

Design and Evaluation of Virtual Learning Objects based on the Cultural Heritage of Popayán for the Development of Modern Languages with Emphasis on English and French Students' Lexical Competence at University of Cauca

Diseño y Evaluación de Objetos Virtuales De Aprendizaje sobre el Patrimonio Cultural de Popayán para el Desarrollo de la Competencia Léxica en Inglés de los Estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés de la Universidad del Cauca

JESSIKA HENAO RUBIANO

MARIBEL VELASCO SAN JUAN

MAYRA ALEJANDRA OSPINA VALLEJO

UNIVERSITY OF CAUCA

SCHOOL OF HUMAN AND SOCIAL SCIENCES

PROGRAM OF MODERN LANGUAGES WITH EMPHASIS ON ENGLISH AND FRENCH

POPAYÁN-COLOMBIA

APRIL-2021

Design and Evaluation of Virtual Learning Objects based on the Cultural Heritage of Popayán for the Development of Modern Languages with Emphasis on English and French Students' Lexical Competence at University of Cauca

Diseño y Evaluación de Objetos Virtuales De Aprendizaje sobre el Patrimonio Cultural de Popayán para el Desarrollo de la Competencia Léxica en Inglés de los Estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés de la Universidad del Cauca

By:

JESSIKA HENAO RUBIANO
MARIBEL VELASCO SAN JUAN
MAYRA ALEJANDRA OSPINA VALLEJO

MAG. JAMES RIVERA ZAMBRANO, CHAIRPERSON

UNIVERSITY OF CAUCA
SCHOOL OF HUMAN AND SOCIAL SCIENCES
PROGRAM OF MODERN LANGUAGES WITH EMPHASIS ON ENGLISH AND FRENCH
POPAYÁN-COLOMBIA
APRIL-2021

CONTENT

1. INTRODUCTION	7
2. PROBLEM STATEMENT	12
3. RATIONALE	15
4. OBJECTIVES	18
4.1 General Objective	18
4.2 Specific Objectives	18
6. LITERATURE REVIEW	27
7.1 Learning Objects	34
7.2 Characteristics of the Learning Objects	35
7.3 Learning Theories and the Design of Educational Materials	36
7.3.1 Behaviorism	36
7.3.2 Cognitivism	37
7.4 Instructional Design of the Learning Object	40
7.5 Multimedia Design	41
7.6 Methodology for the Design and Evaluation of Learning Objects	42
7.7 Cultural Heritage	43
7.8 Lexical Competence	44
7.10 English for Specific Purposes	46
7.10.1 Needs Analysis	47
7.10.2 Authenticity	48
7.10.3 Terminology and ESP	48
7.11 Virtuality	50
8. DATA ANALYSIS	52
8.1 Discourse Content Analysis	58
8.2 Analysis of students' satisfaction questionnaire of the learning objects - CUSEOA	60
8.3 Quality analysis of VLOs through the COdA evaluation questionnaire	68
9. CONCLUSIONS	75
10. RECOMMENDATIONS	78
10.1 Recommendations to the Teaching Practice Students.	78
10.2 Recommendations to the PMLEEF	79
10.3 Recommendations to GUGC	79
10.4 Recommendations to Investigation	79
11. REFERENCES	81
12. APPENDIXES	84

LIST OF TABLES

Table 1. Stakeholders selected for needs study	21
Table 2. CUSEOA Evaluation Criteria	24
Table 3. Factors to Evaluate a Learning Object in COdA	25
Table 4. Learning Object Characteristics	35
Table 5. Instructional Events to Develop Teaching	38
Table 6. Elements that Shape the Design of a LO	41
Table 7. Phases of the Design of a LO	42
Table 8. Cultural Heritage Terminology	58
Table 9. Specialized Tours Lexicon	60
Table 10 Results of last semester Student Satisfaction Questionnaires on Learning Objects CUSEOA	62
Table 11. Results Evaluation of the Quality of Learning Objects by Teachers - COdA	70

LIST OF FIGURES

Figure 1. Clothes Virtual Learning Object	22
Figure 2. Elements and Characteristics of a Virtual Learning Object	35
Figure 3. Theories of learning	36
Figure 4. Instructional Design of Learning Object Components	40
Figure 5. Components of English for Specific Purposes	48
Figure 6. Specialized phraseological units	50

LIST OF APPENDIXES

Appendix 1. Cuestionario de Satisfacción del OA- CUSEOA	84
Appendix 2. Cuestionario de evaluación - CODA	85

LIST OF ABBREVIATIONS

CH:	Cultural Heritage
CL:	Competencia Léxica
COdA:	Calidad del Objeto de Aprendizaje
CUSEOA	Cuestionario de Satisfacción de Estudiantes de un OA
DICREVOA	Diseño, Creación y Evaluación de Objetos de Aprendizaje
EGP:	English for General Purposes
ESL:	English as a Second Language
ESP:	English for Specific Purposes
GUGC:	Get up and Go Colombia
ICTs:	Information and Communication Technologies
ILE:	Inglés como Lengua Extranjera
IPE:	Inglés con Propósitos Específicos
IPG:	Inglés con Propósitos Generales
LC:	Lexical Competence
L2:	Segunda Lengua
LOs:	Learning Objects
OAs:	Objetos de Aprendizaje
OVAs:	Objetos Virtuales de Aprendizaje
PC:	Patrimonio Cultural
PMLEEF:	Program of Modern Languages with Emphasis on English and French
PLLMÉIF:	Programa de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés
TICs:	Tecnologías de la Información y la Comunicación
VLOs:	Virtual Learning Objects

ABSTRACT

El objetivo de este proyecto de investigación fue diseñar y evaluar Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs) para el desarrollo de la Competencia Léxica (CL) en Inglés sobre el Patrimonio Cultural (PC) de Popayán de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés (PLLMÉIF) de la Universidad del Cauca. En primera instancia, se realizó un análisis de necesidades a partir de entrevistas semiestructuradas a cofundadores de la organización *Get Up & Go Colombia (GUGC)*, un guía local y una estudiante del programa de Licenciatura en Lenguas Modernas Inglés-Francés (PLLMI-F) vinculada a *GUGC*. Lo anterior permitió precisar los sitios emblemáticos que más captan la atención de los turistas, su léxico especializado más relevante, y seleccionar el contenido de nueve (9) OVAs para posteriormente, proceder al diseño instruccional y multimedial de los mismos usando la metodología DICREVOA. Finalmente, se evaluaron los OVAs por medio del Cuestionario de Satisfacción de Estudiantes de un Objeto de Aprendizaje (CUSEOA) administrado a estudiantes y el Cuestionario sobre la Calidad de los Objetos de Aprendizaje (COdA) administrado a egresados del PLLMI-F. Los resultados de las evaluaciones a través de los instrumentos CUSEOA y COdA fueron positivos. Se espera que en el futuro se pueda hacer la implementación de los OVAs al interior del PLLMÉIF.

Palabras clave: Objetos Virtuales de Aprendizaje, Competencia Léxica, Patrimonio Cultural, Inglés con Propósitos Específicos.

The objective of this research project was to design and evaluate Virtual Learning Objects (VLOs) in English based on the Cultural Heritage (CH) of Popayán for the development of Modern Languages with Emphasis in English and French students' Lexical Competence (LC) at University of Cauca. Firstly, a needs analysis was conducted based on semi-structured interviews with co-founders of the organization *Get Up & Go Colombia (GUGC)*, a local guide and a student from the program in Modern Languages English-French (PMLE-F) connected to *GUGC*. This allowed to specify the emblematic sites that most capture the tourists attention, their most relevant specialized lexicon, and select the content of nine (9) VLOs for later, proceed with the instructional and multimedia design of the same using the DICREVOA methodology. OVAs were evaluated through the Student Satisfaction Questionnaire of a Learning Object (CUSEOA) administered to students and the Quality of Learning Objects (COdA) Questionnaire administered to PMLEEF graduates. The results of the evaluations through the CUSEOA and COdA instruments were positive. It is hoped that in the future, these OVAs can be implemented within the PLLMÉIF.

Keywords: Virtual Learning Objects, Lexical Competence, Cultural Heritage, English for Specific Purposes.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de grado propuso el Diseño y Evaluación de Objetos de Aprendizaje Virtual (OVAs) sobre Patrimonio Cultural (PC) de Popayán para el desarrollo de la Competencia Léxica (CL) en Inglés de los estudiantes del PLLMÉIF. En el capítulo dedicado al Planteamiento del Problema, se ha identificado la necesidad que se presenta en el PLLMI-F¹ para diseñar y evaluar OVAs que promuevan la reflexión identitaria a través del reconocimiento del PC de Popayán. Con base en nuestra experiencia en este pregrado, durante la enseñanza-aprendizaje de las lenguas, hemos observado que el uso de materiales propios relacionados con el reconocimiento del PC es limitado. Ello dado que en el PLLMI-F no se han tenido en cuenta los OVAs para el reconocimiento del PC como herramienta pedagógica virtual en el aprendizaje de los estudiantes. Además, el PLLMI-F carece de materiales pedagógicos virtuales en L2 que se articulen con el contexto regional y promuevan el reconocimiento del PC en sus espacios de práctica. Por otra parte, al interior de este pregrado no existen cursos dedicados al Inglés con Propósitos Específicos (IPE), escenario propicio para ahondar en el tema del PC.

1. INTRODUCTION

This degree project proposed the Design and Evaluation of Virtual Learning Objects (VLOs) based on Cultural Heritage (CH) of Popayán for the development of PMLEEF students' Lexical Competence (LC) in English. In the chapter devoted to the Problem Statement, it has been identified the need presented in the PMLE-F¹ to design and evaluate VLOs that promote the reflection on identity through the recognition of the CH of Popayán. Based on our experience in this undergraduate program, during the teaching-learning of languages, we have observed that the use of contextualized materials related to the recognition of CH is limited. This is given due to PMLE-F has not taken into account the VLOs for the recognition of the CH as a virtual pedagogical tool in students' learning. In addition, the PMLE-F lacks virtual pedagogical materials in ESL that are articulated with the regional context and promote the recognition of the CH in its teaching practice spaces. On the other hand, within this undergraduate course there are no courses dedicated to English for Specific Purposes (ESP), a favorable scenario to delve into the subject of CH.

¹ Es necesario anotar que a partir del año 2017 el Programa de Licenciatura en Lenguas Modernas Inglés-Francés de la Universidad del Cauca tras una reforma curricular cambió de denominación a Programa de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés. En este momento, si bien los estudiantes de ambos programas se mantienen activos, la denominación vigente es la segunda.

It is necessary to note that from 2017 the Program in Modern Languages English-French of the University of Cauca after a curricular reform changed its name to the Program of Modern Languages with Emphasis on English and French. At the moment, although the students of both programs remain active, the current denomination is the second.

Como objetivo general del proyecto, se diseñaron y evaluaron Objetos Virtuales de Aprendizaje sobre el PC de Popayán para el desarrollo de la CL en inglés de los estudiantes del PLLMÉIF. Para llevar a cabo este objetivo, se tuvieron en cuenta los siguientes pasos: se realizó un análisis de necesidades para orientar el contenido de los OVAs; así mismo, se identificaron los contenidos discursivos y los contenidos léxicos especializados de los guiones relevantes sobre PC de los sitios emblemáticos de Popayán, seguidamente, se realizó el diseño instruccional de los objetos de aprendizaje y el diseño multimedial. Finalmente, se realizó la evaluación de los OVAs desde la perspectiva del estudiante y del profesor usando instrumentos estandarizados.

Del capítulo referente a la Justificación es importante destacar que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) han sido de gran contribución al reconocimiento del PC de Popayán en el exterior promoviendo el turismo; por lo tanto, se consideró pertinente que los estudiantes del PLLMÉIF contaran con material pedagógico virtual en Inglés con Propósitos Específicos (IPE). La implementación a futuro de esta propuesta en el PLLMÉIF mejoraría el nivel de inglés de los estudiantes y a la vez fortalecería el conocimiento sobre PC. De igual manera, con el diseño, evaluación e implementación de OVAs en un futuro próximo sería posible promover el aprendizaje del inglés fortaleciendo aspectos identitarios. Finalmente, se considera que el uso de OVAs podría ayudar a conciliar el deber de las instituciones de articularse con la región y la formación de licenciados conscientes de su riqueza cultural.

As a general objective of the project, Virtual Learning Objects were designed and evaluated on the CH of Popayán for the development of the LC in English of the students of PMLEEF. To carry out this objective, the following steps were considered: it was carried out a needs analysis to guide the content of the VLOs; likewise, the discourse contents and the specialized lexical contents of the relevant scripts on CH of the emblematic sites of Popayán were identified, then the instructional design of the learning objects and the multimedia design were carried out. Finally, VLOs were evaluated from the student and teacher perspective using standardized instruments.

From the chapter referring to Rationale it is important to highlight that Information and Communication Technologies (ICTs) have made a great contribution to the recognition of the CH of Popayán by promoting tourism abroad; therefore, it was considered pertinent that PMLEEF students to be provided with virtual pedagogical material in English for Specific Purposes (ESP). The future implementation of this proposal in the PMLEEF would improve the English level of the students and at the same time strengthen knowledge about CH. Similarly, with the design, evaluation, and implementation of VLOs in the near future it would be possible to promote learning of English by strengthening identity aspects. Finally, it is considered that the use of VLOs could help align the duty of the institutions to articulate with the region and in-service teachers' conscious of their CH.

En relación con la Metodología, se realizó esta investigación con un diseño cuantitativo cuasi experimental que inició con entrevistas semiestructuradas y encuestas a dos (2) cofundadores de la organización “*Get Up and Go Colombia*” (GUGC), una (1) estudiante del PLLMI-F vinculada a GUGC y un (1) guía local; seguidamente, se asistió a dos (2) recorridos turísticos guiados por GUGC y a uno (1) guiado por un guía local, con el fin de identificar los contenidos discursivos sobre PC y el léxico especializado de los guiones para la presentación de sitios emblemáticos de la ciudad. A partir de lo anterior, se procedió a la realización del diseño instruccional y multimedial de los OVAs. Para lo anterior, se hizo uso de la metodología DICREVOA² utilizando herramientas como eXeLearning³ y Ardora para el diseño de los OVAs.

Por último, se realizó el proceso de evaluación de los OVAs por parte de los estudiantes a través de CUSEOA (Cuestionario de Satisfacción de Estudiantes de un Objeto de Aprendizaje) y por parte de los profesores a través de COdA (Cuestionario de Calidad de los Objetos de Aprendizaje).

En cuanto al capítulo de Estudios Previos, se presentan artículos y estudios a nivel internacional, nacional y local relacionados con IPE, CL, PC y OVAs. Estas investigaciones han servido como

In terms of Methodology, this project was carried out with quantitative quasi-experimental design that began with semi-structured interviews and surveys of two (2) co-founders of the organization “*Get Up and Go Colombia*” (GUGC), one (1) PMLE-F student connected to GUGC and one (1) local guide; then, two (2) tourist guided tours by GUGC and one (1) guided by a local guide were attended in order to identify the discourse contents on CH and the specialized lexicon of the scripts for the presentation of emblematic sites in the city. Based on the above we proceeded to carry out the instructional and multimedia design of the VLOs. For the above, it was used the DICREVOA methodology² using tools like eXeLearning³ and Ardora for the design of the VLOs.

Finally, the evaluation process of the VLOs was carried out by the students through CUSEOA (Questionnaire of Student Satisfaction of a Learning Object) and by the teachers through COdA (Quality Questionnaire of Learning Objects).

Regarding the Previous Studies chapter, articles and studies at the international, national and local level related to ESP, LC, CH and VLOs are presented. These investigations have served as a methodological and conceptual

²DICREVOA: Diseño, Creación y Evaluación de los objetos de aprendizaje.

²DICREVOA: Design, Creation and Evaluation of Learning Objects.

³ eXeLearning: Herramienta de código abierto que permite y facilita a los docentes la creación y publicación de contenidos educativos en soportes informáticos permitiendo llevarlo a generar sitios web completos.

³ eXeLearning: Open-source tool that allows and facilitates teachers the creation and publication of educational content on computer media, allowing them to generate complete websites.

referente metodológico y conceptual para la realización de esta propuesta.

En lo que concierne al Marco Teórico, se presenta un recorrido sobre conceptos relacionados con los objetos de aprendizaje y sus características, las Teorías de Aprendizaje y el Diseño de Materiales Educativos, de igual manera las Actividades y Estilos de Aprendizaje en el Diseño de OVAs y el diseño multimedial e instruccional de un OVA, del mismo modo se profundizó en los conceptos de CL, PC, IPE y virtualidad.

En el apartado del Análisis de Datos se hizo uso de la información obtenida de entrevistas a las partes interesadas anteriormente mencionadas. La información sobre el contenido discursivo y el léxico especializado de los recorridos turísticos se clasificó en tablas y se categorizó de la siguiente manera: discurso sobre arquitectura, discurso sobre iglesias y discurso sobre anécdotas. De la misma manera, se encontraron fenómenos terminológicos como: unidades sintagmáticas terminológicas, unidades sintagmáticas de discurso, frases verbales, frases preposicionales y adverbiales, que sirvieron como contenido lexical para los OVAs. Posteriormente, se realizó el análisis de resultados de la evaluación de calidad de los OVAs por medio de los cuestionarios COdA desde la perspectiva del docente y CUSEOA desde la perspectiva del estudiante.

En el capítulo de conclusiones se presenta la síntesis del estudio de necesidades que permitió conocer la ausencia de cursos dedicados al IPE y materiales pedagógicos con relación al léxico especializado sobre el PC de Popayán. Esta información se logró evidenciar a partir de experiencias obtenidas por parte de algunos estudiantes practicantes del PLLMI-F y

reference for the development of this proposal.

Regarding the Theoretical Framework, a review of concepts related to learning objects and their characteristics, Learning Theories and the Design of Educational Materials is presented, as well as the Activities and Learning Styles in the Design of VLOs, the multimedia and instructional design of a VLO, likewise the concepts of LC, CH, ESP and virtuality were covered.

In the Data Analysis section, we used information obtained from interviews to the stakeholders mentioned above. The information about discourse content and specialized lexicon of the tourist tours was classified in tables and categorized as follows: discourse on architecture, discourse on churches and discourse on anecdotes. In the same way, terminological phenomena such as: terminological syntagmatic units, discourse syntagmatic units, verbal phrases, prepositional and adverbial phrases were found which served as lexical content for the VLOs. Subsequently, the results analysis of the quality evaluation of the resources was carried out by COdA questionnaires from the teacher's perspective and CUSEOA from the student's perspective.

In the conclusions chapter, the synthesis of the needs study is presented, which revealed the absence of courses dedicated to ESP and pedagogical materials related to specialized lexicon on the Popayán CH. This information was obtained from the experiences of some PMLE-F teaching practice students linked to GUGC. Consequently, virtual learning tools are offered to support the development of LC in

vinculados a *GUGC*. Como resultado se ofrecen unas herramientas virtuales de aprendizaje para el desarrollo de la CL en inglés sobre PC de Popayán como lo son los OVAs, de igual manera, se presentan los beneficios de su diseño instruccional y multimedial. Finalmente, se expone la evaluación realizada a los OVAs con instrumentos estandarizados en la que se obtuvieron resultados positivos que los cualifican como herramientas de enseñanza y aprendizaje autónomo tanto para estudiantes practicantes como para docentes.

En lo que concierne al capítulo de Recomendaciones, se proponen ideas para el aprovechamiento de los OVAs diseñados como objetivo de este proyecto por las partes a quienes corresponda.

Es importante aclarar que este proyecto no realizó la implementación de los OVAs. Lo anterior dado que el análisis de necesidades y el diseño son momentos que agotan el tiempo asignado para el trabajo en los énfasis. La efectividad de los OVAs sería necesaria verificarla en un proceso de implementación de varios meses.

English based on CH of Popayán, as well as the benefits of their instructional and multimedia design. Finally, the evaluation of the VLOs is presented, in which positive results were obtained that qualify them as teaching and autonomous learning tools for both practicing student practitioners and teachers.

Regarding the Recommendations chapter, ideas are proposed for the use of the VLOs designed as the objective of this project by the parties to whom it corresponds.

It is important to clarify that this project did not implement the VLOs. This is due to the fact that the needs analysis and design are moments that used up the time allotted for the work on the emphases. The effectiveness of the OVAs would need to be verified in an implementation process of several months.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con base en nuestra experiencia en el PLLMI-F, durante la enseñanza y aprendizaje de las lenguas, hemos observado que el uso de materiales propios relacionados con el reconocimiento del patrimonio cultural es limitado. Dentro del currículo del PLLMI-F se aborda esporádicamente el PC; en términos específicos, el programa cuenta con un curso llamado Comunicación Intercultural en Inglés y en Francés en el que se exponen temáticas como interculturalidad y multiculturalidad haciendo una relación entre culturas extranjeras y la nuestra. En este curso, los materiales de aprendizaje que los profesores usan continúan siendo similares a los que la gran mayoría de docentes han venido usando en las clases desde hace ya varios años, como: fotocopias y material audiovisual. Se debe mencionar que en estas clases no se nos brinda un espacio en los laboratorios de lenguas de la Universidad, debido a esto, los docentes no tienen la posibilidad de ir más allá de los contenidos de aprendizaje tradicionales. En cuanto a la experiencia que hemos tenido en este curso, se podría decir que este debería tener un enfoque al fortalecimiento de las cuatro habilidades comunicativas (lectura, escritura, habla y escucha) y preparar a los estudiantes para un eventual intercambio cultural en el cual se pueda dar cuenta de los sitios emblemáticos, al menos de la ciudad.

Al comprender nuestro origen y la diversidad cultural que existe en nuestro territorio, estamos enriqueciendo el aprendizaje de la segunda lengua (L2) sobre el reconocimiento del PC y la capacidad comunicativa en L2.

En el PLLMI-F no se han tenido en cuenta los OVAs para el reconocimiento del patrimonio cultural como herramienta

2. PROBLEM STATEMENT

Based on our experience in the PMLE-F during the language teaching and learning we have observed that the use of our own materials related to the recognition of cultural heritage is limited. Within the curriculum of the PMLE-F the CH is sporadically addressed, in specific terms the program has a course called Intercultural Communication in English and French in which topics such as interculturalism and multiculturalism are exposed by making a relationship between foreign cultures and ours. In this course the learning materials that teachers use continue being similar to those that the vast majority of teachers have been using in classes for several years such as: photocopies and audiovisual material. It should be mentioned that in these classes we are not given a space in the language laboratories of the University, according to this, teachers do not have the possibility to go beyond traditional learning content. As for the experience we have had in this course, we could say that it should have a focus on strengthening the four communication skills (reading, writing, speaking and listening) and preparing students for a possible cultural exchange in which they could tell about the emblematic sites at least of the city.

By understanding our origin and the cultural diversity that exists in our territory, we are enriching the learning of second language (ESL) based on CH recognition and communicative capacity in ESL.

The PMLE-F has not taken into account VLOs for the recognition of cultural heritage as a virtual pedagogical tool in students learning.

pedagógica virtual en el aprendizaje de los estudiantes.

Una vez revisados los cursos que oferta el programa no encontramos que alguno de ellos contenga OVAs para el reconocimiento del PC en el desarrollo de las clases. Esta falencia en la formación de los futuros docentes se ve reflejada en las dificultades de los estudiantes de lenguas que entran a hacer parte de organizaciones como *GUGC*. Esta es una entidad que se encarga de ofrecer tours sin ánimo de lucro a los extranjeros que visitan la ciudad y sienten interés por conocer parte de la historia. Los estudiantes del PLLMI-F son preparados por *GUGC* para realizar recorridos turísticos, debido a que parecen no contar con el conocimiento declarativo para compartir de manera apropiada información de la ciudad o la región en lengua extranjera, de la misma manera, el programa carece de espacios donde se aborden temas relacionados con el turismo y sus oportunidades.

El PLLMI-F carece de materiales pedagógicos virtuales en L2 que se articulen con el contexto regional y promuevan el reconocimiento del patrimonio cultural en sus espacios de práctica. Los estudiantes del PLLMI-F en el transcurso de su formación académica tienen la oportunidad de realizar prácticas docentes en inglés y en francés en instituciones educativas públicas, de primero a quinto de primaria. Las prácticas pedagógicas enfrentan a los estudiantes al reto de crear estrategias y recursos en su labor como futuros docentes de lenguas extranjeras; los recursos tecnológicos en algunas de las instituciones donde se llevan a cabo estas prácticas son limitados y en otras son inexistentes; éste es un factor que afecta el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza del practicante. Como resultado de esta limitante, el practicante solamente comparte con los estudiantes contenidos de aprendizaje en formatos tradicionales como: fotocopias,

Once we have reviewed the courses offered by the program, we do not find that any of them contain VLOs for the recognition of the CH in the development of the classes. This lack of training for future teachers is reflected on the difficulties of language students who become part of organizations such as *GUGC*. This is an entity that offers non-profit tours to foreigners who visit the city and are interested in knowing part of the history. The students of the PMLE-F are prepared by *GUGC* to take tourist tours because they seem not to have the declarative knowledge to appropriately share information from the city or the region in a foreign language, the program lacks spaces where topics related to tourism and its opportunities are addressed in the same way.

The PMLE-F lacks virtual educational materials in ESL that are articulated with the regional context and promote the recognition of cultural heritage in its practice spaces. PMLE-F students in the course of their academic training have the opportunity to do teaching internships in English and French in public educational institutions, from first to fifth grade. Pedagogical practices challenge students to create strategies and resources in their work as future foreign language teachers; technological resources in some of the institutions where these practices are carried out are limited and in others, they are non-existent; this is a factor that affects the development of student learning and the teaching of teaching practice student. As a result of this limitation, the teaching practice student only shares with students learning content in traditional formats such as: photocopies, books and audiovisual materials (videos, films, etc.). It is clear that

libros y materiales audiovisuales (videos, películas, etc.). Es claro que, debido a la limitación sobre PC en la formación de los licenciados, es difícil que en sus prácticas usen tecnologías para promover el aprendizaje desde aspectos como el PC.

Por otra parte, al interior del programa no existen cursos dedicados al Inglés con Propósitos Específicos (IPE), escenario propicio para ahondar en el tema del PC. En una revisión al pensum del nuevo programa no se identificaron temáticas específicas relacionadas con IPE y el reconocimiento sobre el PC se logra desde la formación y concientización del practicante para inspirar en sus aprendices la apreciación y apropiación tanto de la diversidad cultural como el reconocimiento del PC. Para el caso de los practicantes, ellos deben acogerse al plan de estudio de las instituciones educativas regido por el Sistema Educativo, que es una limitante para la enseñanza de IPE sobre PC en las prácticas.

Por lo hasta aquí expuesto, a saber:

- a) El PLLMI-F presenta una limitación de herramientas de aprendizaje virtuales relacionado con el reconocimiento del patrimonio cultural de la ciudad de Popayán;
- b) El PLLMI-F presenta una limitación de materiales pedagógicos en L2 que articulen con el contexto regional;
- c) El PLLMI-F carece de OVAs para el reconocimiento del patrimonio cultural como herramienta pedagógica virtual en el aprendizaje de los estudiantes. La presente propuesta investigativa pretendió abordar el siguiente interrogante: ¿Cómo diseñar y evaluar Objetos Virtuales de Aprendizaje sobre el reconocimiento del Patrimonio Cultural de Popayán para el desarrollo de la Competencia Léxica en Inglés de los estudiantes del PLLMI-F?

due to the limitation on CH in the training of graduates, it is difficult for them in their practices to use technologies to promote learning from aspects such as the CH.

Moreover, within the program there are no courses dedicated to English with Specific Purposes (ESP), an enabling scenario to delve into the subject of the CH. In a review of the pensum of the new program, no specific topics related to ESP were identified and the recognition of CH is achieved from the training and awareness of the teaching practice student to inspire in their apprentices the appreciation and appropriation of both cultural diversity and the recognition of CH. For teaching practice students, they should be eligible for the curriculum of educational institutions governed by the Educational System, which is a limiting on teaching ESP on CH in internships.

So far exposed namely: (a) The PMLE-F has a limitation of virtual learning tools related to the recognition of the cultural heritage of Popayán city; b) The PMLE-F has a limitation of educational materials in ESL that articulate with the regional context; c) PMLE-F lacks VLOs for the recognition of cultural heritage as a virtual pedagogical tool in student learning. The present research proposal sought to address the following question: How to design and evaluate Virtual Learning Objects based on the recognition of the Cultural Heritage of Popayán for the Development of Modern Languages with Emphasis in English and French Students' Lexical Competence?

3. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, el ser humano ha creado y desarrollado tecnologías educativas, es decir, recursos digitales que se han puesto al público en la web; sin embargo, muchas de ellas no tienen un fin educativo virtual y en respuesta a esta problemática surgieron los OVAs, que han servido de apoyo para enseñar contenidos en las instituciones educativas, cabe mencionar que para los estudiantes es una herramienta innovadora y didáctica de gran ayuda para la adquisición de contenidos en su proceso de aprendizaje. Por otra parte, el PC es un elemento importante para preservar la identidad cultural de cada pueblo y su diversidad. Por esta razón, la presente investigación se enfocó en diseñar y evaluar OVAs sobre el PC de Popayán para el desarrollo de la CL en inglés de los estudiantes del PLLMÉIF. Al promover el PC, se abordan interrogantes y respuestas tanto de nuestro origen cultural, nuestra posición tanto en el mundo como en la vida en general, también nos hace comprender con qué recursos culturales tangibles e intangibles se cuenta en la ciudad. Con un sólido conocimiento sobre el patrimonio tangible e intangible, los estudiantes del PLLMÉIF lograrían en sus intercambios culturales dentro y fuera del país compartir información valiosa que motive personas alrededor del mundo a visitar Popayán como una de sus experiencias turísticas.

La implementación de esta propuesta en un futuro en el PLLMÉIF mejoraría el nivel de inglés de los estudiantes y a la vez fortalecería el conocimiento sobre PC. Esta propuesta aportaría tanto a la innovación del esquema educativo del programa y un fortalecimiento de la formación de futuros licenciados en una L2 orientada con propósitos específicos, como a la

3. RATIONALE

Nowadays, human beings have created and developed educational technologies, that is to say, digital resources that have been made available to the public on the web, however many of them do not have a virtual educational purpose and in response to this problem the VLOs arised, which have served as a support for teaching content in educational institutions, it is worth to mention that for students it is an innovative and didactic tool of great help for the acquisition of contents in their learning process. On the other hand, CH is an important element to preserve the cultural identity of each town and its diversity. For this reason, the present research focused on designing and evaluating VLOs based on the CH of Popayán for the development of PMLEEF students' LC. In order to promote the CH both, questions and answers of our cultural origin are addressed, our position in the world as well as in life in general, also makes us understand what tangible and intangible cultural resources we have in our city. With a solid knowledge of the tangible and intangible heritage, PLMEEF students would reach in their cultural exchanges inside and outside the country to share valuable information that motivates people around the world to visit Popayán as one of their tourist experiences.

The implementation of this proposal in a future in the PMLEEF would improve students' English level and at the same time would strengthen CH knowledge. This proposal would contribute both the innovation of the educational scheme of the program and a strengthening of the training of future teachers in a targeted ESL as to the appropriation of the ESL and the recognition of the CH own to

apropiación de la L2 y el reconocimiento del PC propio para lograr intercambios culturales más significativos y a su vez mejorar el nivel de inglés de los estudiantes.

Con el diseño y ulterior implementación de los OVAs se podría promover el aprendizaje del inglés fortaleciendo aspectos identitarios. El uso de OVAs contribuiría a la motivación de los estudiantes a aprender por medio de los OVAs sobre algunos de los lugares más emblemáticos de Popayán, sin estos, el estudiante al realizar una experiencia turística por la ciudad, se enfrentaría al reto de improvisar su narrativa y estaría haciendo uso de su creatividad. Con el uso de los OVAs, el estudiante adquiere un alto contenido de vocabulario específico sobre PC que sería esencial para la práctica y para la realización de intercambios culturales efectivos con visitantes en la ciudad o en el extranjero.

El uso de OVAs aportaría al PLLMÉIF el reconocimiento del patrimonio cultural y el desarrollo del programa en articulación con la región. Esta propuesta permitiría que los estudiantes logren un aprendizaje didáctico e interactivo con los OVAs sobre PC para profundizar en el reconocimiento y valor del mismo como parte del proceso de construcción de una cultura incluyente; desde otro ángulo, el PLLMÉIF contaría con evidencia de que se articula con la región como lo requiere el Ministerio de Educación. Así, los estudiantes del PLLMÉIF por su parte, podrían hacer uso de los OVAs en sus prácticas pedagógicas promoviendo en las instituciones educativas una formación articulada con la región.

Finalmente, los OVAs sobre el PC de Popayán podrían ser un aporte significativo para el banco de OVAs de la Universidad del Cauca y para el PLLMÉIF

achieve more meaningful cultural exchanges and at the same time to improve the students' English level.

With the design and subsequent implementation of the VLOs, learning English could be promoted by strengthening identity aspects. The use of VLOs would contribute to students' motivation to learn through the VLOs about some of the most emblematic places in Popayán without these, by making a tourist experience around the city, the student would face the challenge of improvising his narrative and would be making use of his creativity. With the use of VLOs, the student acquires a high content of specific vocabulary about CH that would be essential for the practice and the realization of effective cultural exchanges with visitors in the city or abroad.

The use of VLOs would contribute to the PMLEEF the recognition of the cultural heritage and the development of the program in articulation to the region. This proposal would allow students to achieve didactic and interactive learning with VLOs based on CH in order to enhance the recognition and value of CH as part of the process of building an inclusive culture, from another angle the PMLEEF would have evidence that it articulates to the region as it is required by the Ministry of Education. Therefore, the PMLEEF students by their side could make use of the VLOs in their teaching practices by promoting training in educational institutions articulated to the region.

Finally, the VLOs based on the CH of Popayán could be a meaningful contribution to the University of Cauca's VLOs bank and to the PMLEEF as virtual

como material virtual y de apoyo en el área de Comunicación Intercultural en Inglés en los semestres octavo y noveno del PLLMÉIF.

material and support in the area of Intercultural Communication in English in the eighth and ninth semesters of the PMLEEF.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

- Diseñar y evaluar Objetos Virtuales de Aprendizaje sobre el Patrimonio Cultural de Popayán para el desarrollo de la Competencia Léxica en Inglés de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés.

4.2 Objetivos Específicos

- Realizar un análisis de necesidades para el diseño de los OVAs.
- Identificar los contenidos discursivos relevantes sobre PC de algunos sitios emblemáticos de Popayán.
- Identificar el léxico especializado de los guiones para la presentación de sitios emblemáticos de la ciudad.
- Realizar el diseño instruccional de los objetos de aprendizaje.
- Realizar el diseño multimedial de los objetos de aprendizaje.
- Evaluar los objetos de aprendizaje para el reconocimiento del PC.

4. OBJECTIVES

4.1 General Objective

- Design and Evaluate Virtual Learning Objects focused on the Cultural Heritage of Popayán for the Development of Modern Languages with Emphasis in English and French Students' Lexical Competence.

4.2 Specific Objectives

- Conduct a needs analysis for the design of the VLOs.
- Identify the relevant discourse contents based on the CH of some emblematic sites of Popayán.
- Identify the specialized lexicon of the scripts for the presentation of emblematic sites of the city.
- Perform the instructional design of learning objects.
- Perform the multimedia design of learning objects.
- Evaluate the learning objects for CH recognition.

5. METODOLOGÍA

El presente proyecto tuvo como objetivo principal diseñar y evaluar Objetos de Aprendizaje Virtuales para el desarrollo de la Competencia Léxica en Inglés sobre el Patrimonio Cultural de Popayán de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés. Para lograr este objetivo, se realizó un análisis de necesidades para el diseño de los OVAs, posteriormente, se efectuó la identificación de los contenidos discursivos relevantes sobre el PC y el léxico especializado de los guiones para la presentación de los sitios emblemáticos de la ciudad, así mismo el diseño instruccional de los objetos de aprendizaje, finalmente, se llevó a cabo la evaluación de los OVAs.

La presente investigación tuvo un diseño cuantitativo cuasi experimental. Es una investigación cuantitativa puesto que se recolectó información de forma objetiva. Se considera que esta investigación fue descriptiva porque se caracterizaron aspectos relacionados con las necesidades de los estudiantes y las características del discurso utilizado en los recorridos turísticos de *GUGC*. De la misma manera, se considera cuasi experimental porque en ella no se hizo manipulación de variables ni hubo condiciones experimentales.

De acuerdo a los objetivos específicos planteados, como primera medida se realizó un análisis de necesidades de los estudiantes que realizan los recorridos turísticos de *GUGC*. Para esto es importante entender el concepto de análisis de necesidades. Según Pérez (1991, p.13) “el análisis de necesidades es un estudio sistemático de un problema, que se realiza incorporando información y opiniones de diversas fuentes, para tomar decisiones sobre lo que hay que hacer a continuación”.

5. METHODOLOGY

The main objective of this project was to design and evaluate Virtual Learning Objects based on the Cultural Heritage of Popayán for the development of Modern Languages with Emphasis on English and French Students' Lexical Competence at University of Cauca. To meet this objective, a needs analysis was carried out for the design of the VLOs, subsequently, the identification of the relevant discourse contents on the CH and the specialized lexicon of the scripts for the presentation of the emblematic sites of the city were carried out, as well as the instructional design of the learning objects, finally, the VLOs were evaluated.

The present study had a quantitative, quasi experimental design. It is a quantitative research study since information was objectively collected. This study is considered descriptive because it characterized aspects related to the students' needs and the characteristics of the discourse used in the *GUGC* tourist tours. In the same way, it was considered quasi experimental because there was no manipulation of variables and quasi- experimental conditions.

According to the specific objectives set, as a first step it was carried out a needs analysis of the students who make the *GUGC* touristic tours. For this, it is important to understand the concept of needs analysis. According to Pérez (1991, p.13) “the analysis of needs is a systematic study of a problem, which is carried out incorporating information and opinions from different sources, in order to make decisions about what needs to be done next”.

A través de este análisis de necesidades se esperaba identificar aspectos relacionados con el desarrollo de la CL, el uso de materiales y la formación en PC. Se asistió a dos recorridos turísticos guiados por *GUGC* y uno guiado por un guía local para observar y analizar la experiencia tanto de los guías como de los turistas, lo que aportó información acerca de los intereses de los turistas e información sobre el PC de la ciudad para tener en cuenta en el proceso de diseño y evaluación de OVAs.

La realización de entrevistas a los stakeholders fue crucial para la adquisición de información, puesto que se consideró que eran las personas idóneas para recolectar la información que se requería para identificar las necesidades en IPE sobre PC. En este caso, las personas que se seleccionaron fueron: dos (2) cofundadores de la organización *GUGC*, un (1) guía local y una (1) estudiante del PLLMI-F vinculada a *GUGC*. Uno de los propósitos centrales de las entrevistas consistió en recolectar información acerca de las necesidades que han surgido en los estudiantes para ofrecer experiencias turísticas en inglés a los visitantes extranjeros en la ciudad de Popayán.

El objetivo de las entrevistas a los guías turísticos, fue recolectar información acerca de las preferencias en cuanto a sitios turísticos para visitar, experiencias ya vividas y aportes que ellos podrían brindar a la investigación y datos importantes que pudieran ser implementados en la elaboración del componente lingüístico y cultural de los OVAs.

En la siguiente tabla 1 se muestra de manera descriptiva la población y el propósito de la entrevista.

Through this needs analysis it was expected to identify aspects related to the development of LC, the use of materials and CH training. Two tourist tours guided by *GUGC* and one touristic tour guided by a local were attended to observe and analyze the experience of both guides and tourists, which provided information about the interests of tourists and information about the city's CH to take into account in the design and evaluation process of VLOs.

Interviews with stakeholders were crucial for gathering information because it was considered that they were the ideal people to collect the information it was required to identify the needs in ESP based on CH. In this case, the people selected were: two (2) co-founders of the *GUGC* organization, one (1) local guide, and one (1) PMLE-F student connected to *GUGC*. One of the central purposes of the interviews was to gather information about the needs that have arisen in students to offer tourism experiences in English to foreign visitors in the city of Popayán.

The objective of interviews with tour guides, was to collect information about preferences regarding tourist sites to visit, experiences already lived and contributions they could provide to the study and important data that could be implemented in the elaboration of the linguistic and cultural component of the VLOs.

The following table 1 shows the population and purpose of the interview in a descriptive manner.

Table 1. Stakeholders Selected for Needs Study

Stakeholders	Purpose
Co-founders of GUGC.	Get information about the tourist tours and the sites they have selected for this.
A tourism guides.	Obtain information about relevant CH discourse content and terminology from the emblematic sites of Popayán, for example: stories, names and dates that can contribute to our database to carry out the VLOs design based on CH on SL.
A student connected to GUGC.	Obtain information on the need for the development of LC in ESL based on CH to offer tourism experiences to foreigners.

A partir de la observación de recorridos turísticos se determinaron los contenidos discursivos relevantes sobre PC de algunos sitios emblemáticos de Popayán y se identificó el léxico especializado de los guiones para la presentación de los mismos. Una vez logrado lo anterior se procedió a realizar el diseño instruccional. Este diseño se entiende como el proceso sistemático, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir material educativo eficaz que consiste en plantear el propósito de objetivos, contenidos, actividades y autoevaluación de cada OVA (ver marco teórico, p. 30).

Para la elaboración de los OVAs se usó la metodología DICREVOA (Diseño, Creación y Evaluación de Objetos de Aprendizaje) que permite una amplia ilustración para el análisis, diseño, implementación, evaluación y publicación de dichos objetos, esta metodología permitió la elaboración del material interactivo relacionado con el PC y su respectiva evaluación. Como herramientas de autor, eXeLearning y Ardora fueron utilizados para la publicación del material en el sitio web y la creación del contenido, puesto que son instrumentos de gran utilidad y de fácil manejo para el diseño

From the observation of tourist tours, the relevant discourse contents on CH of some emblematic sites of Popayán were determined and a specialized lexicon of the scripts for their presentation was identified. Once the above had been achieved, the instructional design was carried out. This design is understood as the systematic, planned and structured process that must be carried out to produce effective educational material, which is to set out the purpose, contents, activities and self-assessment of each VLO (see the theoretical framework, p. 30).

The DICREVOA (Design, Creation and Evaluation of Learning Objects) methodology was used for the elaboration of the VLOs, allowing a broad illustration for the analysis, design, implementation, evaluation and publication of VLOs, this methodology allowed the development of interactive material related to the CH and its evaluation. As authoring tools, eXeLearning and Ardora were used for the publication of material on the website and the creation of content, since they are very useful and easy to use tools for the design required.

que se requería.

A continuación, se presenta un ejemplo de la estructura de un OVA.

An example of the main menu of a VLO is given below.

Figure 1. Main Menu Example of a VLO



Adapted from Cipagauta, Grizales & Mazo (2020).

El siguiente momento comprendió el diseño multimedial de los OVAs, que de acuerdo con Maldonado, Bermeo y Vélez (2017), abarca diferentes ramas del diseño gráfico y editorial de manera interactiva creando un vínculo participativo entre el OVA y el estudiante con el objetivo principal de buscar la mejora de la experiencia educativa y capturar la atención e interés por parte del estudiante. Los diseños multimedial e instruccional fueron usados para el diseño de los OVAs sobre el reconocimiento PC a partir de la información recolectada en las encuestas y entrevistas realizadas a un segmento de personas relacionadas en la tabla 1.

Posteriormente, se evaluaron los OVAs con el fin de determinar su eficacia y calidad. La evaluación se dividió en dos partes, la primera dirigida a los estudiantes que realizan los recorridos turísticos de *GUGC* para comprobar su utilidad; y la segunda, dirigida a los docentes de turismo y del PLLMI-F con el

The next moment comprised the multimedia design of the VLOs, which according to Maldonado, Bermeo and Velez (2017), covers different branches of graphic and editorial design in an interactive way creating a participative link between the VLO and the student with the main objective of seeking the improvement of the educational experience and capturing the attention and interest of the student. The multimedia and instructional designs were used for the design of VLOs based on CH recognition from the information collected in the surveys and interviews conducted with a segment of people listed in table 1.

Later, the VLOs were evaluated for effectiveness and quality. The assessment was divided into two parts, the first one aimed at students doing the *GUGC* tourist tours to check their usefulness; and the second, aimed at teachers of tourism and PMLE-F in order to analyze its quality.

fin de analizar su calidad.

La evaluación dirigida a los estudiantes se realizará por medio del cuestionario CUSEOA, creado por Stella Maris, en el cual los estudiantes pudieron valorar la usabilidad pedagógica y la usabilidad del objeto de aprendizaje desde cuatro ángulos: significatividad pedagógica, significatividad lógica, diseño de interfaz, estructura y navegación, funcionalidad, contenidos, emociones y sentimientos (ver tabla 2).

La calificación de este cuestionario se dividió en dos partes, la primera con ocho enunciados, cuatro de ellos con un puntaje de uno a siete siendo uno el menor y siete el mayor puntaje y los otros cuatro enunciados se calificaron con “no sabe o no contesta”. La segunda parte con 14 enunciados, cada uno de ellos con cinco niveles de medición como: “totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, indiferente, de acuerdo y totalmente de acuerdo”.

The evaluation for students was carried out through the CUSEOA questionnaire, created by Stella Maris, in which students could assess the pedagogical usability and usability of the learning object from four angles: pedagogical significance, logical significance, interface design, structure and navigation, functionality, contents, emotions and feelings (see table 2).

The rating of this questionnaire was divided into two parts, the first with eight statements, four of them with a score of one to seven being one the lowest and seven the highest score and the other four statements were rated with “do not know or no answers”. The second part with 14 statements, each with five levels of measurement as: “totally disagree, disagree, indifferent, agree and totally agree”.

Table 2. Student Satisfaction Questionnaire of a LO Evaluation Criteria.

	Categories	Criterion	Subheuristics
Usability Pedagogical	Significance Psychological	Motivation	Recommendation
		Previous Knowledge	Difficulty
		Innovation and autonomy	Information of the Progress
	Significance Logic	Objectives	Clear
		Contents	Recursive material
		Activities	Clear and significant
Usability of the Learning Object	Design of Interface	Language of the Users	Suitable images
			Appropriate videos and animations
		Aesthetic and minimalist design	Suitable colours and design
	Structure and Navigation	Visibility of the status of the system	Confusion at work Confusion at work
		Recognition more than memory	Clear text
		Visible navigation	Information that is badly organized

Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez (2017).

La evaluación de los OVAs, por parte de los docentes se realizó por medio del COdA, que es una herramienta usada para evaluar la calidad de los OVAs en cuanto se refiere a lo didáctico, lo tecnológico y el contenido utilizado (ver tabla 3). Esta herramienta utiliza una plantilla de 10 enunciados, cada uno con un puntaje de uno a cinco siendo uno el menor y cinco el mayor puntaje, los primeros cinco puntos son dirigidos a caracteres didácticos y los otros cinco a caracteres tecnológicos, de esta manera se pudo mantener un equilibrio de puntuación (ver anexo 2).

The evaluation of the VLOs by the teachers was carried out through the COdA, which is a tool used to evaluate the quality of the VLOs in terms of didactic, technological and the used content (see table 3). This tool uses a template of 10 statements, each with a score of one to five being one the lowest and five the highest, the first five points are directed to didactic characters and the other five to technological characters, in this way a score balance could be maintained (see Appendix 2).

Table 3. Factors to Evaluate a Learning Object in the CODA

Factors to be evaluated	
1	Objectives and Educational Coherence of the Learning Object
2	Quality of Learning Object content
3	Ability to generate reflection, criticism and innovation
4	Interactivity and adaptability
5	Motivation
6	Format and design
7	Usability
8	Accessibility
9	Reusability
10	Interoperability

Para determinar el análisis de necesidades de este estudio se llevaron a cabo entrevistas semi estructuradas a cofundadores de *GUGC*, un guía local y una estudiante del PLLMI-F. Estas se realizaron con el fin de obtener información sobre el discurso sobre PC de la ciudad que ellos utilizan en los recorridos turísticos, de la misma manera, se realizaron de manera presencial dos (2) recorridos turísticos que fueron dirigidos por uno de los guías de *GUGC* y un guía local, es así como logramos concluir que los guías y los cofundadores han sido formados en IPE sobre PC en cursos de guianza turística dictados por el SENA. Se recolectaron datos acerca de cómo ellos realizan los recorridos turísticos y cómo se datan para realizarlos.

Una vez recolectada la información, se procedió a realizar el diseño instruccional de los OVAs, primero, se elaboraron tablas con los contenidos más relevantes que los guías aportaron en las entrevistas, fue así como se categorizó el contenido discursivo de la siguiente manera: discurso sobre

To determine the needs analysis of this study, semi-structured interviews were conducted with *GUGC* co-founders, a local guide and a PMLE-F student. These were conducted in order to obtain information about the discourse on CH of the city that they use in the tourist tours, in the same way, two (2) tourist tours were conducted in person by one of the *GUGC* guides and a local guide, this is how we were able to conclude that the guides and co-founders have been trained in ESP on CH in tourist guide courses taught by the SENA. Data were collected about how they conduct the tourist tours and how they date themselves to conduct tours.

Once the information was collected, the instructional design of the VLOs was carried out, first, tables were prepared with the most relevant content that the guides provided in the interviews, and the discourse content was categorized as follows: discourse on architecture, discourse on churches and discourse on anecdotes, with

arquitectura, discurso sobre iglesias y discurso sobre anécdotas, con esta información ya clasificada, se escogieron nueve (9) lugares de Popayán para posteriormente realizar videos, contenido e imágenes de estos sitios, con el fin de tener el material adecuado para realizar los OVAs.

this information already classified, nine (9) places of Popayán were chosen to subsequently make videos, content and images of these sites, in order to have the appropriate material to make the VLOs.

6. ESTUDIOS PREVIOS

En este capítulo, presentamos una recopilación de estudios previos a nivel internacional, nacional y local relacionados con OVAs, PC y CL para el presente proyecto de investigación en el que nos propusimos como objetivo general diseñar y evaluar OVAs sobre el reconocimiento del PC de Popayán para el desarrollo de la CL en Inglés de los estudiantes del PLLMÉIF. Hemos recopilado diversos artículos y proyectos investigativos que sirvieron como referente metodológico y conceptual para la realización de esta propuesta. El análisis de esta información se agrupó de manera conceptual, primeramente, hablaremos sobre los artículos e investigaciones relacionados con OVAs, seguidamente conceptos relacionados con PC, y por último trabajos de grado relacionados con el concepto de CL.

En lo que concierne al primer concepto en abordar es importante reconocer que, en la actualidad, las TICs constituyen un medio eficaz para la transmisión de conocimiento, pero es importante reconocer que para lograr el desarrollo de competencias específicas de los estudiantes es primordial tener un buen uso de las herramientas tecnológicas, para ello, no solamente basta con crear un curso lleno de ideas o de habilidades tecnológicas, sino que es necesario utilizar estrategias didácticas, pedagógicas y evaluativas, de esta manera Bedoya (2009), León y Salamanca (2014), Alonso, Gómez, Suárez, Zuluaga (2018), Cipagauta, Grisales y Mazo (2019) incorporaron métodos de enseñanza virtuales en relación con las necesidades de la era actual donde la tecnología tiene gran relevancia para efectuar estos métodos, los cuales son denominados OVAs, estos son llamados así porque son herramientas usadas para la educación virtual. A continuación, vamos a realizar una compilación de sus aportes a nuestra propuesta.

6. LITERATURE REVIEW

In this chapter, we present a compilation of previous studies at international, national and local context related to VLOs, CH and LC for this research project in which we proposed as a general objective to design and evaluate Virtual Learning Objects based on the Cultural Heritage of Popayán for the development of PMLEEF Students' Lexical Competence at University of Cauca. We have collected different articles and research projects that were used as a methodological and conceptual reference to carry out this proposal. The analysis of this information was conceptually grouped, at first, we will talk about the articles and research studies related to VLOs, then concepts related to CH, and finally degree projects related to the LC concept.

Concerning to the first concept, it is important to recognize that ICTs are currently an effective way for transmitting knowledge, but it is important to recognize that a good use of technological tools is essential to reach the development of specific students' competences, for this, to create a course full of ideas or technological skills is not enough but it is necessary to use didactic, pedagogical and evaluative strategies, in this way Bedoya (2009), León & Salamanca (2014), Alonso, Gómez, Suárez & Zuluaga (2018), Cipagauta, Grisales & Mazo (2019), incorporated virtual teaching methods in relation to the needs of the current age where technology has a great relevance for these methods which are called VLOs, these are named in this way because they are tools used for virtual education. We will make a compilation of their contributions to our proposal below.

Bedoya (2009) planteó que en la universidad UNAD se deben desarrollar aprendizajes autónomos y centrados según las necesidades de los alumnos, por esta razón, propuso diversos tipos de actividades e itinerarios que permitieron un mejor acercamiento al conocimiento, así se logró concluir que, para desarrollar los objetivos propuestos primero se debe instruir a los profesores sobre los OVAs porque de ello depende el éxito de las herramientas virtuales que se brindan a los estudiantes.

León y Salamanca (2014) sostuvieron que el uso de objetos virtuales facilitan el proceso de aprendizaje de inglés debido a que las herramientas tecnológicas y los recursos audiovisuales afectan la manera en que el estudiante aprende sobre la esencia de innovar en el ámbito pedagógico con la creación de estrategias que los motiven a aprender del Inglés como Lengua Extranjera (ILE), por lo tanto, concluyeron que la importancia de implementar herramientas virtuales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la L2 como estrategia innovadora y motivacional cambia la dinámica y la manera de dar la clase renovando así el ámbito pedagógico.

Ardila (2014) realizó un estudio sobre OAs para fortalecer los procesos de emprendimiento, donde efectuó un diseño que fue dirigido a nuevas generaciones de estudiantes para que tuvieran un aprendizaje significativo y autónomo, de manera que les permitiera mejorar los procesos relacionados con aprendizaje y enseñanza para los estudiantes y docentes, por esta razón concluyó que es importante utilizar correctos materiales didácticos virtuales para lograr el desarrollo de competencias específicas.

Alonso, Gómez, Suárez y Zuluaga (2018) diseñaron un OVA como material didáctico para fortalecer las habilidades en comprensión de lectoescritura del que concluyeron que los OVAs requieren de

Bedoya (2009) stated that the university UNAD should develop self and focused learning according to the students needs, for this reason, he proposed different types of activities and itineraries that allowed a better knowledge approach, it was possible to conclude that in order to develop the proposed objectives, teachers must be first instructed about the VLOs because the success of the virtual tools provided to students depends on it.

Leon & Salamanca (2014) argued that the use of virtual objects facilitates the process of learning English because technological tools and audiovisual resources affect the way the student learns about the essence to innovate in the pedagogical field with the creation of strategies that motivate them to learn English as a Foreign Language (EFL), therefore, they concluded that the importance to implement virtual tools in the teaching-learning process of the ESL as an innovative and motivational strategy, changes the dynamics and the way the class is taught, thus renewing the pedagogical environment.

Ardila (2014) conducted a study on LOs to strengthen the processes of entrepreneurship, where he made a design that was directed to new generations of students to have a significant and autonomous learning, so they could improve the processes related to learning and teaching for students and teachers, for this reason he concluded that it is important to use correct virtual teaching materials to reach the development of specific skills.

Alonso, Gómez, Suárez & Zuluaga (2018) designed an VLO as teaching material to strengthen literacy skills from which they concluded that VLOs require two major efforts, the first one concerns to

dos grandes esfuerzos, el primero concierne al conocimiento pedagógico y disciplinar y el segundo al conocimiento de diseño de multimedia, estos fueron algunos de los requerimientos que usaron para realizar el diseño de OVAs que llevaron a cabo y que en los estudiantes dio como resultado buenos hábitos, autonomía y motivación para aprender a colocar a prueba sus ideas, por consiguiente ellos mismos podían planear su tiempo de estudio y desarrollar sus actividades.

Cipagauta, Grisales y Mazo (2020) concluyeron que la falta de motivación y las dificultades de los estudiantes para el aprendizaje de ILE se deben principalmente a que los docentes y las metodologías de enseñanza de ILE empleadas por ellos no son idóneos; por otra parte, se destaca la carencia en la implementación de TICs debido a que se le resta valor a la implementación de estas en algunas instituciones educativas. Este proyecto de investigación se tomó como guía para el procedimiento de análisis de necesidades y el tipo de diseño de investigación pertinente para el diseño y la evaluación de OVAs.

Echeverri (2013) realizó una investigación sobre OAs para el desarrollo del aprendizaje ubicuo de la cual hemos resaltado en sus conclusiones que los avances tecnológicos han favorecido la creación de innovadoras herramientas didácticas, los OAs son utilizados en diferentes áreas educativas para promover la ubicuidad en el aprendizaje, los OAs facilitan los diversos estilos de aprendizaje, que permiten autonomía en el ritmo de aprendizaje y que la educación virtual es significativamente beneficiada por este tipo de recursos educativos.

Rodríguez y Acero (2016) lograron la creación de un OVA con el fin de promover y estimular la lectura literaria en estudiantes de noveno grado del Colegio Fernando Soto Aparicio apostando a la promoción de la lectura “La Odisea”. La

the pedagogical and disciplinary knowledge and the second one concerns to the multimedia design, these were some of the requirements they used to make the design of VLOs carried out, this turned for students good habits, autonomy and motivation for learning trying out their ideas, consequently they could manage their study time and develop the activities by themselves.

Cipagauta, Grisales & Mazo (2020) concluded that the absence of motivation and the students’ difficulties for the ESL learning are mainly due to teachers and methodologies used are not suitable; On the other hand, the lack of ICTs implementation stands out due to the fact that it is implementation in some educational institutions is detracted. This research project was taken as a guide for the needs analysis procedure, the type of research design relevant as well as the design and evaluation of VLOs.

Echeverri (2013) conducted research on LOs for the development of ubiquitous learning from which we have highlighted in it is conclusions that technological advances have favored the creation of innovative teaching tools, that the LOs are used in different educational areas to promote ubiquity in learning, the LOs facilitate different styles of learning that allow autonomy in the pace of learning and virtual education is significantly benefited from this type of educational resources.

Rodríguez & Acero (2016) reached the creation of an VLO in order to promote and stimulate literary reading among ninth-graders of the Fernando Soto Aparicio School betting on the promotion of reading “The Odyssey”. The implementation of

implementación del OVA para esta investigación logró disminuir las tensiones que en muchos escenarios se construyen gracias a la circulación de las subjetividades, pues los contenidos del texto “La Odisea” fueron matizados por juegos y actividades. Por lo tanto, se concluyó que es oxigenante el uso de un OVA en el espacio académico tanto para el docente como para el estudiante.

Garzón, J. F. (2017) propuso la implementación de un OVA para apoyar el proceso de enseñanza- aprendizaje de estudiantes y docentes de Inglés de la Universidad de Cundinamarca extensión Soacha. Con esta investigación se pudo evidenciar que los docentes de inglés no contaban con herramientas tecnológicas que se pudieran implementar en sus clases magistrales y del mismo modo contribuyeron con el mejoramiento del nivel académico de sus estudiantes. De esta investigación se pudo concluir que la implementación de un OVA puede contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, además de fortalecer el dialecto de este idioma.

Goyes, Sandoval, Ramírez, Chantre y Fuentes (2014) partieron del hecho que el avance tecnológico “supone para el ámbito educativo es un gran reto y una magnífica oportunidad para mejorar la calidad de la enseñanza en la educación superior y cubrir las necesidades académicas de nuestra región que constituyen una gran brecha educativa con respecto a los países industrializados” para desarrollar un modelo que permitió la creación de OAs mediante la Pizarra Digital Interactiva (PDI). Los autores plantearon que los Standard Learning Objects (SLO) son eficientes para el almacenamiento de contenidos educativos a través de repositorios y concluyeron con la propuesta de un ecosistema en el que se desenvuelve el uso de la metodología implementada.

VLOs for this research managed to reduce the tensions that in many scenarios are built through the circulation of subjectivities, as the contents of the text “The Odyssey” were nuanced by games and activities. Therefore, it was concluded that the use of LOs in the academic space for both the teacher and the students is oxygenating.

Garzón, J. F. (2017) proposed the implementation of a VLOs to support the teaching-learning process of students and teachers of English at the University of Cundinamarca Extension Soacha. With this research it was possible to demonstrate that English teachers did not have technological tools that could be implemented in their master classes and likewise contributed to the improvement of the academic level of their students. From this research it was possible to conclude that the implementation of a VLO can contribute to the improvement of the teaching-learning process of students, in addition to strengthening the dialect of this language.

Goyes, Sandoval, Ramírez, Chantre & Fuentes (2014) started from the fact that technological progress “It is a major challenge and an excellent opportunity for the education environment to improve the quality of higher education to meet the academic needs of our region, which constitute a major educational gap with the industrialized countries” to develop a model that allowed the creation of LOs using the Interactive Digital Whiteboard (IDW). The authors argued that the Standard Learning Objects (SLO) are efficient for storing educational content through repositories and concluded with the proposal of an ecosystem in which the use of the implemented methodology is developed.

Por otro lado, Bardella (2018) realizó un estudio sobre OVAs que sirvió como soporte para los procesos de formación escolar sobre diseños de OVAs que contribuirían a la generación de contenidos educativos que se caracterizaron por la calidad pedagógica y didáctica. El aporte que hizo la página del Ministerio de Educación a nuestra propuesta de diseño y evaluación de OVAs fue fundamental, dado que, con el diseño de OVAs, ofrecimos nuevas herramientas virtuales que aportaron al desarrollo de la CL de los estudiantes y a mejorar la calidad de educación.

Para abarcar lo que concierne al PC, Galindo y Zenteno (2004) realizaron una investigación sobre el turismo en la ciudad de Puebla de la que lograron determinar que el turismo incrementa la economía hotelera, gastronómica, artesanal y de transporte; sin embargo, evidenciaron la carencia de señalización que permita a los turistas acceder con facilidad a dichos servicios, además, se les dificulta acceder a folletos con mapas e información de los lugares recomendados para visitar. Por otra parte, las autoras confirmaron que los turistas nacionales y extranjeros visitan Puebla por placer y que sus principales motivaciones son tanto el atractivo histórico y cultural como la emoción estética y artística. En este estudio hemos encontrado una similitud a lo que sucede en la ciudad de Popayán en relación con el turismo, el acceso a mapas, folletos informativos y señalización que facilite la movilidad de los turistas dentro de la ciudad en sus recorridos turísticos cuando no cuenten con un guía turístico, por lo que ha sido un aporte a tener en cuenta en la realización del análisis de necesidades e intereses de los turistas.

Luna y Nieto (2014) plantearon que el patrimonio debe ser un recurso para el aprendizaje capaz de conectar al ciudadano con su diversidad cultural y su entorno, por tanto, es importante que en la formación académica se incluyan cursos o cátedras de

On the other hand, Bardella (2018) carried out a study on VLOs that served as a support for the school training processes on VLOs designs that would contribute to the generation of educational contents that were characterized by pedagogical and didactic quality. The contribution of the Ministry of Education's website to our proposal for the design and evaluation of VLOs was fundamental, given that with the design of VLOs, we offered new virtual tools that contributed to the development of LC by students and to improve the quality of education.

To cover the CH, Galindo & Zenteno (2004) carried out a research on tourism in the city of Puebla from which they were able to determine that tourism increases the economy of hotels, gastronomy, crafts and transport; however, they pointed out the lack of signposting to allow tourists easy access to these services and they also find it difficult to access brochures with maps and information on the recommended places to visit. On the other hand, the authors confirmed that national and foreign tourists visit Puebla for pleasure and their main motivations are both the historical and cultural appeal as aesthetic and artistic emotion. In this study we have found a similarity to that what happens in Popayán in relation to tourism, the access to maps, information leaflets and signs to facilitate the mobility of tourists within the city on their tourist tours when they do not have a tourist guide, so it has been a contribution to take into account in the analysis of the needs and interests of tourists.

Luna & Nieto (2014) argued that heritage should be a learning resource capable of connecting citizens with their cultural diversity and their environment, therefore it is also important that academic training include CH courses or chairs at the

patrimonio cultural en los niveles de educación básica, secundaria y universitaria como estrategia para lograr garantizar la democratización del conocimiento y el fortalecimiento de la identidad cultural. Estas investigaciones sirvieron para nuestro proyecto de investigación como soporte a la importancia de los OVAs sobre PC en inglés y que estos puedan ser asequibles para todos los campos educativos donde se enseñe una L2 y así, la enseñanza sobre PC no sea un privilegio para algunos estudiantes, sino para todos los que lo requieran.

En relación con la CL, Burbano, Gonzalez, Mera y Zuñiga (2019) plantearon el diseño y la evaluación de OVAs para el desarrollo de la competencia léxica en estudiantes de 4to de primaria, para el diseño instruccional de los OVAs se llevó a cabo un análisis de necesidades que permitió el diseño de los contenidos, así como se recolectó información valiosa por parte de los stakeholders que sirvió como soporte para la elaboración de OVAs. Finalmente, logramos concluir que los OVAs son una alternativa diferente para la enseñanza y el aprendizaje de una L2, en este caso del inglés para que promuevan el uso de las tecnologías durante el mismo proceso.

Sanhueza (2018) basado en Nation (1983, 1990, 2001), Laufer (1998, 2013), Laufer y Nation (1999), Laufer y Goldstein (2004), Schmitt y Al (2001) señalaron que el conocimiento léxico tiene gran importancia en las cuatro habilidades lingüísticas de los aprendices, puesto que a mayor conocimiento de vocabulario en L2, mayor calidad en la escritura, la fluidez, la escucha y la comprensión lectora. Por lo anterior, el autor planteó que este tipo de investigaciones tienen un valor significativo tanto en el ámbito pedagógico como en el lingüístico. Por otra parte, consideramos que este trabajo, además de ayudar como soporte a la justificación de

elementary school, secondary and university education as a strategy to ensure the democratization of knowledge and the strengthening of cultural identity. This research served for our research project to support the importance of VLOs based on CH in English and these could be affordable for all fields of education where an ESL is taught as well as CH teaching is not a privilege for some students, but for all who require it.

In relation to LC, Burbano, Gonzalez, Mera & Zuñiga (2019) raised the design and evaluation of VLOs for the development of lexical competence in 4th grade students; for the instructional design of the VLOs was carried out a needs analysis that allowed the design of the contents as well as collected valuable information from the stakeholders that served as a support for the elaboration of VLOs. Finally, we managed to conclude that VLOs are a different alternative for teaching and learning an ESL, in this case english, so they promote the use of technologies during the same process.

Sanhueza (2018) based on Nation (1983, 1990, 2001), Laufer (1998, 2013), Laufer and Nation (1999), Laufer and Goldstein (2004), Schmitt and Al (2001) noted that lexical knowledge is extremely important in the four language skills of apprentices, since the greater vocabulary knowledge in ESL, the higher quality of writing, fluency, listening and reading comprehension. For this reason, the author argued that this type of research has significant value in both the pedagogical and the linguistic fields. On the other hand, we considered that this work besides helping as a support to the justification of our research project in relation to the

nuestro proyecto de investigación en relación con los aportes de la CL en el uso de OVAs, aportó en la relevancia de promover el desarrollo de la misma en L2 y nos sirvió de guía en el proceso metodológico a tener en cuenta para la recolección de datos y posterior diseño de OVAs.

Los estudios previamente mencionados y detallados sirvieron de soporte para nuestra investigación en lo que concierne al acercamiento de diferentes conceptos acompañados de un objetivo claro y una conclusión que va encaminada a nuestra propuesta investigativa, los estudios encontrados en cuanto OVAs sirvieron como soporte en nuestro proyecto para evidenciar que son herramientas pedagógicas que promueven el proceso de enseñanza-aprendizaje en muchos ámbitos; en cuanto al PC se encontraron investigaciones con similitudes a la nuestra que promueven la importancia de los OVAs sobre PC en inglés y que estos puedan ser asequibles para todos los campos educativos donde se enseñe una L2, y por último estudios sobre CL, que por medio de herramientas tecnológicas promovieron la enseñanza de una L2 a partir de análisis de necesidades que evidenciaron cómo el diseño de OVAs contribuyó al mejoramiento de estos procesos.

contributions of the LC in the use of VLOs, contributed to the relevance of promoting the development of the same in ESL and it served as a guide in the methodological process to take into account for the collection of data and subsequent design of VLOs.

The studies previously mentioned and detailed, were used as a support for our research regarding the approach of different concepts accompanied by a clear objective and a conclusion that goes towards our research proposal, the studies found as VLOs served as a support in our project to show that they are pedagogical tools that promote the teaching-learning process in many areas, as CH, investigations were found with similarities to ours which promote the importance of VLOs based on CH in English, these could be affordable for all fields of education where an ESL is taught, and finally LC studies that through technological tools, an ESL teaching was promoted based on the needs analysis that evidenced how the design of VLOs contributed to the improvement of these processes.

7. MARCO TEÓRICO

En este estudio se busca aportar al desarrollo de la CL en inglés de los estudiantes del PLLMÉIF sobre PC a partir del diseño y evaluación de OVAs. Con el fin de ofrecer una orientación teórica a la presente propuesta, fue necesario abordar algunos conceptos identificados en el problema planteado. De igual manera, abordamos conceptos sobre todo lo que concierne a los OVAs, CL, terminología y elementos gramaticales, PC, IPG, IPE, Análisis de necesidades y autenticidad. Estos aspectos facilitan la comprensión de esta propuesta y la importancia de las herramientas virtuales.

7.1 Objetos de Aprendizaje

Según Astudillo, Sanz y Willging (2011), los Objetos de Aprendizaje son “una unidad didáctica digital independiente con un objetivo de aprendizaje específico, un contenido, un conjunto de actividades y una autoevaluación”. A finales de los setenta, se comenzó a mencionar de manera visionaria lo que treinta años más tarde se conocería como objeto de aprendizaje; sin embargo, su origen se considera incierto.

Algunos autores consideran que la idea de OAs fue creada en 1992 por Wayne, quien asoció los bloques de lego de su hijo con bloques de aprendizaje normalizados con el fin de que estos podían ser reutilizados en procesos educativos. Según Maldonado, Bermeo y Vélez (2017), los OAs se permiten ser reutilizados e incluso actualizados de acuerdo a las necesidades y el avance de la enseñanza-aprendizaje en contextos educativos y áreas específicas del conocimiento. Los OAs se presentan

7. THEORETICAL FRAMEWORK

The study seeks to contribute to development of PMLEEF students' English LC based on CH through the design and evaluation of VLOs. It was made a design and evaluation of Virtual Learning Objects based on the Popayán CH for the development of the students' LC of the PMLEEF. In order to provide theoretical guidance to the present proposal, it was necessary to address some concepts identified in the problem statement. In the same way, we approach concepts about everything concerning VLOs, LC, terminology and grammatical elements, CH, EGP, ESP, Needs Analysis and authenticity. These aspects facilitate the understanding of this proposal and the importance of virtual tools.

7.1 Learning Objects

According to Astudillo, Sanz and Willging (2011), Learning Objects are “an independent digital teaching unit with a specific learning objective, content, set of activities and self-assessment”. At the end of the seventies, it began to mention in a visionary way what thirty years later would be known as a learning object; however, its origin is considered uncertain.

Some authors consider that the LOs idea was created in 1992 by Wayne, who associated his son's lego blocks with standardized learning blocks so that they could be reused in educational processes. According to Maldonado, Bermeo and Vélez (2017), LOs are allowed to be reused and even updated according to the needs and progress of teaching-learning in educational contexts and specific areas of knowledge. The LOs are presented as independent because they do not require external materials for use since they are equipped with the necessary elements for

como independientes porque no requieren de materiales externos para su utilización puesto que están equipados con los elementos necesarios para su funcionamiento, esto haría más fácil su uso para los estudiantes del PLLMÉIF.

their operation, this would make their use easier for students of the PMLEEF.

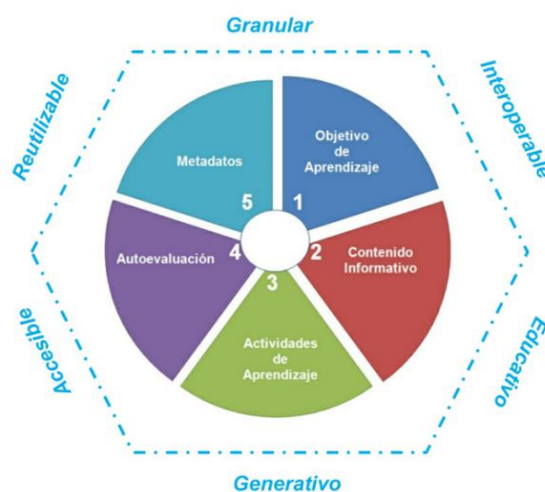
7.2 Características de los Objetos de Aprendizaje

Según Maldonado, Bermeo y Vélez (2017) una de las características más importantes y común de los objetos de aprendizaje es la reutilización, ya que los hace mejores que otros contenidos de aprendizaje que existen en la web (ver figura 2).

7.2 Characteristics of the Learning Objects

According to Maldonado, Bermeo and Vélez (2017), one of the most important and common characteristics of learning objects is reuse, since it makes them better than other learning contents that exist on the web (see figure 2).

Figure 2. Elements and Characteristics of a Virtual Learning Object



Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez (2017).

En la siguiente tabla 4 se definen las principales características de los OAs:

Table 4 below defines the main characteristics of the LOs:

Table 4. Learning Object Characteristics

Interoperable	It is a property that allows learning objects to have the terms and ability to be used over various technological environments that allow their full functionality and usefulness of the homogeneous standards.
Educational	It is a quality that the VLO has, to fulfill an educational purpose and intention aimed at facilitating the understanding of a theory, phenomenon or event, in addition to promoting in individuals the development of capabilities, skills and competences of different cognitive, social, technological etc.

Generative	Ability to build new units, lessons, modules etc. therefore this has the ability to merge with other learning objects and upgrade through the VLOs developer community.
Publishable	Ease of identification this is because the (metadata) used in learning objects allow easy cataloging and storage in the repository (García, 2005), it also refers to the classification of licensing VLOs whether they have public or private access.
Reusable	Quality that the VLOs have of being reused, in order to create new levels or components of educational design, lessons etc., in this way it can be used as a didactic resource in educational contexts.
Granular	It is a quality that seeks to define the atomicity that a VLO should have, that is, it allows to determine the internal structure that a VLO should contain.

Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017. (p.11).

7.3 Teorías de Aprendizaje y el Diseño de Materiales Educativos

El aprendizaje es un fenómeno complejo sobre el que existen numerosas interpretaciones acerca de sus rasgos principales, los factores intervinientes, y las estrategias de enseñanza que lo facilite. Es posible enunciar tres grandes paradigmas desde donde se ha estudiado el aprendizaje: el conductismo, el cognitvismo y el constructivismo y su relación con el diseño de materiales educativos (ver figura 3).

7.3 Learning Theories and the Design of Educational Materials

Learning is a complex phenomenon about which there are many interpretations of its main features, the factors involved, and the teaching strategies that facilitate it. It is possible to enunciate three main paradigms from which learning has been studied: behaviorism, cognitivism and constructivism and their relationship with the design of educational materials (see figure 3).

Figure 3. Theories of Learning



Adapted from (Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017). (p.20).

A continuación, se enuncian tres arquetipos desde donde ha sido estudiado el aprendizaje:

7.3.1 Conductismo

El conductismo se define como un cambio relativamente permanente en el

The following are three archetypes from which the learning:

7.3.1 Behaviorism

Behaviorism is defined as a relatively permanent change in behavior that reflects

comportamiento que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, este se focaliza específicamente en la conducta porque esta es una entidad observable y medible y por lo tanto comprobable de manera experimental. Según Maldonado, Bermeo y Vélez (2017), propone que “Para esta perspectiva, el diseño de la enseñanza se concentra en el arreglo y disposición de los condicionantes del ambiente de tal manera que se promueva la asociación de estímulos y respuestas para que se produzca la conducta deseada”. La teoría conductista en el presente proyecto ayuda a establecer objetivos específicos al momento de la elaboración de actividades basadas en el análisis, interpretación o resolución de casos por medio de los OVAS con el fin de determinar el cambio de la conducta de acuerdo al estímulo recibido cómo: reflexionar sobre un caso/situación real; revisar una actividad previa para tener el panorama completo, pedir que vea algo desde una perspectiva diferente y plantearse interrogantes.

7.3.2 Cognitivismo

El cognitivismo se enfoca en la comprensión del lenguaje, los procesos y disposiciones mentales, las representaciones internas y conscientes del mundo que surgen de estos cambios (percepción, memoria, sensación, pensamiento, raciocinio y resolución de problemas). Según Thompson, Simonson y Hargrave (1992), un conductista hace uso del refuerzo para modificar la conducta en la dirección deseada; un cognitivista por su parte, hace uso del conocimiento de los resultados para guiar y apoyar las conexiones mentales exactas, para ello, se apoya de las siguientes actividades: Elaboración de nuevas hipótesis, estrategias para resolver situaciones, presentación de ideas, conceptos, perspectivas, procesos, demostraciones, presentar ejemplos y contraejemplos, argumentaciones, debates, etc.

the acquisition of knowledge or skills through experience, this is specifically focused on the behavior because this is an observable and measurable entity and therefore experimental verifiable. According to Maldonado, Bermeo and Vélez (2017), he proposes that “For this perspective, the design of teaching concentrates on the arrangement and disposition of the conditioning factors of the environment in order to promote the association of stimuli and responses to produce the desired behavior”. Behavioral theory in the present project helps to set specific objectives at the time of developing activities based on analysis, interpretation or resolution of cases through the VLOs in order to determine the change of behavior according to the received stimulus as: reflect on a real case/situation; review a previous activity to get the full picture, ask him to look at something from a different perspective and ask questions.

7.3.2 Cognitivism

Cognitivism focuses on understanding language, processes, and dispositions the inner and conscious representations of the world arising from these changes (perception, memory, sensation, thinking, reasoning and problem solving). According Thompson, Simonson and Hargrave (1992), a behaviorist makes use of the reinforcement to modify the behavior in the desired direction; a cognivist on his part, makes use of the knowledge of the results to guide and support the exact mental connections, for this, it is supported by the following activities: Elaboration of new hypotheses, strategies for solving situations, presenting ideas, concepts, perspectives, processes, demonstrations, presenting examples and counterexamples, arguments, debates, etc.

Maldonado, Bermeo y Vélez (2017) presentaron un modelo basado en nueve eventos establecidos que se deben tener en cuenta al momento de la elaboración del material para los OVAs puesto que el cognitivismo está basado en los procesos internos, el funcionamiento de la mente humana y el procesamiento de información (ver tabla 5).

Maldonado, Bermeo and Vélez (2017) presented a model based on nine events established that should be taken into account at the time of the development of the material for the VLOs since cognitivism is based on internal processes, the functioning of the human mind and the processing of information (see table 5).

Table 5. Instructional Events to Develop Teaching

1	Gain the attention.
2	Inform students about learning objectives.
3	Evoke previous knowledge.
4	Submit content (new information).
5	Providing guidance in learning
6	Cause performance (practice).
7	Provide feedback (feedback).
8	Evaluate the performance.
9	Improve retention and transfer.

Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017. (p.20).

7.3.3 Constructivismo

Es una corriente pedagógica de carácter cognitivo que sostiene el proceso de aprendizaje de una lengua, este propone en el proceso de enseñanza un arquetipo de interacción, dinamismo y participación donde el estudiante tiene como resultado una constante construcción de nuevos conocimientos, a partir de actividades de descubrimiento, de ensayo y error, juegos, completar documentos, formularios, operar intuitivamente sobre un escenario en pantalla, responder preguntas/trivias, hacer mapas conceptuales, buscar semejanzas y contrastes, seleccionar opciones en una situación, escribir un texto breve, operar con un software para resolver algo, simulaciones con consecuencias, etc.

7.3.3 Constructivism

It is a pedagogical trend of cognitive character that supports the process of learning a language, this proposes in the teaching process an archetype of interaction, dynamism and participation where the student has as a result a constant construction of new knowledge, from activities of discovery, of trial and error, games, completing documents, forms, operating intuitively on a screen scenario, answer questions/trivia, make conceptual maps, look for similarities and contrasts, select options in a situation, write a short text, operate with software to solve something, simulations with consequences, etc.

Los estudiantes que tendrán acceso a los OVAs que diseñamos en el presente proyecto cuentan con conocimientos previos de la L2 y del PC de la ciudad, que serán complementados con el uso de OVAs de los que obtendrán como resultado el desarrollo de la CL en L2 sobre PC.

7.3.4 Actividades y estilos de aprendizaje en el diseño de OVAs

De acuerdo con Alonso, Gallego, Honey, (1994), los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje. Existen cuatro tipos de estilos de aprendizaje que involucran actividades como:

- **Estilo activo:** Los estudiantes se involucran en actividades de descubrimiento, de prueba y error, juegos, elaboración de mapas conceptuales, búsqueda de semejanzas, etc.
- **Estilo reflexivo:** Los estudiantes aprenden mediante el análisis. Desarrollan actividades como, revisión de una actividad previa para tener el panorama completo, pedir que vea algo desde una perspectiva diferente, planteamiento de diferentes interrogantes, etc.
- **Estilo teórico:** Los estudiantes realizan un estudio apoyándose en la lectura y la interpretación de teorías en actividades como la presentación de ideas, conceptos, perspectivas, procesos, estrategias, debates para resolver situaciones.
- **Estilo pragmático:** Los estudiantes aprenden mediante la práctica, crean un documento para resolver situaciones, toman decisiones para resolver un caso,

Students who will have access to the VLOs we designed in this project have previous knowledge of the SL and the city's CH, which will be complemented with the use of VLOs from which they will obtain as a result the development of the LC on SL based on CH.

7.3.4 Activities and learning styles in VLOs design.

According to Alonso, Gallego y Honey (1994), learning styles are cognitive, affective and physiological traits, which serve as relatively stable indicators of how the learners perceive, interact and respond to their learning environments. There are four types of learning styles that involve activities such as:

- **Active style:** Students engage in discovery activities such as: trial and error games, conceptual mapping, finding similarities, etc.
- **Reflexive style:** Students learn through analysis. They develop activities such as reviewing a previous activity to get the full picture, seeing something from a different perspective, raising different questions, etc.
- **Theoretical style:** Students carry out a study based on the reading and interpretation of theories in activities such as, introduction of ideas, concepts, perspectives, processes, strategies, debates to resolve situations.
- **Pragmatic style:** Students learn through practice, they can create a document to solve situations, make decisions to solve a case, use a language to create something like a report, a program, etc.

usan un lenguaje para crear algo, un informe, un programa, etc.

7.4 Diseño Instruccional del Objeto de Aprendizaje

El diseño instruccional es un elemento clave en la elaboración de los OVAs que posibilita la creación de situaciones de aprendizaje, este permite desarrollar un diseño objetivo de aprendizaje y así mismo los contenidos que se llevaron a cabo en el proyecto, el diseño instruccional resuelve los cuestionamientos sobre lo que se pretende enseñar, su organización, cómo será enseñado y cómo evaluar lo aprendido (ver figura 4).

7.4 Instructional Design of the Learning Object

The instructional design is a key element in the development of the VLOs that allows the creation of learning situations, this allows to develop an objective design of learning and also the contents that were carried out in the project, instructional design resolves questions about what is intended to be taught, its organization, how it will be taught and how to evaluate what has been learned (see figure 4).

Figure. 4 Instructional Design of Learning Object Components



Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017.

7.4.1 Composición Interna de un Objeto de Aprendizaje

Como punto de partida, es fundamental la organización de los elementos (el objetivo, los contenidos, las actividades y la autoevaluación) que conforman el diseño de un OA.

A continuación, se hará un recorrido por los elementos enunciados anteriormente para sustentar la coherencia entre sus componentes generando eficacia en el proceso:

7.4.1 Internal Composition of a Learning Object

As a starting point, it is essential to organize the elements (the objective, the content, the activities and the self-assessment) that make up the design of an LO.

The elements listed above will then be examined in order to support the coherence between their components and generate efficiency in the process:

Table 6. Elements that Shape the Design of a LO

Objective	It allows the purpose of the process to be stated and a specific topic to be addressed.
Contents	They provide adequate information for the achievement of the stated purpose.
Activities	They make it possible to put cognitive processes into practice.
Self-assessments	Allows checking whether the target has been achieved.

Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017, (p. 26).

7.5 Diseño Multimedial

Según Maldonado, Bermeo y Vélez (2017), el diseño multimedial de un objeto de aprendizaje comprende diferentes ramas del diseño gráfico y editorial de manera interactiva, creando así un vínculo participativo entre la plataforma virtual y el alumno, cuyo objetivo principal radica en buscar la mejora de la experiencia educativa para capturar la atención y el interés por parte del estudiante por medio del diseño o del contenido del objeto de aprendizaje utilizando herramientas adecuadas para cada estilo de aprendizaje.

El diseño multimedial comprende todas las ramas del diseño combinadas para el desarrollo de una plataforma interactiva que permite captar la atención del estudiante motivando e incentivando a utilizar esta herramienta educativa accesible con el objetivo de ampliar su léxico sobre el PC de Popayán. Se utiliza eXeLearning como una herramienta de código abierto que permite y facilita a los docentes la creación y publicación de contenidos educativos en soportes informáticos permitiendo llevarlo a generar sitios web completos sin necesidad de ser un experto en el manejo de herramientas informáticas.

7.5 Multimedia Design

According to Maldonado, Bermeo and Vélez (2017), the multimedia design of a learning object comprises different branches of graphic design and editorial in an interactive way, thus creating a participative link between the virtual platform and the student, whose main objective is to seek the improvement of the educational experience to capture the attention and interest of the student through the design or content of the learning object using tools suitable for each learning style.

The multimedia design comprises all the branches of design combined for the development of an interactive platform that allows to capture the attention of the student motivating and encouraging to use this accessible educational tool in order to expand its lexicon on the CH from Popayán. EXeLearning is used as an open source tool that allows and facilitates teachers to create and publish educational content on computer media allowing them to generate complete websites without being an expert in the management of computer tools.

7.6 Metodología para el Diseño y Evaluación de Objetos de Aprendizaje

La metodología propuesta sirvió de guía para el Diseño, la Creación y la Evaluación de OAs, esta metodología formula un conjunto de cinco fases que componen el diseño de un objeto de aprendizaje.

7.6 Methodology for the Design and Evaluation of Learning Objects

The methodology proposed served as a guide for the Design, Creation and Evaluation of LOs, this methodology formulates a set of five phases that compose the design of a learning object.

Table 7. Phases of the Design of an LO.

Analysis	In this phase, information is gathered both from the learning objects and from the recipients therefore, in our case, surveys will be made to students obtaining a data collection on the need for recognition of the CH of Popayán city.
Design	In this phase, the design of both technological and educational learning objects is elaborated, in this phase it is important to define some aspects of the LOs as content, self-assessment, activities based on the Kolb cycle and the eXeLearning author tool.
Implementation	In this phase, the structure of the general outline of learning objects developed during the design phase will be assembled by means of computer tools.
Assessment	At this stage, the effectiveness and quality of the learning objects is checked, whether in a technological or didactic way, the LOs must meet a series of qualities such as being interoperable, educational, generative, accessible and reusable; in this way, LOs are intended to help innovate and create better virtual teaching materials, Also, serve to estimate the dedication that the production of a learning object quality requires to help teachers and students to locate the LOs best suited to their didactic needs and methodologies.

Adapted from Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017. (p.43-57).

Para la evaluación se utilizó CUSEOA, el cual es un cuestionario que usan los estudiantes para evaluar los OVAs; además, es una herramienta que sirve para que los creadores obtengan una respectiva retroalimentación sobre la calidad del material realizado. Este cuestionario fue creado por Stella Maris y lo estructuró en 3 partes: la primera es una reacción global al OVA y es llamado así porque se encarga de evaluar las emociones y los sentimientos provocados en los estudiantes. Al colocar a prueba el OVA, añadió a los cuestionarios dos dimensiones a las que nombró "*dimensión pedagógica*" y "*dimensión técnica*". En cuanto a la dimensión técnica, esta abarca aspectos de contenidos teóricos,

For the evaluation we used CUSEOA, which is a questionnaire used by students to evaluate the VLOs; it is also a tool for creators to obtain feedback on the quality of the produced material. This questionnaire was created by Stella Maris and structured in 3 parts: first it is a global reaction to the VLO and is named because it evaluates emotions and feelings and provoked in the students. By testing the VLO, she added to the questionnaires two dimensions to which he named "*pedagogical dimension*" and "*technical dimension*". For the technical dimension, it covers aspects of theoretical content, activities and feedback with the aim of measuring the student in logical areas and psychological aspects. Regarding the

actividades y retroalimentación con el objetivo de medir al estudiante en ámbitos lógicos y aspectos psicológicos. Respecto a la dimensión técnica, el objetivo de esta es valorar la funcionalidad y la usabilidad después de que el estudiante ha interactuado con el objeto de aprendizaje, también comprende aspectos de diseño de la interfaz, la estructura y la navegación. Para evaluar los OAs por parte de los docentes, utilizamos una herramienta de autor llamada COdA, esta determina la calidad didáctica y tecnológica de los OVAs con el objetivo de garantizar de forma precisa los criterios evaluados (ver metodología).

7.7 Patrimonio Cultural

Se considera como PC al conjunto de bienes naturales (paisajes, parques y recursos naturales, formaciones físicas y geológicas), tangibles (monumentos, edificios, esculturas, y todo aquello que sea palpable) e intangibles (manifestaciones religiosas, tradicionales y artísticas como: la música, la danza, el teatro, las lenguas, los conocimientos, etc.) heredados de generación en generación, que representan un valor histórico y artístico. (Ministerio de Cultura, 2015).

En las investigaciones sobre PC que tuvimos en cuenta para la realización de nuestro proyecto, Luna y Nieto (2014) abordaron el PC desde la conceptualización asignada por la Ley 397 de 1997 Ley general de Cultura como el conjunto de bienes materiales e inmateriales y valores que hacen parte de las expresiones colombianas desde todos los aspectos, manifestaciones y representaciones culturales.

Por otra parte, Galindo y Zenteno (2004) afirmaron que:

El patrimonio cultural representa una herencia invaluable que pasa de generación en generación como un elemento identitario de una comunidad, por lo que debe ser preservado para compartirlo con

technical dimension, the aim of this is to assess functionality and usability after the student has interacted with the learning object, it also includes aspects of interface design, structure and navigation. To evaluate the LOs by teachers, we used an author tool called COdA that determines the didactic and technological quality of the VLOs in order to guarantee accurately the criteria evaluated (see methodology).

7.7 Cultural Heritage

CH is considered to be the set of natural assets (landscapes, parks and natural resources, physical and geological formations), tangible (monuments, buildings, sculptures, and everything that is palpable) and intangible (religious, traditional and artistic events such as: music, dance, theatre, languages, knowledge, etc.) inherited from generation to generation, representing a historical and artistic value. (Ministry of Culture, 2015).

In the research on CH that we considered for the realization of our project, Luna y Nieto (2014) addressed the CH since the conceptualization assigned by Law 397 of 1997 General Law of Culture as the set of material and intangible goods and values that are part of Colombian expressions from all aspects, manifestations and cultural representations.

Moreover, Galindo and Zenteno (2004) stated that:

Cultural heritage represents an invaluable heritage that passes from generation to generation as an identity element of a community, so it must be preserved to be shared with the different generations of other nations who are interested in enriching the culture of other communities. (p.26).

las diferentes generaciones de otras naciones que se interesen por enriquecerse de la cultura de otras comunidades. (p.26).

Para la construcción del concepto de PC, tuvimos en cuenta los aportes de cada una de estas investigaciones consultadas en relación con el tema y lo definimos como: una herencia cultural de generación en generación conformada por bienes invaluable naturales, tangibles e intangibles que representa la identidad y las diferentes manifestaciones que caracterizan a un lugar y una comunidad.

7.8 Competencia Léxica

Según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER), la competencia léxica es “el conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo y se compone de elementos léxicos y elementos gramaticales” (p.108). En la CL se incorporan dos tipos de componentes diferentes: las expresiones hechas en sus diferentes modalidades y las palabras gramaticales. El MCER define los elementos léxicos como “Un conjunto de palabras de una lengua”; estos comprenden expresiones hechas que se componen de varias palabras que se utilizan y se aprenden como un todo. Por ejemplo: tanque, un recipiente de líquido o vehículo armado y blindado o banco, lugar para sentarse o entidad financiera. Por otra parte, define los elementos gramaticales como “clases cerradas de palabras que están constituidas por ítems léxicos que los alumnos de español/LE deben aprender” (p. 108). Los elementos gramaticales pertenecen a clases cerradas de palabras como: artículos, cuantificadores, demostrativos, pronombres personales, pronombres relativos y adverbios interrogativos, posesivos, verbos auxiliares y conjunciones.

En las investigaciones relacionadas con la CL tomadas como referencia para la realización de nuestro proyecto, Burbano,

For the construction of the CH concept, we took into account the contributions of each of these researches consulted in relation to the topic and defined it as: a cultural heritage from generation to generation consisting of invaluable natural goods, tangible and intangible that represents the identity and the different manifestations that characterize a place and a community.

7.8 Lexical Competence

According to the Common European Framework of Reference (CEFR), lexical competence is “the vocabulary knowledge of a language and the ability to use it and is composed by lexical elements and grammatical elements” (p.108). The LC incorporates two different types of components: the expressions made in their different modalities and the grammatical words. The CEFR defines lexical elements as “a set of words of a language”; these include made expressions that are composed of several words that are used and learned as a whole. For example: tank, a container of liquid or armored vehicle or bank, place to sit or financial entity. On the other hand, it defines grammatical elements as “closed classes of words that are made up of lexical items that students of Spanish/SL must learn” (p. 108). Grammatical elements belong to closed classes of words such as: articles, quantifiers, demonstratives, personal pronouns, relative pronouns and interrogative adverbs, possessive, auxiliary verbs and conjunctions.

The investigations related to the LC taken as reference for the realization of our project, Burbano, Gonzalez, Mera and

Gonzalez, Mera y Zuñiga (2019) establecieron que:

Es conveniente incrementar el vocabulario a la hora de desenvolverse en una lengua extranjera, y que posteriormente, cuando el estudiante esté trabajando con términos conocidos, su aprendizaje será más significativo, permitiendo mejorar poco a poco su conocimiento previo y consolidar uno nuevo.

Por otro lado, Sanhueza, Ferreira y Sáez (2018) con base en Nation (1983, 1990, 2001), Laufer (1998, 2013), Laufer y Nation (1999), Laufer y Goldstein (2004), Schmitt y al (2001) definen la competencia léxica como predominantemente, por el número de palabras que posee el aprendiente. Conjuntamente, se ha determinado que un uso léxico efectivo en la escritura ejerce una influencia positiva en la medición de su calidad y en la proficiencia general del aprendiente.

Para la construcción de la definición de competencia léxica se tuvo en cuenta las anteriores investigaciones y concluimos que la competencia léxica en nuestro proyecto se define como: La capacidad para utilizar el vocabulario en diferentes ámbitos que se componen por elementos léxicos o gramaticales.

7.9 Inglés con Propósitos Generales

De acuerdo con Orr (2002),

English is commonly known by the average native or nonnative speaker and it is called English for General Purposes (EGP). It comprises the common core of English that is shared by most of its speakers. Learning General-Purposes English typically begins at home for native speakers and in the classroom for nonnative speakers.

Zuñiga (2019) determined that:

It is convenient to increase the vocabulary, when developing a foreign language makes a student find himself working with familiar terms, it is for this reason that your learning will be more meaningful and will allow to gradually increase your knowledge and therefore consolidate new terms.

On the other hand, Sanhueza, Ferreira and Sáez (2018) based in Nation (1983, 1990, 2001), Laufer (1998, 2013), Laufer and Nation (1999), Laufer and Goldstein (2004), Schmitt and al (2001) define the lexical competition as predominant, by the number of words that the learner possesses. Together, it has been determined that effective lexical use in writing has a positive influence on the measurement of its quality and on the general proficiency of the learner.

For the construction of the definition of lexical competence previous research was taken into account and concluded that the lexical competence in our project is defined as: The ability to use vocabulary in different fields that are composed of lexical and grammatical elements.

7.9 English for General Purposes

According to Orr (2002),

English is commonly known by the average native or nonnative speaker and it is called English for General Purposes (EGP). It comprises the common core of English that is shared by most of its speakers. Learning General-Purposes English typically begins at home for native speakers and in the classroom for nonnative speakers.

Orr (2002) planteó que el (IPG) comienza en el hogar para los hablantes nativos y para los no nativos empieza desde el salón de clase. Si bien no es necesario aprender IPG antes de aprender IPE, consideramos que debido al conocimiento previo en IPG de los estudiantes del PLLMÉIF que podrían acceder los OVAs diseñados por nosotras, probablemente se les facilite aún más el aprendizaje de vocabulario en IPE y posteriormente, su uso para el desarrollo de la CL sobre PC de Popayán.

7.10 Inglés con Propósitos Específicos

Smoak (2003) planteó que: “El IPE no es enseñar listas de vocabulario técnico”. (p. 27), en su estudio, Smoak se da cuenta que los estudiantes ya conocían los términos de vocabulario técnico de su área de estudio puesto que dichos términos fueron aprendidos junto con sus compañeros hablantes nativos de una L2. Seguidamente, argumentó que: “Los supuestos y la intuición sobre el uso del lenguaje en situaciones de IPE son probablemente inexactos”. (p.27), para llegar a esta conclusión ella realizó un ejercicio con aprendices de inglés para negocios que trataba sobre la redacción de una carta; ella asumió que debía usar el mismo estilo que había aprendido años atrás lo cual no resultó siendo el más exacto. Posteriormente, dedujo que: “El análisis de necesidades debe incluir observaciones sobre el uso del lenguaje en el contexto”. (p.27). Smoak expuso que el análisis de necesidades no debe ser unilateral, pues no solo se debe preguntar a los estudiantes sobre el tipo de inglés que necesitan sino ahondar en las necesidades reales del contexto.

Por último, con base en Smoak, se concluye que: “Los materiales deben ser apropiados y auténticos” (p. 27). Por lo tanto, como docentes debemos estar preparados para desarrollar cursos en diferentes áreas, pero con un idioma

Orr (2002) argued that EGP begins at home for native speakers and for non-native speakers begins from the classroom. While it is not necessary to learn EGP before learning ESP, we consider that due to the prior knowledge in EGP of PMLEEF students who could access the VLOs designed by us, they will probably be further facilitated in the learning of vocabulary in ESP and, later, their use for the development of the LC on Popayán CH.

7.10 English for Specific Purposes

Smoak (2003) argued that “ESP is not teaching technical vocabulary lists”. (p. 27), in his study, Smoak realizes that the students already knew the technical vocabulary terms of his study area since those terms were apprehended together with his native speaking companions of an SL. He then argued that: “Assumptions and intuition about the use of language in ESP situations are probably inaccurate”. (p.27), in order to reach this conclusion, she did an exercise with business English learners that was about writing a letter; she assumed that she should use the same style she had learned years ago which did not turn out to be the most accurate. Then she deduced that: “The needs analysis should include observations on the use of language in the context”. (p.27). Smoak said the needs analysis should not be one-sided, as students should not only be asked about the kind of English they need, but also about the real needs of the context.

Finally, based on Smoak, it was possible to conclude that “Materials must be appropriate and authentic” (p.27). Therefore, as teachers we must be prepared to develop courses in different areas but with an authentic language, with appropriate materials and methodologies. We must be

auténtico, con materiales y metodologías apropiadas. Debemos ser conscientes que lo que necesitan aprender nuestros estudiantes no siempre se encuentra en libros o textos guía; sino que debemos estar dispuestos a crear nuestro material auténtico partiendo de un análisis de necesidades real.

7.10.1 Análisis de Necesidades

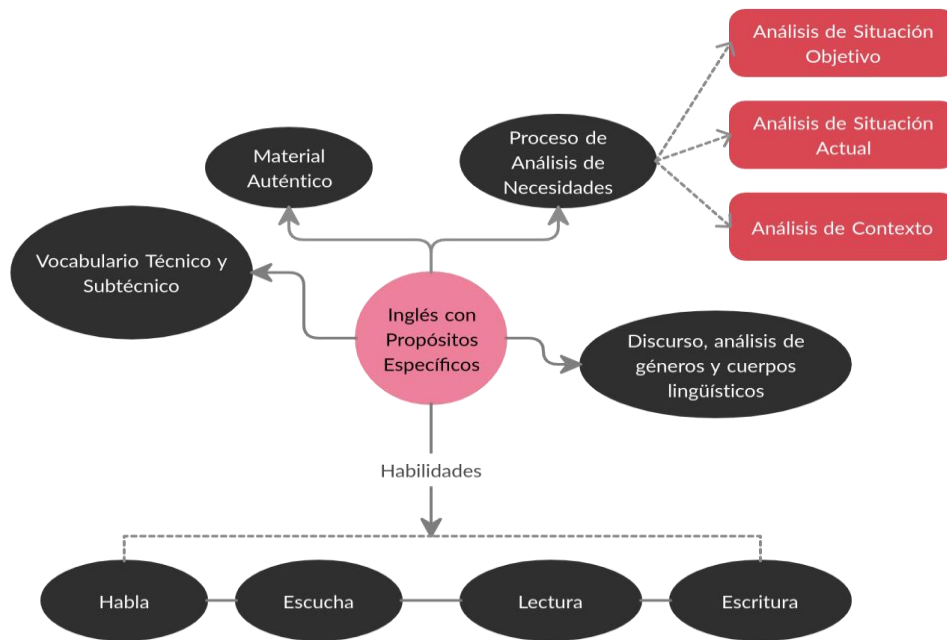
La evaluación y el análisis de necesidades de los *stakeholders* responde a interrogantes específicas que permiten recopilar información relevante. Para ello es necesario realizar un Análisis de la Situación Objetivo, que consiste en analizar qué necesitan haber logrado los estudiantes al final del curso de acuerdo a las expectativas de la institución y pretende responder interrogantes como: ¿Qué tareas deben realizar los alumnos al final del curso?, ¿por qué es importante para ellos realizar estas tareas en inglés?, ¿por qué los alumnos quieren o necesitan aprender estas habilidades? Análisis de la Situación Actual, que consiste en el análisis de las necesidades que tienen los estudiantes en el presente y responde interrogantes como: ¿Cuál es su nivel actual de inglés?, ¿qué fortalezas y debilidades tienen al hablar, escuchar, leer y escribir?, ¿qué saben los alumnos que utilizarán su plan de estudios sobre el área de contenido o sobre el trabajo?, ¿cuál es su experiencia en esta área?, ¿qué habilidades laborales clave tienen o carecen?, ¿cuáles son sus experiencias y expectativas de aprendizaje de idiomas pasadas?, ¿por qué asisten al curso y cuáles son sus objetivos personales? y un Análisis del Contexto, que permite identificar los factores del aula de aprendizaje que afectan los resultados de los estudiantes sobre el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. (Westerfield, K, 2010), (ver figura 5).

aware that what our students need to learn is not always found in books or guidebooks; we must be willing to create our authentic material from a real needs analysis.

7.10.1 Needs Analysis

The stakeholder needs assessment and analysis responds to specific questions that allow for the collection of relevant information. This requires an Objective Situation Analysis, which consists of analyzing what students need to have achieved at the end of the course according to the expectations of the institution and seeks to answer questions such as: What tasks should students perform at the end of the course? Why is it important for them to do these tasks in English? Why do students want or need to learn these skills? Analysis of the Current Situation, which consists in the analysis of the needs that students have in the present and answers questions such as: What is your current level of English? What strengths and weaknesses do they have in speaking, listening, reading and writing? What do students who will use their curriculum know about content or work? What is their experience in this area? What key work skills do they have or do they lack? What are their experiences and expectations of learning past languages? Why do they attend the course and what are their personal goals? And a Context Analysis, which allows the identification of the factors in the classroom that affect students' performance in developing their language skills (Westerfield, K, 2010), (see figure 5).

Figure 5. Components of English for Specific Purposes



Adapted from Westerfield, K (2010).

7.10.2 Autenticidad

La autenticidad responde a las interrogantes: ¿qué quiere decir material auténtico?, Deberían utilizarse sólo textos auténticos en el aula IPE/IPA? Para aclarar este concepto, Jordan (1997) responde a estas interrogantes argumentando que un texto auténtico es el que se utiliza para estudiantes en un área especializada y no está escrito con fines de enseñanza de una L2. Además, plantea que un texto auténtico en el aula es un texto adaptado, especialmente escrito y debe ser adecuado para los estudiantes. Finalmente, concluye que no hay nada inherentemente falible con los textos no auténticos, sino que depende del propósito pedagógico con el cual se utilicen, de tal manera que los estudiantes puedan enfrentar textos de su propia área de estudio.

7.10.3 Terminología e IPE

La terminología es una disciplina que se sustenta en conjuntos específicos de conocimiento donde se emplea la recopilación, descripción y presentación de

7.10.2 Authenticity

Authenticity answers the questions: what authentic material means? Only authentic texts should be used in the ESP/EAP classroom? To clarify this concept, Jordan (1997) responds to these questions by arguing that an authentic text is used for students in a specialized area and is not written for the purpose of teaching an SL. In addition, he argues that an authentic text in the classroom is an adapted text, especially written and should be suitable for students. Finally, he concludes that there is nothing inherently fallible with non-authentic texts, but depends on the pedagogical purpose with which they are used, so that students can confront texts from their own area of study.

7.10.3 Terminology and ESP

Terminology is a discipline that is based on specific sets of knowledge where compilation, description and presentation are used in a systematic way. In this case we

manera sistemática. En este caso vamos a tomar como ejemplo las unidades fraseológicas especializadas en el ámbito de la energía solar, con el objetivo de comprender algunos fenómenos de terminología.

La primera es la Unidad Terminológica (UT): Estas son unidades de estructura léxica de carácter denominativo que tienen la capacidad de referenciar un nodo de la estructura conceptual en cualquier ámbito.

La segunda es la Unidad Terminológica Sintagmática (UTS): Estas son unidades simples que representan la fuente de conocimiento y la estructuración conceptual de un ámbito especializado, estas tienen un valor referencial y de carácter denominativo ejemplo:(energía eólica, energía de apoyo).

La tercera es la Unidad Sintagmática Discursiva (USD) está formada por verbos que equivalen al núcleo eventivo que hace parte de las unidades fraseológicas especializadas eventivas, su función es discursiva y está ligada específicamente al tipo de texto y no al área temática ejemplo: Ver la figura, presentar los resultados, utilizar los datos.

La cuarta son las Unidades Sintagmáticas Libres (USL): Estas pueden tener una unidad terminológica semejante a un núcleo terminológico de las unidades fraseológicas especializadas, no tienen un verbo que pueda adquirir valor especializado y, por consiguiente, no tienen un valor especializado ejemplo: Apostar por la energía nuclear. (Bevilacqua, 2004).

Por último, con base en la teoría de Bevilacqua, se concluyó que sus conceptos sobre unidades fraseológicas nos permitieron comprender algunos de los fenómenos que existen sobre la terminología, es decir que para diferenciar

will take as an example the phraseological units specialized in the field of solar energy, with the aim of understanding some phenomena of terminology.

The first is the Terminological Unit (TU): These are units of lexical structure of a word character that have the capacity to reference a node of the conceptual structure in any field.

The second is the Syntagmatic Terminological Unit (STU): These are simple units that represent the source of knowledge and the conceptual structuring of a specialized field, these have a referential and word-like value example:(wind energy, supporting energy).

The third is the Discursive Syntagmatic Unity (DSU) it is composed of verbs that are equivalent to the eventive nucleus that is part of the eventive specialized phraseological units, its function is discursive and is linked specifically to the type of text and not to the example thematic area: See the figure, presenting the results, use the data.

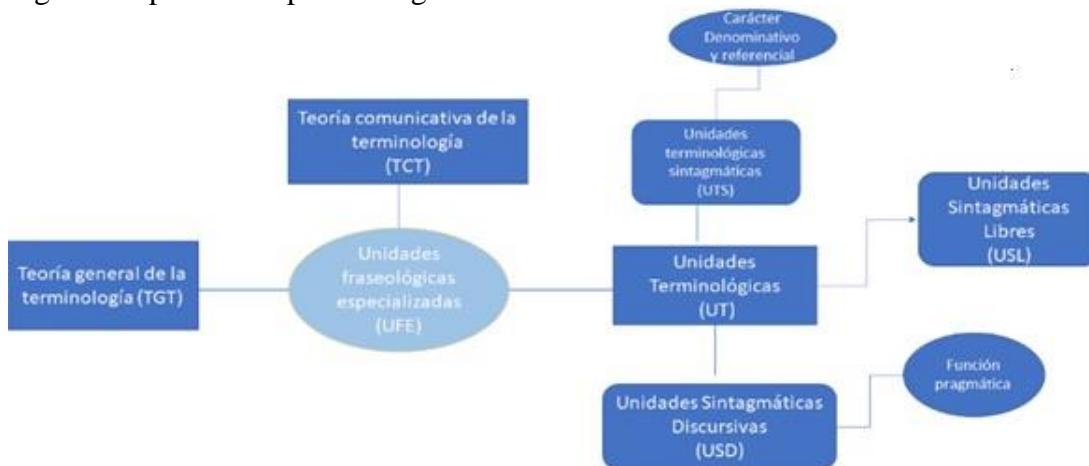
The fourth is the Free Syntagmatic Units (FSU): These can have a terminological unit similar to a terminological nucleus of specialized phraseological units, they do not have a verb that can acquire specialized value and therefore, do not have a specialized example value: Bet on nuclear energy. (Bevilacqua, 2004).

Finally, based on Bevilacqua's theory, it was concluded that her concepts on phraseological units allowed us to understand some of the phenomena that exist about terminology, that is to say that to differentiate the various syntagmatic units

las diversas unidades sintagmáticas anteriormente mencionadas haremos una síntesis de cada una de ellas. La unidad terminológica es definida como una estructura léxica de carácter denominativo. Las unidades terminológicas sintagmáticas se distinguen por tener un carácter denominativo y referencial, las unidades terminológicas discursivas por poseer una función pragmática en el texto y las unidades sintagmáticas libres por no poseer ninguna de las propiedades mencionadas anteriormente, esto significa que no tiene un valor especializado, ni tampoco uno discursivo en cualquier texto de un área específica. (p.18), (ver figura 6).

mentioned above we will make a synthesis of each of them. The terminological unit is defined as a lexical structure of a word character. The syntagmatic terminological units are distinguished by having a word and referential character, discursive terminological units because they have a pragmatic function in the text and free syntagmatic units because they do not possess any of the properties mentioned above, this means that they do not have a specialized value, nor a discursive one in any text of a specific area. (p.18), (see figure 6).

Figure 6. Specialized phraseological units



Adapted from Bevilacqua (2004).

7.11 Virtualidad

Lévy (1995) define lo virtual como:

“La ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible. Lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del «tú lo tendrás»”.

Por otra parte, en filosofía, se presenta lo virtual como un oponente de lo

7.11 Virtuality

Lévy (1995) defines virtual as:

“The pure and simple absence of existence, presupposing «reality» as a material realization, a tangible presence. The real would be in the order of «I have it», while the virtual would be in the order of «you will have it»”.

On the other hand, in philosophy, virtual is presented as an opponent of the current, a different way of being is considered as the

actual, se considera una forma diferente de ser como la mutación de una entidad en la que la virtualidad representa un problema y la actualidad una solución.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2020), en el contexto educativo, la virtualidad es “el desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio” haciendo referencia a que en la virtualización de la educación el aquí y ahora en relación con tiempo-espacio no es necesario para lograr efectividad en el aprendizaje, tejer relaciones de carácter educativo entre docentes y estudiantes ni para construir espacios de diálogo.

mutation of an entity in which virtuality represents a problem and actuality a solution.

According to the Ministry of Education (2020), in the educational context, virtuality is “the development of training programs that have cyberspace as a teaching and learning scenario” referring to the fact that in the virtualization of education the here and now in relation to time-space is not necessary to achieve effectiveness in learning, to weave educational relationships between teachers and students or to build spaces for dialogue.

8. ANÁLISIS DE DATOS

Para este estudio, se realizó un análisis de necesidades a cofundadores de *GUGC*, un guía local y una estudiante del PLLMI-F vinculada a *GUGC*. Así mismo, se diseñaron entrevistas semi estructuradas con el fin de recolectar información que fue analizada y posteriormente usada para el diseño de los OVAs sobre PC para estudiantes del PLLMÉIF.

La primera entrevista fue dirigida a dos cofundadores de *GUGC* con el fin de obtener información acerca de su aprendizaje de IPE sobre PC para la realización de los recorridos turísticos, el proceso de vinculación de los estudiantes del PLLMI-F en esta organización, cómo adquirieron el conocimiento sobre el PC de Popayán, cómo realizaron la selección de los lugares para ser presentados en los recorridos turísticos, los principales intereses e inquietudes de los turistas durante los recorridos turísticos y la apreciación de los cofundadores de *GUGC* acerca de la importancia de la enseñanza sobre PC en el PLLMI-F y el uso de OVAs para dicho fin. De igual manera, se asistió de forma presencial a un recorrido realizado por uno de los cofundadores de *GUGC* con el fin de obtener información sobre el contenido discursivo usado por ellos.

Del análisis de estas entrevistas se logró concluir que los cofundadores y guías de *GUGC* habían sido formados en IPG antes de hacer parte de esta organización. Así mismo, se formaron en IPE sobre PC en mentorías y en el curso Guianza Turística del SENA. Los voluntarios de *GUGC* por su parte, lo aprendieron en mentorías ofrecidas por los cofundadores con el material para los recorridos turísticos diseñados por ellos; quienes se postulan para ser voluntarios en *GUGC* son entrevistados tanto en español como en inglés y no requieren tener un nivel avanzado en L2 para vincularse, pero sí compromiso y disciplina para mejorar.

8. DATA ANALYSIS

For this study, a needs analysis was conducted with *GUGC* co-founders, a local guide, and a PMLE-F student connected to *GUGC*. Semi-structured interviews were designed in order to collect information that was analyzed and later used for the design of VLOs based on CH for PMLEEF students.

The first interview was conducted to two co-founders of *GUGC* to obtain information about their learning of ESP on CH for the tourist tours, the process of recruiting the PMLE-F students for this organization, how they gained knowledge about Popayan CH, how they selected the sites to be presented on the tourist tours, the main interests and concerns of tourists during tours, and the *GUGC* co-founders' appreciation of the importance of CH education in the PMLE-F and the use of VLOs for that purpose. A tour by one of the co-founders of the *GUGC* was also attended to obtain information about the discourse content used by them.

From the analysis of these interviews, it was concluded that the co-founders and guides of *GUGC* had been trained at EGP before becoming part of this organization. They were also trained in ESP based on CH in mentoring and in SENA courses on Tourist Guidance. The *GUGC* volunteers learned this in mentoring offered by the co-founders with the material for tourist tours which they have designed; those who apply to volunteer at the *GUGC* are interviewed in both Spanish and English and do not require an advanced level of ESL to join but do require commitment and discipline to improve.

En cuanto a la investigación realizada por GUGC sobre el PC de Popayán para el diseño del material para los recorridos turísticos, aproximadamente el 50 % de la información fue obtenida de fuentes confiables en internet y el resto, en libros y documentación histórica. Uno de los cofundadores manifestó que, si bien en internet se encuentra una gran cantidad de información acerca del PC de Popayán, no es verídica, así que leyeron el libro “Leyendas Extraordinarias de Popayán” y consultaron documentos sobre archivos históricos de Popayán que se encuentran en la biblioteca El Carmen de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad del Cauca para corroborar y completar la recolección de dicha información.

Por otra parte, los cofundadores aseguraron que los turistas se sienten más atraídos por las anécdotas y datos curiosos que por la historia de los lugares que visitan en los recorridos turísticos. Uno de los cofundadores anota:

Cuando nosotros les contamos en el recorrido, cierta parte donde les decimos: bueno, aquí encuentran estos elementos que están en los canales de agua con la forma de la flor de lis, solían ser cazadores de brujas, ¿cómo así cazadores de brujas? claro, se les dice que siempre ha habido la creencia de que habían brujas, que caminaban por el techo y ya eso captura su atención y se les queda.

Lo anterior sugiere que a los turistas les resulta interesante la historia hasta cierto punto; después, les resulta repetitivo y aburrido. Otro cofundador manifestó que la historia sobre las esquinas de piedra en algunas casas y/o edificios del centro histórico, que han sido diseñadas con diferentes fines en algunas ciudades de Colombia y la anécdota de las niguas también les resulta bastante interesante a los

Regarding research conducted by the GUGC based on Popayan’s CH for the design of the material for the tourist tours, approximately 50% of the information was obtained from reliable sources on the Internet and the rest from books and historical documentation. One of the co-founders stated that although a great deal of information about Popayán CH is available on the Internet, it is not true, so they read the book “Leyendas Extraordinarias de Popayán” and consulted documents about Popayán historical archives that are in the library El Carmen of the School of Human and Social Sciences at University of Cauca to corroborate and complete the gathered information.

On the other hand, the co-founders said that tourists are more attracted by the anecdotes and curious facts than by the history of the places they visit on the tourist tours. One of the co-founders states that:

When we tell them on the tour, a certain part where we tell them: well, here they find these elements that are in the water channels in the shape of the fleur-de-lis, they used to be witch hunters, how so witch hunters? Of course, they are told that there has always been the belief that there were witches that they walked on the roof, and that immediately captures their attention and this seems to be memorable.

The above suggests that tourists find the story interesting to some extent, then they find it repetitive and boring. Another co-founder said that the story about the stone corners in some houses and/or buildings in the historical center, which have been designed for different purposes in some cities in Colombia, and the anecdote of the chiggers is also quite interesting for tourists. Due to the detail of the information

turistas. Debido al detalle de la información proporcionada por los cofundadores fue posible obtener el léxico especializado sobre PC en inglés y fragmentos del contenido discursivo usado por ellos en los recorridos turísticos que realizan. En la asistencia a un recorrido turístico realizado por uno de ellos, se completó la recolección de información tanto del discurso como del léxico especializado, lo que aportó información para nuestra base de datos. Adicionalmente, uno de los cofundadores aportó ideas de diseño para los OVAs en la medida que capturen más la atención de quienes los vayan a usar; todo lo anterior fue tenido en cuenta durante el diseño de estos OVAs.

La segunda entrevista fue realizada a un guía turístico local, la cual tuvo como objetivo principal recolectar información sobre los sitios más representativos de la ciudad de Popayán. Este ejercicio se realizó con el fin de categorizar los lugares que a percepción del guía y según su experiencia, nos permitieron ahondar en la historia para recolectar información relevante para el diseño de los OVAs. Dicha recolección de datos se realizó mediante un recorrido turístico de manera presencial, que cumpliendo el rol de turistas permitió ampliar la perspectiva sobre los denominados “sitios emblemáticos” de la ciudad.

Del mismo modo, se indagó sobre los documentos en los que se basaron para dar la información de los recorridos turísticos a lo cual el guía respondió que:

“Para los recorridos, nos basamos en la información de libros como, por ejemplo: Muros de Bronce o Muros de Papel que son libros que cuentan las historias que ocurrieron en la ciudad de Popayán, y también el archivo histórico que tienen tanto los museos como la Universidad del Cauca”.

provided by the co-founders, it was possible to obtain the specialized lexicon based on CH in English and fragments of the discourse content used by them in the tourist tours they do. With the assistance of a tourist tour conducted by one of them, the gathering of information from both the discourse and the specialized lexicon was completed, which supported our database. In addition, one of the co-founders contributed design ideas for the VLOs to capture more attention from those who will use them; all of the above was taken into account during the design of these VLOs.

The second interview was conducted with a local tourist guide whose main objective was to collect information on the most representative sites of the city of Popayan. This exercise was carried out in order to categorize the places that the guide perceived and his experience allowed us to delve into history to collect relevant information for the design of the VLOs. This data collection was carried out through a tourist tour that allowed us to broaden the perspective on the so-called “emblematic places” of the city.

In the same way, it was investigated on the documents on which they were based to give the information of the tourist tours which the guide answered that:

"For tours, we based on the information of books like Muros de Bronce or Muros de Papel that are books that tell the histories that happened in the city of Popayan, and also the historical archive that both the museums and the University of Cauca have”.

Teniendo en cuenta lo presentado hasta aquí, se puede concluir que la mayoría de sitios emblemáticos de la ciudad están conectados con anécdotas, historias o vivencias que los representan, además que estas historias están plasmadas en documentos que son de estudio tanto para los guías locales como los bilingües, de igual manera, también fue posible realizar una recopilación de información para el diseño de OVAs que permitió evaluar terminología y vocabulario en cuanto a las historias y anécdotas de personajes importantes así mismo como de los sitios emblemáticos de la ciudad.

En el presente trabajo investigativo se identificó vocabulario sobre algunos de los lugares más representativos de Popayán, así como objetos que están en su interior, dicho ejercicio nos permitió reunir el material necesario para el diseño de los OVAs. Para recolectar información sobre las iglesias más representativas de la ciudad se hizo un análisis de información teniendo en cuenta el discurso del guía local en cuanto a la relevancia de la historia de los templos, bien sea por el año de su construcción, sus arquitectos o la historia con la que se relaciona.

Es importante reconocer que Popayán se caracteriza por sus numerosas iglesias dentro del centro histórico, es por esto que una de las calles más representativas es la Calle Quinta denominada “Calle de las catedrales”, nombrada así por la gran afluencia de templos sobre esa calle. En su discurso el guía comentó que: “la iglesia “La Ermita” o también conocida como “Jesús de Nazareno” fue la primera iglesia construida en la ciudad en los años 1537- 1538 y junto a la iglesia estaba construida una casona en la cual habitó Toribio Maya. Debido a la historia que le antecede a este sitio emblemático, fue pertinente establecer este

In the light of the foregoing, it can be concluded that most of the city's emblematic places are connected to anecdotes, stories, or experiences that represent them, and these stories are reflected in documents that are studied by local and bilingual guides. Likewise, it was also possible to carry out a compilation of information for the design of VLOs that allowed the evaluation of terminology and vocabulary regarding the stories and anecdotes of important characters as well as the city's emblematic places.

In this research work it was identified vocabulary about some of the most representative places in Popayán, as well as objects that are inside them. This exercise allowed us to gather the necessary material for the design of the VLOs. In order to collect information about the most representative churches in the city, an analysis of information was done according to the discourse of the local tourist guide regarding the relevance of the history of the temples, either by the year of their construction, their architects or the history which they are related to.

It is important to recognize that Popayán is characterized by its numerous churches within the historical center, that is why one of its most representative streets is the Fifth Street called “Street of the Cathedrals” named after the great affluence of temples on that street. In his discourse the guide added that the church “La Ermita” or also known as “Jesus of Nazareth” was the first church built in the city in the years 1537- 1538 and next to the church was built a large house in which Toribio Maya lived. Due to the history that precedes this emblematic site, it was pertinent to establish this temple as an object of study within the VLOs.

templo como objeto de estudio dentro de los OVAs.

La tercera entrevista fue realizada a una estudiante del PLLMI-F miembro de *GUGC* en la cual se abordó como tema principal, la importancia de la enseñanza del PC dentro del PLLMI-F. En esta entrevista, la estudiante mencionó que es importante “la enseñanza del patrimonio cultural de la ciudad, ya que esto hace parte de la identidad que cada ciudadano debe tener”, también menciona que la conservación y protección del PC comienza cuando el ciudadano reconoce los elementos y lugares que lo conforman. Puesto que el PC es una herencia que forma parte de nuestra identidad como sociedad.

La estudiante reconoce y afirma que su carencia de terminología usada para dar un recorrido turístico antes de pertenecer a *GUGC* fue identificada cuando el cofundador le hizo la entrevista, ya que mencionó que esta organización tiene ciertos filtros para la selección de las personas que ingresan a realizar los recorridos turísticos, de este modo el aprendizaje de los recorridos turísticos es autónomo, además de que la organización exige cierto nivel de inglés, también afirmó que en su proceso para ingresar tuvo que aprender expresiones y términos que utilizaban los guías con más experiencia en esta organización para así poder iniciar a crear su discurso. Algunas de estas expresiones son usadas con preposiciones y para explicar términos propios de la ciudad como *pipián*, *paso* o *procesión*; el método utilizado por la organización fue mostrar imágenes a los turistas para poder explicar de una manera más detallada el término y su significado es de esta manera como el turista se puede contextualizar con la ciudad y el PC.

Las herramientas que mencionó la estudiante para aprender el vocabulario y las expresiones fueron, libros que cuentan

The third interview was conducted with a student of the PMLE-F member of the *GUGC* in which the importance of teaching CH within the PMLE-F was addressed as the main topic. In this interview, the student mentioned that it is important “the teaching of the cultural patrimony of the city since this makes part of the identity that each citizen must have”, also she mentioned that the conservation and protection of the CH begins when a citizen recognizes the elements and places that comprise it. Since the CH is an inheritance that is part of our identity as a society.

The student acknowledges and states that her lack of terminology used to give a tourist tour before joining *GUGC* was identified when the co-founder interviewed her, as she mentioned this organization has certain filters for the selection of people who enter to become the tourist tours, in this way the learning of the tourist tours autonomous besides that the organization requires a certain level of English. She also stated that in her process to enter, she had to learn expressions and terms used by guides with more experience in this organization in order to start creating her speech. Some of these expressions are used with prepositions and to explain city terms like *pipián*, *paso* or *procession* the method used by the organization was to show images to tourists to be able to explain in a more detailed way the term and its meaning is in this way how the tourist can be contextualized with the city and the CH.

The tools mentioned by the student to learn vocabulary and expressions were books that tell anecdotes about the stories of

anécdotas sobre las historias de Popayán como “leyendas extraordinarias de Popayán”, el archivo histórico de la ciudad y fuentes confiables de internet. La estudiante recomendó tener en cuenta imágenes para explicar el vocabulario o para explicar algún lugar o contar alguna anécdota, no enfocarnos en fechas ni en nombres de personajes, sino en hacerlo de una manera narrada.

La estudiante destacó solamente un curso llamado comunicación intercultural en inglés, que estudia la forma en que la gente de diferentes orígenes culturales se comunica entre sí. Ella comentó que solamente en esta materia obtuvo algo de terminología sobre PC de la ciudad de Popayán, pero resaltó “fue muy poco lo que me enseñaron en el programa el resto de términos y expresiones tuve que aprenderlos investigando y escuchándolos de los guías que ya tienen experiencia”. Es de esta manera como ella enfatizó que se debería de enseñar en el programa o agregar al currículum de comunicación el conocer y promover nuestra cultura ante otra, ya que ella considera importante conocer el origen y la historia que tiene cada ciudad. con base en lo anterior, se concluyó que hay una falta de conocimiento sobre PC en el PLLMI-F, que se ve reflejada en la escasez de terminología y de expresiones sobre el discurso que tienen los estudiantes al exponer la ciudad, ya sea en un recorrido turístico o en el extranjero, es por esta razón que estamos de acuerdo con la recomendación que hace la estudiante sobre la materia de comunicación para fomentar el PC de la ciudad de Popayán y en consecuencia, se concluyó que la enseñanza del PC debe ser fomentada y enseñada de una manera práctica y didáctica desde una corta edad, de este modo las personas logran identificar sus raíces entendiendo que cada pueblo tiene su propia diversidad.

Popayán as “*Leyendas extraordinarias de Popayán*”, the historical archive of the city and reliable internet sources. The student recommended taking into account images to explain the vocabulary or to explain some place or to tell some anecdote, not to focus on dates or character names but to do it in a narrated way.

The student highlighted only one course called intercultural communication in English, which studies the way people from different cultural backgrounds communicate with each other. She said that only in this subject she got some CH terminology from the city of Popayán, but highlighted “it was taught very little what they taught me in the program the rest of terms and expression, I had to learn them by researching and listening to them from guides who already have experience”. It is in this way that she emphasized that the program should teach in the communication curriculum to know and promote our culture before another, since she considers it important to know the origin and history of each city. Based on the above, it was concluded that there is a knowledge gap about CH in PMLE-F, which is reflected in the scarcity of terminology and expressions on the discourse that students have when exposing the city, either on a tourist tour or abroad, For this reason we agree with the recommendation made by the student on the add to subject of communication to promote the CH of the city of Popayán and therefore it was concluded that CH teaching should be encouraged and taught in a practical and didactic way from a young age, in this way people can identify their roots by understanding that each person has its own diversity.

8.1 Análisis del Contenido Discursivo

Para este estudio, se asistió a tres recorridos turísticos, dos realizados por un cofundador de *GUGC* en inglés y el otro, por el guía local en español. Se categorizó el contenido discursivo de la siguiente manera: discurso sobre arquitectura, discurso sobre iglesias y discurso sobre anécdotas. En las siguientes tablas encontraremos algunos ejemplos de fenómenos terminológicos sobre el PC de Popayán como: unidades sintagmáticas terminológicas, unidades sintagmáticas de discurso, frases verbales, preposicionales y adverbiales obtenidas de la clasificación de las entrevistas que sirvieron para el contenido de los OVAs (ver tablas 8 y 9).

8.1 Discourse Content Analysis

For this study, three tourist tours were attended, two conducted by a *GUGC* co-founder in English and the other by the local guide in Spanish. The discourse content was categorized as follows: discourse on architecture and discourse on storytelling. In the following charts we will find some examples of terminological phenomena based on CH of Popayán such as: syntagmatic terminological units, syntagmatic units of discourse, verbal phrases, prepositional and adverbial phrases obtained from the classification of the interviews which were used for the VLOs content (see tables 8 and 9).

Table 8. Terminological Categories Identified in the Discourse Content

	Architecture Discourse		Storytelling Discourse	
	English	Spanish	English	Spanish
Terms	Calicant	Calicanto	History	Historia
	Arches	Arcos	Legends	Leyendas
	Bridge	Puente	Characters	Personajes
	Stone	Piedra	Massacres	Masacres
	Mud	Barro	Remains	Restos
	Buildings	Edificios	Vaults	Bóvedas
	House	Casa	Ash	Ceniza
	Theatre	Teatro	Earthquake	Terremoto
	Styles	Estilos	Hand	Mano
	Baroque	Barroco	Bullets	Balas
	Colonial	Colonial	Symbol	Símbolo
	Neogrenadine	Neogranadino	Small square	Plazoleta
	Republican	Republicano	Statue	Estatua
			Hero	Héroe
			Revolt	Revolta
			Architect	Arquitecto
			Shoot	Disparo
		Urn	Urna	
		Relevant	Relevante	
		Bell	Campana	
		Market	Mercado	
Syntagmatic Terminological Units	Late Baroque	Barroco tardío	Lead parts	Piezas de plomo
	Neogrenadine	Neogranadino	Popayán nose	Nariz de Popayán
	Baroque Style trend	Tendencia del estilo barroco	Artificial earth pyramid	Pirámide de tierra artificial
	Carved and gilded wood	Madera tallada y dorada	Vestiges of paintings of independence	Vestigios de pinturas de la independencia
	French renaissance style	Estilo renacentista francés	Carved quarry stone	Piedra de cantera tallada

	12 semicircular arches	12 arcos de medio punto	River Molino	Molino de río
	Arch in brick	Arco en ladrillo	Gold monstrance	Custodia de oro
	Bridge of the custody	Puente de la custodia	Muses of art	Musas del arte
	Republican style	Estilo republicano	Interlocking arched vault	Bóveda de arco de medio punto
	Colonial style	Estilo colonial	Artificial lake	Lago artificial
			Cradle of Presidents	Cuna de los presidentes
			Water stack	Pila de agua
			Quarry stone	Piedra de cantera
			Independence struggles	Lucha por la independencia
Syntagmatic Units of Discourse	The tour will take place	El recorrido tendrá lugar	Did you know that	Sabías que
	Its inauguration was	Su inauguración fue	I do not know if you know	No sé si sabes
	In that sector	En ese sector	As I mentioned before	Como dije antes
	It was inaugurated	Se inauguró	Turns out	Resulta que
	What did Guillermo Valencia say?	¿Qué dijo Guillermo Valencia?	People said that	La gente decía que
	As I was saying to them	Como les decía	It was said that	Se decía que
	We are a city	Somos una ciudad	It comes from the time of	Viene de la época de
Verbal Phrases	I recommend some places	Recomiendo algunos lugares	Do you know?	¿Sabes?
	It was inaugurated	Se inauguró	Today it is said that	Hoy se dice que
	Started to build	Se empezó a construir	One of the stories tells that	Una de las historias cuenta que
	Maintain an architecture of type	Mantener una arquitectura de tipo	I'm going to show you right away	Voy a mostrarte de inmediato
	Save the remains of	Los restos guardados de	It turns out that that day	Resulta que ese día
			Back then	En aquel entonces
			Was shot	Fue disparado
			Were buried	Se enterró
			It was built in 1548	Se construyó en 1548
			Were taken out	Fueron sacados
		He was injured	Fue herido	
Prepositional Phrases	River Molino passes under	El río Molino pasa por debajo	It was built as a result of	Se construyó como resultado de
	After the earthquake	Después del terremoto	His remains were buried	Sus restos fueron enterrados
	On the right we find	A la derecha encontramos	Subsequently they began to arrive	Por lo tanto, empezaron a llegar
	Next to	Al lado de	His death was one of the most tragic	Su muerte fue una de las más trágicas
			Before the earthquake the bell	Antes del terremoto la campana
		It was one of the bells that sounded	Fue una de las campanas que más sonó	
Adverbial Phrases	Up in the window	Arriba en la ventana		

	Here they built	Aquí construyeron		
	When the earthquake happened	Cuando el terremoto ocurrió		

Table 9. Specialized Lexicon of Guided Tours

Place	English	Spanish
Specialized Terminology on Churches	Ornaments with eucharistic	Adornos eucarísticos
	Characters of Christian iconography	Personajes de la iconografía cristiana
	Range of easel paintings	Gama de cuadros de caballete
	Polychrome wood carvings	Tallas en madera policromada
	Wood carvings	Esculturas en madera
	Beautifully embroidered	Bellamente bordado
	Symbols	Símbolos
Specialized Terminology on Museums	Half barrel vaults	Bóvedas de medio cañón
	Permanent exhibition	Exposición permanente
Specialized Terminology on Another Historical Places	Magnetic field	Campo magnético
	Pre-Columbian times	Época precolombina
	Pyramid of artificial earth	Pirámide artificial de tierra
	Indigenous ancestral pyramid	Pirámide ancestral indígena
	Single pointer clock	Reloj de un solo puntero
	Hands of a watch	Manecillas del reloj
	Lead weights	Pesas de plomo
	Clock maker	Relojero
	Lienzo	Lienzo
	Cloister	Claustro
	Vestiges of paintings of independence	Vestigios de pinturas de la independencia
	Apotheosis	Apoteosis
	Stone of carved quarry	Piedra de cantera tallada
	Vaults	Bóvedas
	Heroes	Próceres
	Remains and ashes	Restos y cenizas
	Muses of art	Musas del arte
	Vault of intertwined arches	Bóveda de arcos entrecruzados
	Metal modules with canopies	Módulos metálicos con marquesinas
	Brick and limestone arches	Arcos de ladrillo y calicanto

8.2 Análisis cuestionario de satisfacción a los estudiantes de los objetos de aprendizaje – CUSEOA

La información presentada a continuación ha sido obtenida del cuestionario CUSEOA, administrado a ocho estudiantes de los últimos semestres del PLLMI-F de la Universidad del Cauca. y un estudiante de turismo. En el siguiente gráfico se pueden observar los

8.2 Analysis of students' satisfaction questionnaire of the learning objects - CUSEOA

The information presented below has been obtained from the CUSEOA questionnaire administered to eight teaching practice students of the PMLE-F of the University of Cauca and one tourist student. The following graph shows the results of the VLOs quality evaluation classified into two dimensions: the

resultados de la evaluación de calidad de los OVAs clasificada en dos dimensiones: la usabilidad pedagógica y la usabilidad del OVA. Los diferentes enunciados son evaluados y promediados de acuerdo a una escala de uno a cinco, siendo uno totalmente en desacuerdo, dos en desacuerdo, tres indiferente, cuatro de acuerdo y cinco totalmente de acuerdo.

pedagogical usability and the usability of the VLO. The different statements are evaluated and averaged according to a scale from one to five, being one totally disagree, two disagree, three indifferent, four agree and five totally agree.

Table 10. Results of last semester Student Satisfaction Questionnaires on Learning Objects - CUSEOA.

Categorías	Criterio	Subheuristicas ↓	OVA1: Cathedral Our Lady Of The Assumption	OVA2: Ermita Church	OVA 3: Mausoleum Of Heroes	OVA 4: Puente Del Humilladero	OVA 5: The Clock Tower	OVA 6: San Francisco Church	OVA 7: Theatre Guillermo Valencia	OVA 8: Morro De Tulcán	OVA 9: Museum Of Religions Art	Average	
PEDAGOGICAL USABILITY	Psychological Significance	motivation	Recommendation	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4,8	
		previous knowledge	Difficulty	1.0	2.0	3.0	3.0	1.0	4.0	2.0	4.0	4.0	2.6
		Innovation and autonomy	Progress Information	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	4,6
	Logical Significance	Objectives	Clear	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	4,7
		Content	Recursive material	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	1.0	4,7
		Activities	Clear and meaningful	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	4.0
USABILITY OF LEARNING	interface design	Language of the Users	Suitable images	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.3
			Appropriate videos and animations	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	4.4
		Aesthetic and minimalist design	Appropriate colors and design	4.5	5.0	4.4	3.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.5
	Structure and Navigation	Visible navigation	Confusion while working	2.0	1.0	2.0	2.0	1.0	2.0	2.0	1.0	1.0	1.5
		Recognition more than memory	Clear text	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	4.5
		Visible navigation	Not well-organized information	2.0	1.0	2.0	2.0	1.0	2.0	2.0	1.0	1.0	1.5

WELCOME TO CATHEDRAL BASÍLICA MENOR DE NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN



De acuerdo con la tabla 10, los resultados del Ova 1 “*Cathedral Our Lady of the Assumption*” fueron generalmente positivos, el estudiante nos manifestó que los objetivos en este OVA fueron claros y significativos, de la misma manera las actividades fueron didácticas y el contenido resultó de bastante ayuda para la comprensión de los conceptos, el objeto fue claro con la información del progreso del estudiante. Al estudiante le resultaron interesantes las imágenes, el diseño y los colores para aclarar los contenidos en el OVA, también lo encontró ameno, flexible y se sintió satisfecho con lo aprendido en el desarrollo de esta. Por otra parte, mencionó que se puede presentar más claridad en el texto e instrucciones con el objetivo de lograr mejores resultados.

According to table 10, the results of VLO 1 “*Cathedral Our Lady of the Assumption*” were generally positive, the student told us that the objectives in this VLO were clear and significant. In the same way the activities were didactic and the content was quite helpful for understanding the concepts, the object was clear with the information of the student’s progress. The student considered the images, design and colors to clarify the contents in the VLO very interesting, he also found it enjoyable, flexible and felt satisfied about the things he learned developing it. On the other hand, he mentioned that the text and instructions could be clearer in order to achieve better results.

WELCOME TO ERMITA DE JESÚS NAZARENO



Los resultados obtenidos en el OVA 2 “Ermita Jesús de Nazareno” mostraron que los recursos para el estudiante fueron coherentes, en cuanto al progreso que obtuvo durante su desarrollo, los objetivos fueron claros y el material recursivo fue el apropiado, por otra parte la usabilidad, las imágenes, los videos y los colores empleados fueron adecuados y acordes con la temática, el estudiante argumentó que: “Me generó algo de confusión al trabajar porque fue algo nuevo para mi” y sugirió presentar un video introductorio a groso modo sobre lo que se va a realizar y con qué propósito se quiere hacer con el fin de dar más claridad al estudiante y mejorar los resultados. En general manifestó que el OVA lo encontró ameno y flexible.

The results obtained in the VLO 2 “*Ermita Jesús de Nazareno*” showed that the resources for the student were consistent, in terms of the progress obtained during its development, also the objectives were clear and the recursive material was appropriate, on the other hand, usability, images, videos and colors used were adequate and consistent with the theme, the student argued that: “It generated some confusion while working because it was something new for me” and suggested presenting a rough introductory video about what is going to be done and what purpose it is intended for, in order to give more clarity to the student and improve the results. In general, he stated that he found the VLO enjoyable and flexible.

CULTURAL HERITAGE: MAUSOLEUM OF HEROES

WELCOME TO MAUSOLEUM OF HEROES



Los resultados obtenidos en el OVA 3 “*Mausoleum of Heroes*” en cuanto a la usabilidad pedagógica se mostró que los objetivos fueron claros al igual que las actividades, la estudiante manifestó que le generó algo de dificultad, pero del mismo modo pudo exigirse a sí mismo. En cuanto al diseño multimedial, las imágenes y los videos fueron claros y los colores fueron adecuados ya que permitió mantener a la estudiante concentrada y entretenida en la elaboración del OVA. Referente a la usabilidad del objeto, la estudiante argumentó que el texto fue claro y no sintió confusión al trabajar, por el contrario, las instrucciones escritas fueron de vital importancia para la ejecución del recurso.

The results obtained in VLO 3 “*Mausoleum of Heroes*” in terms of pedagogical usability it showed that the objectives were clear as well as the activities, the student stated that it generated some difficulty, but she was able to challenge herself. Regarding the multimedia design, the images and videos were clear and the colors were adequate since they allowed keeping the student concentrated and entertained in the elaboration of the VLO. As for the usability of the object, the student argued that the text was clear and she did not feel confusion when working, on the contrary, the written instructions were of vital importance for the execution of the resource.

WELCOME TO PUENTE DEL HUMILLADERO



Los resultados obtenidos en el OVA 4 “Puente del Humilladero” reflejaron que en cuanto a la usabilidad pedagógica el estudiante se sintió a gusto con la información suministrada acerca del progreso durante el desarrollo del recurso, ya que sentía seguridad y comodidad al realizarlo. Los objetivos fueron claros al igual que las actividades. En cuanto al diseño de interfaz los videos y las animaciones fueron adecuados, el texto fue claro y la información estaba bien organizada, ya que el estudiante expresó que mucho vocabulario le era desconocido antes de elaborar el OVA y se siente satisfecho, puesto que al realizarlo manifestó agregar palabras nuevas a su léxico en inglés.

The results obtained in VLO 4 “*Puente del Humilladero*” reflected that regarding the pedagogical usability, the student felt comfortable with the information provided on the progress during the development of the resource, since he felt safe and comfortable doing it. The objectives were clear as well as the activities. As for the interface design, the videos and animations were adequate, the text was clear and the information was well organized due to the student expressed that a lot of the vocabulary used was unknown to him before developing the VLO, and he felt satisfied since he added new words to his lexicon in English.

WELCOME TO THE CLOCK TOWER



Los resultados obtenidos en el OVA 5 “*The Clock Tower*” mostraron que en cuanto a la usabilidad pedagógica los contenidos, objetivos y actividades fueron claras y significativas, el estudiante no tuvo ninguna dificultad al momento de la realización pues el tema le resultó muy

The results obtained in the VLO 5 “*The Clock Tower*” showed that in terms of pedagogical usability the contents, objectives and activities were clear and meaningful, the student had no difficulty at the time of doing it because the topic was very interesting. The images, animations,

interesante, las imágenes, animaciones, videos y colores captaron su atención, el texto fue lo suficientemente claro, pero sugiere que los iconos de sonido sean más grandes para que se visualice mejor el recurso. En general los resultados fueron positivos y las sugerencias sirvieron de ayuda para mejorar y hacer una retroalimentación del objeto virtual.

CULTURAL HERITAGE: SAN FRANCISCO

videos and colors captured their attention, the text was clear enough, but suggests that the sound icons should be bigger in order to visualize better the resource. In general, the results were positive and the suggestions helped to improve and provide feedback on the virtual object.

WELCOME TO SAN FRANCISCO CHURCH



La evaluación del OVA 6 “*San Francisco Church*” muestra un resultado positivo, ya que la estudiante refiere que el contenido usado y las actividades fueron las adecuadas para desarrollar el objeto, en cuanto al objetivo fue claro y útil y los enunciados resultan comprensibles sin ninguna dificultad, la estudiante manifiesta que el diseño multimedial es afable para ella, pero infiere mucho en que debemos resaltar más los botones e iconos utilizados en el objeto virtual, así mismo recaló que la autoevaluación fue de gran utilidad para medir los conocimientos que fueron usados en el OVA.

The evaluation of the VLO 6 “*San Francisco Church*” shows a positive result since the student expressed that the content used and the activities were adequate to develop the object, as far as the objective was clear and useful and the statements were understandable without any difficulty, the student states that multimedia design is affable to her but she suggests that we should highlight more buttons and icons used in the virtual object, she also stressed that the self-assessment was very useful in measuring the knowledge that was used in the VLO.

WELCOME TO TEATRO GUILLERMO VALENCIA



Como se observa en la tabla de resultados, el estudiante manifiesta sentirse cómodo al realizar el OVA 7 “*Theatre Guillermo Valencia*”, ya que destaca que la funcionalidad pedagógica de los textos es clara y le ayudó a comprender las actividades, en cuanto a los objetivos y enunciados fueron claros y le permitieron adaptarse con mayor facilidad para desarrollar el objeto. El estudiante recomienda para los objetos imágenes originales de los lugares y resalta que los objetos son innovadores y serían un buen recurso para enseñar estos temas de una manera didáctica.

As can be seen in the results table, the student feels comfortable when performing the VLO 7 “*Theatre Guillermo Valencia*”, since it highlights that the pedagogical functionality of the texts was clear and also helped him to understand the activities, as far as objectives and statements were clear and allowed him to adapt more easily to develop the object. The student recommends for the objects original images of places and highlights that objects are innovative and would be a good resource to teach these topics in a didactic way.

WELCOME TO MORRO DE TULCÁN



La evaluación del OVA 8 “*Morro de Tulcán*” como se observa en la anterior tabla, se muestra un resultado positivo, el estudiante manifiesta sentirse cómodo e interesado por el contenido, ya que fue de mucha utilidad y fue calificado como bueno, en cuanto a las actividades fueron calificadas positivamente, ya que en ningún momento se sintió desorientado, puesto que para él se encuentran bien

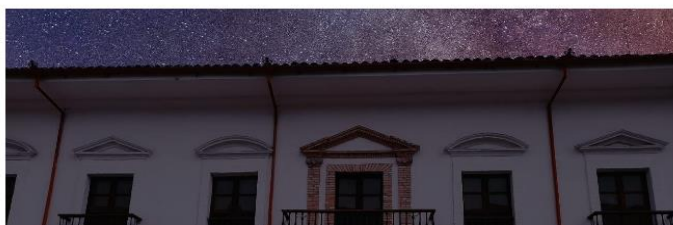
The evaluation of VLO 8 “*Morro de Tulcán*” as shown in the table above, shows a positive result, the student said to feel comfortable and interested in the content, as it was very useful and was rated as good, as for the activities were rated positively, since at no time he felt disoriented, since for him the contents are well organized, he was also provided with information on the progress in the

organizados los contenidos, también se le brindó información sobre el progreso en el desarrollo de las actividades, por consiguiente el estudiante se sintió satisfecho y sugirió seguir trabajando en la creación de objetos virtuales para la enseñanza.

development of activities, therefore the student felt satisfied and suggested to continue working on the creation of virtual objects for teaching.

CULTURAL HERITAGE: POPAYAN'S MUSEUM OF RELIGIOUS ART

WELCOME TO POPAYAN'S MUSEUM OF RELIGIOUS ART



Los resultados de la evaluación del OVA 9 “*Museum of Religious Art*” obtenidos de la tabla anterior, muestran un resultado positivo, los objetivos y las actividades fueron claras y la información fue detallada y organizada, en cuanto a las actividades manifestó que el contenido es de gran ayuda para desarrollar el objeto, también resaltó que en el diseño multimedial y las imágenes del museo son apropiadas, pero que hubiera sido más llamativo obtener algunas imágenes de autoría para exponerlas en el objeto, debido a que este es uno de los museos que a la gente le resulta más interesante visitar y mostrarlo en un objeto virtual resultaría ser muy atrayente y cautivador.

The evaluation results on the VLO 9 “*Museum of Religious Art*” obtained from the previous table, show a positive result, the objectives and activities were clear and the information was detailed and organized, regarding the activities he stated that the content is helpful for developing the object and highlighted that in the multimedia design the images of the museum are appropriate, but it would have been more appealing to get some author's images to exhibit them in the object, because this is one of the museums that people are more interesting to visit and showing it in a virtual object would be very attractive and captivating.

8.3 Análisis de la calidad de los OVAs a través del cuestionario de evaluación COdA

La información presentada a continuación ha sido obtenida del cuestionario COdA, administrado a nueve (9) docentes del PLLMI-F de la Universidad del Cauca. En el siguiente gráfico se pueden observar los resultados

8.3 Quality analysis of VLOs through the COdA evaluation questionnaire

The information presented below has been obtained from the COdA questionnaire, administered to nine (9) teachers of the PMLE-F of the University of Cauca. The following graph shows the results of the quality evaluation of the VLOs classified in ten (10) criteria on which the results were

de la evaluación de calidad de los OVAs clasificada en diez (10) criterios sobre los que se promediaron los resultados en una escala de uno a cinco, siendo uno el mínimo valor, cinco el máximo valor y N/A de 'no aplicable'.

averaged on a scale from one to five, with one being the minimum value, five being the maximum value and N/A for 'not applicable'.

Table 4. Results Evaluation of the Quality of Learning Objects by Teachers - COdA

Factors to be Evaluated	OVA1: Cathedral Our Lady Of the Assumption	OVA2: Ermita Church	OVA 3: Mausoleum Of Heroes	OVA 4: Puente Del Humilladero	OVA 5: The Clock Tower	OVA 6: San Francisco Church	OVA 7: Theatre Guillermo Valencia	OVA 8: Morro De Tulcán	OVA 9: Museum Of Religious Art	Average
Objectives and didactic coherence of the Learning Object →	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0
Quality of the contents of the Learning Object →	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.3
Ability to generate reflection, criticism and innovation →	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	4.6
Interactivity and adaptability →	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	4.5
Motivation →	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	4.9
Format and design →	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	4.7
Usability →	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.9
Accessibility →	4.0	3.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.4
Reusability →	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	3.0	5.0	4.0	4.6
Interoperability →	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	4.7

De acuerdo a la Tabla 4, los resultados del OVA 1 “*Cathedral Our Lady of the Assumption*” fueron positivos en general. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos, que tiene la capacidad de generar reflexión, crítica e innovación, además, lo encuentran interactivo, adaptable y motivador. Por otra parte, se sintieron a gusto con el formato, diseño, usabilidad y reusabilidad; sin embargo, opinaron que se puede mejorar la calidad de los contenidos, la accesibilidad e interoperabilidad para alcanzar la valoración más alta de acuerdo con el cuestionario.

Los resultados del OVA 2 “*Ermita Jesús de Nazareno*” fueron positivos en su mayoría. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos y de calidad; por otra

According to Table 4, the results of VLO 1 “*Cathedral Our Lady of the Assumption*” were generally positive. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with the objectives, that it has the ability to generate reflection, criticism and innovation, in addition, they found it interactive, adaptable and motivating. On the other hand, they felt comfortable with its format, design, usability and reusability; however, they thought the quality of the content, accessibility and interoperability could be improved to achieve the highest assessment according to the questionnaire.

The results of VLO 2 “*Ermita Jesús de Nazareno*” were mostly positive. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with its objectives and of good quality; on the other hand, they found it

parte, lo encontraron interactivo, adaptable, motivador, usable, reusable e interoperable, sin embargo, sugirieron que se puede mejorar la capacidad de generar reflexión, crítica e innovación y la accesibilidad.

Los resultados del OVA 3 “*Mausoleum of Heroes*” fueron en su mayoría positivos. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos, que tiene la capacidad de generar reflexión, crítica e innovación, de igual manera, se encontraron a gusto con la motivación, el formato, el diseño, la usabilidad, la reusabilidad e interoperabilidad del OVA; sin embargo, consideraron que se puede mejorar la calidad de sus contenidos, la interactividad y la adaptabilidad.

Los resultados del OVA 4 “*Puente del Humilladero*” fueron positivos en general. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos y que tiene la capacidad de generar reflexión, de igual manera, se sintieron a gusto con la motivación, el formato, el diseño, la usabilidad, la reusabilidad e interoperabilidad del OVA, sin embargo, sintieron que se puede mejorar la calidad de sus contenidos, la interactividad y la adaptabilidad.

Los resultados del OVA 5 “*San Francisco Church*” fueron totalmente positivos. Los docentes manifestaron absoluta conformidad con cada uno de los criterios evaluados en el cuestionario, es decir, que el OVA cumple a cabalidad con sus características, funciones y objetivos.

interactive, adaptable, motivating, usable, reusable and interoperable, however, they suggested the ability to generate reflection, criticism and innovation and accessibility could be improved.

The results of VLO 3 “*Mausoleum of Heroes*” were most of them positive. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with the objectives, that it has the ability to generate reflection, criticism and innovation, in the same way, they were comfortable with the motivation, format, design, usability, reusability and VLO interoperability; however, they considered that the quality of its contents, interactivity and adaptability can be improved.

The results of VLO 4 “*Puente del Humilladero*” were positive in general. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with the objectives and that it has the ability to generate reflection, in the same way, they felt comfortable with the motivation, format, design, usability, reusability and interoperability of the VLO, however, they felt the quality of its contents, interactivity and adaptability can be improved.

The results of VLO 5 “*San Francisco Church*” were totally positive. Teachers showed absolute compliance with each of the criteria evaluated in the questionnaire, that is, the VLO fully complies with its characteristics, functions and objectives.

Los resultados del OVA 6 “*The Clock Tower*” fueron totalmente positivos. Los docentes manifestaron coincidir y estar a gusto con cada uno de los criterios evaluados en el cuestionario, es decir, que el OVA cumple a cabalidad con sus características, funciones y objetivos.

Los resultados del OVA 7 “*Theatre Guillermo Valencia*” fueron positivos en su mayoría. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos, usable y accesible, sin embargo, sopesaron que se puede mejorar la calidad de los contenidos, la capacidad de generar reflexión, crítica e innovación, la interactividad, la adaptabilidad, la motivación, el formato, el diseño, la reusabilidad y la interoperabilidad. Adicionalmente, expresaron:

“En la parte de motivación sería bueno que se empleara un ítem más llamativo para llamar más la atención de la persona cuando ha acertado en la palabra. También me es confuso el botón con el signo de pregunta en la actividad de ‘*matching game*’”.

Acerca del comentario anterior, los recursos que permiten las herramientas utilizadas para el diseño de los OVAs (eXeLearning y Ardora) son limitados, por lo que sólo es posible hacer uso de un sonido de aprobación al final de cada actividad si las respuestas son correctas o un sonido de desaprobación si las respuestas son incorrectas. Por otra parte, el botón con el signo de interrogación que se encuentra en cada actividad hace parte de las configuraciones predeterminadas de Ardora y su función es actualizar el resultado en el rectángulo que suma y resta los puntos obtenidos en cada actividad; respecto a lo anterior, es importante mencionar que se pasó por alto en las indicaciones de la actividad “*matching game*” especificar la función del botón en mención pero posterior a la anotación de los docentes, fue corregido

The results of VLO 6 “*The Clock Tower*” were totally positive. Teachers stated that they agreed and were comfortable with each of the criteria evaluated in the questionnaire, that is, the VLO fully complies with its characteristics, functions and objectives.

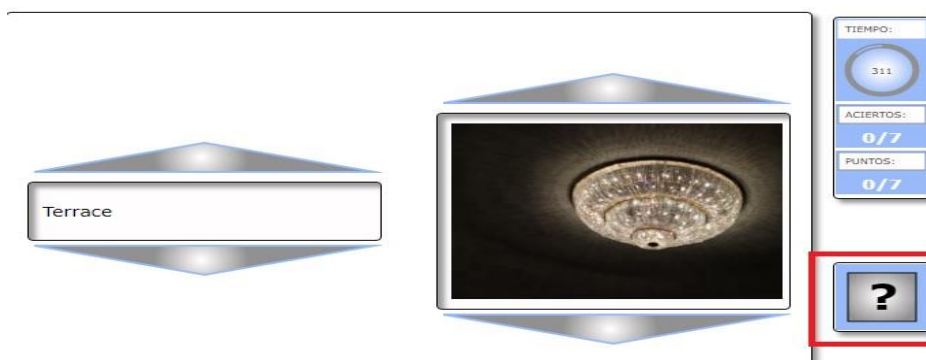
The results of VLO 7 “*Theater Guillermo Valencia*” were mostly positive. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with the objectives, usable and accessible, however, they weighed the quality of the contents, the ability to generate reflection, criticism and innovation, interactivity, adaptability, motivation could be improved, format, design, reusability and interoperability. Additionally, they said:

“In the motivational part, it would be good if a more striking item was used to draw more attention to the person when the word has been right. The button with the question mark in ‘the matching game’ activity is also confusing for me”.

About the previous comment, the resources that the tools used for the design of the VLOs (eXeLearning and Ardora) are limited, so it is only possible to use an approval sound at the end of each activity if the answers are correct or a disapproving sound if the answers are wrong. On the other hand, the button with the question sign placed in each activity is part of the default Ardora settings and its function is to update the result in the rectangle that adds and subtracts the points obtained in each activity; regarding the above, it is important to mention that it was ignored in the indications of the activity “*matching game*” to specify the function of the button in mentioned above but after the teachers’ annotation, it was improved (see figure 7).

(ver figura 7).

Figure 7 Matching game button reference



Los resultados del OVA 8 “Morro de Tulcán” fueron positivos. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos, que tiene la capacidad de generar reflexión, crítica e innovación, además, lo encuentra interactivo, adaptable y motivador. Por otra parte, los docentes se sintieron a gusto con el formato, diseño, accesibilidad, usabilidad, reusabilidad e interoperabilidad, sin embargo, creyeron que se puede mejorar la calidad de los contenidos. Adicionalmente, expresaron: “El OVA me pareció muy interesante y funcional, cumpliendo las características descritas en el enunciado introductorio, tal vez alguna mejora sería que el video tuviese algo más de definición en ciertas partes cuando está en pantalla completa”.

En relación con el comentario anterior, para la recolección de contenido visual histórico se hizo una búsqueda en la web de material de alta calidad; sin embargo, algunos de esos archivos que ahí se encuentran y que eran necesarios para la realización del OVA son de baja calidad.

Los resultados del OVA 9 “*Museum of Religious Art*” fueron generalmente positivos. Los docentes manifestaron que el OVA es didácticamente coherente con los objetivos, que tiene la capacidad de generar reflexión, crítica e innovación, de igual manera, estaban a gusto con la motivación y lo encontraron interoperable, sin

The results of VLO 8 “*Morro de Tulcán*” were positive. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with the objectives, that it has the ability to generate reflection, criticism and innovation, in addition, they found it interactive, adaptable and motivating. On the other hand, they felt comfortable with the format, design, accessibility, usability, reusability and interoperability, however, they thought the quality of the content could be improved. Additionally, they said: “I found the VLO very interesting and functional, fulfilling the characteristics described in the introductory statement, perhaps some improvement would be that the video had a bit more definition in certain parts when it is in full screen”.

As for previous comment, for the collection of historical visual content a search was made on the web for high quality material; however, some of those files that are there and that were necessary for the realization of the VLO are of low quality.

The results of VLO 9 “*Museum of Religious Art*” were generally positive. Teachers stated that the VLO is didactically coherent with the objectives, that it has the ability to generate reflection, criticism and innovation, in the same way, they were comfortable with the motivation and found it interoperable, however, they weighed the quality of its contents, interactivity,

embargo, se pesaron que se puede mejorar la calidad de sus contenidos, la interactividad, la adaptabilidad, el formato, el diseño, la usabilidad la accesibilidad y la reusabilidad. Adicionalmente, expresaron:

Considero un tema relevante y pertinente en cuanto al aspecto cultural de la ciudad de Popayán, en cuanto al formato pienso que es agradable, pero se podría mejorar, ingresé a las actividades, pero no logre una satisfacción del 100%, me gustaría un formato más atractivo. El contenido fue claro, párrafos de lectura cortos, soporte de audio, imágenes grandes y el vocabulario coherente con el objetivo planteado.

Respecto al comentario anterior, el formato de los OVAs es definido de manera predeterminada por *exeLearning* y *Ardora*, herramientas usadas para su elaboración, por lo que no es posible modificarlo.

De acuerdo al promedio de los resultados de esta evaluación, es posible afirmar que los OVAs diseñados como objetivo del presente proyecto cumplen con las características, funciones y propósitos que se les atribuyen como herramientas pedagógicas desde la perspectiva de los posibles usuarios de los mismos.

adaptability, format, design, usability, accessibility and reusability could be improved. Additionally, they said:

I consider a relevant and pertinent issue in terms of the cultural aspect of the city of Popayán, in terms of the format I think it is pleasant but it could be improved, I entered the activities but did not achieve 100% satisfaction, I would like a more attractive format. The content was clear, short reading paragraphs, audio support, large images, and vocabulary consistent with the target set.

Regarding the previous comment, the format of the VLOs is defined by default by *exeLearning* and *Ardora*, tools used for its elaboration, so it is not possible to modify it.

According to the average of the results of this evaluation, it is possible to affirm that the VLOs designed as objective of this project fulfill the characteristics, functions and purposes that are attributed to them as pedagogical tools.

9. CONCLUSIONES

El presente proyecto de grado tuvo como objetivo diseñar y evaluar Objetos Virtuales de Aprendizaje para el desarrollo de la Competencia Léxica en Inglés sobre el Patrimonio Cultural de Popayán de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés y Francés.

A partir de lo anterior, se ofrece un recurso funcional de apoyo tanto para docentes como para estudiantes de práctica y estudiantes del PLLMÉIF vinculados a *GUGC*.

En el desarrollo del presente trabajo de grado se alcanzaron los objetivos planteados en relación con:

El análisis de necesidades a la estudiante del PLLMI-F vinculada a *GUGC* en el que se evidenció a partir de su experiencia que la carencia de cursos dedicados al IPE, materiales pedagógicos y herramientas virtuales relacionados con el PC de Popayán les ha dificultado adquirir el conocimiento de vocabulario en L2 sobre PC y por ende, la realización de los recorridos turísticos ofrecidos por *GUGC* para los turistas.

El análisis del contenido discursivo, el léxico especializado y los intereses de los turistas, a partir de la asistencia a tres recorridos turísticos guiados por *GUGC* y el guía local, que aportó información para seleccionar los lugares emblemáticos más relevantes de la ciudad para el diseño de los OVAs.

El diseño instruccional de los OVAs, para el que se tuvo en cuenta el resultado del análisis de las entrevistas a los

9. CONCLUSIONS

The objective of this undergraduate project was to Design and Evaluation of Virtual Learning Objects based on the Cultural Heritage of Popayán for the Development of Modern Languages with Emphasis in English and French Students' Lexical Competence.

Based on the above, a functional resource of support is offered for both teachers and pre-service teachers and students of PMLEEF connected to *GUGC*.

In the development of this degree work the objectives were achieved in relation to:

The needs analysis to the student of PMLE-F connected to *GUGC* in which it was evidenced from their experience that the lack of courses dedicated to ESP, pedagogical materials and virtual tools related to the CH of Popayán has made it difficult for them to acquire the knowledge of vocabulary in ESL based on PC and therefore, the realization of the tourist tours offered by *GUGC* to tourists.

The analysis of the discourse content, the specialized lexicon and the interests of tourists based on the attendance to three tourist tours guided by *GUGC* and the local guide, which provided information to select the most relevant landmarks of the city for the design of the VLOs.

The instructional design of the VLOs, which took into account the results of the analysis of the interviews with students,

estudiantes, guías bilingües y locales en el que se identificaron objetivos de aprendizaje relacionados con la competencia léxica y se diseñaron nueve OVAs con el fin de enriquecer el vocabulario de los estudiantes del PLLMÉIF sobre PC en inglés.

El diseño multimedial de los OVAs, en el que se utilizó eXeLearning como herramienta de autor, un instrumento de gran utilidad y de fácil manejo para el diseño de plantillas, colores y texto, así como Ardora para el diseño de actividades con sus respectivas imágenes propias y otras tomadas de la web de acuerdo con el vocabulario de cada OVA.

El contenido discursivo de los OVAs se presentó en modo narrativo y fue dividido en tres categorías: historia, arquitectura y anécdotas. Los estudiantes y docentes estuvieron de acuerdo con que el diseño de OVAs sobre el PC de Popayán era necesario debido a que anteriormente no tenían conocimiento del vocabulario que se empleó en estos.

La evaluación de satisfacción y calidad de los OVAs a través del cuestionario CUSEOA por parte de estudiantes de último semestre del PLLMI-F dio como resultado un promedio de 3,8 permitiendo determinar en la usabilidad pedagógica que la información sobre el progreso y los puntajes de las actividades es eficaz. Por otra parte, les fue fácil comprender los objetivos de los OVAs, de igual manera, la usabilidad de los objetos se calificó de manera positiva puntualizando que el material usado, como actividades, colores y el diseño jugaron un papel importante para el desarrollo de los objetos virtuales de aprendizaje.

Finalmente, el cuestionario COdA, evaluado por docentes en el que se obtuvo una calificación promedio de 4,6 permitiendo determinar que los OVAs son didácticamente coherentes, claros en sus

bilingual guides and locals in which learning objectives related to lexical competence were identified and nine VLOs were designed in order to enrich the vocabulary of the PMLEEF based on CH in english.

The multimedia design of the VLOs, in which eXeLearning was used as the authoring tool, a very useful and easy-to-use instrument for the design of templates, colors and text, as well as Ardora for the design of activities with their respective own images and others taken from the web according to the vocabulary of each VLO. The discourse content of the VLOs was shown in storytelling mode and it was divided into three categories: history, architecture and anecdotes. Students and teachers agreed that the design of VLOs on the Popayan CH was necessary because they were previously unaware of the vocabulary used in these.

The assessment of satisfaction and quality of the VLOs through the CUSEOA questionnaire by students of last semester of the PMLE-F resulted in an average of 3,8 allowing to determine in the pedagogical usability that the information on the progress and the scores of the activities is effective. On the other hand, it was easy for them to understand the objectives of the VLOs, in the same way, the usability of the objects was rated positively, specifying that the material used, as activities, colors and design played an important role in the development of virtual learning objects.

Finally, the COdA questionnaire, evaluated by teachers, with an average rating of 4.6 obtained allowing to determine that the VLOs are didactically coherent, clear in their objectives, quality, reusable, accessible and interoperable. These results showed that

objetivos, de calidad, reusables, accesibles e interoperables. Estos resultados permitieron determinar que se lograron los objetivos de los OVAs y la función que cumplen como herramienta de enseñanza y aprendizaje autónomo.

the objectives of VLOs and their role as a teaching and autonomous learning tool were achieved.

10. RECOMENDACIONES

A continuación, se sugieren algunas recomendaciones con base en los resultados y las conclusiones a las que se llegó luego del presente estudio, después de cumplir con los objetivos referentes al Diseño y evaluación de los OVAs sobre el PC de Popayán para el desarrollo de la CL en inglés de los estudiantes del PLLMÉIF. Se proporcionarán algunas sugerencias para el aprovechamiento de estos, la investigación y el diseño de nuevos OVAs.

10.1 Recomendaciones para los Estudiantes Practicantes.

Se invita a los estudiantes practicantes a hacer uso de los OVAs como herramientas de apoyo para sus clases, puesto que son recursos que se pueden modificar y ajustar a las necesidades de los estudiantes. Es válido resaltar que el diseño de interfaz es llamativo, ya que los videos, animaciones y actividades van acorde con los temas que se quieren trabajar. El vocabulario sobre PC que se visualiza en los OVAs ayuda a reforzar la competencia léxica de los estudiantes en su ambiente de práctica. Ahora bien, los recursos ofrecen una autoevaluación para promover la autogestión del aprendizaje de los términos.

De igual manera, estos objetos también permiten que los estudiantes se sientan más familiarizados con el tema y gracias a esto se lograría un ambiente dinámico para las clases.

10. RECOMMENDATIONS

Some recommendations are suggested below based on the findings and conclusions reached following the present study, after fulfilling the objectives concerning the Design and evaluation of the VLOs on the Popayán CH for the development of the LC in English of PMLEEF students. Some suggestions will be provided for the use of these ones, the research and design of new VLOs.

10.1 Recommendations to the Teaching Practice Students.

Teaching practice students are invited to use the VLOs as support tools for their classes, since these are resources that can be modified and adjusted to the students' needs. It is valid to highlight that the interface design is eye-catching, since the videos, animations and activities are in line with the topics to be worked on. The CH vocabulary displayed in the VLOs helps to reinforce students' lexical competence in their practice environment. However, the resources offer a self-assessment to promote self-management of terms learning.

In essence, these objects also allow students to feel more familiar with the subject matter, thus creating a dynamic classroom environment.

10.2 Recomendaciones al PLLMÉIF

Se sugiere al PLLMÉIF implementar los OVAs diseñados en este proyecto con el fin de promover el aprendizaje de IPE sobre el PC de la ciudad como parte del fortalecimiento de la identidad cultural teniendo en cuenta que el programa está vinculado a agencias de intercambios culturales en los que se podría mejorar la interacción con otras culturas para dar a conocer el PC de Popayán. Por otra parte, la implementación de estas herramientas al interior del programa aportaría al desarrollo del mismo en articulación con la región.

10.3 Recomendaciones a GUGC

Se sugiere a la organización *GUGC* implementar los OVAs en la formación de estudiantes y personas que ingresen a formar parte de su grupo de guías, de esta manera, ellos podrían acceder al contenido de forma didáctica y autónoma. Seguidamente cabe resaltar que el contenido de estos recursos se ajusta apropiadamente a lo que los estudiantes en formación pertenecientes a *GUGC* necesitan en sus recorridos turísticos, ya que el vocabulario y los lugares que se usaron como referente para la elaboración y el diseño fueron tomados a partir de los recorridos turísticos y podrían ser de gran ayuda para su organización.

10.4 Recomendaciones Investigativas

Se recomienda a los grupos de investigación diseñar una investigación experimental en la que sea posible evaluar el efecto de los OVAs en la competencia léxica. Posteriormente, se sugiere implementar este estudio en un contexto investigativo, de esta manera, se podría profundizar más en los contenidos de los OVAs y en las actividades de cada uno, es así como los profesores y los estudiantes

10.2 Recommendations to the PMLEEF

It is suggested to the PMLEEF to implement the VLOs designed in this project in order to promote the learning of ESP on the CH of the city as part of the strengthening of the cultural identity taking into account that the program is connected to cultural exchange agencies in which interaction with other cultures could be improved to raise awareness of the Popayán CH. On the other hand, the implementation of these tools within the program would contribute to the development of the same in coordination with the region.

10.3 Recommendations to GUGC

It is suggested to the GUGC organization to implement the VLOs in the training of students and people who join its group of guides, in this way they could access the content in a didactic and autonomous way. It should be noted that the content of these resources is appropriately tailored to what GUGC students in training need on their tourist tours, because the vocabulary and the places that were used as a reference for the design were taken from the tourist tours and they could be very helpful to their organization.

10.4 Recommendations to Investigation

It is suggested for research groups to design an experimental research in which it is possible to evaluate the effect of VLOs on lexical competence. Subsequently, it is suggested to implement this study in a research context so that the contents of the VLOs and the activities of each could be further explored, this is how teachers and

obtendrán un mejor resultado y mayor efectividad en el uso de los OVAs.

students will get a better result and greater effectiveness in use of VLOs.

11. REFERENCES

- Alonso, Gómez, Suárez & Zuluaga. (2018). Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje para Fortalecer la Comprensión Lectora de los Estudiantes de 1001 del Colegio San Isidro Sur Oriental I.E.D Jornada Tarde. Bogotá: Universidad de la Salle, Facultad de Ciencias de la Educación.
- Bardella, S. P. (2018). Diseño e implementación de objetos virtuales de aprendizaje accesibles e interactivos. *Magisterio*, revista. <https://www.magisterio.com.co/articulo/>
- Bedoya. (2009). Análisis De Futuro De Los Objetos Virtuales De Aprendizaje Pedagógicos y Didácticos. Popayán: Universidad Nacional a Distancia.
- Bernal, Domínguez, Gartner, Langebaek, Prieto, Ramírez & Vallejo. (2014). Lineamientos para la acreditación de programas de pregrado. *aprende*.
- Consejo Nacional de Acreditación, Colombia. Recuperado de Colombia aprende http://cms.colombiaaprende.edu.co/static/cache/binaries/articles186359_pregrado_2013.pdf?binary_rand=7432
- Ceibal, P. (2009). Manual para el diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje. Recuperado de: <http://www.ceibal.edu.uy/UserFiles/P0001/ODEA/ORIGINAL/Exelearning.elp/GUIAObjetosCeibal09.pdf>
- Cipagauta, Grisales & Mazo. (2019). Diseño y Evaluación de Objetos de Aprendizaje Virtual para el Desarrollo de la Habilidad de Escucha de Estudiantes de 5to Grado de la Institución Educativa Técnico Industrial Mercedes Pardo de Simmonds. Popayán: Universidad del Cauca, Facultad de Humanidades.
- Garzón, J. F (2017). Propuesta para la Creación de Objetos de Aprendizaje utilizando la PDI, Caso Enseñanza Profesional en Turismo. Recuperado de: <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/677/COMTEL-2014-151-159.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Echeverri. (2013). Objetos de aprendizaje un recurso para el desarrollo del aprendizaje ubicuo. Estudios en los cursos virtuales de capacitación a los equipos docentes de la UNED. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

- Galindo & Zenteno. (2004). Vinculación del Centro Histórico de la Ciudad de Puebla con Itinerarios Turísticos Culturales. México.: Universidad de la Américas Puebla.
- García. (2005). Introducción a los Objetos de Aprendizaje. En J. B. Maldonado, Diseño, Creación y Evaluación de Objetos de Aprendizaje. Metodología DICREVOA 2.0 (pág. 11). Cuenca-Ecuador: CEDIA.
- González, Rosell, Piedra, Leal, & Marín, F. (2006). Los valores del profesional de la información ante el reto de la introducción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Recuperado de ACIMED:
<http://goo.gl/0DXFRM>
- Hernández, Bueno &. (2002). Inglés con Fines Específicos: entonces y ahora.

Scielo. Recuperado de:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202002000100003
- Levy. (1995). ¿Qué es lo virtual? Recuperado de:
<http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZNQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf>
- Luna & Nieto. (2014). El patrimonio turístico como un instrumento para la divulgación, la valoración y la educación cultural. Recuperado de
silogismo:https://figshare.com/articles/El_patrimonio_tur_stico_como_un_instrumento_para_la_divulgaci_n_la_valoraci_n_y_la_educaci_n_cultural/8175440/1
- Maldonado, J., Bermeo, J. & Vélez, F. (2017). Diseño, Creación y Evaluación de Objetos de Aprendizaje. Metodología DICREVOA 2.0. Cuenca-Ecuador: CEDIA.
- Nacional, M. d. (2020). *GOV.CO*. Obtenido de Educación virtual o educación en línea: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1
- Orr. (2002). The Nature of English for Specific Purposes. Alexandria.
- Salamanca, León &. (2014). El Objeto Virtual de Aprendizaje para el Desarrollo de la Comprensión Oral en Inglés para el Ciclo Tres en el Colegio Antonio José de Sucre I.E.D MyVo. Bogotá: Universidad Libre, Facultad de Ciencias de la Educación.
- Sanhueza. (2014). Desarrollo de la Competencia Léxica en Aprendientes de Inglés como Lengua Extranjera de Nivel Intermedio. Chile: Universidad de Concepción, Facultad de Humanidades y Arte.

Simonson y Hargrave. (1992). Universidad Regional Autónoma de los Andes. Acercamiento a las Teorías del Aprendizaje en la Educación Superior. Ecuador: Universidad Regional Autónoma de los Andes.

Universidad del Cauca. (2016). Free Walking Tour. Popayán.: Recuperado de: <http://www.unicauca.edu.co/orii/es/noticias/get-and-go-colombia-free-walking-tour-un-proyecto-de-Unicauca>

12. APPENDIXES

Anexo 1. Cuestionario de Satisfacción del OA- CUSEOA

Cuestionario de satisfacción del OA – CUSEOA

Este cuestionario se utilizará para evaluar el Objeto de Aprendizaje desde la perspectiva del estudiante, con el propósito de retroalimentar al docente sobre este material educativo.

A continuación, anote la siguiente información:

Nombre del OA: _____

Tiempo que le tomó abordarlo en su totalidad: _____

1. Indique, para cada una de las siguientes opciones, cuál es su apreciación respecto al OA en su totalidad:

	1	2	3	4	5	6	7	D	No sabe/no contesta
Difícil								Fácil	
Frustrante								Satisfactorio	
Aburrido								Ameno	
Rígido								Flexible	

2. Indique, para cada una de las siguientes cuestiones, cuál es su apreciación respecto al OA:

3.

	Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Indiferente	De Acuerdo	Totalmente de acuerdo
Los objetivos indican lo que se espera que sea aprendido.					
El nivel de dificultad de los contenidos fue elevado para mis conocimientos previos.					
El material teórico me ayudó a comprender los conceptos.					
Las actividades han sido claras y significativas para mi aprendizaje.					
El sistema informa sobre mi progreso.					
Las pistas sobre los errores cometidos son inútiles.					
El texto es conciso y preciso.					
Los títulos son inadecuados, no se sabe cuál es la acción que se debe realizar.					
Las imágenes empleadas me ayudaron a aclarar los contenidos.					
Me encontré perdido cuando recorrí el recurso, no sabía dónde me encontraba.					
Los videos y las animaciones me ayudaron a aclarar los contenidos.					
La información está mal organizada.					
En general, los colores y el diseño de todo el recurso son adecuados					
Recomendaría este recurso a otra persona					

Anexo 2. Cuestionario de evaluación - CODA

Cuestionario de Evaluación – CODA

Este cuestionario se utilizará para evaluar el Objeto de Aprendizaje desde la perspectiva del docente, con el propósito de retroalimentar al docente que creó este material educativo.

A continuación, anote la siguiente información:

Nombre del OA

A continuación, se presenta la plantilla de evaluación en la que cada criterio se puntúa de 1 a 5, siendo 1 el mínimo y 5 el valor máximo, y N/A si el subcriterio o criterio no es aplicable.

Evaluación de la Calidad	1	2	3	4	5	N/A
1. Objetivos y coherencia didáctica del OA						
Notas:						
2. Calidad de los contenidos del OA						
Notas:						
3.Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación						
Notas:						
4.Interactividad y adaptabilidad						
Notas:						
5. Motivación						
Notas:						
6.Formato y diseño						
Notas:						
7.Usabilidad						
Notas:						
8. Accesibilidad						
Notas:						
9. Reusabilidad						
Notas:						
10. Interoperabilidad						
Notas:						