



**LA CREACIÓN DE CORTOMETRAJES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
BASADA EN PROYECTOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS
DEL SIGLO XXI EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS**

Nelly Yoana Erazo Tocarruncho

Trabajo de grado para optar al título de magíster en educación mediada por las TIC

Asesora: Mg. Lina María Villamizar Mendoza

Universidad ICESI

Escuela de Ciencias de la Educación

Maestría en Educación Mediada por las TIC

Santiago de Cali, Diciembre 2021

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	6
Identificación, Precisión y Contextualización Histórico-Situada de la Práctica Educativa Objeto de SEE y sus Actores	8
Sobre la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez	12
Sobre los Actores del Proceso de Sistematización de la Experiencia	13
Sobre las Etapas de la Experiencia de Sistematización	15
Problema de Sistematización	18
Planteamiento del Problema	18
Pregunta de la Sistematización	20
Justificación de la Sistematización	20
Objetivo de la Sistematización	22
Ejes de Sistematización	22
Marco Analítico	25
Aprendizaje Basado en Proyectos ABP	25
Aprendizaje o Pedagogía Emergente	27
TIC en la Educación	30
Competencias del Siglo XXI	31
La Competencia Comunicativa en la Enseñanza del Inglés	34
El Uso de las Nuevas Tecnologías en el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras	36
Revisión de Investigaciones sobre el Objeto de Sistematización	38
La Creación de un Cortometraje: Un Proceso de Mediación en la Promoción de la Salud Adolescente.	38
Aprendizaje Basado en Proyectos Audiovisuales Colaborativos en un Entorno E-Learning. Análisis de una Experiencia Desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya	39
Guía de Realización de Cortometraje para Mejorar la Expresión Oral en Inglés de Estudiantes de Enseñanza Media en Chile.	40

Aprendizaje Móvil: Experiencias y Nuevas Perspectivas	42
El Filminuto como Proyecto Cultural en un Colegio de Bogotá	43
El Teatro en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. La Dramatización como Modelo y Acción.	45
El Uso del Juego Dramático en la Enseñanza de Lenguas: las Destrezas Orales	46
Marco Metodológico	49
Población y Muestra	52
Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos	53
Recuperación y Ordenamiento de la Experiencia	53
Descripción, Reflexión e Interpretación de las Dinámicas y Procesos Desarrollados en la Práctica Pedagógica	63
Información de los Conceptos	63
Planteamiento de la Situación Problemática para el Cortometraje	64
Procesos para la Realización de un Producto Audiovisual	65
Implementación de las TIC como Herramientas en la Experiencia	66
Descripción, Reflexión e Interpretación en el Proceso de Sistematización	67
Sobre las Competencias que el Siglo XXI Busca Desarrollar en los Estudiantes	81
Momentos Significativos de la Práctica	97
Análisis de la Experiencia	103
Conclusiones y Aprendizajes Derivados de la Experiencia	107
Aprendizajes Derivados de la Práctica	109
Recomendaciones y Limitaciones de la Experiencia	111
Referencias	114
Anexos	119

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. <i>Introducción del proyecto en la página web</i>	55
Figura 2. <i>Práctica gramatical en la página web</i>	56
Figura 3. <i>Guion Estudiante 3 grado 7-3</i>	57
Figura 4. <i>Short film Estudiante 4 grado 7-4</i>	59
Figura 5. <i>Short film Estudiante 5 grado 7-4</i>	60
Figura 6. <i>Short film Estudiante 2 grado 7-3</i>	61
Figura 7. <i>Short film Estudiante 6 grado 7-3</i>	61
Figura 8. <i>Evento de socialización</i>	62
Figura 9. <i>Short film Estudiante 3 grado 7-3</i>	65
Figura 10. <i>Short film Estudiante 5 grado 7-4</i>	74
Figura 11. <i>Short film Estudiante 1 grado 7-3</i>	75
Figura 12. <i>Short film Estudiante 7 grado 7-3</i>	79
Figura 13. <i>Short film Estudiantes 8 y 9 grado 7-3</i>	81
Figura 14. <i>Short film Estudiante 10 grado 7-3</i>	82
Figura 15. <i>Short film Estudiante 11 grado 7-4</i>	83
Figura 16. <i>Short film Estudiante 12 grado 7-5</i>	83
Figura 17. <i>Short film Estudiante 13 grado 7-3</i>	84
Figura 18. <i>Resultados estadísticos de la pregunta 3 en la encuesta de estudiantes</i>	85
Figura 19. <i>Respuestas a la pregunta 4 en la encuesta de estudiantes</i>	86
Figura 20. <i>Respuestas a la pregunta 5 en la encuesta de estudiantes</i>	87
Figura 21. <i>Respuestas a la pregunta 6 en la encuesta de estudiantes</i>	88

Figura 22. <i>Respuestas a la pregunta 7 en la encuesta de estudiantes</i>	89
Figura 23. <i>Respuestas a la pregunta 18 en la encuesta de acudientes</i>	90
Figura 24. <i>Resultados estadísticos de la pregunta 11 en la encuesta de estudiantes</i>	91
Figura 25. <i>Short film Estudiante 1 grado 7-3</i>	91
Figura 26. <i>Resultados estadísticos de la pregunta 1 y 7 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos</i>	92
Figura 27. <i>Resultados estadísticos de la pregunta 2 y 16 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos</i>	93
Figura 28. <i>Short film Estudiante 10 grado 7-3</i>	94
Figura 29. <i>Respuestas a la pregunta 17 en la encuesta de acudientes</i>	95
Figura 30. <i>Resultados estadísticos de la pregunta 12 y 21 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos</i>	96
Figura 31. <i>Mensajes de asistentes al evento virtual en el canal de YouTube</i>	96
Figura 32. <i>Resultados estadísticos de la pregunta 13 y 22 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos</i>	97
Figura 33. <i>Respuestas a la pregunta 8 en la encuesta de estudiantes</i>	104
Figura 34. <i>Respuestas a la pregunta 19 en la encuesta de acudientes</i>	105
Figura 35. <i>Respuestas a la pregunta 3 en la encuesta de directivos</i>	105
Figura 36. <i>Short film Estudiante 11 grado 7-4</i>	111

1. Introducción

El sector educativo ha experimentado grandes cambios a causa de la digitalización y el rápido acceso a la información; actualmente este factor se ha reforzado debido a la pandemia del Covid 19. El cambio más significativo ha sido la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con el objetivo de implementar diferentes métodos y herramientas que les permita a los estudiantes facilitar sus procesos de aprendizaje. Así entonces, en mi rol de docente de inglés como lengua extranjera, y teniendo en cuenta que el uso de la tecnología está en constante auge, he decidido incluir el uso de las TIC en mis cursos desde una propuesta didáctica que aporte a un proceso de aprendizaje significativo y promueva el uso responsable de las mismas.

De acuerdo con lo anterior, desde mi quehacer pedagógico he podido reconocer, por un lado, la necesidad de contextualizar el uso del idioma inglés en un ambiente real, que facilite el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, y por el otro, las virtudes de esta área de conocimiento en cuanto al amplio espectro de posibilidades hacia la orientación de actividades y de ejes temáticos que sirven como vehículo de comunicación para llevar a cabo diversas estrategias didácticas.

Por ende, el impedimento de realizar las clases presenciales en el marco de la pandemia en el año 2020 se convirtió en un contexto de motivación para proponer una estrategia didáctica basada en proyectos de creación de cortometrajes con el fin de fortalecer competencias para enfrentar los retos del siglo desde la enseñanza del idioma inglés y que estuviera mediada por las TIC. La realización de este producto audiovisual ayudaría a relacionar situaciones de la realidad actual, desde diversos entornos sociales, brindando una mirada crítica y parodiada para transmitir un mensaje de manera creativa para una audiencia global. Esto fue posible mediante la

aplicación de los contenidos de la clase inglés, y el uso de las TIC, con sus dispositivos móviles y el uso de programas gratuitos de edición; lo cual se socializó mediante la plataforma de YouTube, logrando así un aprendizaje significativo.

En este documento se sistematiza la implementación del proyecto a partir de la reconstrucción y resignificación de saberes acumulados en el proceso, sobre la forma en que se vivió la experiencia, evaluando cómo la creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés favoreció el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de Cali en tiempos de pandemia. De esta manera, se puede contribuir directamente a la transformación de la misma práctica educativa, desde una perspectiva reflexiva y autocrítica, enfocada en los ejes de aprendizajes emergentes y prácticas significativas vividas por los actores involucrados en la experiencia, que fueron identificadas y analizadas en el transcurso de la sistematización, teniendo siempre presente que el corazón de toda innovación es lograr que el proceso de aprendizaje del estudiante sea cada vez más significativo y así darle también sentido a nuestro quehacer como maestros.

2. Identificación, Precisión y Contextualización Histórico-Situada de la Práctica Educativa Objeto de SEE y sus Actores

La práctica educativa sistematizada es una experiencia de aprendizaje mediada por las TIC implementada en un curso de inglés como lengua extranjera durante el segundo periodo académico del año escolar 2020 con estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de la ciudad de Cali.

La Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez está ubicada en el barrio el Sena, perteneciente a la comuna 5 en el área urbana de la ciudad de Cali. La institución es de carácter oficial mixta con especialidad comercial, a donde asisten estudiantes que provienen de diversos barrios alrededor del establecimiento pertenecientes a estratos del 1 al 3.

Para el desarrollo de esta estrategia didáctica se hizo uso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como metodología inductiva que promueve el desarrollo de competencias tales como el análisis, la interpretación e indagación. Esta propuesta fue diseñada para ser desarrollada durante la educación presencial con los estudiantes en la institución educativa. Sin embargo, debido a la pandemia mundial del Covid-19, la propuesta tuvo que reorganizarse y adaptarse, durante el mismo proceso, para ser implementada bajo la *estrategia de aprendizaje en casa*, orientada por el gobierno nacional, de manera no presencial y mediada por las TIC, siendo una situación inesperada para todos los actores involucrados en el proceso educativo.

Específicamente para esta práctica, los estudiantes debían desarrollar un proyecto que planteaba la realización de un producto audiovisual, como una experiencia que les ayudara a relacionar situaciones de la realidad actual con aspectos y contenidos propios del área de inglés como lengua extranjera, logrando así un aprendizaje significativo.

La práctica propuesta implementada lleva por nombre *Short Film Festival - Pandemic Parodies*, en español *Festival de Cortometrajes - Parodias en Pandemia* y se basaba en la realización de videos cortos, con una duración entre 1 a 3 minutos durante los cuales los estudiantes expresaron sus diferentes formas de asimilar y enfrentar la problemática de salud a causa del virus Covid-19 desde sus diversos entornos sociales, con una mirada crítica y burlesca, empleando recursos irónicos y la exageración, para transmitir un mensaje reflexivo de manera creativa para la audiencia. Estos videos se realizaron con la ayuda de sus propios dispositivos tecnológicos como lo son sus celulares y se editaron con aplicaciones gratuitas.

En estas producciones se representaron situaciones problemáticas relacionadas con el contagio del virus, las normas de bioseguridad, la cuarentena, la educación virtual, las relaciones familiares y sociales, que se presentaban en su vida cotidiana y que de una u otra manera estaban afectando a los jóvenes y sus familias. El proyecto finaliza con la socialización de algunas producciones frente a la comunidad educativa por medio de un canal de YouTube. Cabe resaltar el proceso de investigación, reflexión y comunicación creativa de sus historias donde se evaluó tanto el aprendizaje del idioma inglés como el fortalecimiento de competencias para el siglo XXI.

La duración de la práctica educativa fue de un periodo académico, es decir, de tres meses, durante los cuales se llevaron a cabo las cinco etapas de desarrollo del proyecto con las diversas actividades orientadas hacia el cumplimiento del objetivo de aprendizaje. La planeación curricular para el área de inglés como idioma extranjero, durante el segundo periodo del año lectivo 2020, se evidencia en la tabla 1.

Tabla 1*Plan de aula segundo periodo 2020*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO SIMÓN RODRÍGUEZ PLAN DE AULA 2020	
ASIGNATURA: IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS	PERIODO: 2°
NOMBRE DEL DOCENTE: NELLY YOANA ERAZO	GRADO: SÉPTIMO
EJE TRANSVERSAL: SALUD, CONVIVENCIA Y PAZ	
EJE TEMÁTICO: PANDEMIC PARODIES - PARODIAS EN PANDEMIA	
OBJETIVOS DE FORMACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> ● Generar estrategias didácticas que desarrollen competencias básicas en el uso del idioma inglés a través de procesos de aprendizaje que faciliten la comprensión, análisis e interpretación crítica de diversas situaciones cotidianas vividas durante la pandemia. ● Propender por el desarrollo integral de los estudiantes incluyendo el ser y sentir mediante el fortalecimiento de actitudes reflexivas que permitan el diálogo entre la experiencia sensible, los saberes y la interacción sociocultural. ● Motivar el aprendizaje significativo con prácticas educativas que fortalezcan el desarrollo de competencias para el siglo XXI tales como la comunicación, colaboración, creatividad, pensamiento crítico y alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación TIC. 	
DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE - DBA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender expresiones sobre actividades cotidianas relacionadas con situaciones conocidas de su contexto real. ● Establecer una serie de actividades cotidianas de forma escrita haciendo uso adecuado de las reglas gramaticales básicas del inglés. ● Expresar oralmente información sobre actividades cotidianas apoyado en un producto audiovisual. ● Comunicar creativamente contenido donde personaliza el mensaje y el medio para su audiencia escolar. (ISTE) 	

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Identifica, analiza e interpreta diversas problemáticas ocasionadas debido a la pandemia del Covid-19 en los contextos personal, social, económico y cultural.
2. Reconoce reglas gramaticales básicas del inglés para expresar ideas y emociones sobre actividades cotidianas de forma oral y escrita.
3. Conoce el proceso para planear y desarrollar una producción audiovisual o cortometraje.
4. Comunica creativamente situaciones cotidianas vividas durante la pandemia del Covid-19 mediante la representación audiovisual de una parodia usando el idioma inglés.

EVIDENCIAS

- 1.1. Realiza lecturas críticas sobre el contexto actual y las diversas problemáticas ocasionadas debido a la pandemia del Covid-19 en los contextos personal, social, económico y cultural.
- 2.1. Participa activamente en el desarrollo de actividades que refuerzan su conocimiento sobre las reglas gramaticales básicas del inglés para expresar ideas y emociones sobre actividades cotidianas de forma oral y escrita.
- 3.1. Lleva a cabo la planeación y desarrollo de una producción audiovisual o cortometraje siguiendo las instrucciones dadas para este proceso.
- 4.1. Presenta su representación audiovisual usando el idioma inglés de una parodia relacionada con las situaciones cotidianas vividas durante la pandemia del Covid-19.

VALORACIÓN

1. El estudiante es capaz de identificar las diversas problemáticas ocasionadas debido a la pandemia del Covid-19 en los contextos personal, social, político, económico y cultural.
2. El estudiante es capaz de reconocer las reglas gramaticales básicas del inglés para expresar ideas y emociones sobre actividades cotidianas de forma oral y escrita.
3. El estudiante es capaz de llevar a cabo, de manera adecuada y ordenada, el proceso de planear y desarrollar una producción audiovisual o cortometraje.

4. El estudiante es capaz de usar el idioma inglés para comunicar creativamente situaciones cotidianas vividas durante la pandemia del Covid-19 mediante el uso de las TIC durante la representación de un producto audiovisual.
5. La actitud y desempeño del estudiante en las clases es dinámico y participativo, responsable y comprometido.

2.1. Sobre la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez

Se identifica a la I.E.T.C. Simón Rodríguez como una institución de carácter oficial que por varios años ha sido reconocida por estar entre los primeros 10 mejores colegios públicos de la ciudad de Cali. Esta institución cuenta con una especialidad comercial, pero, al mismo tiempo, presenta una visión con liderazgo en formación del bilingüismo y las TICS.

La Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez fue fundada por decreto en 1953, bajo el nombre de Escuela Nacional de Comercio “ESNALCO”, iniciando labores académicas el 25 de mayo del mismo año. Diez años después, en 1963, el Ministerio de Educación Nacional lo elevó a la categoría de “Instituto Técnico Nacional de Comercio” INTENALCO y se aprobaron los programas de bachillerato comercial. Más adelante, en 1979 se crearon las carreras técnicas profesionales y a partir de 1984 del Ministerio de Educación Nacional se le dio el carácter de unidad docente de educación superior. La Institución ofrece educación desde el nivel preescolar hasta la media técnica especialidad comercio, con Educación para Adultos.

La institución desarrolla un modelo pedagógico constructivista que promueve los valores y principios del Maestro Simón Rodríguez con liderazgo en la cultura de valores para la convivencia ciudadana, comprometidos con el medio ambiente y el desarrollo sostenible de la región. Igualmente, cuenta con un PEI debidamente definido como herramienta de desarrollo institucional que orienta a los educandos a potencializar sus habilidades considerando sus

intereses y motivaciones que les facilita crear un proyecto para mejorar su calidad de vida y la de su familia en armonía con la comunidad y una sana convivencia.

2.2. Sobre los Actores del Proceso de Sistematización de la Experiencia

Esta experiencia involucra, como actores principales, a una población de 118 estudiantes, en grados séptimos de la jornada tarde, distribuidos en tres grupos entre 38 y 40 estudiantes cada uno, 62 hombres y 56 mujeres, con edades entre 11 y 16 años, provenientes de los barrios Salomia, El Sena, Popular, Los Andes, Villa del Prado y Torres de Comfandi, pertenecientes al estrato 1, 2 y 3 de las comunas 4 y 5 de la ciudad de Cali. Acerca de las familias, la mayoría proviene con nivel escolar entre básica primaria y secundaria, profesan diferentes religiones, en su mayoría católicos. Algunas de estas familias provienen de otras regiones del país o de Venezuela ya que son desplazados, desempleados o trabajadores independientes. Sobre los tipos de familias, algunas son monoparentales con madres cabeza de familia, algunas extensas a cargo de familiares, algunas nucleares con padre y madre, y otras reconstruidas entre padres con hijos de otras relaciones. Para la muestra se tendrán en cuenta 15 estudiantes, 8 hombres y 7 mujeres, con edades entre 11 y 15 años, cinco por cada uno de los tres grupos de grado séptimo mencionados anteriormente. Quienes de manera voluntaria decidieron participar en esta sistematización.

Igualmente, el otro actor principal es la docente del área de inglés como idioma extranjero en la institución, autora de este documento; quien diseñó, adaptó y dirigió la práctica de acuerdo con las circunstancias actuales debido a la pandemia. Es licenciada en lenguas extranjeras, especialista en informática educativa y estudiante de maestría en educación mediada por las TIC en la ciudad de Cali.

Haciendo un análisis sobre las diferentes situaciones que se presentan debido a la pandemia del Covid-19 en el ámbito mundial, como docente busqué que los estudiantes expresaran en inglés, como lengua franca, sus ideas y emociones frente al cambio que estaban viviendo en sus actividades cotidianas a través de una representación audiovisual de manera que pudieran comunicar tales cambios de una manera burlesca, a través de parodias que, al mismo tiempo, les permitiera enfrentarse a estas dificultades desde una perspectiva crítica y reflexiva.

Por esta razón, nació la idea de llevar a cabo un proyecto en el cual se reconociera una de las problemáticas actuales y se conocieran los fundamentos para desarrollar producciones audiovisuales cortas, mediante un proceso de preproducción, producción y posproducción, junto con las reglas básicas del idioma inglés para este grado como vehículo de comunicación global, con el objetivo de usar las TIC y el segundo idioma para compartir un mensaje crítico, reflexivo y de motivación con toda la comunidad educativa que viera el festival de cortometrajes y se sintieran identificados de alguna manera con las diversas situaciones representadas, invitando a reflexionar sobre la crisis mundial, a desarrollar el pensamiento crítico, a reforzar el cooperativismo, y a fortalecer las relaciones familiares y la capacidad de resiliencia.

Lo que se esperaba con este proyecto pedagógico era que los estudiantes practicaran el inglés, usada hoy como lengua franca en el mundo, para lograr un aprendizaje significativo que les permitiera comunicar al mundo su perspectiva sobre las situaciones que ha generado esta crisis en salud mundial, desde un punto de vista crítico y reflexivo, expresando cómo los afectaron, cómo las enfrentaron y cuáles fueron los aprendizajes durante este proceso, de una manera creativa mediante el uso de las herramientas TIC y los dispositivos móviles con los que contaban en sus hogares para llevar a cabo la producción de sus cortometrajes, además de herramientas gratuitas para la edición de videos, aprovechados como recursos académicos.

Así entonces, el proyecto se formuló a partir de competencias básicas sobre la práctica situada en un contexto real de comunicación en el idioma inglés como estrategia de aprendizaje significativo, la metodología inductiva en los procesos educativos del aprendizaje basado en proyectos ABP, y el reconocimiento de los cortometrajes como un producto de comunicación audiovisual atractivo para niños, niñas y adolescentes en la actualidad, con el fin de implementar una experiencia que permitiera desarrollar competencias para el siglo XXI como el pensamiento crítico, la comunicación en un idioma extranjero y el uso de las TIC, creando significados y perspectivas frente a una crisis mundial.

2.3. Sobre las Etapas de la Experiencia de Sistematización

A partir de lo anterior, se propuso metodológicamente el proyecto a desarrollar de manera individual, pero recomendando especialmente, el apoyo de las familias para participar durante todo este proceso de creación de cortometrajes. En una **primera etapa de introducción**, los estudiantes tuvieron la posibilidad de identificar, analizar e interpretar de manera crítica la problemática o situación que les interesaba representar acerca de las dificultades o cambios vividos en sus actividades cotidianas durante el tiempo de pandemia, junto con el estudio de las reglas gramaticales básicas del inglés para grado séptimo, específicamente, del tiempo presente simple, que alcanzaron a estudiar en el primer periodo durante la presencialidad, y que pudieron practicar mediante la realización de ejercicios online y el uso de una plataforma educativa para el aprendizaje del inglés, recomendados por la docente durante el segundo periodo con el aprendizaje en casa.

En una **segunda etapa de preproducción**, los estudiantes tuvieron la posibilidad de empezar a reflexionar y organizar la historia como la querían recrear de manera burlesca o parodiada, redactando los guiones, que incluían la descripción de las escenas en su inicio, nudo y

desenlace; los personajes, los escenarios y los diálogos, los cuales tuvieron retroalimentación por parte de la docente tanto gramaticalmente en el idioma inglés como en la orientación de la idea.

En una **tercera etapa de producción**, la docente comparte las recomendaciones para la grabación de un producto audiovisual tipo cortometraje, donde los estudiantes pudieron seleccionar los escenarios, identificaron las indicaciones para el uso de sus dispositivos móviles tanto en la toma de imágenes y el tiempo disponible de máximo dos minutos, como en la grabación por escenas cortas y la actuación con la posible colaboración de la familia.

Se continuó con una **cuarta etapa de posproducción** en la cual la docente recomendó el uso de herramientas gratuitas y de fácil uso, a través de tutoriales de aplicaciones móviles tales como InShot, VivaVideo, Vimeo, Filmora, entre otros, con el fin de facilitar el proceso de edición de las grabaciones por parte de los estudiantes donde pudieran seleccionar o recortar escenas, mejorar o adicionar el audio, agregar efectos especiales o música de fondo y, especialmente, incluir los subtítulos en español, pensando en la comprensión de la historia por parte de la audiencia.

Cabe resaltar que cada momento se llevó a cabo durante aproximadamente 15 días o 2 semanas y que en todos estos momentos se realizaba la orientación, asesoría y retroalimentación necesaria por parte de la docente, a través de una página web y del correo electrónico como medios de comunicación institucional recomendados durante este periodo académico por parte de los directivos. Esto con el objetivo de desarrollar una práctica educativa que permitiera el uso del inglés como lengua extranjera, en un contexto real de comunicación, como estrategia de aprendizaje significativo que les permitiera a los estudiantes comunicar al mundo su opinión sobre las situaciones que ha generado esta problemática mundial, desde una mirada crítica y reflexiva, de manera creativa mediante el uso consciente de las herramientas TIC a su alcance.

Una vez listo el producto final, se realizó **una quinta etapa de evaluación y socialización** durante la cual la docente evalúa los cortometrajes mediante la valoración de cuatro criterios básicos: 1) contenido: con la presentación de una historia de manera crítica y reflexiva sobre los cambios o dificultades vividas durante la pandemia; 2) idioma: con el uso adecuado del inglés; 3) creatividad e interpretación: con la representación creativa y burlesca o parodiada de la situación; 4) TIC: con el uso adecuado de los recursos tecnológicos para la edición del video. Lo anterior apoyado en una rúbrica (ver anexo 1).

Así entonces, se hizo una selección del video más representativo de cada grupo, ya que, por motivos de tiempo sería extenuante presentar a la audiencia los videos de todos los estudiantes, y con estos se organizó el evento de socialización para la comunidad educativa. Cabe aclarar que este evento fue estructurado a nivel institucional por parte del comité de bilingüismo; por lo tanto, se compartieron no sólo los videos de grado séptimo, sino también videos de otros grados direccionados por otras docentes pertenecientes al comité. Este momento se llevó a cabo a través de la plataforma de YouTube, como herramienta TIC de comunicación masiva y ubicua para compartir videos, dado que no era posible organizar el evento en un auditorio de manera presencial. Por lo tanto, se pretendía brindar un momento de reflexión y de integración familiar a través de una transmisión audiovisual aprovechando los beneficios prácticos y gratuitos de las nuevas tecnologías.

3. Problema de Sistematización

3.1. Planteamiento del Problema

Los estudiantes deben recibir formación educativa en inglés desde su básica primaria, así en el grado séptimo deberán alcanzar el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia MCER para las lenguas. Esto a partir de orientaciones curriculares sugeridas por parte del Ministerio de Educación Nacional MEN para el área de inglés, a través de su Programa Nacional de Bilingüismo. Es decir, un nivel principiante en competencias básicas, como menciona el ICFES, donde “el estudiante sea capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia especialmente relevantes (información básica sobre él mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etcétera)” (2016, pág. 66).

Sin embargo, durante la práctica docente en la institución educativa se ha podido identificar una situación que interfiere en el uso adecuado del inglés, puesto que los estudiantes de grado séptimo presentan cierto nivel de temor al momento de comunicarse oralmente en inglés, además de cierto nivel de desmotivación debido a la falta de situaciones comunicativas reales para practicar lo aprendido en clase. Por lo tanto, desarrollar la habilidad de hablar en lengua extranjera, es decir, las competencias comunicativas lingüísticas en inglés se dificultan en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Del mismo modo, especialmente durante este tiempo de cuarentena debido a la pandemia y, por ende, de aprendizaje no presencial desde casa, se ha evidenciado que los estudiantes reconocen sus celulares y demás recursos tecnológicos como una herramienta que les permite comunicar sus actividades diarias a otras personas. No obstante, lo hacen de manera poco responsable, desconociendo posibles consecuencias del mal uso como, por ejemplo, al momento de suministrar información personal y privada.

Es por esto que desde el área de idioma extranjero se buscó plantear un proyecto que involucrara tales herramientas de uso diario pero que además funcionara como mediador para el desarrollo de procesos educativos de forma innovadora y creativa. Así entonces, esta propuesta se convierte en un desafío profesional para la docente quien busca llevar a cabo un proceso más perteneciente hacia las áreas de las artes escénicas y el uso de las nuevas tecnologías, pese a las circunstancias en un momento complicado de educación no presencial debido a la pandemia, pero orientándolas hacia el desarrollo de competencias básicas no solamente en el idioma inglés sino también hacia la potenciación de sus habilidades para desenvolverse frente a los retos que van surgiendo en este siglo XXI, gracias a la mediación de las TIC.

Durante la implementación del proyecto, objeto de esta sistematización, surge la motivación de identificar y evaluar las prácticas y saberes propuestos inicialmente por la docente para la *creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés*, así como los prácticas y saberes que emergieron por la necesidad adaptación durante este mismo proceso pero que finalmente permitieron orientar el fortalecimiento de competencias del siglo XXI en los estudiantes tales como la comunicación en el idioma inglés, la colaboración entre pares, el trabajo en equipo con la familia, la creatividad para expresar un mensaje, el pensamiento crítico sobre una problemática actual y la alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación mediante el uso de recursos tecnológicos disponibles.

A lo largo de este proceso, la docente se enfrenta a reorganizar y adaptar una estrategia didáctica innovadora que le exige demostrar sus habilidades pedagógicas para la enseñanza, pero también sus habilidades de aprendizaje personal en respuesta a las necesidades del proyecto y de sus estudiantes con quienes se tenía una limitada comunicación, debido al distanciamiento social a causa de la pandemia del Covid-19, el cual exigió la orientación escolar no presencial de

manera inesperada. Es por esto que, al finalizar satisfactoriamente el proyecto, surge un momento de autorreflexión por parte de la docente donde se pregunta ¿Cómo logramos desarrollar las competencias del siglo XXI en un idioma extranjero con un proyecto de creación de cortometrajes? ¿Cómo fue el proceso para los actores involucrados en el proyecto en cuanto al idioma y al uso de las tecnologías en tiempos de pandemia? Son varias las prácticas y saberes generados que sería valioso poder reconstruir, analizar y compartir dicha propuesta con el fin de aportar a otras personas que deseen o se encuentren implementando nuevas estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en estos momentos de educación virtual indispensable para continuar avanzando pese a las dificultades.

3.2. Pregunta de la Sistematización

¿Cómo la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés favoreció el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de Cali durante el segundo periodo del año escolar 2020 en tiempos de pandemia?

3.3. Justificación de la Sistematización

La realización de esta sistematización beneficia, en primer lugar, a los docentes en cualquier área de conocimiento que pretendan implementar una práctica de aprendizaje con el objetivo de fortalecer las competencias del siglo XXI en sus estudiantes. Puesto que, al identificar aquellas habilidades y destrezas que se desean desarrollar en los estudiantes y, puntualizar en los saberes básicos que debe adquirir el docente, expuestos en este documento, se facilitará, notablemente, el uso de la estrategia didáctica de creación de cortometrajes orientados hacia el mejoramiento de las competencias necesarias para desenvolverse en esta era digital y de

la información. Esto permitirá a los docentes actualizar sus conocimientos pedagógicos y mantenerse a la vanguardia en la implementación de prácticas educativas mediadas por las TIC.

En segundo lugar, a los estudiantes quienes desarrollan competencias sin ser conscientes de sus alcances a lo largo de sus vidas, ayudándolos a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje para comunicarse en inglés, siendo este un idioma necesario, como elemento de comunicación entre diversas culturas, por ser una de las lenguas más habladas en el mundo. De hecho, el lingüista David Crystal afirma que “nunca ha habido una época en la que tantas naciones necesitaran hablarse entre sí. ...en la que tanta gente haya querido viajar a tantos lugares... y nunca ha sido más urgente la necesidad de una lengua global” (en Ministerio de Educación Nacional 2006) y es por esto que los maestros de lenguas extranjeras nos convertimos en actores notables para el proceso de comunicación global.

Del mismo modo, se promueve en los estudiantes la idea de ser ciudadano del mundo, no sólo por expresar su pensamiento crítico en la lengua franca, sino por esparcirlo a través de la tecnología, siendo estas las dos principales maneras de hacerse escuchar en este siglo y, ciertamente, es por eso que las TIC ya son consideradas como “parte del oxígeno que respiramos, ...debido a que el actual ecosistema digital impregna todas y cada una de las actividades humanas, incluida la educación” (Gabelas, J., 2002). Así entonces, este proyecto busca empoderar a los estudiantes en el buen uso de las TIC, ya que, en todos los ámbitos de nuestras vidas, están produciendo un cambio significativo tanto en la manera de relacionarnos como de aprender, especialmente en los jóvenes.

Por último, ayuda a la institución educativa ya que permite identificar estrategias didácticas pertinentes para desarrollar competencias del siglo XXI, que se podrían diseñar de manera interdisciplinaria entre las diversas áreas de conocimiento, a partir de un objetivo

transversal orientado por la misión institucional para la formación de ciudadanos dignos, líderes, autónomos y emprendedores, sacando provecho de la mediación de las nuevas tecnologías y, además, porque sí este tipo de proyectos continúa, dado que se sistematiza la experiencia educativa, esto pondría a la institución como referente en el mapa del mundo.

3.4. Objetivo de la Sistematización

Evaluar cómo la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés favoreció el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de Cali en tiempos de pandemia.

Objetivos Específicos de la Sistematización

- Reconstruir las prácticas y saberes generados por la docente durante la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés.
- Reflexionar e interpretar sobre el modo en que la implementación del proyecto de creación de cortometrajes incentivó un aprendizaje significativo durante la enseñanza del inglés.
- Analizar la incidencia de la creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés como estrategia didáctica basada en proyectos para el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en los estudiantes.

3.5. Ejes de Sistematización

Eje 1. Saberes o aprendizajes emergentes que surgen de la necesidad, curiosidad e investigaciones personales que hace la docente respecto a la promoción de las competencias del siglo XXI durante la enseñanza del inglés como lengua extranjera y al proceso para implementar la propuesta didáctica de manera no presencial mediante el uso de las TIC, teniendo presente el

fin pedagógico de direccionar, supervisar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes en el marco de la pandemia. En este eje se plantea resolver las siguientes inquietudes:

- ¿Qué descubre la docente durante el proceso de implementación del proyecto que la motiva a investigar y a desarrollar habilidades para llevar a cabo la estrategia didáctica teniendo presente el fin pedagógico de direccionar, supervisar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Cuáles son las condiciones en las que surge el aprendizaje emergente de la docente y que motivaron a los estudiantes al uso de la tecnología durante la práctica implementada en el segundo periodo académico del 2020?
- ¿Cuáles fueron los aprendizajes previos que retomó la docente al momento de proponer la implementación del proyecto y qué cambios realizó en el método de enseñanza debido a las condiciones en las que se ubica la implementación del proyecto?
- ¿Cuáles son las posibles experiencias vividas por la docente durante el desarrollo del proyecto que transforman su quehacer pedagógico y de qué manera se hubiera facilitado la implementación del proyecto en el ámbito educativo presencial?

Eje 2. Prácticas significativas propuestas a los estudiantes que les permiten el desarrollo de competencias del siglo XXI tales como la comunicación, colaboración, creatividad, pensamiento crítico y alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación TIC. En este eje se busca responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Con qué habilidades empiezan la docente y los estudiantes en el segundo periodo académico del 2020?
- ¿Cómo la práctica educativa propuesta permite el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes?

- ¿Qué aspectos de las competencias del siglo XXI se fortalecieron durante la implementación del proyecto?
- ¿Cuáles fueron las actitudes y percepciones sobre el proceso, el impacto y el sentido que los actores involucrados le dan a la experiencia educativa?

4. Marco Analítico

En este apartado se fundamenta de manera teórica el proceso de sistematización de la experiencia mencionando tanto la definición del concepto como la reflexión sobre el aporte en el desarrollo de la práctica.

4.1. Aprendizaje Basado en Proyectos ABP

El método de aprendizaje basado en proyectos es una estrategia de aprendizaje significativa que involucra al estudiante en una serie de tareas para producir algo en el mundo real que le permita desarrollar y aplicar conocimientos y habilidades. De hecho, según el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2000), este método se deriva de una filosofía pragmática en la que se afirma que “los conceptos son mejor entendidos a través de las consecuencias observables y que el aprendizaje involucra el contacto directo con las cosas” y, evidentemente, en el aprendizaje de los idiomas también es fundamental la práctica a través de experiencias de comunicación real.

El ABP busca que los estudiantes tomen una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje, enfrentándolos a situaciones en las que deben rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden en clase como una herramienta para resolver problemas o proponer un mejoramiento en el contexto en donde se desenvuelven. Así entonces, este método motiva el amor por el aprendizaje y ayuda a desarrollar habilidades para resolver tareas complejas, para el trabajo en equipo y para el uso de las TIC, porque les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas (Katz & Chard, 2000). Siendo esta motivación un reto muy grande hasta para los docentes más experimentados.

Autores e investigadores que proponen, en la educación, modelos por competencias consideran que los proyectos son una estrategia integradora y, de hecho, la más adecuada para

construir saberes en situación (Díaz, F. 2015; Jonnaert et al. 2006). De esta forma, los estudiantes pueden planear, implementar y evaluar actividades que tienen aplicación en el mundo real más allá del salón de clase (Martí, J. et al. 2010). Por lo tanto, un proyecto se puede definir como una estrategia didáctica, que forma parte de las metodologías activas, y que busca una solución ingeniosa al planteamiento de una tarea relacionada con el mundo real.

Por ende, cabe mencionar que la sociedad del siglo XXI, requiere nuevas competencias y nuevos conocimientos, presentados en diferentes idiomas, lo cual requiere nuevas formas de enseñanza. Lo anterior implica, según palabras de Gros Salvat:

“Por un lado, una enseñanza que ponga énfasis en las capacidades de pensamiento de alto nivel, y por otro, utilizar la informática y otras tecnologías de la información para permitir a los estudiantes acceder a las fuentes de forma independiente, aportar nuevos conocimientos e interactuar en un espacio más amplio” (2008, pág. 31).

Es por esto que el ABP se ha convertido en un método útil para los maestros en el proceso de enseñanza ya que favorece el aprendizaje de nuevos conocimientos mediante el uso efectivo de las TIC.

Implementar el ABP apoyado en las TIC permite a los estudiantes ampliar el espectro de conocimiento y de nuevas competencias, facilitando el desarrollo de habilidades de investigación, fortaleciendo habilidades sociales y orientando la evaluación de sus procesos de aprendizaje de forma individual y colaborativa, al momento de reconocer su capacidad de hacer trabajo relevante y su necesidad de ser tomados seriamente.

Teniendo en cuenta la descripción y reflexión acerca del método ABP y la mediación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se puede evidenciar una relación con el objetivo de sistematización, ya que la experiencia implementada sobre la *creación de*

cortometrajes en la enseñanza del inglés, se basa en un proyecto en el cual, gracias a la mediación de las TIC, se buscó desarrollar habilidades en los estudiantes de grado séptimo con el propósito de compartir con la comunidad educativa las diversas situaciones que los estudiantes, en compañía de sus familiares, han tenido que enfrentar en la actualidad respecto a la problemática de salud mundial, expresando su interpretación de la realidad y su postura crítica a través de la parodia.

Lo anterior, teniendo en cuenta tanto la planeación inicial del proyecto como los saberes y prácticas emergentes, a partir de la necesidad de adaptación identificada por la docente en el proceso y orientados hacia el desarrollo efectivo de las competencias para el siglo XXI en los estudiantes. Cabe resaltar que este modelo promovió el buen uso de las nuevas tecnologías disponibles por la docente y los estudiantes en sus hogares, además de la competencia comunicativa en el idioma inglés dentro de una situación real y el trabajo colaborativo, especialmente, en familia en estos momentos de *aprendizaje en casa* como estrategia educativa recomendada por el gobierno nacional.

4.2. Aprendizaje o Pedagogía Emergente

A medida que avanza el siglo XXI, muchos maestros consideramos que la escuela se va quedando atrás, pero es precisamente ahora, cuando debemos replantear cómo educamos a los niños para un nuevo futuro, más allá de la adquisición de conceptos o habilidades limitadas.

Precisamente, en la sociedad de la información, en un tiempo tan complejo y cambiante como en el que vivimos, los maestros no podemos, como afirma Attwell, “simplemente reproducir formas previas de aprendizaje, el aula o la universidad, encarnadas en software. En cambio, tenemos que mirar hacia las nuevas oportunidades para el aprendizaje posibilitadas por las tecnologías emergentes” (2007, p. 1). Ciertamente, todos los ámbitos de nuestra vida están en

constante cambio y es ineludible cambiar también en los procesos educativos, lo crucial será entonces, el cómo cambiamos al pensar en el bienestar propio y común.

El aprendizaje emergente supera las fronteras físicas y organizacionales del aula, teniendo en cuenta la relación entre los contextos formales e informales de aprendizaje, apoyándose en herramientas y recursos globales. Por tal motivo, Adell y Castañeda, definen las pedagogías emergentes como el “conjunto de enfoques o ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura de aprendizaje” (2012, p.15).

Las iniciativas propuestas bajo esta denominación incluyen todas las relacionadas con el análisis y el cambio social (Carbonell, 2014, como se citó en Gil, E. P., Núñez, L., Manero, P. V., & Matos, S. L. 2016. p. 33), donde el docente emergente asume el rol de orientador, mediador y facilitador del aprendizaje de sus estudiantes ofreciendo los recursos adecuados para cada necesidad; mientras que el alumno emergente, tiene libertad de expresión y comunicación de sus propias ideas, mediante el desarrollo de trabajo autónomo y colaborativo con sus compañeros y maestros, permitiendo así un aprendizaje significativo y auténtico.

De acuerdo con lo anterior, la experiencia implementada de *creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés*, con el fin de desarrollar eficazmente el proyecto en tiempos de pandemia enmarcado en la estrategia de aprendizaje en casa, permitió de alguna manera desarrollar aprendizajes emergentes en la docente, desde diferentes aspectos:

- **Aprendizajes o saberes conceptuales:** la docente, aunque llegó con conocimientos previos, durante el desarrollo del proyecto pudo profundizar en conceptos cinematográficos, narrativos y audiovisuales, además de conocimientos relacionados con

ciudadanía digital y manejo de la información en la red. Adicionalmente, los demás actores involucrados en la experiencia también lograron desarrollar nociones más elaboradas de acuerdo a las situaciones cotidianas vividas durante la problemática mundial que seleccionaron para ser representadas en sus cortometrajes. Esto último mediante un proceso de identificación y análisis con el cual pudieran realizar su propia interpretación crítica y reflexiva de acuerdo a su contexto.

- **Aprendizajes o saberes procedimentales:** Siendo licenciada en lenguas extranjeras y especialista en informática educativa, la docente orientadora de esta práctica tuvo la habilidad de generar una situación de comunicación real para llevar a cabo la práctica del idioma inglés aprendido en clase, además de utilizar algunas herramientas de comunicación asincrónica para interactuar con los estudiantes. Sin embargo, pudo enriquecer sus conocimientos en cuanto al diseño de proyectos en un contexto de educación no presencial, en lenguaje narrativo y una manera diferente de contar una historia, en creación y edición de contenido audiovisual, en el trabajo colaborativo durante la estrategia de aprendizaje en casa, y el uso de herramientas digitales para la socialización de contenido con una amplia audiencia. Todo esto teniendo en cuenta un cronograma e intentando ser muy organizada al momento de llevar a cabo los procesos establecidos para la experiencia.
- **Aprendizajes o saberes actitudinales:** dado que esta práctica buscaba promover un proyecto diseñado en un principio para la educación presencial, la actitud de la docente fue un aspecto fundamental para la adaptación e implementación de la propuesta, a partir de sus habilidades tanto pedagógicas como tecnológicas, superando los obstáculos que se habían generado debido a la pandemia en el contexto educativo. Adicionalmente,

fomentando la misma actitud resiliente y comprometida en los estudiantes que, del mismo modo, les ayudara tanto a superar sus temores frente a la comunicación oral en el idioma inglés como a reforzar su participación y responsabilidad en cada momento del proyecto durante la estrategia de aprendizaje en casa.

4.3. TIC en la Educación

Los estudios realizados sobre tecnología educativa, y las dinámicas pedagógicas basadas en la utilización didáctica de las TIC en el aula de clase, constituyen una de las líneas de trabajo e investigación más frecuentes a nivel mundial, gracias a su apoyo complementario, de enriquecimiento y de transformación en la educación. De hecho, como menciona un reconocido autor en este campo, Jordi Adell (1997) en su artículo *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*, es un fenómeno espectacular esta introducción generalizada de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de nuestras vidas, cambiando nuestra forma de trabajar, divertirnos, relacionarnos, aprender y hasta de pensar. De hecho, en nuestro quehacer pedagógico se evidencia cómo las nuevas tecnologías son parte esencial en la vida diaria especialmente de los niños, niñas y adolescentes.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC han desempeñado un rol esencial en el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje, y, por ende, en la formación de los docentes en didáctica. Del mismo modo, cumplen el papel de mediadoras y facilitadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que sirven como canal de comunicación ubicuo entre docentes y estudiantes, especialmente en estos momentos de distanciamiento social debido a la problemática de salud a nivel mundial a causa del Covid-19; y, además, porque posibilitan el desarrollo de habilidades y competencias determinantes en el siglo XXI para todos los actores involucrados en el proceso educativo.

Cabe resaltar que la educación requiere de nuevos modelos de enseñanza en los cuales se puedan aprovechar las habilidades con las que los estudiantes llegan a clase, donde los maestros estemos en capacidad de explotar el uso de las nuevas tecnologías y de adaptarnos a las nuevas metodologías en el proceso educativo. Ciertamente, especialmente en las nuevas generaciones, como afirma Adell (1997), se han utilizado tecnologías desde la infancia, que se han integrado tan perfectamente en nuestras vidas, hasta tal punto que no somos conscientes de cómo han contribuido a cambiar las cosas. Será, entonces, un reto para nosotros como maestros, hacer conscientes a los niños, niñas, jóvenes y adolescentes, del potencial que existe gracias al buen uso de las herramientas tecnológicas a su alcance.

Dada la importancia de las TIC como facilitadoras, mediadoras y potencializadoras en los procesos educativos para la implementación de diversas propuestas didácticas, la presente experiencia implementada de *creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés*, se llevó a cabo a partir del uso de dispositivos tecnológicos al alcance como los teléfonos celulares, con los cuales se grabaron videos cortos, donde se hiciera uso del idioma inglés en un contexto de comunicación real, relacionados con la problemática de salud a causa del Covid-19, expresando la manera como estaban afrontando esta situación desde una perspectiva crítica y parodiada. Esto con el objetivo de crear un espacio para que los estudiantes expresaran sus vivencias y emociones como pretexto para fortalecer sus competencias comunicativas en inglés, además de otras habilidades intrínsecas al proyecto mediado por las TIC.

4.4. Competencias del Siglo XXI

Los niños, niñas y adolescentes nacidos durante el siglo XXI son considerados nativos digitales, puesto que han crecido en entornos donde sus actividades y sus relaciones están mediadas por diversos dispositivos tecnológicos, textos multimodales, diversos formatos de

video, audio, entre otros. Ante este nuevo contexto, los estudiantes requieren diversas habilidades analíticas y comunicativas; también necesitan creatividad e iniciativa, así como capacidades para resolver problemas y para trabajar colaborativamente. En otras palabras, las llamadas *competencias del siglo XXI*, definidas por la iniciativa internacional *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, ATC21s (en Rivera, P. 2016), siendo estas las destrezas, conocimientos y actitudes necesarias para desenvolverse y enfrentar, de manera exitosa, los retos en esta llamada sociedad digital.

De acuerdo con este proyecto de investigación ATC21s, impulsado por Intel, Microsoft y Cisco, como lo indica su sigla en inglés, las nuevas maneras de enseñar y evaluar las destrezas o competencias del siglo XXI se dividen en cuatro categorías:

1. **Maneras de pensar:** aquí sobresalen las capacidades de creatividad e innovación para generar ideas originales con valor en la actualidad; de pensamiento crítico para interpretar, analizar y evaluar situaciones desde diversas perspectivas; de resolución de problemas para plantear y analizar problemas, y generar soluciones eficaces; y de aprender a aprender para conocer y autorregular el propio aprendizaje.
2. **Maneras de trabajar:** donde se destacan las destrezas de comunicación para utilizar el conocimiento de la lengua en una variedad de situaciones y mediante diversos medios; y de colaboración para trabajar con otras personas articulando esfuerzos con el fin de alcanzar un objetivo común.
3. **Herramientas para trabajar:** Aquí convergen las capacidades de apropiación de las tecnologías digitales para explorar, crear, comunicarse y producir mediante el uso de las tecnologías como herramientas; y el manejo de la información para acceder de forma eficiente y crítica a la información y utilizar de forma creativa y precisa.

4. **Maneras de vivir en el mundo:** donde resaltan las destrezas de vida y carrera para el planteamiento y fijación de metas, resiliencia, persistencia ante los obstáculos, tolerancia a la frustración, esfuerzo y diálogo interno positivo; de responsabilidad personal y social para la toma de decisiones, actuando en bienestar propio, de otros y del medio que nos rodea; y de ciudadanía local y global para asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad, local, nacional y global, comprometido con los derechos humanos y los valores éticos.

Del mismo modo, existen otros proyectos que plantean la importancia de la identificación y desarrollo de estas competencias, como la guía regional *ICT Transforming Education* presentada por la UNESCO (Anderson, J. 2010), dedicando su tercer capítulo al reconocimiento de habilidades y competencias que las instituciones deben desarrollar en sus estudiantes en relación a su condición de nativos digitales. De hecho, se plantea la pertinencia de una relación cercana entre la forma de vivir el mundo de los niños, niñas y adolescentes, con los procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar las competencias del siglo XXI, lo cual implica la integración de las TIC tanto para la formación de los estudiantes como de sus docentes.

Igualmente, el sexto desafío estratégico del Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016 (MEN. 2017) es “impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida”, en donde se busca formar a los maestros en el uso de las diversas tecnologías y orientarlos para poder aprovechar la capacidad de estas herramientas en el aprendizaje continuo, como instrumentos y no como finalidades, en el fomento de las competencias del siglo XXI a lo largo del sistema educativo y para la vida.

Por consiguiente, uno de los grandes retos planteado en la implementación de la experiencia de aprendizaje propuesta para la I.E. Simón Rodríguez fue el desarrollar, en los estudiantes de grado séptimo, habilidades y competencias para el siglo XXI aplicadas durante las clases de inglés como idioma extranjero. Por tal motivo, se lleva a cabo el proyecto de creación de cortometrajes en donde se hizo necesario el uso de las TIC como instrumentos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente durante este tiempo de pandemia, en conjunto con sus destrezas de creatividad, comunicación, colaboración, pensamiento crítico, resolución de problemas, aprender a aprender, ciudadanía local y global, responsabilidad personal y social y manejo de la información, con el fin de expresar con una mirada crítica y reflexiva, sus diferentes formas de asimilar y enfrentar la problemática de salud a causa del virus Covid-19 desde sus diversos entornos sociales.

4.5. La Competencia Comunicativa en la Enseñanza del Inglés

El Ministerio de Educación Nacional, para el cuatrienio 2018-2022, establece que el valor del aprendizaje de las lenguas extranjeras radica en que son vehículos de comunicación, interacción, generación de oportunidades y desarrollo, tanto para nuestros niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el sistema educativo, como para sus comunidades y regiones. En este sentido, los métodos y orientaciones de aprendizaje que se implementen en el aula, deben garantizar que el estudiante desarrolle una competencia comunicativa y unas habilidades a nivel oral y escrito que le permitan desenvolverse en contextos de interacción comunes y sencillos.

La competencia comunicativa se entiende como la habilidad que tienen los individuos de interpretar y representar diversos comportamientos sociales de una manera apropiada, dentro de una determinada comunidad de habla (Canale & Swain, 1980, en MEN, 2016). La competencia comunicativa integra a otras competencias dentro de sí misma, como por ejemplo, la

competencia lingüística que se refiere al conocimiento de aspectos lexicales, sintácticos y fonológicos de la lengua; la competencia sociolingüística haciendo referencia al conocimiento de las condiciones sociales y culturales implícitas en el uso de la lengua; la competencia pragmática relacionada con el modo en que se encadenan los recursos lingüísticos en situaciones comunicativas reales (Hymes, 1972, en MEN 2016).

Así entonces, estas tres competencias en torno al uso de la lengua convergen de manera que el estudiante tenga la capacidad de interactuar efectivamente, en diferentes contextos y abordando diversas situaciones y realidades. Adicionalmente, el MCER (2002, pág. 9) describe cualquier forma de uso y de aprendizaje de lenguas así:

“El uso de la lengua –que incluye el aprendizaje– comprende las acciones que realizan las personas que, como individuos y como agentes sociales, desarrollan una serie de competencias, tanto generales como competencias comunicativas lingüísticas, en particular. Las personas utilizan las competencias que se encuentran a su disposición en distintos contextos y bajo distintas condiciones y restricciones, con el fin de realizar actividades de la lengua que conllevan procesos para producir y recibir textos relacionados con temas en ámbitos específicos, poniendo en juego las estrategias que parecen más apropiadas para llevar a cabo las tareas que han de realizar. El control que de estas acciones tienen los participantes produce el refuerzo o la modificación de sus competencias”.

Lo anterior, nos brinda una idea sobre lo que comprende el uso de una lengua. Por lo tanto, es claro que en la experiencia de aprendizaje de *creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés*, se demuestra la aplicación de estas competencias de acuerdo al contexto y a las interacciones que se establecieron de manera no presencial mediadas por las TIC, abordando

diversas situaciones en la realidad de la pandemia, donde se crearon productos audiovisuales, a partir de unas orientaciones dadas por la docente, para desarrollar competencias del siglo XXI en los estudiantes, incluyendo esencialmente la competencia de comunicación haciendo uso del inglés para expresar las diversas formas de asimilar y enfrentar la problemática de salud actual, desde sus diversos entornos sociales y desde una perspectiva crítica y reflexiva.

4.6. El Uso de las Nuevas Tecnologías en el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras

La creciente popularidad de las nuevas tecnologías, ha propiciado su uso en el campo de la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Según Pilar de Juan González (2012), es lo que se conoce como el ALAO o aprendizaje de lenguas asistido por ordenador, más conocido por sus siglas inglesas CALL (Computer Assisted Language Learning), el cual tuvo su origen en los años 60 del siglo pasado, cuando se introdujeron los primeros ordenadores centrales en algunas universidades. Sin embargo, durante las últimas dos décadas el panorama ha cambiado drásticamente, pues desde los años 90, como afirman Chapelle y Hubbard (en González, P., 2012, pág. 186), “la cuestión ya no es si usar el ordenador, sino cómo”. Este uso se extiende desde usos parciales del computador en las clases presenciales hasta cursos totalmente virtuales.

De hecho, González (2012) también recomienda que, se deben analizar tres matizaciones: no se debe olvidar que algunos estudiantes poseen discapacidades sensoriales (auditivas o visuales), para los que las TIC, más que favorecerlos, pueden causarles graves obstáculos en su aprendizaje; que el uso del ordenador potencia la motivación, y este es un elemento clave para el aprendizaje, por lo que es posible que esta se encuentre detrás de los resultados positivos obtenidos; por último, que no se puede evaluar la efectividad de las herramientas tecnológicas en sí mismas, todo depende del uso que se les dé. Por lo tanto, cabe resaltar que las nuevas tecnologías por sí solas no llevan inevitablemente a un cambio, es necesario una transformación

en las prácticas pedagógicas con un nuevo diseño de tareas de aprendizaje que aproveche los nuevos recursos.

Es por esto que, en la experiencia de aprendizaje de *creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés implementada en la I.E.T.C. Simón Rodríguez*, se puede evidenciar cómo se propone una estrategia didáctica basada en proyectos para el fortalecimiento de competencias del siglo XXI, incluidas fundamentalmente la competencia comunicativa en una lengua extranjera y la competencia de apropiación de las tecnologías digitales durante la enseñanza del inglés, es decir, trabajando de la mano mediante el uso de las TIC y la expresión de forma crítica en un segundo idioma, para crear significados y perspectivas frente a una crisis mundial.

5. Revisión de Investigaciones sobre el Objeto de Sistematización

En este apartado se relacionan los antecedentes o aportes de otras investigaciones, como sistematización de experiencias similares o proyectos investigativos de otra naturaleza, sobre la práctica objeto de la presente sistematización.

5.1. La Creación de un Cortometraje: Un Proceso de Mediación en la Promoción de la Salud Adolescente.

Este trabajo se desarrolla como tesis doctoral de José Antonio Gabelas Barroso (2010), implementada en el contexto educativo de la salud adolescente, bajo la legislación española de hace una década, considerando la creación de producción audiovisual dentro de tres disciplinas tradicionalmente separadas como son la educación, la salud y la comunicación. Aquí se presenta el proceso de creación de cortometrajes presentado como estrategia educativa que permite el desarrollo de competencias comunicativas, digitales y colaborativas teniendo en cuenta las dimensiones lúdica y social, además de las dimensiones de la competencia audiovisual y multimedia, donde, finalmente, los resultados son socializados en un festival.

El autor define la creación de cortometrajes por parte de los adolescentes y jóvenes como “una metáfora del desarrollo de las competencias digitales que ellos ejercitan en sus prácticas de ocio digital”. Por ende, Barroso propone un programa abierto y flexible ante las necesidades y problemas de salud, asumiendo los temas de interés de acuerdo a la edad de los adolescentes, que ofrece al profesorado un plan de trabajo progresivo y viable de sencilla aplicación.

Al igual que este programa, la presente experiencia de aprendizaje busca aprovechar esas destrezas digitales que demuestran los niños, niñas y adolescentes mediante el uso de sus dispositivos móviles, orientados hacia la comunicación en el idioma inglés, compartiendo su pensamiento crítico acerca de una problemática actual, siguiendo una propuesta flexible ante sus

temas de interés, con un plan de trabajo progresivo planteado en cinco etapas a desarrollar durante un periodo académico y fortaleciendo así sus competencias en un segundo idioma y en el manejo de las tecnologías, siendo estas las dos principales maneras de hacerse escuchar en este siglo.

5.2. Aprendizaje Basado en Proyectos Audiovisuales Colaborativos en un Entorno E-Learning. Análisis de una Experiencia Desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya

Asimismo, Adriana Ornellas y Pablo César Muñoz Carril (2012) con su artículo sobre una experiencia innovadora en un contexto universitario en España, aporta en cuanto al aprendizaje basado en proyectos y al trabajo colaborativo mediante el uso de herramientas de la web social bajo un entorno de e-learning, mostrando una metodología por fases dentro de la estructura global de un proyecto. Además, aporta acerca del análisis sobre el uso de herramientas 2.0 para la creación, producción y difusión de productos audiovisuales colaborativos que se desarrolla enmarcada bajo tres estrategias didácticas: el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la creación colectiva en entornos virtuales.

Ornellas y Carril concluyen que es posible desarrollar proyectos audiovisuales de forma colaborativa bajo entornos e-learning pero que se precisan una serie de aspectos importantes para que esta metodología funcione, por ejemplo, los relacionados con un adecuado proceso de planificación pedagógica por parte del equipo docente, que implica la selección de las herramientas digitales que le permitan a los estudiantes alcanzar las competencias del proyecto; igualmente, el seguimiento intensivo, personalizado y continuo del profesorado respecto a las actividades desarrolladas por los estudiantes; y, finalmente, la retroalimentación que los docentes

deben aportar al alumnado frente a los criterios educativos establecidos para cada una de las fases del proyecto audiovisual.

Es precisamente en estos aspectos mencionados, en los que se encuentra estrecha relación con la presente propuesta, ya que se evidencia un factor de alto valor sobre la planeación pedagógica por parte de la docente, tanto en la organización de la experiencia de aprendizaje por etapas como en la selección de los recursos y herramientas tecnológicas, que faciliten el fortalecimiento de las competencias establecidas en el proyecto; del mismo modo, sobre el proceso de acompañamiento continuo con la orientación, asesoría y retroalimentación necesaria por parte de la docente frente a las actividades desarrolladas por los estudiantes teniendo en cuenta los criterios de evaluación fijados inicialmente; y finalmente, sobre el fortalecimiento del trabajo colaborativo, en el caso de la presente experiencia, entre los estudiantes y sus familias, siendo el hogar, el entorno educativo durante estos momentos de distanciamiento social.

5.3. Guía de Realización de Cortometraje para Mejorar la Expresión Oral en Inglés de Estudiantes de Enseñanza Media en Chile.

Cabe mencionar a Claudia Astudillo Segura (2018) y su trabajo de grado para Magíster en Comunicación Social dentro de los ámbitos de Comunicación y Educación, en Santiago de Chile, en el cual presenta una guía para llevar a cabo el desarrollo de cortometrajes que fortalezcan la competencia comunicativa oral en inglés, en estudiantes de educación básica secundaria, realizada hace apenas tres años. De acuerdo con la autora, este trabajo surge ante la necesidad de mejorar las habilidades comunicativas en los estudiantes, sobre la cual existen pocas instancias para practicar, a través del diseño de una solución educomunicacional.

Este documento presenta un análisis sobre el desarrollo de competencias orales o comunicativas en inglés como lengua extranjera, donde se hace énfasis en el rol protagónico del

estudiantado dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, procurando su participación activa. Para esto, se menciona que el docente requiere encontrar diferentes técnicas y métodos que fomenten el interés y la curiosidad por el idioma que se aprende, es decir, que el docente precisa implementar diversas estrategias teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes para tener una conexión con ellos e introducirlos al “uso de la lengua para sus propios propósitos” (McBride, 2009, en Astudillo, 2018) convirtiéndose así en un componente motivacional. Esta última afirmación es importante resaltarla, ya que la motivación en el aprendizaje es un aspecto fundamental para lograr la efectividad de cualquier estrategia educativa, y dicha motivación se despierta respondiendo a las necesidades de los estudiantes en su contexto.

Así entonces, Astudillo diseña una propuesta para la creación de productos audiovisuales como herramienta educativa, es decir, con el uso de tecnologías para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en modalidad presencial. Este diseño pretende guiar al personal docente de su institución educativa, en el proceso de producción de un cortometraje realizado por los estudiantes mediante la grabación con sus teléfonos celulares. Este último aspecto, que se comparte con la presente experiencia educativa, demuestra que los dispositivos móviles son una herramienta aprovechable, de fácil uso, con la tecnología suficiente para desarrollar productos audiovisuales de buena calidad, además de ser un eficaz medio de comunicación, con acceso a una amplia variedad de recursos digitales y de información a nivel global, y por supuesto, por ser de interés actual para los estudiantes. Igualmente, otro punto de comparación es el uso de una guía que se organiza durante 5 etapas para llevar a cabo una producción audiovisual pero dejando la elección de la temática del cortometraje y de los recursos tecnológicos para la edición del vídeo, abierta a decisión de los estudiantes, lo cual se ha concretado durante el diálogo entre docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes, del mismo que en la presente propuesta,

asesorando el proceso, escuchando opciones y recomendaciones, evaluando oportunidades y orientando a los estudiantes a responder sus necesidades e intereses comunes, para finalmente lograr el alcance de los objetivos de aprendizaje.

5.4. Aprendizaje Móvil: Experiencias y Nuevas Perspectivas

Este proyecto presentado en el Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, en Argentina (Quijada Monroy, 2014), se enfocó en contribuir al desarrollo de un ambiente de aprendizaje acorde con los requerimientos de los estudiantes del siglo XXI. Lo anterior, integrando el uso de dispositivos móviles junto con recursos educativos en diferentes formatos y apoyados en diversas estrategias didácticas, con el fin de promover el aprovechamiento de las opciones que ofrece el aprendizaje móvil, como, por ejemplo, acceder fácilmente a la información o realizar actividades de aprendizaje e interactuar de manera ubicua.

La propuesta inició en el 2010 para estudiantes de las licenciaturas en determinados planes de estudio de la Universidad Interamericana para el Desarrollo UNID, en las más de 45 sedes con las que contaba la institución, ubicadas en 25 estados de la República Mexicana. Dos años después, la iniciativa de aprendizaje móvil fue retomada por la UNESCO en el estudio de *Turning on Mobile Learning in Latin America*, donde se identifican y describen varias propuestas de dicha naturaleza en todos los niveles educativos y dedicadas al aprendizaje continuo.

De acuerdo con Quijada, aspectos como la colaboración, el trabajo a distancia, el aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento, la construcción de conocimientos, la difusión de resultados de aprendizaje dentro y fuera del propio contexto de las comunidades escolares, se hicieron posibles con este tipo de propuestas. Por lo menos, para ciertos sectores de la población, el conocimiento ya no está de manera exclusiva en los libros ni en los docentes. Es

por esto que, con el surgimiento del internet y los equipos, es posible la difusión en masa, la cual ha evolucionado desde el aprendizaje en línea o *e-learning* y el aprendizaje mixto o *blended learning* hasta el aprendizaje móvil o *mobile learning*, como una posibilidad de extender el aula, precisamente fuera de ella. Este panorama ubica la presente experiencia de aprendizaje sobre unas bases sólidas para continuar aprovechando la utilización de los dispositivos móviles junto con sus sistemas operativos y programas o apps disponibles, como recursos tecnológicos para la mediación educativa dentro de diversas estrategias didácticas.

Las experiencias mencionadas anteriormente son algunas de las investigaciones y prácticas, implementadas en diversos países, en torno a los conceptos principales tenidos en cuenta para desarrollar la presente propuesta llevada a cabo como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez. Muchas de esas experiencias tienen un fuerte vínculo con el uso de herramientas y recursos tecnológicos dentro de una planeación para desarrollar competencias y destrezas en el ámbito escolar, tales como la comunicación en cualquier idioma, la creatividad para la creación de cortometrajes, la apropiación de las tecnologías digitales, el pensamiento crítico frente a problemáticas mundiales, entre otras. Esas experiencias se han convertido en referentes para evidenciar la importancia en el uso consciente de las nuevas tecnologías como herramienta de mediación para los maestros en los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier asignatura y cualquier nivel escolar.

5.5. El Filminuto como Proyecto Cultural en un Colegio de Bogotá

Este proyecto desarrollado por la Escuela Pedagógica Experimental, de Bogotá desde el 2010, ha consistido en la creación de un filminuto o video de corta duración por parte de los estudiantes de noveno grado a partir de la construcción de productos audiovisuales en el campo de la comunicación. El filminuto permite acercar a los jóvenes a la ciudad y al territorio en torno

a las problemáticas sociales como la desigualdad social, la deforestación, el consumo de aparatos tecnológicos, entre otros temas que, en muchas ocasiones, según el autor del artículo (Alfonso, 2017) “la educación omite o no se interesa en trabajarlos por no salirse de los límites curriculares”. Así entonces, la habilidad creativa a través de la palabra y la imagen en movimiento permite expresar los pensamientos sobre lo que observan y escuchan en sus contextos de socialización; además de permitir la consolidación de redes para la transformación escolar y la construcción de una sociedad participativa donde los jóvenes aportan y proponen nuevos lenguajes comunicativos.

Esta propuesta educativa ha salido del aula y hasta del país, pues en julio de 2017 participó en el VIII encuentro iberoamericano de educadores, enriqueciendo el trabajo acercándose a los pensamientos latinoamericanos que proponen investigadores y pensadores como Jesús Martín-Barbero, Simón Rodríguez, Luciana Jiménez, Paulo Freire, Dino Segura entre otros. De este modo, el arduo trabajo de los docentes ha buscado una lucha constante por la transformación de las realidades de los jóvenes, que se encuentran en medio de un bombardeo tecnológico y mediático el cual no brinda espacio a la posibilidad de conocer nuevas miradas sociales.

Así entonces, surge una nueva estrategia cinematográfica adaptada al ámbito escolar donde se reconoce el arte escénico como elemento fundamental en el desarrollo de sujetos activos, críticos y propositivos frente a las diversas situaciones que se presentan en la sociedad en el diario vivir. Es por esto que, al igual que en la presente propuesta, se resalta el uso de representaciones audiovisuales y digitales creadas por los propios estudiantes, las cuales permiten evidenciar su análisis y posición crítica respecto a una problemática actual que nos está afectando a nivel mundial, haciendo uso de las nuevas tecnologías como medio de comunicación

a nivel global. Adicionalmente, el proyecto de filminutos demuestra que, tanto en nuestro país como en varias partes del mundo, se utiliza el arte como una forma de expresión sin límites, de un modo similar al inglés como lengua franca para la comunicación con el mundo, mediante los cuales los jóvenes pueden compartir y dar a conocer su voz frente a las diversas situaciones que los afectan dentro de los diferentes contextos socioculturales en los que viven.

5.6. El Teatro en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. La Dramatización como Modelo y Acción.

Esta investigación de la Universidad Autónoma de Barcelona, analiza los distintos modos de aplicación del teatro como recurso en la enseñanza de una lengua extranjera, partiendo de un doble enfoque: el teatro como acción -rol activo del alumno como actor- versus el teatro como modelo -el estudiante tiene el papel de receptor/espectador-. Corral (2013) presenta en este artículo, por un lado, las distintas prácticas teatrales en el aula: representación de una obra teatral o elaboración de los muy recurridos juegos de simulación; y por otro, aborda el teatro como modelo sociocultural y lingüístico, analizando uno de los primeros materiales elaborados para la enseñanza del español como lengua extranjera a través de la dramatización.

En este trabajo, al igual que en el presente proyecto, se evidencia que en la práctica escénica se ponen en funcionamiento muchos de los componentes de las diversas competencias que participan en el acto comunicativo -gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica- y que, por lo tanto, su aplicación en el aula se exhibe como beneficiosa y eficaz para mejorar las cuatro destrezas en el aprendizaje de una segunda lengua -lectura, escritura, habla, escucha- a desarrollar en los estudiantes y, específicamente, mejorando la expresión oral. En efecto, Corral (2013) concluye que las actividades relacionadas con el arte teatral permiten trabajar la lengua en conjunción con otros sistemas de signos que intervienen en la comunicación oral, como por

ejemplo la voz, la expresividad facial y el movimiento corporal, lo cual funciona como una herramienta de gran ayuda para fijar de forma duradera los conocimientos.

Lo anterior, debido al componente afectivo o emocional que se pone en funcionamiento durante el uso del teatro como recurso pedagógico y dinamizador para garantizar el éxito del aprendizaje. Así entonces, se mencionan en este estudio las ventajas y beneficios del uso de tal recurso pedagógico en el aula de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, siendo estos relevantes para el análisis y la interpretación de experiencia sistematizada en el presente documento. Por último, Corral (2013) termina dejando una pregunta abierta para la reflexión posterior sobre el aspecto paródico o burlesco de una obra teatral, ya que ésta suele reposar en una magnificación y exageración de algunos caracteres de los personajes “¿esa exageración no podría representar un punto de apoyo para los estudiantes, por ejemplo, en la mejora de su pronunciación y entonación?” Y es precisamente, en dicho aspecto de exageración donde se encuentra una relación con este *proyecto de creación de cortometrajes*, en el cual los estudiantes han recreado una historia propia de manera burlesca o parodiada, sobre los cambios que han vivido durante la pandemia, con el fin de fortalecer la competencia comunicativa en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

5.7. El Uso del Juego Dramático en la Enseñanza de Lenguas: las Destrezas Orales

En esta tesis doctoral de la Universidad de Alcalá, Gabino Boquete (2011) resalta el papel fundamental que se le ha dado a las destrezas orales en los sistemas comunicativos desde los modelos actuales de enseñanza de las lenguas. Sin embargo, Boquete menciona que “no es posible alcanzar una buena competencia comunicativa sin un dominio suficiente de la pronunciación y de la entonación”. Por lo tanto, se afirma que el docente de lengua debe tener herramientas para hacer comprender a los estudiantes, la importancia de una entonación correcta,

y estrategias para su aplicación y desarrollo. Así, esta tesis plantea la integración del juego dramático en la enseñanza de las destrezas orales en el aula del español como lengua extranjera ELE, de modo que actúe como método articulador tanto para los contenidos programados como para la realización de actividades, con el fin de solucionar problemas diagnosticados y mejorar la realidad educativa, mediante la reflexión y colaboración de los participantes.

Esta investigación-acción en el aula concluye que el juego dramático mejora la expresión oral y la competencia comunicativa; estimula la creatividad; favorece la interrelación entre los participantes (fomenta la empatía y la cercanía entre profesores y estudiantes); ayuda a superar la timidez para hablar y actuar en público. También ha demostrado que es posible la integración del juego dramático en el aula de lengua como elemento que mejora el proceso de aprendizaje. Por último, Boquete (2011) confirma que “no puede olvidarse que el componente lúdico es compatible con el rigor académico y la disciplina, tanto a la hora de diseñar un programa como a la hora de ponerlo en práctica”. En relación con la presente propuesta de creación de cortometrajes, cabe reiterar la importancia de fortalecer las habilidades orales dentro de la competencia comunicativa durante el aprendizaje de una segunda lengua; y de la aplicación de estrategias didácticas eficaces como la representación dramática para alcanzar dicho fortalecimiento y con la cual se puede superar en gran parte ese temor de los aprendices para hablar en otro idioma.

Por otro lado, el autor afirma que no es necesario que el docente sea un experto en los avances tecnológicos, pero sí es importante que reconozca que, con el acceso a la información gracias al internet, tiene a la mano una serie de elementos valiosos para el proceso de enseñanza de idiomas como, por ejemplo, los recursos audiovisuales, herramientas para la administración de tales recursos y programas para la práctica y corrección fonética. Esta afirmación también es

compartida con la presente propuesta, ya que este *proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés* se ha llevado a cabo de una manera empírica en cuanto a la realización de un trabajo más perteneciente al campo de las artes escénicas, y experimentando el uso de herramientas tecnológicas para la grabación y edición de videos a partir de tutoriales o de recomendaciones de los mismos estudiantes.

Finalmente, como menciona Boquete (2011) “el hecho de aprender una lengua no debe limitarse al conocimiento lingüístico exclusivamente”, por lo que una planeación curricular completa también debe incluir, necesariamente, asuntos relacionados con aspectos culturales y sociales. Así entonces, en este proyecto también se han incorporado aspectos de interés general en torno a una problemática global, enfocada en la manera como los estudiantes la analizan y reflexionan de manera crítica, compartiendo su punto de vista con el mundo gracias al uso de una segunda lengua y la mediación de las TIC.

6. Marco Metodológico

En este apartado se presenta la sistematización de la experiencia de la enseñanza del inglés durante la implementación del proyecto de *creación de cortometrajes* con estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de Cali, teniendo en cuenta la reconstrucción y el ordenamiento en cada uno de los momentos, las dinámicas y los procesos desarrollados durante la práctica educativa, además de las técnicas e instrumentos para la recolección de información que permiten la interpretación, el análisis y reflexión en el proceso de sistematización.

De acuerdo con las *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias* descritas por Oscar Jara Holliday (2020), la sistematización de experiencias es “la interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas”. Además, Jara (2020) afirma que las experiencias en general se consideran procesos complejos ya que intervienen una serie de factores objetivos y subjetivos que están interrelacionados, que están en permanente cambio y, por tanto, son inéditos e irrepetibles. Es por esto que, Jara (2020) resalta esta metodología “tan apasionante, como exigente”, en la búsqueda de comprender las experiencias vividas, extraer sus enseñanzas y comunicar lo aprendido con otras personas, lo cual se pretende evidenciar en este documento a partir de una experiencia tan significativa tanto para estudiantes como para la maestra y la comunidad educativa.

A continuación, en la tabla 2, se describe, primero, el enfoque cualitativo, según Hernández Sampieri (2014), con el propósito de “reconstruir la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social definido”, involucrando al ente humano como parte protagónica del proceso y no como mero elemento contemplativo, y, segundo, los aspectos de significación que

se tuvieron en cuenta al momento de realizar la sistematización de la experiencia según las *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias* detalladas por Oscar Jara Holliday (2020).

Tabla 2

Orientaciones para la sistematización de la experiencia

OBJETIVO DE SISTEMATIZACIÓN

- Evaluar cómo la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés favoreció el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de Cali en tiempos de pandemia.

Objetivos Específicos de la Sistematización

- Reconstruir las prácticas y saberes generados por la docente durante la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés.
- Reflexionar e interpretar sobre el modo en que la implementación del proyecto de creación de cortometrajes incentivó un aprendizaje significativo durante la enseñanza del inglés.
- Analizar la incidencia de la creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés como estrategia didáctica basada en proyectos para el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en los estudiantes.

EJES DE SISTEMATIZACIÓN

EJE 1. Saberes o Aprendizajes Emergentes

- ¿Qué descubre la docente durante el proceso de implementación del proyecto que la motiva a investigar y a desarrollar habilidades para llevar a cabo la estrategia didáctica teniendo presente el fin pedagógico de direccionar, supervisar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes?

- ¿Cuáles son las condiciones en las que surge el aprendizaje emergente de la docente y que motivaron a los estudiantes al uso de la tecnología durante la práctica implementada en el segundo periodo académico del 2020?
- ¿Cuáles fueron los aprendizajes previos que retomó la docente al momento de proponer la implementación del proyecto y qué cambios realizó en el método de enseñanza debido a las condiciones en las que se ubica la implementación del proyecto?
- ¿Cuáles son las posibles experiencias vividas por la docente durante el desarrollo del proyecto que transforman su quehacer pedagógico y de qué manera se hubiera facilitado la implementación del proyecto en el ámbito educativo presencial?

EJE 2. Prácticas Significativas

- ¿Con qué habilidades empiezan la docente y los estudiantes en el segundo periodo académico del 2020?
- ¿Cómo las prácticas educativas propuestas permiten el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes?
- ¿Qué aspectos de las competencias del siglo XXI se fortalecieron durante la implementación del proyecto?
- ¿Cuáles fueron las actitudes y percepciones sobre el proceso, el impacto y el sentido que los actores involucrados le dan a la experiencia educativa?

FUENTES

Estudiantes de grado séptimo jornada tarde

Docente del área de idioma extranjero: inglés

Acudientes de los estudiantes

Directivos de jornada tarde

Documentos (planeación, página web educativa, correo electrónico)

INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

EJE 1:

Plan de aula segundo periodo 2020.

Secuencia didáctica del proyecto.

Entradas en la página web institucional.

EJE 2:

Encuesta a estudiantes, acudientes y directivos.

Producciones de los estudiantes.

6.1. Población y Muestra

Esta experiencia se dirige a una población de 118 estudiantes, en grados séptimos de la jornada tarde, distribuidos en tres grupos entre 38 y 40 estudiantes cada uno, 62 hombres y 56 mujeres, con edades entre 11 y 16 años, provenientes de los barrios Salomia, El Sena, Popular, Los Andes, Villa del Prado y Torres de Comfandi, pertenecientes al estrato 1, 2 y 3 de las comunas 4 y 5 de la ciudad de Cali. Acerca de las familias, la mayoría proviene con nivel escolar entre básica primaria y secundaria, profesan diferentes religiones, en su mayoría católicos. Algunas de estas familias provienen de otras regiones del país o de Venezuela ya que son desplazados, desempleados o trabajadores independientes. Sobre los tipos de familias, algunas son monoparentales con madres cabeza de familia, algunas extensas a cargo de familiares, algunas nucleares con padre y madre, y otras reconstruidas entre padres con hijos de otras relaciones.

Para la muestra se tendrán en cuenta 15 estudiantes, 8 hombres y 7 mujeres, con edades entre 11 y 15 años, cinco por cada uno de los tres grupos de grado séptimo mencionados anteriormente. Quienes de manera voluntaria decidieron participar en esta investigación.

6.2. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos utilizados para recolectar información acerca de la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés consistieron en primer lugar, en el análisis de documentos, como el plan de aula (tabla 1, pág. 10), la secuencia didáctica del proyecto (tabla 3, pág. 70), la página web institucional para el área de inglés (anexo 4), y las producciones de los estudiantes (links de short films en figuras 1 a 13); y, en segundo lugar, la aplicación de encuestas, a partir de un cuestionario semiestructurado en línea (anexos 6 y 7), en el cual se indagó acerca de las actitudes y percepciones sobre el proceso, el impacto y el sentido que los actores involucrados le dan a la experiencia educativa. Los resultados se presentan a continuación.

6.3. Recuperación y Ordenamiento de la Experiencia

En principio, teniendo como primer objetivo específico, reconstruir las prácticas y saberes generados por la docente durante la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés, es necesario mencionar que al diseñar el plan de aula para el grado séptimo en el área de idioma extranjero inglés, durante el año lectivo 2020, se definió que, como proyecto de bilingüismo, en el segundo periodo académico se realizaría una experiencia de aprendizaje dentro de un contexto de comunicación real. La Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez se ha caracterizado por apoyar las estrategias para el fortalecimiento del bilingüismo, al ser este uno de los enfoques de su visión institucional. Por lo tanto, como docente del área de inglés, me di a la tarea de proponer una experiencia significativa para los estudiantes donde hicieran uso del idioma inglés en torno a una situación real, actual y de su interés, en donde, además, se pudieran aprovechar sus destrezas digitales.

Así entonces, dentro de la normalidad de la educación presencial, el plan de aula para el segundo periodo académico se abordó desde dos grandes momentos: un primer momento de teoría y un segundo momento de práctica. En ese momento inicial, se planeaba repasar las reglas gramaticales básicas del inglés para grado séptimo, específicamente, del tiempo presente simple, que se trabajaron en el primer periodo; y en el segundo momento, se pretendía implementar la experiencia de aprendizaje de *creación de cortometrajes para fortalecer competencias del siglo XXI*, en la cual se llevaría a cabo un arduo proceso de producción audiovisual con el fin de orientar, en los estudiantes, el fortalecimiento de ciertas destrezas y competencias indispensables en esta sociedad digital y de la información, tales como la comunicación, la colaboración, el pensamiento crítico, la creatividad, y la apropiación de las tecnologías digitales, principalmente.

Para llevar a cabo este proceso de la experiencia, ahora desde la educación no presencial mediada por las TICS a través de una página web, se plantearon diversas actividades, como parte de una estrategia didáctica de aprendizaje basada en proyectos, organizadas durante cinco etapas, de la siguiente manera:

Etapas 1 - Introducción

Inicialmente, en el proyecto se planteó como eje temático la problemática de salud a causa del covid-19, al ser una situación real, actual y de interés a nivel mundial. A partir de esto, desde la página web del área de inglés (ver anexo 4), como medio de comunicación institucional, la docente presentó la pregunta guía ¿Cuáles dificultades o cambios han vivido en sus actividades cotidianas durante el tiempo de pandemia?, con la cual se orientó la definición de los cuatro objetivos de aprendizaje (Tabla 1. Plan de aula segundo periodo 2020, pág. 10) y se realizó una descripción sobre lo que es un cortometraje y lo que es una parodia, los cuales se

unieron para proponer el desarrollo del producto audiovisual final sobre *parodias en pandemia* como se observa en la figura 1.



NEW

3. II SHORT FILM FESTIVAL - VIRTUAL EVENT

¡Este año también tendremos el festival de cortometrajes en inglés!
¡Despierta tu creatividad!

Vamos a crear nuestro propio cortometraje, pero ¿Qué es eso?
Un cortometraje es una producción audiovisual que está principalmente caracterizada por su corta duración y porque también trata con temas innovadores. Lo cuales ya son conocidos o tienen un idioma diferente.

Let's create our own short film but what is that? A short film is an audiovisual production that is mainly characterized by its short duration and because it also deals with innovative issues, which are already a little worn or have a different language.
Taken from <https://www.euston96.com/en/short-film/>

Este año el tema será la problemática actual sobre la pandemia del covid-19 a nivel mundial, y forma diferente de presentar sus historias será tipo **parodia**, pero ¿Qué es eso?
Una parodia es una imitación burlesca del estilo de un escritor, de una obra artística o de un género en particular, con exageración deliberada para lograr un efecto cómico.
An imitation of the style of a particular writer, artist, or genre with deliberate exaggeration for comic effect. Taken from *oxford* de Oxford Languages

INSTRUCTIONS

1. Piensa cómo ha cambiado tu rutina diaria en cuarentena ¿Cuáles han sido las causas y las consecuencias?
Conversa y analiza con tu familia sobre las dificultades o cambios que han vivido todos en sus actividades cotidianas durante este tiempo de pandemia. **Selecciona** una de esas situaciones difíciles que hayas identificado, la que más te haya llamado la atención y escríbela en inglés para ser presentada por correo.
2. **Convierte** esa situación seleccionada en una **PARODIA** (historia divertida o burlesca), que invite a reflexionar, disfrutar y dejar una enseñanza, sobre las diversas situaciones que hemos vivido en cuarentena dentro de sus contextos más cercanos, como la familia, el barrio, el estudio, el trabajo, la ciudad, entre otros.
3. **Escribe** tu historia divertida organizada según su inicio, nudo y desenlace, con los respectivos diálogos para cada uno de los personajes en inglés y algunos aspectos para tener en cuenta durante la grabación. Los integrantes de tu familia también pueden participar! Para esto, utiliza el siguiente formato [Script-Guion.docx](#) y luego envía tu guion para ser revisado por correo.
4. **Prepara** la representación de tu historia. Tus familiares también pueden ser actores! Practica especialmente la pronunciación de los diálogos en inglés y ten en cuenta otras recomendaciones que puedes leer cuidadosamente en el siguiente documento llamado [Recording guide-Guía de grabación.docx](#).
5. **Graba** tu historia en video con un celular y un máximo de duración de 2 minutos. Ten en cuenta las recomendaciones de la guía de grabación y diviértete.
6. **Edita** tu video ordenando tus grabaciones e incluyendo los efectos especiales que desees (sonidos, imágenes, música, fondos, etc) más los subtítulos en español. Para esto puedes observar primero los video tutoriales sobre aplicaciones que puedes usar en tu celular para editar videos como [Inshot](#), [Filmora](#), [vivavideo](#), [capcut](#), o si conoces otro también puedes usarlo. Si necesitas ayuda solicítala a algún integrante de tu familia.
7. **Envía** tu video por correo o subiéndolo a la misma carpeta en el drive donde has enviado todos tus trabajos. (Aquí abajo dejo nuevamente el link)

Figura 1. Introducción del proyecto en la página web (anexo 4)

<https://englishsimonrodrig.wixsite.com/english/teacher-nelly-joana>

Luego, teniendo en cuenta la estrategia de aprendizaje en casa, es decir, de educación no presencial, establecida por el gobierno nacional desde el segundo trimestre del 2020, se propuso metodológicamente el desarrollo de las actividades de manera individual para los estudiantes desde sus hogares, pero recomendando especialmente, la participación de las familias apoyando el proceso de aprendizaje de sus acudidos.

Así entonces, durante las primeras dos semanas del periodo, se dio inicio para que los estudiantes, en compañía de sus familiares, pudieran identificar y analizar de manera crítica la problemática actual y la situación específica que les interesaba representar acerca de las dificultades o cambios vividos en sus actividades cotidianas durante el tiempo de pandemia; luego, debieron presentar el resultado de dicho análisis a la docente, de manera escrita en inglés, para ser asesorados en la idea y recibir retroalimentación sobre aspectos del idioma.

Precisamente, sobre este último aspecto, simultáneamente, se realizó un refuerzo acerca de las reglas gramaticales básicas del inglés para grado séptimo, como se observa en la figura 2,

específicamente, del tiempo presente simple, que los estudiantes alcanzaron a conocer durante el primer periodo en presencialidad, mediante la realización de ejercicios online y el uso de la plataforma educativa Duolingo para el aprendizaje del inglés, recomendados por la docente.

1. LET'S STUDY
Escoge bien tus actividades dependiendo de tu grado.

SEVENTH GRADE - 7th

1.1. Watch the video 1.2. Solve the workshop # 1

EASY MEDIUM HARD

1.3. Practice with virtual exercises

1.4. Upload your Workshop and Video

NEW **2. PRACTICE USING DUOLINGO FOR SCHOOLS**
Inscríbete en una clase de Duolingo con tu nombre completo.
Descarga las instrucciones dando clic aquí abajo sobre tu grado.
Sigue los pasos y un día después de tu inscripción encontrarás 5 unidades para resolver en la sección de tareas.
Tus respuestas se envían automáticamente a la teacher, no debes preocuparte por enviar evidencias.

duolingo **CLICK HERE**

7-3
7-4
7-5

7th Grade

Comida 4 lessons
Intro 3 lessons
Actividades 4 lessons
Aventuras 4 lessons
Gente 4 lessons

Figura 2. Práctica gramatical en la página web (anexo 4)



<https://englishsimonrodrig.wixsite.com/english/teacher-nelly-joana>



Etapa 2 - Preproducción

En este segundo momento, los estudiantes recibieron información, por parte de la docente en la página web, para continuar con la reflexión y organización de la situación seleccionada, planeando la representación de manera burlesca o parodiada, pero que permitiera demostrar ese análisis e interpretación crítica que habían realizado previamente y dejando un mensaje claro a la audiencia sobre la manera cómo enfrentaron tales dificultades debido a la problemática actual, dentro de sus contextos más cercanos, como la familia, el barrio, el estudio, el trabajo, la ciudad, entre otros.

Nuevamente, durante dos semanas, se llevó a cabo esta planeación, donde se incluyó la redacción de la historia con la respectiva descripción de las escenas narrativas en su inicio, nudo

y desenlace; junto con la redacción de los guiones donde se especificaron los personajes, los diálogos y los escenarios como se puede observar en la figura 3; ambas redacciones en idioma inglés, fueron enviadas por medio de correo electrónico a la docente, las cuales tuvieron retroalimentación, tanto gramaticalmente sobre el uso del idioma, como en la claridad de la propuesta para ser representada, por el mismo medio de comunicación recomendado institucionalmente.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO SIMÓN RODRIGUEZ CALI SCRIPT GUIDE - SECOND TERM 2020 SHORT FILM FESTIVAL 2020 – PANDEMIC PARODIES	
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO SIMÓN RODRIGUEZ CALI SCRIPT GUIDE - SECOND TERM 2020 SHORT FILM FESTIVAL 2020 – PANDEMIC PARODIES	
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Preparation is the key

I PREPARATION

Let's write the script according to the parts of the story in order to organize our short film.

START	SCENE NUMBER	1	DURATION	Sec: 37s
SCENE DESCRIPTION	Valery wakes up and baby coronavirus is in front her, but Valery doesn't know who she is.			
CHARACTERS	Valery and baby coronavirus.			
STAGE	Living room.			
SCRIPT DIALOGUES	BABY CORONAVIRUS: Hi Valery, I'm coronavirus. VALERY: Who? BABY CORONAVIRUS: The coronavirus. VALERY: Ok, move, I am going to take a shower for I am going to school. BABY CORONAVIRUS: Wait! Look the news.			
SPECIAL EFFECTS	Background sound and frozen screen.			

KNOT	SCENE NUMBER	2	DURATION	Sec: 47s
SCENE DESCRIPTION	The journalist report about the cause of the suspension of classes, and Valery understand who baby coronavirus is.			
CHARACTERS	Valery, baby coronavirus and the journalist.			
STAGE	Living room.			

SCRIPT DIALOGUES	THE JOURNALIST: Good afternoon, the president Ivan Duque suspend the classes by the new virus, which has caused many deaths around the world. This virus name is Covid-19, better known as coronavirus. VALERY: This means that you are going to kill me? BABY CORONAVIRUS: Yes.
SPECIAL EFFECTS	Background sound and frozen screen.

OUTCOME	SCENE NUMBER	3	DURATION	Sec: 65s
SCENE DESCRIPTION	The journalist gives some recommendations to avoid the contagion of baby coronavirus, Valery follows step by step for to end with baby coronavirus.			
CHARACTERS	Valery, baby coronavirus and the journalist.			
STAGE	Bathroom and living room.			
SCRIPT DIALOGUES	THE JOURNALIST: We invite you to stay in house and have taken into account the following recommendations: First, wash your hands with soap and water. Second, use face mask. Third, you can apply antibacterial gel or alcohol in the hands optionally.			
SPECIAL EFFECTS	Background sound and frozen screen.			

Figura 3. Guion Estudiante 3 grado 7-3

En esta etapa, el acompañamiento y/o apoyo de las familias continuó siendo valioso con los propósitos de orientar el proceso de aprendizaje en casa, de aconsejar durante la realización de cada actividad propuesta y, especialmente en este momento, de empezar también a asignarse responsabilidades como sujeto activo para la producción del cortometraje, ya sea como actor,

camarógrafo, asesor, entre muchos otros roles, que de una u otra manera aportaron significativamente en el adecuado desarrollo del proyecto.

Etapa 3 - Producción

Durante la tercera etapa, la docente compartió con los estudiantes, del mismo modo por la página web, varias recomendaciones para la grabación de un producto audiovisual tipo cortometraje con sus dispositivos móviles, tales como la posición horizontal de la pantalla para tomar la imagen desde una perspectiva amplia, la ubicación en escenarios bioseguros y disponibles dentro de sus contextos cercanos como los diferentes espacios de sus casas, un parque, algunos lugares del barrio, etc., la actuación con un vestuario adecuado y de manera libre según cada personaje pero de frente a la cámara pensando en su audiencia, el audio fuerte y claro con el menor ruido externo posible y la grabación por escenas cortas para facilitar el aprendizaje de los diálogos.

Precisamente, en esta última recomendación se reforzó la importancia de una práctica previa a la grabación para asegurar una pronunciación adecuada, fuerte y clara de los diálogos en el idioma inglés. Para esto, básicamente, se sugirió el uso de algunos recursos digitales como un diccionario online o el traductor de Google, los cuales poseen la herramienta de audio para escuchar la pronunciación correcta de cada palabra o frase que se necesite practicar.

Por último, se brindó el espacio de dos semanas para realizar la respectiva grabación, donde se recomendó un tiempo máximo de dos minutos, durante el cual se desarrollara toda la historia propuesta mediante una secuencia de escenas cortas. Cabe aclarar que, en este momento también hubo asesoramiento por parte de la docente a través del correo electrónico, ya que estas escenas eran susceptibles de cambiar o complementar en el transcurso de la grabación, puesto que la planeación realizada en la etapa anterior era la base o la guía para el desarrollo del

cortometraje pero que siempre era posible mejorar, en detalles de la historia, los escenarios o los diálogos, de acuerdo con la visión de la historia o la interpretación crítica que deseaban presentar sobre las diferentes situaciones seleccionadas por cada uno de los estudiantes con la posible colaboración de los miembros de su familia como participantes activos en el proyecto como se observa en la figura 4 del estudiante 4 de grado 7-4 actuando con su madre y hermanas (link al video disponible en el pie de foto).

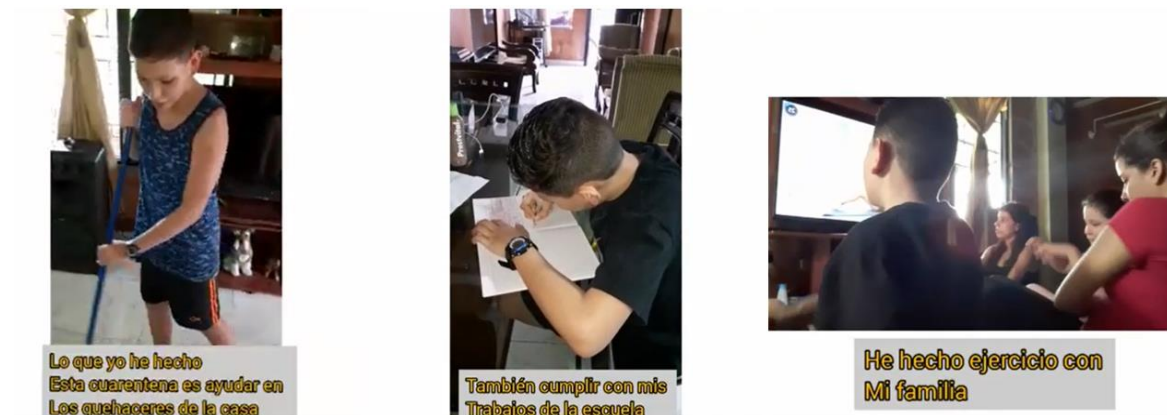


Figura 4. Short film Estudiante 4 grado 7-4

https://drive.google.com/file/d/1Zn4aFyZCOkG-bpg6MARq-OyIJWNO_Tv5/view?usp=sharing

Etapas 4 - Posproducción

Se continuó con una cuarta etapa, en la cual, desde la página web, la docente explicó que las grabaciones realizadas deben ser editadas para mejorar su visualización, sonido y efectos adicionales que faciliten la comprensión de su historia y su mensaje. Para esto, se recomendó el uso de herramientas tecnológicas, gratuitas y de fácil uso, a través de video tutoriales de aplicaciones móviles tales como InShot, VivaVideo, Vimeo, Filmora, entre otros, como se puede observar en las marcas de agua en sus videos, como por ejemplo en la figura 5 (link al video disponible en el pie de foto). Estas recomendaciones con el fin de orientar este proceso de edición de las grabaciones por parte de los estudiantes, específicamente, donde pudieran, agregar, eliminar o recortar escenas; también, quitar, mejorar o adicionar audio, tanto de la voz

en los diálogos de los personajes, como de música de fondo o de sonidos específicos; además, incluir algunos efectos especiales como agregar imágenes, cambiar el fondo de la escena con pantalla verde, acelerar o disminuir la velocidad de la escena, entre otros y, especialmente, incluir los subtítulos en español, pensando en la comprensión del cortometraje por parte de la comunidad educativa.



Figura 5. Short film Estudiante 5 grado 7-4

<https://drive.google.com/file/d/1CWuegrANZIFTeSj-Oyq1KzqwGuqyya0q/view?usp=sharing>

Esta edición fue recomendada como una actividad estimulante para dejar volar su creatividad y resaltar los aspectos clave en sus historias. Los estudiantes contaron, igualmente, con dos semanas para llevar a cabo este momento, en donde continuaron con el asesoramiento por parte de la docente, a través del correo electrónico, resolviendo dudas o haciendo sugerencias que permitieran una postproducción satisfactoria, para finalmente, ser enviada la versión final de su producto audiovisual.

Etapas 5 - Evaluación y Socialización

Una vez listo el producto final, se llevó a cabo la última etapa durante la cual la docente realizó la evaluación de los cortometrajes mediante la valoración de cuatro criterios básicos: 1) el contenido: con la presentación de una historia de manera crítica y reflexiva sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia; 2) el idioma: con el uso adecuado del inglés tanto en su estructura gramatical como en la pronunciación comprensible; por ejemplo, en la figura 6 se muestra el cortometraje de la estudiante 2 recomendando

procedimientos de bioseguridad, expresados por medio de conversaciones sencillas, haciendo uso del presente simple como tiempo gramatical para trabajar entre los contenidos del plan de clase de inglés en grado séptimo (link al video disponible en el pie de foto).



Figura 6. Short film Estudiante 2 grado 7-3.

<https://drive.google.com/file/d/1QoqUWMezina3iqN7E2f2Pi3rmramFjY/view?usp=sharing>

3) la creatividad e interpretación: con la representación escénica original, creativa y burlesca o parodiada de la situación seleccionada; 4) las TIC: con el uso adecuado de los recursos tecnológicos para la edición de las escenas, la musicalidad, la adición de efectos especiales y de subtítulos en español, como se puede observar en el ejemplo de la figura 7, los subtítulos están en letra blanca y se hace uso de emoticones para expresar alguna emoción por el contenido de la escena (link al video disponible en el pie de foto). Toda la evaluación anterior está apoyada en una rúbrica (ver anexo 1).



Figura 7. Short film Estudiante 6 grado 7-3

https://drive.google.com/file/d/1t_pVc4zYubwXp3RycM2mMV7j9xdSedFX/view?usp=sharing

Finalmente, la docente realizó una selección del video más representativo de cada grupo, ya que, por motivos de tiempo sería extenuante presentar a la audiencia los videos de todos los estudiantes; y así, con el consentimiento de los estudiantes y sus padres para el uso de imagen (anexo 8), se organizó el evento de socialización para la comunidad educativa llamado *Short Film Festival - Pandemic Parodies*, en español *Festival de Cortometrajes - Parodias en Pandemia*. Cabe aclarar que este evento fue estructurado a nivel institucional por parte del comité de bilingüismo; por lo tanto, en el evento se compartieron no sólo los videos de grado séptimo dentro de la categoría junior, sino también vídeos de otros grados direccionados por otras docentes pertenecientes al comité. Este momento se llevó a cabo a través de la plataforma de YouTube como se puede observar en la figura 8 siguiendo el link adjunto, creando un canal institucional para el proyecto de bilingüismo, como herramienta TIC de comunicación masiva y ubicua para compartir videos, dado que no era posible organizar el evento en un auditorio de manera presencial (ver anexo 5).



Figura 8. Evento de socialización

<https://youtu.be/YNG6I0DqB1k?start=3048&end=4215>

Con esta socialización se pretendía, principalmente, dar a conocer la perspectiva crítica y reflexiva de los estudiantes Simonianos acerca de una problemática actual y global; y, además, brindar un momento de reflexión y de integración familiar a través de una transmisión

audiovisual aprovechando los beneficios prácticos y gratuitos de las nuevas tecnologías, especialmente, en esos momentos de distanciamiento social y educación no presencial.

6.4. Descripción, Reflexión e Interpretación de las Dinámicas y Procesos Desarrollados en la Práctica Pedagógica

Ahora, siendo el segundo objetivo específico el reflexionar e interpretar sobre el modo en que la implementación del proyecto de creación de cortometrajes incentivó un aprendizaje significativo durante la enseñanza del inglés, se debe mencionar que durante la práctica se llevaron a cabo varios procesos y a partir de ellos surgieron varias reflexiones e interpretaciones:

6.4.1. Información de los Conceptos

Durante este momento inicial de la práctica los estudiantes y la docente empezaron con muchas expectativas sobre la propuesta para utilizar el idioma inglés en un contexto de comunicación real en torno a un tema de interés actual, puesto que era una experiencia relevante para demostrar sus habilidades comunicativas en una lengua extranjera; y además, porque se propuso como un producto audiovisual gracias al uso de las nuevas tecnologías que, de cierta manera, estaba relacionado con la forma como actualmente se comunican las personas por medio de las redes sociales, siendo estos medios de comunicación de gran interés en los niños, niñas y adolescentes.

Por lo tanto, el hecho de poder conocer el proceso para realizar un cortometraje usando el idioma inglés generó expresiones de entusiasmo y motivación por la propuesta. Para esto, primero fue importante que los estudiantes recordarán aspectos gramaticales del idioma a partir de una práctica mediante la realización de ejercicios online en plataformas educativas para el aprendizaje del inglés; seguido de la comprensión de lo que era un cortometraje y,

específicamente, una parodia que demostrara el contenido de manera burlesca, con el fin de expresar sus opiniones de un modo atractivo para la audiencia.

Este punto de partida se realizó con el fin de contextualizar y reforzar los conceptos básicos de los estudiantes que, a su vez, facilitarían la comprensión y desarrollo del proyecto; fue un proceso dinámico debido a la pronta respuesta de los estudiantes, quienes tenían la ventaja de ser nativos digitales y estar, en buena parte, familiarizados con este tipo de recursos tecnológicos y de contenido audiovisual. De esta manera, la docente no sólo dio apertura al proyecto, sino que también presentaba un camino para continuar avanzando en el proceso educativo formal.

6.4.2. *Planteamiento de la Situación Problemática para el Cortometraje*

Un segundo momento muy significativo fue este, en el cual los estudiantes y la docente reconocen la importancia de la problemática en salud a nivel mundial, que los estaba afectando en el desarrollo de sus actividades cotidianas, con el fin de poner en contexto la propuesta del proyecto y establecer la pregunta problema. Por ende, la idea de poner en escena tales situaciones en las que se estaban viendo afectados, además de ser un producto de comunicación también pudo llegar a funcionar como un catalizador de sentimientos y opiniones, para llevar a cabo un proceso de reflexión y análisis crítico que los ayudara a enfrentar diversas situaciones complejas, incómodas, inesperadas o hasta angustiosas dentro de sus contextos personales, familiares, sociales, económicos o culturales. Muchas de las situaciones vividas por los actores de esta experiencia de aprendizaje, estaban siendo inconscientemente ignoradas o subestimadas por los adultos responsables de estos niños, niñas y adolescentes, lo cual podría llegar a agudizar el problema o a desencadenar otras dificultades en su estabilidad emocional, en la relación con los otros, con el entorno o, por ejemplo, como la estudiante 3 en la figura 9 quien resalta la suspensión de clases a causa de la pandemia y por ende, que se verá afectada en su rendimiento

académico (link al video disponible en el pie de foto). Así entonces, como maestra interesada en una educación integral y contextualizada, propuse esta práctica como un espacio donde los estudiantes pudieron expresar al mundo sus sentimientos, opiniones y realidades, de manera crítica y reflexiva, gracias al uso del inglés como lengua franca, en un producto de comunicación audiovisual, dos aspectos sugestivos a nivel global hoy en día.



Figura 9. Short film Estudiante 3 grado 7-3

<https://drive.google.com/file/d/1V00XLgcU8Nb0fHiWEf1BV8ULtJLdYmqg/view?usp=sharing>

6.4.3. *Procesos para la Realización de un Producto Audiovisual*

En este momento los estudiantes y la docente descubrieron todo el trabajo que conlleva realizar un producto audiovisual tipo cortometraje y el mundo de posibilidades que se pueden compartir en cada escena. Conocieron las etapas para la producción teniendo en cuenta detalles, desde la creación de los personajes, pasando por el diseño del guion narrativo, la definición de los escenarios, la elección del vestuario, la programación del tiempo y del plano de grabación de cada escena, hasta una serie de elementos para darle dinamismo a una historia como la musicalización, efectos especiales de imagen y sonido, cerrando con los subtítulos, muchos detalles para resolver durante la realización de un cortometraje pero que, ciertamente, incentivan la creatividad, la resolución de conflictos, la colaboración y, a lo largo, el disfrute de un proceso de aprendizaje significativo. Este proceso se lleva a cabo con el fin de orientar el desarrollo de un

producto de buena calidad audiovisual, que lograra comunicar clara y creativamente las opiniones y reflexiones de los estudiantes respecto al tema seleccionado.

6.4.4. *Implementación de las TIC como Herramientas en la Experiencia*

A todas luces, la mayor de las herramientas utilizadas durante esta experiencia fue el celular, siendo este un dispositivo móvil equipado con cámara y micrófono, con el cual era posible la grabación de vídeos de buena calidad, de manera fácil y, ante todo, accesible para los estudiantes pertenecientes a estratos medio-bajo. La era digital ha dejado un legado a los jóvenes de varias habilidades y competencias relacionadas con el acceso a la información, a las redes sociales, al uso de recursos tecnológicos para la comunicación, y, en definitiva, para estar conectados a partir del uso de las nuevas tecnologías. Por lo tanto, Este proceso de implementación de las TIC tenía como fin intrínseco el uso de las herramientas digitales de manera responsable y fue entonces, con base en tales conocimientos y habilidades digitales que los estudiantes y la docente lograron fácilmente familiarizarse y llevar a cabo esta práctica educativa, con una metodología de aprendizaje basado en proyectos, gracias a la mediación de las TIC cercana a sus actividades cotidianas. Recursos tales como las páginas web y el correo electrónico fueron esenciales para la comunicación institucional; además de aplicaciones como Inshot, VivaVideo, Vimeo y Filmora, entre otras, que también fueron extraordinarias aliadas en la etapa de posproducción; y, finalmente, la plataforma YouTube para compartir videos a nivel mundial, que permitió socializar con toda la comunidad educativa los productos finales y, de manera inherente, las habilidades, los conocimientos, los sentimientos, y los talentos de los estudiantes Simonianos.

6.5. Descripción, Reflexión e Interpretación en el Proceso de Sistematización

Dando seguimiento al alcance del segundo objetivo específico, se analizarán dos ejes fundamentales en esta sistematización, en el primer enfoque se ubican los saberes o aprendizajes emergentes a partir del cuestionamiento de los siguientes aspectos:

- ¿Qué descubre la docente durante el proceso de implementación del proyecto que la motiva a investigar y a desarrollar habilidades para llevar a cabo la estrategia didáctica teniendo presente el fin pedagógico de direccionar, supervisar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Cuáles son las condiciones en las que surge el aprendizaje emergente de la docente y que motivaron a los estudiantes al uso de la tecnología durante la práctica implementada en el segundo periodo académico del 2020?
- ¿Cuáles fueron los aprendizajes previos que retomó la docente al momento de proponer la implementación del proyecto y qué cambios realizó en el método de enseñanza debido a las condiciones en las que se ubica la implementación del proyecto?
- ¿Cuáles son las posibles experiencias vividas por la docente durante el desarrollo del proyecto que transforman su quehacer pedagógico y de qué manera se hubiera facilitado la implementación del proyecto en el ámbito educativo presencial?

Así entonces, la información inicial que se recolecta es el formato con la secuencia didáctica del proyecto, en el cual se diseñaron las actividades de manera detallada para presentar a los estudiantes.

Tabla 3*Secuencia didáctica del proyecto*

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO SIMÓN RODRÍGUEZ 2020 ENGLISH SUBJECT TEACHER NELLY JOANA ERAZO SECOND TERM - SEVENTH GRADE	
NOMBRE DEL PROYECTO		
SHORT FILM FESTIVAL - PANDEMIC PARODIES FESTIVAL DE CORTOMETRAJES - PARODIAS EN PANDEMIA		
GRADO: SÉPTIMO		JORNADA: TARDE
DURACIÓN: 5 Sesiones (10 semanas)		PERIODO: SEGUNDO
DESCRIPCIÓN		
<p>Este proyecto busca priorizar el enfoque comunicativo en la enseñanza de una lengua extranjera gracias a la mediación con las TIC. Por lo tanto, se utiliza un tema transversal como lo es la problemática a causa de la pandemia del Covid-19 para darle un contexto cercano y significado al proceso de aprendizaje. De esta manera, se pretende aportar no sólo a un aprendizaje académico sino también al desarrollo de habilidades y competencias para el siglo XXI.</p> <p>Adicionalmente, en estos momentos de educación no presencial, se hará uso de una plataforma educativa como medio de comunicación institucional y otras herramientas TIC para fortalecer los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Así entonces, en este proyecto se propone crear un producto audiovisual creativo, tipo cortometraje, que permita practicar lo aprendido del idioma inglés compartiendo uno de los cambios o dificultades vividas durante el tiempo de la pandemia, a manera de parodia, pero desde una perspectiva crítica y reflexiva al respecto.</p>		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE		
<p>Al finalizar el proyecto los estudiantes estarán en capacidad de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar, analizar e interpretar diversas problemáticas ocasionadas debido a la pandemia del Covid-19 en los contextos personal, social, económico y cultural. 2. Reconocer reglas gramaticales básicas del inglés para expresar ideas y emociones sobre actividades cotidianas de forma oral y escrita. 3. Conocer el proceso para planear y desarrollar una producción audiovisual o cortometraje. 4. Comunicar creativamente situaciones cotidianas vividas durante la pandemia del Covid-19 mediante la representación audiovisual de una parodia usando el idioma inglés. 		

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Sesión 1

Pregunta guía: ¿Cuáles cambios o dificultades has vivido en tus actividades cotidianas durante el tiempo de la pandemia?

Instrucciones:

1. Piensa en tus actividades diarias que han cambiado durante esta cuarentena debido a la pandemia del Covid-19.
2. Conversa con tus familiares sobre esos cambios o dificultades que han tenido que vivir en sus contextos personales, familiares, sociales, económicos y/o culturales durante el tiempo de pandemia.
3. Selecciona cuál ha sido la situación más inesperada que has vivido y reflexiona sobre la manera cómo ha sido enfrentada o sobrellevada por ti y tu familia.
4. Practica lo aprendido en inglés, sobre la estructura gramatical del tiempo presente simple y el vocabulario sobre la rutina diaria, realizando las actividades online recomendadas.
5. Escribe en inglés la situación seleccionada de cambio o dificultad que has vivido en tus actividades cotidianas durante el tiempo de la pandemia siguiendo la estructura gramatical del tiempo presente simple y el vocabulario practicado.

Sesión 2

Conceptos: Definición de cortometraje y parodia, y formato para la redacción del guion.

Instrucciones:

1. Convierte la situación seleccionada en una parodia o historia burlesca que invite a disfrutar, reflexionar y dejar una enseñanza, sobre uno de los cambios o dificultades vividas durante la pandemia.
2. Completa el formato con las escenas y los diálogos en inglés para cada uno de los personajes de tu historia burlesca o parodiada. Los integrantes de tu familia también pueden participar representando a los personajes.

Sesión 3

Conceptos: Guía para la grabación.

Instrucciones:

1. Lee cuidadosamente las recomendaciones presentadas en la guía para la grabación de un cortometraje.
2. Graba las escenas de tu historia con un tiempo máximo de 2 minutos de duración y con toda tu creatividad.

Sesión 4

Conceptos: Tutoriales de apps para la edición de videos.

Instrucciones:

1. Realiza la edición de tu cortometraje, resalta tu creatividad, organizando las escenas, agregando musicalización, efectos especiales y los subtítulos en español usando las aplicaciones recomendadas.
-

Sesión 5Conceptos: Rúbrica de evaluaciónInstrucciones:

1. Envía tu video a través del correo electrónico o subiendo a la carpeta en el drive para la entrega de tareas. Tu cortometraje será evaluado según los 4 criterios presentados en la rúbrica.
2. El video más representativo del grupo será seleccionado para participar en el festival de cortometrajes de la institución.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Teniendo en cuenta que el SIE define una escala de valoración de 1.0 a 5.0, la evaluación se realizará a partir de los siguientes criterios:

ASPECTO	CRITERIO	OBSERVACIONES	PUNTOS
CONTENIDO DE LA HISTORIA	Presenta una historia coherente de manera crítica y reflexiva sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia.		
USE DEL INGLÉS	Usa el idioma inglés con una adecuada estructura gramatical y una pronunciación clara.		
CREATIVIDAD Y PUESTA EN ESCENA	Demuestra ideas originales y creativas. Su interpretación demuestra una expresión escénica burlesca sobresaliente.		
USO DE LAS TIC	El producto evidencia el uso adecuado de recursos digitales para la edición de escenas, musicalidad, efectos especiales y subtítulos.		

RECURSOS Y MATERIALES

1. Página web (ver anexo 4)
2. Correo electrónico
3. Ejercicios prácticos online
4. Formato para la redacción del guion (ver anexo 2)
5. Guía para la grabación (ver anexo 3)
6. Tutoriales de apps para la edición de videos

Para identificar *qué descubre la docente durante el proceso de implementación del proyecto que la motiva a investigar y a desarrollar habilidades para llevar a cabo la estrategia didáctica teniendo presente el fin pedagógico de direccionar, supervisar y asesorar el*

aprendizaje de los estudiantes, fue necesario hacer un proceso de retrospección y análisis sobre el desarrollo del proyecto, en el cual se pudieran reconocer los momentos más significativos que causaron dudas, necesidades o cambios para el adecuado progreso de la propuesta.

Como resultado, la docente descubrió que demostraba habilidades básicas en el uso de herramientas y recursos tecnológicos tales como el correo electrónico como medio de comunicación recomendado inicialmente, pero que eso no sería suficiente para llevar a cabo el proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del idioma inglés. De hecho, a partir de una encuesta realizada a nivel institucional sobre los recursos tecnológicos con los que contaban en sus hogares, se identificó que aproximadamente el 23% de los estudiantes sólo contaban con un celular, un 65% con celular y computador, y un 12% no contaban con un recurso propio. Por lo tanto, desde la institución también se identificaba la necesidad de gestionar otro recurso digital donde se pudiera presentar toda la propuesta educativa para que los estudiantes accedieran a esta de una manera fácil, en cualquier momento y desde cualquier lugar en respuesta a la estrategia de aprendizaje en casa.

Por consiguiente, se evidenció en la docente una actitud hacia la investigación sobre el diseño y uso gratuito de una página web, como recurso digital de fácil acceso, sin necesidad de descargas pensando en celulares de gama baja, en el cual se concentraría la información concerniente al área de inglés durante el periodo lectivo en curso. Así entonces, enmarcada en las recomendaciones legales e institucionales, durante el primer mes de cuarentena para una educación no presencial, y gracias a la investigación realizada, además de otras habilidades adquiridas en informática educativa, la docente llevó a cabo la creación de una página web (ver anexo 4) gracias a la plataforma para el desarrollo web Wix.com que basa su sistema en la nube y que permite un uso intuitivo sin tener conocimientos profundos en programación. Esto con el

fin de establecer otro medio de comunicación con los estudiantes que permitiera un acercamiento ubicuo y un manejo sencillo, debido a las diferentes situaciones que presentaban los niños, niñas y adolescentes en sus hogares respecto al acceso y uso de las nuevas tecnologías.

Adicionalmente, la docente descubrió que el fin pedagógico de direccionar, supervisar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes estuvo, en gran parte, bajo la responsabilidad de los acudientes, ya que todo el tiempo de trabajo académico se realizó desde casa, con el direccionamiento de la docente de manera unilateral a través de la página web y bilateral pero asincrónica desde el correo electrónico, lo cual tal vez no tendría la misma efectividad que dentro de la presencialidad, por ende, debía procurar un diseño instruccional que permitiera una comunicación más asertiva al momento de redactar la secuencia didáctica. Cabe aclarar que, al inicio de la pandemia, las medidas para los procesos educativos se tomaron con mucha precaución, ya que no se conocía un apoyo legal en este caso de modalidad no presencial con menores de edad y, especialmente, menores de 14 años. Es por esto que la comunicación se llevó a cabo mediante los dos recursos mencionados, de manera prudente, pero siempre con el objetivo pedagógico claro de dar continuidad a un proceso fundamental, como lo es el proceso educativo, para el desarrollo integral de los estudiantes, y más en relación al presente proyecto que pretendía fortalecer competencias necesarias para desenvolverse durante el siglo XXI tales como la comunicación, colaboración, creatividad, pensamiento crítico y alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación TIC.

Asimismo, es importante resaltar que aunque se planee previamente una clase, siempre habrá un espacio para que algunos aspectos cambien y sigan un rumbo diferente, esto me orientó hacia la pregunta sobre *cuáles son las condiciones en las que surge el aprendizaje emergente de la docente y que motivaron a los estudiantes al uso de la tecnología durante la práctica*

implementada en el segundo periodo académico del 2020, la cual correspondía al contexto y condiciones emocionales, sociales y culturales para desarrollar de forma exitosa la práctica educativa. Inicialmente, frente a esto es muy importante recordar que los docentes debemos conectar emocionalmente o ser empáticos con los estudiantes, pues para incentivar un aprendizaje significativo es vital que escuchemos y comprendamos sus intereses, necesidades y opiniones.

Así entonces, en ese momento, existía un ambiente de incertidumbre generalizado respecto al futuro inmediato a nivel mundial bajo condiciones de cuarentena estricta con distanciamiento social, del cual la docente y los estudiantes no estaban exentos. No obstante, como docentes debemos ser orientadores y facilitadores para que los alumnos puedan canalizar y comunicar sus emociones y su posición de manera responsable, reflexiva y clara, como ciudadanos autónomos, críticos y comprometidos con la participación social, en este caso, gracias a la mediación de las TIC. Por consiguiente, se planteó como eje temático transversal sobre los cambios o dificultades vividas en las actividades cotidianas durante la pandemia pero desde una perspectiva burlesca o parodiada que motivara a los estudiantes a expresar sus emociones de manera crítica, reflexiva y responsable, pero donde también se dieran cuenta que no estaban solos, que no eran los únicos que vivían estas situaciones y que, compartiendo esta práctica educativa, seguramente podrían ayudar a otras personas que no habían visto tales dificultades con una mirada un poco más resiliente, como se muestra en la figura 10 donde la estudiante 5 se ve actuando con su hermano (link al video disponible en el pie de foto).



Figura 10. Short film Estudiante 5 grado 7-4

<https://drive.google.com/file/d/1CWuegrANZIFTeSj-Oyq1KzqwGuqyya0q/view?usp=sharing>

Aquí también, se puede responder que ante las condiciones mencionadas era menester encontrar un medio de comunicación virtual y aprovechar una actividad pedagógica que permitiera la expresión de sentimientos, emociones, frustraciones y pensamientos que necesitaban ser, de alguna manera, liberados y compartidos con otras personas. Esto para sentirse nuevamente parte de un grupo, ya que, recordando que el ser humano es un ser social por naturaleza, pues todos, desde nuestros hogares, sentíamos la necesidad de tener contacto con el mundo exterior, intentando continuar con el desarrollo de actividades cotidianas, como lo era, por ejemplo, la educación formal para los niños, niñas y adolescentes. Por ende, esta propuesta auténtica, sobre la vida real de los estudiantes, los motivó a continuar por un camino mostrado por la docente, de la mejor manera posible, con la planeación curricular, haciendo uso de nuevos recursos digitales, con los propósitos presentes de crear y producir según sus gustos e intereses, de sentirnos unidos en la distancia, de seguir avanzando a pesar de las circunstancias y de seguir aprendiendo en cada momento de la vida, como lo menciona la estudiante 1 en la figura 11, al exponer en su cortometraje una perspectiva resiliente y su esfuerzo en un diálogo interno positivo frente a la situación que vive con respecto a la virtualización de las clases (link al video disponible en el pie de foto).



Figura 11. Short film Estudiante 1 grado 7-3.

https://drive.google.com/file/d/110VhiOAOgeowx_5exwIqs3fDmwLHOzaS/view?usp=sharing

En esta misma línea, durante la retrospectiva también surge el análisis sobre *cuáles fueron los aprendizajes previos que retomó la docente al momento de proponer la implementación del proyecto y qué cambios realizó en el método de enseñanza debido a las condiciones en las que se ubica la implementación del proyecto*. Aquí es donde se evidencia que las llamadas competencias del siglo XXI para los docentes fueron desarrolladas durante mis posgrados en Informática Educativa con Universidad Católica Lumen Gentium y en Educación Mediada por las TIC con la Universidad ICESI, lo cual facilitó el proceso de adaptación frente a un tipo de modalidad educativa “virtual o no presencial”, implementada de imprevisto, donde debo resaltar conocimientos desde el diseño de experiencias significativas, con aspectos tales como la planeación didáctica coherente con las necesidades del contexto y de los estudiantes, más la comunicación asertiva en las actividades propuestas de manera asincrónica; además de conocimientos en diversas herramientas TIC para el aprendizaje con recursos para la colaboración e interacción en entornos educativos; también en estrategias de evaluación de aprendizajes con el uso de rúbricas; hasta en comunicación creativa para motivar y actualizar las formas y medios de comunicación; entre otros conocimientos y habilidades que fortalecieron la propuesta inicial en pro del cumplimiento de los objetivos de formación.

Así entonces, teniendo en cuenta que la planeación inicial se pretendía implementar durante la normalidad académica en presencialidad, pues se tuvo que cambiar, principalmente, el

medio de comunicación entre docente-estudiantes, de modo que pudiera ser accesible a todos los participantes gracias al uso de herramientas tecnológicas a su alcance, por lo cual, toda la secuencia didáctica tuvo que presentarse a los estudiantes en un sólo momento, debido al diseño de la página web del área de inglés (ver anexo 4), siendo esto al inicio del segundo periodo académico y no de forma distribuida de acuerdo al desarrollo de cada etapa; igualmente, cambió la forma de interactuar, en cuanto a la descripción y especificidad en el contenido tanto de la información teórica sobre el idioma inglés como de las instrucciones para el desarrollo de la práctica, de manera que fuera lo suficientemente comprensible como para que los estudiantes llevaran a cabo la propuesta didáctica, con la interacción mínima que se tenía en dicha modalidad no presencial.

Además, por sugerencias institucionales basadas en fundamentos para el cuidado de la salud de los menores de edad, cambió la intensidad horaria a una sola actividad cada quince días, reduciendo la exposición a las pantallas, lo cual generó distanciamiento entre las actividades propuestas que, a su vez, reducía la concentración en el proyecto e interfería para un seguimiento riguroso por parte de la docente. En consecuencia, a pesar de las recomendaciones sobre las fechas de realización y entrega de evidencias, los estudiantes recibieron una gran responsabilidad al conocer toda la propuesta para llevar a cabo durante un periodo, esperando que logran dosificar el proceso de manera adecuada para alcanzar un aprendizaje significativo.

Por último, desde una perspectiva más amplia, se planteó la pregunta sobre *cuáles son las posibles experiencias vividas por la docente durante el desarrollo del proyecto que transforman su quehacer pedagógico y de qué manera se hubiera facilitado la implementación del proyecto en el ámbito educativo presencial*. Frente a esta vivencia, es importante resaltar el proceso de adaptación en torno a una problemática a nivel global, durante la implementación de esta

propuesta, que requirió de la docente, de modo precipitado, hacer uso de sus conocimientos, habilidades y competencias, para identificar oportunidades y llevar a cabo acciones que permitieran transformar mi quehacer pedagógico en respuesta a los retos que se venían presentando, brindando escenarios para el trabajo autónomo y facilitando los recursos pertinentes con una metodología de aprendizaje basada en proyecto. Por ejemplo, con el arduo uso de las TIC para el desarrollo de una estrategia didáctica de comunicación real que buscaba que los estudiantes se expresaran de forma crítica en un segundo idioma, creando significados y perspectivas sobre una problemática actual.

Igualmente, con el demandante proceso que conllevó la orientación y motivación no presencial, no sólo a los estudiantes para crear una producción audiovisual propia siguiendo un detallado procedimiento narrativo y técnico, para superar su temor de hablar en inglés y para sobrepasar los obstáculos al usar la tecnología, sino también a los padres, para acompañar, de manera más cercana, la resolución de las actividades y para colaborar como agentes activos en cada momento de producción del cortometraje.

Sobre la suposición sobre la posibilidad de haberse facilitado la implementación del proyecto en el ámbito educativo presencial, se tiene en cuenta un análisis esencial que varios referentes en el tema han evidenciado en sus investigaciones y es que la inclusión de la tecnología en el entorno educativo, no asegura el resultado exitoso de las propuestas pedagógicas, sino que es el uso efectivo de esta, la que concluye con un proceso satisfactorio de aprendizaje significativo. No se trata de casarse con lo digital por el hecho de ser un recurso moderno sino buscando dar herramientas que faciliten el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La tecnología por sí sola no reemplazará nunca la labor docente, donde damos

prioridad al desarrollo integral de nuestros estudiantes, analizando la visión de hombre que se tiene en el contexto histórico-cultural, procurando el crecimiento de la humanidad.

Por otro lado, existen aspectos puntuales que pudieron haber sido manejados de manera más fácil durante la presencialidad, como por ejemplo, la habilidad de hablar con la adecuada pronunciación del inglés, la cual podría haber mejorado más con la práctica reiterativa a lo largo del acompañamiento semanal de la docente; también, en el trabajo en equipo entre estudiantes, durante el cual se hubieran fortalecido sus habilidades sociales y colaborativas, gracias a la interacción entre ellos orientadas hacia un objetivo común; del mismo modo, en el proceso de verificación de conceptos básicos, ya que, por la escasez de tiempo debido a la comunicación asincrónica y reducción en la asignación académica, se tuvo que dar por comprendida al no recibir preguntas o dudas al respecto; y, finalmente, en las explicaciones e instrucciones para la resolución de actividades, ya que, al tratarse de niños, pueden llegar a ser más claras cuando se explican oralmente por el docente con diferentes ejemplos, compartiendo ideas en grupo y resolviendo dudas que surjan al instante. Sin embargo, son aspectos que, aunque no fueron desarrollados a un nivel superior, tampoco obstaculizaron la implementación de la experiencia pedagógica, como fue el caso del estudiante 7 en la figura 12, quien se orientó más por la parodia restando un poco de importancia al análisis crítico de la situación pero que, de alguna manera, expresa la incomodidad entre los miembros de la familia al compartir un mismo espacio con actividades laborales y recreativas al mismo tiempo ([link al video disponible en el pie de foto](#)).



Figura 12. Short film Estudiante 7 grado 7-3

https://drive.google.com/file/d/1Vi-OAE0TAlvXsxjmtOO_K16w2V3ZwSfC/view?usp=sharing

El segundo eje, enfocado en las Prácticas Significativas propuestas a los estudiantes que les permiten el desarrollo de competencias del siglo XXI, analiza los siguientes interrogantes:

- ¿Con qué habilidades empiezan la docente y los estudiantes en el segundo periodo académico del 2020?
- ¿Cómo las prácticas educativas propuestas permiten el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes?
- ¿Qué aspectos de las competencias del siglo XXI se fortalecieron durante la implementación del proyecto?
- ¿Cuáles fueron las actitudes y percepciones sobre el proceso, el impacto y el sentido que los actores involucrados le dan a la experiencia educativa?

Ahora, para definir *con qué habilidades empiezan la docente y los estudiantes en el segundo periodo académico del 2020*, es importante tener en cuenta que, por un lado, de acuerdo con la edad de los estudiantes, ellos son conocidos como “nativos digitales”, término utilizado por el estadounidense Prensky en 2010, quien los define como aquellos que nacieron y se han formado en una cultura tecnológica nueva, utilizando la particular lengua digital de juegos por ordenador, vídeos, telefonía digital e internet; y por otro lado, aquellos que nacieron en una era analógica e inmigraron al mundo digital, como la docente, son conocidos como “inmigrantes

digitales”, quienes obligados por la necesidad de estar al día, han tenido que formarse con toda celeridad en ello. Así entonces, se puede responder que los estudiantes, desde pequeños se han familiarizado con la tecnología y, al mismo tiempo, han desarrollado capacidades para utilizar de forma creativa e innovadora todos aquellos elementos o dispositivos dispuestos para la comunicación y la producción audiovisual.

De hecho, resulta evidente que los jóvenes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores, por lo tanto, su destreza en el manejo y utilización de la tecnología es superior a la de sus profesores, como fue el caso del estudiante 9 en la figura 13, quien demostró un conocimiento avanzado en el uso de la tecnología (link al video disponible en el pie de foto). Es por esto que, durante las observaciones en el transcurso de la implementación del presente proyecto, se pudo identificar que los estudiantes se cuestionaron más por el proceso narrativo, de análisis del contexto, de actuación y representación del producto, que por el uso de las herramientas digitales. Incluso, eran ellos mismos quienes recomendaban e instruían durante la implementación mediante sugerencias en el uso de otros recursos como el drive de Google o whatsapp para el envío de archivos, de otras aplicaciones para la edición de videos en sus dispositivos móviles, como se observa en la marca de agua del editor Kinemaster en el cortometraje del estudiante 8 en la figura 13 y hasta en el uso de redes sociales para facilitar la comunicación e interacción educativa.



Figura 13. Short film Estudiantes 8 y 9 grado 7-3

<https://drive.google.com/file/d/1Fk1FT6tbAAcJA3Xq9DZTuu8iuu2qPx5H/view?usp=sharing> -

https://drive.google.com/file/d/1rL2FHUu-SpT2BGmFuX_lx3RyWCSdX6fX/view?usp=sharing

6.5.1. Sobre las Competencias que el Siglo XXI Busca Desarrollar en los Estudiantes

Continuando con el tercer objetivo específico para analizar la incidencia de la creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés como estrategia didáctica basada en proyectos para el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en los estudiantes, se puede empezar con la pregunta sobre *cómo las prácticas educativas propuestas permiten el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes*, aquí podríamos analizar cada una de estas, por ejemplo:

Maneras de pensar: con la propuesta implementada se desarrolla la *creatividad e innovación* por medio del lenguaje audiovisual y la forma original como los estudiantes decidieron representar la situación seleccionada en su cortometraje; el *aprender a aprender* al enfrentarse a este cambio inesperado en su proceso de educación formal donde debieron analizar y reflexionar sobre sus propias estrategias de aprendizaje; el *pensamiento crítico* mediante la propuesta de interpretación y análisis, compartiendo su perspectiva ante la pregunta problemática sobre la crisis actual a nivel mundial; y la *resolución de problemas* donde debieron considerar una alternativa de solución frente a la situación representada dejando un mensaje de resiliencia a la audiencia. Competencias observadas en el estudiante 10 de la figura 14 quien realiza un

análisis en orden cronológico y finaliza con un mensaje positivo sobre su situación (link al video disponible en el pie de foto).



Figura 14. Short film Estudiante 10 grado 7-3

https://drive.google.com/file/d/1y9v4mrX8kyO2j_3PtPXpPnI5pFSGgvhj/view?usp=sharing

Herramientas para trabajar: se desarrolla la *apropiación de las tecnologías digitales* gracias al uso de las TIC para la comunicación, interacción y producción audiovisual con herramientas y recursos tecnológicos como dispositivos celulares, correo electrónico, aplicaciones para la edición de videos e internet; y el *manejo de la información* mediante el acceso a la información educativa en la red de forma eficiente para la realización de actividades en inglés que les permitieron la práctica y reforzamiento de conceptos gramaticales de la lengua, además de los tutoriales para el uso de los editores de vídeo e información acerca del contexto actualizado en torno a todo lo sucedido durante la pandemia. Competencias observadas en el cortometraje del estudiante 11 en la figura 15, quien decidió realizar una historia animada representándose a él mismo y a su familia gracias al uso de otros recursos digitales (link al video disponible en el pie de foto).



Figura 15. Short film Estudiante 11 grado 7-4

<https://drive.google.com/file/d/12IdMrnAGFWLiUAxUtKDSqThBaFXPOo3b/view?usp=sharing>

Maneras de trabajar: se desarrolla la *comunicación* a partir de la participación durante cada una de las etapas demostrando habilidad para interactuar con la docente y familiares orientados hacia el objetivo de aprendizaje; y la *colaboración* gracias al trabajo en equipo realizado entre los integrantes del núcleo familiar, como se observa en la figura 16 con el cortometraje del estudiante 12 (link al video disponible en el pie de foto), lo cual fue una experiencia enriquecedora al momento de generar nuevas ideas y conocimientos, al igual que, al compartir puntos de vista, opiniones y, en esencia, enseñando mediante el ejemplo de manera bidireccional adulto-niño o niño-adulto, en cuanto a formas de aprendizaje, de interpretación actuarial, de producción audiovisual, entre otros, lo que, generalmente, no se llevan a cabo durante las actividades educativas tradicionales.



Figura 16. Short film Estudiante 12 grado 7-5

https://drive.google.com/file/d/1CP_MmKAYaAgvhB0UX7YivrXI4TrO4eP/view?usp=sharing

Maneras de vivir en el mundo: se desarrolla la ciudadanía local y global durante la interpretación y análisis respecto a la problemática actual de manera que facilita el reconocimiento de similitudes y comparaciones con lo sucedido a nivel mundial; igualmente, la vida y carrera donde algunos se han imaginado como influenciadores por medio de las redes sociales con este tipo de formatos audiovisuales; y, por último, la responsabilidad personal y social, al momento de reflexionar y ser conscientes de las realidades, tanto propias como de los compañeros, compartiendo mensajes y perspectivas sobre las diferentes formas de enfrentar los cambios y dificultades durante la pandemia, como fue el caso del estudiante 13 en la figura 17 (link al video disponible en el pie de foto) quien reconoce la importancia del autocuidado y el distanciamiento social por encima de sus propios deseos personales para cuidar también a sus seres queridos y demás personas en los entornos más cercanos.

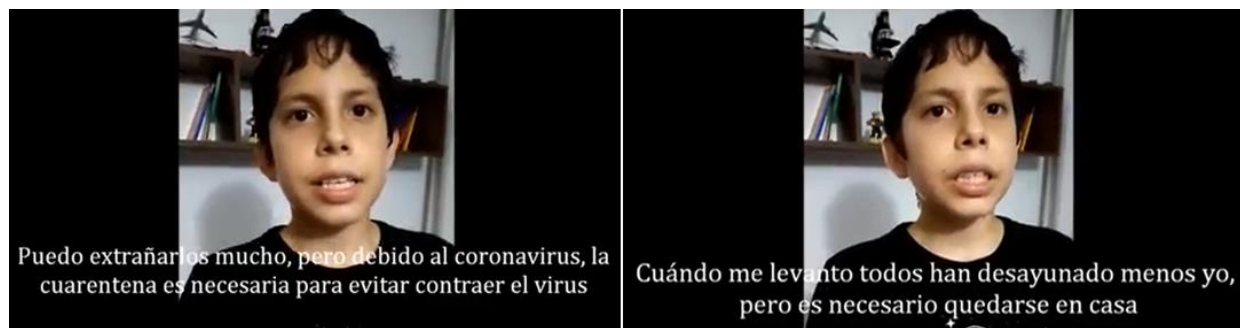


Figura 17. Short film Estudiante 13 grado 7-3

<https://drive.google.com/file/d/1E-f5Ko5RHITgknIqWcH46zJ1biMF8hpg/view?usp=sharing>

Es importante tener claridad en que el nivel de desarrollo de las competencias del siglo XXI, anteriormente mencionadas, dependen de manera particular, de cada uno de los estudiantes, de su edad, su desarrollo cognitivo, su capacidad en el manejo de recursos digitales y, ciertamente, de los aspectos desarrollados previo a la implementación del proyecto. Lo cual da paso a la pregunta acerca de *qué aspectos de las competencias del siglo XXI se fortalecieron durante la implementación del proyecto*. Por ende, para identificar mejor estos aspectos, me remito tanto a las respuestas de la encuesta realizada a un grupo focal (ver anexo 6) de 15

estudiantes, pertenecientes a los tres grupos de grado séptimo, con sus respectivos acudientes, sobre el sentir y la descripción del proceso, como a algunos elementos observados, como docente, durante el seguimiento y evaluación del proyecto.

Dentro de los resultados, se destacan las respuestas de la pregunta 3, sobre cómo consideraron los estudiantes que fue el desarrollo de la actividad a partir de las instrucciones dadas por la docente en la página web. El 85% de los encuestados lo consideró fácil porque las instrucciones fueron claras; mientras que el 15% lo consideró difícil porque las instrucciones necesitaban ser más detalladas como se puede observar en la figura 18.

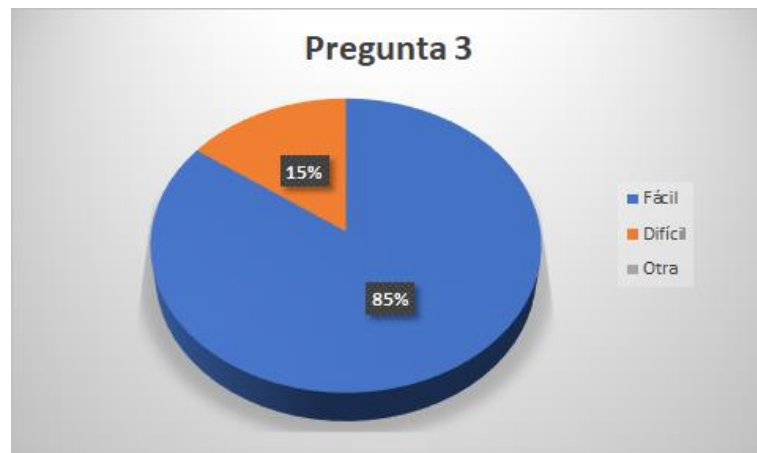


Figura 18. Resultados estadísticos de la pregunta 3 en la encuesta de estudiantes

Ahora, en cuanto a la pregunta 4, de respuesta abierta, sobre el sentir y la descripción del proceso en el primer momento de crear una historia creativa y parodiada sobre el tema recomendado, se puede concluir que, igualando el porcentaje anterior, la mayoría de los estudiantes disfrutaron el momento, retomando sus palabras, porque aprendieron vocabulario nuevo, practicaron el idioma inglés, sintieron el apoyo de la familia, generaron nuevas ideas y se divirtieron; sin embargo, en menor porcentaje, algunos sintieron que la traducción y pronunciación en inglés fue un poco complicada, tuvieron algo de nervios al seleccionar la situación o al actuar, y aunque algunos no se emocionaron con el tema recomendado, reconocen

que aprendieron sobre él. Algunas de estas respuestas se pueden observar en las propias palabras de los estudiantes de grado séptimo en la figura 19 que se encuentra a continuación.

4. Describe detalladamente ¿Cómo te sentiste y cómo fue tu proceso en el primer momento de crear una historia creativa y parodiada sobre el tema recomendado?

20 respuestas

Me sentí muy emocionado, ya que lo hice con mi hermana y entré ambos salieron buenas ideas y me gusto mucho ya que practiqué y aprendí.

pues fue muy dificil a la vez por la pronunciacion y por mis primos pero tambien fue super agradable y divertido por que estaba con ellos y en familia.

Fue dificil encontrar buenos chistes y buenas líneas para el guion.

fue facil pero ala vez dificil por la traducción

al principio estaba muy nerviosa porque no se me ocurría nada, pero luego me vino a la mente la idea de un spa en casa, ya que es lo que todos soñamos en esta cuarentena, hasta yo. luego me fui imaginando el carácter de cada personaje y sus outffits, como lo es la ropa o el peinado.

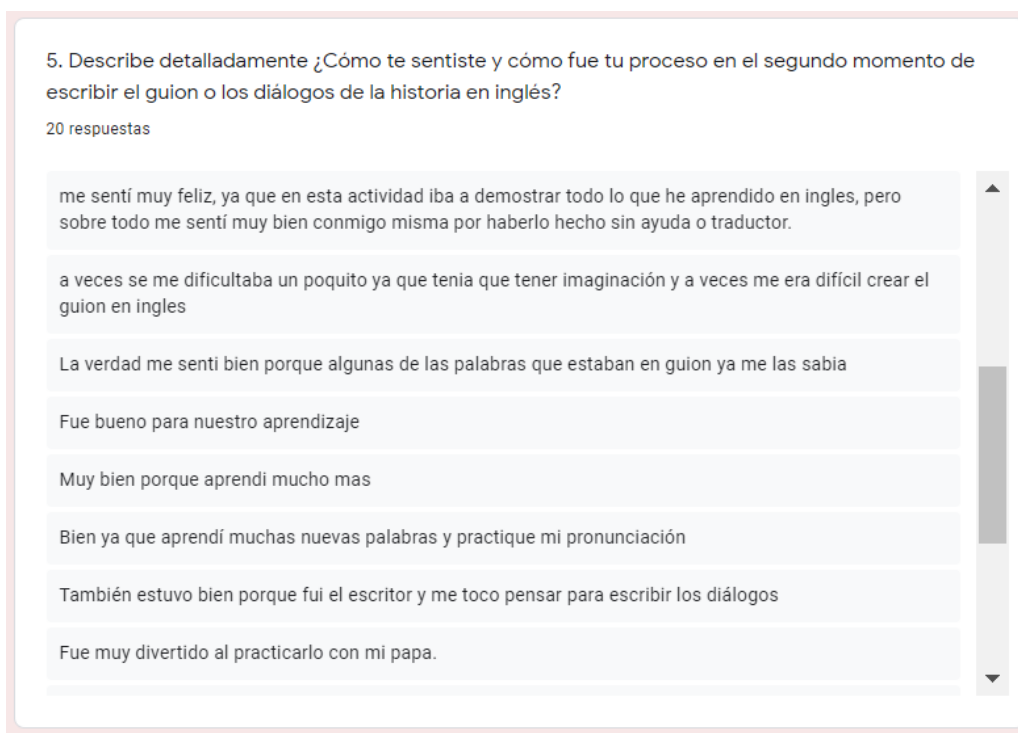
me sentí bien ya que estaba practicando ingles y estaba actuando cosa que me gusta hacer

Me senti muy bien la verdad porque yo soy una persona que tiene muchas ganas de aprender ingles y con este proyecto aprendí muchas palabras nuevas y su pronunciaci3n

Figura 19. *Respuestas a la pregunta 4 en la encuesta de estudiantes*

Del mismo modo con la pregunta 5, de respuesta abierta, sobre el sentir y la descripción del proceso en el segundo momento de escribir el guion o los diálogos de la historia en inglés, se resaltan comentarios de los estudiantes, en mayor porcentaje, positivos reconociendo que utilizaron sus conocimientos previos sobre el idioma, se sintieron como “escritores” representando una conversación cotidiana, menciona el estudiante 14 como se puede observar en la figura 20, se contextualizaron a nivel local y mundial, fueron conscientes de hacer un trabajo planeado durante un mayor tiempo, incrementaron sus habilidades comunicativas, trabajaron en equipo con sus familiares y empezaron a darse cuenta que de esta manera podían demostrar otras habilidades, al mismo tiempo que aumentaba la confianza en sus capacidades; por otro lado, reconocieron que varias expresiones del español no son literales al momento de escribirlas en

inglés, lo cual no fue tan fácil, al igual que imaginando aspectos llamativos para atraer la atención de la audiencia.



5. Describe detalladamente ¿Cómo te sentiste y cómo fue tu proceso en el segundo momento de escribir el guion o los diálogos de la historia en inglés?

20 respuestas

- me sentí muy feliz, ya que en esta actividad iba a demostrar todo lo que he aprendido en ingles, pero sobre todo me sentí muy bien conmigo misma por haberlo hecho sin ayuda o traductor.
- a veces se me dificultaba un poquito ya que tenia que tener imaginación y a veces me era difícil crear el guion en ingles
- La verdad me senti bien porque algunas de las palabras que estaban en guion ya me las sabia
- Fue bueno para nuestro aprendizaje
- Muy bien porque aprendi mucho mas
- Bien ya que aprendí muchas nuevas palabras y practique mi pronunciación
- También estuvo bien porque fui el escritor y me toco pensar para escribir los diálogos
- Fue muy divertido al practicarlo con mi papa.

Figura 20. Respuestas a la pregunta 5 en la encuesta de estudiantes

En la misma línea con la pregunta 6, sobre el sentir y la descripción del proceso en el tercer momento de grabar la historia usando sus herramientas tecnológicas, se mencionan aspectos en gran parte positivos tales como emoción por el uso de la tecnología, les gustó dirigir el cortometraje, se divirtieron actuando aunque algunas escenas tuvieran que repetirlas varias veces, sintieron la colaboración por parte de la familia no sólo actuando sino también como participantes detrás de cámaras (camarógrafos, vestuaristas, maquilladores, asesores, entre otros). La facilidad de contar con estos dispositivos móviles a su alcance y tener habilidades para el manejo de estos, los hizo orgullosos de sus capacidades y de sus logros, como lo menciona la estudiante 1 en la figura 21; y en menor proporción, un estudiante menciona que fue normal, otro que utilizó un recurso diferente para grabar la pantalla del computador lo cual necesitaba en su

historia y reconocieron algunas falencias en aspectos técnicos como iluminación, soportes tecnológicos, hasta de memoria de sus dispositivos.

6. Describe detalladamente ¿Cómo te sentiste y cómo fue tu proceso en el tercer momento de grabar la historia usando tus herramientas tecnológicas?

20 respuestas

Bien ya que mi familia me ayudo con la grabación usando mi teléfono

Feliz y orgullosa de haber mejorado la pronunciación en inglés.

Buena ya que contaba con todos los recursos para poderlo grabar

Me divertí mucho ya que yo misma interactue los dos personajes y me vestí o prácticamente me disfrace para interpretar la otra persona o personaje, también me reí mucho porque tuve que repetirlo muchas veces.

para mi fue muy fácil la parte de grabar la historia ya que tengo los recursos tecnológicos necesarios para poderlo grabar y se un poco del tema entonces no se me hizo nada difícil la verdad

Fue mas facil todabia porque ni tuve dificultades con ningun recurso tecnologico

Fue chevere aunque a la vez me estresaba porque se me olvidaba la pronunciación de la palabra o se me olvidaba el diálogo.

Figura 21. Respuestas a la pregunta 6 en la encuesta de estudiantes

Así mismo en este orden, la pregunta 7, sobre el sentir y descripción del proceso en el cuarto momento de edición haciendo uso de recursos tecnológicos, en su mayoría los estudiantes comentan que fue fácil y cómodo hacer uso de las aplicaciones móviles, fue satisfactorio al autoevaluarse sobre el uso del idioma escuchando los diálogos en inglés durante la grabación e incluyendo los subtítulos escritos en español, también sintieron el acompañamiento de sus familiares, sintieron libertad creativa al añadir imágenes, sonidos o efectos especiales, y reconocieron el avance en el aprendizaje gracias a la investigación para el uso de los editores de vídeo; así se puede concluir a partir de las respuestas en la figura 22. No obstante, algunos tuvieron que solicitar ayuda a un adulto, ya que tuvieron dificultades de coordinación entre audio y texto, o en el manejo de las aplicaciones, así lo menciona el estudiante 14.

7. Describe detalladamente ¿Cómo te sentiste y cómo fue tu proceso en el cuarto momento de editar la grabación y poner subtítulos haciendo uso de recursos tecnológicos?

20 respuestas

fue muy fácil con la aplicación que descargue para esa ocasión, lo único que hice fue escribir las líneas en español, colocarle un color llamativo, acomodarla en el espacio disponible, y luego elegir el momento en el que quería que aparecieran, para luego hacer lo mismo con las líneas en ingles.

me gusto mucho editar y añadir cosas al video para que no sea tan sencillo

Super bien porque es algo que encuentro muy facil de realizar

Nos ayudo a ser más atentos

Muy bien

Bastante bien muy cómodo por lo que hice

Bien en esta parte mi hermano me ayudo edictando el video deste el computador

Fue bueno por que aprendí a escribir alguns palabras que no sabia en ingles.

Figura 22. *Respuestas a la pregunta 7 en la encuesta de estudiantes*

Complementando las opiniones anteriores, por un lado, en la pregunta 18, los acudientes mencionan haber participado con sus acudidos, investigando sobre el tema que se iba a representar y aportando ideas, vieron un aprendizaje independiente y autónomo por parte de sus hijos, hicieron asesoría y acompañamiento motivando a sus hijos, y agradecen la promoción del idioma inglés como se puede observar en las respuestas literales de la figura 23; y por el otro, los directivos afirman que apoyan este tipo de proyecto desde sus posibilidades de gestión administrativa y resaltan la labor pedagógica realizada.

18. Describa detalladamente ¿Cómo fue su proceso en el acompañamiento o participación durante el desarrollo del cortometraje de su acudido?

20 respuestas

inició con una lluvia de ideas respecto a la escena que representaríamos, luego pase a la concepción logística de lo que necesitamos y lo que hacia falta para la grabación del corto metraje. finalmente aportando ideas para la edición del mismo

Le ayude en la parte del habla, y en la actuación

Leimos la informacion del tema que iba a exponer en el video

Al principio me sentí bien al participar con mi compañera del desarrollo cortometraje y me sentí súper contenta al realizarlo

Lo apoye sugiriendo ideas para el aporte

Bueno

Fue muy bueno ya que me toco armar oraciones, reparto de personajes y ayudar a crear la historia.

Se realizó acompañamiento y participe del video donde buscamos interactuar y acondicionar el lugar de la filmación.

Figura 23. *Respuestas a la pregunta 18 en la encuesta de acudientes*

Ahora, en términos generales, está la pregunta 11 en la cual se solicita a los estudiantes darse una calificación sobre su propio desempeño para todo el proceso de realización del cortometraje los porcentajes, presentados en la figura 24, muestran una mayor parte conscientes de haber hecho lo mejor posible desde sus capacidades con el criterio de un proceso bueno, como es el caso de la estudiante 1 con su cortometraje presentado en la figura 25; seguido, en menor cantidad están dos grupos, por un lado, uno que consideró haber hecho un excelente proceso, sintiendo que aprendieron en gran medida y, por otro lado, un grupo con un proceso aceptable que al parecer sintió que les costó mucho trabajo o fue complejo llevar a cabo su cortometraje; finalmente, sólo 1 estudiante se autoevaluó como aceptable al no alcanzar a cumplir con todas las recomendaciones en el proceso de creación y ninguno consideró haber hecho un proceso insuficiente.

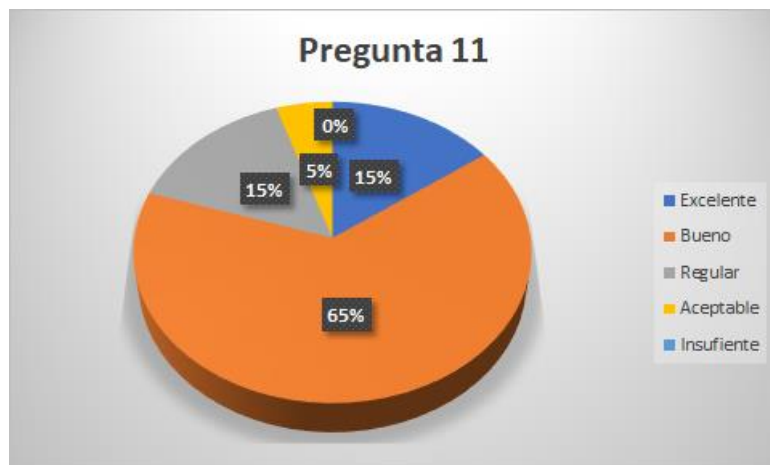


Figura 24. Resultados estadísticos de la pregunta 11 en la encuesta de estudiantes



Figura 25. Short film Estudiante 1 grado 7-3

https://drive.google.com/file/d/110VhiOAOgeowx_5exwIqs3fDmwLHOzaS/view?usp=sharing

Finalmente, en respuesta a la pregunta sobre *cuáles fueron las actitudes y percepciones sobre el proceso, el impacto y el sentido que los actores involucrados le dan a la experiencia educativa*, se retoman los resultados de la encuesta al grupo focal de estudiantes, acudientes y, adicionalmente, a tres directivos de la institución (ver anexos 6 y 7).

En principio, en la pregunta 1, sobre el gusto o interés por el idioma inglés, los estudiantes en un 95% se ubicaron en una escala entre 7 y 10, sólo un estudiante se calificó en 3; del mismo modo, los acudientes en la pregunta 15, se ubicaron en un 60% en la escala entre 7 y 10, el 40% restante entre 3 y 6; así mismo, los directivos en un 66,6% se ubican con un 10 y el 33,3% en 6, como se puede observar en la figura 26.

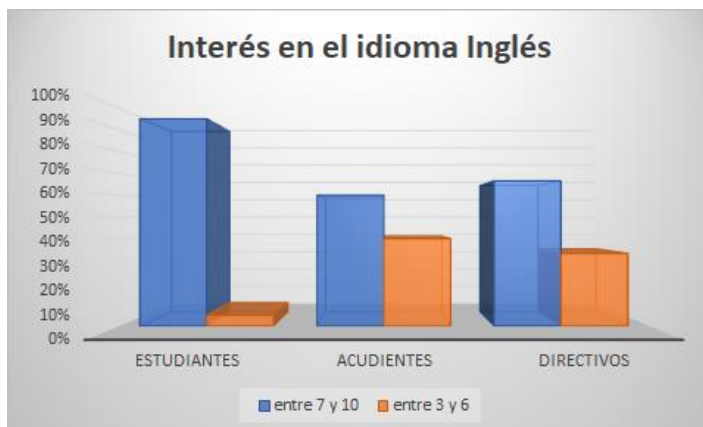


Figura 26. Resultados estadísticos de la pregunta 1 y 7 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos

Lo anterior permite evidenciar que la mayoría de los actores involucrados en la experiencia participaron durante la implementación de la propuesta con una actitud positiva en relación al aprendizaje del idioma inglés por gusto e intereses personales.

Por consiguiente, en la pregunta 2 y 16 sobre los aspectos que les llamaron la atención de la propuesta educativa para la creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés, con opción múltiple, los resultados presentados en la figura 27 indican que para todos los participantes el aspecto más llamativo fue practicar el idioma, seguido de participar en familia; sin embargo, después de estos, en tercer lugar, para los adultos fue más evidente la oportunidad para usar la tecnología y hablar del tema de actualidad. Hasta aquí se observa que los estudiantes no reconocieron tanto el uso de la tecnología porque para ellos es una herramienta de uso frecuente, pero resaltaron más el aprendizaje del inglés que les costó más trabajo y hasta la actuación por el esfuerzo de superar el temor a hablar con buena pronunciación. Lo anterior confirma la actitud positiva mencionada, además de las claras percepciones orientadas hacia el aprovechamiento de una propuesta pedagógica que incluyera aspectos pedagógicos teniendo en cuenta el contexto y las necesidades en esta era digital.

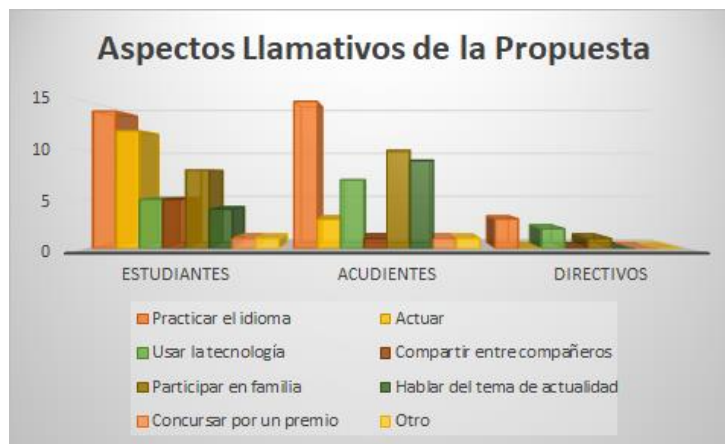


Figura 27. Resultados estadísticos de la pregunta 2 y 16 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos

Ahora, con las respuestas a las preguntas abiertas 8, 9, 10 y 19 sobre sus opiniones y reflexiones al finalizar el proyecto, estudiantes, acudientes y directivos concluyen que esta experiencia de aprendizaje del inglés mediada por las TIC tuvo un impacto efectivo, ya que, fue una manera divertida de aprender el idioma, la cual hace el proceso más fácil y dinámico permitiendo ser creativos, superar los nervios actuando y a trabajar en equipo con la familia, como se puede observar en el cortometraje del estudiante 10 en la figura 28. Adicionalmente, sintieron que fortalecieron sus habilidades comunicativas de escritura y lectura con el guion de la historia, además del habla y la escucha con su actuación, resaltando la adquisición de nuevo vocabulario y un avance en la pronunciación, donde identificaban sus falencias autoevaluándose gracias a las grabaciones, lo que, a su vez, los incentivó a esforzarse más y corregirse para expresar claramente sus ideas.

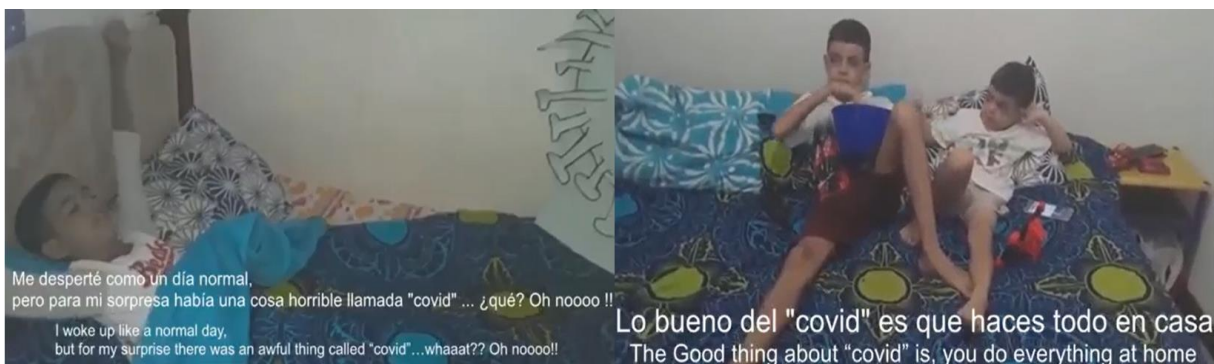


Figura 28. Short film Estudiante 10 grado 7-3

https://drive.google.com/file/d/1v9v4mrX8kyO2j_3PtPXpPnI5pFSGgvhj/view?usp=sharing

En esta misma línea, los estudiantes le dan un sentido significativo a la propuesta al mencionar que reconocieron la importancia de este conjunto de aprendizajes, como lo fue principalmente el uso del idioma inglés, el uso de recursos digitales y de dispositivos móviles en el desarrollo del proyecto; además de la experiencia actoral y de producción audiovisual, el trabajo colaborativo con sus familiares, entre otros aspectos de análisis e interpretación de situaciones reales en su cotidianidad presente y a futuro, motivándose a continuar y esperando que se repita esta experiencia cada año. Los acudientes y directivos en las preguntas 17 y 20 mencionaron que ayudó a los estudiantes a desenvolverse de manera autónoma buscando recursos para llevar a cabo sus ideas, para conocer y manejar mejor el idioma inglés, lo cual aumentó su gusto o interés por el mismo; también porque les permitió acercarse y seguir aprendiendo usando la tecnología durante estos tiempos de pandemia como se puede observar en la figura 29 en las propias palabras de estos participantes.

17. ¿Cuál es su opinión acerca de la propuesta educativa de creación de cortometrajes SHORTFILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES usando las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés en la institución?

20 respuestas

Excelente porque con la ayuda de la tecnología, los niños pueden ampliar sus conocimientos y también divertirse cuando están practicando o actuando

me parece una buena propuesta ya que estimula la creatividad y el aprendizaje de los niños, además los ayuda a entretenerse durante todo el proceso de creación y producción de los videos

Me parece muy buena

Me parecio buena la propuesta ya que compartimos en familia y aprendemos.

Me aparece una forma muy didáctica en que los niños pueden practicar el ingles.

Que se usa la creatividad con la tecnología para poder crear lo que desean

Me parece una buena propuesta por parte del colegio, ya que los niños pueden poner en practica la pronunciación y la lectura de varias palabras en inglés mientras realizan el cortometraje, y también a trabajar en familia.

Figura 29. Respuestas a la pregunta 17 en la encuesta de acudientes

La denominaron como una propuesta que estimula la creatividad, en un contexto de comunicación real, y el aprendizaje en los niños de manera entretenida durante todo el proceso de creación y producción de videos; igualmente, como una estrategia motivadora, que no se detuvo por la problemática actual, sino que, por el contrario, hizo uso de la tecnología para implementar actividades educativas. Lo cual se ve reflejado en las preguntas 12 y 21 con sus respuestas frente a la apreciación sobre la socialización de videos por medio del canal de YouTube del proyecto de bilingüismo para toda la comunidad educativa, resultando como se puede observar en la figura 30, con una valoración del 51% como un evento adecuado y un 49% como muy adecuado, teniendo en cuenta los resultados de todos los participantes encuestados. Además, esto se ve reforzado con los mensajes escritos por la audiencia del evento durante la transmisión como se observa en la figura 31.



Figura 30. Resultados estadísticos de la pregunta 12 y 21 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos

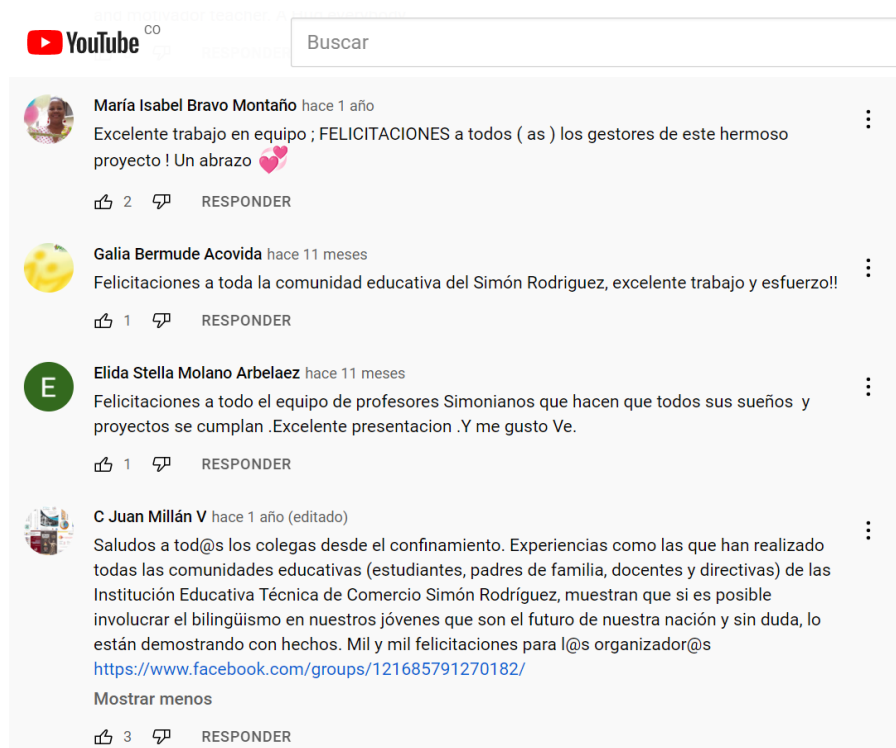


Figura 31. Mensajes de asistentes al evento virtual en el canal de YouTube

Por ende, el nivel de satisfacción de todos los participantes con el desarrollo general del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés, en las preguntas 13 y 22 fue evaluado con un 47% satisfecho y el otro 53% muy satisfecho, como se puede observar en la figura 32.



Figura 32. Resultados estadísticos de la pregunta 13 y 22 en la encuesta de estudiantes, acudientes y directivos

Resta mencionar algunas recomendaciones para una próxima realización del proyecto donde comentaron otros ejes temáticos reales y hasta de ciencia ficción, solicitaron más ejercicios para la práctica gramatical y oral, continuar con el trabajo en equipo y la participación en familia, además de buscar una transversalización curricular y más visualización o promoción del evento a nivel externo. Sugerencias siempre relevantes a ser tenidas en cuenta para el mejoramiento continuo del quehacer pedagógico. Así entonces, la encuesta realizada a todos los participantes durante la implementación de la estrategia didáctica fue muy productiva para recolectar e interpretar información que, finalmente, permitió evidenciar los aspectos de las competencias del siglo XXI que se fortalecieron, además de las actitudes y percepciones sobre el proceso, más el impacto y el sentido que los actores involucrados le dieron a la experiencia educativa.

6.6. Momentos Significativos de la Práctica

Momento 1 - Adaptación

Se puede reflexionar sobre el hecho que, en la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez, la comunidad que la conforma, evidentemente, se vio afectada por la problemática en salud a nivel mundial, lo cual nos obligó a buscar estrategias de adaptación, de manera inmediata, que permitieran continuar con los procesos básicos para el desarrollo del ser

humano, entre estos se encuentra el proceso de formación educativa para niños, niñas y adolescentes. Desde el área de idioma extranjero inglés, en principio, dicha adaptación se abordó con la continuación de la planeación curricular propuesta para el año lectivo, pero aprovechando la mediación de las TIC, desde una página web y el correo electrónico como recursos a los que todos los estudiantes pudieran ingresar desde cualquier dispositivo con acceso a internet.

En este momento de la práctica, considero que fue muy significativo para mí como docente, hacer uso de mis habilidades digitales con el fin de contribuir desde el ámbito escolar a sobrellevar la difícil situación, a través de la orientación de un proyecto que permitiera a los estudiantes a continuar con sus experiencias de aprendizaje, canalizando sus sentimientos y emociones en torno a las dificultades o cambios que habían vivido en sus actividades cotidianas durante la pandemia. De hecho, este eje temático de interés general se adaptó al proyecto ya que se ubicaba en el contexto real y actual, lo cual hizo que la propuesta fuera aceptada y comprendida con facilidad por los estudiantes, al igual que las ideas, primero, de realizar un video usando sus dispositivos celulares, ya que sus conocimientos en tecnología, al ser nativos digitales, les permitió identificar rápidamente el procedimiento a seguir; y segundo, de producir un cortometraje tipo parodia, donde también lo relacionaron de manera sencilla con propuestas vistas en las redes sociales creadas por influenciadores que comparten sus puntos de vista sobre cualquier tema, buscando atraer la atención y divertir a su audiencia.

Así entonces, en este primer momento es importante resaltar que se adaptó la propuesta de manera empática con los estudiantes en relación al contexto educativo no presencial y a la vida real de acuerdo a sus edades, intereses y necesidades, incentivando también la participación por parte de las familias con lluvia de ideas, conversaciones de análisis y reflexión, y organización para el trabajo colaborativo bajo la estrategia de aprendizaje en casa. Este apoyo

familiar fue de vital importancia para el proceso de muchos estudiantes ya que, debido a sus edades y sus ritmos de aprendizaje, era necesario el acompañamiento de un adulto que confirmara o especificara la interpretación de las actividades académicas y que avalara o modificara las ideas que en ellos surgían, reconociendo, de alguna manera, el valor del conocimiento construido durante el desarrollo de esta etapa.

Momento 2 - Diseño

La reflexión sobre el segundo momento determinó que fue significativo diseñar cada actividad a partir de la planeación curricular para el segundo periodo académico, donde se especificaron los objetivos de formación, los derechos básicos de aprendizaje, los objetivos de aprendizaje, las evidencias y la valoración; tales actividades se organizaron, de manera coherente, en la secuencia didáctica junto con las estrategias de evaluación, los recursos y materiales. Del mismo modo, estos últimos fueron diseñados pensando en facilitar a los estudiantes la exposición narrativa de sus cortometrajes de acuerdo a la estructura básica de una historia, es decir, inicio, nudo y desenlace, sumado a los aspectos característicos de un guion cinematográfico, es decir, personajes, escenarios, duración, diálogos y efectos especiales, sobre los cuales tuve que investigar y aprender antes de compartir con los estudiantes.

Por lo tanto, aquí me gustaría resaltar esa habilidad de aprender a aprender que empieza por los docentes, cuando queremos mejorar, actualizar o innovar en nuestro quehacer pedagógico, e iniciamos con nuestro propio proceso de adquisición de nuevos aprendizajes que, en estos momentos, no sólo se trataba de conocer sobre aspectos cinematográficos, sino que también implicó el aprender a utilizar diversos recursos y herramientas digitales, con el fin de orientar a los estudiantes para llevar a cabo un desarrollo satisfactorio de la propuesta educativa. En mi caso, fue un proceso autodidacta, retomando saberes previos mínimos que pudieran guiar

la investigación sobre el proceso de producción audiovisual básico, y además sobre el uso integrado de diversas herramientas digitales para la comunicación, el cual considero que fue suficiente para el nivel inicial de esta propuesta teniendo en cuenta la caracterización del contexto y los actores involucrados.

Momento 3 - Implementación

En este momento de implementación, la sistematización de la práctica arroja que, se tuvo en cuenta un cronograma recomendado para estudiantes, donde se establecieron las actividades propuestas *¿qué?*, el producto entregable *¿cómo?*, con sus respectivas fechas de desarrollo *¿cuándo?* Así, los estudiantes podrían regular el desarrollo del proyecto, de acuerdo con sus ritmos de aprendizaje, dentro de plazos flexibles que se sugirieron institucionalmente, siguiendo las instrucciones de especialistas sobre la reducción de tiempo ante la exposición a las pantallas por parte de los niños, niñas y adolescentes. Aquí, fue significativo para ellos empezar, de alguna manera, a controlar su propio proceso de aprendizaje, a reconocer la importancia de las actividades educativas en un contexto real, y hasta para algunos, fue una oportunidad de reflexionar sobre cómo contribuir al bienestar común y cómo orientar sus proyectos de vida.

Lo anterior se evidenció durante la interacción con la docente por medio de correos electrónicos donde los estudiantes realizaban preguntas tales como sí podían seguir haciendo todos los ejercicios virtuales que aparecían en las páginas recomendadas para la práctica del idioma y no sólo los solicitados en la tarea para seguir aprendiendo; también hubo muchas preguntas sobre el manejo de los recursos presentados en el página web respecto a los hipervínculos hacia páginas externas, descargas de archivos, enlaces al drive como servicio de alojamiento de archivos, el uso de herramientas, entre otros, todos con la intención de responder adecuadamente a este nuevo reto de educación mediada por las TIC; del mismo modo, en sus

respuestas a los ejercicios muchos estudiantes daban ejemplos de las actividades que hacían en su vida diaria, además de recomendaciones generales para cualquier persona y algunos hasta mencionaban aspectos a futuro como que lo que aprendían les servía para cuando fueran a visitar sus familiares en el exterior o para ser youtubers más adelante.

Por otro lado, como docente puedo afirmar que fue muy significativo poner en práctica mis conocimientos acerca de una metodología inductiva como lo es el aprendizaje basado en proyectos ABP, el cual inició con una pregunta problemática que activó el interés de los estudiantes y los guio a través de esta experiencia, seguido de la definición de objetivos y la descripción del producto a desarrollar; después, se organizaron y planificaron las tareas y plazos, dando paso a la recopilación de información para ser revisada y retroalimentada; para finalizar presentado el producto final que fue evaluado y socializado con la comunidad educativa.

Considero que esta secuencia del ABP es una metodología bien estructurada y completa, que en adelante me permitirá continuar diseñando prácticas de enseñanza orientadas hacia un producto final que, durante el proceso de implementación, permitan el desarrollo de diversas habilidades y competencias del siglo XXI, que inviten a reformular las principales aspiraciones en materia de aprendizaje, haciéndolas más relevantes para esta era digital, como lo serían, por ejemplo, el aprendizaje del inglés como lengua franca, el uso de herramientas para el trabajo colaborativo o la comunicación masiva.

Momento 4 - Evaluación

Es por lo anterior, que en este proyecto se hace evidente una experiencia significativa y productiva durante cada una de sus cinco etapas de desarrollo, donde los estudiantes pusieron a prueba sus conocimientos y destrezas, a través de cada actividad propuesta para la creación de cortometrajes en inglés, que a su vez les permitió el fortalecimiento de competencias analíticas y

comunicativas, para resolver problemas, de creatividad, iniciativa y colaboración, necesarias para enfrentar exitosamente los retos de esta época. Esto se pudo evidenciar con la evaluación continua durante el desarrollo de cada actividad, particularmente, de carácter cualitativa, donde los actores involucrados fueron protagonistas en esta sistematización, pues se tuvieron en cuenta diferentes aspectos personales como la participación, la responsabilidad y la actitud con la que cada estudiante asumió el reto; y, claramente, con la evaluación de los productos finales a partir de la rúbrica donde los estudiantes cumplieron con los criterios solicitados, no solo logrando un producto audiovisual creativo y enriquecedor en el uso del idioma inglés sino que además comunicara un mensaje crítico acerca de la problemática actual.

Por último, el gran acompañamiento de la comunidad educativa en el evento de socialización con comentarios positivos en su mayoría, también fue un aspecto evaluativo en el cual se observa aceptación y reconocimiento frente al esfuerzo, la dedicación y al proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo con esta experiencia de *creación de cortometrajes como estrategia didáctica basada en proyectos para el fortalecimiento de competencias del siglo XXI en la enseñanza del inglés*.

7. Análisis de la Experiencia

Esta experiencia se puede definir como una oportunidad, para mí como docente, no solo de aplicar lo aprendido en el posgrado sino también de empezar a autoevaluar mi quehacer pedagógico y el alcance que puedo lograr con los estudiantes a mi cargo desde el idioma extranjero inglés como área de conocimiento. Los cortometrajes y el proyecto en general implementado busca comunicar creativamente un mensaje social, personal, crítico o reflexivo, es por esto que la experiencia causa impacto en la comunidad educativa Simoniana, pues no sólo hace referencia a los estudiantes sino que también incluye a las familias, docentes, directivos y las personas en sus entornos cercanos o aquellas que, sencillamente, se sienten identificadas con las situaciones representadas quienes tuvieron acceso gracias a la socialización a través de una red social masiva como lo es un canal de YouTube.

En palabras de los propios participantes, tomadas de la encuesta semiestructurada (anexo 6), expuestas en la figura 33, el estudiante 5 dice, “me parece bien la propuesta ya que es una forma dinámica y divertida y cuando a alguien le divierte hacer algo se le hace más fácil y más interesante al aprender”; el estudiante 3 comenta, “me parece una buena idea de parte de la institución, porque aprendemos a hablar mejor el idioma inglés, a ser creativos, aprender cómo se escriben varias palabras en inglés y también a trabajar en familia”; y el estudiante 14 menciona, “si me ayudó a mejorar mis habilidades, (como a la hora de escribir, de leer, de hablar y de escuchar) por ejemplo cuando escribí el guion, cuando leí el guion para aprenderlo, cuando dije o pronuncie el guion y cuando escuché para identificar los errores”. Estas opiniones demuestran el valor y el sentido que los estudiantes le dieron al proyecto para el aprendizaje del inglés a partir de una experiencia real de comunicación que, al mismo tiempo, permitió desarrollar otras competencias para pensar, trabajar y vivir el mundo.

8. En general ¿Qué opinas sobre esta propuesta educativa de realizar cortometrajes para aprender el idioma inglés en la institución?

20 respuestas

me parece que es una idea muy buena para aprender y mejorar en el ingles ya que estudias, aprendes cosas nuevas, te diviertes actuando y aprendes a estar frente a la cámara.

me parece bien ya que es una forma dinámica y divertida y cuando a alguien le divierte hacer algo se le hace mas fácil y mas interesante al aprender

Me parece muy cool porque de esta manera podemos aprender y practicar la pronunciación en ingles de una manera divertida

Opino que es muy bueno porque nos ayudó a aprender más sobre el idioma del inglés y estar más atentos a lo que estuvimos haciendo

Muy buena porque ayuda a mejorar el idioma

Bastante buena hacia los estudiantes pueden practicar pronunciación y cosas nuevas

Opino que estuvo bien ya que no solo aprendí ingles también escribí y practique

Figura 33. Respuestas a la pregunta 8 en la encuesta de estudiantes

Desde la introducción, pasando por la preproducción, producción, postproducción, hasta la evaluación y socialización, fueron etapas significativas que retaron mis habilidades y las metodologías de enseñanza que he llevado a cabo en el transcurso de mi labor docente. Este proceso ha sido reconocido también por varios participantes, en sus respuestas a la encuesta expuestas en la figura 34, por ejemplo, el acudiente 9 opina “me parece que es importante resaltar lo interesante que tiene el proyecto, ya que los profesores no se dejaron frenar por la pandemia, sino que la utilizaron al máximo para realizar actividades educativas y lúdicas. En realidad, no tengo ninguna sugerencia al proyecto pues me gusta mucho la utilización de las tecnologías para aprender, me agrada la forma que lo ha realizado”; y el acudiente 11 responde “me parece una buena propuesta ya que estimula la creatividad y el aprendizaje de los niños, además los ayuda a entretenerse durante todo el proceso de creación y producción de los videos”. Palabras que demuestran el reconocimiento por parte de la comunidad educativa por el esfuerzo realizado para continuar con la labor pedagógica superando las adversidades.

19. ¿Considera que esta actividad le permitió a su acudido a poner en práctica sus conocimientos y sus habilidades comunicativas (escribir, leer, hablar, escuchar) en el idioma inglés en un contexto real? Justifique su respuesta.

20 respuestas

si porque mi acudido practico sus conocimientos y habilidades con algunas ayudas tecnológicas.

Por supuesto y lo que se trató fue poner en practica el ingles aprendido y buscar y aprender nuevas palabras.

Si, considero que si porque fortalece más el idioma inglés

Si porque esos fueron los cuatro objetivos principales. Identificó muchas palabras u oraciones en inglés, mejoró la pronunciación y supo escuchar nuestras opiniones.

Si, le permitio poner en practica tanto leer, como pronunciar y ser creativo

Si, fue una forma de practicar sus conocimientos del idioma ya que practico repetivas veces como pronunciar, expresar fisicamente el lenguje y comprender lo que se le estaba explicando.

Claro que sí, porque mientras ponía en práctica escribir, leer, hablar y escuchar, también puso en práctica su creatividad y eso me gustó mucho.

Figura 34. Respuestas a la pregunta 19 en la encuesta de acudientes

Del mismo modo el directivo 2, en su respuesta presentada en la figura 35, considera “me parece que actividades como esta propicia aprendizajes significativos porque hace que la adquisición de una segunda lengua no sea algo mecánico, sino que se pone en un contexto comunicativo determinado dando así sentido a la experiencia que tienen los estudiantes en el proceso”. De esta manera, se recibe un reconocimiento institucional y se mantiene el apoyo al proyecto de bilingüismo que continuará promoviendo el aprendizaje significativo del inglés.

3. ¿Cuál es su opinión acerca de la propuesta educativa de creación de cortometrajes SHORTFILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES usando las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés en la institución?

3 respuestas

Es una apuesta que brinda acercamiento familiar. Los estudiantes mostraron desinhibición para el pronunciamiento del idioma y mucha creatividad.

Me parece que actividades como esta propicia aprendizajes significativos porque hace que la adquisición de una segunda lengua no sea algo mecánico sino que se pone en un contexto comunicativo determinado dando así sentido a la experiencia que tienen los estudiantes en el proceso.

Excelente propuesta

Figura 35. Respuestas a la pregunta 3 en la encuesta de directivos

Cabe resaltar que uno de los aspectos positivos de esta experiencia es la posibilidad de trabajar con una inmensa variedad de tópicos de manera individual, interdisciplinar o transversal por medio del inglés, el arte y el uso de las TIC, con el fin de descubrir, desarrollar y fortalecer en los estudiantes sus conocimientos, destrezas y actitudes, sacando provecho de las habilidades con las que llegan estos nativos digitales al aula de clase, demostrando no sólo su interés por el aprendizaje sino además por mostrar y compartir lo que ya saben, cómo lo pueden usar para llevar a cabo proyectos educativos y así expresar sus emociones, perspectivas u opiniones con el mundo.

Como cualquier propuesta educativa, esta es material disponible para ser replanteada, reestructurada o reinterpretada. Sin embargo, considero que los objetivos de aprendizaje propuestos se lograron a pesar de las circunstancias enmarcadas por la pandemia en las que se desarrolló el proyecto, donde hubo menor comunicación entre docente y estudiantes y donde hubo que reducir la intensidad horaria y las actividades académicas de forma exponencial. No obstante, también mejoró el manejo de recursos digitales y la motivación por el desarrollo de una propuesta que permitiera demostrar sus habilidades en un contexto de comunicación real. Así entonces, dejó una huella significativa en el proceso de aprendizaje para la vida de los estudiantes y de todos los actores que participaron de esta experiencia.

8. Conclusiones y Aprendizajes Derivados de la Experiencia

En cuanto al análisis realizado a lo largo de este documento, respecto al eje 1 enfocado en los aprendizajes emergentes, se puede concluir que durante la práctica implementada sobre *la creación de cortometrajes para el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en la enseñanza del inglés*, como docente, pude reflexionar acerca del proyecto desde sus momentos iniciales, de identificación, planeación y adaptación, más no sólo de los resultados finales como comúnmente suele solicitarse desde los entes de control sobre las diversas estrategias didácticas que se implementan en el contexto educativo, dándole así más importancia al análisis cualitativo. Por ende, se evidenció que tanto los estudiantes como la docente, siendo actores principales de la experiencia, tuvieron la posibilidad de desarrollar varios aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, algunos de ellos especializados y otros incluso sin estar previamente planeadas para afianzar con dicha práctica, tales como técnicas y narrativas cinematográficas, artes escénicas, ciudadanía digital, manejo de información en la red, participación ciudadana, habilidades para la vida, educación no presencial, entre otros.

Respecto al eje 2, enfocado en reconocer las prácticas significativas que favorecieron el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI, es relevante mencionar que, al igual que en el eje anterior, tanto los estudiantes como la docente, desempeñaron sus respectivos roles de manera efectiva durante el desarrollo de la propuesta, lo cual fue imprescindible para lograr resultados positivos que permitieron establecer una relación entre la forma de vivir el mundo de los niños, niñas y adolescentes, con los proceso de enseñanza y aprendizaje, gracias a la integración de las TIC, orientada por la docente, pero aprovechando los conocimientos previos de los nativos digitales, para fortalecer el uso de estas herramientas en el aprendizaje continuo como instrumentos y no como finalidades, durante el proceso educativo y para la vida.

Con relación a los actores activos en la experiencia, se puede afirmar que los estudiantes fueron quienes aportaron el talento, las situaciones y sus perspectivas, al momento de comunicar historias y mensajes de manera creativa, crítica y reflexiva, mientras que la docente se encargó de direccionar, supervisar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes como fin pedagógico, además de motivar e incentivar en la continuación del proceso educativo, en el marco de la pandemia, proponiendo esta estrategia didáctica, principalmente, en respuesta sus necesidades de fortalecer habilidades comunicativas en inglés gracias a la mediación de las TIC, contextualizada en la vida real.

Por último, en cuanto al objetivo de sistematización sobre evaluar cómo la implementación del proyecto de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés favoreció el fortalecimiento de las competencias del siglo XXI en estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez de Cali en tiempos de pandemia, se puede concluir que, se logra identificar la pertinencia de trabajar con una metodología de aprendizaje basada en proyectos, ya que esto incentivó una participación activa de los estudiantes -y hasta de sus familias-, donde tuvieron que tomar decisiones en cuanto a su propio proceso de aprendizaje, bajo la estrategia de educación no presencial desde casa; además, la efectividad en la propuesta de creación de cortometrajes en la enseñanza del inglés como un vehículo para la construcción de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de competencias esenciales para pensar, para trabajar, para vivir en el mundo y así, poder desenvolverse frente a los retos de la época actual; y finalmente, la coherencia de una experiencia contextualizada con la realidad, las necesidades y los intereses de los estudiantes, que facilitó dar significado a los procesos educativos pese a las circunstancias, de hecho, estas sólo fueron una excusa para retomar fuerzas y continuar avanzando con nuestras actividades cotidianas y el aprendizaje para la vida.

“La educación durante toda la vida se presenta como una de las llaves de acceso al siglo XXI..., y responde al reto de un mundo que cambia rápidamente”. Así lo afirmó la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors, en el informe a la UNESCO: La Educación Encierra un Tesoro (1996, pág. 16), y así se pretendió aportar una llave provechosa para la vida de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez, por medio de la presente propuesta en educación mediada por las TIC.

8.1. Aprendizajes Derivados de la Práctica

Como aprendizajes derivados de la sistematización, puedo decir que en esta experiencia se evidencia innovación educativa en el ámbito personal y en la experiencia de la institución, ya que se transformaron procesos en el contexto particular de la institución pública, tendientes a la calidad educativa dentro de sus posibilidades y su realidad, haciendo cambios significativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, aplicación de materiales, métodos, contenidos y contextos. Asimismo, tuvo repercusión en la comprensión sobre lo que nuestros estudiantes analizan en torno a una problemática social a nivel mundial y cómo los estaba afectando, lo cual hizo eco en toda la comunidad educativa generando, a su vez, un proceso de reflexión sobre las actitudes y acciones que deberíamos tener frente a la situación actual de manera que seamos conscientes de nuestras capacidades para recuperarse de situaciones complicadas y seguir avanzando hacia el futuro.

Adicionalmente, se demostró la posibilidad de implementar desde el área de inglés como lengua extranjera, actividades afines con la tecnología, siendo esta una relación indispensable para hacerse escuchar y comunicarse con el mundo durante esta era digital. No obstante, acerca del diseño y la implementación aún hay mucho por revisar y reforzar, además no se puede olvidar que cada generación es diferente, por eso los proyectos deben adaptarse cada año,

sumado a la reflexión durante la implementación haciendo los cambios necesarios para lograr los objetivos, pero pienso que ha sido un buen comienzo y un buen ejemplo para continuar con la transformación en la educación.

Para terminar, quedan muchos aprendizajes significativos a nivel personal y profesional a partir de esta experiencia que espero seguir desarrollando y mejorando, se convierte en un compromiso y un reto porque, aunque existan estándares. Cabe resaltar que cada proyecto tiene su identidad y su personalidad teniendo en cuenta la voz de los estudiantes; además, he experimentado el alto nivel de reflexión que se requiere por parte del docente para entender por qué hace lo que hace y he comprendido que el corazón de toda innovación es lograr que el proceso de aprendizaje del estudiante sea cada vez más significativo.

9. Recomendaciones y Limitaciones de la Experiencia

Con esta sistematización y haciendo una reflexión más pormenorizada de cada uno de los momentos vividos durante esta práctica es posible identificar aspectos que pueden ser mejorados para próximas implementaciones, procurando reforzar los procesos, la efectividad y el alcance de la propuesta. Ya que hubo varios estudiantes que no pudieron superar su temor a hablar en inglés, otros su temor a actuar, y otros que aún no consideran importante el aprendizaje de una lengua extranjera para sus proyectos de vida, por ejemplo el estudiante 15 quien menciona “me sentí un poco cansado al tratar de hablar en inglés bien y el proceso fue un poco difícil por el tema del editaje”; este comentario se une a otros que justifican una baja participación por motivos como la ausencia de adultos o familiares que los ayudaran paso a paso, la falta de dispositivos de buena calidad o, por la prevención de ser vistos en un video. Aunque en este último aspecto, es importante resaltar quienes tomaron la iniciativa de presentar un video animado, adicionando su propia voz en inglés, como se evidencia en el cortometraje del estudiante 11, expuesto en la figura 36 (link en el pie de foto), distinto a lo propuesto en el proyecto, pero con la responsabilidad de avanzar en su propio proceso de aprendizaje y enfrentando de alguna manera su temor escénico; lo cual, claramente, fue valorado positivamente durante la evaluación.

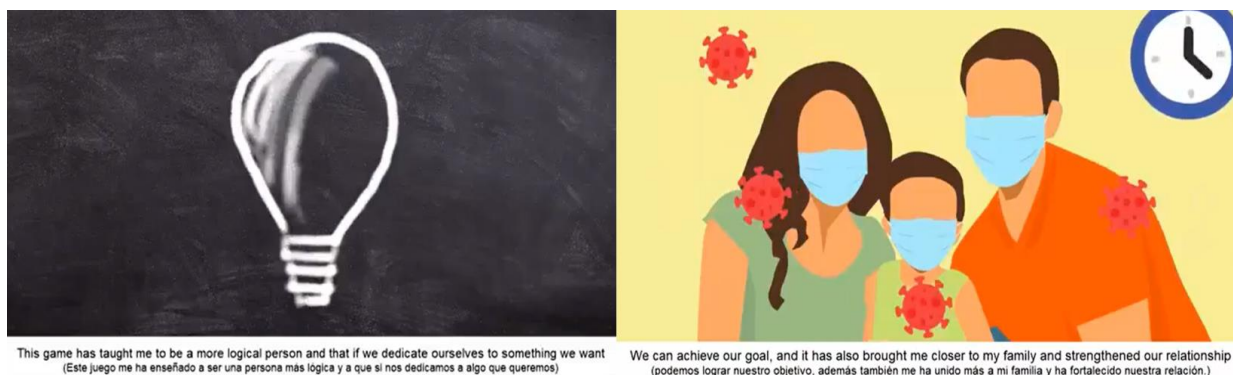


Figura 36. Short film Estudiante 11 grado 7-4

<https://drive.google.com/file/d/12IdMrnAGFWLiUAXUtKDSqThBaFXPOo3b/view?usp=sharing>

Cabe mencionar que el 20% de los estudiantes no pudieron cumplir con el proyecto en su totalidad, ya que, como se había mencionado inicialmente, un 12% de los estudiantes no contaban con ningún dispositivo tecnológico e, infortunadamente, esa situación no alcanzó a ser solucionada por los entes encargados durante este segundo periodo lectivo; y del 8% restante, una parte realizó sólo la etapa de escritura del guion pero decidieron no realizar el video y otra parte no presentó por razones personales que afectaron su rendimiento académico. Tales aspectos significaron un limitante de alto porcentaje durante la implementación de la propuesta.

Y es, precisamente, debido a este tipo de casos, que toma fuerza el debatido argumento de que “la implementación de las nuevas tecnologías en América Latina no reemplazará el papel de los maestros”; por el contrario, el maestro debe convertirse en “guía para el uso de toda la información generada con esos recursos en las aulas educativas”, como lo afirmó Cecilia Barbieri, directora de la Oficina de Educación para América Latina y el Caribe de la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). Probablemente, con la seguridad del acompañamiento presencial en el aula, más cercano y más afectivo, las justificaciones mencionadas por los estudiantes, anteriormente, podrían superarse gracias a la motivación y acompañamiento continuo del docente, o al trabajo colaborativo entre estudiantes con sus pares académicos, y hasta la garantía de contar con recursos tecnológicos dentro de la institución educativa.

Asimismo, en cuanto a la planeación de la propuesta, especialmente, en etapas como la introducción y la evaluación considero que pueden ser reestructuradas para complementar las estrategias y los instrumentos que permitan desarrollar en mayor nivel las competencias de los estudiantes, por ejemplo, con investigaciones más organizadas gracias al uso de fichas de análisis bibliográfico, con debates que faciliten el estudio e interpretación del eje temático propuesto, con

espacios para la autoevaluación y coevaluación que ayuden a reflexionar sobre los procesos por parte de todos los actores involucrados haciendo uso de recursos TIC para la colaboración, entre otros. De hecho, los docentes orientadores debemos estar preparados para perder un poco el control en la estricta planeación del proyecto de acuerdo con las reacciones de los estudiantes, pero también debemos estar preparados para hacer los giros necesarios y, como oportunidad de mejora, se espera también hacer sesiones de conversación con los estudiantes, organizar una etapa de crítica y retroalimentación, pidiendo la presentación de avances y darles algo positivo y algo por mejorar.

Finalmente, se recomienda dar continuidad a la estrategia didáctica diversificando las temáticas de acuerdo con los intereses de la actualidad, el contexto social y el nivel educativo en el aprendizaje del idioma inglés, realizando ajustes orientados al objetivo de facilitar el aprendizaje autónomo de los estudiantes, invitando al trabajo interdisciplinar con los docentes de áreas afines, y siguiendo la línea del fortalecimiento de las competencias del siglo XXI o las que sean identificadas para que los estudiantes sean capaces de desenvolverse de manera productiva, procurando su bienestar y aportando a la sociedad.

Referencias

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. EDUTECH Revista electrónica de tecnología educativa, 7.
https://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTECH.html
- Adell, J., & Castañeda Quintero, L. J. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?
<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/29916>
- Alfonso, J. (2017) Videos: El filminuto como proyecto cultural en un colegio de Bogotá. Portal Las 2 Orillas, septiembre 21. <https://www.las2orillas.co/filminuto-proyecto-cultural-colegio-bogota/>
- Anderson, J. (2010). ICT transforming education: A regional guide. Bangkok, TA: UNESCO.
- Astudillo Segura, C. (2018). Guía de realización de cortometraje para mejorar la expresión oral en inglés de estudiantes de enseñanza media en Chile.
<https://repositorio.uc.cl/xmlui/handle/11534/22527?show=full>
- Attwell, G. (2007). Personal Learning Environments-the future of eLearning. Elearning papers, 2(1), 1-8.
http://www.somece2015.unam.mx/recursos/ACC/PLE_future_of_eLearning%20.pdf
- Barroso, J. A. G. (2010). La creación de un cortometraje: Un proceso de mediación en la promoción de la salud adolescente (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=23932>
- Boquete Martín, G. (2011). El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas: las destrezas orales. (Doctoral dissertation, Universidad de Alcalá).
<https://ebuah.uah.es/xmlui/handle/10017/16981>

Corral Fullà, A. (2013). El teatro en la enseñanza de lenguas extranjeras La dramatización como modelo y acción. *Didáctica. Lengua y literatura*, 25, 117-134.

<https://core.ac.uk/download/pdf/157851991.pdf>

De Europa, C. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas. Estrasburgo:

Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes.

http://www.concyteq.edu.mx/Archivos%20de%20descarga/Convocatorias/5/Marco_Comun_Euopeo_de_las_lenguas.pdf

Delors, J. et al. (1996). Informe de la Unesco de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI: La Educación Encierra un Tesoro. Madrid: Santillana, Ediciones UNESCO.

de Monterrey, I. T. E. S. (2000). El método de proyectos como técnica didáctica. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo. Vicerrectoría Académica. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. DR ITESM: Monterrey, México.

<http://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/proyectos.PDF>

Díaz, F. (2015). Estrategias para el desarrollo de competencias en educación superior. I

Encuentro internacional universitario. El currículo por competencias en la educación superior, 63-86.

http://cdn02.pucp.education/academico/2015/09/01094909/curriculo_competencias.pdf

Gabelas, J. (2002). Las TIC en la Educación. Una Perspectiva Desmitificadora y Práctica sobre los Entornos de Aprendizaje Generados por las Nuevas Tecnologías. *Quaderns Digitals*.

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.LeerLibroIU.leer&libro_id=914&PHPSESSID=9a7993188d9834f0f32db44fd2af4564

- Gil, E. P., Núñez, L., Manero, P. V., & Matos, S. L. (2016). Pedagogías emergentes: una mirada crítica para una formación democrática del profesorado. In Democracia y educación en la formación docente (pp. 21-48). Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.
- González, P. (2012). Uso de las Nuevas Tecnologías en la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras. Revista de Lenguas para Fines Específicos. Universidad de las Palmas de Gran Canaria., 183-212.
- Gros, S. (2008). Aprendizajes, Conexiones y Artefactos. La Producción Colaborativa del Conocimiento. Barcelona: Gedisa Editorial. Colección Comunicación Educativa.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. RH Sampieri, Metodología de la Investigación.
- Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez (2020). II Short Film Festival- Pandemic Parodies. Speak Simón Rodríguez. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=YNG6I0DqB1k&t=3048s>
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación ICFES. (2016). Guía para la Interpretación y Uso de Resultados del Examen Saber 11 para Establecimientos Educativos. Bogotá D.C.: Ministerio de Educación Nacional.
<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/193560/Guia%20de%20interpretacion%20y%20uso%20de%20resultados%20pruebas%20saber%2011%202016%20-%20establecimientos-educativos.pdf>
- Jara Holliday, O. (2020). Orientaciones teórico prácticas para la sistematización de experiencias.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3845>

- Jonnaert, P., Barrette, J., Masciotra, D., & Yaya, M. (2006). Revisión de la competencia como organizadora de los programas de formación: hacia un desempeño competente. Observatorio de Reformas Educativas.
- Katz, L. G., & Chard, S. C. (2000). Engaging children's minds: The project approach. Greenwood Publishing Group.
- http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/COPs/Pages_documents/Competencies/ORE_Spanish.pdf
- Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. Revista Universidad EAFIT, 46(158), 11-21. <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/16812>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Orientaciones y Principios Pedagógicos. Currículo Sugerido de Inglés. Bogotá D.C.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Plan Nacional Decenal de Educación 2016 - 2026. El camino hacia la calidad y la equidad. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-392871_recurso_1.pdf
- Ornellas, A., & Carril, P. C. M. (2012). Aprendizaje Basado en Proyectos Audiovisuales Colaborativos en un Entorno E-Learning. Análisis de una experiencia desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya. Innovación Educativa, (22), 143-156.
- <https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/download/741/722>
- Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales, Institución Educativa SEK. Cuadernos SEK 2.0. Adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”.

[https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Quijada Monroy, V. D. C., & Interamericana, U. (2014). Aprendizaje móvil: experiencias y nuevas perspectivas. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina. https://www.researchgate.net/profile/Veronica-Quijada-Monroy/publication/292159924_Aprendizaje_movil_experiencias_y_nuevas_perspectivas/links/58baf40192851c471d53148e/Aprendizaje-movil-experiencias-y-nuevas-perspectivas.pdf



Rivera, P. (2016). Las TIC y las competencias del siglo XXI. Portal Educativo Colombia Aprende. Ministerio de educación. https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/las-tic-y-las-competencias-del-siglo-xxi#_ftnref3

Anexos

1. Rúbrica de evaluación de cortometrajes

CRITERIA	5	4	3	2	1
STORY CONTENT	Presenta una historia coherente de manera crítica y reflexiva sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia	Presenta una historia coherente con algunos aspectos críticos y reflexivos sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia	Presenta una historia básica con pocos aspectos críticos y reflexivos sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia	Presenta una historia básica sin algún aspecto crítico y reflexivo sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia	No presenta una historia sobre los cambios o dificultades vividas en las situaciones cotidianas durante la pandemia
ENGLISH USE	Usa el idioma inglés con una adecuada estructura gramatical y una pronunciación clara.	Usa el idioma inglés con una adecuada estructura gramatical y una pronunciación incomprensible.	Usa el idioma inglés con una inadecuada estructura gramatical y una pronunciación clara.	Usa el idioma inglés con una inadecuada estructura gramatical y una pronunciación incomprensible.	No usa el idioma inglés.
CREATIVITY AND PERFORMANCE	Demuestra ideas originales y creativas. Su interpretación demuestra una expresión escénica burlesca sobresaliente.	Demuestra ciertas ideas originales y nuevas. su interpretación demuestra una expresión escénica burlesca buena.	Usa ideas de otras personas con poca evidencia de ideas originales. Su interpretación demuestra una expresión escénica burlesca regular.	Usa ideas de otras personas sin evidencia de ideas originales. Su interpretación demuestra una expresión escénica burlesca deficiente.	No demuestra un producto original. Su interpretación no demuestra una expresión escénica burlesca.
TIC USE	El producto evidencia el uso adecuado de recursos digitales para la edición de escenas, musicalidad, efectos especiales y subtítulos.	El producto evidencia el uso adecuado de recursos digitales para la edición de escenas, musicalidad y subtítulos.	El producto evidencia el uso básico de recursos digitales para la edición de las escenas y musicalidad.	El producto evidencia el uso básico de recursos digitales para la edición de las escenas.	El producto no evidencia el uso de recursos digitales para la edición.

2. Formato para la redacción del guion

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO SIMÓN RODRÍGUEZ CALI	
	SCRIPT GUIDE - SECOND TERM 2020	
	SHORT FILM FESTIVAL 2020 – PANDEMIC PARODIES	

I PREPARATION



Let's write the script according to the parts of the story in order to organize our short film.



START	SCENE NUMBER	1	DURATION	# Sec
SCENE DESCRIPTION				
CHARACTERS				
STAGE				
SCRIPT DIALOGUES	_____ : _____ : _____ : _____ :			
SPECIAL EFFECTS				

KNOT	SCENE NUMBER	2	DURATION	# Sec
SCENE DESCRIPTION				
CHARACTERS				
STAGE				

SCRIPT DIALOGUES	_____ : _____ : _____ : _____ :
SPECIAL EFFECTS	

OUTCOME	SCENE NUMBER	3	DURATION	# Sec
SCENE DESCRIPTION				
CHARACTERS				
STAGE				
SCRIPT DIALOGUES	_____ : _____ : _____ : _____ :			
SPECIAL EFFECTS				

3. Guía para la grabación

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO SIMÓN RODRÍGUEZ CALI	
	RECORDING GUIDE - SECOND TERM 2020	
	SHORT FILM FESTIVAL 2020 – PANDEMIC PARODIES	

I PREPARATION

IT'S TIME TO RECORD OUR SHORT FILM!

IMPORTANT INSTRUCTIONS

1. Select the **people** who are going to help you to represent some of the characters.
2. Select the **clothing** and prepare the elements that each character is going to use.
3. **PRACTICE THE PRONUNCIATION** of dialogues in English using the speaker tool from google translator.
4. Select and organize the **stages** where you are going to represent the story.



II RECORDING

5. Prepare your camera with a good battery and in a **HORIZONTAL POSITION**.
6. Record the scenes you planned taking into account a maximum of **2 MINUTES** in total time.




III EDITION

7. Watch the video tutorials of some apps to edit videos and select the best for you. (Vivavideo lite, Inshot, Capcut, Filmora go, etc.) **FREE APPS**
8. Organize your scenes, add **special effects** (sounds, images, speed, green screen, etc.)
9. **ADD SUBTITLES IN SPANISH** using a clear and big enough letter font to let the audience understand clearly.


4. Página Web Asignatura de Inglés

<https://englishsimonrodrig.wixsite.com/english/teacher-nelly-joana>



Simon's Bilingual Project

"Students Enjoy Learning English"



HOME
ABOUT THE COMMITTEE
ENGLISH CLASSES
SPECIAL EVENTS
CONTACT US


HELLO EVERYBODY!

Welcome to our virtual classroom, here you will find the information about your classes and activities to do at home during the scholar year 2020.
May God Bless you and your families!

Teacher Nelly Joana

RECOMENDACIONES IMPORTANTES

- Sigue las actividades en orden de número, no saltes directo al taller. El aprendizaje es un proceso "No se trata de llegar más rápido sino de saber a dónde vas y disfrutar el recorrido".
- Ten en cuenta las fechas de entrega y planea tu trabajo. Organiza tu tiempo igual que cuando te quedaba una tarea (Tienes una o dos semanas para realizar las actividades).
- Puedes usar diccionario o traductor pero analiza el significado palabra por palabra, recuerda que te engañas a ti mismo sino aprovechas cada actividad para aprender algo nuevo. Al final, debes demostrar tus habilidades al realizar el examen.



RECOMMENDED DATES

Estas son fechas recomendadas para la realización de las actividades.
Si tienes alguna dificultad por favor escribir al correo teachernellyerazo@gmail.com

SIXTH GRADE 6TH			
DELIVERY	WHAT	HOW	WHEN
1	WHAT DO YOU DO?	WORKSHOP 1	APRIL 20th – MAY 3rd
2	DUOLINGO	ASSIGNMENTS	APRIL 20th – MAY 3rd
3	SHORT FILM	STORY	MAY 4th – 17th
4	SHORT FILM	SCRIPT	MAY 18th – 31st
5	SHORT FILM	VIDEO	JUNE 1th – 28th
6	SECOND TERM	FINAL EXAM	JUNE 29th – 30th

SEVENTH GRADE 7TH			
DELIVERY	WHAT	HOW	WHEN
1	I CAN TAKE CARE OF MY BODY	WORKSHOP 1	APRIL 20th – MAY 3rd
2	DUOLINGO	ASSIGNMENTS	APRIL 20th – MAY 3rd
3	SHORT FILM	STORY	MAY 4th – 17th
4	SHORT FILM	SCRIPT	MAY 18th – 31st
5	SHORT FILM	VIDEO	JUNE 1th – 28th
6	SECOND TERM	FINAL EXAM	JUNE 29th – 30th


Tener en cuenta 1
Utiliza el diccionario para comprender bien las instrucciones, resolver los ejercicios y aprender vocabulario nuevo.

Tener en cuenta 2
Para enviar tus trabajos usando el drive, debes dar clic en la carpeta que aparece abajo en el punto 1.4, e ingresar los datos de tu cuenta de Gmail. Ahí encontrarás varias carpetas asignadas para cada grado, dale doble clic para ingresar a tu grado. Ahora, al lado izquierdo encontrarás un botón que dice **NUEVO**. Primero, clic en nueva carpeta, le escribes tu nombre completo y aceptar; luego, dale doble clic para ingresar a la carpeta con tu nombre; finalmente, clic otra vez sobre **NUEVO** y subir archivo, ahí escoges tu taller o tu video guardado en tu computador o tu celular y le das aceptar. ¡Listo!


1. LET'S STUDY

Escoge bien tus actividades dependiendo de tu grado.

SIXTH GRADE - 6th



1.1. Watch the video




1.2. Solve the workshop # 1

★ EASY

★★ MEDIUM


★★★ HARD

1.3. Practice with virtual exercises.




1.4. Upload your Workshop and Video

SEVENTH GRADE - 7th



1.1. Watch the video




1.2. Solve the workshop # 1

★ EASY


★★ MEDIUM

★★★ HARD

1.3. Practice with virtual exercises.



1.4. Upload your Workshop and Video





2. PRACTICE USING DUOLINGO FOR SCHOOLS

¡Inscríbete en una clase de Duolingo con tu nombre completo.
Descarga las instrucciones dando clic aquí abajo sobre tu grado.

Sigue los pasos y un día después de tu inscripción encontrarás 5 unidades para resolver en la sección de tareas.
Tus respuestas se envían automáticamente a la teacher, no debes preocuparte por enviar evidencias.



3. II SHORT FILM FESTIVAL - VIRTUAL EVENT

¡Este año también tendremos el festival de cortometrajes en inglés!
¡Despierta tu creatividad!

Vamos a crear nuestro propio cortometraje, pero ¿Qué es eso?

Un cortometraje es una producción audiovisual que está principalmente caracterizada por su corta duración y porque también trata con temas innovadores, lo cuales ya son conocidos o tienen un idioma diferente.

Let's create our own short film but what is that? A short film is an audiovisual production that is mainly characterized by its short duration and because it also deals with innovative issues, which are already a little worn or have a different language.

Takeh from <https://www.euston96.com/en/short-film/>



Este año el tema será la problemática actual sobre la pandemia del covid-19 a nivel mundial y forma diferente de presentar sus historias será tipo **parodia**, pero ¿Qué es eso?

Una parodia es una imitación burlesca del estilo de un escritor, de una obra artística o de un género en particular, con exageración deliberada para lograr un efecto cómico.

An imitation of the style of a particular writer, artist, or genre with deliberate exaggeration for comic effect. Taken form omado de Oxford Languages

INSTRUCTIONS

1. Piensa cómo ha cambiado tu rutina diaria en cuarentena ¿Cuáles han sido las causas y las consecuencias?
Conversa y analiza con tu familia sobre las dificultades o cambios que han vivido todos en sus actividades cotidianas durante este tiempo de pandemia. **Selecciona** una de esas situaciones difíciles que hayas identificado, la que más te haya llamado la atención y escríbela en inglés para ser presentada por correo.
2. **Convierte** esa situación seleccionada en una **PARODIA** (historia divertida o burlesca), que invite a reflexionar, disfrutar y dejar una enseñanza, sobre las diversas situaciones que hemos vivido en cuarentena dentro de sus contextos más cercanos; como la familia, el barrio, el estudio, el trabajo, la ciudad, entre otros.
3. **Escribe** tu historia divertida organizada según su inicio, nudo y desenlace, con los respectivos diálogos para cada uno de los personajes en inglés y algunos aspectos para tener en cuenta durante la grabación. Los integrantes de tu familia también pueden participar! Para esto, utiliza el siguiente formato [Script-Guion.docx](#) y luego envía tu guion para ser revisado por correo.
4. **Prepara** la representación de tu historia. Tus familiares también pueden ser actores! **Practica** especialmente la pronunciación de los diálogos en inglés y ten en cuenta otras recomendaciones que puedes leer cuidadosamente en el siguiente documento llamado [Recording guide-Guía de grabación.docx](#).
5. **Graba** tu historia en video con un celular y un máximo de duración de 2 minutos. Ten en cuenta las recomendaciones de la guía de grabación y diviértete.
6. **Edita** tu video ordenando tus grabaciones e incluyendo los efectos especiales que desees (sonidos, imágenes, música, fondos, etc) más los subtítulos en español. Para esto puedes observar primero los video tutoriales sobre aplicaciones que puedes usar en tu celular para editar videos como [inshot](#), [filmora](#), [vivavideo](#), [capcut](#), o si conoces otro también puedes usarlo. Si necesitas ayuda solicítala a algún integrante de tu familia.
7. **Envía** tu video por correo o subiéndolo a la misma carpeta en el drive donde has enviado todos tus trabajos. (Aquí abajo dejo nuevamente el link)

Los videos más divertidos serán transmitidos en el evento principal del festival por medio de YouTube Live.
 Si deseas participar en la selección de los mejores debes enviar tu video antes del 29 de Junio.

**Este video se calificará como una tarea normal para todos
 y la participación en el evento final es voluntaria para los videos seleccionados.**

¡DISFRUTA ESTA NUEVA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE!

Para cualquier duda pueden escribirme al correo.



4. CHECK YOUR KNOWLEDGE WITH THE EXAM

Después de aprender y practicar, vas a demostrar tus conocimientos con un examen .

Éste estará habilitado durante la tercera semana de junio.

Debes estar pendiente al finalizar tu examen porque ahí mismo aparecerá tu puntuación o nota final..



IF YOU NEED HELP OR ADDITIONAL INFORMATION

Si tienen dudas o dificultades por favor escribanme por correo:

teachernellyerazo@gmail.com

I'll try to answer as soon as possible.



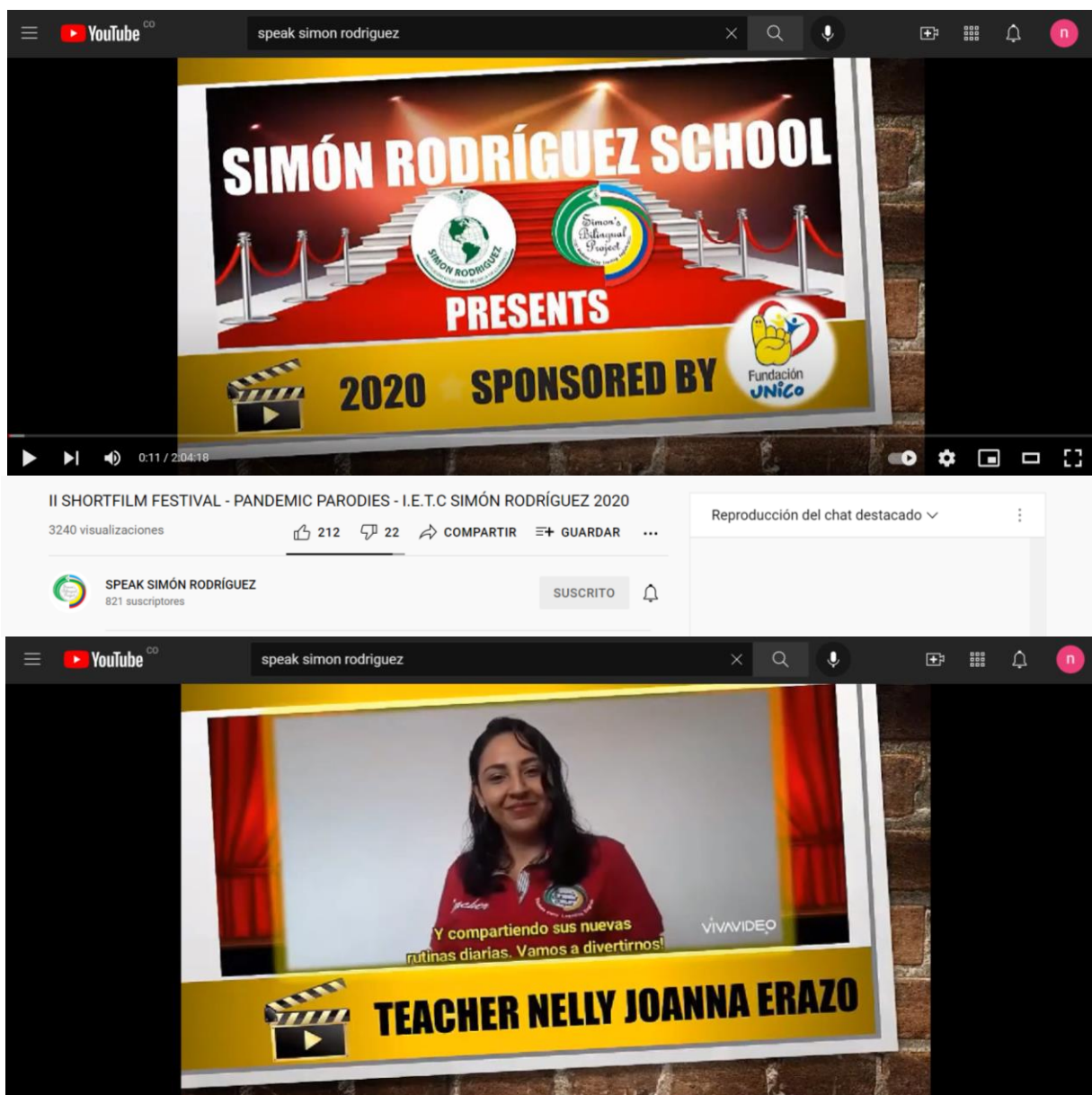
Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez - Cali



© 2020 por Simon's Bilingual Project.
 Creado con [wix.com](https://www.wix.com)

5. Socialización del evento por canal de YouTube

<https://youtu.be/YNG6I0DqB1k?start=3048&end=4215>





9. ¿Sentiste que esta propuesta te ayudó a mejorar tus habilidades comunicativas (escribir, leer, hablar, escuchar) en el idioma inglés? Justifica tu respuesta *

Tu respuesta _____

10. ¿Consideras que esta actividad te permitió poner en práctica tus conocimientos en el idioma inglés en un contexto real? Justifica tu respuesta *

Tu respuesta _____

11. ¿Cómo calificas tu desempeño durante todo el proceso de realización de tu cortometraje? *

Excelente

Bueno

Regular

Aceptable

Insuficiente

12. ¿Cómo calificas la socialización de los mejores videos desarrollados por los estudiantes por medio del canal de YouTube del proyecto de bilingüismo para toda la comunidad educativa? *

Muy adecuado

Adecuado

Poco adecuado

Inadecuado

13. ¿Qué tan satisfecho quedaste con el desarrollo del proyecto de creación de cortometrajes Short Film Festival? *

Muy satisfecho

Satisfecho

Poco satisfecho

Insatisfecho

14. ¿Qué sugerencias o recomendaciones te gustaría hacer para la realización del proyecto de cortometrajes el próximo año? *

Tu respuesta _____

Encuesta para padres de familia y/o acudientes

Las preguntas de la 15 a 23 deben ser respondidas sólo por el ACUDIENTE

Nombre del acudiente *

Tu respuesta _____

Parentesco *

Tu respuesta _____

15. En una escala de 1 a 10 ¿Qué tanto le gusta el idioma inglés? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No me gusta Me gusta mucho

16. Selecciona cuál o cuáles aspectos le llamaron la atención de la propuesta educativa SHORT FILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES: *

practicar el idioma

hablar del tema de actualidad

compartir entre compañeros

actuar

usar la tecnología

participar en familia

concursar por un premio

Otro: _____

17. ¿Cuál es su opinión acerca de la propuesta educativa de creación de cortometrajes SHORTFILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES usando las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés en la institución? *

Tu respuesta _____

18. Describa detalladamente ¿Cómo fue su proceso en el acompañamiento o participación durante el desarrollo del cortometraje de su acudido? *

Tu respuesta _____

19. ¿Considera que esta actividad le permitió a su acudido a poner en práctica sus conocimientos y sus habilidades comunicativas (escribir, leer, hablar, escuchar) en el idioma inglés en un contexto real? Justifique su respuesta. *

Tu respuesta _____

20. ¿Qué actitudes, comportamientos y/o reacciones respecto al uso del inglés pudo observar en su acudido durante la realización del cortometraje? *

Tu respuesta _____

21. ¿Cómo califica la socialización de los mejores videos desarrollados por los estudiantes por medio del canal de YouTube del proyecto de bilingüismo para toda la comunidad educativa en estos momentos de distanciamiento social? *

Muy adecuado

Adecuado

Poco adecuado

Inadecuado

22. ¿Qué tan satisfecho quedó usted con el desarrollo del proyecto de creación de cortometrajes Short Film Festival como actividad pedagógica del área de inglés en la institución? *

- Muy satisfecho
- Satisfecho
- Poco satisfecho
- Insatisfecho

23. ¿Qué sugerencias o recomendaciones le gustaría hacer para la realización del proyecto el próximo año? *

Tu respuesta

[Atrás](#)

[Enviar](#)

Página 2 de 2


[Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

7. Encuesta a Directivos



ENCUESTA SHORT FILM FESTIVAL

Cordial Saludo Rectora y Coordinadores de la Institución Educativa Técnica de Comercio Simón Rodríguez.

La siguiente encuesta hace parte del trabajo de grado de la docente del área de Inglés Nelly Joana Erazo, para la Maestría en Educación Mediada por las TIC, que curso actualmente en la Universidad ICESI. El objetivo de este instrumento es recolectar información que permita analizar la incidencia del proyecto de creación de cortometrajes SHORT FILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES, realizado durante el primer periodo, a partir de las actitudes y percepciones sobre el proceso, el impacto y el sentido que los actores involucrados le dan a la experiencia educativa.

Agradezco de antemano su colaboración al responder de manera sincera y detallada las siguientes preguntas.

teachernellyerazo@gmail.com (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Nombre del directivo *

Tu respuesta _____

Cargo *

Tu respuesta _____

1. En una escala de 1 a 10 ¿Qué tanto le gusta el idioma inglés? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No me gusta Me gusta mucho

2. Selecciona cuál o cuáles aspectos le llamaron la atención de la propuesta educativa SHORT FILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES: *

- practicar el idioma
- hablar del tema de actualidad
- compartir entre compañeros
- actuar
- usar la tecnología
- participar en familia
- concursar por un premio
- Otro: _____

3. ¿Cuál es su opinión acerca de la propuesta educativa de creación de cortometrajes SHORTFILM FESTIVAL – PANDEMIC PARODIES usando las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés en la institución? *

Tu respuesta _____

4. Describa ¿Cómo fue su proceso en el acompañamiento o participación durante el desarrollo del proyecto educativo? *

Tu respuesta _____

5. ¿Considera que esta actividad le permitió a su los estudiantes a poner en práctica sus conocimientos y sus habilidades comunicativas (escribir, leer, hablar, escuchar) en el idioma inglés en un contexto real? Justifique su respuesta. *

Tu respuesta _____

6. ¿Cómo califica la socialización de los mejores videos desarrollados por los estudiantes por medio del canal de YouTube del proyecto de bilingüismo para toda la comunidad educativa en estos momentos de distanciamiento social? *

Muy adecuado
 Adecuado
 Poco adecuado
 Inadecuado

7. ¿Qué actitudes y/o reacciones respecto al uso del Inglés pudo observar en la comunidad educativa durante y/o después de la socialización del evento? *

Tu respuesta _____

8. ¿Qué tan satisfecho quedó usted con el desarrollo del proyecto de creación de cortometrajes Short Film Festival como actividad pedagógica del área de inglés en la institución? *

Muy satisfecho
 Satisfecho
 Poco satisfecho
 Insatisfecho

9. ¿Qué sugerencias o recomendaciones le gustaría hacer para la realización del proyecto el próximo año? *



Tu respuesta _____

Enviar
Página 1 de 1
Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
 Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

8. Consentimiento Informado

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI SECRETARÍA DE EDUCACIÓN	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE COMERCIO “SIMÓN RODRÍGUEZ”			
	MANUAL DE CONVIVENCIA			
	GDE – Man - 03	Versión:4	Fecha: 08-06-2020	

<p>NOTIFICACIÓN PERSONAL A PADRES DE FAMILIA Protocolo de Autorización y validación para desarrollar la estrategia de aprendizaje en casa</p>
<p>AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMÁGEN EN LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN CASA OTORGADO POR EL ACUDIENTE RESPONSABLE AL ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO</p>

PROTOCOLO DE AUTORIZACIÓN A TRAVÉS DE MEDIOS DIGITALES

Mediante el envío de este documento a la cuenta de correo del padre de familia o acudiente registrada en el proceso de matrícula del estudiante registrado en el SIMAT de la institución, el ACUDIENTE AUTORIZA a los docentes y directivos docentes el uso de herramientas tecnológicas de interacción VIRTUAL, que son necesarias para la implementación de la estrategia de aprendizaje en casa, el envío en medio digital desde la cuenta de correo oficial de la institución, garantiza EL ACUSO DE RECIBO y la autorización por parte del acudiente responsable, si este no está de acuerdo con lo aquí expresado, deberá reenviar un mensaje de no conformidad y negar la autorización a través del mismo correo.

NOTIFICACIÓN

La presente notificación personal tiene por objeto validar y autorizar la participación del estudiante por parte de su representante legal o acudiente responsable ante la institución, de las diferentes actividades que son propias de la educación virtual y adoptadas por la estrategia de aprendizaje en casa, la cual exige la participación diaria en encuentros educativos a través de videoconferencias, clases virtuales, interacción con otros recursos y herramientas tecnológicas, y mensajería vía correo electrónico o por WhatsApp, la presente notificación excluye de cualquier responsabilidad a los docentes tutores, directivos docentes y a la institución de situaciones que puedan ser requeridas legalmente por parte de sus padres de familia en un futuro por el uso de imagen a niños, niñas o adolescentes que son menores de edad, pues, la autorización consentida de esta práctica educativa es indispensable y hace parte de las necesidades educativas temporales que se describen en el SIEE y en el manual de convivencia escolar.

AUTORIZACIÓN

Yo, ACUDIENTE RESPONSABLE, mayor de edad e identificado con la cédula de ciudadanía registrada en el protocolo de matrícula de la institución y actuando en nombre y representación del estudiante con registro en el SIMAT con registro de identidad entregado en los requisitos de matrícula a la institución para ser aceptado como estudiante regular en este año lectivo, AUTORIZO a la institución en mi calidad de acudiente responsable y como persona natural doy autorización consentida para que mi acudido(a) participe de la estrategia de aprendizaje en casa a través de las diferentes herramientas tecnológicas propuestas por la institución y autorizadas por el Ministerio de Educación nacional y;

AUTORIZO para que la imagen de mi hijo (a) y/o acudido(a) sea fijada en una fotografía y/o video que utilizará y publicará la institución educativa, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se regirá por las normas legales aplicables y en particular en esta notificación personal por las siguientes Cláusulas: PRIMERA – AUTORIZACIÓN: mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre videos, fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la institución educativa para incluirlos en las grabaciones, fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, cuando sea necesario al utilizar las diferentes herramientas tecnológicas que se requieren para la puesta en marcha de la estrategia de aprendizaje en casa. SEGUNDA - OBJETO: Por medio de la presente notificación personal autorizo a la institución educativa para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, use los derechos de imagen sobre, grabaciones en videos, fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la institución educativa.- PARÁGRAFO 1: - ALCANCE DEL OBJETO: La presente autorización de uso se otorga a la institución educativa, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la red de Internet. PARÁGRAFO 2: Tal uso se realizará por parte de la institución educativa, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin. TERCERA - TERRITORIO: Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna siempre y cuando correspondan a esta institución. CUARTA – ALCANCE: La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos, vía telefónica o similar conocido o por conocer en el futuro. QUINTA – EXCLUSIVIDAD: La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la institución educativa. Por lo tanto, me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención): La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía como acudiente responsable y mayor de edad.

Como constancia legítima de todo lo anterior suscribo y acepto la presente notificación personal para el consentimiento autorizado en la fecha registrada en la bandeja de correos electrónicos recibidos de la cuenta que le presente a la institución en el momento del proceso de matrícula.

IMPORTANTE:

Lo expuesto en este mensaje será considerado **ACEPTADO** si en el transcurso de 5 días hábiles el acudiente no reenvía la negativa de la autorización, por lo tanto, no es necesario que responda si está de acuerdo con los términos aquí expuestos, pues el acuso de recibo se sustenta con la entrega del correo en la fecha registrada en la bandeja de correos de la cuenta oficial de la institución.