

Fortalecimiento curricular basado en abp y la interdisciplinariedad de las áreas de inglés y tecnología en la Institución Educativa Mega Colegio el Progreso

Alejandra Montero Rincón

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación

2024

Dedicatoria

El presente trabajo lo dedico principalmente a ese ser maravilloso que hace que mis días estén llenos de colores. Con esa mirada dulce, tan dulce como el néctar de las flores. Gracias, amado hijo por brindarme sus abrazos y palabras de apoyo que renuevan mi ser, también a mi abuelo y a mi madre por ser motivo de lucha, ellos mi gran impulso de vida, ya que con su ejemplo me enseñaron a luchar por mis ideales.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por el regalo más maravilloso de existencia, por la oportunidad de forjar mis sueños y obtener logros personales. A mi familia por estar presente en cada momento de realización profesional, y contribuir a mi proyecto de vida. A la Universidad UNAD por brindarme la oportunidad de desarrollar habilidades y estrategias de enseñanza implementadas a mi labor, a cada docente que influyó positivamente en mi formación brindándome herramientas para fortalecer el ejercicio investigativo, por supuesto a los Dres. Pablo Alexander Munévar García y Jesús Antonio Quiñonez quienes con su dedicación, compromiso y gran tesón contribuyen a Proyectos que impactan en la sociedad de manera significativa y transformadora. Sin duda alguna un agradecimiento para mi asesora la Dra. Laura Bibiana Calderón, quien con su vocación y dedicación me brindó el apoyo generoso para lograr el éxito en este proyecto profesional.

Resumen

La intervención Curricular basada en ABP y la Interdisciplinariedad de las Áreas de inglés y Tecnología en la Institución Educativa Mega Colegio El Progreso, de Yopal, Casanare, tiene como propósito fortalecer la estrategia de aprendizaje basado en proyectos ABP, en competencias lingüísticas para la adquisición de una segunda lengua en los estudiantes de grado sexto, en un ambiente de formación presencial. El método interviene con el enfoque híbrido para enmarcar a la sociedad de hoy con una pedagogía activa que aborde “los desafíos de una educación intermodal” (Minga Educa, 2021, p.2).

El diseño de la investigación se caracteriza por ser investigativa-cualitativa documental, la población en estudio es de 118 estudiantes de grado sexto de la institución educativa Mega colegio el Progreso. En la aplicación de los instrumentos de recolección se efectúa el análisis cualitativo en donde el nivel de competencia de los estudiantes, en el ámbito institucional y en comparación con colegios en Colombia se identifica una básica media de 47% en nivel PRE- A1 en estudiantes de grado undécimo, esto es un promedio considerado como bajo porque de acuerdo con los lineamientos de lengua extranjera deberían estar en A2. En resumen el Plan educativo Institucional y el Plan de estudios del área de inglés requieren el proyecto bilingüe en la Básica Secundaria grado sexto, este se propone a partir de las necesidades de académicas para el desarrollo de competencias para la vida y nos posibilita metodológicamente articularlos con diferentes áreas a través de las Tecnologías de la Información y comunicación con la implementación de ecosistemas digitales, por lo tanto el diseño se caracteriza por los pilares de flexibilidad, innovación, integralidad, creatividad e interdisciplinariedad.

Palabras Claves: Aprendizaje Basado en Proyectos, innovación, sociedad aprender a aprender, diseño digital, interdisciplinariedad de las áreas, Ingles.

Abstract

The research project of intervention about curriculum ABP and the areas English and technology interdisciplinarity at the school Mega Colegio El Progreso, from Yopal city, it has such as focus improve the strategy of learning based in projects specific in languages competences for the acquisitions a second language in the students sixth grade, in the environment person education. The method interpose with the hibrid focus to frame society of today with an active pedagogical that approach “the challenges of education intermodal” (By Minga Educa, 2021, p.2).

The design of investigation is characterized to be investigate-qualitative documental, the students were study around 118 of sixth grade. In the application of recolect instruments, it was about qualitative analysis where level of English such as a second language at an institutional level and in contrast with others schools in Colombia. However accordance with ICFES at the school Mega an secondary school of 47% is identified at the PRE-A1 level in eleventh grade students, this is an average considered low because according to the foreign language components they should be at A2. In summary, the Institutional educational Plan and the Curriculum of the English area require the bilingual project in the Sixth Grade Basic Secondary School, this is proposed based on the academic needs aimed at the development of skills for life and methodologically enables us to articulate them with different areas through ICT through the implementation of digital ecosystems, therefore the design is characterized by the pillars of flexibility, innovation, comprehensiveness, creativity and interdisciplinarity.

Keywords: Learning based on Projects, innovation, Society learn to learn, digital design, areas interdisciplinary, English.

Tabla de contenido

Introducción	12
Justificación	16
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
Planteamiento del Problema	19
Referente Teórico.....	20
ABP-Aprendizaje Basado en Proyectos	20
Educación como práctica social	24
Innovación educativa-Currículo Digital.....	26
Referente Metodológico.....	32
Población participante y Contexto poblacional.....	32
Análisis de las rutas existentes	38
Categorías de Análisis.....	38
Categoría I-Análisis de currículo	38
Categoría II- Proyectos de Aula ABP	42
Categoría III- Pruebas Icfes.....	45
Reconfiguración curricular	50
Resultados de investigación.....	57

Propuesta curricular plan de área de inglés.....	57
Propuesta curricular Fases del aprendizaje en Proyectos.....	61
Propuesta curricular Ruta del Aprendizaje Basado en Proyectos.....	62
Propuesta transversal desde ABP.....	64
Propuesta Proyecto de inglés como Lengua extranjera.....	67
Propuesta Proyecto Tecnología - Diseño Digital.....	71
Propuesta Evaluación Formativa.....	72
Conclusiones.....	77
Recomendaciones.....	79
Referencias Bibliográficas.....	84

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Descripción de las fases del aprendizaje en red</i>	31
Tabla 2 <i>Categorías de Análisis</i>	38
Tabla 3 <i>Porcentajes de estudiantes por niveles de desempeño</i>	47
Tabla 4 <i>Fase inicial</i>	67
Tabla 5 <i>Identificación actividades</i>	67
Tabla 6 <i>Estructura Inicial de la Secuencia</i>	68
Tabla 7 <i>Estructura Inicial de la Secuencia</i>	70
Tabla 8 <i>Evaluación formativa</i>	73
Tabla 9 <i>Rubrica de evaluación</i>	74

Índice de figuras

Figura 1 <i>Modelo de las fases de la gestión del conocimiento</i>	25
Figura 2 <i>Ubicación territorial Institución educativa Mega colegio El Progreso</i>	33
Figura 3 <i>Fases Investigativas</i>	35
Figura 4 <i>Caracterización Institucional curricular</i>	39
Figura 5 <i>Proyectos Transversales Institución</i>	41
Figura 6 <i>Aprendizaje Basado en proyectos educación transición</i>	44
Figura 7 <i>Aprendizaje Basado en proyectos grado sexto</i>	44
Figura 8 <i>Porcentajes de estudiantes por niveles de desempeño.</i>	45
Figura 9 <i>Plan de estudios Primer periodo área de inglés</i>	57
Figura 10 <i>Plan de estudios segundo periodo área de inglés</i>	58
Figura 11 <i>Plan de estudios Tercer periodo área de inglés</i>	59
Figura 12 <i>Plan de estudios Tercer periodo área de inglés</i>	60
Figura 13 <i>Fases de Aprendizaje Basado en Proyectos</i>	61
Figura 14 <i>Ruta de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos.</i>	63
Figura 15 <i>Presentación My Portfolio</i>	67
Figura 16 <i>Efectividad del aprendizaje</i>	69
Figura 17 <i>Pilares del diseño digital</i>	71
Figura 18 <i>Modelo Diseño digital</i>	72

Apéndice

Apéndice 1 <i>Propuesta de intervención</i>	80
Apéndice 2 <i>Consentimiento Informado</i>	82
Apéndice 3 <i>Encuesta con Escala de Opinión</i>	83

Introducción

La globalización educativa ha generado demandas en los modelos pedagógicos de las Instituciones educativas, las formas de enseñanza y aprendizaje han presentado cambios significativos en las aulas tradicionales. En el siglo actual la educación se centra en “aprender como aprender” (Alfonso, p.6.). Aunque existen posturas pedagógicas diversas en la enseñanza de idiomas extranjeros, se plantea la necesidad de adoptar propuestas flexibles, innovadoras, integrales, creativas e interdisciplinarias para lograr un aprendizaje profundo.

Para contribuir a la educación de la Institución Educativa Mega colegio el Progreso es necesario fortalecer el currículo a través del Proyecto Bilingüe, este proyecto permite la interdisciplinariedad entre las áreas de inglés y tecnología, proporcionando herramientas para la enseñanza, en diferentes niveles educativos. En la experiencia docente, se ha observado que, aunque el acceso a la información está a solo un clic de distancia gracias a los avances científicos y tecnológicos, la sociedad requiere desarrollar competencias para un aprendizaje permanente que vaya más allá del aula, hacia el aprovechamiento del tiempo libre, enmarcados en proyectos transversales que le permitan al estudiantado continuar con el aprendizaje de una segunda lengua en ambientes informales (casa). Algunos estudiantes enfrentan desafíos en la adquisición de una segunda lengua, pues consideran de gran complejidad los modismos y la extensa gramática del inglés, el hecho de aprender únicamente en el aula y contar con escasos escenarios de inmersión de la segunda lengua desmotiva a los estudiantes. Sin embargo, el aprendizaje permanente les permite alcanzar un rendimiento superior, por lo tanto, la sociedad actual demanda el desarrollo de estas habilidades para autorregularse y mantenerse en constante aprendizaje.

A mediano plazo, se espera que la sociedad incremente la capacidad de reconocer situaciones y adoptar posturas siendo agentes reflexivos en cada ambiente. En los entornos

educativos, se han desarrollado diferentes modelos de formación, siendo fundamental el enfoque sociocultural para adquirir habilidades de autoaprendizaje tanto en entornos formales (escuela) como informales (hogar). Estos entornos integran el "saber ser". Sin embargo, en una sociedad interconectada, surgen dificultades que limitan la educación para todos en términos de accesibilidad, interconectividad y ausencia del aprendizaje autónomo. Estas limitaciones son la causa principal de desigualdades sociales que enfrentan diariamente las poblaciones vulnerables debido al uso inadecuado o escaso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Para contribuir a cerrar las brechas digitales, se propone el Proyecto MY PORTFOLIO, basado en el modelo pedagógico sociocultural y la estrategia ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), este enfoque responde a la nueva tendencia de aprendizaje, caracterizada por la interdisciplinariedad, el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y el uso de las TIC. Esta estrategia se establece para alcanzar las metas de cada proyecto, lo cual requiere intervenciones en los planes de estudio y en el currículo del Mega Colegio El Progreso dando apertura al Currículo Digital.

Por lo tanto, la relevancia del Proyecto Bilingüe My Portfolio en la escuela está en que contribuye significativamente al proceso de formación de los estudiantes, fomentando el aprendizaje autónomo que les permite descubrir su propio camino y utilizar procedimientos para aprender a través de la conceptualización de procesos básicos. Si bien se promueve el aprendizaje autónomo, este también está orientado al trabajo colaborativo y emplea la educación híbrida con herramientas trascendentales como páginas web, prototipos de ambientes, ecosistemas digitales que contribuyen al portafolio físico y como anteriormente se menciona se potenciarán diseñadores digitales, la cual es una habilidad que requiere el entorno laboral. Debido a estas razones, surge la necesidad de plantear esta propuesta con el objetivo de

fortalecer el plan educativo institucional y el currículo de la educación básica secundaria en grado Sexto en el Mega Colegio El Progreso. La propuesta se enmarca en un proyecto transversal para la adquisición de una segunda lengua en sexto grado, el proyecto se relaciona con el programa Colombia Bilingüe propuesto por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y las temáticas basadas en los lineamientos curriculares establecidos para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La propuesta se desarrolla en el contexto con la estrategia ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), haciendo énfasis en el currículo digital.

En esta intervención digital a través del ABP, se requiere el uso de dispositivos tecnológicos, así como desarrollar en los estudiantes la capacidad de seleccionar plataformas adecuadas para el desarrollo de habilidades lingüísticas. Actualmente la institución ha implementado la estrategia ABP durante los últimos tres años junto con las Comunidades de Aprendizaje (CDA) quienes en virtud de su conformación conllevan a puntualizar las vivencias del aula y hacer un seguimiento a los procesos de aprendizaje de los estudiantes potencializando el Proyecto del curso.

Se propone el diseño digital debido a que hay varios ecosistemas digitales por explorar, y se consideran un recurso para los ambientes mixtos con un enfoque sociocultural basado en el modelo construido por Umberto Eco, el "Usuario Modelo", que incorpora la subjetividad desde una perspectiva pragmática y exploratoria similar a la que los estudiantes emplean en la interacción con juegos o entretenimientos (gamificación).

Esta investigación se basa en un análisis cualitativo documental. Según Sparkes y Smith (2014), Savin-Baden y Major (2003), citados por el Dr. Roberto Hernández (2014), el análisis implica la recolección de información. Además, se selecciona la literatura existente en el plan educativo institucional en referencia al ABP, lo que permite establecer una muestra inicial

basada en el problema e interpretar los resultados del análisis crítico inicial del nivel de inglés en la institución. Esto conlleva a conceptualizar el estudio metodológico con una inmersión en el campo desde la experiencia docente. El objetivo es establecer la ruta desde el marco interpretativo del proyecto, partiendo de las necesidades de la comunidad educativa, para ofrecer una experiencia educativa más práctica orientada a proyectos que permitan la integración de las áreas y por supuesto el currículo digital mediante el diseño digital.

Desde el ejercicio de la experiencia docente en la Institución Educativa el Mega Colegio es necesario fortalecer el proyecto en grado sexto para dar continuidad en el siguiente año con mejoras y vista a ser partícipes de eventos académicos que sean aportas a mejoras por parte de la comunidad de aprendizaje, se sugiere fortalecer el currículo digital mediante el diseño digital con intervención en ecosistemas digitales mediante prototipos que permitan facilidad en el desarrollo de los proyectos transversales y aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes con retos que permitan contribuir a la investigación académica.

Justificación

Debido a la necesidad del fortalecimiento curricular se plantea el Proyecto Bilingüe My Portfolio y el proyecto de tecnológico Mega digital, integrando las áreas de Tecnología e inglés enfocadas al aprendizaje del idioma extranjero, puesto que las Tic se catalogan como herramienta didáctica para el desarrollo de los diferentes procesos en el aula de clase. Es pertinente mencionar que, a través de la transversalidad, el componente de innovación influye en las prácticas pedagógicas e igualmente en la producción curricular. El docente participa de manera “relevante y creativa en la discusión y decisión sobre lo que hay que enseñar, se requiere previamente haber instalado en ellas una cultura de construcción curricular en ecosistemas digitales, que sirva de motor potenciador para convertirlas en agencias de renovación e innovación pedagógicas”. (Pascual, 2001, p.47).

Así mismo es indispensable el uso de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje en el presente siglo, donde se requiere adaptar nuevos procesos de enseñanza de acuerdo con Silva y Martínez (2021,p.18) quienes consideran que la enseñanza mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación, y nos presentan una metodología diferente con un proceso de adaptación que tiene en cuenta la forma de evaluar y por supuesto que plantea procesos educativos como el currículum digital, el cual debe ser implementado y en la praxis modificado, para que el docente realice el currículum con su práctica pedagógica de la misma manera, siendo innovador y fomentando las competencias Tic en los estudiantes.

De manera simbólica en el presente siglo, es vital esta adaptación dando apertura al currículum digital por que el docente tiene la autonomía de innovar con sus prácticas pedagógicas contribuyendo al currículum de forma inmediata, llevando a una mayor adaptabilidad el aprendizaje, con la articulación de las áreas se participa de forma activa en el

proceso educativo del estudiante en el segundo idioma, esto establece que atrás ha quedado la enseñanza por contenidos temáticos, como también surge la evaluación formativa. El Proyecto Bilingüe (My Portfolio) y el proyecto de tecnología (Mega digital) que comprende los pilares educativos que requiere la sociedad: La flexibilidad del curriculum y ajuste a las condiciones de los estudiantes de acuerdo con su contexto, por su parte la innovación contribuye a que el docente utilice diferentes herramientas mediante ecosistemas digitales y establezca la ruta de las actividades a desarrollar con la implementación del diseño digital por parte del estudiantado, en cuanto a la integralidad el docente tiene presente, los saberes previos con los nuevos, y fomenta el saber ser, con hacer y saber. El componente de creatividad, estimula en los estudiantes la motivación por aprender y crear.

Finalmente, la interdisciplinariedad permite la incursión de diferentes áreas para que los estudiantes aprendan inglés de forma casi involuntaria y adquieran vocabulario relacionado con las diferentes asignaturas, más que aprender gramática se trata de desarrollar capacidades para desenvolverse en diferentes escenarios, todo esto con el fin de evitar el aprendizaje metódico, y por consiguiente desarrollar un aprendizaje activo y vivencial.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el currículo de la Institución Educativa Mega colegio el progreso basado en la estrategia metodológica Aprendizaje Basado en Proyectos y la interdisciplinariedad de las áreas de inglés y Tecnología.

Objetivos Específicos

Analizar el contexto poblacional en la formulación de proyectos con modelos curriculares integrados en la educación básica secundaria.

Determinar las fases de la estrategia aprendizaje basado en proyectos para el currículo de la Institución Educativa Megacolegio El Progreso.

Diseñar el proyecto bilingüe My Portfolio articulado con el diseño digital desde la interdisciplinariedad de las áreas inglés y Tecnología.

Planteamiento del Problema

La Institución Educativa Megacolegio el Progreso es pionero en aplicar la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos ABP en el municipio de Yopal, donde se establece la interdisciplinariedad de las áreas, y surge la necesidad de fortalecer el currículo de la institución educativa, plan de estudios, y en su defecto el marco teórico de la estrategia de Aprendizaje Basada en proyectos para posteriormente establecer las bases del proyecto bilingüe. Es así como el currículo de la institución educativa requiere intervención en el plan de estudios de acuerdo a los estándares de inglés que “constituyen una orientación fundamental para que los profesores de inglés, los directivos y los padres de familia tengan claridad sobre las competencias comunicativas que se espera que desarrollen los niños y niñas de los niveles Básico y Medio, para ayudarles a lograr la meta planteada en el Documento Visión Colombia 2019” (MEN, 2006, Pg. 3.).

De esta manera la ruta de la estrategia Aprendizaje Basado en Proyectos requiere diseño para el alcance que puede generar la interdisciplinariedad de las áreas inglés y tecnología a través del diseño digital.

Referente Teórico

ABP-Aprendizaje Basado en Proyectos

Minga Educa (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos Un enfoque Pedagógico para Potenciar los Procesos de Aprendizaje hoy.

El ABP Aprendizaje basado en proyectos se establece en algunas partes del mundo como la estrategia pedagógica con más acercamiento al contexto estudiantes, tanto ha sido su alcance en la nueva generación que se ha desarrollado un programa de cobertura educativa por la Fundación de Chile, con el apoyo del Ministerio de Educación y financiamiento de la Embajada de Estados Unidos, su propósito fue diseñar herramientas de aprendizaje para apoyar y entregar a los establecimientos educativos del País de Chile bajo el modelo Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Se plantea en el programa estrategias para acercarse y responder a los desafíos de la educación entre jornadas presenciales e híbridas, el cual fue implementado en la emergencia sanitaria presentada por el COVID-19, esa pandemia marco la enseñanza en los establecimientos educativos a nivel global, se presentan seis módulos que inician con la exhibición de las bases metodológicas de la pedagogía activa como recurso para las Instituciones educativas, se plantea el aprendizaje activo mediado por guías prácticas que permiten contribuir a las fases de cada proyecto con formatos establecidos por el equipo de profesionales, el programa es presentado a las Instituciones como el favorecedor de las experiencias significativas de aprendizaje integradas al currículo con extensión a largo plazo.

Los autores Cecilia Sotomayor, Carla Vaccaro y Antonia Téllez quienes conformaron el equipo profesional del diseño del programa actualizado en el año 2021 con el apoyo Centro de Innovación del Ministerio de Educación Nacional establecen que es necesario repensarse la

educación debido que en muchas “partes del mundo se han hecho presentes demandas de soluciones urgentes a temas como el cambio climático, la desigualdad, la crisis de las democracias, las injusticias y el bienestar socioemocional” (Minga,2021,p.5).

La necesidad de replantear la educación radica en que se determina que la globalización educativa se dio gracias a la influencia de las TIC, estas herramientas tecnológicas han cambiado nuestras formas de estudiar, trabajar y relacionarnos con diferentes interfaces que nos permiten interactuar en tiempo real, como también el acceso a la información ha sido sin duda alguna la mayor proporción difícil de digerir, lo cual le da la apertura a la cuarta revolución industrial.

A partir de los indicios de esta necesidad de cambio en el método de enseñanza desde la perspectiva docente de entornos colombianos se evidencia que el Aprendizaje

Basado en Proyecto o ABP es una estrategia “metodológica de aprendizaje en el cual el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje, interactuando en equipos bajo la guía del docente” (Vogt, 2007). El ABP es una estrategia significativa en el aprendizaje activo, permite orientar el trabajo en equipo, hay mayor motivación e interés y por consiguiente el aprendizaje es permanente.

En la sociedad del siglo XXI el desarrollo de las habilidades contribuye al éxito estudiantil, las experiencias centradas en los intereses de los estudiantes y establecidas a partir del contexto del estudiantado permiten intervenir en el currículo con problemáticas reales donde se favorece “el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración, el uso de TIC, la autonomía y la reflexión sobre sus propios aprendizajes” (Minga,2021, p.7).

Para conseguir el objetivo se planteó un proyecto de intervención educativa que va desde la caracterización de la comunidad educativa hasta la gestión del proyecto para el aprendizaje orientado a las fases establecidas y la ruta de la creación de Proyectos desde la

interdisciplinaria de las áreas que favorece el trabajo colaborativo en toda la comunidad educativa específicamente en docentes, en este sentido se desarrolla la composición metodológica, ambientes híbridos, aprendizaje ubicuo enmarcado en el modelo ABP Aprendizaje Basado en Proyectos.

Las pedagogías emergentes requieren de nuevas tendencias de enseñanza, lo cual permite establecer que el aprendizaje Basado en proyectos permite mayores experiencias prácticas aplicadas a la vida real, de acuerdo con resultados de estudios investigativos se ha comprobado que la retención del conocimiento adquirido después de “24 horas en un estudiante es de 5% para clases magistrales, 50% para discusión en grupo, 75% para experiencias prácticas” (Sousa, 1995).

Rodríguez, E., Cortés, M. (2010). Evaluación de la Estrategia Pedagógica "Aprendizaje Basado en Proyectos". Percepción de los Estudiantes.

La estrategia de ABP, es caracterizada desde la óptica estudiantil, donde se establece el objetivo de construir, validar, evaluar y mostrar la percepción que tienen los estudiantes de la estrategia Aprendizaje Basado en Proyectos utilizada en varios cursos teórico-prácticos de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín mediante una encuesta de satisfacción donde la apreciación de los estudiantes del programa de Agrícola el 93% aprueban la metodología porque mejoraban capacidades de analizar resultados, los estudiantes manifiestan que después de la experiencia práctica el conocimiento y la teoría aplicada en cada proyecto se evidencian las exposiciones y trabajos finales. Sin embargo la aprobación de la metodología es sobre el 93% sucede relativamente una disminución en cuanto al tiempo para desarrollar cada proyecto donde la mayoría de los estudiantes 79% consideran que el tiempo es suficiente pero el 21% manifiestan que el tiempo no es suficiente por situaciones logísticas; Esta metodología de

investigación es cualitativa en escala de opinión que permite explicar la percepción de cada estudiante en relación con el ABP ya que lo esencial DOCHY et al., (2003), citados por Rodríguez, E., Cortés, M. (2010) quien define que lo vital del ABP es que “los estudiantes aprendan a analizar e interpretar datos experimentales con el fin de solucionar problemas representativos, siendo este el corazón del método”. (p. 12).

Además de acuerdo con Rodríguez, E., Cortés, M. se aborda con claridad que los “alumnos que trabajan por proyectos adquieren grandes aprendizajes y habilidades. Mejoran su capacidad para trabajar en equipo, ponen un mayor esfuerzo, motivación e interés, aprenden a hacer exposiciones y mejoran la profundización de los conceptos”. (2010).

En la presente evaluación objetiva se percibe que todos los estudiantes desde su perspectiva consideran y destacan la importancia de este tipo de estrategias para su aprendizaje y la estrategia cumple con sus expectativas educativas, es así como la estrategia ABP planteada consiste en adquirir el aprendizaje del área de Inglés con Informática por medio de la elaboración y desarrollo del proyecto MY PORTFOLIO durante los dos semestres académicos compuesto por cuatro periodos académicos, dicho proyecto contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, e incentiva el interés por la investigación desde la perspectiva personal de un nivel interpretativo personal a lo social.

La Investigación en el estudiantado es de vital importancia desde la praxis pedagógica se establece que el ABP es importante para el desarrollo profesional y cumple con las expectativas educativas, debido a que estamos en la Sociedad del siglo XXI que requiere desarrollar habilidades para la vida y por supuesto contribuir al aprovechamiento del tiempo libre.

El ABP permite el desarrollo integral del estudiante debido a que incorpora el desarrollo de competencias comunicativas, lo cual es un factor esencial que influye en “la autonomía del

alumnado generando un ambiente de aprendizaje autónomo y colaborativo, que sea coherente con las necesidades de los estudiantes”. (Zubiria,).

Por su parte el ABP estimula el aprendizaje ubicuo mediante la educación formal(escuela) e informal(casa), la UNESCO(2015) considera como respuesta a las Líneas de Acción de la CMSI el Aprendizaje digital Electrónico (e-learning) y Ciber ciencia (e-Science) y La referencia al ‘e’ (eletronic, en inglés) que se asocia rápidamente a una enorme gama de tecnologías, redes y servicios digitales que contribuyen al aprendizaje mediante proyectos que integran las TIC.

Educación como práctica social

Nonaka-Takeuchi (2015). Gestión del conocimiento, el conocimiento es un tesoro:
sabemos más de lo que podemos decir.

La intervención es de carácter social desde el campo de la experiencia pedagogía del área de inglés, se contribuye a la gestión del conocimiento junto con la relación en el ambiente social basado en el Modelo de las fases de Nonaka y Takeuchi, donde existen dos categorías del conocimiento, las cuales determinan la relación del conocimiento en el campo de acción:

Explícito: Puede ser compartido fácilmente por el medio que rodea el estudiante.

Tácito: Puede ser subjetivo, basado desde la experiencia personal y es el que marca la diferencia en cada proyecto interdisciplinar.

El conocimiento tácito nos plantea que es evidenciado donde se obtienen mejores resultados mientras que el explícito es visualizado en un ambiente de aprendizaje diseñado por el docente donde se estimula el Saber hacer mediante el dialogo, la reflexión colectiva que aporta a la comunidad, la cual propende por generar en los estudiantes un mayor reto de aprendizaje a través de espacios de diálogos reflexivos lo cuales son el objetivo del componente social para

lograr la transformación de comunidades con dificultades en convivencia escolar: El modelo Nonaka-Takeuchi describe el proceso de la siguiente manera:

Figura 1

Modelo de las fases de la gestión del conocimiento.



Fuente. El conocimiento es un tesoro: sabemos más de lo que podemos decir, 2015.

[Equipos en tiempos de redes: El conocimiento es un tesoro: sabemos más de lo que podemos decir \(vicentecliment.es\)](http://vicentecliment.es)

En el componente pedagógico desde la praxis pedagógica en el área de inglés y tecnología se establece que la interdisciplinariedad de las dos áreas fomentan la interiorización del bilingüismo y el aprender haciendo mediante las herramientas digitales que facilitan el desarrollo cognitivo, de acuerdo con Piaget “todo ser humano que atraviesa una serie de etapas en las cuales las estructuras cognitivas se van haciendo cada vez más complejas, permitiéndole a la persona desarrollar su pensamiento e incrementar su aprendizaje para poder interpretar la realidad”,(1980).

En el desarrollo del pensamiento y la construcción de las estructuras cognitivas el entorno es fundamental, desde el campo educativo se realiza una mirada social que influye con la estrategia de aprendizaje basado en proyectos para mejorar la calidad de vida de los estudiantes,

como también el fortalecimiento del proyecto de vida de los mismo, esto con el fin de a través de la interdisciplinariedad de las áreas lograr un impacto mayor en los estudiantes, lo cual favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes a través de proyectos innovadores que permiten el aprovechamiento del tiempo libre. Este aprovechamiento del tiempo libre fortalece las relaciones familiares e involucra a los padres y cuidadores a tener un vínculo directo con la Institución Educativa a través del aprendizaje basado en proyecto, así mismo el aprendizaje basado en proyectos requiere compromisos que fortalecen el cuidado del medio ambiente y la influencia en el sector, que actualmente tiene a sus alrededores problemáticas de pobreza extrema y drogadicción en donde las autoridades han realizado presencia.

Innovación educativa-Currículo Digital

Marvin René Alegría Díaz (2015). Universidad Rafael Landívar. Uso del tic como estrategias que facilitan a los estudiantes la construcción de aprendizajes significativos.

Marvin René Alegría establece que el uso de la Tecnología facilita la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes gracias a la globalización el “siglo XXI ha traído grandes retos de actualización y de globalización, uno de esos cambios es la incorporación de la tecnología a través del uso de las TIC en todos los niveles escolares” (2015, pg. 8). Por lo tanto, en tiempos de Pandemia del COVID los docentes se reinventaron para dar sus clases lo cual marco una diferencia en la educación a nivel nacional del año 2019 en adelante; los padres de familia descubrieron nuevos métodos de aprendizaje junto con los estudiantes en casa, los retos educativos requieren la transformación de modelos pedagógicos tradicionales a modelos pedagógicos que integren las Tic a las áreas para responder a las necesidades de los estudiantes del presente siglo.

En el estudio realizado por Marvin Rene Alegría en Guatemala aplicado a estudiantes de Básica mediante “el instrumento utilizado en la investigación fue un cuestionario con escala de valoración elaborado por el investigador. La muestra fue de 225 estudiantes, 109 hombres y 116 mujeres con un nivel de confianza de un 95% y con la probabilidad de error de 5%. Todos los niños tienen una edad aproximada entre 13 y 16 años de edad” (2005, pg. 8). Se logró concluir que los estudiantes tienen poca motivación hacia sus docentes por la utilización de las Tic como estrategias de aprendizaje, como también la poca oportunidad de trabajar colaborativamente. Por lo tanto, la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos a través de las Tic con enfoque en el diseño digital y no solo para el maestro sino también para los estudiantes, sin duda alguna el aprendizaje debe ser motivado por el docente teniendo en cuenta las propuestas de los estudiantes.

La sociedad del presente, primordialmente los estudiantes requieren que el docente aplique estrategias modernas que permitan la unión de los saberes previos con los nuevos conocimientos y por supuesto la incursión de las Tecnologías de Información comunicación que ayudan a la adquisición de aprendizajes significativos.

Tecnologías de la Información y la comunicación Villa y Poblete (2007). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son catalogadas como herramientas que suelen usarse para comunicarse de forma individual y grupal, como también medios de expresión, comunicación, aprendizaje e investigación. Cuyo objetivo es contribuir a mejorar la calidad de vida, los cuales según Villa y Poblete están categorizadas en dos grandes grupos:

TI o Tecnologías informáticas las cuales están relacionadas con computadoras y redes como lo son hardware, software y herramientas inteligentes TC o Tecnologías de comunicación, las cuales son los medios masivos de comunicación como el internet, la televisión, la radio y el teléfono. Estos dos grupos permiten la comunicación de forma efectiva y eficaz (2007). Así mismo el diseño digital se incorpora al grupo de las Tecnologías de comunicación toda vez que la característica es uso del internet y el teléfono que en su mayoría de estudiantes cuentan con ellos de acuerdo a las encuestas aplicadas en la Institución Educativa Mega colegio El Progreso

Características de las TIC en Aprendizaje Basado en Proyectos Cabrero (1998).

Características representativas de las TIC.

Las características representativas de las Tic están planteadas en el marco de la educación para el aprendizaje significativo con los siguientes componentes:

Inmaterialidad

En la inmaterialidad podemos aludir que las TIC permiten realizar creación, y estimular la creatividad del estudiantado sin embargo en algunas ocasiones pueden ser simulaciones, por lo tanto, la información o el contenido es inmaterial y se puede llevar de un lugar a otro en contados instantes en la red de forma transparente, lo cual fortalece el diseño digital de forma gratuita.

Interactividad

Cuando se refiere a interactividad exhortamos la aplicación en el campo educativo, al cual hace tanto llamado la presente sociedad, se consigue intercambio de ideas en red entre los usuarios y los ordenadores,

por consiguiente, se adaptan los recursos a las necesidades y características de los estudiantes inclusive con los horarios de estudio, lo cual maximiza la eficacia del aprendizaje en red y potencializa el trabajo autónomo como también el colaborativo.

Interconexión

Se presencia la interconexión con la creación de nuevas posibilidades a partir de dos tecnologías, como lo es la informática y las tecnologías se crean herramientas que permiten la interactividad en los procesos de comunicación por ejemplo los correos electrónicos y las redes sociales que en el ABP es fundamental mediante el enriquecimiento del Portfolio.

Teorías de aprendizaje en relación a las tecnologías digitales

López-Neira, L. R. (2017). Indagación en la relación aprendizaje tecnologías digitales.

El diseño digital alude a las tecnologías digitales, las cuales están caracterizadas por una serie de teorías que se asocian al proceso de aprendizaje, el enfoque educativo que le da la sociedad contemporánea es considerar a la tecnología como una herramienta positiva para el proceso de aprendizaje que propende por mejorar la calidad educativa.

Desde la mirada internacional la integración de las Tic y las oportunidades de usar estas herramientas ha generado debates de controversia debido a que las expectativas generadas inicialmente en cuanto al uso de las Tic no se han cumplido y permite claramente establecer que el sistema escolar debe contribuir a la preparación de la sociedad del conocimiento, y desarrollar el aprendizaje ubicuo para lograr realizar actividades desde un ambiente no precisamente de carácter físico. Por lo tanto, los retos de implementar las Tic en el proceso de aprendizaje

requieren tener en cuenta el contexto de los estudiantes, realizar actividades en tiempo extraescolar, mantener la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores, acceso ilimitado a imágenes, videos, música, infografías, e inclusive realizar visitas virtuales a museos, ciudades o parques. Las teorías del aprendizaje y las tecnologías digitales nos presentan Teorías de aprendizaje que integran las TIC:

La teoría conductista que establece el cambio de comportamiento gracias a los estímulos.

La teoría cognitiva de aprendizaje ha fomentado el desarrollo de softwares esto ha permitido desarrollar software de gran calidad que desde actividades educativas contribuyen a la resolución de problemas de ciencias y matemáticas como el aprendizaje de idiomas mediante la inteligencia artificial.

La teoría constructivista permite pasar de un rol pasivo a un rol activo donde mediante la interacción se construyen redes de conocimiento y por consiguiente el

“autoaprendizaje” (López Neira, L. R. 2017, p.100).

Aprendizaje en red Escudero, N. (2018). Redefinición del aprendizaje en red, la cuarta revolución. Los aprendizajes en red están considerados de acuerdo con Escudero como “un proceso que asocia agencias humanas y no humanas por igual” (2018, p.149). Esto permite establecer que el aprendizaje se da en ambientes híbridos cuya interacción permite el surgimiento de la cuarta revolución con enfoque centrado en ecosistemas digitales y que gracias a la conceptualización del “aprendizaje en red” Escudero determina que, de acuerdo a Jiménez et al., Thomas & Buch “la tecnología y la educación son esferas bien diferenciadas y autónomas entre sí” (2015,2013, p. 152). Por consiguiente, se coloca al estudiante como el centro del aprendizaje.

En cuanto al aprendizaje en red se tienen unas fases del aprendizaje en red que se constituyen gracias a la propuesta de agencias generales cuya finalidad es establecer el campo educativo existente mediado altamente por la tecnología:

Tabla 1

Descripción de las fases del aprendizaje en red.

Actividad 1	Descripción
Sensorización	Captar con la mayor precisión posible los estímulos y las variaciones del ambiente, como el movimiento, la velocidad, la temperatura, la humedad, los sonidos, la imagen, etcétera. Estos estímulos deben ser traducidos en datos para que puedan servir para tomar decisiones.
Intercambio de datos	El intercambio oportuno de datos y su interpretación dentro de un contexto y con ciertos criterios los convierten en información valiosa.
Producción de Información	La información tratada con destrezas adecuadas se convierte en categorías de análisis. La aplicación rigurosa de estas categorías en situaciones problemáticas específicas se convierte en conocimiento.
Conocimiento	El conocimiento con un propósito propulsa las inteligencias.
Inteligencias	La aplicación reiterativa y creativa de las inteligencias para explicar o resolver un problema específico provoca varias acciones, pero se optimizan los recursos invertidos en esta aplicación con la intuición.
Intuición	La intuición agrupa de manera dinámica la experiencia, las inteligencias, la imaginación, la creatividad, etcétera, pero se regula gracias a la reflexión.
Reflexión	La reflexión es capaz de evaluar desde distintos puntos de vista el proceso a través del cual se realizaron todas las agencias anteriores, así mismo, evalúa la pertinencia, utilidad y originalidad de los resultados para reconocer el grado de innovación.
Innovación	La Innovación es la introducción controlada de un proceso útil y original. Uno de sus efectos es la atracción de otras redes.

Nota. Basada en Escudero, N. (2018). Redefinición del “aprendizaje en red” en la cuarta revolución industrial.

Referente Metodológico

Población participante y Contexto poblacional

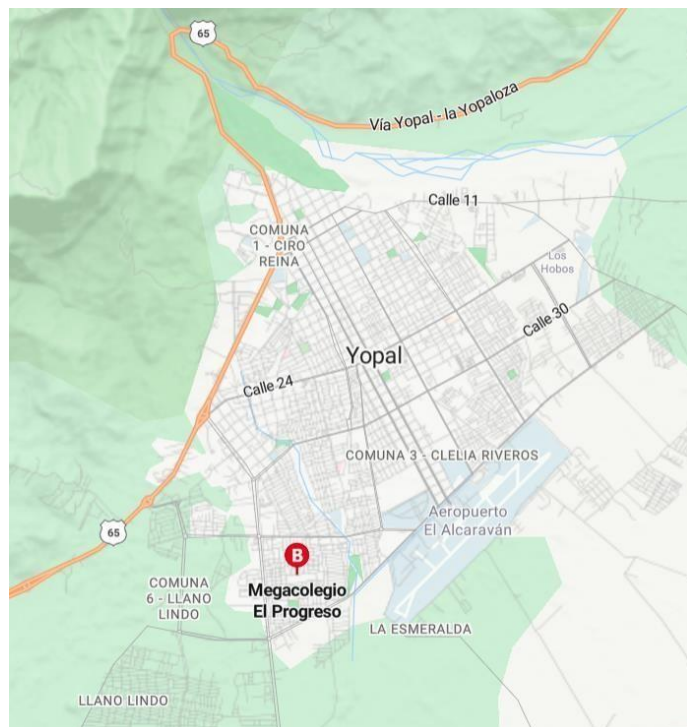
El escenario en donde se desarrolla esta propuesta tiene lugar en la Institución Educativa Mega colegio el Progreso de la ciudad de Yopal, en el nivel de Educación Básica secundaria, que al finalizar los niveles de educación otorga el Título de bachiller con optativa de Emprenderismo, mediante el ambiente de formación presencial con docentes capacitados en cada una de las áreas de conocimiento, quienes encaminan la orientación y motivación al estudiante para que su labor de aprendizaje sea aplicación de la ciencia y proponga soluciones objetivas a situaciones cotidianas, que contribuyen al cumplimiento de los “fines de la educación y alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país” ... (Ley 115. Art: 5,7,9). Los cuales son establecidos en la ley 115 derivada de la Constitución Política de Colombia de 1991, carta magna Nacional que establece las direcciones generales del país, que presenta a Colombia como “un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general”. En su artículo 67 establece que “La educación es un derecho y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la tecnología y a los demás bienes y valores de la cultura” (1991).

La Institución Educativa el Mega Colegio El Progreso ubicada en la ciudad de Yopal Casanare, con una cantidad de Mil setecientos veinte seis estudiantes, con una planta docente formada en áreas específicas, cuenta con una ampliación de niveles educativos que permiten el cierre de brechas como lo son: educación preescolar, modelos flexibles, círculos de aprendizaje, educación básica primaria, educación básica secundaria, educación media técnica la cual está

aportas de generar una nueva línea enfocada al turismo con énfasis en inglés, además el servicio educativo se presta en la Jornada Mañana y Tarde brindando total cobertura a la población del sector.

Figura 2

Ubicación territorial Institución educativa Mega colegio El Progreso.



Fuente. Tomado de Google Maps 2023

Desde la experiencia docente en el aula en la caracterización de la población se realizó bajo el enfoque hermenéutico de carácter cualitativo donde se establece que es una comunidad con un alto índice de riesgos, debido que en el sector ahí riesgo de inundación en las temporadas de lluvias lo cual no permite el adecuado desarrollo de las actividades escolares, es una comunidad que está cerca de un sector donde hay personas indigentes que viven en la calle, lo cual es una comunidad propensa a ver habitantes de calle en estado de consumo de alucinógenos y por ende su comercialización. Gracias a esta problemática existente los padres de familia están

muy receptivos en cuanto al tema académico y disciplinario ayudando a mitigar esta situación con los proyectos transversales.

La investigación realizada permite fortalecer el curriculum institucional a partir de los procedimientos que tienen en cuenta factores sociales, teorías de aprendizaje, pedagogías emergentes, las nuevas tendencias de aprendizaje, el contexto de los estudiantes, los componentes institucionales existentes debido que al ser una Institución pionera ya cuenta con algunos componentes curriculares que propician la continuidad de la investigación documental cualitativa. La línea de investigación se rige por la línea de pedagogía, didáctica y curriculum bajo la investigación cualitativa.

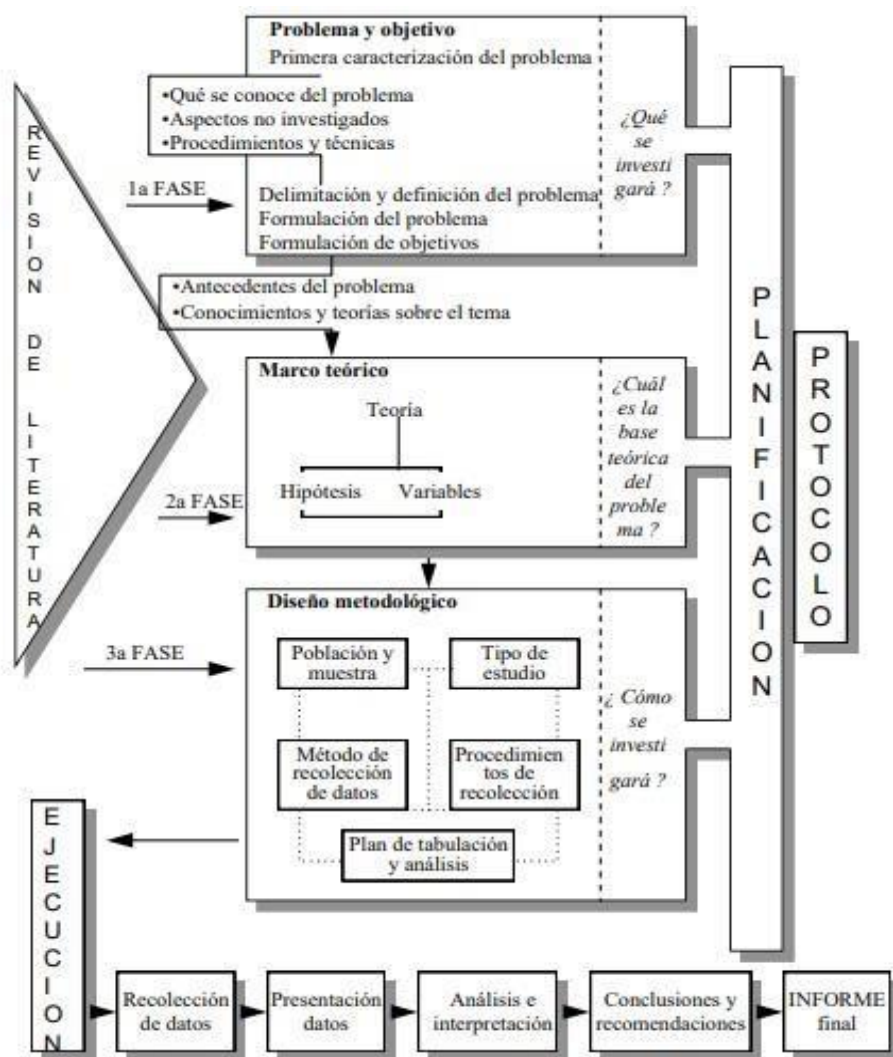
Enfoque, método y tipo de investigación

La investigación de carácter cualitativa, a partir del análisis documental, junto con la escala de opinión del estudiantado permite contribuir al fortalecimiento curricular y por ende establecer las bases para el Proyecto Bilingüe My Portfolio. El método de Investigación cualitativa documental nos permite conocer la realidad del curriculum y resolver los vacíos que presenta el área de inglés de acuerdo con

Miguel Martínez “cuando el investigador no sólo quiere conocer una determinada realidad” (2023, pg. 5.) sino que también contribuye a resolver el problema identificado. Se compone de fases las cuales se direccionan a la solución de la problemática planteada. Así mismo de acuerdo con el proceso de investigación establecida por (Canales, Alvarado y Pineda, 1998, pg. 60) se tienen en cuenta las siguientes fases las cuales en su mayoría es revisión de literatura.

Figura 3

Fases Investigativas



Fuente. Canales, Alvarado y Pineda, 1998, pg. 60

De acuerdo con la fase investigativa la fase inicial permite la descripción del fenómeno, teniendo en cuenta elementos desde la experiencia docente, la exploración del entorno educativo en el ejercicio de la profesión a través de la observación e intervención en el desarrollo de los proyectos educativos en diferentes cursos, la viabilidad estuvo en la investigación de carácter documental, por consiguiente surge la inquietud en el proyecto de grado sexto el cual no integra

las Tic con el área de Inglés y en aras de contribuir a la innovación mediante la tecnología, lo cual retira los paradigmas de la educación tradicional y de acuerdo con Ávila se refiere a la “interrupción brusca” (2021,p.3) por las herramientas tecnológicas a las cuales los estudiantes tienen libre acceso.

La sociedad del presente siglo ha presentado varios cambios a partir de la actualización de culturas, e inclusive en la pandemia del Covid-19 lo cual permite establecer varias disrupciones tanto de “espacio, pasar de aprender en el aula de clase a realizarlo desde casa; la mediación entre el docente y el estudiante” Mora, A. M. (2022).

Segunda Fase - Marco teórico

¿Cuál es la base teórica del problema?

La recolección de la información se efectúa mediante aplicación de instrumentos de valoración, que permiten establecer los datos requeridos a partir de la observación, la recopilación documental. De acuerdo con Carlos Arturo Monje

“la recolección de datos se lleva a cabo siguiendo un plan preestablecido donde se especifican los procedimientos para la recolección de datos” (2011,pg. 28) por lo tanto, en la revisión literaria existente se realizó un formato de chequeo, el cual permite visualizar que hay en la Institución a la fecha, junto con el análisis de variables se establece que hay una urgencia fortalecer el currículo.

Tercera Fase -Diseño metodológico

¿Cómo se investigará?

Población Lo establecido en la fase tres es la población la cual es "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros" (PINEDA et al 1994:108).

La población de objeto de estudio son 1.726 estudiantes los cuales están debidamente matriculados en la institución educativa, los de básica secundaria están en Jornada Mañana y los estudiantes de primaria en la jornada de la tarde.

De acuerdo con Fisher citado por Pineda et al, la cantidad de estudiantes seleccionados son de grado sexto y la muestra se define de acuerdo a los dos criterios establecidos: 1) Recoger los datos de la muestra mayor posible, mientras “más grande y representativa sea la muestra, menor será el error de la muestra”. (Pedro Luis López, 2004) 2) “Mediante la lógica del investigador para seleccionar la muestra "por ejemplo si se tiene una población de 100 individuos habrá que tomar por lo menos el 30% para no tener menos de 30 casos, que es lo mínimo recomendado para no caer en la categoría de muestra pequeña” (Pineda et al 1994, pg. 112).

La muestra corresponde a 118 estudiantes de grado sexto los cuales ocupan el 28% de la población y se cumple con el ítem 2, los estudiantes se encuentran en la jornada de la mañana y tienen una intensidad de horaria de inglés de 6 horas semanales, esta fase está relacionada con la fase de ejecución debido que se continua con la recolección de datos y presentación de datos mediante gráficos.

Cuarta Fase-Ejecución

Recolección de datos-presentación de datos-Análisis e interpretación.

En la fase de ejecución se tienen en cuenta dos revisiones documentales, la primera corresponde a la revisión del curriculum de la institución como anteriormente se menciona porque no está la interdisciplinariedad de inglés y tecnología, la segunda corresponde al estadístico del icfes emanado de la secretaría de educación municipal, donde se establecen los niveles de lengua de los estudiantes de grado Undécimo.

Análisis de las rutas existentes

El análisis de la investigación-documental bajo la subjetividad de imparcialidad, a partir de la experiencia docente, se considera que se convierten los elementos de vital importancia cuyos fueron recolectados desde la investigación cualitativa, la cual permite dar un amplio bagaje del estado institucional desde la mirada social hasta la perspectiva académica que influye en el ser del estudiantado.

Categorías de Análisis

Las categorías de análisis se componen del registro documental existente en la Institución Educativa.

Tabla 2

Categorías de Análisis

Categorías de Análisis	Componentes
Curriculum Institucional	Análisis documental, Plan educativo institucional, Plan de área de inglés, Consolidación de Proyectos 2023, Mallas curriculares.
ABP	Análisis de proyectos existentes
Pruebas saber icfes 2022	Análisis nivel de lengua icfes.

Nota. Elaboración propia análisis documental de intervención.

Categoría I-Análisis de currículo

La Institución cuenta con el plan educativo institucional, el cual establece la estrategia de enseñanza ABP- Aprendizaje Basado en Proyectos, que permite la transversalidad de las áreas y la articulación con las Tecnologías de la información de la comunicación, el currículo institucional propende por fortalecer habilidades para la vida, y es la única Institución en la ciudad de Yopal de carácter oficial publica con la estrategia de enseñanza ABP, lo cual supone un reto para los docentes y estudiantes. Cada grado cuenta con un proyecto desarrollado durante

el año en diferentes fases acordadas por la comunidad de aprendizaje (CDA). Se presenta la caracterización institucional de la documentación existente:

Figura 4

Caracterización Institucional curricular



Fuente. Elaboración propia basada en Documentos institucionales 2023.

Comunidades de Aprendizaje

Las CDA “Comunidades de Aprendizaje involucran a todas las personas que de forma directa o indirecta influyen en el aprendizaje y el desarrollo de las y los estudiantes, incluyendo a profesorado, familiares, amigos y amigas y locales, personas voluntarias” (CDA, 2022,2023). Estos CDA están conformados por los docentes de las áreas fundamentales y transversales que hacen posible la existencia del Aprendizaje basado en proyectos, quienes realizan y evalúan los proyectos los cuales están en constante actualización o cambio año a año.

Interdisciplinariedad de las áreas

La institución realiza anualmente un proyecto con la interdisciplinariedad de las áreas, las cuales se pueden integrar con autonomía de los docentes, por consiguiente, en el grado Sexto podemos observar el plan de estudios de inglés y tecnología, los cuales no están articulados entre sí lo que genera debilidades a la hora de implementar la estrategia de ABP; en la revisión documental del currículo institucional.

Proyectos Transversales

En cuanto a nivel institucional hay proyectos transversales que contribuyen al bienestar social de los estudiantes, el Proyecto PRAE estimula el cuidado por el medio ambiente, Proyecto de Oratoria que fortalece la competencia lingüística en la lengua materna, Proyecto de aprovechamiento del tiempo libre contribuye al desarrollo de hábitos de vida saludable mediante el deporte, y finalmente el proyecto de batuta que estimula el aprendizaje de música, danza y teatro.

Aprendizaje en red

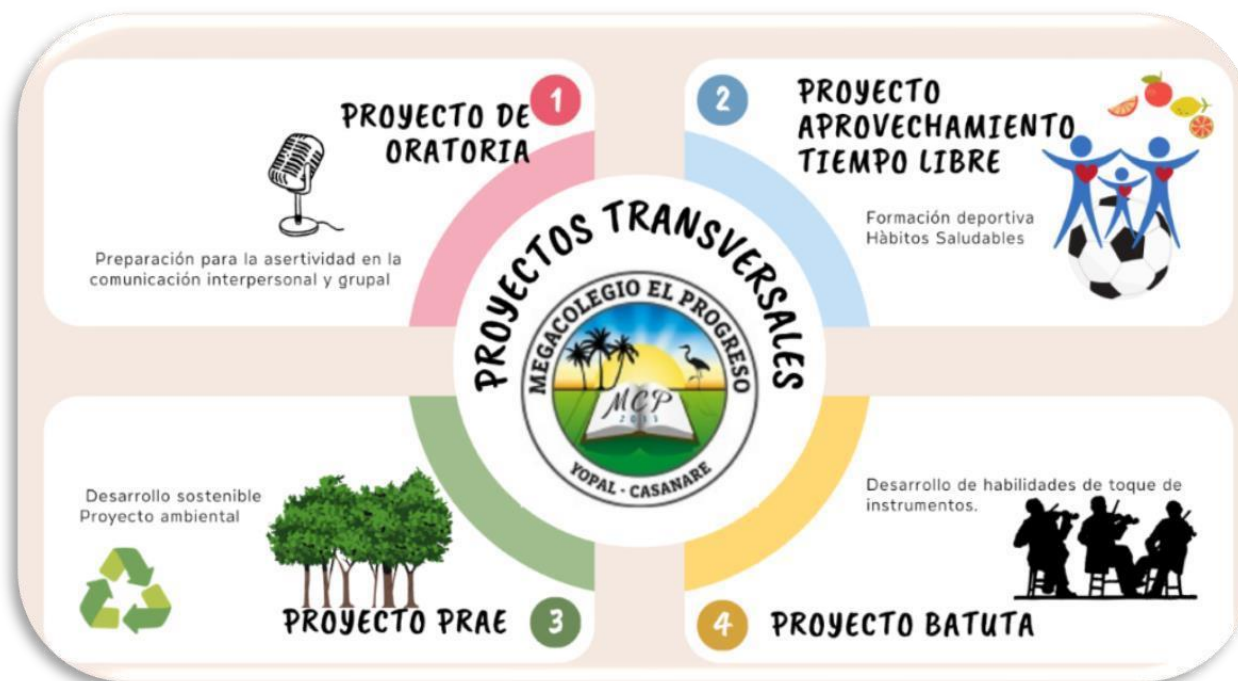
Escudero, N. (2018). Redefinición del aprendizaje en red, la cuarta revolución.

Los aprendizajes en red están considerados de acuerdo con Escudero como “un proceso que asocia agencias humanas y no humanas por igual” (2018, p.149). Esto permite establecer que el aprendizaje se da en ambientes híbridos cuya interacción permite el surgimiento de la cuarta revolución con enfoque centrado en ecosistemas digitales y que gracias a la conceptualización del “aprendizaje en red” Escudero determina que, de acuerdo a Jiménez et al., Thomas & Buch “la tecnología y la educación son esferas bien diferenciadas y autónomas entre sí” (2015,2013, p. 152). Por consiguiente, se coloca al estudiante como el centro del aprendizaje. En cuanto al aprendizaje en red se tienen unas fases del aprendizaje en red que se constituyen

gracias a la propuesta de agencias generales cuya finalidad es establecer el campo educativo existente mediado altamente por la tecnología:

Figura 5

Proyectos Transversales Institución



Fuente. Proyectos Transversales Institución -Elaboración propia basada en documentos institucionales 2023.

Mirada Social

Desde el enfoque social podemos apreciar una comunidad educativa dispuesta a mejorar sus condiciones de vida, pero con bastantes problemáticas asociadas al sector, es un centro educativo que está rodeado de consumidores de sustancias psicoactivas, peleas callejeras, parques con inseguridad, animales en desnutrición, ausencia de zonas verdes, inundaciones frecuentes, e inclusive en la institución cuando llueve se suspenden las clases por el riesgo a inundaciones debido a que se encuentra en una zona con subnivel freático.

Sin embargo, el cuerpo docente y directivo ha influido en la comunidad gracias a los proyectos, los cuales impactan la vida y transforman algunas realidades, sensibilizando a los estudiantes y padres de familia sobre la resolución de conflictos, el compromiso con la educación, conservación del medio ambiente, y participación en programas de alto impacto social.

Competencias Socio-emocionales

En los cursos de grado sexto son 118 estudiantes en cuya mayoría presentan dificultades en el control de emociones, resolución de conflictos, dificultades sociales, desaprovechamiento del tiempo libre, uso inadecuado de las Tic, participación en redes con contenido inadecuado para menores, poco o ningún control del uso del celular en casa, dificultad en pautas de crianza, por lo tanto, se requieren los proyectos que presenten intervención en las familias del mega colegio y generen un impacto desde una mirada social hasta el campo del emprendimiento.

Categoría II- Proyectos de Aula ABP

El aprendizaje basado en Proyectos En la Institución Mega colegio El Progreso se contribuye al desarrollo social con modelos flexibles (Círculos) para posibilitar el proceso formativo desde el nivel educación preescolar, educación básica primaria, círculos, educación básica media y secundaria que contribuyen a brindar continuidad a la educación técnica, tecnológica y superior, la Institución implementa el ABP que permiten formas activas de aprender y enseñar en una búsqueda permanente de soluciones a problemas cotidianos; pero se observó la necesidad de plantear el proyecto de Inglés y Tecnología que desarrolla competencias y habilidades de estudio interdisciplinario, donde se aplica la integración de conocimientos, temas, proyectos, problemas y experiencias que permiten visualizar varias perspectivas conceptuales.

Conduciendo en últimas a un trabajo académico práctico, que parte de situaciones y hechos reales que facilitan el aprender haciendo junto con la incursión de las tecnologías de la información TIC.

Desde la perspectiva docente se considera que los modelos y estrategias de enseñanza de educación tradicional se han quedado cortos a la hora de hacer frente a las nuevas tendencias de aprendizaje por lo tanto la Institución dirige el que hacer docente hacia un proceso académico eficaz que ayude a los estudiantes a vivenciar el ejercicio de la cooperación, la autonomía, la tolerancia, empatía y solidaridad, para que cada uno encuentre un espacio de protección, libre de todo indicio de xenofobia, discriminación, rechazo, Bull ying, cyberbullyng que suelen afectar a la sociedad del presente siglo, pero se requiere el desarrollo del proyecto de fortalecimiento curricular que se plantea para la comunidad educativa estudiantil con tres módulos, el inicial mediante la aplicación de instrumentos de recolección de información, luego diseño de esquemas y finalmente rubrica. Se puede apreciar la ausencia de la ruta del desarrollo del ABP, fases del proyecto, y las herramientas como rubricas de evaluación, unidades didácticas a desarrollar en los proyectos, sin embargo, cada Proyecto cuenta con su orientación pedagógica mediante guías académicas y el diseño de los proyectos sintetizados lo que beneficia la aplicación de la estrategia ABP en articulación con las demás áreas. Se puede establecer la relación existente que hay entre las áreas a fines con los proyectos establecidos por cada grado, como también la existencia de varios proyectos en cada grado. En cada proyecto se discrimina el grado, las áreas, el nombre del proyecto, el tiempo y el producto esperado al finalizar las 40 semanas del calendario escolar.

Figura 6

Aprendizaje Basado en proyectos educación transición.

GRADO	ÁREAS	NOMBRE PROYECTO (Descripción)	TIEMPO (semanas)	PRODUCTO ESPERADO	INFORME I SEMESTRE
TRANSICIÓN	Competencias: Comunicativa Cognitiva Socioafectiva Corporal Estética Ambiental Ética y Espiritual Inglés	OBJETIVO GENERAL: Fortalecer habilidades y competencias en los niños a través de la expresión comunicativa mediante el proyecto de “Las aventuras del Yako el chigüiro” Las aventuras de Yako el chigüiro, busca desarrollar en los niños la habilidad comunicativa y expresión corporal, fortaleciendo el reconocimiento de su entorno inmediato y vinculando la técnica en turismo y con énfasis en inglés	40 semanas	Los siguientes avances se ejecutan de acuerdo a las necesidades observadas en la población y con un tiempo de ejecución por periodo . ACTIVIDADES 1. ¡En sus marcas listos fuera! con Yako el chigüiro 2. Un mundo hecho a la medida de Yako el chigüiro (Feria matemática) 3. Las historias de Yako	

Fuente. Tomado del currículo de la Institución Educativa (2023)

En el anterior esquema se puede observar para educación transición los docentes trabajan un solo proyecto, lo cual evita la saturación y sobrecarga de actividades al estudiante, todo lo contrario, con el grado sexto el cual tiene tres proyectos y establece el área de informática fuera del escenario de dos proyectos.

Figura 7

Aprendizaje Basado en proyectos grado sexto

SECUNDARIA

GRADO	ÁREAS	NOMBRE PROYECTO (Descripción)	TIEMPO (semanas)	PRODUCTO ESPERADO	INFORME I SEMESTRE
SEXTO Henry Garcia Gonzalo Galindo Edwarth Estupiñan Emilce Rincón Alejandra Montero	Matemáticas Estadística Ciencias Sociales Español Inglés Religión y Ética	Mi Norte Soy Yo Mejorar hábitos en los estudiantes de grado sexto, para ayudar a gestionar sus tiempos para el cumplimiento de las actividades académicas y personales.	40 semanas	1. Diario del Bullet Journal, o rastreador de hábitos. 2. Jabón Artesanal 3. Educación Financiera	Se evidenció cumplimiento de las actividades planteadas en el proyecto Mi norte soy Yo en articulación con las áreas a través del diseño e implementación del rastreador de hábitos, lo cual ha mejorado la convivencia escolar.
SEXTO JAIRO SNEIDER VILLAR NELSON ANDRES NOVOA WISEN AFANADOR RINCÓN WILLIAM ARENAS G	Educación física educación artística	CON LA PRÁCTICA MOTRIZ APRENDIZAJE FELIZ	40 SEMANAS.	Socialización general de las actividades lúdicas sobre la evolución y práctica del arte y el deporte, desde la antigüedad hasta la actual modernidad, a través del hacer creativo.	
SEXTO	Ciencias Naturales Informática Emprenderismo	Título: Produciendo material didáctico	20 semanas	Material didáctico relacionado con los	

Fuente. Tomado del currículo de la Institución Educativa (2023)

Se tomaron los proyectos existentes y se realizó sintetización que refleja que al conformar los CDA por cursos y áreas, se visualiza que el área de inglés se separa totalmente del área de tecnología lo cual genera un vacío en los estudiantes en relación al área.

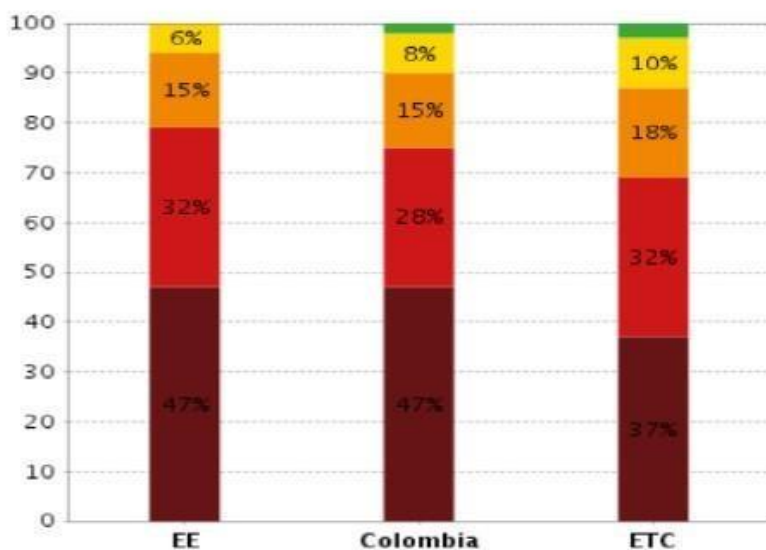
Categoría III- Pruebas Icfes

Nivel de Lengua

El nivel de una segunda lengua en estudiantes de grado sexto de acuerdo con el diagnóstico realizado presenta algunas dificultades en las competencias writing, Speaking, listening and Reading debido que en básica primaria no hay un docente especializado en inglés como tampoco los estudiantes implementan estrategias para el aprendizaje autónomo por lo cual en grado sexto llegan con poco vocabulario, y sin conocimientos para el nivel que deberían adquirir, lo cual requiere de intervención desde el uso de las herramientas tecnológicas y la área de Inglés.

Figura 8

Porcentajes de estudiantes por niveles de desempeño.



Fuente. Tomado Pruebas ICFES (2022).

El gráfico representa la comparación de porcentaje a nivel institucional, departamental y nacional de desempeño de los estudiantes en el área de inglés.

Dificultades Nivel Pre A1

A nivel institucional y en comparación con colegios en Colombia se identifica una básica media de 47% en nivel pre A1 en estudiantes de grado undécimo, esto refleja un porcentaje muy alto de estudiantes en del nivel inferior, según estándares europeos en donde el estudiante logra comprender solo algunas oraciones simples como preguntas o instrucciones, y utilizar vocabulario básico para nombrar personas u objetos que le sean familiares.

Dificultades Nivel A1

Con respecto al nivel A1 se evidencia que en la institución educativa tenemos un 32 % de estudiantes, quienes comprenden situaciones comunicativas sencillas y concretas en las que se usen expresiones básicas para proporcionar información personal, así como fórmulas de saludo, despedida, indicaciones de lugares, entre otros, lo cual es un promedio bajo en comparación con colegios de Colombia y Yopal quienes tienen promedios menores de estudiantes en este nivel.

Dificultades Nivel A2

En lo referente al nivel A2 se identifica en estudiantes de grado undécimo de la institución educativa que hay un 15 % quienes comprenden información específica en textos sencillos cotidianos, además de comunicarse mediante el uso de expresiones de uso diario para realizar y responder invitaciones, sugerencias, disculpas, entre otros y en comparación con colegios de Yopal ya que es 3% menor.

Dificultades Nivel B1

En cuanto al nivel B1 solo un 6 % de los estudiantes se encuentra aquí, con un manejo de vocabulario apto para comprender textos de temáticas específicas que son de interés personal, así

como la facilidad para comunicar con cierta seguridad asuntos que son poco habituales. En comparación con Colombia el colegio tiene un 2% menos de estudiantes en este nivel y en comparación con los colegios de Yopal un 4%, lo que evidencia la necesidad de optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje en esta área.

Tabla 3

Porcentajes de estudiantes por niveles de desempeño.

<i>PREA1</i>	47%
<i>A1</i>	32%
<i>A2</i>	15%
<i>B1</i>	0%
<i>B2</i>	0%

Nota: Informe cuantitativo en relación con resultados Evaluar para Avanzar nivel de lengua de los estudiantes de la Institución educativa Mega colegio-el Progreso de la ciudad de Yopal-2022.

Actualmente el enfoque curricular del área de inglés se encuentra encaminada a la postura “contextual o ecológica” (Bronfenbrenner, 1979, p.2). Se determinan las relaciones de los actores y el entorno se configuran mutuamente durante la interacción, la realidad se entiende como algo cambiante y dinámico, lo cual favorecen los proyectos y permiten la innovación.

De acuerdo con el reporte anual del Icfes (2022), en la Institución Educativa Mega Colegio el Progreso, se puede evidenciar que los estudiantes que alcanzan el nivel de lengua requerido por el MEN B1 es escaso casi nulo, situación que se ha convertido en objeto de mejoramiento e identificación de grados por niveles de lengua para contribuir al mejoramiento institucional a partir del fortalecimiento curricular puesto que la “meta plantea que los

estudiantes de Undécimo Grado alcancen un nivel intermedio de competencia en inglés (Nivel B1, según el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación).

El contexto de los estudiantes de la Institución Educativa del Meca Colegio El Progreso del municipio de Yopal-Casanare se encuentra bastante marcado por la ausencia del aprendizaje permanente del idioma inglés, debido a que en los recesos académicos suspenden su aprendizaje o en las horas extraescolares. Sin embargo la lengua materna está siendo usada en la vida diaria, a lo cual se le atribuye que es muy importante para el desarrollo integral de acuerdo con Vygotsky (1989) alude que el aprendizaje y el “perfeccionamiento de la lengua materna del estudiante le ayuda a aprender el idioma inglés”(1989) , por lo cual se quiere que los estudiantes se conecten en mayor proporción a la segunda lengua debido que el aprendizaje de una segunda lengua tiene valores afectivos, culturales y sociales que permiten el desarrollo de habilidades lingüísticas en el diario vivir del aula, donde es el centro de mayor interacción e intercambio de experiencias y es precisamente donde se requiere la intervención. Es importante destacar que los Estándares básicos de competencia en lengua extranjera: inglés (MEN, 2006), establecidos por la Guía N° 22, establecen los requerimientos globales que tenemos frente al aprendizaje de la segunda lengua en donde se espera “lograr ciudadanos capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (MEN, 2006, p. 6).

En la reconfiguración curricular se quiere fortalecer el área de inglés y el área de tecnología en relación a los proyectos de aula para así establecer la interdisciplinariedad de las

áreas y que se logre establecer que el área de inglés no quede aislada del área de tecnología e informática.

Reconfiguración curricular

Se requiere aunar esfuerzos en implementar un proyecto bilingüe MY PORTFOLIO y el proyecto de Tecnología MEGADIGITAL para potenciar los procesos de aprendizaje, en la reconfiguración de los proyectos de grado sexto se establece el fortalecimiento curricular de la institución educativa, plan de estudios, y en su defecto el marco teórico de la estrategia de Aprendizaje Basada en proyectos para posteriormente establecer las bases del proyecto bilingüe y el proyecto mega digital los cuales se complementan entre sí y como eje el diseño digital.

Es así como el currículo de la institución educativa requiere intervención en el plan de estudios de acuerdo a los estándares de inglés que “constituyen una orientación fundamental para que los profesores de inglés, los directivos y los padres de familia tengan claridad sobre las competencias comunicativas que se espera que desarrollen los niños y niñas de los niveles Básico y Medio, para ayudarles a lograr la meta planteada en el Documento Visión Colombia 2019” (MEN, 2006, Pg. 3.)

De esta manera la ruta de la estrategia Aprendizaje Basado en Proyectos requiere diseño para el alcance que puede generar en cada área especialmente en la interdisciplinariedad de inglés e informática a través del diseño digital.

En el diagnóstico realizado y al encontrar que inicialmente el currículo requiere una intervención encaminada a las TIC, el plan de estudios requiere modificación en las evidencias de aprendizaje de acuerdo a la estrategia de Aprendizaje Basado en proyectos y por componente adicional contamos con los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Mega Colegio El Progreso de la ciudad de Yopal, en donde se encontró que esta población estudiantil en el área de Inglés necesita adquirir hábitos de estudio, como también desarrollar competencias lingüísticas en las habilidades de Speaking, listening, Reading y writing, específicamente en la

competencia: comunicativa, comprender textos cortos de cierta dificultad sobre actividades cotidianas de su interés, sobre otras asignaturas y su entorno social. Se plantea entorno a la situación, se formula el siguiente interrogante:

¿Cómo fortalecer el currículo de la institución a partir de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos para la interdisciplinariedad de las áreas de inglés y Tecnología a través del diseño digital?

Se establecieron dos puntos de partida el cual corresponde a integrar las dos áreas mediante el proyecto Bilingüe MY PORTFOLIO. El Proyecto Bilingüe “MY PORTFOLIO”, basado en la estrategia de ABP, con implementación de las Tic a través del diseño digital, permitirá la transversalidad de las demás áreas con el idioma inglés, y será un factor de fortalecimiento en esta importante área de formación.

El fortalecimiento del enfoque curricular con la intervención digital mediante la estrategia del ABP Aprendizaje Basado en Proyectos fomentará las experiencias individuales y autónomas por fuera del aula con actividades mediante el uso de las Tic y creatividad del estudiante.

En el contexto departamental la Institución educativa Mega colegio el Progreso es pionera en implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos, sin embargo a nivel nacional se puede apreciar que el aprendizaje basado en proyectos está siendo implementado en la Institución Educativa pública La Inmaculada de CHIA, donde el enfoque es humanístico, desde el campo de la pedagogía, y la metodología activa de aprendizaje basado en proyectos, la incentivación en investigación, la interdisciplinariedad y la inclusión desde el enfoque diferencial, se permite establecer que el aprendizaje basado en proyectos es una estrategia emergente que satisface las necesidades de los estudiantes del siglo XXI donde se propende por

un aprendizaje activo, cuyo único propósito es guiar el desarrollo del conocimiento a través de la interacción planificada, orientada y por supuesto formativa.

El Aprendizaje Basado en Proyectos requiere “replantear la actividad educativa y apostar por el método en cuestión requiere de una visión amplia, en donde los estudiantes tengan una mayor responsabilidad frente a su propio aprendizaje” (Ciprés, 2023). Para Diaz-Barriga (2003) y Fillipp (2001), el ABP facilita la integración del conocimiento y la aplicación en las situaciones de la vida real, la integralidad puede darse desde una actividad diseñada y aplicada cuyos objetivos están relacionados con un problema real o cuestionamientos que se derivan de experiencias de la vida. Por lo tanto, la presente investigación establece el marco teórico que fue construido a partir de las investigaciones realizadas previamente en tesis, artículos científicos, textos y recursos académicos que permiten sustentar el desarrollo de la propuesta de fortalecimiento curricular, a continuación se establecen los antecedentes registrados en comparación con el proceso de enseñanza para la reflexión pedagógica y la construcción de nuevos referentes metodológicos de enseñanza e intervención en el currículo de la Institución Educativa Mega Colegio El Progreso. Practicas Innovadoras

Uned (2013) Innovación Pedagógica

La Sociedad del presente siglo 3.0 es una sociedad que requiere la innovación donde se cuenta con tres ejes conductores, Uned (2013) se considera que los tres ejes conductores son los cambios sociales y tecnológicos; globalización continua. El proceso de aprendizaje es diferente a las anteriores sociedades el aprendizaje y presenta unas características que requieren innovación pedagógica y se pasa de la transmisión de contenidos al desarrollo de capacidades como las siguientes:

Aprender a conocer.

Aprender a aprender con autonomía.

Aprender a hacer.

Desarrollar competencias que permitan el aprendizaje permanente.

Aprender a acceder a la información.

Adaptarse a los cambios.

La educación en la sociedad es vital para mediar las experiencias del estudiante y la abrumación de información que lo rodea, por tal razón los retos educativos necesitan ajustes al currículo con multiculturalidad, relación colaborativa entre alumnos, desarrollar nuevos modelos de enseñanza por tal razón el ABP contribuye a una nueva forma de enseñar donde el rol del docente corresponde a guiar los proyectos que corresponden a las nuevas exigencias sociales.

Desde el concepto de sociedad se identifica el requerimiento urgente de promover estrategias de innovación para lograr un aprendizaje permanente que estimule en el estudiantado el trabajo autónomo y grupal usando los medios a los cuales tiene acceso y desarrollando proyectos que impacten a su comunidad, mediante el establecimiento de la ruta con estrategia de aprendizaje basado en proyectos que en su momento inicial se realizara con los cursos de sexto con enfoque en la innovación en el área de Inglés donde se promueva la interdisciplinariedad que influye en la calidad del aprendizaje para llevar a los estudiantes a “niveles de interpretación de los conocimientos adquiridos aplicándolos a la vida cotidiana y motivando cada vez más el interés por aprender” (Páez, 2022).

Pascual (2001) Agencias de renovación e innovación pedagógica.

Es de vital importancia reconocer la necesidad de fortalecer la ruta educativa

“Participando en forma relevante y creativa en la discusión y decisión sobre lo que hay que enseñar, se requiere previamente haber instalado en ellas una cultura de construcción

curricular, que sirva de motor potenciador para convertirlas en agencias de renovación e innovación pedagógicas”. (Pascual, 2001, p.47). Desde la perspectiva docente se identifica la necesidad de la presente investigación, clasificando las debilidades y fortalezas evidenciadas en el proceso de la educación glocal, en donde el ABP es una de las estrategias metodológicas con menor aplicación en el programa de bilingüismo, lo cual no refleja un profundo interés de adquirir una segunda lengua en entornos diseñados para ejercicios de speaking, listening, reading and writing, se tienen en cuenta aspectos relevantes que son descritos mediante encuesta de escala de opinión estructurada con respuestas cerrada de carácter cualitativo a estudiantes donde manifiestan su deseo de aprender por proyectos y la deficiente atracción por clases magistrales, que no lo manifiestan porque jerarquizan al docente, sin embargo el ABP permite el aprendizaje activo y horizontal, además por parte del equipo docente en diálogos por CDA se identificaron nuevas miradas en torno a la importancia de generar espacios de formación que permiten el abordaje de proyectos transversales (importancia) a partir de una metodología de aprendizaje basado en proyectos que promueva la resolución de situaciones contextuales del estudiantado, esto para generarle un significado mayor de lo que se está aprendiendo en el aula que esta articulado con su contexto con proyectos de impacto.

De la misma manera las voces y experiencias de los estudiantes son relevantes en la confirmación de la pertinencia de la presente investigación, pues son ellos los principales actores en el proceso de formación y quienes a partir de su paso por el programa están en la capacidad de revelar la finalidad de los proyectos integradores y el abordaje de los proyectos.

Con ello, el equipo docente evalúa la pertinencia del proyecto y pone en práctica lo dispuesto para cada uno de sus cursos y con ello fortalecer dicha articulación y transversalidad

en la escuela mediante el desarrollo de proyectos guiados por los docentes y que conformaran la ruta para aportar de manera significativa en los procesos educativos de los estudiantes.

Los proyectos hacen parte del aprendizaje de calidad si bien es cierto las áreas de la vida necesitan de los procesos educativos y no solamente a nivel de cobertura y calidad sino de innovación en programas donde todos los ciudadanos tengan la oportunidad y tengan garantizado las oportunidades educativas, pues esta herramienta educativa sin duda alguna en las masas generales es la más poderosa para “fomentar el desarrollo para incrementar el impacto de conocimiento en la sociedad”. (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2020).

En el ejercicio de la docencia desde la perspectiva critica se puede apreciar a la sociedad de “aprender a aprender” con necesidades de innovación que desarrollen competencias para la vida en los estudiantes, por lo cual la estrategia ABP le permite al docente fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo en los estudiantes, toda vez que el ABP permite el cultivo del “pensamiento innovador” Barak & Yuan (2021).

Lo cual implementa la interconectividad con el manejo de la información en la red, desde la perspectiva de “aprender a aprender”. En la escala de opinión aplicada a estudiantes de grado sexto se determina que para nuestra sociedad es primordial el aprendizaje digital interconectado propiciando la orientación a uso de plataformas que contribuyan al aprendizaje basado en proyectos, ya que esto propicia ambientes de aprendizaje que inician desde la lengua materna hasta la adquisición de la lengua extranjera, el cual requiere de mayor retentiva en vocabulario y gramática.

De igual manera la inmersión en los ecosistemas digitales permite establecer un mundo real presentado en aplicaciones móviles que captaran en mayor escala la atención del estudiante, es totalmente diferente presentar un proyecto en libros a presentar un proyecto en un prototipo

digital que le permita la interacción al estudiantado, por lo cual se considera de vital importancia incursionar a la práctica docente los ecosistemas **digitales** que permitan el acercamiento a la práctica social como eje que fortalece las competencias socioemocionales.

Diseño Digital

Alberich (2007). Diseño Digital, tratamiento gráfico del espacio en los entornos digitales.

El diseño digital como lo define Alberich grafismo digital (2007,pg 3) donde se ha trascendido a través de los años para permitir una manera cómoda y entretenida de presentar los contenidos de lectura al público, siendo así una disciplina de estudio que posibilita la comunicación de forma visual para la transmisión de hechos, ideas, percepciones, escritos de una actividad planteada que sintetizan de acuerdo con la Universidad Regiomontana “factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales” (2010). Con la intervención del curriculum digital se impacta a la comunidad por medio de la tecnología con la enseñanza de una segunda lengua diferente a la materna a través de diferentes aplicaciones disponibles en la red gratuitas, que pueden ser utilizadas también por los estudiantes para producir su propio contenido digital en el marco del proyecto MY PORTFOLIO. En el diseño digital se establece la existencia de un Proyecto que integre el Portfolio donde surge el proyecto MEGA DIGITAL donde la praxis pedagógica se encamina al establecimiento de criterios para el diseño digital como la aplicabilidad donde el contenido es únicamente en la segunda lengua inglés.

Resultados de investigación

Propuesta curricular plan de área de inglés

En la intervención curricular realizada se realizaron ajustes al plan de estudios donde se relacionaron los DBA con cada componente.

Figura 9

Plan de estudios Primer periodo área de inglés.

PLAN DE ÁREA: INGLÉS				
Grado: SEXTO	Periodo: 1º	Año: 2023		
OBJETIVO GENERAL ANUAL GRADO SEXTO: Brindar información sobre la rutina saludable para su cuidado personal. Clasificar good habits / bad habits. Relacionar partes del cuerpo con la rutina e identificar los hábitos más comunes mediante la construcción de la rutina ideal, e identificar información específica relacionada a la salud en fuentes bibliográficas y entrevistas.				
LINEAMIENTOS/ ESTÁNDARES	DBA	PREGUNTA INICIAL	COMPETENCIAS	
<p>Comprende textos cortos de cierta dificultad sobre actividades cotidianas, de su interés, sobre otras asignaturas y su entorno social. Escucha un texto oral y, si le resulta familiar, comprende la información más importante. Sostiene conversaciones rutinarias para saludar, despedirse, hablar del clima o de cómo se siente.</p>	<p>Participa en una conversación corta para decir su nombre, edad y datos básicos a profesores, amigos y familiares.</p> <p>Solicita y brinda aclaraciones sobre cómo se escriben nombres y palabras desconocidas en una conversación corta</p>	¿De qué manera se reconoce como individuo y miembro del salón de clase?	Comunicativa	
		COMPONENTE DE ÁREA		
		<p>Reading: Puedo identificar vocabulario relacionado con objetos del aula, números del 1 al 20, información personal básica y usar adecuadamente los pronombres personales.</p> <p>Writing: Puedo entender conversaciones escritas sobre saludos e instrucciones en el aula.</p> <p>Speaking: Puedo presentar a alguien y darle información personal básica, hacer y contestar preguntas. Deletreo palabras en inglés</p> <p>Listening: Puedo entender información personal básica al escuchar conversaciones.</p>		
		APRENDIZAJES		
		<p>Identifica palabras y expresiones relacionadas con información personal. Identifica información personal a través de preguntas de SÍ / NO. Reconoce el vocabulario relacionado con saludos, instrucciones y lenguaje del salón de clase.</p>		
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE				
<p>Usa los saludos de forma apropiada en conversaciones cortas. Completa formularios sencillos con información personal. Escribe su perfil personal mediante esquema de carnet. Intercambia información relacionada con situaciones diarias utilizando comandos del salón de clase.</p>				
DESEMPEÑOS				
Superior	Formula y responde con precisión preguntas de información personal, realiza deletreo de nombres y habla acerca de relaciones familiares.			

Fuente. Elaboración propia basado en el Ministerio de Educación Nacional

Figura 10

Plan de estudios segundo periodo área de inglés.

PLAN DE ÁREA: INGLÉS		
Grado: SEXTO	Periodo: 3º	Año: 2022

LINEAMIENTOS/ESTÁNDARES	DBA	PREGUNTA INICIAL	COMPETENCIAS
<p>Comprende textos cortos de cierta dificultad sobre actividades cotidianas, de su interés, sobre otras asignaturas y su entorno social. Escucha un texto oral y, si te resulta familiar, comprende la información más importante. Sostiene conversaciones rutinarias para saludar, despedirse, hablar del clima o de cómo se siente.</p>	<p>Describe las características básicas de personas, cosas y lugares de su escuela, ciudad y comunidad, a través de frases y oraciones sencillas</p> <p>Responde a preguntas relacionadas con el "qué, quién y cuándo" después de leer o escuchar un texto corto y sencillo, siempre y cuando el tema esté relacionado con eventos que le son familiares</p>	¿Qué sitios turísticos encuentro en mi ciudad, cómo puedo llegar?	Comunicativa
		COMPONENTE DE ÁREA	
		<p>Reading: Puedo identificar vocabulario relacionado con sitios turísticos y adjetivos descriptivos. Puedo leer textos sencillos, seguir instrucciones y completar actividades de lectura.</p> <p>Writing: Puedo escribir diálogos, cartas, y describir lugares, personas, cosas.</p> <p>Listening: Puedo completar las actividades de escucha, seguir patrones de entonación y entender palabras sobre las profesiones, deportes y descripciones físicas. Escucha canciones en inglés y realiza un performance.</p> <p>Speaking: Puedo describir a diferentes personas, ciudades.</p>	
		APRENDIZAJES	
		<p>Reconoce vocabulario con respecto a descripción de características de lugares. Identifica la estructura de las preguntas con What-Where and Who. Distingue las secuencias en un texto oral o escrito.</p>	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		<p>Formula preguntas preparadas previamente acerca de lugares turísticos y presenta folleto con ruta turística de un lugar.</p> <p>Realiza mentefactos acerca de palabras y de descripción de personas.</p> <p>Propone fichas de descripción de la comunidad, lugares, cosas y personas.</p> <p>Expone ciudades de la nacionalidad colombiana con sus culturas.</p> <p>Presenta proyecto de Jabón y describe sus componentes.</p>	
DESEMPEÑOS			
Superior	Expone con propiedad acerca de ciudades, describe lugares, cosas, personas utilizando estructura OREO.		
Alto	Expone acertadamente acerca de ciudades, describe lugares, cosas, personas utilizando estructura OREO.		

Básico	Expone parcialmente acerca de ciudades, describe lugares, cosas, personas utilizando estructura OREO.
Bajo	Se le dificulta hablar acerca de ciudades, describe lugares, cosas, personas utilizando estructura OREO.

Fuente. Elaboración propia basado en el Ministerio de Educación Nacional.

Figura 11

Plan de estudios Tercer periodo área de inglés.

PLAN DE ÁREA: INGLÉS			
Grado: SEXTO		Periodo: 2	Año: 2023
LINEAMIENTOS/ ESTÁNDARES	DBA	PREGUNTA INICIAL	COMPETENCIAS
Comprende textos cortos de cierta dificultad sobre actividades cotidianas, de su interés, sobre otras asignaturas y su entorno social. Escucha un texto oral y, si le resulta familiar, comprende la información más importante. Sostiene conversaciones rutinarias para saludar, despedirse, hablar del clima o de cómo se siente.	Comprende y utiliza palabras familiares y frases cortas sobre rutinas, actividades cotidianas y gustos. Comprende instrucciones relacionadas con las actividades y tareas de la clase, la escuela y su comunidad y expresa de manera escrita y oral lo que entiende de estas..	¿Cómo garantizo gozar de una buena salud, implementando buenos hábitos y rutina de cuidado físico personal?	Comunicativa
		COMPONENTE DE ÁREA	
		<p>Reading: Puedo identificar vocabulario relacionado con rutinas diarias, brindó información con números del 20 al 100 y números ordinales. Puedo leer textos sencillos, seguir instrucciones y completar actividades de lectura. Writing: Puedo escribir diálogos, correos electrónicos cortos y describir a mi familia. Listening: Puedo completar las actividades de escucha, seguir patrones de entonación y entender palabras sobre rutinas diarias. Speaking: Puedo decir greetings and farewells, describir mi rutina diaria y expresar sentimientos. Presenta una canción en inglés</p>	
		APRENDIZAJES	
		Identifica información esencial relacionado con rutinas de cuidado personal diario en textos cortos con lenguaje sencillo. Reconoce vocabulario relacionado con rutinas diarias y cuidado personal. Identifica la estructura de Simple present.	
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			

		<p>Formula preguntas relacionadas con rutinas de cuidado personal. Responde con frases cortas las preguntas sobre rutinas de cuidado personal con base en el vocabulario y expresiones estudiadas. Escribe en formatos pre-establecidos expresiones cortas y palabras relacionadas con las rutinas de cuidado personal a partir de una presentación oral sencilla. Realiza bingo sobre lista de las actividades de cuidado personal diario más saludables con base en la experiencia práctica. Friso con daily routine.</p>
DESEMPEÑOS		
Superior	Identifica con precisión las principales rutinas diarias y sus características de acuerdo al contexto, crea oraciones sobre intereses y describe hábitos de cuidado personal.	
Alto	Identifica parcialmente las principales rutinas diarias y sus características de acuerdo al contexto, crea oraciones sobre intereses y describe hábitos de cuidado personal.	
Básico	Identifica algunas rutinas diarias y sus características de acuerdo al contexto, crea oraciones sobre intereses y describe hábitos de cuidado personal.	
Bajo	Se le dificulta identificar las rutinas diarias y sus características de acuerdo al contexto, dificultad en crear oraciones sobre intereses y describe hábitos de cuidado personal.	

Fuente. Elaboración propia basado en el Ministerio de Educación Nacional.

Figura 12

Plan de estudios Tercer periodo área de inglés.

PLAN DE ÁREA: INGLÉS				
Grado: SEXTO		Periodo: 4º	Año: 2023	
LINEAMIENTOS/ ESTÁNDARES	DBA	PREGUNTA INICIAL	COMPETENCIAS	
<p>Comprende textos cortos de cierta dificultad sobre actividades cotidianas, de su interés, sobre otras asignaturas y su entorno social. Escucha un texto oral y, si le resulta familiar, comprende la información más importante. Sostiene conversaciones rutinarias para saludar, despedirse, hablar del clima o de cómo se siente.</p>	<p>Escribe información personal básica en formatos preestablecidos que solicitan datos como nombre, edad, fecha de nacimiento, género, nacionalidad, dirección, teléfono, etc.</p> <p>Comprende el tema e información general de un texto corto y sencillo, valiéndose de ayudas tales como imágenes, títulos y palabras clave</p>	<p>¿Cómo identificar los rasgos y características particulares de cada región, que marcan la identidad nacional colombiana (colombianidad)?</p>	Comunicativa	
		COMPONENTE DE ÁREA		
		<p>Reading: Puedo identificar vocabulario relacionado con sitios turísticos de mi nacionalidad. Puedo usar there is/are para hablar sobre la existencia y número de cosas y habitaciones en una casa y puedo usar el presente progresivo para hablar sobre las acciones en curso. Al leer puedo entender textos cortos que describen casas y trabajos.</p> <p>Writing: Puedo hacer preguntas sobre la casa y describir sus elementos y puedo escribir oraciones sobre acciones en progreso.</p> <p>Listening: Puedo identificar información en conversaciones breves sobre la casa y los tipos de casas que tiene la gente y puedo identificar información en breves conversaciones sobre trabajos. Además, puedo identificar acciones en progreso.</p> <p>Speaking: Puedo preguntar y dar información sobre mi casa y los tipos de casas que tiene la gente y puedo preguntar y dar información sobre trabajos.</p>		
		APRENDIZAJES		
		<p>Identifica información relacionada con características particulares de algunas nacionalidades tales como comida, vestimenta y celebraciones.</p> <p>Reconoce vocabulario relacionado con comida, ropa, celebraciones, nacionalidades.</p> <p>Diferencia características de personas, animales y cosas.</p> <p>Identifica la estructura de las preguntas con Wh questions.</p>		
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE				

		<p>Provee información oral y escrita acerca de ciudades, celebraciones y costumbres. Usa oraciones simples para expresar información acerca de ciudades, comida, ropa y celebraciones.</p> <p>Formula preguntas para obtener información específica acerca de los países presentados.</p> <p>Presenta escritos académicos con información de la ciudad seleccionada, estructura OREO.</p>
DESEMPEÑOS		
Superior	Describe con precisión las condiciones climáticas, personas, lugares y costumbres con estructura OREO, utiliza presente simple.	
Alto	Describe características culturales y describe condiciones climáticas, personas, lugares y costumbres, utiliza presente simple.	
Básico	Describe parcialmente las características culturales, condiciones climáticas, personas, lugares y costumbres, utiliza presente simple.	
Bajo	Presenta dificultad para describir las características culturales, condiciones climáticas, personas, lugares y costumbres, no utiliza el tiempo presente simple.	

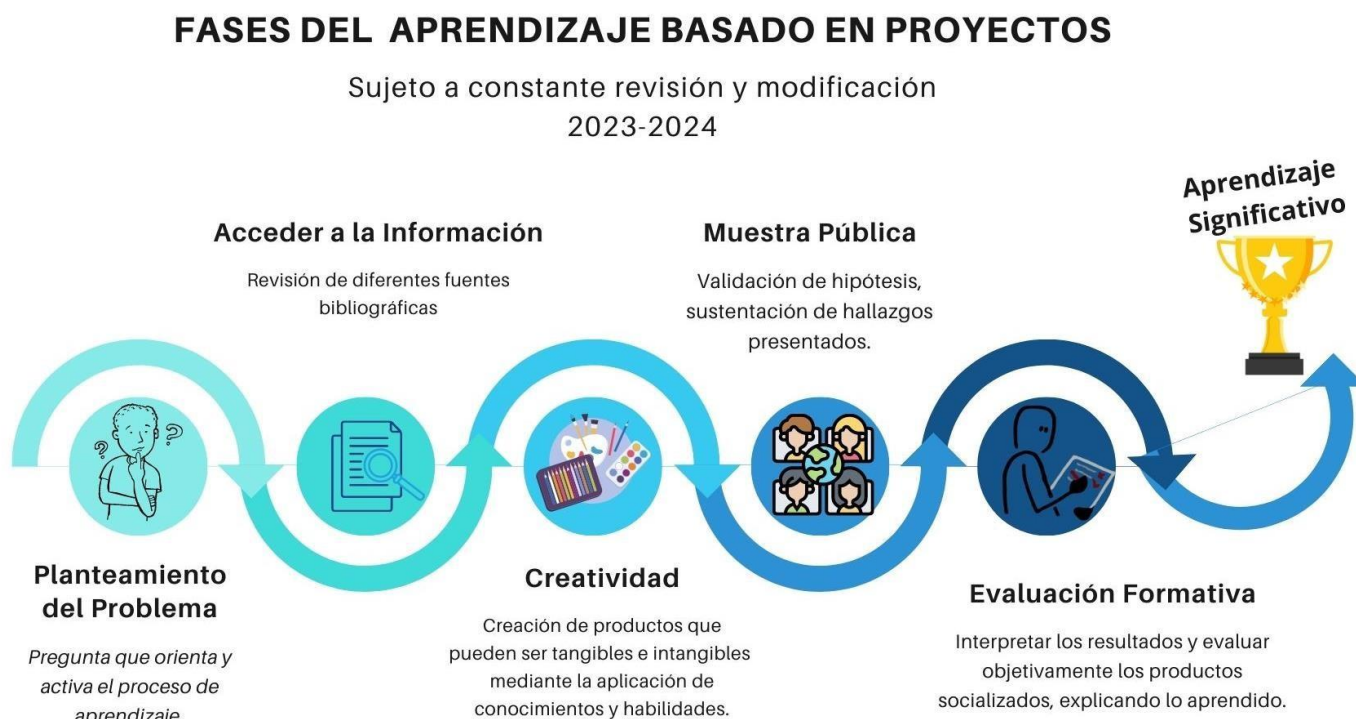
Fuente. Elaboración propia basado en el Ministerio de Educación Nacional

Propuesta curricular Fases del aprendizaje en Proyectos

Se especifican 5 fases tal como se observa en el gráfico para desarrollar un el proyecto bilingüe, iniciando por el establecimiento del punto de partida hasta el logro que es la evaluación formativa.

Figura 13

Fases de Aprendizaje Basado en Proyectos.



Nota: El diagrama representa las fases que tiene el proyecto de intervención, considerando los tiempos estimados en cada caso. Fuente: Elaboración propia basada en Minga Educa 2021.

Características de las Fases:

Cada fase integra unas actividades las cuales son establecidas a partir del proyecto My portfolio relacionadas con el derecho básico de aprendizaje de acuerdo con la Guía N° 22 de los lineamientos curriculares de la lengua extranjera emanada del Ministerio de Educación Nacional.

Cada fase se recorre a partir de la orientación del docente bajo el Proyecto My Portfolio que indicará que actividades desarrolla el estudiante en el tiempo extraescolar y contribución al proyecto.

El Aprendizaje basado en Proyectos requiere de 4 momentos fundamentales inicialmente se establece la situación de acuerdo con el contexto educativo cuya problemática se formula en una pregunta que es motivadora y genera en el estudiante la curiosidad para buscar en fuentes externas mediante el uso de las herramientas tecnológicas. La pregunta establece componentes relacionados con los DBA y le da apertura a la fase de búsqueda de información donde los estudiantes inician con sus conocimientos previos a intentan dar respuesta a la pregunta generando hipótesis valiéndose de los recursos disponibles.

Especificaciones

En la fase de creatividad, el docente guía al estudiante para consolidar matriz de información, esquemas, organizadores gráficos, guiones, textos narrativos, afiches, diarios de campo que le servirán al estudiante en la siguiente fase, la cual es catalogada como la socialización a la comunidad educativa donde se presentan por medio de herramientas tecnológicas el proyecto con sus hallazgos y aprendizajes para posteriormente la evaluación formativa por parte de la autoevaluación, evaluación objetiva del docente y pares académicos.

Propuesta curricular Ruta del Aprendizaje Basado en Proyectos

Se plantea la ruta de la estrategia ABP optativa para el Proyecto My Portfolio donde se establece el paso a paso de los proyectos a base de construcción curricular dando apertura al currículo digital mediante el diseño digital como estrategia que permite el aprendizaje significativo y profundo, el cual se da en ambientes híbridos. La ruta en mención se caracteriza por los componentes de flexibilidad, creatividad, innovación, integralidad, interdisciplinariedad

que permiten desarrollar proyectos en aras de fomentar las habilidades para la vida, a continuación, se presenta la ruta la cual está sujeta a constante actualización por el consejo académico de la Institución:

Figura 14

Ruta de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos.



Nota: La ruta de aprendizaje basado en proyectos integra las TIC para el aprendizaje y permite establecer los pasos a desarrollar en el proyecto. *Fuente:* Elaboración propia.

La ruta presenta unas características que permiten establecer el proyecto My Portfolio del aprendizaje basado en proyectos como sugerencia institucional para la aplicación en el proyecto y se tienen en cuenta los siguientes ítems:

Presentación: Se presenta una descripción breve por cada componente con facilidad en la comprensión de las actividades a desarrollar con la estrategia de ABP.

Propuesta criterios de estructuración

Cada sección responde al paso a paso que se sugiere en el proyecto para establecer un producto final que permita determinar: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí?, ¿Qué impacto en mi vida generó el proyecto?, ¿Modifico mis hábitos de estudio?, ¿Contribuyó al desarrollo de competencias?, Considerando los planteamientos generados a partir del contexto.

Se establece bajo los criterios de flexibilidad la ruta del proyecto es un proceso integrador y transversal que permite hacer recorridos con pausas para replantear, y modificar por tal motivo se puede regresar al punto anterior y continuar en el siguiente paso. Los fundamentos planteados se rigen por la intervención en la pedagogía, epistemología, didáctica y organizacional que contribuyen al diseño de las 3 Secuencias didácticas del proyecto integrando el área de Tecnología con inglés, se considera indispensable en el presente siglo la intervención digital curricular, debido la articulación permite trazar objetivos significativos de las dos áreas en un mismo proyecto.

Propuesta transversal desde ABP

Propuesta de Instrumentos en la secuencia didáctica My portfolio y Mega Digital

Características de la Secuencia:

La Secuencia integra tres actividades que se realizan en dos sesiones cada una, con una duración de 4 horas relacionadas con los derechos básicos de aprendizaje de las áreas de Tecnología e inglés donde la definen los docentes, quienes conocen a los estudiantes, la secuencia es una herramienta de gran valor educativo y su implementación se rige por las siguientes condiciones:

Orienta ambientes híbridos donde se orientan las actividades en el aula y se desarrollan en jornada informal (en casa) esto con el fin de generar un aprendizaje permanente.

Ecosistema digital presentado por el docente para articular las temáticas con el contexto del estudiantado, que permite apoyar con enlaces de aplicaciones móviles para la práctica de actividades orientadas al logro que ofrecen una mayor contribución al proyecto.

Cuenta con varios momentos los cuales se establecen con preguntas para profundizar, actividades facilitadoras del trabajo en equipo, preguntas orientadoras, cuadros para completar la lista de actividades, e instrumento final de autoevaluación.

Permite visualizar el avance por grupos, donde se va recopilando el trabajo individual y colaborativo.

Los instrumentos se completan por equipo, recopilando tanto el trabajo individual como el grupal, para lograr el reflejo de la autoevaluación.

Elementos descriptivos

Numero de secuencia, título de la actividad, fecha por sesión de la actividad, DBA de las dos áreas, el entorno, competencia específica, pregunta problematizadora, evidencia de aprendizaje mediante esquemas gráficos del proyecto.

Elementos de desarrollo del proyecto

Se establecen 5 pasos, presentación, exploración, estructuración, creación, exposición.

Presentación de temática mediante el uso de las TIC con recursos online, lectura de las instrucciones, contenidos y actividades de soporte para el estudiante para conocimientos previos con los nuevos.

Exploración mediante el diseño de preguntas iniciales ¿Qué voy a aprender?

¿Qué puedo diseñar? ¿Cómo influencia en mi vida el proyecto?

Estructuración esta fase permite establecer un orden cronológico del desarrollo del proyecto de aula.

Creación Esta fase me permite vincular los conceptos al contexto y diseñar, crear, presentar, diseñar artículos, productos con fin educativo para desarrollar competencias.

Exposición El proyecto es presentado en forma autorreflexiva con preguntas orientadoras ¿Cómo sé que aprendí? Comprendiendo las preguntas que determinan la valoración del estudiante siendo una evaluación formativa.

Se tienen previstos los escenarios para las fases del proyecto donde es importante destacar que el idioma inglés necesita de varias sesiones para desarrollar competencias lingüísticas desde el writing, listening, speaking and writing, la secuencia se presenta al finalizar en el Anexo 02 sintetizando lo anteriormente descrito.

El desarrollo de las competencias lingüísticas se fortalece gracias a la incursión del curriculum digital en donde es necesaria la intervención con herramientas digitales que le den la bienvenida al trabajo en red, y las redes de conocimiento, las cuales están de forma inversamente proporcional relacionadas con el entorno del estudiantado para lograr un impacto social. Se propende por establecer la interdisciplinariedad de las áreas para conectar a los estudiantes con una segunda lengua, la cual por consiguiente fortalece la lengua materna y gracias al diseño digital el estudiante contara con todas las herramientas disponibles para intercambiar información en la red de aprendizaje, fortaleciendo las competencias para la vida que a su vez tienen un impacto significativo en la comunidad en general.

Propuesta Proyecto de inglés como Lengua extranjera

Figura 15

Presentación My Portfolio.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4

Fase inicial.

ÁREA	COMPONENTE
TECNOLOGÍA INGLÉS	DISEÑO DIGITAL FUNCIONES LINGÜÍSTICAS

Fuente. Elaboración propia.

Tabla 5

Identificación actividades

INICIO DE ACTIVIDADES	ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA	INICIO DE ACTIVIDADES	TERMINACIÓN DE ACTIVIDADES	PRODUCTO FINAL
PRIMER PERIODO	VIVIR JUNTOS EN EL AULA			MY PORTFOLIO
SEGUNDO PERIODO	HÁBITOS SALUDABLES			BULLET JOURNAL
TERCER PERIODO	COMUNIDAD VERDE			JABÓN ARTESANAL
CUARTO PERIODO	CONOCIENDO EL MUNDO			FERIA EMPRESARIAL

Fuente. Elaboración propia.

Planificación del proyecto my portfolio aprendizaje basado en proyectos en el instrumento inicial: El instrumento inicial comprende los lineamientos del proyecto los cuales corresponden a una secuencia la cual establece la serie de actividades de tipo presentación, exploración.

Tabla 6

Estructura Inicial de la Secuencia.

Área	Inglés- Tecnología	DBA: Comprende textos cortos de cierta dificultad sobre actividades cotidianas, de su interés, sobre otras asignaturas y su entorno social.	My Portfolio				
Entorno	Hibrido	Competencias: Listening, Speaking, Reading, Writing					
Periodo	Titulo	Actividades	Preguntas Para el Proyecto				
			P	EX	ES	CR	EXP
Segundo Periodo comprendido por 10 semanas	MY PORTFOLIO	¿Como garantizo gozar de una buena salud, implementando buenos hábitos y rutina de cuidado físico personal?	1	1	1	1	1
	HEALTHY LIFE	¿Cuáles son los hábitos y rutinas de cuidado físico personal?	1	1	1	1	1
	ECOSISTEMA LIVING	Ecosistema digital healthy life	1	1	1	1	1

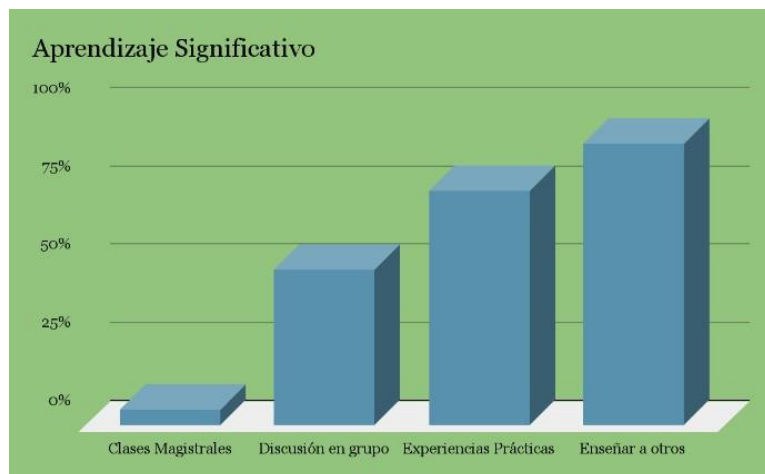
Fuente. Elaboración propia.

Nota: Sintetización de la secuencia de actividades para llegar al proyecto final donde presentación (P) de contenidos por el docente, Exploración (EX) donde los estudiantes exploran conocimientos previos con nuevos, estructuración (Es) donde se establece la ruta del proyecto, Creatividad (CR) se estimula la creatividad del estudiante, explicación (EXP) se fortalecen las habilidades mediante la explicación de las actividades.

La Estructura del Proyecto consiste en 30% teórico y 70% práctico debido a que los estudiantes aprenden haciendo y enseñando a los demás de acuerdo a los estudios realizados,” se ha comprobado que la retención del conocimiento adquirido después de 24 horas en un estudiante, y la eficacia del aprendizaje es de 5% para clases magistrales, 50% para discusión en grupo, 75% para experiencias prácticas y 90% por enseñar a otros” (Sousa, 1995).

Figura 16

Efectividad del aprendizaje.



Fuente. Elaboración propia.

Los referentes curriculares están enmarcados en los fundamentos teóricos los cuales son pedagogía, epistemología, didáctico, y organizacional.

El enfoque metodológico está relacionado con el eje de la innovación pedagógica, buscando la transversalidad de las áreas y permite la adquisición de inglés de forma involuntaria e inconsciente en los estudiantes, lo cual nos permite establecer diferentes ambientes que favorecen una segunda lengua potenciando habilidades lingüísticas y pragmáticas.

La metodología de la implementación del aprendizaje basado en proyectos, establece diferentes estrategias y la incursión de la investigación a los estudiantes, permite potencializar competencias de investigación y reflexivas para posteriormente como producto final, los estudiantes fortalezcan sus habilidades comunicativas y expresión corporal.

Tabla 7

Estructura Inicial de la Secuencia

Grupos:	Nombres y apellidos
Establecer un mínimo y un máximo	
Identificación de Problemática- Punto de partida	
Surge de una pregunta orientadora formada por los equipos.	
Nombre del proyecto	
Establecimiento del nombre del proyecto libre bajo el diseño MY PORTFOLIO.	
Recursos a utilizar	
Acuerdos materiales	
Integración de las áreas	
Áreas a asociar	
Roles y tiempos	
Se realizan acuerdos donde se establecen tiempos y momentos del proyecto de manera conjunta donde el docente es guiador del proceso.	
Se establecen roles: líder, entrega, alerta.	
Mesas redondas conclusiones	
Inicial	
Intermedio	
Final	
Consultas de información fuentes externas	
Registros de información fuentes	

Nota. Elaboración propia

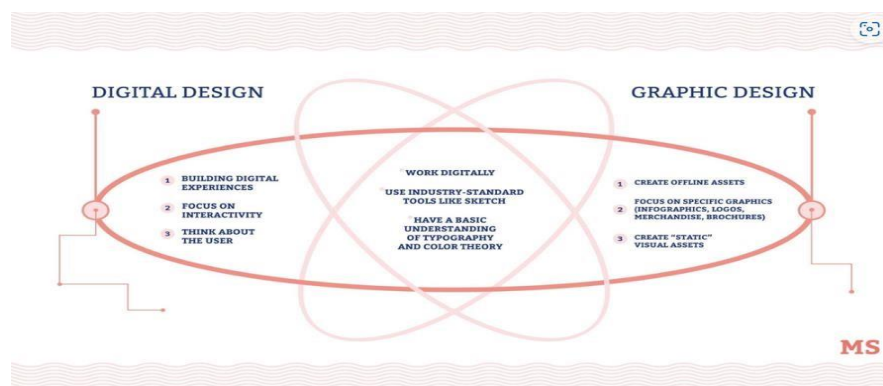
Nota: elaboración propia los pilares están caracterizados en flexibilidad del currículum y ajuste a las condiciones de los estudiantes de acuerdo al contexto. innovación establecer actividades que generen impacto y curiosidad en los estudiantes. integralidad integrar saberes previos con los nuevos, y tendrá en cuenta el saber ser con hacer y saber. creatividad este componente se debe estimular en los estudiantes para crear proyectos significativos que presenten diferentes diálogos interdisciplinaridad el proyecto escogido por los docentes de las comunidades de aprendizaje CDA se fortalecerá desde las inglés y tecnología.

Propuesta Proyecto Tecnología - Diseño Digital

El diseño digital se caracteriza por englobar cualquier forma de comunicación visual y contenido que utiliza una interfaz digital para ofrecer información. El diseño digital en el ámbito educativo es un componente importante si bien es cierto permite el aprendizaje autónomo donde se inicia por la imaginación y lo que se quiera representar en la interfaz digital, el diseño digital cuenta con ocho pilares los cuales llevan a la creación final de contenido digital y son de vital importancia para establecer diseños con responsabilidad, pues desde una presentación inicial hasta un video avanzado requieren responsabilidad social.

Figura 17

Pilares del diseño digital



Fuente. Tomado de principios del diseño digital. 2024

De acuerdo con el diseño digital se establece un modelo el cual se presenta donde se tiene una interfaz gráfica bastante amplia.

Figura 18

Modelo Diseño digital



Fuente. Elaboración propia link acceso prototipo de muestra

Propuesta Evaluación Formativa

La evaluación es de característica formativa y corresponde al Aprendizaje Basado en Proyecto produce diferentes puntos de vista iniciando por el personal, el del docente y el del compañero, a estos procesos de evaluación se relacionan en una ficha evaluativa por semáforo de colores con las siguientes características:

El semáforo de colores influye en el componente actitudinal, puesto que funciona para gestionar las etapas emocionales del estudiantado.

Rojo: Significa STOP y debe detenerse, se considera que se debe activar antes de que el estudiante pierda el control.

Amarillo: Significa THINK es el componente de reflexionar, es el momento para encontrar la solución adecuada y modificar conducta.

Verde: significa continuidad KEEP GOING es el componente de avanzar y premiar las buenas prácticas, se quiere que todos los estudiantes permanezcan en este color.

Tabla 8

Evaluación formativa

<i>Heteroevaluación</i>	El docente mide la adquisición de los objetivos y las competencias planteadas mediante la rúbrica de evaluación.	Desempeño Bajo: 1.0 a 2.9 Desempeño Básico: 3.0 a 3.5 Desempeño Alto: 3.6 a 4.5 Desempeño Superior: 4.5 a 5.0
<i>Coevaluación Autoevaluación</i>	El par académico realiza la evaluación como fruto del trabajo en equipo mediante el semáforo de colores.	Rojo: Incumplimiento en el trabajo en equipo. Amarillo: Cumplimiento en desempeño Básico. Verde: Cumplimiento desempeño superior.

El estudiante realiza autoevaluación por el concepto propio sobre su	Rojo: Incumplimiento en cumplimiento académico. Amarillo: Cumplimiento en desempeño Básico.
trabajo y desarrollo de competencias.	Verde: Cumplimiento desempeño superior.

Fuente. Elaboración propia. *Nota.* Se señalan los medios para evaluar utilizando el semáforo de colores para expresar la opinión de los estudiantes en general.

De acuerdo con el anterior esquema la rúbrica de evaluación para determinar el desempeño del estudiante utilizado por el docente y coadyuvante de los estudiantes es la siguiente rubrica:

Tabla 9

Rubrica de evaluación

<i>ASPECTOS</i>	<i>DESEMPEÑO</i>	<i>DESEMPEÑO</i>	<i>DESEMPEÑO</i>	<i>DESEMPEÑO</i>
<i>PARA</i>	<i>BAJO</i>	<i>BÁSICO</i>	<i>ALTO</i>	<i>SUPERIOR</i>
<i>EVALUAR</i>	<i>1.0-2.9</i>	<i>3.0-3.9</i>	<i>4.0-4.5</i>	<i>4.6-5.0</i>
<i>WRITING</i>	No presenta	Presenta	Presenta	Entrega las
<i>Realiza fichas</i>	Portfolio	ocasionalmente	Proyecto ABP	actividades
<i>descriptivas</i>	(Fichas	el Proyecto	haciendo uso de	académicas en
<i>anexadas al</i>	descriptivas)	ABP.	ilustraciones y	los tiempos
<i>portafolio con</i>			elementos en el	establecidos,
<i>gramática</i>			tiempo	completando
			establecido, con	cada paso.

<i>inicial verb to be.</i>			los	
<i>LISTENING</i>			requerimientos	
<i>Escucha a su famoso favorito</i>			exigidos por los docentes.	
<i>seleccionado realizándole seguimiento a los deportes que practica, presenta canción y afiche famoso favorito.</i>	No Presenta ABP	Presenta ocasionalmente el ABP con criterios de originalidad y calidad extemporánea.	Presenta el ABP plasmando su estética y originalidad. En el ABP.	Presenta el ABP con características de originalidad y calidad.
<i>READING</i>	No presenta	Sigue	Sigue	Sigue
<i>Comprende preguntas relacionadas con rutinas de cuidado personal, Responde con</i>	ocasionalmente indicaciones sugeridas por el docente y la apropiación de la información y	evidencia de las actividades y contenidos realizados.	cuidadosamente las indicaciones sugeridas por sus docentes sobre la apropiación de la información y	eficazmente las indicaciones sugeridas por sus docentes sobre la apropiación de la información que se desarrolla en

<i>frases cortas las preguntas sobre rutinas de cuidado personal con base en el vocabulario y expresiones estudiadas.</i>	producción de contenidos parcialmente. En el ABP	producción de contenidos argumentativos en el desarrollo de su ABP.	el ABP con argumentos de calidad (profundización de las ideas). En el ABP
<i>SPEAKING Presenta ecosistema digital.</i>	No presenta explicación sobre el trabajo desarrollado. Explica con cierta dificultad actividades con ausencia de evidencias.	Identifica las fases del proyecto, realiza explicación generalizada de las fases.	Explica el proyecto ABP presentando las actividades y realizando una reflexión.

Fuente. Elaboración propia Nota: En la tabla se presenta la descripción de los aspectos a evaluar en la rúbrica de evaluación y los productos a entregar en el marco del proyecto My Portfolio, y se caracteriza el seguimiento por el docente a las actividades.

La evaluación corresponde a los diferentes desempeños establecidos por el Sistema de Evaluación Institucional, teniendo como objetivo la evaluación cualitativa, cuantitativa y por supuesto la evaluación descriptiva donde se considera varios aspectos, y se tiene en cuenta la autoevaluación del estudiante.

Conclusiones

Las conclusiones son establecidas a partir de la ejecución donde se requiere un ejercicio “La obtención de las conclusiones es posiblemente la tarea en la que se exige una mayor experiencia del investigador, que debe ser capaz de contextualizar y contrastar con otros estudios los hallazgos alcanzados” (Gregorio Rodríguez Gómez, Javier Gil Flores, Eduardo García Jiménez, Ediciones Aljibe, 1996).

Las nuevas tendencias de aprendizaje requieren prácticas de aula híbridas, con intervención en el espíritu creativo del estudiante, es una tarea institucional a nivel global lograr estructurar modelos pedagógicos que respondan a los requerimientos de la sociedad. En el fortalecimiento curricular institucional como el plan educativo.

En el PEI se observa que vamos por un buen camino respondiendo a las necesidades de nuestra sociedad y guiando para la vida gracias a los Proyectos de la Institución Educativa Mega Colegio El Progreso que día a día presentan innovación e intervención digital en el currículo.

El establecimiento de las fases del proyecto permite a la comunidad educativa establecer cronogramas con cumplimiento de roles en un tiempo real donde se cumplen la ruta de la estrategia Aprendizaje Basado en Proyectos lo cual contribuye al currículo digital y al diseño digital mediante el área de tecnología.

La articulación de las áreas de inglés e informática es obligatoria, la invitación global de diferentes instituciones bilingües es a utilizar las herramientas que tenemos en nuestro alcance una de ellas es la tecnología, por lo cual se estimula al estudiantado a aprender una segunda lengua sin precisamente asistir a un instituto.

EL proyecto my portfolio establece criterios de común acuerdo por las comunidades de aprendizaje Donde es importante contar con el desarrollo de actividades en físico, pero también

se requiere con urgencia el uso adecuado de las TIC y el diseño gráfico digital el cual le permite al estudiantado innovar su portafolio bilingüe y aprender en ambientes híbridos. Además, en la intervención del Portfolio hay una ventaja puntual y es que no se requiere financiación al proyecto y se contribuye a la agenda del 2030 por un País con desarrollo sostenible ODS planteado por la ONU (2015).

En el ítem de calidad educativa, el aprovechamiento del tiempo libre en este proyecto bilingüe es una ventaja para las familias debido a que los estudiantes están desarrollando actividades y nutriendo su Portfolio de acuerdo al proyecto seleccionado por su curso, esto permite desarrollar competencias en los estudiantes en relación a su contexto, con el manejo del tiempo libre y les ayuda a gestionar sus tiempos.

Finalmente, en la adquisición de una segunda lengua es indispensable la constancia y el aprovechamiento del tiempo libre para adquirir habilidades lingüísticas.

Recomendaciones

Se recomienda articular el área de tecnología con los proyectos de cada grado debido que la intervención digital en el curriculum es necesaria, la educación del siglo XXI se caracteriza por su accesibilidad global, interactividad, personalización del aprendizaje, colaboración en línea y uso de tecnologías emergentes como inteligencia artificial y realidad virtual (UNESCO, 2020).

Específicamente en el área de inglés es de vital importancia la articulación con área de tecnología debido que al desarrollar los proyectos bilingües todos los caminos llevan al diseño digital en donde los estudiantes produzcan múltiples interfaces aplicando lo aprendido en el aula de clase.

En los proyectos Aprendizaje Basado en Proyectos institucionales es necesario llevar el avance de los estudiantes donde ellos gestionen sus actividades y registren el cumplimiento de las mismas, sin duda alguna es un proceso que ayuda a sensibilizar la gestión del tiempo libre y contribuye al aprovechamiento del tiempo libre.

Anexos

Apéndice 1

Propuesta de intervención.

Institución Educativa Mega colegio El Progreso

Yopal-Casanare

Instrumento de recolección de información documental

Fecha	Existe	Folios	Componentes	Acciones de mejoramiento.	Links anexos
15 marzo 2023	Si	161	PLAN DE AREA INGLES 2023	Intervención en evidencias de aprendizaje por proyectos.	https://drive.google.com/file/d/1n6DpAeoGR42HmYpgbwmlYVRrb8IEboOb/view?usp=sharing
15 marzo 2023	Si	50	PEI	Diseño de fases ABP Ruta ABP	https://drive.google.com/file/d/1BqT5b205VGxM704SKFa08

					0yZu4EyXPXD/view?usp=sharing
15 marzo 2023	Si	10	Proyecto My Portfolio	Diseño de lineamientos ABP	https://drive.google.com/file/d/1mzQAn4gL483be4GjHR_FG9XbYpKgT_bc/view?usp=sharing
15 marzo 2023	No		MALLA CURRICULAR	No hay malla curricular de inglés.	
02 noviembre 2023	No	14	Proyectos	Sinterización de Proyectos	https://drive.google.com/file/d/12oYq9fIWLPNONq5Q_AtIFQoMqXvIY3jz/view?usp=sharing
02 noviembre 2023	Si		Diseño digital muestra	Establecimiento creación	https://marvelapp.com/prototype/6bai45g/screen/91667763

Apéndice 2

Consentimiento Informado

Autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos) y de propiedad intelectual otorgado a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Yo, Mara Alejandra Colmanares, con documento de identidad No. 1119365249 de Venezuela mediante el presente formato autorizo a la docente Alejandra Montero Rincón del área de Inglés estudiante del programa Maestría en Educación de la universidad Nacional Abierta y a Distancia para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

Esta autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

- Este video/foto podrá ser utilizado con fines educativos e informativos en diferentes escenarios y plataformas de la Institución Educativa Megacolegio el progreso y la Universidad Nacional Abierta y a Distancia acreditada de Alta Calidad -UNAD
- Este video/foto es sin ánimo de lucro y en ningún momento será utilizado para objetivos distintos. La Institución educativa Megacolegio El progreso y Universidad nacional abierta y a distancia-UNAD queda exento de cualquier responsabilidad que se pueda derivar de la presente actividad con la firma de la autorización.
- La presente autorización no tiene ámbito geográfico determinado, por lo que las imágenes en las que aparezca podrán ser utilizadas en el territorio del mundo, así mismo, tampoco tiene ningún límite de tiempo para su concesión, ni para explotación de las imágenes, o parte de estas, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

El grupo MEGAENGLISH GRADE SIXTH A está conformado por la docente y estudiantes del curso sexto A:

Nombres y apellidos	Tipo de documento	No. de identificación	Parentesco
Lic. Alejandra Montero Rincón	C.C	1.118.570.061	Docente

Apéndice 3

Encuesta con Escala de Opinión



Do you speak English my dear student?

Aprendizaje Basado en Proyectos Inglés y Tecnología - Fecha de diligenciamiento: 12/04/2023

Nombres y apellidos estudiante: *

Texto de respuesta larga

Grado *

- Sexto A
- Sexto B
- Sexto C
- Sexto D
- Sexto E
- Sexto F

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_Sco2CyoWEBAJF9adUqgIAzICbanwih5c-pSMBjqVQ8f_A/viewform?usp=sharing

Referencias Bibliográficas

Alberich (2007). Diseño Digital, tratamiento gráfico del espacio en los entornos digitales.

<https://www.yumpu.com/es/document/view/65288581/1-conceptosbasicos-de-diseno-grafico-autor-jordi-alberich-david-gomez-fontanills-y-albaferrer-franquesa>

Bronfenbrenner, (1979). *Modelo Ecológico* https://www.um.es/analesps/v18/v18_1/03-18_1.pdf

Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario

Ciprés,(2022) revista digital, colegio la inmaculada, los mejores colegios de Colombia.

<https://www.colegiolainmaculada.edu.co/>

Comunidades de Aprendizaje, portal web. (2022,2023).

<https://www.comunidaddeaprendizaje.com.es/>

Consuelo Belloch Orti. Unidad de Tecnología. Universidad de Valencia. Las tecnologías de la información y comunicación (t.i.c.) como recurso para la educación.

https://www.uv.es/bellohc/pdf/08edu_tema1.pdf

Díaz, Barriga Frida. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15550207>

Escudero, N. (2018). Redefinición del “aprendizaje en red” en la cuarta revolución industrial.

Apertura. Revista de innovación educativa, 10 (1), 149- 163.

http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1140/9_04

Gregorio, Gómez. Javier, Gil. Eduardo, García., Ediciones Aljibe (1996).

<https://media.utp.edu.co/centro-gestion-ambiental/archivos/metodologia-de-lainvestigacion-cualitativa/investigacioncualitativa.doc>

López-Neira, L. R. (2017). Indagación en la relación aprendizaje-tecnologías digitales.

Educación y Educadores, 20(1), 91- 105.

<https://www.redalyc.org/pdf/834/83449754005.pdf>

López, P, Pedro (2004). *versión impresa* ISSN 1815-0276*versión On-line* ISSN 2224-8838.

Población muestra y muestreo.

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=a\)%20Poblaci%C3%B3n.,los%20accidentes%20viales%20entre%20otros%22](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=a)%20Poblaci%C3%B3n.,los%20accidentes%20viales%20entre%20otros%22).

Martinez, Miguelez (2023). Proyecto de investigación con metodología cualitativa.

https://www.academia.edu/5941313/INVESTIGACION_CUALITATIVA

Marvin René Alegría Díaz (2015). Universidad Rafael Landívar. Uso de las tic como estrategias que facilitan a los estudiantes la construcción de aprendizajes significativos.

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25521w/LITE113_S1_MARVIN.pdf

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2020). *Colombia hacia una sociedad del*

conocimiento. Reflexiones y propuestas. Misión de sabios, I, 1-450.

https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/paginas/ebook-_colombia_hacia_una_sociedad_del_conocimiento.pdf

Ministerio de Educación Nacional, Formar en lenguas extranjeras.(2006).

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

- Mora, A. M. (2022). Disrupción en la educación. [Objeto virtual de Información OVI].
 Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48316>
- Monja, C. Arturo (2011). Metodología de la Investigación. Guía didáctica para investigación
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-lainvestigacion.pdf>
- Nonaka-Takeuchi (2015). *El conocimiento es un tesoro: sabemos más de lo que podemos decir*.
 Blogger Equipos en tiempos de redes. Equipos en tiempos de redes: El conocimiento es un tesoro: sabemos más de lo que podemos decir (vicentecliment.es)
- Pascual (2001). Innovación en la construcción curricular: desafíos teóricos y prácticos en el contexto de la reforma curricular en Chile.
<https://teologiayvida.uc.cl/index.php/pel/article/download/26127/20985/61333>
- Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana; Vol. 29, No 2 (Año 2001). <http://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/view/26127>
- Piaget, (1989). Teoría del aprendizaje de Jean Piaget. Principios ▷ Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget: Descubre sus Principios ★ Teoría Online (teoriaonline.com)
- Pineda, Beatriz; DE ALVARADO, Eva Luz; DE CANALES, Francisca 1994 Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de persona al de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud.
- Washington. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=187685&pid=S1815-0276200400010001200005&lng=es
- Rodríguez, E., Vargas, É., Luna, J. (2009). Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos". Educación y Educadores.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83416264002>

Sotomayor, C. Vaccaro, C. Téllez, A (2021). *Aprendizaje Basado en Proyectos*<https://fch.cl/wp-content/uploads/2021/10/ABP-un-enfoque-pedagogico-parapotenciar-aprendizajes.pdf>

Silva, F., y Martínez, G. (2021). Estrategias de innovación docente mediante las TIC. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 10(4), 89-103.<https://doi.org/10.17993/3ctic.2021.104.89-103>

Unesco (2016). Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Unesco (2015). *La Renovación de la Visión de las Sociedades del Conocimiento para la Paz y el Desarrollo Sostenible*. Ediciones Unesco.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000234794?13=null&queryId=081a3b52-5e4f-47e0-9305-cf921917f771>

UNED. (2013, 23 de octubre). La educación en la sociedad del conocimiento [video]. YouTube.
<https://youtu.be/9EbSIPriL34?t=46>