del metaverso “Dojo Islands” Para la recolección de la información como equipo investigador se solicita su autorización para obtener los datos, según los instrumentos mencionados, mediante formularios en línea.
8. El almacenamiento de la información se realizará a través de la cuenta institucional de Microsoft, a través del maestrante, integrante del grupo que realiza el proyecto de grado Leidy Tatiana García Otalvaro a través del correo leydi.garcia@usantomas.edu.co y el teléfono 3104090916; Cindy Johanna Vicioso Ochoa a través del correo cindyvicioso@usantotomas.edu.co y el teléfono 3133992690 ó Bibian Andrea Vivas González a través del correo bibianvivas@usantotomas.edu.co y el teléfono 3057471177
9. Los instrumentos de recolección de datos serán dos los cuales se aplicarán a través de formularios en línea:
 - Encuesta: La cual tiene como objetivo analizar el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de noveno grado. La encuesta está diseñada para explorar sus percepciones, motivaciones, desafíos y experiencias con los métodos de enseñanza actuales, con un enfoque particular en el uso de tecnologías didácticas.
 - Evaluación metaverso “Dojo Islands” tiene como propósito recoger las percepciones de los estudiantes mediante Dojo Islands como una herramienta didáctica implementada a través del metaverso para mejorar la adquisición y el uso del vocabulario en inglés dentro de un entorno inmersivo.

10. **Protocolo Habeas Data:**

Para dar cumplimiento a lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012, "Por el cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales" y de conformidad con lo señalado en el Decreto 1377 de 2013, manifiesto que he sido informado sobre el proyecto investigativo, desde el grupo de estudio de la USTA, *Reimagining Bilingual Learning Environments*, así:

- He sido informad@ sobre la finalidad, alcance, fines y beneficios del proyecto investigativo titulado, “Estudio exploratorio en ambientes bilingües de aprendizaje -ABA: Prácticas y comprensiones de agentes educativos para el fortalecimiento pedagógico e investigativo”.
- He sido informad@ acerca del proceso de recolección de la información, a través de los instrumentos (cuestionario/entrevista), cuya participación es de carácter voluntario, así como tengo libertad de retirarme si así lo considero.
- Como participante mis derechos están protegidos por la ley y la constitución, en relación con el derecho a conocer, actualizar, rectificar y suprimir información personal.
- Los derechos relacionados con la divulgación y desarrollo del proyecto podrán ser ejercidos, según los canales dispuestos por el proyecto, los productos derivados del mismo y los sistemas de difusión de la USTA.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metaverso En El Aprendizaje Colaborativo Del inglés

- Los términos de tratamiento transparente y de confidencialidad de la información han sido explicitados en este formato de consentimiento informado. Mis datos personales no serán compartidos y se apelará a un seudónimo para la divulgación del proyecto.
- se hará un análisis e interpretación con selección de muestras, según información oral y/o escrita que el equipo investigador considere pertinente.
- Autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada a la docente líder del proyecto, y el grupo de estudio para tratar mis datos personales en el marco de este proyecto investigativo.
- Suministro mi información de manera voluntaria y transparente.

Se firma en la ciudad de _____, a los _____ del mes de _____ del año _____.

Identificación: _____

Nombres y apellidos estudiante: _____

FIRMA:



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metaverso En El Aprendizaje Colaborativo Del inglés

Anexo 2.

Aval Rector IED Colegio San Bernardino para el desarrollo del proyecto de investigación

**COLEGIO SAN BERNARDINO IED**
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL
Resolución de Aprobación Oficial No. 2548 de 28 de agosto de 2022
DANE: 21110200001, NIT 83049051-2, Codigo Postal 110721
PER: "Construcción del conocimiento y desarrollo de competencias para la vida y el amor"

Bogotá D.C., 17 de octubre de 2024

Señora
YEIMY JULIETH MORENO JIMÉNEZ
Lider de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
Facultad de Educación
Universidad Santo Tomás

Atento saludo:

Atendiendo a su invitación realizada por medio de oficio, me permito informar que se autoriza el trabajo de campo correspondiente a dicho proyecto para los estudiantes del grado noveno, de la Institución educativa Colegio San Bernardino, en la localidad de Bosa.

Quedo pendiente de la fecha en la que se realizará dicho trabajo.

Atentamente,

JESÚS ANIBAL GANTIVA ROCHA
Rector

Carrera 87b # 76c - #1 Sur Barrio San Bernardino, Localidad Bosa
E-mail: colegiosanbernardino7@educacionbogota.edu.co
Nota: No se usan sellos en documentos de carácter oficial; Artículo 11, Decreto 2158
(5 de 1999)
3-0 4568

 **BOGOTÁ**
EDUCACIÓN



Anexo 3.

Encuesta aplicada en google forms

Maestría en tecnología e innovación educativa

El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

Esta encuesta tiene como objetivo analizar el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de noveno grado. Sus respuestas y comentarios serán completamente confidenciales y se utilizarán únicamente con fines investigativos dentro del marco del proyecto de maestría. No se recopilarán datos personales, y ninguna información que pueda identificarlos será compartida o utilizada para otros fines.

Además, tu participación en esta encuesta no afectará la calificación de la asignatura de inglés. Te invitamos a reflexionar sobre tus conocimientos y experiencias en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Por favor, siéntete en plena confianza para responder cada pregunta con honestidad y sinceridad.

Estrategias didácticas en entornos virtuales

1. ¿Cuál crees tu que es tu nivel de inglés actual?

Principiante

Intermedio bajo

Intermedio alto

Avanzado

2. ¿Con qué frecuencia practicas inglés fuera del aula o de las clases formales?

Todos los días

Varias veces a la semana

Una vez a la semana

Rara vez

Nunca

3. ¿Tienes acceso a suficientes recursos para mejorar tu inglés (libros, videos, aplicaciones, etc.)?

Sí, tengo acceso a muchos recursos

Sí, pero me gustaría tener más

No, tengo acceso a pocos recursos

No, no tengo acceso a recursos

4. ¿Crees que el ritmo de las clases de inglés es adecuado para tu nivel de aprendizaje?

Sí, es adecuado

No, es demasiado rápido



No, es demasiado lento
5. ¿Cómo prefieres aprender inglés? (Selecciona tu(s) método(s) preferido(s))
Clases presenciales con profesor
Clases en línea con profesor
Autoaprendizaje con libros o aplicaciones
Practicando con hablantes nativos
Viendo videos o series en inglés
Escuchando música o podcasts en inglés
Trabajando en grupo con compañeros de clase
Participando en actividades colaborativas o proyectos en equipo
Otro (especificar): _____
6. ¿Te gustaría recibir más retroalimentación personalizada sobre tu progreso en el aprendizaje del inglés?
Sí, me gustaría recibir más retroalimentación personalizada del profesor
Sí, me gustaría recibir más retroalimentación de mis compañeros
Sí, me gustaría recibir retroalimentación tanto del profesor como de mis compañeros
No, estoy satisfecho/a con la retroalimentación que recibo
No, no necesito retroalimentación adicional
Competencias lingüísticas en el metaverso
7. ¿Cuáles de las siguientes habilidades del inglés encuentras más difíciles de aprender? (Puedes seleccionar más de una opción)
Comprensión auditiva (Listening)
Expresión oral (Speaking)
Comprensión lectora (Reading)
Expresión escrita (Writing)
Gramática
Vocabulario
8. ¿Sientes inseguridad o nervios al hablar en inglés con otras personas?
Siempre
A menudo
A veces
Rara vez
Nunca
9. ¿Qué aspectos del vocabulario en inglés te resultan más difíciles de aprender o utilizar? (Selecciona los que apliquen).
Palabras nuevas
Palabras que suenan parecido
Palabras difíciles de pronunciar



Palabras largas
Recordar el significado de las palabras
10. ¿Cuáles son los obstáculos más grandes que enfrentas para aprender inglés? (Puedes seleccionar más de una opción)
Falta de motivación
Falta de tiempo
Falta de práctica oral
Dificultad con la pronunciación
Falta de recursos o materiales de aprendizaje
Dificultad para distinguir gramaticalmente entre español e inglés
Miedo al error
Métodos de enseñanza
Falta de actividades divertidas o juegos (gamificación) en el aprendizaje
Otro (especificar): _____
Evaluación del aprendizaje en entornos inmersivos
11. ¿Qué es lo que más te motiva para aprender inglés? (Puedes seleccionar más de una opción)
Oportunidades académicas
Viajar
Cumplir con requisitos académicos
Hacer amigos de diferentes culturas
Hacer uso de las redes sociales y la tecnología
Preparación para el futuro
Interés personal
Otro (especificar): _____
Preguntas Abiertas:
12. ¿Puedes describir una situación reciente en la que te resultó particularmente difícil aprender o entender algo en inglés?
13. ¿Qué estrategias crees que podrían ayudarte a superar las dificultades que enfrentas en el aprendizaje del inglés?
14. ¿Has tenido la experiencia de aprender o practicar inglés en un entorno tridimensional o virtual inmersivo (como realidad virtual o simulaciones 3D)?
Observaciones:



Anexo 4.

Estrategia didáctica

El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera	
ANEXO - Secuencia Didáctica	
Contexto	
El metaverso se presenta como una herramienta innovadora que permite crear entornos de aprendizaje inmersivos y colaborativos. Esta secuencia didáctica tiene como propósito integrar el metaverso como estrategia didáctica para facilitar y mejorar la adquisición del inglés en estudiantes del grado noveno (2024) décimo (2025). Se busca ofrecer a los estudiantes una experiencia práctica y contextualizada en las que pueda aprender y aplicar nuevo vocabulario en inglés, para mejorar su retención y comprensión a través de la inmersión en el metaverso "Dojo Islands"	
Perfil del estudiante	
- Estudiantes de noveno con un nivel Pre A1 según el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas extranjeras (MCER) - Estudiantes con baja motivación hacia el aprendizaje del inglés, pero con interés en la tecnología y videojuegos. - Estudiantes del colegio San Bernardino en la localidad de Bosa.	
Objetivo general:	Objetivos específicos:
Facilitar el aprendizaje de verbos en inglés a través del entorno inmersivo del metaverso "Dojo Islands"	- Introducir nuevos verbos en inglés relacionado con contextos de la vida cotidiana. - Promover la práctica de los verbos a través de la participación en actividades colaborativas y simulaciones inmersivas
Competencias	
Resolución de Problemas: Los estudiantes negocian y encuentran soluciones durante los desafíos grupales, aplicando el vocabulario aprendido para resolver las situaciones planteadas en el metaverso Colaboración: El trabajo en equipos permite que los estudiantes aprendan a aportar y valorar las ideas de sus compañeros pues cada miembro debe contribuir en la creación de estrategias para resolver los retos propuestos aplicando el vocabulario y construyendo el conocimiento Comunicación: Los estudiantes expresan sus ideas y argumentan durante el desarrollo de las actividades, por medio de grupos de diálogo y discusión. Negociación: Fomentan un diálogo efectivo convirtiéndose en mediadores de sus propios aprendizajes, pues deben discutir en relación con qué estrategia pueden utilizar para la resolución de los retos en "Dojo Islands". Responsabilidad: Cada estudiante asume un rol dentro del equipo y se compromete con el éxito grupal, sea dando reportes o llevando progresos para cumplir con la meta propuesta para el grupo.	

Tema	Contenido	Desarrollo	Recursos
Clase 1 Introducción y formación de equipos	¿Qué es Dojo islands? Formación de equipos "tribus" 1. Presentación de tribus	Activación (20 min) Pictioboard 1. Los estudiantes se organizan en grupos de 5 con el fin de formar 6 grupos. Deben seleccionar un líder por grupo. 2. El docente divide el tablero en seis partes y le da a cada líder una palabra la cual deben dibujar para que sus compañeros adivinen la palabra. No pueden escribir ni hablar, tampoco hacer mímica de ella, solo dibujar. Grupo que advine, grupo que gana punto. Palabras para trabajar: - Find, give, talk, turn, show, hear, run, move, tell, try, feel, put, let, help, start, play, like, begin, seem, work. 3. Se juegan dos rondas y se finaliza con la reflexión con relación al trabajo en equipo, comunicación, colaboración y demás.	-Video introductorio de la plataforma -Acceso a la plataforma ClassDojo. -Tarjetas con los nombres de las tribus - Instrucciones para las actividades colaborativas -Dispositivos electrónicos con ClassDojo

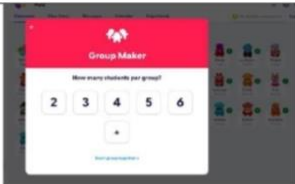


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metaverso En El Aprendizaje Colaborativo Del inglés

		Exploración (25 min) Presentación del metaverso (Dojo islands) y capacitación básica en el uso de la plataforma. 1. El docente anuncia la formación de las tribus de manera aleatoria en la plataforma ClassDojo y explica los valores asociados a cada tribu (creatividad, colaboración, liderazgo...)	
--	--	---	--

		 2. Se explica cómo los estudiantes pueden formar parte de “tribus” (equipos de trabajo colaborativo) y cómo cada tribu explora la isla según objetivos de aprendizaje. 3. Los estudiantes se familiarizan con los elementos claves de la plataforma como los retos, la navegación por la isla y los desafíos colaborativos análogos y digitales	
		Aplicación (60 min) El docente motiva a los equipos a mantener una actitud positiva y colaborativa a lo largo de las actividades. 1. Los equipos deben poner un nombre a la tribu y elegir un elemento que los represente. 2. De acuerdo con lo dialogado en el equipo cada uno de ellos debe personalizar su avatar y salir a navegar por la isla 3. Por tribus se reúnen en “Building zone” y de manera colaborativa deben construir el elemento que eligieron. Deben tomar un pantallazo de su construcción y preparar una presentación acerca de su grupo que incluya nombres, nombre del elemento elegido y colores utilizados	
	Verbs	Activación (30 min)	- Imágenes verbos

Clase 2 Desafío (Opening the portals)	Giving directions	- Cada tribu tiene 5 min para presentarse al resto de la clase de acuerdo con lo preparado en la clase anterior.	- Video “How to activate portals in Dojo Islands”
		Exploración (20 min) 1. Haciendo uso de imágenes la docente introduce verbos que permiten a los estudiantes dar indicaciones dentro del metaverso “Dojo Islands” tales como: - Jump - Turn Left - Turn right - Go straight - Cross - Stay there	- Mapas del colegio por tribu - Dispositivos electrónicos con ClassDojo



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metaverso En El Aprendizaje Colaborativo Del inglés

		2. Se entrega a cada grupo un mapa de una parte del colegio, por parejas los estudiantes dan indicaciones de cómo llegar a los lugares indicados en el mapa partiendo del salón de clase.	
		Aplicación (55 min) - Usando el vocabulario aprendido en clase y siguiendo las indicaciones del video "How to activate portals in Dojo islands" https://www.youtube.com/watch?v=4X9JOOd4SUI las tribus deben trabajar de manera colaborativa para presionar los 5 botones que activan los portales de "Dojo Islands" - Cada tribu elige una estrategia para activar los portales - Deben elegir a alguien que cronometre cuanto tiempo le toma a la tribu encontrar los 5 botones de activación - A medida que alguien encuentre un portal deben ir tomando pantallazos de su hallazgo - Al encontrar los 5 botones deben ingresar a alguno de los portales y tomar una foto de la tribu allí - Finalmente crean un collage con la imagen de los hallazgos y de la foto de la tribu	

Clase 3			
Desafío "Finding the secret message"		Activación (20 min) - Verbs memory game: Los estudiantes participan en un juego de memoria con los verbos, en los que tienen que armar parejas del verbo en infinitivo y su pasado o infinito y su pasado participio - Las tribus ganan puntos por este ejercicio Verbos a trabajar: Find, give, talk, turn, show, hear, run, move, tell, try, feel, put, let, help, start, play, like, begin, seem, work.	- Juego de memoria - Hoja de desafío 
		Exploración Los estudiantes se dirigen a la zona seleccionada para cada tribu en el "board game" del metaverso "Dojo Islands", allí encuentran los verbos escritos de manera secreta (Cada letra relacionada con su número en el abecedario ejemplo: F=6). En su hoja de trabajo deben escribir los 5 verbos asignados a la tribu junto con su pasado y pasado participio.	
		Aplicación Luego de desarrollar la guía en sus hojas de tribu deben volver a la zona "board game" y escribir el pasado y pasado participio encima de cada verbo asignado igualmente en código secreto. 	



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metaverso En El Aprendizaje Colaborativo Del inglés

Clase 4 Desafío "verbs"	1. Verbs 2. Simple present	Activación (20 min) Hangman - Se pide a los estudiantes que se organicen en sus tribus para jugar - Deben escoger un líder (este debe cambiar por rondas, para que varios tengan la oportunidad de participar) - El docente le entrega al líder una palabra (verbo irregular en infinitivo, pasado y pasado participio) - El grupo tiene una hoja en la que el líder dibuja las líneas de la cantidad de letras que compone el verbo y motiva al grupo por medio de mímica para que empiecen a adivinar la palabra Se realizan 4 o 5 rondas dependiendo del trabajo colaborativo que se esté realizando. Exploración (40 min) Daily routine - El docente recuerda a los estudiantes el uso del presente simple con ejemplos cotidianos. - Luego, como tribu, deben organizar su rutina diaria integrando 10 de los 20 verbos que vienen aprendiendo. - Los estudiantes deben ilustrar cada una de las acciones, de tal forma que cada uno en una hoja de 10x10 realizan el dibujo con la oración en presente simple. Al ser una rutina diaria deben organizar las acciones al final por medio de un friso o tipo cenefa. Aplicación (45 min) - Las tribus deben ingeniar una forma en la que puedan representar mínimo 5 elementos de su rutina en la "building zone" de la isla. - Deben disponer de las herramientas del sistema para crear en la parte de la isla asignada por el docente. - Al finalizar deben reunirse como tribu en la creación y tomar pantallazo de su creación para ser expuesto en la cartelera "Tribes' routines"	- Set de verbos - Hojas 10x10 para cada tribu - Hoja de desafío 
--	-------------------------------	--	---



Anexo 5

Validación estrategia didáctica por parte de expertos

Maestría en tecnología e innovación educativa					
El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera					
Esta evaluación tiene como objetivo que pares académicos evalúen la estrategia didáctica creada para ser implementada a través del metaverso. Con el fin de mejorar la adquisición y uso de vocabulario del inglés en un entorno inmersivo. Sus comentarios serán completamente confidenciales y se utilizarán únicamente con fines investigativos dentro del marco del proyecto de maestría. No se recopilarán datos personales, y ninguna información que pueda identificarlos será compartida o utilizada para otros fines.					
Profesión del evaluador:	Fecha evaluación		Objetivo del metaverso		
Universidad:			Facilitar el aprendizaje de verbos en inglés a través del entorno inmersivo del metaverso “Dojo Islands”		
Maestranter					
Leydi Tatiana García Otalvaro	Asignatura	Inglés			
Cindy Johanna Vicioso Ochoa	Grado	Noveno			
Bibian Andrea Vivas González	Colegio	IED San Bernardino			
Criterios de evaluación ambientes virtuales de aprendizaje	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Claridad y estructura					
1. Los objetivos de aprendizaje están definidos al inicio del curso y son específicos, medibles, y alcanzables.					
2. El contenido está organizado en una secuencia que sigue una progresión lógica y coherente.					
3. Las instrucciones para cada actividad son explícitas, evitando términos ambiguos o confusos.					
Pertinencia y calidad del contenido					
4. Cada clase está directamente relacionado con los objetivos de aprendizaje.					



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metaverso En El Aprendizaje Colaborativo Del inglés

5. La temática es precisa y actualizada.					
6. El contenido cubre el tema con la profundidad adecuada al nivel de los estudiantes.					
Interactividad					
7. Las actividades promueven la participación activa y aplican los conceptos aprendidos en escenarios prácticos mediante el uso del metaverso.					
8. La estrategia didáctica permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo y revisen el contenido cuando lo necesiten.					
9. La estrategia didáctica facilita la colaboración y fomenta la comunicación entre pares					
Medición del aprendizaje					
10. Las actividades miden adecuadamente el logro de los objetivos de aprendizaje.					
11. Se proporciona retroalimentación detallada sobre las actividades, destacando fortalezas y áreas de mejora.					
Observaciones:					
Declaración de conformidad					
Como profesional en _____, certifico que he revisado y evaluado la encuesta, evaluación del metaverso y la estrategia didáctica del proyecto "El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera" en base a los criterios establecidos, y firmo para hacer constar mis observaciones y conclusiones.					

Firma:

Nombre y apellido:

Título profesional:

leydi.garcia@usantotomas.edu.co,

cindyvicioso@usantotomas.edu.co

bibianvivas@usantotomas.edu.co

20 Junio 2025



Anexo 6

Rúbrica evaluación “Dojo Islands” por parte de estudiantes

Maestría en tecnología e innovación educativa							
El metaverso como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera							
Esta encuesta tiene como objetivo analizar el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de noveno grado. Sus respuestas y comentarios serán completamente confidenciales y se utilizarán únicamente con fines investigativos dentro del marco del proyecto de maestría. No se recopilarán datos personales, y ninguna información que pueda identificarlos será compartida o utilizada para otros fines. Además, tu participación en esta encuesta no afectará la calificación de la asignatura de inglés.							
¡Evaluemos nuestro metaverso!							
		Siempre	A menudo	A veces	Rara Vez	Nunca	¿Por qué?
1	Consideras que el entorno inmersivo “Dojo Islands” benefició el trabajo en equipo						
2	En tu grupo se comunicaron efectivamente usando herramientas dentro de "Dojo Islands"						
3	Todos los miembros del equipo participaron en las "Dojo Islands" de manera equitativa y activa						
4	Dentro de las actividades						



	todos los miembros del equipo colaboraron de forma justa						
5	El equipo fue capaz de identificar y resolver problemas o desafíos presentados en "Dojo islands"						
6	El equipo tomó decisiones de manera consensuada y democrática durante las actividades						
7	Cada miembro del equipo asumió la responsabilidad de su parte del trabajo						
8	El equipo reflexionó sobre el proceso colaborativo y las experiencias en "Dojo Islands" para mejorar futuras colaboraciones						
9	Fue posible aplicar el conocimiento						



	o de la clase en las actividades en "Dojo Islands"						
10	Enfrentaron alguna dificultad técnica al integrar "Dojo Islands" a sus clases de inglés						
11	Acceder a "Dojo Islands" fue fácil para ti						
12	El entorno "Dojo Islands" es atractivo para el aprendizaje del inglés						
13	Los juegos y actividades en "Dojo Islands" son efectivos para ayudarme a aprender nuevas palabras en inglés.						
14	Utilizas estrategias para recordar las nuevas palabras que aprendo en "Dojo Islands".						
15	Te gusta practicar el vocabulario						



	aprendido en "Dojo Islands".						
16	Identifica un aspecto de las actividades en "Dojo Islands" que consideras que debería eliminarse o mejorarse para facilitar tu aprendizaje de vocabulario. Explica tu respuesta.						
17	Propón una mejora para el entorno de "Dojo Islands" que creas que ayudaría a incrementar tu aprendizaje de vocabulario. Justifica tu respuesta.						
Observación:							