

**Uso de estrategias TIC como motivación y reducción del estrés en el aprendizaje del idioma  
inglés**

Carolina Garcés Jaramillo

Trabajo para optar al título de Licenciado en inglés como lengua extranjera.

Director:

Verónica Henao Ramos

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

2023

## Resumen

La implementación de estrategias TIC en el aula fomentan la motivación de los estudiantes e incrementan su confianza, reduciendo de esta manera el estrés y la ansiedad en el aprendizaje del idioma inglés, así los estudiantes se sienten más seguros al involucrar la tecnología en su aprendizaje, disfrutando de actividades como videojuegos o links en el aula. La motivación es una estrategia poderosa que hace mucho más activo el proceso de enseñanza y aprendizaje, es por eso que las situaciones donde la adquisición del conocimiento se basa en estrategias motivacionales, se vuelven más productivas al momento del aprendizaje de la lengua, modificándose así mucho del comportamiento humano para recibir esta información y aplicarla. Las estrategias motivacionales son mucho más efectivas para aquellos que están aprendiendo inglés como segunda lengua (L2) y así mismo enseñándolo. No se puede olvidar que las personas pasan mucho tiempo en actividades que disfrutan y tienden a relacionarlas con cómo se adquiere el conocimiento, es lo mismo en el caso del aprendizaje del inglés, ya que cuando el proceso de aprendizaje es estimulado por una actividad que se disfrute, este se transforma en continuo y participativo. La psicología motivacional se compara con el adjetivo referente a interés, por lo que, si el docente aprende y aplica como evitar la monotonía en clase, rompiendo con algunos eventos que conllevan a esa educación tradicional, más que todo referente al aprendizaje del idioma inglés, lo que es un problema que abarca la mayoría de los institutos educativos, involucraría de esta manera un aprendizaje más placentero, es por esto que es de gran importancia que el docente tenga una perspectiva motivacional y así recurrir a estrategias como actividades de warm up que ayuden a estimular al aprendizaje a través de juegos o herramientas TIC que ayuden a una enseñanza más amena.

**Palabras claves:** aprendizaje, desarrollo, enseñanza, lenguaje, neurolingüística.

### **Abstract**

Implementing ICT in the classroom could help students to feel motivated and increase their self-confidence to reduce anxiety and stress when they receive English classes. Students feel better when they involve technology in their learning process and enjoy video games and webpages in the classroom. Motivation is a powerful strategy that makes the learning and teaching process active. Learning situations with positive motivational strategies is particularly rich since ongoing human behavior can be modified in many ways. Motivation strategy is the most powerful area of teaching and learning L2. Do not forget people are usually quite willing to spend a great deal of time thinking and learning while pursuing activities they enjoy; it could be the same when our students are learning English. When learning processes are stimulating and enjoyable, the activity contributes to sustained learner's involvement. Motivational psychology subscribe in simple way the adjective motivating with interesting, if teacher learn and apply how to break the teaching monotony of classroom, but yet there are various events in a class teaching in a traditionally way especially concerned with the teaching and learning English, this is a problem involved in many school and classrooms, because is how make the learning pleasant, from here is important that teacher have a motivational perspective is just important, for instance, it may be worth starting the class with a warm up thorough a stimulating game, using ICT that are very useful to do the teaching and learning process enjoyable.

**Keywords:** development, language, learning, teaching, neurolinguistic.

## Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	5
<i>Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica</i>	6
<i>Pregunta de Investigación</i>	7
<i>Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica</i>	9
<i>Marco de Referencia Planeación Didáctica</i>	11
<i>Planeación Didáctica</i>	14
<i>Enfoque Didáctico</i>	18
<i>Implementación</i>	21
<i>Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica</i>	24
<i>Conclusiones</i>	26
<i>Referencias</i>	28
<i>Anexos</i>	30

## **Introducción**

El mundo está en constante cambio y por esto es necesario partir del hecho que no es posible quedarse atrás. El docente es un ser investigativo que debe fluir con el mundo para comprenderlo, explorarlo, descubrirlo e ir más allá y así al conocer su entorno, anticiparse, predecirlo para poder descubrir nuevas formas, métodos, técnicas que ayuden al quehacer docente y así mismo a sus estudiantes.

El docente que propone proyectos demuestra que es un ser crítico, que desea descubrir nuevas formas de aprendizaje para beneficio de sus alumnos y de él mismo, para revolucionar el aprendizaje y llevarlo a otra etapa donde se considere la formación integral parte de ello. Es un ser que desea el crecimiento del conocimiento y la expansión del mismo.

En esta investigación se procede a proponer nuevas metodologías dirigidas a los estudiantes de hoy, donde el aprendizaje se desarrolla dentro de la lúdica, fuera del estrés y la ansiedad. Este proyecto está enfocado en fomentar un aprendizaje crítico, interactivo y altamente motivador, donde el alumno será partícipe en la adquisición de su propio conocimiento, en el desarrollo del mismo siendo el docente un guía que fomente y permita esa construcción del conocimiento, proporcionando las herramientas claves para que se de este hecho.

El aula es el recinto de conocimiento donde la investigación se llevará a cabo, sin embargo, es clave como el aula esté diseñada, que clase de aula se maneja y las herramientas que se manejan en la misma ya que el aula debe considerar espacios para un libre desarrollo del conocimiento y expresión del mismo ya sea de manera física o virtual. El buen desarrollo de esta investigación estará guiado por estos elementos y fundamentos que facilitarán el proceso a los estudiantes y al docente, donde la interacción de los mismos llevará al éxito de este proyecto.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Este proyecto se realizó en la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) de manera virtual con el grupo de English III del instituto virtual de lenguas (INVIL), utilizando la plataforma de Google Meet como ambiente de aprendizaje. Los estudiantes son de muchas partes del país, poseen todas las capacidades físicas y cognitivas para aprender un nuevo idioma, en este caso inglés. Para English III los estudiantes se encuentran manejando un nivel de inglés intermedio. Son estudiantes entre 20 a 35 años de edad con un contexto familiar y laboral donde deben repartir su tiempo entre sus familiares, su trabajo y su estudio. El ambiente virtual es un facilitador, donde el estudiante puede manejar su tiempo de manera más flexible, y así mismo actúa como propuesta motivadora al generar espacios de desarrollo de conocimiento más interactivos.

### **Pregunta de Investigación**

En el aprendizaje de la lengua inglesa es común ver que los estudiantes generan cierta aprehensión hacia la etapa de producción, más específicamente en el componente oral, incrementándose así el estrés y la ansiedad al tener que expresarse en este idioma, es por esto que una de las estrategias más útiles para combatir el estrés en clase es el juego. El juego es una estrategia motivacional para el desarrollo en la educación infantil fomentando el aprendizaje de una manera más asertiva, rápida y eficaz, esta estrategia reduce en los estudiantes la ansiedad y el estrés en el aula para así desarrollar más confianza y una mejor autoestima para la adquisición de una segunda lengua como es el inglés.

Es importante identificar qué tipo de estrategias ayudan a los estudiantes a estar más motivados, como el ambiente de aprendizaje, donde la distribución del aula o el tipo de ambiente puede mejorar el desempeño de los estudiantes, identificando también si el aula es presencial o virtual. También es importante aprovechar otros espacios que se brinden, no solo estar dentro de un aula, sino salir a otros espacios como parques o zonas naturales para cambiar el ambiente y hacer el aprendizaje más vivencial y contextual así mismo como “la necesidad de implementar el uso de herramientas que motiven al estudiante a participar en la adquisición de una nueva lengua” (Richards & Rodgers, 2001, p.1). Es importante reflexionar sobre la clase de estrategias y actividades que se deben realizar para motivar a los estudiantes, ya que existen algunas actividades que pueden exponer a algunos estudiantes a la ansiedad, más que a otros, ya que “la ansiedad a una lengua extranjera ocurre de manera más frecuente en actividades de producción externa como escritura u orales que en actividades de Producción interna” (Chiu, Chang & Chen, 2010, p. 107).

Gracias al desarrollo y la comprensión sobre la importancia de las diferentes actividades motivacionales, se comprenderá el verdadero valor sobre el ejercicio del quehacer docente y así mejorar su práctica cada día más.

Estas estrategias y metodologías ayudarán a brindar una educación más placentera, llegando así a la pregunta de investigación:

¿Cómo la motivación puede reducir el estrés en la adquisición del lenguaje inglés a través de las estrategias TIC en una población de siete estudiantes entre 20 y 35 años del grupo English III de la UNAD?



## **Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La investigación puede ser vista desde diferentes perspectivas, es posible considerar la investigación desde la perspectiva del educador y también del investigador. La educación hoy en día es uno de los objetivos investigativos más fomentados, permitiendo esto ir más a fondo en el proceso de aprendizaje y métodos que hagan el proceso más fácil y ameno. Estas dos perspectivas ayudan a ver la educación desde el punto de vista de la práctica, estando inmersa en el proceso educativo y así mismo ver esa perspectiva del investigador que no está inmerso en la educación. Este modelo va de la mano con una perspectiva política, donde es necesario completar el proceso e involucrar diferentes ideologías de distribución de poder. El modelo Ágora involucra la investigación, la práctica y la teoría donde este modelo se acopla perfectamente con la investigación que se realizará en este proyecto.

El mundo está en constante cambio y por esto es necesario partir del hecho que los docentes no pueden quedarse atrás. Deben ser seres investigativos en el mundo que los rodea para comprenderlo, explorarlo, descubrirlo e ir más allá y así al conocer su entorno, anticiparse y predecir para poder descubrir nuevas formas, métodos y técnicas que ayuden al quehacer docente y así mismo a sus estudiantes.

El docente que propone proyectos demuestra que es un ser crítico, que desea descubrir nuevas formas de aprendizaje para beneficio de sus estudiantes y de él mismo, para revolucionar el aprendizaje y llevarlo a otra etapa donde se considere la formación integral parte de ello.

El docente es un ser que desea el crecimiento del conocimiento y la expansión del mismo. Es increíble cómo funciona el cerebro y la infinidad de posibilidades que se tienen con él. El desarrollo del cerebro depende mucho de cómo se maneja el día a día, los docentes deben ser consciente de cómo estos procesos se desarrollan para que se pueda ayudar a los demás y más

específicamente a los niños y niñas a llevar su aprendizaje de manera más divertida, lúdica, asertiva y que ellos mismos también se involucren con su propio aprendizaje.

Es necesario proponer nuevas metodologías dirigidas a los estudiantes de hoy, donde el aprendizaje se desarrolla dentro de la lúdica, fuera del estrés y la ansiedad. El aprendizaje debe estar enfocado en fomentar un pensamiento crítico, interactivo y altamente motivador, donde el alumno será partícipe en la adquisición de su propio conocimiento, en el desarrollo de él mismo, siendo el docente un guía que fomente y permita esa construcción del conocimiento, proporcionando las herramientas claves para que se dé este hecho.

Es por esto que se realizará un diario de campo que ayudará a evidenciar el proceso de aprendizaje paso a paso y ayudará a otros docentes a continuar con las estrategias motivacionales, ampliarlas, modificarlas para el beneficio de los estudiantes y del conocimiento en la educación.

### **Marco de Referencia Planeación Didáctica**

El aprendizaje de un nuevo idioma como es el inglés está basado en comprender y mejorar cada una de las habilidades que componen esta área las cuales se centran en speaking, listening, reading y writing. El éxito del idioma depende del manejo y la constancia para mejorarlas y así se verán reflejados día a día más los frutos de la adquisición del lenguaje. Pero no solo es aprenderlas y practicarlas, sino también la forma en la que se van a adquirir, así mismo las técnicas y metodologías que se pueden usar para comprender mejor el uso de estas mismas, es por esto que se debe enfocar el aprendizaje en una formación integral basado en competencias, donde la relación de estas habilidades con diferentes contextos ayudará a interpretar y desarrollar estas habilidades. El saber, saber ser y saber hacer ayudan a integrar el conocimiento para poder utilizarlo en un contexto social, laboral, escolar o familiar. Tobón (2010) menciona en su artículo tres ejes competenciales en los procesos de formación de los estudiantes: “el laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización; esto indica que las personas puedan formarse para ser eficaces, para ser solidarias con los demás y para gestionar su propio proyecto ético de vida” (p. 90).

Esta propuesta pedagógica plantea involucrar las competencias como eje principal de la adquisición del lenguaje y el desarrollo de las diferentes habilidades como son speaking, listening, reading y writing y así poder involucrar diferentes problemáticas para que lo estudiantes apliquen este conocimiento y puedan desarrollarse como seres íntegros y competentes en la sociedad ya que este idioma va a ser un puente cultural donde se abrirán las puertas a grandes oportunidades ya sea en su propio país o en un país extranjero. Los estudiantes estarán inmersos en una formación práctica, donde constantemente producirán sus propias ideas y serán partícipes del desarrollo de su propio conocimiento, es importante determinar cómo lo

harán y esto se realizará de la mano con la neurolingüística y la motivación constante. Estas estrategias desarrollarán en el estudiante una visión diferente del aprendizaje del idioma, ya que involucra las competencias para que su aprendizaje sea más vivencial y contextual, así como la neurolingüística para desarrollar nuevas perspectivas del aprendizaje y poder adquirir el conocimiento de una manera subconsciente y estrategias como el juego para motivar a un aprendizaje más continuo. Según Carrasco Ortiz y Hernández Carrillo (2020) “los hallazgos de los estudios neurolingüísticos interesados en entender los procesos de aprendizaje de una L2 pueden tener una repercusión importante, particularmente en el aprendizaje y evaluación del vocabulario” (p.23).

Según Tobón (2010) se comprenden “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23), lo que indica que las competencias ayudan a que se pueda llegar a una solución de una problemática de manera más rápida y efectiva, sin embargo no es la única manera de resolver dichas problemáticas, sino que se deben involucrar otro tipo de dimensiones para complementar este proceso y que la solución se brinde de mejor manera, por lo tanto solo involucrar las competencias en el proceso educativo no es indicador de una educación de calidad o que la formación sea efectiva en la resolución de conflictos. Es por esto que se deben determinar otro tipo de estrategias para llegar a una formación integral y relacionada a lo humano.

Con las diferentes actividades, metodologías y estrategias que se integrarán durante este proyecto, se podrán evidenciar los principales componentes de las habilidades como son el saber, saber ser y saber hacer, ya que se plantea proporcionar las herramientas necesarias relacionadas con el idioma para que los estudiantes sean capaces de manejar el idioma y con él poder

enfrentar diferentes problemáticas socioculturales que el medio les brinda y así poder expresarse de una manera libre y espontánea utilizando la lengua inglesa.

Duranti (2000) introduce un giro importante en la concepción del análisis lingüístico y comunicativo, puesto que “desplaza el centro de interés tradicional, los recursos lingüísticos en sí, hacia un foco como el acto de habla, que se llamará a partir de entonces evento comunicativo, es decir del código lingüístico, al acto de habla” (p. 385). Es así cómo podemos integrar diferentes componentes lingüísticos para realizar estrategias y actividades que lleven a la motivación del idioma inglés y los estudiantes puedan así alcanzar sus objetivos y completar sus planes de vida.

## **Planeación Didáctica**

Esta planeación didáctica se titula Creciendo y viviendo donde se podrán evidenciar las temáticas referentes al pasado en el aprendizaje del idioma inglés y fomentará la motivación en los estudiantes para el desarrollo de las actividades de una manera más lúdica, vivencial y contextual utilizando recursos TIC. Estas actividades se desarrollaron bajo los estándares básicos de competencias que propone el MEN (Ministerio de Educación Nacional), los cuales se encuentran bajo el Marco Común Europeo de referencia y consisten en: “Con mi vocabulario trato temas generales, aunque recorro a estrategias para hablar de hechos y objetos cuyo nombre desconozco. Manejo aceptablemente normas lingüísticas, con algunas interferencias de mi lengua materna” (MEN, 2006, p.11).

La planeación didáctica fue desarrollada con la implementación de tres actividades las cuales se explican a continuación:

### **Actividad Número 1**

#### ***Talking Wheel (Rueda de Conversación).***

Esta actividad se realizó en una sola sesión a través de la plataforma de Google Meet y se implementó el 28 de diciembre de 2022. La actividad consiste en realizar un speaking (ejercicio oral) en el cual se deban formular algunas preguntas introductorias para que los estudiantes se conozcan entre sí y con el docente y desarrollar esos primeros vínculos que ayudarán a desarrollar más confianza para el aprendizaje del idioma, terminada esa parte se procederá a abrir el link adjunto donde el estudiante girará una ruleta que le sugerirá un tema relacionado con su pasado y así poder hablar sobre este recuerdo y practicar diferentes temáticas relacionadas con pasado. Para el desarrollo de la actividad se utilizaron recursos TIC como links de acceso a las plataformas donde se desarrolló la actividad.

Se inició con el desarrollo de una conversación donde los estudiantes hablaron sobre su información personal, se procedió a realizar un juego de vocabulario llamado Wordle, donde los estudiantes le dirán al profesor varias palabras y así revisar las pistas las cuales llevarán a descubrir una palabra escondida, posterior a esto se abrió el link anexo y el docente girará la rueda, y se empezó a discutir cada temática con los estudiantes tomando en cuenta sus puntos de vista, opiniones y recuerdos. La actividad finalizó con un espacio donde los estudiantes establecieron conclusiones y expresaron sus opiniones referentes a la actividad realizada y así se lograron los productos esperados acordes con el desarrollo de las habilidades de speaking, writing, vocabulary & grammar basadas en el contexto de la temática de pasado, obteniendo así los productos esperados que serán reconocidos al emplear esta temática de manera contextual durante la sesión.

## **Actividad Número 2**

### ***Debating (Debate)***

Esta actividad se realizó en una sola sesión a través de la plataforma de Google Meet y se implementó el 29 de diciembre de 2022. La actividad consiste en fomentar las habilidades de speaking (orales) promoviendo un ejercicio en el cual los estudiantes comprenderán el debate y discutirán diferentes temáticas de interés para ellos, demostrando así sus habilidades lingüísticas, defendiendo sus opiniones y argumentándolas. Para el desarrollo de la actividad se utilizaron recursos TIC como links de acceso a las plataformas donde se desarrolló la actividad.

Se dio inicio a una conversación previa sobre qué consideran los estudiantes un debate y sus experiencias previas en uno. Se indaga sobre sus conocimientos sobre debates y qué rol han tomado en los debates que previamente han participado. Esta discusión se llevó a cabo durante los primeros 20 minutos de la clase, posteriormente se compartió pantalla y se mostró a los

estudiantes un video explicativo sobre la mecánica de un debate, los participantes y posibles temáticas con ejemplos. Posterior a esto se procedió a realizar grupos, el docente propuso la temática en cuestión y se les asignó un espacio de 15 minutos para preparar la discusión inicial. Luego el docente dio paso al primer grupo y se empezó con la discusión previamente preparada y así mismo con el ejercicio de refutación. Se finalizó con un espacio donde los estudiantes establecieron conclusiones y expresaron su opinión referente a la actividad realizada, es así como se logró desarrollar las habilidades de speaking, writing, vocabulary & grammar basadas en el contexto de la temática de debate, obteniendo así los productos esperados los cuales han sido reconocidos al emplear esta temática de manera contextual durante la sesión.

### **Actividad número 3**

#### ***Job Interview Simulation (Simulación de una Entrevista de Trabajo)***

Esta actividad se realizó en una sola sesión a través de la plataforma de Google Meet y se implementó el 30 de diciembre de 2022. La actividad consiste en fomentar las habilidades de speaking(orales) promoviendo un ejercicio en el cual los estudiantes comprenderán el proceso de una entrevista de trabajo y discutirán su experiencia previa con esta temática, demostrando así sus habilidades lingüísticas, utilizando temáticas como pasado, presente y futuro para describirse a sí mismos y sus habilidades para alcanzar sus propósitos de vida.

Se dio inicio a una conversación previa sobre qué consideran los estudiantes una entrevista de trabajo y sus experiencias previas en una. Se indaga sobre sus conocimientos sobre entrevistas de trabajo y las diferentes preguntas que pueden encontrar. Esta discusión se llevó a cabo durante los primeros 20 minutos de la clase. Se visualizó un video mostrando el proceso de una entrevista de trabajo y se discutió sobre el mismo para posteriormente mostrarles un link donde encontraron varias opciones de preguntas que pueden encontrar durante el proceso, luego



se les dio 20 minutos durante los cuales se prepararon para una simulación de una entrevista de trabajo, escogiendo 5 de las preguntas que les pareciera más importantes y responderlas.

Posterior a esto se procedió a mostrarles un video en YouTube simulando una entrevista de trabajo y siguiendo las instrucciones que el video les brindaba. Finalmente, se abrió un espacio donde los estudiantes establecieron conclusiones y expresaron su opinión referente a la actividad realizada, es así como lo estudiantes desarrollaron las habilidades de speaking, writing, vocabulary & grammar basadas en el contexto de la temática de Job interview simulation, obteniendo así los productos esperados que serán reconocidos al emplear esta temática de manera contextual durante le sesión.

Las tres actividades fueron evaluadas de una manera diagnóstica y así verificar esos saberes previos al desarrollo del proceso, así como también formativa la cual permitió conocer más a fondo los conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

### **Enfoque Didáctico**

La motivación dentro de la sesión de clase es de gran importancia ya que aporta seguridad y dinamismo a la misma. El fortalecer los vínculos docente-estudiante y estudiante - estudiante, es parte también de la labor del docente para que el aprendizaje sea exitoso y se cumplan los objetivos a cabalidad, es por esto que diseñar las actividades que se van a utilizar en clase requiere de mucha paciencia y creatividad, fomentando así mismo, una clase en la que la ansiedad y el estrés sean secundarios en el aprendizaje del idioma inglés.

Las actividades referentes a la secuencia didáctica cumplen estos parámetros mencionados con anterioridad ya que fomentan un aprendizaje basado en competencias el cual se desarrolla en un ambiente dinámico, alegre y de confianza, utilizando recursos que les agrada a los alumnos, tocando temas referentes a contextos que se adapten a su población, generando confianza en sí mismos y así tocando aspectos de su vida que conozcan lo que conlleva a utilizar la gramática en esos contextos.

Collell y Escudé (2003) incluyen la motivación dentro de los cinco pilares en los que se sustentan las competencias emocionales, junto a la empatía, la autorregulación personal, las habilidades sociales y el conocimiento de sí mismo, es por esto que se debe conocer muy bien la población y esa caracterización del grupo que está manejando y así poder delimitar y proporcionar las herramientas necesarias para que el aprendizaje sea efectivo y más personalizado, enfocándose así en las necesidades del individuo y del grupo (p.8).

Es de gran importancia que la primera actividad que se implemente está ligada en conocer más a profundidad el grupo que se va a manejar, la población, los estudiantes y no solo conocer su caracterización general, sino conocer a los estudiantes, sus gustos y necesidades de aprendizaje para así desarrollar el plan estratégico de grupo y la planeación de clase.

Las actividades son desarrolladas para su utilización en ambientes virtuales a través de la plataforma google meet, y enfocadas a temáticas que le guste a la población que se está manejando, por lo tanto, se adapta a cada estudiante y a su ritmo de aprendizaje, enfocando la actividad a un contexto y a una evaluación progresiva según el proceso de cada uno.

El MEN (2006) plantea los EBC (estándares básicos de competencias) para el área de inglés, y establece que:

Con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y con miras a adecuarlo a las exigencias actuales y futuras del país, el Ministerio de Educación Nacional define y socializa estándares para todos los niveles de la educación, de manera que los propósitos del sistema educativo se unifiquen en forma coherente (p.11).

Gracias a esta propuesta del gobierno se pueden consultar las competencias y estrategias según los niveles según el marco común europeo ligados a los grados escolares, proporcionando mayor claridad para el diseño de actividades que involucren estos estándares, por lo tanto, las actividades planteadas en este proyecto proporcionan a los estudiantes las habilidades y estándares específicos que sugiere el ministerio de educación y desarrollando con ellas las competencias básicas del área para que los estudiantes puedan aplicar un saber, saber ser y saber hacer en su proyecto de vida y es donde entra la secuencia didáctica a ser protagonista de la planeación de clase ya que puede ser abordada en la organización de las sesiones para que las actividades tengan el objetivo esperado.

El desarrollo de este tipo de actividades se continuará implementando en un futuro ya que a través de la secuencia didáctica proporciona lineamientos claros para el desarrollo e

implementación de actividades, dejando claro el objetivo de aprender el idioma inglés por medio una formación basada en la motivación.

## **Implementación**

### **Implementación Actividad 1**

#### *Sesión 1*

Se procedió a implementar la actividad uno (1) en una sola sesión el 28 de diciembre de 2022. Esta actividad fue desarrollada dentro de los estándares y competencias de los EBC (Estándares Básicos de Competencias) del MEN, proponiendo así estrategias que estuvieran acorde con estos lineamientos y así mismo con las necesidades de los estudiantes. La actividad fue dirigida para un grupo de siete estudiantes entre 20 a 35 años de edad, esta actividad se implementó de manera virtual para un grupo de la UNAD (Universidad Nacional Abierta y a Distancia) English III de INVIL a través de la plataforma Google Meet, de los cuales para esta sesión solo se conectaron 2 estudiantes, pero esto no afectó el desarrollo ni desempeño de la clase ya que esta actividad puede realizarse para uno o más estudiantes.

El desarrollo de la sesión se dio primero con una actividad para promover esos saberes previos donde los estudiantes hablaban sobre su información, se procedió posteriormente a implementar un juego de vocabulario llamado Wordle, donde los estudiantes descubrieron una palabra escondida y se probaron a ellos mismos el nivel de vocabulario que manejan, mencionando varias palabras y reconociéndolas.

En la segunda etapa de la sesión se procedió a implementar la actividad principal “Talking Wheel” donde los estudiantes hablaban de algunas temáticas propuestas por la rueda y así hablar sobre ellos y sus gustos para empezar a recordar experiencia del pasado e ir poco a poco desarrollando esa confianza con el docente y sus compañeros, interactuando también entre ellos.

Para finalizar la sesión, se llevó a cabo un ejercicio donde los estudiantes concluyeron la experiencia previa, expresando precisamente esas preocupaciones que siempre han tenido con el idioma lo que ayudó a puntualizar más que es lo que produce su ansiedad en clase, expresando así situaciones de vergüenza, nerviosismo y bloqueo, pero al sentirse más en confianza con el docente y conocer un poco más a sus compañeros, esto fue reduciéndose gradualmente en el transcurso de la sesión.

Esta propuesta se implementó con el fin de desarrollar en los estudiantes la habilidad de speaking pero principalmente para motivarlos a que puedan practicar más esta y otras habilidades como son también listening, reading, writing y fomentar en ellos el gusto por el idioma, reduciendo así el estrés al momento de producir.

Se logró el objetivo esperado donde cada vez más los estudiantes se sentían más en confianza con la actividad lo que ayudó a desarrollar la sesión completamente en inglés.

## **Implementación actividad 2**

### ***Sesión 1***

La actividad número dos (2) se implementó en una sola sesión el 29 de diciembre de 2022. La actividad 2 al igual que la actividad 1 se llevó a cabo bajo los lineamientos de los EBC que propone el MEN fomentando estrategias para el desarrollo de la habilidad de speaking de manera que se reduzca el estrés y la ansiedad en los estudiantes de INVIL, English III de la UNAD. Se desarrollaron los estándares los cuales se basan en fomentar una comunicación efectiva desarrollando estrategias para el uso del vocabulario y así proponer actividades que permitan la producción.

Esta actividad se implementó de manera virtual a través de la plataforma Google meet con el nombre de Debating. Inició con una actividad para desarrollar saberes previos en la cual se realizó una conversación acerca de que consideran los estudiantes un debate y sus experiencias previas en uno. Se indaga sobre sus conocimientos sobre debates y qué rol han tomado en los debates en lo que previamente han participado, para así pasar a la siguiente fase de la actividad en la cual se les muestra a los estudiantes un video explicativo sobre la mecánica de un debate, los participantes y posibles temáticas con ejemplos. Posterior a esto realizan grupos, el docente propone la temática en cuestión y se les da un espacio de 15 minutos para preparar la discusión inicial. Luego el docente da paso al primer grupo y se empieza con la discusión previamente preparada y así mismo con el ejercicio de refutación. En esta sesión 5 estudiantes se conectaron lo que permitió que la actividad se desarrollará a cabalidad.

Gracias a este ejercicio se pudo abrir un espacio que motivara a los estudiantes a defender sus puntos de vista utilizando el idioma inglés, que por su afán por refutar las opiniones en las que no estaban de acuerdo, dejaban a un lado su vergüenza y nerviosismo en el momento de expresarse y tratar de cambiar el punto de vista de sus compañeros, todo dentro del marco del respeto.

Los recursos virtuales permiten la interacción tanto de estudiantes con estudiantes y estudiantes con el docente, promoviendo el trabajo en equipo, así para este tipo de población, donde son personas de muchas partes de Colombia, pudieron tener la oportunidad de conectarse y participar en este ejercicio comunicativo y avanzar en su proceso con el lenguaje sin desplazamientos que imposibiliten el continuar con su aprendizaje, obteniendo el resultado esperado para esta sesión que fue el bajar los niveles de estrés y aumentar la motivación por lo tanto se realizó la sesión completa en inmersión con el idioma inglés.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

La implementación de estas dos actividades se llevó a cabo y se tuvieron en cuenta diferentes factores como son el tipo de población, habilidades cognitivas y el motivo del aprendizaje del idioma inglés para así empezar a incluir las estrategias motivacionales en el aula virtual. Gracias a la formación previa con el idioma que fue de excelente calidad, se pudo facilitar el proceso de aprendizaje. El trato a los estudiantes, la confianza generada por el docente la cual se dio con límites establecidos en las reglas de clase, el tipo de actividades donde se incluían actividades TIC y el ambiente de aprendizaje generaron la motivación necesaria para que el estudiante no se inhibiera al momento de producir y demostrar sus habilidades frente a las temáticas tratadas. Amores y De casas (2019) afirman que “los alumnos tienen más voluntad por aprender, en definitiva, mayor motivación e interés si su aprendizaje está basado en las TIC” (p.40).

Es imperativo que el docente conozca a sus estudiantes para saber las necesidades de los mismos y así poder cumplir sus expectativas a cabalidad, como también interesarse por el estilo de aprendizaje de cada uno y evaluar las actividades teniendo en cuenta estos aspectos y es por esto que se tuvo el éxito deseado, gracias al interés del docente por el alumno, el conocer más de sus gustos, fortalezas y debilidades, sin embargo es necesario conocer más a fondo las herramientas virtuales para aprovechar mucho más el funcionamiento de las mismas.

Paredes y Diaz (2012) hacen referencia a que las TIC pueden constituirse en factores de cambio en el modo de organizar el conocimiento, precisamente al tener esa funcionalidad y ser adoptadas por los profesores, lo que induce un deseo de transformar la enseñanza mediante la construcción de conocimiento y donde se hace muy atractivo este proceso a los estudiantes (p.364).



El realizar las sesiones de manera virtual, con la plataforma Google Meet, ayudó a muchos estudiantes a poder acceder a las clases, a pesar de que vivían en sitios lejanos, optimizaban su tiempo al poder recibir las clases en casa o incluso en su trabajo y ahorran dinero en transporte ayudando esto a motivarlos más a asistir a las sesiones con más frecuencia y desarrollar su aprendizaje de manera constante. La señal de internet en muchas zonas de residencia de los estudiantes fue una gran limitante para conectarse con sus clases, así que las grabaciones de las mismas fueron puestas a disposición de ellos con el fin de que aprovecharán las sesiones así no pudieran asistir.

Los estudiantes terminaron sus actividades muy motivados y solicitaron más estrategias donde pudieran continuar el proceso en casa de forma complementaria, por lo tanto, se les brindaron diferentes tips, links y apps para que este proceso de aprendizaje se llevará a cabo a largo plazo. Gracias a la planeación realizada, la cual se basó en las necesidades de los estudiantes y de acuerdo a su nivel de inglés, se pudieron proporcionar las estrategias adecuadas que permitieran que el proceso de motivación fuera desarrollado y así mismo el nivel de inglés mejorara.

## Conclusiones

Gracias a este proyecto se pudieron proponer nuevas estrategias de enseñanza, involucrando actividades lúdicas para incrementar la confianza en los estudiantes de 20 a 35 años de edad de English III de la UNAD para una mejor adquisición del lenguaje inglés, así reducir el estrés o la ansiedad durante este proceso y combatir de esta manera las consecuencias de un impacto negativo, como también establecer herramientas TIC y actividades audiovisuales y lúdicas para mejorar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

El proyecto se llevó a cabo dentro de un ambiente virtual utilizando Google Meet, así como esto fue una ventaja para muchos ya que podían tener acceso a sus clases sin tener que movilizarse y mientras estaban con sus familias o muchos en el trabajo, así mismo ocurrieron dificultades como fue la señal de internet que en muchas de las viviendas no era buena, sin embargo, las clases fueron grabadas y enviadas a los alumnos si manifestaban algún tipo de problema de conexión para que así no perdieran la oportunidad de desarrollar esa temática en específico, resolviendo dudas vía email o WhatsApp y enviando por este mismo medio las actividades de práctica.

Las actividades a desarrollar involucraron lúdica y links online que motivaron a los estudiantes a retarse a ellos mismos a completar las tareas asignadas y fomentaron en ellos la necesidad de debatir, defender sus opiniones y al generar confianza sintieron también la confianza de abrir sus corazones al contar mucho de sus vidas, sus gustos lo que generó el éxito deseado en la producción.

Es necesario proponer nuevas estrategias que motiven a los estudiantes a avanzar en su proceso de construcción del conocimiento del idioma inglés y así los docentes ser parte de este proceso al guiarlos a cumplir sus propósitos de vida.

El reducir el estrés en el aula fomenta la motivación, así mismo la participación y la interacción de los estudiantes para practicar más actividades de producción como speaking, writing o reading. Es imperativo conocer a los estudiantes, sus gustos para así integrar estos componentes en las actividades a realizar y en esta sociedad en la cual la tecnología es base para muchas actividades, es necesario integrarlas en el aula por medio de las TIC y tener en cuenta diferentes estrategias como son los ambientes de aprendizaje y el rol del docente para que cada persona se desarrolle de manera íntegra y su aprendizaje se lleve a cabo de manera divertida, efectiva y al mismo tiempo involucrando el juego, promoviendo así una opción pedagógica y didáctica para la interpretación del conocimiento. El buen desarrollo de los estudiantes estará guiado por estos elementos y fundamentos que facilitaran el proceso de aprendizaje a través del juego y las TIC.

## Referencias

- Amores, A. y De Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria estudio de caso Español. Hamut'ay, vol.(6), pp. 37-49. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Carrasco, H. y Hernández, F. (2020). Neurolingüística: de cómo el cerebro bilingüe aprende palabras. Revista Digital Universitaria, Vol. 2, pp. 1-9. <https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/a6.pdf>
- Collell, J.;Escudé, C. (2003) L'educació emocional, Revista dels mestres de la Garrotxa, núm. 37, pp.8-10
- Chiu, C. Chang, K. y Chen, k. (2010). College students, English speaking anxiety at the foreign language corner. Journal of national Formosa University, 105-116.
- Duranti, A. (1997). Linguistic Anthropology (Cambridge Textbooks in Linguistics). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511810190. <https://reflexionesdecoloniales.files.wordpress.com/2017/01/antropologia-linguistica-alessandro-duranti-copia.pdf>
- Medina, E. y 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, volumen 32,90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

MEN (2006). Estándares Básicos de Competencias en lenguas Extranjeras: Ingles. Formar en lenguas extranjeras: ¡El reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Revolución Educativa. Colombia Aprende. Bogotá.

[https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes\\_Calidad/Estandares\\_basicos\\_de\\_competencias/Estandares\\_Basicos\\_Compentencia\\_en\\_Lenguas\\_Extranjeras\\_%20Ingles.pdf](https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Compentencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf)

Paredes, J y Dias, A (2012). La motivación del uso de las TIC en la formación de profesorado en educación ambiental *Ciência & Educação* (Bauru), vol. (18), pp. 353-368.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=251022808008>

Richards. J. y Rodgers, T. ( 2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.

[https://books.google.com.co/books/about/Approaches\\_and\\_Methods\\_in\\_Language\\_Teach.html?hl=es&id=9mQ9l3K73BoC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.co/books/about/Approaches_and_Methods_in_Language_Teach.html?hl=es&id=9mQ9l3K73BoC&redir_esc=y)

## Anexos

Enlace drive de las evidencias de la implementación consignado en el paso 7.

### Actividad 1

[https://drive.google.com/file/d/1f4eb-aWtBkbO7HPuSV4h7FDXmkp4CTn\\_/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1f4eb-aWtBkbO7HPuSV4h7FDXmkp4CTn_/view?usp=share_link)

### Actividad 2

[https://drive.google.com/file/d/1s2St2oaandmiHBKpiLyGW8u0TedYUFFG/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1s2St2oaandmiHBKpiLyGW8u0TedYUFFG/view?usp=share_link)

### Enlace del Video de Sustentación.

[https://drive.google.com/file/d/1MUsBFZGyDV22pzmojxGSSSZU\\_PoFA9dL/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1MUsBFZGyDV22pzmojxGSSSZU_PoFA9dL/view?usp=share_link)