

Contextualizando el idioma inglés (L2) sin salir de casa

Yurina Andrea Restrepo Zamora

Trabajo para optar al título de licenciado en inglés como lengua extranjera

Director:

Magister Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera

Bogotá

2022

Resumen

El presente documento expone el desarrollo de la propuesta, diseño e implementación del proceso investigativo partiendo de la pregunta problema *¿Cómo potenciar la práctica y apropiación del vocabulario del tema “furniture” a través del uso de la aplicación ActionBound en estudiantes de 19 a 23 años de modalidad virtual?* Donde se propone el uso de diferentes estrategias enfocadas a los modelos interactivos en red para el aprendizaje como herramienta. Para el desarrollo de este proyecto, se acudió a la propuesta e implementación de una secuencia didáctica diseñada para un escenario de modalidad virtual con un grupo de estudiantes denominado *“Partners in crime”*; con el cual se busca generar espacios de aprendizaje y práctica del idioma inglés como segunda lengua. Siendo así, se propone desarrollar tres actividades académicas en secuencia, generando un hilo conductor frente al aprendizaje y la apropiación de conceptos para el uso del idioma con temáticas relacionadas con *furniture*; y a su vez, suscitando en los estudiantes un proceso de reconocimiento y adaptación del idioma en contextos reales. Como resultado final, se evidencia las diferentes etapas dentro del proceso de aprendizaje y apropiación idiomática por parte de los estudiantes, sumado al reto docente frente a la implementación de estrategias didácticas, haciendo uso de la tecnología como herramienta para acrecentar sus habilidades como profesional; y a su vez, la motivación e interés en los estudiantes, encaminando al alcance de objetivos de aprendizaje y al acompañamiento del mismo en el reconocimiento de estrategias y ejecución de habilidades que le permitan desarrollar una práctica autónoma.

Palabras claves: Modelo interactivo en red. Virtualidad. ActionBound. Aprendizaje. Práctica.

Abstract

This document presents the development of the proposal, design and implementation of the research process starting from the question problem *How to enhance the practice and appropriation of the vocabulary of the topic "furniture" through the use of the ActionBound application in students 19 to 23 years of virtual mode?* Where it is proposed the use of different strategies focused on interactive models in networks for learning as a tool, leading students to reach objectives aimed at learning specific concepts of the English language as a foreign language.

For the development of this project, we used the proposal and implementation of a didactic sequence designed for a teaching scenario - virtual learning with a group of students called "Partners in crime"; those whose main need is to create spaces for learning and complementary practice of the English language as a second language. Thus, it is proposed to develop three academic activities in sequence, generating a common thread in front of learning and appropriation of concepts for the use of language with themes related to furniture and in turn generating in the students a process of recognition and adaptation of language in real contexts. As a final result, the different stages within the learning process and language appropriation by students are evidenced, added to the teaching challenge facing the implementation of didactic strategies making use of technology as a tool to increase their skills as a professional and at the same time the motivation and interest in the student, Directing it to the achievement of learning objectives and accompanying the same in the recognition of strategies and execution of skills that allow it to develop an autonomous practice.

Keywords: Network interactive model. Virtuality. ActionBound. Learning. Practice.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	9
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	15
Enfoque didáctico	24
Implementación	28
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	33
Conclusiones	37
Referencias	39
Apéndices	43

Introducción

Esta propuesta de implementación pedagógica, presenta como escenario un grupo de estudiantes de 18 a 23 años de nacionalidad colombiana residentes de diferentes localidades de la ciudad de Bogotá, quienes se encuentran desarrollando un proceso de aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual. Donde el reto de la enseñanza del idioma como tal, enfatiza las necesidades reales dentro de la población seleccionada, en búsqueda de generar impactos positivos a través de la implementación de acciones que favorezcan que el estudiante logre relacionar contextos y situaciones cotidianas para el uso del segundo idioma (L2).

Teniendo en cuenta esto, la apropiación para el uso de diferentes aplicaciones tecnológicas son claves para la investigación, de paso apropiarse de estrategias de implementación, de tal manera, que la pregunta investigativa responda tanto a la búsqueda del como el fomentar la práctica y la apropiación de vocabulario del L2 al igual que el uso de la aplicación tecnológica de realidad virtual ActionBound. La realidad virtual como herramienta es capaz de asistir y transformar un modelo educativo aportando mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en lo que se refiere al tema de la motivación de estudiantes y profesores. (Ferreira et al.,2021, p. 234).

Finalmente, los estudiantes son guiados dentro de estructuras creativas, que promueven el interés a partir de la curiosidad y continuidad del aprendizaje, construyendo saberes que eleven sus propias capacidades desarrolladas desde el conocimiento base, donde el autoconocimiento haga parte de las estrategias de aprendizaje.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

El grupo de estudiantes con el que se desarrolló este proyecto, es un grupo de estudio particular llamado “*Partners in crime*”. Dicho grupo está compuesto por 6 estudiantes entre las edades de 18 y 23 años; quienes actualmente se encuentran desarrollando un proceso de formación de educación superior de pregrado en diferentes instituciones universitarias de la ciudad de Bogotá. Como reconocimiento autónomo de sus falencias relacionadas con el aprendizaje y práctica del segundo idioma, los estudiantes tienen como necesidad principal fortalecer, apropiarse y practicar el idioma inglés para así alcanzar los objetivos académicos de su proceso formativo actual.

Cada uno de los estudiantes tiene nacionalidad colombiana y residen en las localidades de Chapinero, Puente Aranda y Kennedy junto a su grupo familiar nuclear compuesto por padres y/o hermanos, abuelos y mascotas. A su vez, cada uno de ellos cuenta con equipos de cómputo en sus hogares, wifi y teléfonos celulares Smart. Ninguno de los estudiantes presenta procesos cognitivos específicos.

Los estudiantes reconocen tener falencias importantes frente al conocimiento del segundo idioma (L2) las cuales se enfocan en aumentar el vocabulario. Dichas falencias, dificultan la participación activa y la comprensión al momento de comunicarse; por lo que, algunos de ellos acudieron a instituciones de idiomas certificadas, pero debido a factores económicos se vieron en la obligación de abandonar la continuación de su proceso de aprendizaje. Por otra parte, otros estudiantes afirman que, a pesar de haber realizado cursos cortos en instituciones de idiomas, sus expectativas frente a la dinámica de las clases, las explicaciones y la práctica eran mayores a lo ofertado, sumado a un acompañamiento académico más personalizado.

Basado en esto, cada uno de ellos decidió de forma individual acudir a clases particulares para dar solución a dichas falencias y expectativas, con el objetivo de desarrollar un proceso de aprendizaje y fortalecimiento de habilidades relacionadas con el segundo idioma, que se ajustara a sus actuales obligaciones y complementara el alcance de sus metas personales y académicas. Siendo así, la modalidad virtual para el aprendizaje como la mejor alternativa educativa.

El grupo de estudio está dirigido a estudiantes con un nivel de inglés básico de A2 de acuerdo al Marco Común Europeo. Dentro de los procesos de aprendizaje y práctica se trabajan las cuatro habilidades del aprendizaje del inglés speaking, reading, writing, y listening pero se hace énfasis en vocabulario teniendo en cuenta las necesidades con mayor prioridad expuestas por los alumnos.

Los encuentros se desarrollan de forma virtual por medio de las plataformas de Zoom o Skype. Usualmente, éstos son llevados a cabo algunos días hábiles de la semana con una duración de 60 minutos aproximadamente, los cuales son acordados con el docente y los estudiantes; el objetivo es desarrollar diferentes explicaciones de temáticas específicas y prácticas rápidas de la misma haciendo uso de herramientas propias de la virtualidad. Adicionalmente los días sábados se organizan encuentros grupales como estrategia para la creación de espacios que faciliten la interacción verbal de la práctica de speaking entre estudiantes y docente.

Pregunta de investigación

Siendo consecuente con la modalidad trabajada (virtual) se acude a estrategias didácticas relacionadas con las TIC y el uso de aplicaciones tecnológicas, incluyendo aplicaciones de realidad virtual para la interacción entre estudiantes y docente, donde el promover un pensamiento más crítico y más lógico, ayuda a los estudiantes a resolver problemas y a hacer aplicaciones prácticas de las teorías (Beard, 1974). Es así que, la búsqueda en la generación de innovación en la didáctica durante los encuentros se enfoca en el despertar de la práctica, de tal manera que se facilite la interacción entre estudiante - docente en el segundo idioma.

Por consiguiente, este proyecto se encaminó con el objetivo de fomentar la práctica con el uso de la aplicación de realidad virtual ActionBound, con la finalidad de incitar la apropiación de conceptos específicos en la búsqueda de generar impacto en el estudiante durante su aprendizaje, incentivando la relación de conceptos con su contexto real.

Los mecanismos de este proceso de adaptación - construcción del conocimiento son dos aspectos simultáneos, opuestos y complementarios, la asimilación y la acomodación. La asimilación se refiere al proceso de adaptar los estímulos externos a las propias estructuras mentales internas, ya formadas. Mientras que la acomodación hace referencia al proceso de adaptar esas estructuras mentales a la estructura de esos estímulos. (Piaget, 1985, como se citó en Ortiz, 2013).

De tal manera que se propone la pregunta investigativa:

¿Cómo potenciar la práctica y apropiación del vocabulario del tema “furniture” a través del uso de la aplicación ActionBound en estudiantes de 19 a 23 años de modalidad virtual?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

El proceso investigativo hace parte del desarrollo como profesional, en el ámbito de la enseñanza, investigar se vuelve de vital importancia partiendo desde el argumento en que la observación y la relación entre estudiante – docente es un ejercicio constante dentro del desarrollo docente. De tal manera que, la práctica es el escenario que sustenta a la inquietud profesional encaminado en la optimización del mismo ejercicio, siempre generando un impacto positivo enfocado a los cambios de un grupo específico y a la autoevaluación en el ejercicio de la enseñanza.

Como profesional en el área de la educación, es fundamental reconocer que clase de proceso se desea desarrollar dentro del quehacer docente, encaminando no solo a la ejecución de acciones específicas enfocadas al alcance de un objetivo, también al compromiso constante de la transformación del contexto académico. Siendo así, que el cuerpo académico dentro de su labor pedagógica, debe incluir el desarrollo de acciones investigativas que generen procesos de análisis y reflexión al cambio positivo.

La práctica pedagógica es el punto de partida para la observación y el cuestionamiento de problemáticas en búsqueda de una solución; de esta manera, el proceso investigativo debe tener un enfoque claro. De acuerdo con (Pérez, 2003) la investigación sobre la propia práctica tiene características claves no solo para su desarrollo, también para su ejecución y resultado. En lo general, este tipo de investigación es desarrollada por profesionales en el área de la educación, y tiene como objetivo impactar en la transformación en el grupo de análisis.

La educación, la teoría y la practica generan una intersección de retroalimentación, por lo que, la investigación sobre la propia práctica está determinada por variables políticas y contextuales. Se reconoce a los sujetos implicados, con la complejidad de sus determinaciones,

como la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones. (Pérez, 2003, p. 72). Conociendo esto, la pregunta investigativa *¿Cómo potenciar la práctica y apropiación del vocabulario del tema “furniture” a través del uso de la aplicación ActionBound en estudiantes de 19 a 23 años de modalidad virtual?* se enfoca en analizar e implementar por medio del uso de una aplicación de realidad virtual estrategias que fomenten en los estudiantes la práctica constante de vocabulario específico en el idioma inglés (L2), generando interés y curiosidad en la indagación de conceptos, dando así, continuidad al proceso de aprendizaje.

El impacto de la pregunta se enfoca en la práctica, tanto desde la implementación de estrategias didácticas, como en la ejecución de la misma y la apropiación de ésta por parte de los alumnos. Además, se genera una apertura del reto del docente frente a la indagación y la ejecución de estrategias donde las habilidades profesionales sean la herramienta para proponer alternativas que encaminen el proceso de enseñanza – aprendizaje al alcance de objetivos y a la resolución de problemas identificados. Siendo consecuente con la modalidad de estudio del grupo de estudiantes (virtual), es necesario reconocer que la propuesta pedagógica debe estar dirigida a metodologías relacionadas con modelos interactivos en red para el aprendizaje.

Las dinámicas de interrelación entre docente – estudiante desde la tecnología para el fomento de acciones creativas y propositivas correlacionadas a los retos globales e interdisciplinarios deben diligenciar en la reflexión, aplicación y asistencia, dentro de escenarios reales y virtuales donde los saberes, los conceptos y la capacidad pedagógica innata en el alumno favorezca el reconocimiento de nuevos conceptos en práctica y en la construcción de nuevas prácticas.

A partir de los modelos interactivos de aprendizaje aplicados, el diario de campo se constituye como herramienta vital y fundamental dentro del proceso de ejecución de estrategias pedagógicas e investigativas. Visibiliza aspectos analíticos y reflexivos, que la concreta como una herramienta propositiva.

El diario de campo se concibe como una herramienta que permite re significar la práctica pedagógica a partir de la sistematización y documentación de la experiencia pedagógica (Moreno, 2022, 1m:01s). Siendo propio de la pedagogía, la reestructuración de nuevas formas de enseñar, analizar y de construir; donde las herramientas digitales como recurso deben adaptarse a las exigencias pedagógicas en respuesta a las nuevas modalidades de enseñanza – aprendizaje.

Los futuros profesores necesitan deconstruir su experiencia -Derrida- y conseguir que no sea la única "razón" de su trabajo profesional. Se necesita reflexión y contraste de opiniones; construir un contexto en el que haya elementos nuevos, criterios que doten de significado diferente a nuestro trabajo. (Sáenz del Castillo, 2015).

Marco de referencia planeación didáctica

Enseñar es un ejercicio en el que el profesional docente enfrenta diferentes retos constantemente, los cuales no solo se enfocan en la transmisión de conceptos o en el acompañamiento del alcance de objetivos académicos. La labor docente, dentro de su desarrollo, es aquella acción donde se evidencia la intervención sobresaliente de habilidades individuales, las cuales generan un acrecentamiento integral entre la formación, el desarrollo, el aprendizaje y la construcción. Por lo cual, la formación del educador tiene la responsabilidad de impactar en el aprendiz aspectos que abarquen una formación integral y competitiva.

Éste ejercicio, consolida los cuatro pilares de la educación donde el “saber ser”, “saber hacer”, “saber conocer” y “saber convivir” estructuran la labor propia de la formación del individuo, abarcando la adquisición de instrumentos de la comprensión, aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno, aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. (Delors, 1994, p.91).

La estructuración social, cultural y global visibilizan la aparición de necesidades constantes donde la acción participativa es primordial para la ejecución de soluciones enfocadas al beneficio individual, que con su acción trascienda al beneficio colectivo, de tal manera que, el trabajo conjunto transfigura un resultado positivo genérico. En este punto, se vuelve de vital importancia contar con individuos competentes y capaces. Dichas características emergen durante el proceso de formación del estudiante. Las personas pueden formarse para ser eficaces, para ser solidarias con los demás y para gestionar su propio proyecto ético de vida. (Medina, 2010, p. 90).

Formar estudiantes implica; como primera instancia, que el formador docente desarrolle una formación humana integral - individual, para así lograr un ejercicio integral - profesional que

apoye y encamine el acompañamiento del estudiante en su formación dentro de la concepción personal, cultural y sociolaboral.

Con base a esto, se resaltan las características y enfoques de la formación basada en competencias. Donde se argumenta, que el aprendizaje significativo está orientado a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico (Medina, 2010, p. 91). Puesto que, debe existir una integración entre el aprendizaje, el desarrollo, y el crecimiento fundamentado, de tal manera que, trascienda y construya en un modelo integrativo de competencias genéricas y específicas que sean abordadas con flexibilidad, autocrítica y análisis de mejora continua educativa, considerando al estudiante como un individuo holístico.

El desarrollo individual se gesta en una sociedad con transformaciones constantes, las cuales se ven influenciadas por nuevas exigencias; que, a su vez, medran las habilidades de los individuos encaminando a la conciencia de adaptarse y usufructuar todas sus capacidades en pro de la resolución de problemáticas específicas. El aprendizaje de un segundo idioma, es una de las necesidades más perseverantes dentro de la comunicación global; siendo así que, los diferentes campos de acción en este reconocimiento; filtran su demanda, donde, lo que inicialmente era un valor agregado, se convierte en una característica más dentro de las competencias profesionales.

Esta propuesta pedagógica se enfoca como primera instancia en desarrollar una práctica académica del idioma inglés como lengua extranjera, donde se incentive la praxis de vocabulario específico del tema "*Furniture*"; partiendo de la virtualidad como contexto del desarrollo de los encuentros académicos y considerando el uso de la aplicación digital ActionBound de realidad virtual como herramienta y estrategia para la transformación de competencias, que así mismo, generen impacto en la capacidad creativa, analítica y aplicativa en el estudiante, generando una

oportunidad de aprendizaje adaptado a la habilidad de interacción, dando favorecimiento al aprendizaje significativo, recreando espacios de situaciones y contextos reales.

La práctica educativa cuenta con la responsabilidad de generar y aplicar estrategias que impliquen e involucren la interacción del profesional docente y el estudiante de forma recíproca, donde el proceso de enseñanza – aprendizaje sea encaminado a la efectividad del alcance de objetivos de desarrollo. Por lo cual, la gestión de la enseñanza debe considerar dentro de las competencias aspectos que abarquen los diferentes parámetros educativos.

Tomando a (Medina, 2010, quien cita a Tobón, 2010) la efectividad de la acción de la práctica educativa implica una serie de ejercicios que abarcan el trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje. (p.94)

El desempeño del individuo debe desenvolverse desde la claridad en que cualquier acción desarrollada individualmente ya sea con propósitos de beneficio autónomo o colectivo, siempre generará una repercusión que implique reacciones colectivas. Partiendo de esto, la educación debe ser un puente que circunde las necesidades cambiantes generando integración desde la actitud, la habilidad, y el conocimiento, juntos como una adaptación a la mejora de calidad educativa y encaminada a la oportunidad del reconocimiento de diferentes cualificaciones de acuerdo a las etapas de vida (infancia, juventud, adultez, vejez). De tal manera que, debe generarse una promoción de competencias donde sea involucrado el uso de las diferentes herramientas para el aprendizaje.

Planeación didáctica

La secuencia didáctica presentada a continuación es planeada con el objetivo de generar un espacio de interacción y práctica, que encamine a la asociación de conceptos por medio del desarrollo de actividades propuestas para su interacción con el uso de plataformas aplicativos digitales. De tal manera que, el estudiante no solo desarrolle un proceso de aprendizaje y práctica específica de conceptos del inglés como segundo idioma relacionado al tema *furniture*, también; que a su vez, involucre diferentes habilidades de reconocimiento y socialización con herramientas virtuales que le permitan generar habilidades en el momento de la práctica final con el uso de la aplicación ActionBound.

Siendo consecuente con las necesidades de los estudiantes del grupo “*Partners in crime*”, se desarrolla como orden secuencial temático un inicio de contextualización generalizado, seguido del reconocimiento y asociación de conceptos específicos, finalizado con la asociación y aplicación de conceptos en contextos reales. Siendo así que, la secuencia didáctica encamine al estudiante a hacer uso del idioma de forma fluida y a su vez desarrolle habilidades autónomas de la práctica. Por lo cual, se plantea el desarrollo de tres actividades implementadas en tres sesiones diferentes con una duración aproximada de 60 minutos por sesión; donde se esclarece: momento de inicio, desarrollo y cierre.

Actividad 1: Kinds of houses and parts of the houses.

La actividad tiene como fin generar un acompañamiento y orientación en el estudiante en el desarrollo de conceptos y apropiación de vocabulario referente al tema *parts of the houses and kinds of houses*, seguido de un reconocimiento e identificación de objetos básicos pertenecientes al hogar haciendo uso de vocabulario específico relacionado con este. Para esta actividad, el

desarrollo de competencias es basado en el Marco Común Europeo A2 LEVEL KET – Key English Test, siendo consecuente con esto, las competencias son:

- Puedo comunicarme en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos.
- Comprendo frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo).
Soy capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.

Basado en estas competencias, esta actividad parte con el momento inicial; donde, se genera el primer acercamiento digital interactivo con plataformas digitales, haciendo uso de *vedoque.com*; de tal manera que, los estudiantes generen un proceso de comunicación verbal y acudan a sus conocimientos previos para dar respuesta a la pregunta del juego “*Where is Monojo?*” un personaje propio de la plataforma, quien se localiza en diferentes habitaciones de una casa.

Dando continuidad con el momento de desarrollo, se da paso al uso del aplicativo *Pear Deck*. En este punto, se pretende generar un proceso de intersección y continuidad de conceptos; ya que, el estudiante continúa acudiendo a sus conocimientos previos, pero inicia el proceso de aprendizaje continuo de conceptos nuevos, los cuales se asocian a contextos básicos familiares para el mismo. En este punto, los espacios de interacción entre docente – estudiante son de vital importancia, ya que por medio de la interacción social se encamina al estudiante a iniciar la asociación de los conceptos socializados aplicados a su contexto real; sumando a esto, generar tranquilidad y seguridad en el estudiante durante práctica verbal.

La sesión finaliza con el momento de cierre, en este punto, se propone generar un proceso evaluativo de los conceptos socializados; para ello, se hace uso del aplicativo digital

Quizziz.com. la metodología para este punto es generar una actividad simulando un juego de competencias, donde los estudiantes resuelven diferentes preguntas con un tiempo estipulado, puntos por respuesta y puntos adicionales por tiempo de resolución de las mismas. Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes no solo interactúan con el aplicativo digital de forma visual, a su vez son estimulados de forma auditiva, con música del contexto (competencia) y con imágenes motivadoras.

Como producto esperado se pretende obtener:

- Evidencia de participación dentro del aplicativo Quizziz, el cual se obtiene de forma remota durante el desarrollo de la misma, y adicionalmente, por medio de un reporte cuantitativo en formato Excel generado por la plataforma del aplicativo digital.

Recursos didácticos usados para esta actividad:

- Aplicativo digital didáctico vedoque.com.
- Pear Deck.
- Aplicativo digital didáctico evaluativo Quizziz.com.
- Skype.
- Computador.
- Micrófono.

Actividad 2: Describing my home and my things.

Esta actividad se encamina en crear interacción en pro de la práctica activa por parte de los estudiantes; por lo cual, durante el desarrollo del encuentro se propone incluir la explicación y socialización de uso de las preposiciones de lugar, junto a *there is* y *there are* como conectores gramaticales para la descripción de espacios específicos referenciando los objetos del mismo. Para esta actividad, el desarrollo de competencias es basado en el Marco Común Europeo A2

LEVEL KET – Key English Test, siendo consecuente con esto, se da continuidad al trabajo de las mismas competencias trabajadas en la actividad anterior:

- Puedo comunicarme en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos.
- Comprendo frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo).
Soy capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.

El momento inicial abre paso al desarrollo de un crucigrama, el cual es diseñado por el docente y socializado en la plataforma *Worksheet*, como objetivo inicial se pretende estimular la práctica del vocabulario socializado en el encuentro anterior, por lo cual los estudiantes retomarán conceptos vistos, adicionalmente, el uso de la plataforma genera una interacción de forma individual con una interfaz que simula el uso de un cuaderno, como valor agregado los estudiantes obtendrán una calificación automática; de tal manera que, al final la actividad los estudiantes socializan su puntuación, y así, el docente junto a los estudiantes desarrollarán un trabajo en conjunto en la revisión de esta.

Una vez finalizada esta actividad, se da continuidad al momento de desarrollo con la explicación de las diferentes preposiciones de lugar y el uso de *there is* y *there are*, haciendo énfasis en la importancia de su uso para la descripción de espacios. Para esta explicación, el docente hace uso de una presentación (de su propia autoría) diseñada en Genially donde se simula el juego de “Asteroids” que a su vez simula un suceso desarrollado en un televisor. El uso de este diseño se enfoca en atraer al estudiante con una presentación innovadora, donde la clase rompa el estricto de la catedra frente a la explicación de la gramática. Una vez finalizada dicha explicación, se dará paso a un espacio de práctica.

Para el desarrollo de esta práctica, el docente realiza una descripción de una imagen, la cual no es visible para los estudiantes. Cada uno de ellos, debe plasmar en un dibujo a mano alzada su interpretación de dicha descripción, una vez finalizada la actividad, todos los estudiantes comparten sus dibujos haciendo uso de la caja de texto de Skype o de la aplicación WhatsApp en el grupo de estudio diseñado para este fin. Esta actividad está encaminada a desarrollar un espacio evaluativo dirigido específicamente a la habilidad de listening. Aquí el estudiante no solo hace evidente su comprensión frente a conceptos nuevos; a su vez, manifiesta de forma gráfica su comprensión frente a la fonética inglesa.

Finalmente, el momento de cierre inicia con un preámbulo de socialización verbal entre docente y estudiantes; donde, el docente comparte una imagen de un espacio de su hogar, dicha imagen es usada por el mismo para ejemplificar como generar oraciones conectoras para la construcción de frases descriptivas haciendo uso de la estructura gramatical socializada (preposiciones de lugar, *there is* y *there are*), describiendo los objetos puntuales del espacio que se evidencian en la imagen. Seguido a esto, el docente invita a los estudiantes a compartir una fotografía de un espacio de su hogar a elección personal; deberán describir la imagen junto a los objetos que se encuentren en ella.

En este punto, se pretende generar en el estudiante un proceso de apropiación y adaptación del segundo idioma en su contexto real, donde se genere una comprensión y creación de estrategias para la práctica autónoma y continua.

Como producto esperado se pretende obtener:

- Pantallazo de cada estudiante con el puntaje obtenido en la actividad desarrollada en Worksheet.

- Evidencia fotográfica de dibujos realizados por los estudiantes de acuerdo a la descripción desarrollada por el docente.
- Evidencia fotográfica de un espacio de la casa de cada estudiante junto a video evidencia realizando la descripción durante la clase haciendo uso de las preposiciones de lugar junto a *there is* y *there are*.

Recursos didácticos usados para esta actividad:

- Plataforma *Worksheet*.
- Presentación digital interactiva diseñada en Genially
- Papel y lápiz.
- Cámara de celular.
- Skype y/o WhatsApp.
- Computador.
- Micrófono.

Actividad 3: Applying concepts for resolving situations about furniture and household.

El objetivo de esta actividad se basa en compilar los conocimientos socializados en los encuentros anteriores, en el que el estudiante reconozca conceptos específicos identificándolos en su contexto real; donde éstos, le permitan resolver situaciones comunicativas en las diferentes habilidades relacionadas con el segundo idioma (inglés). De tal manera que, el estudiante reconozca vocabulario relacionado con el tema *furniture*, contextualice espacios y aplique habilidades gramaticales. Para el desarrollo de las competencias se toma el Marco Común Europeo A2 LEVEL KET – Key English Test, por lo cual, las competencias a trabajar son:

- Soy capaz de escribir notas, mensajes breves y sencillos relativos a mis necesidades inmediatas. Puedo escribir cartas personales muy sencillas.

- Utilizo una serie de expresiones y frases para describir con términos sencillos a mi familia y a otras personas, y sus condiciones de vida.

La clase aborda una dinámica interactiva de participación activa por parte de los estudiantes estimulando la práctica de speaking. Aquí inicia el momento inicial. El docente organiza a los estudiantes en tres equipos compuesto por parejas, seguido a esto, el docente socializa con los estudiantes un juego de crucigrama de su autoría. Cada equipo deberá trabajar para descubrir la palabra oculta. Con esta actividad se pretende que el estudiante ponga en práctica con seguridad y veracidad sus conocimientos recientes adquiridos frente al vocabulario socializado en las sesiones anteriores, generando un trabajo en equipo donde el apoyo colaborativo facilite el alcance de objetivos.

Una vez finalizada esta actividad, se abre paso al momento de desarrollo, el docente y los estudiantes interactúan en tiempo real sobre una maqueta virtual de un apartamento con diferentes espacios diseñada en la página *miro.com*. Inicialmente, el docente socializa el uso y las diferentes herramientas con las que los estudiantes pueden sobreponer anotaciones en la maqueta digital. Esta socialización es llevada a cabo por medio de ejemplos sencillos, cada uno de los estudiantes debe ingresar con un código generado por el docente y describir de forma textual los espacios junto a sus objetos. Con esta actividad, se pretende que los estudiantes expongan sus habilidades relacionadas con writing, dando a conocer el reconocimiento gramatical relacionado con la formación de estructuras textuales y ortografía.

Para el momento de cierre, el profesor compartirá una presentación digital con los estudiantes con diferentes labores del hogar (*household*) con la cual se socializaran dichas actividades con herramientas visuales como ejemplos, seguido a esto, el docente invitará a los estudiantes a participar en el juego “*A lie and two true*”, cada uno de los estudiantes ingresa al

enlace compartido por el docente generado en la plataforma *Padlet.com* , y sobre el tablero de anotaciones virtual, cada estudiante deberá escribir tres oraciones haciendo uso de las labores del hogar afirmando o negando cuál es su labor preferida. Una vez todas las anotaciones son culminadas, el docente y los estudiantes deberán adivinar cual es la mentira oculta.

Finalmente, para culminar el momento de cierre, el docente compartirá con los estudiantes un código QR, el cual deberá ser analizado por el aplicativo *ActionBound*, aplicación que los estudiantes deben tener instalada en sus celulares previamente. Una vez los estudiantes realicen esta acción, ingresarán a una actividad de retos, donde el aplicativo les indicará tomar fotografías, grabar mensajes de voz dando respuesta a preguntas, y realizar textos descriptivos cortos. El momento de cierre está enfocado en generar interactividad digital a tiempo real, donde los estudiantes generen práctica de habilidades lectoescritoras y verbales en el segundo idioma, culminando el tema de *furniture* con una práctica definitiva, adaptando conceptos a contextos reales y generando un proceso cognitivo del uso del idioma mimetizado a sus acciones cotidianas.

Como producto esperado se pretende obtener:

- Evidencia de participación en la maqueta digital con anotaciones por estudiante.
- Evidencia de participación en tablero virtual con el uso de anotaciones y oraciones durante el juego de “*A lie and two true*”.
- Reporte generado por la el aplicativo *ActionBound* generado de forma automática por el mismo.

Recursos didácticos usados para esta actividad:

- Maqueta digital de la plataforma *miro.com*
- Presentación digital.

- Tablero de *Padlet.com*
- Aplicación *ActionBound*.
- Computador.
- Micrófono.
- Celular.

Enfoque didáctico

El desarrollo profesional docente enfrenta retos constantes, donde el profesional pone a prueba no solo sus conocimientos y conceptos, a su vez, la creatividad, el ingenio y la innovación, se vuelven instrumento para la propuesta de una implementación didáctica que encamine al estudiante en la generación y apropiación de nuevos conceptos; y que por su parte, le permitan al docente ser un acompañante - orientador en dicho proceso. El reconocimiento del grupo juega un papel primordial para el diseño de diferentes dinámicas, las cuales, puedan ser fructificadas con la el aprovechamiento de la implementación y uso de herramientas que faciliten el dinamismo y la interacción.

La secuencia didáctica; por su parte, se vuelve un aliado para el docente esquematizando el paso a paso con un orden lógico y cronológico de las diferentes actividades que funcionarán en cadena encauzando el proceso de aprendizaje. Como lo expresa (Barzola, 2017. Quien cita a Ferreira, 2017). “la planificación, la gestión, y la evaluación son tareas fundamentales; específicamente la evaluación como un ejercicio de imaginación, de toma de decisiones, donde los saberes disciplinares son pensados en contexto” (DGDCCyAL Educación, 2017, 0m:49s).

Contemplando esto, se desarrolla un diagnóstico del grupo *Partners in crime* en el que se reconoce como común denominador el proyecto personal académico de los estudiantes, donde las diferentes realidades personales dirigen las necesidades del aprendizaje del idioma inglés (L2) a una modalidad educativa virtual. De tal manera que, se desarrollan encuentros con una intensidad horaria de práctica colectiva con acompañamiento docente de 3 sesiones por semana con una duración de 60 minutos por clase, desarrollando la socialización de temáticas correspondientes al nivel A2 de acuerdo al Marco Común Europeo.

Por consiguiente a esto, la secuencia didáctica diseñada, se enfoca en aprovechar las ventajas de la educación de modalidad virtual como instrumento para desarrollar los diferentes encuentros, implementando el uso de aplicaciones digitales para potenciar la práctica de las cuatro habilidades lingüísticas e idiomáticas (speaking, listening, reading y writing), haciendo énfasis en vocabulario específico de acuerdo a las necesidades prioritarias de los alumnos.

La educación en modalidad virtual debe ser complemento en la formación integral de los estudiantes, generando un aporte formativo que incorpora el crecimiento personal en la adquisición de hábitos (Lozano, 2021). Asintiendo a esto, se proponen estrategias didácticas acordes a la metodología de estudio del grupo pertinente, donde se pretende implementar una serie de actividades que abarcan las diferentes temáticas que intersecan el tema “*furniture*”.

Siendo consecuente con la pregunta investigativa, se atisba como primera instancia, la necesidad de generar en el estudiante un proceso de reconocimiento, socialización e interacción con el uso de tecnologías en línea de desarrollo digital en tiempo real, que generen inmediatez en la resolución de problemas propuestos. El proceso de interacción se desarrollará en un proceso continuo basado inicialmente en la observación, seguido de un proceso dirigido de aplicación, finalizando con interacción autónoma. Dicho reconocimiento cumplirá con ser un medio para la adquisición de conceptos relacionados a los temas académicos propuestos. De tal forma que, el estudiante desarrollará un proceso de aprendizaje relacionado y conjunto entre herramientas tecnológicas y conceptos del segundo idioma (inglés).

Prevaleciendo los diferentes modelos interactivos en red, se desarrollan las competencias generales basado en el Marco Común Europeo donde se contemplan los cuatro pilares de educación por competencias.

Según Delors (1994). Conocimiento declarativo (*saber*) El conocimiento del mundo abarca aspectos socioculturales e interculturales. “La enseñanza de segundas lenguas y

de lenguas extranjeras a menudo es capaz de asumir que los alumnos ya han adquirido un conocimiento del mundo suficiente para tal finalidad. El conocimiento del mundo (ya deriva de la experiencia, de la educación o de las fuentes de información, etc.)” (p. 99).

Las destrezas y habilidades (*saber hacer*) el estudiante debe desarrollar destrezas y habilidades prácticas que abarquen aspectos sociales, profesionales, de vida y de ocio. La competencia “existencial” (*saber ser*) la actividad comunicativa del alumno se ve afectada por factores individuales que relacionan aspectos de personalidad, actitud, motivación, e identidad. Finalmente, la capacidad de aprender (*saber aprender*) hace énfasis en la aptitud de observación y participación en nuevas experiencias, generando un proceso de adición y modificación de conocimientos coetáneos.

Como consecuencia, el desarrollo de las temáticas pertinentes inicia con la socialización y reconocimiento de la actividad “*Parts of the house and kinds of houses*” donde se pretende iniciar un proceso de contextualización generalizada involucrando aspectos culturales y socioculturales por medio de la interacción entre estudiante – docente. Continuado a esto, se genera un proceso de relación de conceptos con contextos reales propios con el desarrollo de la actividad “*Describing my home and my things*”. Durante la resolución de ésta, se pretende generar conceptos básicos y específicos en el estudiante identificando aspectos que involucren la observación y la participación. Dando paso a la actividad final “*Applying concepts for resolving situations about furniture and household.*” Donde se postula el desarrollo de diferentes actividades en las cuales el estudiante hace uso de conceptos y conocimientos adquiridos para la resolución de retos; en este punto, la contextualización será de vital importancia para la asociación y adquisición idiomática.

Con esto, se busca encaminar al estudiante a desarrollar estrategias autónomas de reconocimiento y práctica por medio del uso de modelos interactivos digitales en red; siendo

protagonista activo del desarrollo de su transformación formativa, generando un proceso de adquisición lingüística e idiomática mediante de la apropiación de conceptos de vocabulario específico.

Finalmente, el docente como actor participativo en el proceso de interacción, genera una autoevaluación constante sobre su desarrollo como acompañante y orientador en el proceso de alcance de objetivos de aprendizaje y de aplicación por parte del estudiante, además, siendo consecuente con el modelo interactivo en red para el aprendizaje, el docente tiene la responsabilidad de fortalecer de manera continua sus habilidades cognitivas enfocadas a la innovación de propuestas pedagógicas haciendo uso de herramientas que involucren el interés y el descubrimiento de los estudiantes basado en contextos específicos.

Implementación

Implementación Actividad 1 Sesión 1.

Partiendo del título inicial de la secuencia didáctica “Desarrollando interacción, práctica y apropiación del vocabulario relacionado con “Furniture” a través del uso de aplicaciones virtuales” se inicia la primera actividad el día 25 de octubre de 2022 como se planeó inicialmente en la secuencia didáctica propuesta. A pesar que, el grupo de estudio “*Partners in crime*” está compuesto por 6 estudiantes en totalidad; este encuentro, se llevó a cabo con un total de 4 estudiantes; ya que, los estudiantes faltantes se vieron en dificultades técnicas relacionados a factores climáticos.

Se parte conociendo el tema “Furniture” como eje central de la pregunta investigativa, por lo que, se da inicio al tema con la explicación y socialización de las temáticas “*Parts of the house and kinds of houses*” como primera actividad.

La sesión inicia con la interacción de la plataforma vedoque.com donde se genera un espacio de participación activa y práctica de speaking por parte de los estudiantes. Durante el desarrollo de la actividad propuesta, se evidencia una solidez en los conceptos previos con el tema relacionado con *parts of the house*. A su vez, se evidencia endeblez en conceptos previos relacionados con el tema de *kinds of houses*. A pesar que, los estudiantes reconocen los diferentes tipos de viviendas en contextos reales, se reflejó el desconocimiento del vocabulario relacionado durante la socialización del mismo.

Evidenciando esto, fue necesario hacer énfasis en la explicación de dichos conceptos, resaltando no solo el vocabulario pertinente; del mismo modo, se desarrolló una explicación de las características de los lugares específicos. Dicho ejercicio fue fructífero, ya que durante la

continuidad de la clase, los estudiantes dieron respuesta a preguntas abiertas realizadas por el docente en la medida que se desarrolló la etapa de gestión de conocimiento.

El uso de la presentación digital diseñada en Pear Deck facilitó el desarrollo de la clase, inicialmente, por tener características sencillas que favorecen el uso de esta sin necesidad de estar en línea con la plataforma de diseño (dicha presentación puede ser descargada), por lo que, simplifica el ejercicio de compartir pantalla con los estudiantes. Con esto, se genera de forma efectiva y segura estilos de aprendizaje visuales para el proceso de reconocimiento de objetos y espacios, permitiendo relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos, impulsando a un mejor aprendizaje cuando se acompaña de una explicación oral. (Fernández & Beligoy, 2015, p.364)

Finalmente, la sesión culminó con el desarrollo de la actividad diseñada en Quizziz.com. El objetivo de esta actividad estaba dirigido a generar un espacio de participación y evaluación cuantitativa. Una vez finalizada la actividad, y culminada la clase, el docente procede a descargar el reporte de desarrollo generado de forma sistemática y automática por la plataforma digital. Se puede concluir que aunque la actividad se diseñó de la forma más clara y explícita posible, el común denominador de los errores por parte de los estudiantes estuvo reflejado en las preguntas de selección múltiple; esto, generado por una falta de atención en la lectura de los enunciados; por otra parte, se evidencia un éxito en el reconocimiento del vocabulario general socializado durante la clase.

Implementación Actividad 2 Sesión 1.

La actividad 2 fue desarrollada el día 27 de octubre del presente año como se tenía predispuesto en el diseño de la secuencia didáctica. Para esta sesión, se cuenta con la participación de todos los estudiantes. Este encuentro, cuenta con mayor intensidad de espacios

de practica interactiva incluyendo plataformas digitales y reconocimiento de contextos reales. Atendiendo diferentes finalidades desde la motivación inicial hasta la materia, incorporando tareas que incrementen progresivamente el nivel de complejidad conceptual, permitiendo contrastar el nivel de progreso de los estudiantes (Villalustre & Del Moral, 2010)

Siendo así, la actividad 2 está enfocada en dar continuidad con “*Describing my home and my things*” donde; en esta ocasión, se genera un espacio de aplicación de conceptos y creación de oraciones en estructuras gramaticales del presente simple, sumado a la práctica de vocabulario trabajado en la sesión anterior y nuevo vocabulario relacionado con “*furniture*”. El desarrollo de la clase tenía como prioridad adicional generar un espacio de práctica de gramática y uso de conectores de lugar; por lo que, fue de vital importancia la explicación del uso de *there is, there are, y prepositions of places*. Para esto, se socializó una presentación digital con interacción a tiempo real diseñada por el docente, la cual generó interés y atracción en los estudiantes, ya que, el diseño se basó en una simulación de video juego en televisión.

Dentro del desarrollo de la clase, se usó como estrategia de evaluación cuantitativa el desarrollo de la actividad del crucigrama diseñada por el docente y publicada en el aplicativo web *Worksheet*. Por otra parte, la evaluación cualitativa fue llevada a cabo con la práctica de listening y speaking. La primera tomando como evidencia los dibujos plasmados por los estudiantes; de acuerdo a la descripción desarrollada por el docente, quién hizo uso del vocabulario socializado en la sesión anterior y los conectores de lugar socializados durante la sesión presente.

Como conclusión de la práctica de listening se deduce que existe reconocimiento del vocabulario socializado en las sesiones 1 y 2, y en general, los estudiantes identifican los conectores de lugar básicos.

Respecto a la práctica de speaking, se buscó generar un proceso de relación de conceptos con contextos reales, invitando a los estudiantes a describir un espacio de su casa. Durante esta práctica fue evidente como el grupo se encuentra seccionado en estudiantes que demuestran un avance en el uso del segundo idioma comparado con otros. Esto se deduce considerando la fluidez, seguridad, uso de vocabulario y formación de oraciones gramaticales en cada uno de los estudiantes.

Las actividades desarrolladas durante la clase permitieron generar una evaluación constante en los aspectos establecidos durante la planeación de la secuencia didáctica, que a su vez, facilitaron en el estudiante generar un proceso de autoevaluación y reflexión frente a su proceso de aprendizaje y práctica del segundo idioma. Esto es un elemento fundamental del proceso educativo dado que involucra el compromiso del alumno con su proceso de aprendizaje y con sus logros. (Davini, 2008, p. 225).

Implementación Actividad 3 Sesión 1.

La actividad 3 fue llevada a cabo el día 29 de octubre del 2022. Al igual que la actividad 2, en esta ocasión se contó con la participación de todos los estudiantes. Considerando que en este encuentro se culminaría todo el tema relacionado con “*furniture*” la sesión estuvo enfocada en desarrollar espacios de interacción entre estudiantes, con práctica de speaking y writing.

Se inicia con el desarrollo de la actividad de ahorcado. La cual fue llevada a cabo con la conformación de grupos compuestos por parejas quienes debían adivinar la palabra oculta. Durante esta actividad se generó un espacio de trabajo en equipo, ya que los estudiantes debían apoyarse mutuamente para no ser derrotados. El trabajo en equipo apoya el concepto que el aprendizaje depende del prójimo, porque a través de él logra la comunicación, el intercambio de ideas, y la construcción del conocimiento. (Barrios, 2015).

Durante la continuidad de la clase, fue evidente la participación activa de los estudiantes frente a las dos prácticas de writing propuestas para el día. Por una parte, la interacción con la maqueta digital desarrollada en *miro.com* permitió no solo atraer al estudiante en la práctica e interacción online en tiempo real con sus compañeros, a su vez facilitó el análisis y evaluación de las habilidades de escritura correlacionadas con los conceptos trabajados en las sesiones anteriores sumado a la práctica de gramática del presente simple. Por otra parte, la interacción del juego “*A lie and two true*” generó un espacio de interacción amistoso que permeó la práctica de speaking de forma fluida.

Finalmente, el proceso de evaluación cuantitativo que fue llevado a cabo con el aplicativo *ActionBound*, generó un gran impacto positivo con los estudiantes, el cual se reflejó con los resultados reportados por el mismo; donde, los estudiantes completaron la actividad en su totalidad, demostrando comprensión de vocabulario e indicaciones. Un entorno virtual de enseñanza (EVE) sirve para: distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.), realizar discusiones en línea, integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación. (Silva et al., 2016, p. 226).

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

La práctica docente es el reflejo de todo un proceso en el cual se involucra no solo el ejercicio de la enseñanza como ciencia, también el factor humano intelectual del profesional. La dedicación durante el proceso de planeación es apenas el principio de todo un ciclo que tiene como común denominador el interés del alcance del aprendizaje, el cual está presente tanto en los estudiantes, como en el docente; y es aquí, donde la práctica se vuelve la prueba de la efectividad de la secuencia didáctica, que a su vez hará evidente los aciertos y desaciertos de la misma frente a la propuesta planeada.

En congruencia a la modalidad del grupo de estudio (virtual) la secuencia didáctica implementada fue diseñada en pro del uso de diferentes aplicaciones y plataformas virtuales y digitales; donde herramientas tecnológicas como computadores y celulares fueron de vital importancia para el desarrollo de los encuentros propuestos. Cabe resaltar; que a su vez, la electricidad y el internet son elementos igual de necesarios para lograr el desarrollo efectivo del proceso de enseñanza – aprendizaje de dicha modalidad.

Durante la implementación de la secuencia didáctica, se evidenciaron diferentes aspectos tanto en la ejecución de las actividades propuestas; como, en la reacción de los estudiantes durante el desarrollo de las mismas. A lo largo de los encuentros, se presentaron algunos inconvenientes influenciados por aspectos externos relacionados con cambios climáticos que afectaron el sistema de electricidad e internet de la ciudad de Bogotá; los cuales, a pesar de estar contemplados durante la planeación de las actividades, generaron una situación donde la reacción oportuna por parte del docente en la resolución de los imprevistos evidenciados fue de vital importancia.

Siendo así que, en este punto se dimensiona el valor de la planeación. La cual es un elemento fundamental e indispensable para el docente en el cumplimiento cabal de sus funciones como mediador y facilitador del proceso educativo. (Reyes, J, 2016, p. 88). Por lo tanto, el docente podrá controlar el desarrollo de las actividades y la continuidad de la clase con propuestas que brinden a los estudiantes elementos que conecten las estrategias didácticas con las acciones ejecutadas por los mismos. Además, anticipa posibles dificultades a los alumnos y sus soluciones, lo que evitará posibles frustraciones y nerviosismos. (Rodríguez, 2015).

Reconociendo esto, las actividades planeadas fueron desarrolladas considerando el uso de diferentes canales de comunicación adicionales al aula virtual del aplicativo Skype, donde fue llevado a cabo los tres encuentros propuestos. Dichos canales, involucraron elementos tecnológicos diferentes al computador, siendo el caso puntual; el uso del celular y su aplicativo de mensajería instantánea WhatsApp.

Contemplar esta opción, parte del reconocimiento del grupo y sus elementos tecnológicos de preferencia para el proceso de aprendizaje; donde, el computador es el elemento principal para ingresar a los encuentros académicos de práctica y socialización, usando el teléfono celular como herramienta auxiliar para el desarrollo de actividades a tiempo real de plataformas, o como canal alternativo de comunicación entre estudiantes – docente con el envío de imágenes, o contenido que evidencie el desarrollo de actividades propuestas para la práctica de habilidades específicas.

Cabe resaltar que, durante el desarrollo de los encuentros se evidenció como el modelo interactivo en red no solo fue consecuente con el uso de aplicativos de interacción a tiempo real facilitando el proceso de evaluación y autoevaluación tanto en estudiantes como en el docente, en efecto, se fomentó el trabajo en equipo recreando espacios de simulación de situaciones y

contextos reales. Esto, por ende, encaminó a la práctica de forma articulada entre conceptos previos y la adquisición de nuevos conceptos, generando una experiencia de aprendizaje por medio de propuestas metodológicas interactivas centradas en el estudiante. El docente, por su parte, fue un actor orientador dentro del desarrollo de las actividades, encaminando al estudiante a ser un actor activo dentro de su proceso de aprendizaje.

La tecnología es un aliado para procesos de desarrollo de enseñanza – aprendizaje por lo que las técnicas y metodologías aplicadas deben brindar herramientas para la construcción del conocimiento donde la práctica contemple los contextos virtuales como generadores de interés y motivación, encaminando al aprendizaje de forma autónoma y significativa, ya que optimizar los recursos alinean las tecnologías como una herramienta que flexibiliza el proceso formativo de los estudiantes, realizando innovaciones educativas y transformando los procesos de evaluación (Cabero et al., 2013 como se citó en Silva et al., 2016).

La experiencia generada con el grupo *Partners in crime* durante la implementación de la secuencia didáctica fue una oportunidad de enfrentar el reto docente desde un escenario actual, contemplando que la modalidad de educación virtual fue mayormente aceptada durante los últimos años, reconociéndola como una alternativa que facilita el desarrollo de actividades remotas con participación e interacción continua. El docente; por su parte, debe hacer uso de diferentes habilidades que involucren y gestionen dinámicas en las que el dominio de las herramientas tecnológicas pase de ser un valor agregado a ser parte del desarrollo dentro de su labor profesional.

En contra flujo, el estudiante debe estar orientado al fortalecimiento de la disciplina y el auto aprendizaje encaminado al análisis crítico y reflexivo, los cuales involucran no solo el uso y reconocimiento de herramientas específicas, a su vez, involucran el ingenio e iniciativa en

búsqueda de la resolución de situaciones adversas relacionadas con la metodología. El estudiante debe transformarse en un sujeto activo de su propio aprendizaje cuyos roles, representados en autodisciplina, auto aprendizaje, análisis crítico y reflexivo, y trabajo colaborativo, permiten que su proceso educativo sea más humano, como sujeto que piensa, actúa, crea y construye saberes personales y sociales. (Rugeles, P. et al., 2015 p. 137)

Conclusiones

El desarrollo de este proyecto brinda una visión del rol del docente frente a su desarrollo como profesional; donde, dentro de su labor, el acto de investigar es de vital importancia para efectuar, no solo estrategias de implementación de dinámicas frente a la enseñanza y el acompañamiento del proceso de aprendizaje del estudiante; adicionalmente, se resalta como en la acción de la investigación, el profesional complementa sus conocimientos y amplía los mismos para generar una mejora continua dentro de su acción propia, dando un giro dentro de su labor, generando innovación adaptada a contextos específicos; puntualmente en este caso, al desarrollo de dinámicas virtuales.

Los retos a los que se enfrenta constantemente el profesional, hacen parte del quehacer pedagógico; lo cual, permite descubrir aspectos de la realidad del contexto al cual se dirige, y a su vez, orientan al desarrollo de estrategias que se adaptan a las necesidades identificadas tanto en el docente, como en el estudiante; ya que, durante la interacción de los actores, existe un común denominador frente al alcance de objetivos relacionados con el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las relaciones entre las configuraciones del proceso de enseñanza - aprendizaje adquieren una significación especial en tanto establecen la dinámica de sus componentes y permiten la explicación de cada uno de estos y del proceso en su conjunto. (Ortiz, 2013, p.95).

La población seleccionada para el desarrollo de este proyecto, fue el punto de partida dentro del análisis y el desarrollo de la investigación; puesto que, el reconocimiento de las características del grupo de estudiantes, frente a sus necesidades principales encaminaron al desarrollo de estrategias de implementación; donde, la virtualidad fue usada como herramienta de aprendizaje; estimulando la práctica del segundo idioma, y aprovechando las habilidades

propias de los alumnos en la aplicación de conocimientos previos para la ejecución y el uso de herramientas tecnológicas.

De esta manera, se evidenció como la implementación de la secuencia didáctica encaminó el proceso de la pregunta problema al alcance de objetivos comunes. El uso de las diferentes herramientas en línea para la creación de presentaciones digitales, facilitaron el contacto entre docente – estudiante para la socialización de conceptos específicos y la explicación de estructuras gramaticales para la creación de oraciones descriptivas, haciendo uso de estrategias visuales digitales ejemplificadas con contextos reales o escenografías reconocidas por los mismos.

Sumado a esto, cabe resaltar como el uso de la aplicación *ActionBound* no solo motivó y potenció la practica por medio de las TIC y la realidad virtual, a su vez, estimuló en el estudiante el acudir a estrategias auditivas, sonoras, visuales y kinestésicas, ya que el desarrollo de la actividad propuesta en dicha aplicación motivaba al estudiante a generar movimiento corporal dentro de su hogar para así obtener las evidencias que le solicitaba la actividad de retos, generando una adaptación de conceptos del segundo idioma en contextos reales.

El acercamiento entre el ejercicio docente y el rol del estudiante frente a su proceso de aprendizaje deben ser conjuntos; potenciar la práctica del inglés como segundo idioma es de gran importancia cuando se parte del reconocimiento de la importancia de generar un proceso de aprendizaje significativo, donde el estudiante logre aunar todas sus habilidades como estrategia para adquirir y apropiarse de nuevos conceptos. El conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. (Ausubel, 1962)

Referencias

Council for Cultural Cooperation. (2001) *Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment*.

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/17787>

Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*. UNESCO.

<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>

Del Valle, M. Pérez, M. & Ramos, C. (2011). *La autoevaluación como herramienta para el aprendizaje*. [Título de grado universitario] Universidad de los Andes.

<http://funes.uniandes.edu.co/4746/>

Echeverry, G. (2013). *La educación como alternativa pedagógica para solucionar la problemática de la intimidación escolar, entre los estudiantes de grado 6ª de la I.E.*

Ciudadela Empresarial Cuyabra de Armenia Quindío. [Título de especialización]

Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/616>

Fernandez, V. Beligoy, M. (2015). Estilos de aprendizaje y su relación con la necesidad de reestructuración de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes universitarios de primer año. *Scielo*, 18(5), 361-366. <https://scielo.isciii.es/pdf/fem/v18n5/original8.pdf>

Ferreira, R., Campanari, R. & Rodríguez, A. (2020, 5 octubre). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. *Scielo*.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-65862021000100223

Flores, R. (s.f.). *Pedagogía del Conocimiento*. Editorial Mac Graw Hill. Segunda edición.

http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portaIG/home_9/recursos/general/120220

[15/pedagogia_del_conocimiento.pdf](http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portaIG/home_9/recursos/general/120220)

- Lizitza, N. y Sheepshanks, V. (2020). Educación por competencias: cambio de paradigma del modelo de enseñanza-aprendizaje. *RAES*, 12(20), pp. 89-107
http://www.revistaraes.net/revistas/raes20_art6.pdf
- Lozano, L. (7 de marzo de 2021). La pandemia “virtualizó” la educación: Lo bueno y lo malo de esta modalidad. *El país*. <https://www.elpais.com.co/educacion/la-pandemia-virtualizo-la-lo-bueno-y-lo-malo-de-esta-modalidad.html>
- Medina, E. & Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. [fecha de Consulta 19 de septiembre de 2022]. ISSN: 0188-8838. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- MinEducación. (2005). Bases para una nación bilingüe y competitiva. *Altablero*.
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>
- Moreno, S. (2022). *El diario de campo*. [Objeto_virtual_de_Informacion_OVI]. UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Ortiz, A. (2013). Modelos pedagógicos y teorías de aprendizaje. *Ediciones de la U*.
<https://docer.com.ar/doc/xexn05>
- Ospina, D. & Lago, D. (2005). Las competencias nuevo paradigma en la educación superior para el siglo XXI. *Cuadernos Latinoamericanos de Administración*, 1(I),63-73. [fecha de Consulta 23 de septiembre de 2022]. ISSN: 1900-5016.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=409634371007>
- Posada, M. Guzmán, C. Gómez, N. & Rico, M. (2012). *Aprendizaje personalizado mediado por el uso de la internet en las prácticas pedagógicas de los docentes del colegio*

personalizado pensamiento. Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12267/PosadaFuentesMaite2013.pdf?sequence=3>

Regader, B. (2015). La teoría del Aprendizaje de Piaget. *Psicología y Mente*.

<https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Reyes, J. (2016). La planeación de clase; una tarea fundamental en el trabajo docente.

<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/10/DOC1-planeacion-tarea-fundamental.pdf>

Rugeles, P. Mora, B. & Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Scielo*, 12(2), 138-138

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000200014

Saldarriaga-Zambrano, P. Bravo-Cedeño, G. & Loor-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>

Silva, J. Fernández, E.& Astudillo, A. (2016). Modelo Interactivo en Red para el Aprendizaje: Hacia un proceso de aprendizaje online centrado en el estudiante.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/368/36846509016/html/index.html>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70 – 74 <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Prado, M. (2004). *El grupo pequeño: “Teoría y técnicas para la acción”*. [Memoria para optar a título de sociólogo]. Universidad de Chile.

<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/113387/cs39-pizarrom66.pdf?sequence=1>

Sáenz del Castillo, A. (2015, 01 de mayo). Teoría crítica y educación. *Idóneos.com*

<https://educritica.idoneos.com/335283/>

Sanfeliciano, A. (2021). Los procesos de adaptación: La asimilación y la acomodación. *La mente*

es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/procesos-de-adaptacion/>

TV Universidad Austral. (2022, 24 de mayo). *Innovación Educativa: Didáctica y tecnología*.

[Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3Wu2UBOPKzU>

Apéndice

Implementación de actividades de secuencia didáctica.

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/yarestrepoz_unadvirtual_edu_co/EovsiwVD6k5InSIV19u4poYBx6LokQMwdVIKMZPFLegTiQ