

Integración del Método de Aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) como Elemento Innovador a través del Uso del Efecto Cromático o “Pantalla Verde” en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) de la UNAD.

Manuel Alejandro Calderón Molina

Estudiante

Ximena Moreno

Tutora

Diplomado de Profundización: Práctica e Investigación Pedagógica

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

Julio 2021

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Resumen..... | 3 |
| Abstract | 5 |
| Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica..... | 7 |
| Marco de Referencia | 9 |
| Pregunta de Investigación | 13 |
| Marco Metodológico | 16 |
| Intencionalidades en la Construcción de la Práctica Pedagógica..... | 16 |
| Metodología | 16 |
| Espacios a Utilizar y Equipo de Trabajo..... | 17 |
| Producción de Conocimiento Pedagógico | 31 |
| Implementación..... | 36 |
| Análisis y Discusión..... | 52 |
| Conclusiones | 55 |
| Referencias..... | 57 |
| Anexos..... | 60 |

Resumen

Existe una gran limitación en la educación virtual, que otros llamarían diferencia. La realidad es que las clases virtuales son estáticas, carentes de acción y movimiento. Las clases virtuales son causantes dolores en la espalda, cuello y hombros en los maestros. Las dolencias en la garganta de tanto hablar, son comunes en los maestros virtuales. Después de analizar las clases, se llegó a la conclusión de que faltaban los elementos acción, movimiento, y actividad física en las clases virtuales.

La necesidad de encontrar una solución a la falta de acción y movimiento físico en las clases virtuales llevó al diseño de esta propuesta pedagógica. Esta propuesta pedagógica pretende integrar el efecto cromático o “Pantalla verde” donde el docente es “filmado delante de un área verde de tal forma que ese fondo se sustituye por otro de libre elección relacionado al tema que está tratando,” (Auqui & Haro, 2017, p. 1) en la clase; para implementar el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) el cual aumenta la “confianza y autoestima, mostrando el aprendizaje de inglés de una forma más tangible, funcional, divertida e inclusiva en diferentes contextos, de manera significativa y a su propio ritmo.” (Molina, et. al, 2020, p. 125).

La solución propuesta devuelve la libertad de movimiento al maestro dentro del AVA y puede ser utilizado para actividades de aprendizaje que requieran movimiento y actividad física.

El método de investigación propuesto es el de investigación–acción pedagógica “en el cual la primera fase se ha constituido como una deconstrucción de la práctica pedagógica del maestro, la segunda como una reconstrucción o planteamiento de alternativas y la tercera como evaluación de la efectividad de la práctica reconstruida.” (Restrepo, 2003, p. 94).

La investigación consistió en evaluar la solución propuesta a través de la práctica. Se diseñó una secuencia didáctica, la cual consistió de dos sesiones con algunos estudiantes de Licenciatura

en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés en la Facultad de Ciencias de la Educación (LILE), de la UNAD, Colombia.

La integración de la Pantalla verde en el AVA permite utilizar el método de enseñanza TPR que le da al maestro libertad de movimiento en las clases virtuales de acuerdo a los resultados de aprendizaje logrados esta propuesta de investigación pedagógica.

Palabras Clave: Ambiente Virtual de Aprendizaje, Educación Virtual, Pantalla Verde, Realidad Virtual, Respuesta Física Total.

Abstract

There is great limitation in virtual education, which others would call difference. The reality is that virtual classes are static, devoid of action and movement. Virtual classes cause back, neck and shoulder pain in teachers. Throat ailments from talking so much are common in virtual teachers. After the classes were analyzed, it was concluded that the action, movement, and physical activity elements were missing in the virtual classes.

The need to find a solution to the lack of action and physical movement in virtual classes led to the design of this pedagogical proposal. This pedagogical proposal intends to integrate the chromatic effect or “Green screen” where the teacher is “filmed in front of a green area in such a way that this background is replaced by another one of free choice related to the subject being dealt with,” (Auqui & Haro, 2017, p. 1) in class; to implement the Total Physical Response (TPR) learning method which increases "confidence and self-esteem, showing English learning in a more tangible, functional, fun and inclusive way in different contexts, in a meaningful way and at your own pace." (Molina, et. Al, 2020, p. 125).

The proposed solution restores freedom of movement to the teacher within the AVA and can be used for learning activities that require movement and physical activity.

The research method proposed is that of Pedagogical Action–Research "in which the first phase has been constituted as a deconstruction of the teacher's pedagogical practice, the second as a reconstruction or proposal of alternatives and the third as an evaluation of the effectiveness of the reconstructed practice." (Restrepo, 2003, p. 94).

The research consisted of evaluating the proposed solution through practice. A didactic sequence was designed, which consisted of two sessions with some undergraduate students in

Foreign Languages with an Emphasis in English at the Faculty of Education Sciences (LILE), UNAD, Colombia.

The integration of the Green screen in the AVA allows the use of the TPR teaching method that gives the teacher freedom of movement in virtual classes according to the learning results achieved in this pedagogical research proposal.

Keywords: Virtual Learning Environment, Virtual Education, Green Screen, Virtual Reality, Total Physical Response.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Caracterización Pedagógica

Nombre de la Institución Educativa: Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), Colombia.

Modalidad de la Institución: Mixta.

Tipo de Población: Todos los tipos de población.

Niveles que Ofrece la Institución Educativa: Educación Formal Superior.

Énfasis de la Institución: Académico.

Modelo Pedagógico: Constructivista, Virtual.

Proyecto Pedagógico Institucional (PEI):

Misión:

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) tiene como misión contribuir a la educación para todos a través de la modalidad abierta, a distancia y en ambientes virtual de aprendizaje, mediante la acción pedagógica, la proyección social, el desarrollo regional y la acción comunitaria, la inclusión, la solidaridad, la investigación, la internacionalización y la innovación en todas sus expresiones, con el uso intensivo de las tecnologías, en particular de la información y las comunicaciones para fomentar y acompañar el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo, generador de cultura y espíritu emprendedor que en el marco de la sociedad global y del conocimiento propicie el desarrollo económico, social y humano sostenible de las comunidades locales, regionales y globales con calidad, eficiencia y equidad social.

Visión:

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) se proyecta como una organización líder en educación abierta y a distancia y en ambientes virtuales de aprendizaje, reconocida a

nivel nacional e internacional por la calidad innovadora, la pertinencia de sus ofertas y servicios educativos, y por el compromiso de su comunidad académica con el desarrollo humano integral y la gestión eco sostenible de las comunidades locales, regionales y globales, y por su aporte a este propósito.

Propósito

Integrar el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) como elemento innovador a través del uso del efecto cromático o “Pantalla verde” en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en las clases con algunos alumnos de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés en la Facultad de Ciencias de la Educación (LILE), de la UNAD, Colombia.

Grados y/o Edades a los Cuales se Dirige

Alumnos de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés (LILE) en la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAD, Colombia.

Marco de Referencia

Generalmente las Instituciones Educativas realizan reuniones periódicas donde se discuten asuntos de currículo y práctica. Durante el principio de la pandemia las clases virtuales en muchos casos eran de carácter improvisado. Los maestros se vieron obligados a conducir clases virtuales, la mayoría de ellos sin previa experiencia. Las clases se tornaron en monólogos donde muchas veces los maestros daban discursos solo para darse cuenta de que su micrófono estaba apagado. La realidad fue que nadie estaba preparado para la virtualidad. Por diversos motivos las clases virtuales adquirieron un estándar o modelo de clase en el cual no se podía hacer uso del método de aprendizaje TPR con los alumnos; porque no se disponía de libertad de acción y movimiento. La educación virtual terminó despojando al maestro de su propio estilo de enseñanza, e identidad.

La sistematización es útil en los procesos de investigación, utilizando como herramienta el diario de campo ya que como indica Porlán

puede servir para diseñar instrumentos sencillos (pequeños cuestionarios, dibujos, preguntas claves) que nos permitan obtener una información más completa de su mundo en relación con los contenidos que vamos a trabajar. En el Diario podemos resumir los resultados de nuestra pequeña investigación y reflexionar acerca de qué asuntos abordar en el aula y a qué nivel los debemos tratar. (2008, p. 2).

La idea es brindar un ambiente virtual de aprendizaje que ofrezca movimiento, y actividad física para todos los participantes del proceso de aprendizaje.

El diario de campo es útil para el desarrollo profesional personal. La retroalimentación de preguntas e interrogantes que puedan surgir es edificante. El compartir ideas, y experiencias con otros profesores conlleva a la planeación de un curso de acción. Ver los resultados de un

esfuerzo en grupo para la solución de un problema pedagógico; es lo que verdaderamente hace crecer, mejorar, y producir conocimiento pedagógico.

La actividad física y movimiento no hacia parte del AVA. La falta movimiento en las clases virtuales fue un factor negativo y frustrante al mismo tiempo.

De la amalgama las experiencias descritas, surgió la necesidad de encontrar la forma de integrar acción y libertad de movimiento en el AVA con el fin de tener una práctica más gratificante e incrementar el nivel de aprendizaje en los alumnos. El Sistema “PILE” acrónimo en inglés (Ambiente de Aprendizaje Físicamente Interactivo) que integra la captura de video con la realidad virtual en el AVA, utilizando como componente la Pantalla verde. Este “sistema está diseñado para ser establecido fácilmente con un mínimo de componentes que incluyen una computadora personal, una cámara web, y un proyector” (Yang, Chen, Jeng, 2010, p. 1), integrando el uso del efecto cromático o

“Pantalla verde” donde el docente es filmado delante de un área verde de tal forma que ese fondo se sustituye por otro de libre elección relacionado al tema que está tratando, como por ejemplo los telediarios (noticieros) emitidos por televisión donde detrás del presentador aparece la imagen relacionada a la noticia. Además, se utilizará otros efectos que enriquezcan el desarrollo del tema, de manera que el estudiante se enganche y logremos captar su atención visual, auditiva y emotiva. (Auqui & Haro, 2017, p. 1); de esta forma el maestro puede utilizar el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR). Así pues, integrando al AVA el método de aprendizaje

TPR y comprensión lectora a través de la combinación de códigos lingüísticos y kinésicos: el nivel de efectividad en la comprensión lectora de los estudiantes se ve

incrementado significativamente gracias a que el TPR facilita el entendimiento de los significados asociando el lenguaje verbal con el no-verbal. (Molina, et. al, 2020, p. 131).

La relación entre el saber pedagógico y el saber disciplinar en mi propuesta pedagógica, es específica y universal simultáneamente; ya que la solución propuesta a la pregunta de investigación es interdisciplinar. La solución propuesta resuelve un problema pedagógico detectado en la educación virtual el cual puede ser implementando en todas las disciplinas académicas que ofrece el currículo de educación superior formal en Colombia.

Tomando como referente a Gómez, el cual afirma que “la investigación cualitativa, particularmente la investigación-acción pedagógica, es un método eficaz para construir saber pedagógico por parte del docente.” (2004, p. 46).

La disciplina que se trabaja en esta propuesta es la enseñanza virtual. El saber disciplinar de un profesor tiene que ver con el dominio y conocimiento de la disciplina a enseñar. En otras palabras el maestro tiene que saber lo que está enseñando, ese es su saber. ¿Sería imposible concebir la idea de un profesor virtual que no sabe dictar clases virtuales?

Se decidió utilizar la investigación-acción pedagógica como método de investigación para desarrollar esta propuesta ya que utilizando el

diario de campo de su práctica. En este puede ir registrando su quehacer cotidiano, sometiéndolo a comentario, a consistente, a deconstrucción, y reconstrucción. Sí así lo hace, estará generando saber pedagógico individual sistemático, esto es, consciente de las categorías que le dan su razón de ser, categorías como el método, el manejo de la motivación, el trato, el manejo de la norma, etc. (Gómez, 2004, p. 49).

El efecto cromático o “Pantalla verde” ofrece la Realidad Virtual (VR) como alternativa para hacer uso del método TPR con el objetivo de aumentar el aprendizaje y la actividad física en el

AVA; debido a que el efecto cromático es parte de un “Entorno de aprendizaje físicamente interactivo, el sistema PILE, mediante la integración de la tecnología de realidad virtual de captura de vídeo en un aula.” (Yang, Chen, Jeng, 2010, p. 1). Además, “El sistema está diseñado para clases de inglés de nivel de escuela primaria donde los estudiantes pueden interactuar con el sistema a través de movimientos físicos.” (Yang, Chen, Jeng, 2010, p. 1). Con el uso del efecto cromático o “Pantalla verde”, el maestro puede usar lo que tenga en la pantalla de su computador como Realidad Virtual en el AVA.

Para terminar quiero citar los pensamientos de Gómez cuando afirma que “El dialogo entre la teoría y la práctica fluye a propósito de la investigación - acción, aplicada a la deconstrucción, reconstrucción de la práctica pedagógica.” (2004, p. 54). La investigación-acción pedagógica consta de tres fases: deconstrucción, reconstrucción, y evaluación así que la presente propuesta consta de una secuencia didáctica que será implementada en dos sesiones en las cuales se desarrollarán las tres fases de la investigación-acción pedagógica de esta propuesta pedagógica.

Pregunta de Investigación

¿Como integrar el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) como elemento innovador a través del uso del efecto cromático o “Pantalla verde” en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en las clases con algunos alumnos de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Facultad de Ciencias de la Educación (LILE), de la UNAD, Colombia.

Planteamiento del Problema

Debido a la pandemia ocasionada por el coronavirus (COVID-19), la educación presencial fue forzada a trasladarse a la modalidad virtual. Además de esto, “La pandemia por el covid-19 hizo que la deserción escolar en Medellín aumentara, pasando del 2,8% en enero a un 5% en diciembre, según estimaciones de la Secretaría de Educación.” (Calle, 2020, p. 1).

En las Instituciones Educativas (IE) de educación formal superior de Colombia; los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) para la enseñanza que predominan constan básicamente de tres elementos: una cámara con el rostro del maestro, presentaciones y archivos en formato PDF. Es de notar que esta situación no se debe a la falta de financiación; sino por la dificultad que tienen los maestros y las Instituciones Educativas para adoptar nueva tecnología.

La educación virtual redujo considerablemente el nivel de actividad física y movimiento de los participantes en el proceso virtual de aprendizaje. Comúnmente los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) empleados por las Instituciones de Educación formal superior no emplean el método de Respuesta Física Total (TPR). El método TPR según afirma Asher & Price “ha demostrado que cuando los adultos escuchan en equipo la comprensión de ruso o japonés, hay una diferencia muy significativa en la retención si los adultos están en acción en lugar de escribir pasivamente traducciones al inglés.” (1967, p. 1220).

En otras palabras los adultos aprenden más mientras se están moviendo, que aquellos que no lo hacen durante la actividad de aprendizaje.

El problema es que se necesita integrar actividad física y movimiento en el AVA para que el maestro pueda promover actividad física en los estudiantes.

Los AVA demandan poner en juego variables no siempre contempladas en la planeación y desarrollo de los cursos sincrónicos y concurrentes:

La planeación adecuada de las actividades de aprendizaje en las que se conjugan tiempo, espacio, interacción y contenidos a través de diferentes tecnologías. (Barbosa, 2004, p. 2-3).

La actividad física y movimiento son elementos muy escasos en los AVA de las IE de educación formal en Colombia.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta surge de la necesidad de integrar al maestro de forma presencial en las clases virtuales ya que la virtualidad limitó el campo de acción y la movilidad del maestro. La educación virtual convirtió al maestro en un rostro en la cámara. El maestro perdió uso del cuerpo, motricidad, y dinamismo que son partes fundamentales del estilo de enseñanza. Esta propuesta da respuesta a este problema implementando el efecto cromático o “Pantalla verde”, que integra la Realidad Virtual (RV) en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) logrando que el maestro interactúe física y dinámicamente con los alumnos en tiempo real tal cual como en la educación presencial. De esta forma se pretende aumentar la actividad física y el nivel de aprendizaje de los estudiantes con la implementación del método de aprendizaje Total Física Respuesta (TPR) en las clases virtuales de la UNAD.

Se necesita implementar un AVA similar al utilizado en videojuegos en línea, en las clases virtuales. El enfoque de la propuesta está en incluir el método de aprendizaje TPR y la actividad física en las clases virtuales. Devolver la libertad de movimiento al maestro en salón de clases. Es importante que los alumnos vean al maestro actuar frente a un escenario en movimiento. Esto transmite dinamismo, motiva a los alumnos a moverse y participar en el proceso de aprendizaje; en contraste con la experiencia virtual actual que se limita en la mayoría de los casos a transmitir el rostro del maestro que casi siempre no cambia de posición durante toda la clase.

Marco Metodológico

Intencionalidades en la Construcción de la Práctica Pedagógica

La intención de esta propuesta pedagógica es construir un AVA que le brinde al maestro y alumnos libertad de movimiento con la oportunidad de crear actividades que incluyan la actividad física y movimiento como elemento pedagógico. Implementando el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA se resuelve lo planteado en la pregunta de investigación. Es importante para el análisis de la práctica pedagógica el diario de campo por muchas razones y la principal sería escribir las experiencias y vivencias dentro del salón de clases para después revisarlas y meditar sobre ellas.

El diario de campo es una herramienta muy importante para conocernos mejor a nosotros mismos profesionalmente y lo principal es escribir habitualmente ya sea diariamente, semanalmente; lo importante es que sea periódico. El diario de campo tiene como objeto “describir y analizar por escrito nuestras pautas de acción en el aula es un ejercicio imprescindible para conocernos profesionalmente.” (Porlán, 2008, p. 5). Así que el diario de campo es una especie de psicoanálisis de la práctica pedagógica que ayuda al maestro a mejorar su práctica.

Metodología

El enfoque metodológico de esta propuesta pedagógica es implementar el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) en el AVA, ya que este aporta

al desarrollo motivacional y metacognitivo en el aprendizaje del inglés, se debe decir que los resultados dejaron ver que el método genera grandes aportes al desarrollo motivacional en la medida que este anima e impulsa a los estudiantes por medio de la

alianza entre el léxico de la lengua inglesa y los movimientos físicos, al aprendizaje del inglés como segunda lengua. (Molina, et. al, 2020, p. 139).

Esta metodología netamente didáctica se aborda desde la investigación-acción pedagógica, ya que una de sus características es que es una “Investigación situacional relacionada con el diagnóstico de un problema en un contexto específico, al que intenta darle respuesta” (Róman, 2002, p. 12), el maestro investigador. Tomando como referencia el aprendizaje activo que es parte integral del e-learning, la propuesta apunta al uso de la realidad virtual de una forma disponible al maestro de hoy. Mediante el uso del efecto cromático o

“Pantalla verde” donde el docente es filmado delante de un área verde de tal forma que ese fondo se sustituye por otro de libre elección relacionado al tema que está tratando, como por ejemplo los telediarios (noticieros) emitidos por televisión donde detrás del presentador aparece la imagen relacionada a la noticia. (Auqui & Haro, 2017, p. 1).

Finalmente, el resultado esperado es que, incrementando la actividad física durante las clases virtuales, el nivel de aprendizaje aumente significativamente al usar el efecto cromático o “Pantalla verde” en las clases la UNAD, Colombia. De hecho “Todos los hallazgos demuestran colectivamente que el sistema PILE propuesto ayuda eficazmente al aprendizaje de inglés en un entorno de aula.” (Yang, Chen, Jeng, 2010, p. 1).

Espacios a Utilizar y Equipo de Trabajo

Las clases virtuales se llevarán a cabo a través de la plataforma Microsoft Teams el espacio virtual de la UNAD designado para las sesiones programadas en Office365. Las clases serán dirigidas a estudiantes de LILE de la UNAD, Colombia. La propuesta pedagógica será desarrollada por el proponente, en este caso el maestro investigador Manuel Alejandro Calderón Molina.

Planeación de la Actividad Permanente.

Sesión 1, 2: martes junio 22, 29, 2021.

Nombre de la Actividad:

Práctica permanente usando el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) a través la Realidad Virtual (VR) en el Ambiente Virtual De Aprendizaje (AVA).

Referentes Teóricos:

El enfoque pedagógico de la actividad es implementar el método de aprendizaje Total Física Respuesta (TPR) porque

los aportes del TPR al desarrollo motivacional y metacognitivo en el aprendizaje del inglés, se debe decir que los resultados dejaron ver que el método genera grandes aportes al desarrollo motivacional en la medida que este anima e impulsa a los estudiantes por medio de la alianza entre el léxico de la lengua inglesa y los movimientos físicos, al aprendizaje del inglés como segunda lengua. (Molina, et. al, 2020, p. 139).

El método TPR es popular en la educación presencial, es efectivo y fácil de implementar; contrario a la educación virtual. Es difícil utilizar TPR en clases virtuales debido a que las especificaciones técnicas necesarias para implementarlo son de alto costo para las Instituciones Educativas (IE).

Sin embargo a través del uso del efecto cromático o

“Pantalla verde” donde el docente es filmado delante de un área verde de tal forma que ese fondo se sustituye por otro de libre elección relacionado al tema que está tratando, como por ejemplo los telediarios (noticieros) emitidos por televisión donde detrás del presentador aparece la imagen relacionada a la noticia. Además, se utilizará otros efectos

que enriquezcan el desarrollo del tema, de manera que el estudiante se enganche y logremos captar su atención visual, auditiva y emotiva. (Auqui & Haro, 2017, p. 1-2), el maestro puede utilizar el método TPR para transmitir actividad acción y libertad de movimiento como parte de la estrategia de enseñanza. Al combinar libertad de movimiento y dinámica de acción con Realidad Virtual (RV), maestro y alumnos usan el lenguaje corporal, y la voz para comunicar significados que aparecen en la pantalla virtual, interactuando en grupo simultáneamente como en el salón presencial de clase. La Pantalla verde es parte del sistema “PILE” acrónimo en inglés (Ambiente de Aprendizaje Físicamente Interactivo) el cual integra la captura de video con la realidad virtual (Pantalla verde) en el salón virtual. “El sistema está diseñado para ser establecido fácilmente con un mínimo de componentes que incluyen una computadora personal, una cámara web, y un proyector” (Yang, Chen, Jeng, 2010, p. 1). En esta actividad la Realidad Virtual (RV) se logra con la implementación de la Pantalla verde.

La actividad está diseñada para utilizar la Pantalla verde y realidad virtual como vehículo para integrar el método TPR en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en la enseñanza. Cabe añadir que esta herramienta pedagógica se puede integrar al currículo en general ya que puede ser utilizada en todas las disciplinas, asignaturas y materias académicas que se dicten en la modalidad virtual.

Resultados de Aprendizaje:

Momento 1:

- AP_S1_RAE1: Experimentar con la calidad del sonido y volumen en la sesión.
- AP_S1_RAE2: Conectar el uso de la Pantalla verde con movimiento y acción física en la sesión.

Momento 2:

- AP_S1_RAE3: Observar imágenes de alta resolución y nitidez en la sesión.
- AP_S1_RAE4: Combinar la Pantalla verde con la implementación del método de aprendizaje TPR en la sesión.

Resultados Generales:

Momento 1:

- AP_S1_RAG1: Determinar si la inclusión de acción y actividad física son un elemento positivo en la sesión.
- AP_S1_RAG2: Concluir si la Pantalla verde permitió al maestro desplazarse con libertad en el AVA.

Momento 2:

- AP_S1_RAG3: Estimar si el uso de la Pantalla verde es innovador en la sesión.
- AP_S1_RAG4: Determinar si se debe incluir el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA de la UNAD.

Momentos o Componentes de la Actividad:

Momento 1:

- Duración: 20 minutos.
- Materiales: Pizarra verde que abarque al maestro desde las rodillas hasta más arriba de la cabeza de tamaño tal que la pantalla del computador quede adentro de la pizarra verde. La cámara web enfoca al maestro de pie en frente de la pizarra verde.
- Tema y Nivel: Acciones, Básico.

El docente ingresa al enlace: <https://www.eslgamesplus.com/action-verbs-memory-game-for-esl-learning-very-low-beginners/> y de pie va señalando las tarjetas que los alumnos piden que se volteen para encontrar su pareja. Cada alumno tiene la oportunidad de seleccionar dos tarjetas. A

medida que cada tarjeta se voltea el maestro pronuncia la acción descrita en la tarjeta y la realiza físicamente para que toda la clase lo vea. Cuando un alumno escoge dos cartas iguales, el alumno debe realizar la acción física y verbalmente. El alumno a su vez escoge el siguiente compañero de clase para escoger cartas. La actividad termina cuando todas las cartas en el tablero hayan sido volteadas.

Momento 2:

- Duración: 20 minutos.
- Materiales: Pizarra verde que abarque al maestro desde las rodillas hasta la más arriba de la cabeza de tamaño tal que la pantalla del computador quede adentro de la pizarra verde. La cámara web enfoca al maestro de pie en frente de la pizarra verde.
- Tema y Nivel: Acciones, Básico.

El docente ingresa al enlace: <https://www.kahoot.com> y de pie va controlando la práctica señalando y leyendo las respuestas disponibles. Los alumnos contestan las preguntas desde su teléfono inteligente. Después de cada pregunta un podio es mostrado y los alumnos realizan la acción y mientras vocalizan su nombre en las cámaras web. Al final del juego un reporte detallado es generado. El maestro deja que los alumnos celebren con las cámaras y micrófonos abiertos con su baile favorito. Para finalizar el maestro responde preguntas, resuelve dudas, promueve el dialogo y conversación entre los estudiantes.

Lo que se Espera de los Estudiantes:

Momento 1:

Se espera que los alumnos tengan las cámaras y micrófonos encendidos. El maestro designa turnos para que los alumnos volteen las tarjetas. El alumno que logre encontrar un par iguales debe pronunciar y actuar la acción del verbo para que toda la clase vea. En caso de que se

equivoque el docente puede elegir a otro alumno para que conteste. Con esta actividad se espera generar confianza en los estudiantes al mismo tiempo que se emplea el aprendizaje activo que es una didáctica lúdica que pone a los estudiantes en movimiento mientras realizan una actividad, para fomentar un mayor aprendizaje. El maestro hará uso del movimiento, acción y la dinámica para brindar una experiencia más rica y real de aprendizaje al estudiante.

Momento 2:

Se espera que los alumnos tengan las cámaras y micrófonos encendidos. El maestro controla el juego, pronuncia y explica las preguntas y respuestas. Los alumnos que hacen uso de sus teléfonos inteligentes responden las preguntas. Después de cada pregunta aparece un podio, el maestro deja el micrófono de los tres primeros en el podio abierto para que realicen la acción corporal y verbalmente. Al final del juego se analiza el reporte final grupalmente. El maestro contesta preguntas y, se resuelven dudas. Con esta actividad se espera generar confianza en los estudiantes al mismo tiempo que se emplea la actividad física como didáctica lúdica para fomentar un mayor aprendizaje. El maestro hará uso de la actividad física, la dinámica y acción para comunicar una experiencia más rica de aprendizaje al estudiante.

Consignas del Docente y/o Posibles Intervenciones:

Durante toda la sesión el docente a través del ambiente virtual de aprendizaje usando el efecto cromático o “Pantalla verde” esta visible a los estudiantes. El docente siempre esta antepuesto a la información que es objeto de la clase en este caso la actividad consiste en el aprendizaje de acciones. El maestro hará uso del movimiento, la dinámica y la acción para comunicar una experiencia más real de aprendizaje al estudiante.

Productos Académicos:

El producto para entregar por cada alumno es la realización de una evaluación en línea en la aplicación kahoot. El examen es diseñado por el docente el cual comparte el enlace en el salón de clase de esta investigación. Kahoot califica y genera un reporte detallado, el maestro analiza el reporte y retroalimenta a cada estudiante.

Mecanismos Previstos para la Evaluación y Seguimiento de los Aprendizajes:

La actividad se realizará a través de la plataforma Microsoft Teams, en el momento uno usa una página web que tiene el juego de memoria para adquirir el vocabulario. La evaluación de los resultados de aprendizaje es efectuada por el maestro de acuerdo con la interacción y respuestas suministradas por los estudiantes durante la sesión.

Dos encuestas serán administradas en Microsoft Forms en el mismo salón en Microsoft Teams donde se realizan las tutorías después de la actividad. Una de ellas indagará sobre los aspectos técnicos de la actividad referentes a la Pantalla verde, el sonido, la luz y la imagen. La otra encuesta indagará sobre aspectos relacionados con el aprendizaje, actividad física, motivación y entretenimiento ocasionado por la actividad realizada.

El maestro investigador también realizará un escrito en el diario de campo después de la actividad plasmando lo que sea de interés para el investigador para luego ser categorizado, analizado y catalogado. El objetivo es que sea considerado en conjunto con los demás escritos de las otras actividades a realizar para formar una imagen global de los resultados de la investigación.

Información sobre la cual se Tomarán Decisiones para la Sistematización:

Esta actividad y sus momentos serán grabadas y subidas en a la plataforma Microsoft Teams. Las calificaciones de los resultados de aprendizaje también serán subidas a la plataforma Microsoft Teams.

Planeación de la Secuencia Didáctica

Sesión 1: junio 26, 2021

Título de la Actividad:

Práctica usando el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) en conjunto con la Realidad Virtual (VR) en el Ambiente Virtual De Aprendizaje (AVA).

Nombre de la Actividad: Practicando en Realidad Virtual (RV).

Resultados de Aprendizaje:

Momento 1:

- SD_S1_RAE1: Experimentar con la calidad del sonido y volumen en la sesión.
- SD_S1_RAE2: Conectar el uso de la Pantalla verde con movimiento y acción física en la sesión.

Momento 2:

- SD_S1_RAE3: Observar imágenes de alta resolución y nitidez en la sesión.
- SD_S1_RAE4: Combinar la Pantalla verde con la implementación del método de aprendizaje TPR en la sesión.

Resultados Generales:

Momento 1:

- SD_S1_RAG1: Determinar si la inclusión de movimiento y actividad física son un elemento positivo en la sesión.
- SD_S1_RAG2: Concluir si la Pantalla verde permitió al maestro desplazarse con libertad en el AVA.

Momento 2:

- SD_S1_RAG3: Estimar si el uso de la Pantalla verde es innovador en la sesión.

- SD_S1_RAG4: Determinar si incluir el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA de la UNAD.

Descripción de la Actividad:**Momento 1:**

El maestro presenta la actividad para la clase. La actividad consiste en ver al profesor imitar el baile y cantar la canción que se muestra en la pantalla. Los estudiantes practican junto con el profesor. Uno por uno los estudiantes cantan y bailan imitando lo que ven en la pantalla. 30 minutos.

- Haciendo uso de la Pantalla verde el maestro se dirige a la página www.gonoodle.com
- El maestro escoge una actividad en conjunto con los alumnos.
- El maestro realiza la actividad para mostrar cómo se hace a los alumnos.

Momento 2:

Discusión con los alumnos acerca de la tecnología, los métodos de aprendizaje utilizados en la sesión, seguido de retroalimentación en general. 30 minutos.

- El maestro solicita de los estudiantes que informen sobre dificultades técnicas o de cualquier otro tipo que hayan sido experimentadas durante la sesión
- El maestro invita a toda a la clase a proponer soluciones a las dificultades y problemas encontradas.
- El maestro en conjunto con los alumnos trata las soluciones propuestas a los problemas y dificultades experimentadas durante la sesión.
- El maestro convoca a una reflexión sobre lo acontecido e invita a los alumnos a pensar en actividades que se podrían realizar utilizando la Pantalla verde y como se podrían mejorar las actividades realizadas.

Lo que se Espera de los Alumnos:**Momento 1:**

Se espera que los alumnos se contagien con la energía y dinamismo que el maestro trasmite a través del efecto Pantalla verde; animándose a moverse en conjunto con él maestro, mientras tratan de seguir la canción verbalmente. También se espera que mientras el maestro hace la demostración; los alumnos se rían y diviertan mientras tratan de seguir los movimientos del maestro y actores de la actividad.

Momento 2:

Se espera que por turnos los alumnos con la cámara abierta informen al maestro sobre las dificultades y problemas experimentados durante la sesión. Adicionalmente se espera que los alumnos planteen soluciones a los problemas o dificultades para que estas sean probadas sobre la marcha de la sesión.

Consignas del Docente y/o Posibles Intervenciones:

El maestro planea usar el lenguaje corporal y las señas para realizar cualquier intervención para contestar preguntas o resolver dudas.

Productos Académicos:

Completar las encuestas propuestas.

Mecanismos Previstos para la Evaluación y el Seguimiento de los Aprendizajes:

Cada alumno realizará las siguientes encuestas:

- SD_SESIÓN_1_E1
- SD_SESIÓN_1_E2
- La sesión será grabada para que sea sujeto de análisis en relación con los resultados de aprendizaje.

Información sobre la cual se Tomarán Decisiones para la Sistematización:

- Grabación de la sesión que estará disponible en Microsoft Stream, Teams, One Drive.
- Video: SD_SESION_1A_20210626
- Video: SD_SESION_1B_20210626
- Diario de campo.
- Cuestionarios en Microsoft Forms y diario de campo.

Sesión 2: julio 4, 2021.

Título de la Actividad:

Práctica usando el método de aprendizaje Respuesta Física Total (TPR) en conjunto con la Realidad Virtual (VR) en el Ambiente Virtual De Aprendizaje (AVA).

Nombre de la Actividad:

Practicando en Realidad Virtual (RV).

Resultados de Aprendizaje:**Momento 1:**

- SD_S2_RAE1: Experimentar con la calidad del sonido y volumen en la sesión.
- SD_S2_RAE2: Conectar el uso de la Pantalla verde con movimiento y acción física en la sesión.

Momento 2:

- SD_S2_RAE3: Observar imágenes de alta resolución y nitidez en la sesión.
- SD_S2_RAE4: Combinar la Pantalla verde con la implementación del método de aprendizaje TPR en la sesión.

Resultados Generales:**Momento 1:**

- SD_S2_RAG1: Determinar si la inclusión de movimiento y actividad física son un elemento positivo en la sesión.
- SD_S2_RAG2: Concluir si la Pantalla verde permitió al maestro desplazarse con libertad en el AVA.

Momento 2:

- SD_S2_RAG3: Estimar si el uso de la Pantalla verde es innovador en la sesión.
- SD_S2_RAG4: Determinar si incluir el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA de la UNAD.

Descripción de la Actividad:

- Duración: 20 minutos.
- Materiales: Pizarra verde que abarque al maestro desde las rodillas hasta la cabeza de tamaño que la pantalla del computador quede adentro de la pizarra verde. La cámara web enfoca al maestro de pie en frente de la pizarra verde.
- Tema y Nivel: Acciones, Básico.

Momento 1:

El docente ingresa al enlace: <https://www.eslgamesplus.com/action-verbs-memory-game-for-esl-learning-very-low-beginners/> y de pie va señalando las tarjetas que los alumnos piden que se volteen para encontrar su pareja.

- Cada alumno tiene la oportunidad de seleccionar dos tarjetas.
- A medida que cada tarjeta se voltea el maestro pronuncia la acción descrita en la tarjeta y la realiza físicamente para que toda la clase lo vea.

- Cuando un alumno escoge dos cartas iguales, el alumno debe realizar la acción física y verbalmente. El alumno a su vez escoge el siguiente compañero de clase para escoger cartas.
- La actividad termina cuando todas las cartas en el tablero hayan sido volteadas.

Momento 2:

Discusión con los alumnos acerca de la tecnología, los métodos de aprendizaje utilizados en la sesión, seguido de retroalimentación en general. 30 minutos.

- El maestro solicita de los estudiantes que informen sobre dificultades técnicas o de cualquier otro tipo que hayan sido experimentadas durante la sesión
- El maestro invita a toda a la clase a proponer soluciones a las dificultades y problemas encontradas.
- El maestro en conjunto con los alumnos trata las soluciones propuestas a los problemas y dificultades experimentadas durante la sesión.
- El maestro convoca a una reflexión sobre lo acontecido e invita a los alumnos a pensar en actividades que se podrían realizar utilizando la Pantalla verde y como se podrían mejorar las actividades realizadas.

Lo que se Espera de los Alumnos:**Momento 1:**

Se espera que los alumnos tengan las cámaras y micrófonos encendidos. El maestro designa turnos para que los alumnos volteen las tarjetas. El alumno que logre encontrar un par iguales debe pronunciar y actuar la acción del verbo para que toda la clase vea. En caso de que se equivoque el docente puede elegir a otro alumno para que conteste. Con esta actividad se espera generar confianza en los estudiantes al mismo tiempo que se emplea la actividad física como

elemento didáctico-lúdico que pone a los estudiantes en movimiento mientras realizan una actividad de aprendizaje, para fomentar un mayor aprendizaje.

Momento 2:

Se espera que por turnos los alumnos con la cámara abierta informen al maestro sobre las dificultades y problemas experimentados durante la sesión. Adicionalmente se espera que los alumnos planteen soluciones a los problemas o dificultades para que estas sean probadas sobre la marcha de la sesión.

Consignas del Docente y/o Posibles Intervenciones:

El maestro planea usar el lenguaje verbal, corporal y las señas para realizar cualquier intervención para contestar preguntas o resolver dudas.

Productos Académicos:

Completar las encuestas propuestas.

Mecanismos Previstos para la Evaluación y el Seguimiento de los Aprendizajes:

Cada alumno realizará las siguientes encuestas:

- Video: SD_SESIÓN_2_E1
- Video: SD_SESIÓN_2_E2
- La sesión será grabada para que sea sujeto de análisis en relación con los resultados de aprendizaje.

Información sobre la cual se Tomarán Decisiones para la Sistematización:

- Grabación de la sesión que estará disponible en Microsoft Stream, Teams, One Drive.
- Video: SD_SESION_2_20210704.
- Diario de campo.
- Cuestionarios en Microsoft Forms y diario de campo.

Producción de Conocimiento Pedagógico

La investigación nace de la “necesidad de construir un conocimiento que explique determinada situación, y, que éste pueda ser aprovechado para resolver problemas ha conllevado a la generación de procesos que conduzcan a dar respuestas a las curiosidades de las personas.” (Alan & Cortez, 2018, p. 13); curiosidades que despierta algún evento o fenómeno en el ser humano; la necesidad de encontrar una explicación es una habilidad que solo los seres humanos poseen a diferencia de otros seres vivos sobre el planeta.

Según De Tezanos existe la concepción de que el maestro

en su dimensión artesanal, se basa en el principio de imitación, a la manera de los artesanos que deben aprender su arte, como en las antiguas corporaciones medievales, por procesos de transmisión verbal, demostración e imitación de un conjunto de acciones y estrategias que se consideran necesarias para ejercer el oficio de enseñar. (1985, p. 80).

En el campo de la docencia, la clase es el objeto de estudio de la investigación-acción pedagógica, los alumnos, su contexto, en fin, un sin número de condiciones que en grupo influyen y determinan en gran valor el resultado de la investigación. Así como afirmó Ferrández, en el pasado

Nadie pensaba en innovación, nadie se preocupaba de pensar en la resistencia al cambio y a ninguno le pasaba por los contornos de la duda que las formas de producción y el modelo ‘cultural’ de aquellas células gremiales iban a dar un vuelco significativo y mucho, menos radical. Lo aprendido servía para toda la vida y aún sobraba para los que venían a ocupar el puesto de trabajo. (2000, p. 45).

La idea que se tenía de investigación pedagógica era observar a otros maestros para aprender a enseñar a través de la imitación. De esta forma en realidad no había lugar para innovaciones

pedagógicas. Afortunadamente toda esta línea de pensamiento quedo en el pasado con la adopción de la tecnología en la educación. Baquero considera que

no puede afirmarse que hoy, a treinta años del “Boom” de la tecnología educativa, las formas de comprender la Práctica Docente (en particular sus formas de realización), hayan cambiado sustancialmente. Las fisuras entre teoría y práctica, continuamente señaladas por los investigadores sociales, se muestran con mucha frecuencia en los escenarios donde los alumnos-practicantes viven sus experiencias formativas. Allí se hacen evidentes los quiebres entre los conocimientos declarativos sobre qué y cómo enseñar (las teorías de las disciplinas y sus ‘constructos’ didácticos) y los saberes prácticos que los practicantes reconocen ausentes y deben activar de su propia experiencia formativa. (2006, p. 14).

Sin embargo, reflexionando en el arte y la práctica del maestro, es de esperarse que el resultado de la investigación se manifieste en el mismo maestro. Es la transformación y mejoramiento individual profesional del maestro lo que depende de la formación del maestro y viceversa. Cuando los resultados arrojados sean similares, se tiende a sistematizar los resultados más frecuentes, eficientes y prácticos. Así, se soluciona de la mejor manera un problema relativamente común. Es importante para el maestro investigador tener claro el proceso y sistema de investigación a utilizar para que esta tenga validez. La presente propuesta de investigación pedagógica se realizará con estudiantes de Licenciatura en Idiomas y Lenguas Extranjeras (LILE) de la UNAD.

Con toda probabilidad, dentro de toda esta preocupación por los procesos de mejora de la práctica basados en el propio profesorado, la tendencia que ha gozado de una mayor

difusión ha sido la de la investigación del profesorado sobre su propia práctica.

(Contreras, 1996, p. 97).

Articular esta propuesta pedagógica promueve la actividad física en la educación virtual. Muchas veces conversé con otros maestros para exponerles la idea de incorporar la actividad física y acción en las clases y hacer que los alumnos se muevan durante las clases virtuales. Mis compañeros no tomaron en serio mis sugerencias pensando que la solución los iba a poner a trabajar más de lo que ya trabajaban. En todas las Instituciones Educativas (IE) para las cuales he trabajado dando clases nunca han capacitado al profesorado en temas de educación emocional y psicología infantil. En mi caso, he sufrido mucho en clases virtuales con niños por falta de entrenamiento para enseñarles. Nunca me han entrenado en cómo responder a niños con diversidades de aprendizaje que presentan los estudiantes.

Lo que se puede inferir de la cita propuesta, es que el saber pedagógico viene de la práctica ya que es durante la práctica que se adquiere el saber, como Stenhouse ya lo indicó

Esto significa que la mejora de la enseñanza mediante la investigación y desarrollo del curriculum tiene que ver con la mejora del arte del profesor, no con la reforma de los resultados de aprendizaje pretendidos para los alumnos, sin mejorar el arte de la enseñanza. (1991, p. 14).

Siempre habrá tensiones entre la teoría y la práctica, es muy lógico que se puede deducir que "la práctica hace al maestro", partiendo de los análisis de los maestros, no tratando de acomodar el currículo a los resultados que se dan. Personalmente descubrí el potencial de usar la "Pantalla verde" como alternativa para integrar el método de aprendizaje de Respuesta Física Total (TPR) en las clases virtuales, Molina, et. al, en su artículo consideran que

es preciso resaltar que el método TPR animó a los estudiantes a aprender, esforzarse por conseguir, retener y reproducir lo aprendido; creó ambientes confortables en el aula, aumentando su confianza y autoestima, mostrando el aprendizaje de inglés de una forma más tangible, funcional, divertida e inclusiva en diferentes contextos, de manera significativa y a su propio ritmo. (2020, p. 125).

Esta propuesta apunta a aliviar la falta de actividad física en todas las asignaturas y materias que se enseñan en la modalidad virtual. El método de Respuesta Física Total se puede integrar en el currículo en forma de actividades de práctica ya que este método como lo menciona Molina, et. al, en los resultados que

se pudo evidenciar que los estudiantes al percibir en el método TPR un carácter placentero y recreativo vivenciando experiencias más dinámicas y enérgicas, se sienten más atraídos por el aprendizaje del inglés, incrementando la concentración y la voluntad por aprender. Se podría decir de manera más franca que el TPR es una herramienta de transformación de aptitudes mentales en competencias académicas. (2020, p. 135).

Los modelos virtuales de educación ofrecen poca o actividad física nula y actividades que hagan uso del movimiento como método de aprendizaje Mi propuesta pedagógica apunta a integrar la actividad física en la educación virtual como método de aprendizaje. La habilidad del maestro para moverse por el salón de clase, usar el tablero para diversas actividades. El maestro cuenta con la demostración como una de las herramientas de enseñanza, con la implementación de mi propuesta el maestro recupera la habilidad de moverse y usar el lenguaje corporal en conjunto con el escenario o salón de clase. En el ámbito personal, la habilidad de moverme por el salón de clase, de que mis alumnos me vean moverme y actuar en frente de la clase es algo que virtualmente no existe en el AVA. Debido a los contratiempos que surgieron durante las clases

virtuales; vi la necesidad de integrar el movimiento y la actividad física en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).

A nivel personal quiero dar clases de forma independiente. Añadir el movimiento y la dinámico al AVA es fundamental para la enseñanza del tema que pienso ofrecer como producto. La investigación-acción-educativa como lo pone Restrepo es

la búsqueda continua de la estructura de la práctica y sus raíces teóricas, para identificarla y someterla a crítica y mejoramiento continuo. Al hablar de la estructura de la práctica nos referimos a que esta conta de ideas (teoría), herramientas (métodos y técnicas), y ritos (costumbres, rutinas, exigencias, hábitos), susceptibles todos de deconstrucción. (2003, p. 95).

Este tipo de investigación consta de dos momentos principales y una evaluación. La etapa de deconstrucción que es el análisis constante de la información para reconstruir en forma de posibles soluciones a aplicar sobre la marcha. Toda la información recolectada con los instrumentos diseñados está enfocada a ser usada para el análisis y toma de decisiones de acuerdo con los resultados de aprendizaje propuestos al inicio de la investigación. En este caso la investigación consta de cuatro (4) sesiones virtuales de una (1) hora, distribuidas en dos (2) semanas. El objetivo es evaluar del impacto del uso de la Pantalla verde en el nivel de actividad física, dinamismo y aceptación del método de aprendizaje utilizado en las actividades de educación virtual.

Implementación

Secuencia Didáctica: Sesión 1 junio, 26, sesión 2 julio 4, 2021.

Descripción de las Variaciones:

Sesión 1A: 1 alumna.

Momento 1:

- Se detectan problemas de sonido por parte de la alumna. 13:00.
- Debido a problemas de sonido no se puede realizar la actividad como se tenía planeada.
- En conjunto con la alumna se buscan soluciones.
- Se improvisa con una actividad de tercera dimensión en realidad virtual pero tampoco funciona. 27:00.

Momento 2:

- Se utiliza YouTube para demostrar el método TPR ya que GoNoodle necesita el sonido del computador para realizarse. 37:00.
- Se demuestra libertad de movimiento y desplazamiento dentro del AVA. 43:00.
- Discusión, y tiempo de descanso. 47:00.

Sesión 1B: 1 alumna

Momento 1:

- Minuto 2:00 problemas de sonido son detectados por la alumna.
- Se entra en colaboración para tratar de arreglar el problema de sonido.
- En el minuto 7:45 se trata de nuevo de realizar la actividad pero es imposible realizarla por los problemas de sonido.

Momento 2:

- Minuto 21:00, el alumno detecta que las letras en la pantalla están al revés y se procede a corregir el problema.
- Con la ayuda de la herramienta YouTube en el minuto 23:00, se utiliza una actividad que muestra el potencial que tiene la Pantalla verde para integrar la actividad física en las clases virtuales.

Sesión 2:

Momento 1:

El problema del sonido fue corregido y probado antes de la sesión. La solución fue la implementación de un mezclador de sonido digital llamado “Voicemeeter”. Este dispositivo digital tiene la propiedad de mezclar el sonido del computador con el sonido del micrófono y combinarlo en una sola entrada de micrófono.

Momento 2:

Se realiza reunión grupal y retroalimentación de lo acontecido. En esta ocasión se tiene a las dos alumnas en la misma sesión, ya que la segunda alumna se unió en el minuto 22:00.

Por otro lado, se presentaron problemas de conexión con la alumna vive en Kuwait, medio oriente.

Resultados de Aprendizaje:

Sesión 1:

Momento 1:

- SD_S1_RAG1: Se determinó como elemento positivo la inclusión de movimiento y actividad física en la sesión.
- SD_S1_RAG2: Se concluyó que la Pantalla verde permitió al maestro desplazarse con libertad en el AVA.

Momento 2:

- SD_S1_RAG3: Se estimó innovador el uso de la Pantalla verde en la sesión.
- SD_S1_RAG4: Se determinó incluir el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA de la UNAD.

Sesión 2**Momento 1:**

- SD_S2_RAE1: Se experimentó sonido y volumen de calidad en la sesión.
- SD_S2_RAE2: Se conectó el uso de la Pantalla verde con movimiento y acción física en la sesión.

Momento 2:

- SD_S2_RAE3: Se observaron imágenes de alta resolución y nitidez en la sesión.
- SD_S2_RAE4: Se combinó la Pantalla verde con la implementación del método de aprendizaje TPR en la sesión.

Resultados Generales:**Sesión 1****Momento 1:**

- SD_S1_RAG1: Se determinó como elemento positivo la inclusión de movimiento y actividad física en la sesión.
- SD_S1_RAG2: Se concluyó que la Pantalla verde permitió al maestro desplazarse con libertad en el AVA.

Momento 2:

- SD_S1_RAG3: Se estimó innovador el uso de la Pantalla verde en la sesión.

- SD_S1_RAG4: Se determinó incluir el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA de la UNAD.

Sesión 2:

Momento 1:

- SD_S2_RAG1: Se determinó como elemento positivo la inclusión de movimiento y actividad física en la sesión.
- SD_S2_RAG2: Se concluyó que la Pantalla verde permitió al maestro desplazarse con libertad en el AVA.

Momento 2:

- SD_S2_RAG3: Se estimó innovador el uso de la Pantalla verde en la sesión.
- SD_S2_RAG4: Se determinó incluir el efecto cromático o Pantalla verde en el AVA de la UNAD.

Documentación de la Actividad:

Sesión 1:

Carpeta Contenedora:

- Diplomado de Investigación: enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Emdu5ig5irJFrkx3GID50I0BtunNTlprLATXgUpkyv87Kw?e=Pu3P9o

Videos:

- SD_SESIÓN_1A_20210626, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EVeXEBUI4fVMkpGKmk_yzRwBlWZBR6vjhmCq08LJOYsM_A?e=JuI3V6

- SD_SESIÓN_1B_20210626 enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EY6cw9ey2i1IiIpN6nyhBjCbj1qHqXlQIv0XP_tuNCywOw?e=sz31bg

Recursos Didácticos en Línea:

- SD_SESIÓN_1_JUEGO_BAILE_TPR, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EaK5zpJ6A0NMmCtSF1b5LNgB-CVUMA2CbgqSXGo647n9-A?e=GIljLg

Encuestas:

- SD_SESIÓN_1_E1, enlace: https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=e1QA_LskT06dYXP8peud8wTQX_XTTmitDmWsU2wg35adUQ11KSUUzNUNEWjhQUDBINKUzTkNFNDg0Qy4u&AnalyzerToken=Wa33q73EzITpcDRrLbaveT9xRCYUGYHy
- SD_SESIÓN_1_E2, enlace: https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=e1QA_LskT06dYXP8peud8wTQX_XTTmitDmWsU2wg35adUM0hNME1PN0VKWksyVDQyOTA3VFczTTkyOS4u&AnalyzerToken=LnknC1O36I3swQdBzAmYqbjQAg8zN8dq

Sesión 2:

Carpeta Contenedora:

- Diplomado de Investigación enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Emdu5ig5irJFrkx3GID50I0BtunNTlprLATXgUpkyv87Kw?e=Pu3P9o

Video:

- SD_SESIÓN_2_202210704 enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EQUbsbRlZRNClxhyprCrOW0BqV-xkc8uEBhKQiDSQw40cA?e=rTJyq0

Recursos Didácticos en Línea:

- SD_SESIÓN_2_JUEGO_DE_CONCENTRESE, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/ETikpCreiZ9FrNPjseduhSMBablFg09dSAS7MXe1E2P1vg?e=cLoiVA

Encuestas:

- SD_SESIÓN_2_E1 enlace: <https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=eIQALskT06dYXP8peud8wTOQXXTTmitDmWsU2wg35adUN0ZJMIYwSzBHQ1ZMOUExTk43UTVCVVMxSC4u&AnalyzerToken=Wa33q73EzITpcDRrLbaveT9xRCYUGYHy>
- SD_SESIÓN_2_E2 enlace: <https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=eIQALskT06dYXP8peud8wTOQXXTTmitDmWsU2wg35adUNEwyRjBPSjFWTzJQMlc3VFA1TUFYUklWUS4u&AnalyzerToken=LknkC1O36I3swQdBzAmYqbjQAg8zN8dq>

Descripción del Momento:

Sesión 1A: Video SESIÓN_1A_20210626. 57: 37 minutos

Momento 1:

La actividad se desarrolló normalmente como estaba planeada, hasta que todo estuvo listo para comenzar. En el minuto 13:00 se presentaron problemas de audio debido a que la alumna manifestó que no podía escuchar la canción que estaban cantando los chicos del video que se mostraba en la Pantalla verde.

En ese momento decidí buscar una solución al problema de audio, después de tratar de arreglar el problema sin éxito, intenté realizar una actividad diferente en el minuto 27:00.

Minuto 27:00, el juego “Ball Strike” es un juego de computador que se trata de explotar bombas con las manos. En este caso las bombas solo se ven en la pantalla del computador o teléfono inteligente. Debido al uso de la Pantalla verde, el efecto del juego no funcionó, así que se decidió seguir al momento 2.

Momento 2:

En el minuto 37:00, con la ayuda de la herramienta YouTube, tuve la oportunidad de demostrar frente a la alumna el método de aprendizaje TPR, frente a la Pantalla verde en Realidad Virtual (RV) ya que el video denota acción y movimiento que a su vez comunican significados que van acompañados por lenguaje en contexto.

Ya para el minuto 43:00 ya estaba bien aclimatado al nuevo AVA y me sentí con la libertad de movimiento y comienzo a divertirme en el AVA como lo hago en el salón presencial.

Después de cinco minutos de actividad física decidí en el minuto 47:00 entre en discusión con la alumna acerca de la Pantalla verde y las posibilidades de implementación. También se habló de posibles soluciones al problema experimentado con el sonido.

Sesión 1B: Video SESIÓN_1B_20210626, 37:39 minutos.

Momento 1:

La sesión comenzó normalmente con la revisión del sonido y del video, En el minuto 2:00 la alumna detecta problemas de sonido, en conjunto con la alumna tratamos de resolver el problema pero no fue posible. Después de tratar varias cosas trate de realizar la actividad de GoNoodle pero una vez más fue imposible completar la actividad.

Acto seguido se procedió a discutir posibles soluciones y aplicaciones de la Pantalla verde en las clases virtuales.

Momento 2:

Además de los problemas de sonido, la alumna detecta que las letras en la pantalla están al revés y no se pueden leer, rápidamente me ocupo de la configuración y en poco tiempo se pudo arreglar.

En el minuto 23:00 decido tratar una actividad de movimiento con el método TPR. Así que utilice un video de YouTube de una montaña rusa para demostrar la relación del lenguaje corporal y la comunicación verbal. La sincronía del movimiento del maestro con lo que se muestra en la Pantalla verde de fue fundamental para que produjera el efecto de Realidad Virtual (RV) planeado.

El encuentro finalizó con una conversación de carácter pedagógico técnico con la alumna.

Sesión 2: Video SD_SESIÓN_2_20210704, 44:48 minutos.

Momento 1:

La sesión comenzó quince minutos después de la hora pactada a petición de las alumnas. Una de las alumnas seguía sin conectarse así que mientras esperábamos decidí tratar la actividad de GoNoodle planeada para la primera sesión. Al tener todo listo, demostré la actividad para la alumna. Desafortunadamente, la alumna dijo que podía hacer lo requerido por la actividad y para demostrarlo movió un brazo.

Minuto 4:45, la actividad consta en caminar en solo un sitio, los estudiantes caminan detrás del maestro quien habla, hace preguntas y da direcciones. Esta actividad que se encuentra en GoNoodle se puede incorporar en todas las disciplinas y asignaturas.

En este ejercicio del camino, disponible en el siguiente enlace:

[https://app.gonoodle.com/activities/choose-](https://app.gonoodle.com/activities/choose-wisely?sp=search&sn=search&st=video%20versions&sid=294)

[wisely?sp=search&sn=search&st=video%20versions&sid=294](https://app.gonoodle.com/activities/choose-wisely?sp=search&sn=search&st=video%20versions&sid=294). El maestro cuenta una historia mientras camina por el camino. En el momento que el camino se divide, el maestro hace una pregunta a la clase, dependiendo en la respuesta, se toma un camino.

Se prosiguió a implementar la actividad de concéntrese de la planeación en el enlace:

<https://www.eslgamesplus.com/action-verbs-memory-game-for-esl-learning-very-low-beginners/>

para demostrar el grado de movilidad y acción que la Pantalla verde le da al maestro.

Momento 2:

Después me dirigí al SD_SESIÓN_2_JUEGO DE CONCENTRECE, enlace:

<https://unadvirtualedu>

[my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/ETikpCreiZ9FrNPjseduh](https://my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/ETikpCreiZ9FrNPjseduhSMBablFg09dSAS7MXe1E2P1vg?e=Foy1iX)

[SMBablFg09dSAS7MXe1E2P1vg?e=Foy1iX](https://my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/ETikpCreiZ9FrNPjseduhSMBablFg09dSAS7MXe1E2P1vg?e=Foy1iX). En el minuto 22:00 del video la segunda alumna se une a la sesión, Las dos alumnas hablan inglés así que comencé a usar el idioma inglés para demostrar las ventajas de la pantalla verde. Ya que las dos estudiantes se dedican a la docencia me dedique a explicar cómo funciona el efecto y a demostrarlo. Las alumnas hicieron muchas preguntas que fueron resueltas. Cabe anotar que el sonido funcionó a la perfección y los gráficos, velocidad de movimiento, y claridad de imagen funcionaron muy bien ya que no se evidenciaron problemas de audio. Los alumnos se divirtieron e interactuaron viéndome demostrar el método TPR. El enfoque de la propuesta es integrar el método TPR con la ayuda de la realidad virtual. Esta solución puede integrarse a todas las disciplinas académicas. En el minuto 35:00, decidí explicar algo de análisis de gráficos en el cual utilicé el método TPR.

Con la solución al problema de sonido, y ansioso por probarla; la clase se realizó sin contratiempos y toda la tecnología funcionó como se esperaba. Mis dos alumnas asistieron e

interactuaron durante la sesión. La clase fue un sueño hecho realidad para mí; porque por primera vez en mucho tiempo me sentí como en el salón de clase presencial, y fue una sensación que desde antes de la pandemia no sentía. Me sentí feliz enseñando.

Tipo y Código de Registros:

Sesión 1:

Carpeta Contenedora:

- Diplomado de Investigación enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Emdu5ig5irJFrkx3GID50I0BtunNTlprLATXgUpkyv87Kw?e=Pu3P9o

Videos:

- SD_SESIÓN_1A_20210626, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EVeXEBUI4fVMkpGKmk_yzRwBIWZBR6vjhmCq08LJOYsM_A?e=JuI3V6
- SD_SESIÓN_1B_20210626 enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EY6cw9ey2i1IiIpN6nyhBJcBj1qHqXIQIv0XP_tuNCywOw?e=sz31bg

Recursos Didácticos en Línea:

- SD_SESIÓN_1_JUEGO_BAILE_TPR, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EaK5zpJ6A0NMmCtSF1b5LNgB-CVUMA2CbgqSXGo647n9-A?e=GIljLg

Encuestas:

- SD_SESIÓN_1_E1, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Ea8v1R6ZfW9Cu7OU76Fth1kBnu4N_yNZ3rp3BPJLRhb-hg?e=XeUd6v
- SD_SESIÓN_1_E2, enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EfLmc_mOv8JDrmiDCfiOkpEBAr32gXi35DC6Kq1-4vzX5w?e=h7ZVH7

Sesión 2:

Carpeta Contenedora:

- Diplomado de Investigación enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Emdu5ig5irJFrkx3GID50l0BtunNTlprLATXgUpkyv87Kw?e=Pu3P9o

Video:

- SD_SESIÓN_2_202210704 enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EQUbsbRlzRNCI_xhyprCrOW0BqV-xkc8uEBhKQiDSQw40cA?e=rTJyq0

Recursos Didácticos en Línea:

- SD_SESIÓN_2_JUEGO_DE_CONCENTRESE enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/ETikpCreiZ9FrNPjseduhSMBablFg09dSAS7Mxe1E2P1vg?e=cLoiVA

Encuestas:

- SD_SESIÓN_2_E1 enlace: <https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=eIQALskT06dYXP8peud8wTQX>

[XTTmitDmWsU2wg35adUN0ZJMIYwSzBHQ1ZMOUExTk43UTVCVVMxSC4u&AnalyzerToken=Wa33q73EzITpcDRrLbaveT9xRCYUGYHy](https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=elQA_LskT06dYXP8peud8wTQX_XTTmitDmWsU2wg35adUN0ZJMIYwSzBHQ1ZMOUExTk43UTVCVVMxSC4u&AnalyzerToken=Wa33q73EzITpcDRrLbaveT9xRCYUGYHy)

- SD_SESIÓN_2_E2 enlace:

https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?id=elQA_LskT06dYXP8peud8wTQX_XTTmitDmWsU2wg35adUNEwyRjBPSjFWTzJQMlc3VFA1TUFYUklWUS4u&AnalyzerToken=LnknC1O36I3swQdBzAmYqbjQAg8zN8dq

Análisis

Sesión 1:

La Pantalla verde (PV) es parte del sistema PILE que “está diseñado para ser establecido fácilmente con un mínimo de componentes que incluyen una computadora personal, una cámara web, y un proyector” (Yang, Chen, & Jeng, 2010, p. 1). Reflexionando después de la actividad desarrollada, es bueno expresar todos los sentimientos y emociones que experimenté durante ella. Es de importancia anotar que pude desplazarme en frente de la Pantalla verde y sentirme como si estuviera en el salón de clase. La actividad transcurrió fluidamente ya que las especificaciones de transmisión funcionaron a la perfección. La personalidad que solía utilizar tanto en las clases presenciales volvió a mí, entonces me sentí feliz, y contento; por el hecho de poderme mover normalmente como lo hacía en el salón de clase presencial. Fue inevitable contagiar a mis alumnos de dinamismo. Como la actividad involucró movimiento, me di cuenta de que la actividad física combinada con la lúdica de la actividad; promueven el interés en el aprendizaje. El uso del método TPR

genera grandes aportes al desarrollo motivacional en la medida que este anima e impulsa a los estudiantes por medio de la alianza entre el léxico de la lengua inglesa y los

movimientos físicos, al aprendizaje del inglés como segunda lengua. (Molina, et. al, 2020, p. 139).

Solo surgió una pequeña dificultad y fue relacionada con el sonido. Es de anotar que el micrófono y sonido que yo utilizo para hablarle a mis estudiantes funcionó perfectamente. El problema fue que mis alumnos no pudieron escuchar el sonido del computador cuando hablaba porque el único sonido que se trasmite es el del micrófono. Tengo que encontrar la forma de canalizar el sonido del computador a través del micrófono USB que utilizo para que mis alumnos puedan escuchar lo que está sonando en el computador mientras les hablo.

La actividad validó plenamente la suposición que tenía antes de implementar esta propuesta pedagógica la cual trata acerca de utilizar el efecto cromático o “Pantalla verde” “donde el docente es filmado delante de un área verde de tal forma que ese fondo se sustituye por otro de libre elección relacionado al tema que está tratando”, (Auqui & Haro, 2017, p. 1) para implementar el método TPR en el ambiente virtual de aprendizaje. No solo mi dinamismo y movimiento motivó al estudiante, sino que también demostró que genuinamente disfrutaron de la actividad. Lo mejor de todo fue constatar a través del video que actualmente habían disfrutado de la actividad.

Sesión 2:

No pude ocultar mi alegría y satisfacción al constatar que la solución sugerida en mi propuesta pedagógica funcionó como se esperaba. El problema de sonido que surgió en la primera sesión quedo totalmente arreglado y sorprendentemente llenó mis expectativas. La integración del método de enseñanza TPR en el AVA es el propósito de esta propuesta pedagógica; pero todo esto no se hubiera sido posible sin implementar la “Pantalla verde”.

La Pantalla verde es un color en forma de tela o pintura que actúa como un lienzo sobre el cual el alumno ve la pantalla del computador del maestro, exactamente igual que como se ve cuando se comparte pantalla. La novedad es que usando el efecto cromático el maestro puede utilizar el espacio verde en la pared como si fuera el tablero de clase.

Fue evidente la aceptación del AVA con Pantalla verde incluida, en realidad todos disfrutamos de un rato muy ameno y edificador. Las alumnas que atendieron a la sesión son estudiantes de LILE y han sido participes de la idea de convertir las clases virtuales, en clases parecidas a clases presenciales.

Es evidente que la solución propuesta es aplicable a cualquier disciplina, materia, o asignatura. Para clases de matemáticas virtuales, sería un éxito instantáneo. La Pantalla verde es el elemento conector de la solución propuesta a la pregunta de investigación, ya que esta permite al maestro utilizar “otros efectos que enriquezcan el desarrollo del tema, de manera que el estudiante se enganche y logremos captar su atención visual, auditiva y emotiva.” (Auqui & Haro, 2017, p. 2).

Lo mencionado por Ramos se pudo experimentar durante la sesión puesto que analizando el comportamiento de las estudiantes se puede ver que se divirtieron mucho, la risa y el movimiento, elementos principales de la Lúdica y el método TPR estuvieron presentes durante toda la sesión.

Aunque el método TPR “anima e impulsa a los estudiantes por medio de la alianza entre el léxico de la lengua inglesa y los movimientos físicos, al aprendizaje del inglés como segunda lengua.” (Molina, et. al, 2020, p. 139). Los estudiantes entre risas e intentos, se mostraron reacios a realizar movimientos que requirieran pararse de la silla, pero realizaron muchos

movimientos con los brazos, cabeza que hacen llegar a la conclusión de que la sesión estuvo mucho más dinámica y activa que las clases virtuales.

Reflexiones y Análisis Colectivo

Sesión 1:

Después de reflexionar con mis dos alumnas acerca de la solución a la propuesta pedagógica no cabe duda de que ellas quieren utilizar la Pantalla verde en sus clases. Fue inmediatamente el impacto que causó en ellas. Angie, quien trabaja con niños vio la posibilidad de implementar muchas de sus actividades más exitosas en sus clases presenciales; en las clases virtuales.

La reflexión más importante que surgió de esta sesión fue que en realidad le inyecta movimiento y dinámica al AVA. Acto seguido, las dos estudiantes pasaron a describir los males y dolencias adquiridas debido a largas horas permaneciendo estáticas frente al computador. Dolores en el cuello, espalda baja, ojos fueron algunos de los citados. Para el maestro activo, que le gusta moverse y transmitir dinamismo a sus estudiantes y enseñarles en el proceso a través del método TPR, la Pantalla verde el camino a tomar.

Después de analizar las posibilidades que abre el uso de la Pantalla verde, en la educación virtual, no dimos cuenta de que si es algo que se necesita y tiene un uso muy importante en la educación. La parte técnica funcionó como se había planeado, El uso de la Pantalla verde es la tecnología perfecta que habilita la integración del método TPR en el AVA. El método TPR se puede utilizar en todas las disciplinas, es un método que es natural al ser humano. Es muy fácil de utilizar y tiene muchos beneficios. Pero el método TPR tiene una exigencia primordial; que es el movimiento y actividad física son los protagonistas en el proceso de aprendizaje. Las alumnas quedaron muy contentas y aseguraron que querían que les enseñara como implementar esta solución tan necesaria para la educación virtual.

Sesión 2:

Después de analizar las posibilidades que abre el uso de la Pantalla verde, en la enseñanza en la educación virtual, nos dimos cuenta de que si es algo que se necesita y tiene un uso muy importante en la educación. La parte técnica funcionó como se había planeado, El uso de la Pantalla verde es la tecnología perfecta que habilita la integración del método TPR en el AVA. El método TPR se puede utilizar en todas las disciplinas, es un método que es natural al ser humano. Es muy fácil de utilizar y tiene muchos beneficios. Pero el método TPR tiene una exigencia primordial; que es el movimiento y actividad física.

Análisis y Discusión

La sistematización consiste en construir memoria. “Tal como entendemos la sistematización, su punto de partida y fuente principal son los testimonios y relatos producidos por sus protagonistas”. (Torres & Cendales, 2007, p. 48). Es mediante la lectura y revisión de hechos y relatos que se construye memoria.

En el ámbito didáctico, la integración de la Pantalla verde “donde el docente es filmado delante de un área verde de tal forma que ese fondo se sustituye por otro de libre elección relacionado al tema que está tratando,” (Auqui & Haro, 2017, p. 1) al AVA abre las puertas para la creación y desarrollo de nuevas actividades; por el lado pedagógico, brinda una plataforma o AVA con capacidad para la implementación de nuevos y antiguos métodos de aprendizaje que no son posibles sin la integración de la realidad virtual en el AVA.

La experiencia en el AVA con la Pantalla verde es diferente; ideal para el método TPR, ya que este método de aprendizaje crea “ambientes confortables en el aula, aumentando su confianza y autoestima, mostrando el aprendizaje de inglés de una forma más tangible, funcional, divertida e inclusiva en diferentes contextos, de manera significativa y a su propio ritmo.” (Molina, et. al, 2020, p. 125). La integración de la Realidad Virtual (audio y video sincronizado) con la imagen y la voz del maestro para realizar actividades con movimiento incorporado.

“Las fisuras entre teoría y práctica, continuamente señaladas por los investigadores sociales, se muestran con mucha frecuencia en los escenarios donde los alumnos-practicantes viven sus experiencias formativas.” (Baquero, 2006, p. 14). Las dificultades técnicas se dieron por que son parte del proceso de experimentación, se esperaba que se presentaran problemas de tipo técnico.

“la mejora de la enseñanza mediante la investigación y desarrollo del curriculum tiene que ver con la mejora del arte del profesor, no con la reforma de los resultados de aprendizaje

pretendidos para los alumnos,” (Stenhouse, 1991, p. 14). Con la reordenación de las cámaras y la distribución del contenido en la pantalla; se puede maximizar la efectividad de la solución propuesta. Lo que se desea es que el maestro siempre se encuentre en el centro de la pantalla, con los recuadros de las cámaras de los alumnos al lado o en la parte de debajo de la pantalla. Por esta razón se recomiendan sesiones de no más de una hora de duración y no más de 15 alumnos para que todos puedan interactuar.

La integración de la Pantalla verde en el AVA no solo hace posible implementar el método TPR en las clases, sino que se puede integrar en todas las asignaturas y disciplinas del currículo de Educación Formal en Colombia.

Dentro del marco de la investigación-acción educativa “en el cual la primera fase se ha constituido como una deconstrucción de la práctica pedagógica del maestro, la segunda como una reconstrucción o planteamiento de alternativas y la tercera como evaluación de la efectividad de la práctica reconstruida.” (Restrepo, 2003, p. 94), la solución propuesta a la pregunta de investigación le devuelve el salón de clase al maestro en el sentido de que le da libertad de movimiento por un espacio o realiad virtual similar al del salón de clase presencial.

Las actividades planeadas demuestran que la solución planteada a la pregunta de investigación alcanzó los resultados de aprendizaje propuestos. Básicamente la planeación fue hecha con el objetivo de replicar actividades que requieren la presencia del maestro frente al tablero moviéndose mientras explica. Los resultados de aprendizaje obtenidos dan respuesta a la pregunta de investigación planteada y abre posibilidades para la creación de actividades que utilizan todas las ventajas que la Realidad Virtual (RV) tiene que ofrecer. “El sistema está diseñado para ser establecido fácilmente con un mínimo de componentes que incluyen una computadora personal, una cámara web, y un proyector” (Yang, Chen, Jeng, 2010, p. 1),

No tener un plan de clase sería como navegar en barco a la deriva, sin saber a qué lugar se dirige, si no se tiene un registro de las actividades, temas, estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje; no se puede hacer una valoración y evaluación, peor aún, no se puede evidenciar el aprendizaje de los alumnos puesto que no se siguió un plan didáctico y pedagógico. El propósito principal del diario de campo es “describir y analizar por escrito nuestras pautas de acción en el aula es un ejercicio imprescindible para conocernos profesionalmente.” (Porlán, 2008, p. 5). Al registrar los resultados de la planeación de la secuencia didáctica se pretende mejorar y perfeccionar la práctica.

Conclusiones

Integrar el método Respuesta Física Total (TPR) como elemento innovador a través del uso del efecto cromático o “Pantalla verde” en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) se logró exitosamente gracias a la secuencia didáctica diseñada que sirvió para demostrar que la solución propuesta funciona. La secuencia didáctica tiene como base probar si el efecto Pantalla verde incluido en el AVA devuelve la libertad de movimiento y le da libertad de emplear métodos de aprendizaje como el TPR que emplean movimiento. Se presentó una falla técnica durante la implementación. Previamente, se hicieron pruebas que fueron grabadas en video, que no revelaron problema de sonido alguno.

La adición del mezclador digital sonido fue la principal novedad y diferencia entre sesiones. El problema que fue identificado en la primera sesión; para la segunda sesión ya estaba resuelto. Esto conllevó a que la segunda sesión fuera propicia para practicar el método de aprendizaje TPR y experimentar con otros tipos de actividades que incluyen acción y movimiento.

Utilizando un elaborado sistema de encuestas de carácter cualitativo se pudo llegar a la conclusión que a través del uso de la Pantalla verde en el AVA el maestro adquiere libertad de movimiento y que ésta combinada con la Realidad Virtual (RV) proyectada en la Pantalla verde mostrando contenido en movimiento que integra la imagen del maestro en una imagen que crea un AVA lleno de nuevas posibilidades de enseñanza en general.

La segunda implementación fue mucho mejor que la primera ya que pude tener a los alumnos juntos y pudieron interactuar. En la primera sesión se presentaron problemas de audio. Específicamente el sonido del computador no se escuchaba por los estudiantes. Las sesiones tuvieron lugar a través de la plataforma Microsoft Teams. Microsoft Teams solo acepta una

entrada de micrófono y para que los alumnos escuchen lo que se está sonando en el computador hay que mezclar las señales del micrófono con la salida de sonido del computador.

Debido a esto se tuvo que buscar una solución al problema. La solución fue que se tuvo que utilizar un mezclador de sonido digital. De esta forma se pudo mezclar el sonido del micrófono USB con la salida de sonido del computador y canalizarlo por la entrada de micrófono de Microsoft Teams. Tomó varios días y muchas configuraciones diferentes para encontrar la combinación exacta de parámetros necesarios para que el sonido quedara claro y nítido. La sesión, la Pantalla verde, el sonido; todos los componentes trabajaron mejor de lo que se esperaba. La sesión fue un éxito en cuanto a lo técnico se refiere.

Desde el punto de vista pedagógico, la integración del efecto cromático o “Pantalla verde” sirvió para dar libertad de movimiento al maestro mientras explicaba y mostraba temas. Se pudo implementar el método de aprendizaje TPR, tal como se utiliza en clases presenciales. El sistema funcionó a la perfección, pero lo mejor de todo fue que se pudo interactuar libremente con las alumnas simultáneamente. Las alumnas pudieron ver y escuchar al maestro mientras se movía por el escenario que el maestro veía en un monitor. Un detalle a resaltar es el hecho que cuando se usan cámaras para transmitir por el internet, las cosas que se pueden leer suelen aparecer al revés en la pantalla.

Fue como volver al salón de clase presencial, porque estaba ocupando un espacio en el cual los alumnos percibieron al maestro en tres dimensiones debido a la realidad virtual. Se experimentó una mejora significativa en los ámbitos pedagógico y técnico.

Finalmente, la proyección que se estima para la implementación de la Pantalla verde en el AVA es que se integre al currículo de todas las profesiones formales ofrecidas por la UNAD, y que se integre en el AVA de las diferentes IE formal de Colombia.

Referencias

- Alan Neill, D., & Cortez Suárez, L. (2018). Procesos y fundamentos de la investigación científica. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf?fbclid=IwAR114uYJJ9ZUqm0N_yKB8FaEXU8FwynCu4RItRF90_LtDSBTPo3klfeJ3es
- Asher, J. J., & Price, B. S. (1967). The learning strategy of the total physical response: Some age differences. *Child development*, 1219-1227. <https://doi.org/10.2307/1127119>
- Auqui Ramos, R. E., & Haro Bautista, J. V. (2017). El impacto del uso de entornos de aprendizaje basados en videos educativos en “Pantalla verde”. <http://hdl.handle.net/10757/624352>
- Baquero Masmela, P. (2006). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores*. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. *Actualidades pedagógicas*, 1(49), 9-22
https://www.researchgate.net/publication/237043087_Practica_Pedagogica_Investigacion_y_Formacion_de_Educadores_Tres_concepciones_dominantes_de_la_practica_docente
- Barbosa, J. (2004). *Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje–AVA–*. Pontificia Universidad Javeriana. <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RB2JK70P-2D895RP-2X48/disenovAVA.pdf>
- Calle Atehortúa, D (2020). Deserción escolar en Medellín llegó al 5% por la pandemia, <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/desercion-escolar-en-medellin-llego-al-5-por-la-pandemia-557454#:~:text=Pandemia%20por%20el%20coronavirus&text=La%20pandemia%20por%20el%20covid,de%20la%20Secretar%C3%ADa%20de%20Educaci%C3%B3n>

Contreras, J. (1996). Teoría y práctica docente. Cuadernos de pedagogía, 253, 92-100.

http://www.webdelprofesor.ula.ve/nucleotachira/oscar/materias/practica1/lecturas_pra1/lecturasUnidadI/teoria_y_practica_docente.PDF

De Tezanos, A. (1985). Maestros artesanos intelectuales. Estudio crítico sobre su formación.

Bogotá: UPN CIID. <http://hdl.handle.net/10625/446>

Ferrández Arenaz, A. (2000). El formador de formación profesional y ocupacional. El formador

de formación profesional y ocupacional, 0-0. [https://elibro-](https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/61884)

[net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/61884](https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/61884)

Gómez, B. R. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico.

Educación y educadores, (7), 45-56. [https://elibro-](https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/16188)

[net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/16188](https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/16188)

Molina Gómez, D., Orozco Lambraño, Y., Piñerez Castro, E., Eduar Mejia, E., & Conejo

Carrasco, F. (2020). Total Physical Response (TPR) y el desarrollo de la metacognición y la motivación en el aprendizaje del inglés. Revista Cedotic, 5(2), 121-143.

<https://doi.org/10.15648/cedotic.2.2020.2731>

Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red Telemática

Educativa de Andalucía, 8 p.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25448/El%20Diario%20de%20clase%20y%20el%20an%20lisis%20de%20la%20pr%20ctica..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del

maestro investigador: evidencias y obstáculos. Educación y educadores, (6), 91-104.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>

- Róman, S. A. G. (2002). Enfoques Metodológicos en la Investigación Educativa. María Antonieta Andrade Vallejo y Esteban Martínez Díaz, 30(91).
<https://biblat.unam.mx/hevila/InvestigacionAdministrativa/2002/vol31/no90/2.pdf>
- Stenhouse, L. (1991). La investigación del curriculum y el arte del profesor (1). Investigación en la Escuela, (15), 9-15,
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59432/La%20investigaci%c3%b3n%20del%20curriculum%20y%20el%20arte%20del%20profesor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e investigativa. Pedagogía Y Saberes, (26), 41.50.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>
- Yang, J. C., Chen, C. H., & Jeng, M. C. (2010). Integrating video-capture virtual reality technology into a physically interactive learning environment for English learning. Computers & Education, 55(3), 1346-1356.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.06.005>

Anexos

Evidencia Fotográfica: <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EgZm4nZLxdpFviBsXLnlskoBqB8mTfIOCJFaKeTGg6Qmdg?e=Zuatsv](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/EgZm4nZLxdpFviBsXLnlskoBqB8mTfIOCJFaKeTGg6Qmdg?e=Zuatsv)

Infograma “El Maestro Investigador”: <https://venngage.net/ps/Yq9QtezfOj0/el-maestro->

[investigador-manuel-calderon-98525968](https://venngage.net/ps/Yq9QtezfOj0/el-maestro-investigador-manuel-calderon-98525968)

Repositorio de Documentos: <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Emdu5ig5irJFrkx3GID50l0BtunNTlprLATXgUpkyv87Kw?e=ddn9OH](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Emdu5ig5irJFrkx3GID50l0BtunNTlprLATXgUpkyv87Kw?e=ddn9OH)

Video “Integrando el Método de Aprendizaje TPR a través del uso de la Pantalla Verde en el AVA de la UNAD”: <https://youtu.be/lkVRNDLHDBg>

Video “Tensión entre la Teoría y la Práctica”: <https://youtu.be/nU2mxglm3CM>

Videos de las Sesiones: <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Era7vvoCQrRBhYhYtMSR3DsBc0gpJkt-AYIVxIYGoU76ig?e=6mQ5m8](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/macalderonmo_unadvirtual_edu_co/Era7vvoCQrRBhYhYtMSR3DsBc0gpJkt-AYIVxIYGoU76ig?e=6mQ5m8)