

Optimización de la Enseñanza del inglés en Estudiantes de 6° Grado transicionado a séptimo mediante el uso de Proyectos Comunicativos y TICs en la I.E. Técnica de Pasacaballos.

ESMERALDA OCAMPO POMARES

UNIVERSIDAD ICESI

Escuela de ciencias de la Educación

Maestría en Educación Mediada por las TIC

Santiago de Cali, Colombia

2023

Optimización de la Enseñanza del inglés en Estudiantes de 6° Grado transicionado a séptimo mediante el uso de Proyectos Comunicativos y TICs en la I.E. Técnica de Pasacaballos.

ESMERALDA OCAMPO POMARES

SUPERVISOR:

HÉCTOR FABIO BIANCHÁ RAMÍREZ

UNIVERSIDAD ICESI

Escuela de ciencias de la Educación

Maestría en Educación Mediada por las TIC

Santiago de Cali, Colombia

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 5 |
| ALISTAMIENTO DEL PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN | 9 |
| Identificación, precisión y contextualización histórico-situada de la práctica educativa objeto de la SEE y sus actores. | 9 |
| Identificación y precisión de la práctica: descripción de la práctica educativa. | 9 |
| Delimitación tempo-espacial y del contexto sociocultural de la práctica educativa a sistematizar. | 13 |
| <i>Limites</i> | 15 |
| Caracterización de los actores que participan en la práctica educativa | 18 |
| Justificación | 21 |
| DISEÑO DEL PROYECTO DE S.P.E DESDE LA IDENTIFICACIÓN DE LA PRÁCTICA. | 24 |
| Problema de Sistematización | 24 |
| Diseño metodológico. | 25 |
| Pregunta de la sistematización. | 26 |
| Objetivo de la sistematización. | 26 |
| Definición de los ejes y sub-ejes de la sistematización. | 26 |
| Eje 1: Modelo Aprendizaje Basado en Proyecto y la mediación por las tics como medio de motivación hacia la práctica del inglés en contexto. | 26 |
| Eje: 2. El aprendizaje basado en proyecto y las Tic como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés | 26 |
| Marco analítico: | 27 |
| Diseño de Experiencias de aprendizaje. | 28 |
| Ambiente de aprendizaje | 31 |
| La Motivación | 31 |
| Modelos que permiten la integración de las TICS. SAMR | 34 |
| Ecosistema Educativo. | 37 |
| Metodologías Inductivas. | 41 |
| Características de las técnicas didácticas | 41 |
| Aprendizaje Colaborativo: | 41 |
| Aprendizaje basado en Proyectos: | 43 |

| | |
|--|-----|
| Pensamiento computacional: | 45 |
| RECUPERACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA | 48 |
| Práctica a sistematizar. cronograma por momentos y fases | 51 |
| Descripción por momentos y fases. | 53 |
| INTERPRETACION Y ANALISIS DE LA PRÁCTICA | 85 |
| Pregunta de sistematización. | 85 |
| Objetivo de la sistematización. | 87 |
| Definición de los ejes (y sub-ejes) de la sistematización. | 88 |
| Instrumentos y Herramientas que permitieron evaluar de manera formativa la Práctica. | 97 |
| RESULTADOS Y RECOMENDACIONES | 99 |
| Resultados: | 99 |
| Dificultades Encontradas | 101 |
| Avances | 102 |
| Aprendizajes: | 104 |
| Recomendaciones | 109 |
| CONCLUSIONES | 111 |
| REFERENCIAS | 115 |

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación de Colombia ve la instrucción del inglés como un requisito fundamental para el desarrollo de habilidades, con el fin de formar estudiantes que puedan manejar la competencia comunicativa en este idioma. Por lo tanto, simplemente enseñar vocabulario y gramática no es suficiente, sino que es necesario proporcionar actividades interrelacionadas que incluyan contenidos en los que el estudiante pueda aplicar lo aprendido en un contexto real. (García, M. D. L. 2009).

Por otra parte, la Ley 115 de 1994 en sus objetivos para la educación Básica y Media, demanda "la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera". Esta ley nos motiva a tener un compromiso mayor en la creación de condiciones para apoyar e involucrar en el proceso a todos los implicados en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de esa lengua. En la era de la globalización, es necesario que Colombia potencie la habilidad de sus ciudadanos para dominar al menos un idioma extranjero. En este marco, el Ministerio de Educación establece el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incorpora los nuevos estándares de competencia comunicativa en inglés. El Marco Común Europeo sirvió como guía para determinar los niveles de competencia que se deben alcanzar. Es un programa que mejora la competitividad e integra el uso de tecnologías emergentes para el aprendizaje de un segundo idioma.

Considerando lo mencionado anteriormente, en esta sistematización se aplicó la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, que sitúa a los estudiantes en el núcleo del proceso educativo, permitiéndoles adoptar un papel activo y participativo que potencia sus capacidades cognitivas. Según el pedagogo William Kilpatrick, este enfoque permite a los estudiantes abordar el conocimiento como algo que desean explorar, en

lugar de una obligación. Por esta razón, comenzó a asignar a sus estudiantes "tareas" que requerían una mayor interacción social y autonomía, logrando resultados académicos muy positivos.

Junto con esta metodología, se va a incorporar el uso de las TICs mediante la herramienta Scratch. Es importante enfocarse en las funciones clave de las TIC como mediadores pedagógicos, que incluyen: el fomento del aprendizaje significativo, la comunicación interactiva, el aprendizaje cooperativo, el trabajo en equipo, la creatividad y el autoaprendizaje. La elección, diseño y uso de estas en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben ser pertinentes para permitir al estudiante alcanzar un producto final en inglés.

Otro aspecto a tener en cuenta y que fue lo que dio inicio a esta sistematización y es la parte motivacional en los estudiantes. Según Stephen Krashen (1983), si se consigue reducir el filtro afectivo, los estudiantes ganan confianza para intentar comunicarse en el idioma extranjero, a pesar de su miedo a equivocarse. Los errores deben ser considerados como señales de la fase en la que se encuentra el proceso de aprendizaje, y no como motivo de vergüenza o castigo. Uno de los aportes de este autor es precisamente, que el aprendizaje se plantea mediante el uso de la lengua meta en situaciones comunicativas, en las que se le da importancia al uso de vocabulario más que de la gramática de tal forma que se promueva la creación de un ambiente de aprendizaje adecuado en el aula. Esta propuesta del autor, permite la exposición de la lengua en un ambiente seguro, donde el estudiante se sienta en libertad para expresarse en otro idioma y donde se facilite la comprensión, reduciendo el nivel de la ansiedad del estudiante y potenciando la confianza en sí mismo. Es relevante mencionar un pensamiento de Aguayo que está estrechamente vinculado con lo que se ha discutido anteriormente, el cual se resume en que: "El verdadero aprendizaje sólo se produce cuando el estudiante

muestra un verdadero interés, motivación y dedicación para aprender. Sólo adquirimos aquel conocimiento que satisface una necesidad, un interés y un ideal que se manifiesta en nuestra conciencia”. Aguayo (1947).

Considero que uno de los propósitos fundamentales de la educación es instruir a los estudiantes para abordar problemas complejos y tareas desafiantes. Los estudiantes requieren recibir orientación y realizar prácticas exhaustivas para funcionar adecuadamente en su entorno. En este sentido, reflexionar sobre la enseñanza implica, entre otros aspectos, tener en cuenta los objetivos, contenidos, tiempos, espacios y la tríada didáctica compuesta por el profesor, el estudiante y los contenidos (Litwin, 2008). Es importante considerar quién enseña, quién aprende y qué se enseña, pero estos no son los únicos aspectos relevantes. También se deben considerar otros elementos clave como el contexto de la propuesta educativa, las intenciones de los aprendices, los recursos disponibles, el ambiente del aula y de la clase, los intereses de los estudiantes y el papel del estudiante como participante activo en su proceso. Otro aspecto a tener en cuenta son las metodologías de enseñanza que se promovieron durante 2020, relacionadas con la intensificación del uso de las tecnologías. En este sentido, Adell y Castañeda (2012, 15) definen las pedagogías emergentes “como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las tecnologías en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje”. Según estos autores, aún no es posible definir un corpus sistemático y los principios que subyacen en las prácticas pedagógicas emergentes.

Desde el punto de vista de la persona que aprende, el reto es entonces, dar significado a las conexiones entre las experiencias, datos e informaciones obtenidas en los diferentes espacios y recursos. Desde el punto de vista del profesor, el reto es diseñar

situaciones que permitan dar sentido y coherencia a los espacios facilitando las conexiones y, por consiguiente, el aprendizaje. (Gros, 2015).

Siguiendo esta línea de pensamiento, se podría argumentar que el objetivo principal de la educación escolar no debería ser los contenidos temáticos, sino el desarrollo de habilidades, inteligencias y/o competencias, tanto didácticas como tecnológicas. Estas permiten a los estudiantes desarrollar habilidades y, a su vez, les ayudan a identificar sus procesos emocionales con el objetivo de aprender a regularlos. Mediante el uso de programas como Scratch, los estudiantes pueden experimentar fácilmente diversas emociones como alegría, tristeza, ira, interés, preocupación, envidia, admiración, miedo, incapacidad y sorpresa. Por lo tanto, estos entornos de programación gráfica se convierten en una excelente opción para que los estudiantes realicen diversas creaciones en casi todas las materias, como medio de expresión para ayudar a niños y jóvenes a expresar sus ideas de manera creativa. Las competencias digitales para el siglo XXI requieren que los docentes seamos capaces de conocer y planificar nuestras clases con recursos tecnológicos en beneficio de nuestros estudiantes, quienes están inmersos en la cultura digital (García López, 2011).

ALISTAMIENTO DEL PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN

Identificación, precisión y contextualización histórico-situada de la práctica educativa objeto de la SEE y sus actores.

Identificación y precisión de la práctica: descripción de la práctica educativa.

Esta sistematización tiene como objeto la implementación de un proyecto turístico en la que los estudiantes sean capaces de usar el idioma inglés en contexto. Dicha práctica se desarrolló en la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos, En un inicio con los estudiantes de grado 6°.

La sistematización surge por una parte por la forma cómo ingresan los estudiantes después de 2 años de pandemia (2020 y 2021). Prácticamente estaba frente a unos estudiantes que durante dos años no tuvieron clases, tampoco se conectaban por la falta de internet o de un celular y durante esos dos años, los padres se los llevaban a trabajar junto con ellos a las playas porque no tenían con quien dejar a sus pequeños. Es decir, estaba frente a unos estudiantes con una mentalidad de niños de grado 3°. Ante esa situación, me preguntaba ¿cómo enseñar el contenido asignado en inglés para grado 6°?

Por otro lado, veía la necesidad de los estudiantes en utilizar el inglés de manera práctica ya que viven en una comunidad turística y a pesar de que la mayoría de los padres trabajan en este sector, muchas veces los padres no sabían cómo guiar al turista a encontrar un sitio u ofrecerle un servicio. Se anexaba a toda esta situación el problema de la drogadicción y las pandillas, las cuales poco a poco estaban atrayendo al mayor número de niños, arrastrándolos a tan corta edad a la destrucción de sus propias vidas.

Teniendo en cuenta lo anterior, plantee un proyecto de vida que motivara a los estudiantes a utilizar el inglés en contexto que les permitiera por un lado aprender de manera dinámica y flexible y por otro lado, llevarlos a través de un proyecto turístico a utilizar el inglés en contexto. Para estos estudiantes es muy común trabajar en las playas, ya que la mayoría de los padres de familia se dedican a la pesca y ventas ambulantes, pocos trabajan en las empresas de Mamonal.

Teniendo en cuenta lo anterior, los objetivos específicos de aprendizaje a desarrollar en esta implementación son: que los estudiantes comiencen a desarrollar vocabulario y expresiones relacionadas con los lugares, ubicación, actividades, etc, de lo que puede hacer un turista en Pasacaballos. Que desarrollen habilidades orales en un contexto real. Que participen espontáneamente en conversaciones sobre temas de interés utilizando un lenguaje claro y sencillo, donde puedan hablar sobre temas como la cultura, estilo de vida, música, y los diferentes tipos de servicios que se ofrece al turista, de una forma natural.

Metodología de la implementación:

Se aplicó la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una estrategia de diseño y programación que se basa en la resolución de desafíos. En este enfoque, los estudiantes se involucraron activamente en la investigación y la creación, trabajando de manera relativamente autónoma y fomentando la cooperación. El proceso culminó con la presentación de un producto final ante sus compañeros.

El ABP implicó la utilización de diversos tipos de conocimiento y saberes, promoviendo un enfoque práctico donde los estudiantes aprendieron mediante la acción. Esta metodología enriqueció su perspectiva tanto desde el punto de vista cultural como personal, empoderándolos y haciéndolos protagonistas de su propio proceso de

aprendizaje. Además, destacamos la importancia de la socialización, que no se limitó al aula, sino que se extendió tanto hacia dentro (con la participación de expertos y las familias) como hacia fuera de la comunidad.

En este contexto, la práctica a sistematizar se basó en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y se implementó en el 2022, inicialmente en el grado 6°, y se continuó en el 2023 con los mismos estudiantes que pasaron a grado 7°. El grupo de estudiantes consta de 35 miembros, compuesto por 17 niños y 18 niñas, todos pertenecientes a la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos. La secuencia didáctica se compone de 6 actividades diseñadas para lograr el objetivo de aprendizaje previamente mencionado. La secuencia tuvo las siguientes Fases:

- a. **Planteamiento del desafío:** El proyecto se inició con la presentación de un problema real, relevante para el contexto. Comenzamos formulando una pregunta desafiante y abierta que estimuló la creatividad y generó diversas soluciones. Por ejemplo, planteamos: "¿Cómo pueden los estudiantes utilizar el inglés en situaciones cotidianas para comunicarse acerca de los lugares tanto dentro de la escuela como en la comunidad de Pasacaballos, promoviéndola como un destino turístico?"
- b. **Plan de trabajo y formación de equipos:** Organizamos a los estudiantes en grupos, quienes gradualmente adquirieron el vocabulario necesario para alcanzar el objetivo. Diseñamos actividades grupales que les permitieron completar las tareas asignadas. Estas actividades iniciales se llevaron a cabo dentro de la escuela, con el fin de preparar a los estudiantes para explicar los lugares en su comunidad a los turistas. Cada grupo seleccionó lugares tanto dentro de la institución como en Pasacaballos, elaborando guiones en inglés y realizando recorridos para mostrar los espacios y actividades en cada lugar. Los estudiantes

adquirieron y aplicaron el vocabulario pertinente, incluyendo expresiones relacionadas, en situaciones de la vida real. Fomentamos su participación en conversaciones espontáneas sobre temas de interés utilizando un lenguaje claro y sencillo.

- c. **Implementación del proyecto comunicativo y evaluación:** Durante esta fase, la docente acompañó el proceso de los estudiantes, actuando como facilitador sin intervenir directamente. Se brindaron estrategias para ayudar a los estudiantes a iniciar, mantener y finalizar conversaciones sencillas sobre temas como direcciones, cultura, estilo de vida, música y servicios turísticos de manera natural.
- d. **Proyecto Scratch y evaluación:** En esta etapa, los estudiantes utilizaron la herramienta Scratch, un lenguaje visual de programación que fomenta la creatividad y el pensamiento lógico. A través de Scratch, los estudiantes abordaron y resolvieron una variedad de situaciones y problemas de manera lógica y estructurada. Esta herramienta les permitió asimilar conceptos fundamentales de programación y pensamiento computacional de manera atractiva y divertida. Con Scratch, los estudiantes crearon animaciones que incluyeron mapas, personajes, imágenes y voz. En estas animaciones, un turista realizaba preguntas en inglés y recibía respuestas de un personaje (el "gatito Scratch"), lo que les permitió practicar inglés utilizando la tecnología.
- e. **Inglés en contexto: Tour Guide:** Durante esta fase, los estudiantes llevaron a cabo recorridos tanto dentro de la escuela como en Pasacaballos, mostrando las diversas instalaciones y explicando las actividades realizadas en cada lugar. También interactuaron con hablantes nativos, guiando a los turistas y proporcionándoles información sobre los lugares de interés en Pasacaballos.

- f. **Socialización del proyecto:** En esta etapa, se invitó a miembros de la comunidad educativa a presenciar una presentación en video que mostraba el trabajo realizado por los estudiantes.

Delimitación tempo-espacial y del contexto sociocultural de la práctica educativa a sistematizar.

Situar históricamente la práctica educativa, es cimentar un relato de cómo se han construido los elementos que constituyen la práctica: los actores implicados, las relaciones de poder puestas en juego, los conflictos presentes, las dinámicas de institucionalización, las condiciones del espacio físico, las implicaciones de la política estatal, etc. Es decir, es el conjunto de circunstancias que a lo largo del tiempo constituyen el entramado de relaciones en las cuales se inserta y cobra sentido algo, es el complejo de condiciones que hacen que algo sea lo que es: puede ser un proceso, un concepto o la propia vida. (Girola 2011:18).

Teniendo en cuenta lo anterior, la sistematización se realizará en el transcurso de 7 meses, en la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos, la cual está ubicada en la vía Mamonal, y se encuentra rodeada por un lado por el sector industrial y por el otro por el sector turístico. La institución queda ubicada exactamente en la calle La Loma del corregimiento de Pasacaballos. La institución es de carácter oficial en cuya modalidad de formación académica, se prepara al estudiante en las áreas básicas obligatorias se establecen por la ley 115 y en el área de inglés, por el Marco Común Europeo, los DBA y la guía 22 de los Estándares de inglés. La secuencia didáctica también contempla actividades mediadas por las TIC que faciliten y enriquezcan el aprendizaje de aquellos

contenidos que son pertinentes para el desarrollo y alcance de la práctica educativa y que dinamicen el proceso enseñanza aprendizaje.

En ese orden de ideas, creo que es importante dar una mirada hacia la historia de cómo poco a poco se formó la población de Pasacaballos para ponernos en contexto. Se puede decir que en el momento de la conquista existía una población dispersa en la provincia de Cartagena, estos hacían parte de la tribu los Mocanáes, conformada por Chimilas, Malibúes, Calamares, Turbacos, Urabaes y Zenúes. Estas tribus eran de la raza llamada Caribe, también se encontraba la tribu Bahaire asentada en la Isla de Barú y la cual estaba conformada por caseríos dispersos ubicados en lo que hoy se conoce como Pasacaballos. En ese entonces, se consideraba que esta región era muy importante ya que obligatoriamente era el puerto por donde ingresaban los víveres hacia la ciudad de Cartagena. La fundación de la localidad se establece el 25 de febrero de 1775, en ese momento este corregimiento estaba compuesto por 72 familias, sumando un total de 288 personas, ubicadas en terrenos llanos de naturaleza pantanosa. En aquel entonces, el transporte de un lugar a otro se realizaba mediante caballos, mulas y burros de carga. Este es un extracto del trabajo de grado sobre los impactos en la comunidad negra de Pasacaballos por los dragados de mantenimiento en el canal del dique de Marisol Montaña Betancur (2020).

Además, el origen de la población de Pasacaballos está vinculado a la llegada de esclavos negros como fuerza laboral, ya que en este lugar no existían resguardos indígenas que facilitaran la formación de la encomienda de indios. La tierra era una región favorable para la agricultura y la ganadería. Gracias a su privilegiada ubicación fluvial y marítima, desde el principio fueron expertos pescadores y navegantes. Posteriormente, se construyó el canal del dique, un brazo del río Magdalena desviado hacia la bahía de Cartagena en 1651, lo que influyó significativamente en el florecimiento del pequeño

pueblo, pero también este acceso rápido sirvió para que el contrabando comenzara a surgir dañando poco a poco la comunidad.

En cuanto a la ubicación **geográfica**, Pasacaballos es un corregimiento de comunidad afrodescendiente, ubicado en la costa del Caribe colombiano, a unos 15 kilómetros aproximadamente del casco urbano de la ciudad de Cartagena, a 40 km de Barú y 7 km de Santa Ana.

Límites:

Limita al norte con la bahía de Cartagena, occidente con la zona industrial de Mamonal, sur con los municipios de Turbaco y Turbana y al oriente con el Canal del Dique. El corregimiento de Pasacaballos hace parte del distrito de Cartagena por lo tanto pertenece a la localidad 3, Industrial de la Bahía.

En cuanto a las condiciones **socio-económicas** del corregimiento de Pasacaballos tiene que ver con las prácticas ancestrales como la pesca y la agricultura, además de ello con el impacto de la zona industrial, algunos trabajan con su mano de obra en las empresas de Mamonal. Otros viven del turismo de la economía informal trasladando a los turistas a playa Blanca con el servicio de mototaxismo o en lanchas y las mujeres trabajando en las playas peinando y haciendo trenzas y/o en restaurantes. También son comerciantes en tiendas, variedades, restaurantes que ofrecen especialidad en mariscos y pescados, fritos, etc.

En cuanto a las características **socio-culturales** de la localidad es una población afrodescendiente, con un legado ancestral africano, porque fue un territorio que en la época de la colonia Simón Bolívar tuvo influencia en la zona y esas zonas fueron pobladas por africanos y aún conservan elementos sociales culturales que tiene que ver con la gastronomía, los bailes, la música, las danzas, el arte como el maestro Tres Palacios que a través de sus obras refleja aspectos afrocolombianos. En la actualidad en

la música se destaca en las nuevas generaciones Juan Camilo Torres, Vido Tres Palacios, jóvenes que producen música en la que incluyen esos ritmos heredados de la etnia africana. También hay tradiciones que tienen que ver con el aspecto religioso, en los que, en la misa y en los rituales se evidencia la influencia del legado africano.

Pasacaballos, como comunidad, está ubicada en una región rural y se enfrenta a una serie de desafíos como la sexualidad temprana, los embarazos en adolescentes, el consumo de drogas, la falta de actividad física, el abuso sexual, la prostitución, la delincuencia, la corrupción, la explotación laboral, el desplazamiento, la vivienda inadecuada y las limitadas oportunidades de educación y empleo.

Todos estos son factores que afectan de manera adversa a los niños, niñas y adolescentes, y en muchas ocasiones les obligan a buscar soluciones a través de diferentes medios, como el consumo de drogas, la formación de pandillas y otras problemáticas adicionales.

Actualmente la institución cuenta con un número de 2010 estudiantes entre preescolar, básica primaria, secundaria y media. Dividida en dos jornadas, la secundaria en la mañana y la básica primaria y preescolar en la jornada de la tarde. Alrededor de la escuela se encuentran algunos Sectores y Calles como: Zona de La Paredilla, Altos de La Paz, La Cangrejera, Benkos Bihojó, Madre Herlinda de Moisés, Aragua, La Loma, Las Positas, El arroyito, Los Almendros, Zona Húmeda, Sector Central, El Pescador Sur, La Ceiba, El Pantano, Nuevo Porvenir, Ciudadela Primero de Agosto, Jorge Eliécer Gaitán, entre otros. En cuanto a los aspectos urbanísticos que tiene la población se pueden encontrar: iglesias católicas y cristianas de diferentes denominaciones y algunas fundaciones. Pasacaballos cuenta con tres escuelas oficiales: Institución Educativa

Técnica De Pasacaballos, Institución Educativa José María Córdoba y la Institución Educativa Señora del Buen Aire.

También la población cuenta con una Plaza, una Biblioteca llamada Balbino Carreazo. Un cementerio, un campo deportivo "8 de diciembre" que es uno de los más completos de la población. Cuenta también con dos casas comunales, una para ancianos y otra fue cedida a la empresa Down Química la cual fue convertida en sede estudiantil y se encuentra a cargo de la I.E José María Córdoba. Se cuenta también con un Puesto de Salud.

En cuanto a los aspectos **demográficos**, según el censo realizado en 1997 Pasacaballos contaba con una población aproximada de 9.242 habitantes, el crecimiento acelerado de esta población se remonta a los años sesenta con la llegada de la industria, en especial la zona industrial de Mamonal situación que fue aprovechada por personas que vivían en los alrededores y que vieron en las empresas una nueva forma de recibir ingresos y una mejor calidad de vida. También este corregimiento se ha convertido en un espacio para las personas en situación de desplazamiento, como los habitantes de nuestro país vecino Venezuela y que actualmente están incidiendo en la cultura local y en el aumento de las dificultades como es el caso de la cobertura de las necesidades básicas y en el incremento de la delincuencia y prostitución. Los pobladores viven en casas humildes, construidas en cartón, madera, material de desecho. Otros se han superado y hoy día tienen sus propios negocios. La población cuenta con los servicios de luz la cual se va constantemente, el servicio de agua es pésimo, muchos aún tienen que esperar que llegue el "tanque de Agua" para comprar y poder subsanar las necesidades básicas; un bajo porcentaje de vivienda cuenta con todos los servicios básicos. En cuanto a las viviendas, éstas presentan un alto índice de hacinamiento ya que residen hasta cuatro familias en una misma casa y cada uno con un gran número de hijos, la mayoría menores

de edad quienes comienzan a crecer en un cuartico donde ven las relaciones sexuales de sus padres o parejas que residen en el mismo.

Si observamos esta cruda y triste realidad, esos niños, adolescentes y jóvenes son nuestros estudiantes, son ellos los que por la misma situación de pobreza, les toca salir a trabajar después que salen del colegio o los fines de semana.

En la actualidad, Pasacaballos es una comunidad de ascendencia africana con más de 19.000 residentes, que ha experimentado un crecimiento significativo en la última década: además del éxodo rural habitual, hay refugiados provenientes de áreas de conflicto civil. Esto ha transformado la estructura del pueblo en una zona de barrios marginales suburbanos. Solo una pequeña fracción de los habitantes continúa generando ingresos a través de actividades tradicionales como la pesca y la agricultura, ya que la influencia de la zona industrial ha alterado los hábitos tradicionales y ha transformado a los agricultores y pescadores en trabajadores diurnos y no especializados. Además de la pérdida de cultura, solo un pequeño porcentaje de la población logra encontrar empleo.

En cuanto a la institución Educativa Técnica de Pasacaballos, cuenta con salones amplios, con un número de 23 salones, pero no cuenta con un laboratorio bilingüe, si cuenta con video beam, y el portátil personal de cada docente.

La escuela cuenta con un PEI (Proyecto Educativo Institucional) y un PEC (Proyecto Educativo Comunitario). Cabe resaltar el enfoque pedagógico: “Dinámico, Innovador, Basado en la Investigación y en la Evaluación por Competencias”. El cual es muy llamativo y que inspira al docente a tener una mente abierta que le da oportunidad de trabajar con modelos que salen de clases meramente tradicionales y que permite formar estudiantes activos con pensamiento crítico, innovador e investigativo.

Caracterización de los actores que participan en la práctica educativa

Los actores que participan en este proyecto son los estudiantes que iniciaron en el 2022, grado 6°, pero que actualmente se encuentran en grado 7. Sus edades oscilan entre 12 y 15 años. El grupo de estudiantes consta de 35 miembros, compuesto por 17 niños y 18 niñas, todos pertenecientes a la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos y cuyo estrato socioeconómico se encuentran entre 0, 1 y 2, la mayor parte de ellos no cuentan con los recursos económicos ni con conexión a internet y el PAE es quien colabora en la provisión de alimentos. (Programa de Alimentación Escolar brinda un complemento alimentario a los niños, niñas y adolescentes de todo el territorio nacional, registrados en el Sistema de Matrícula -SIMAT- como estudiantes oficiales, financiados con recursos del Sistema General de Participaciones) .Son hijos de padres pescadores y vendedores ambulantes. La mayoría de estos adolescentes viven en hogares disfuncionales, lo que hace evidenciar las dificultades que se presentan a nivel académico pero que están muy relacionadas con el aspecto emocional y afectivo de sus familias. Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo de esta implementación es causar una transformación en la vida de aquellos adolescentes que no logran ver otra salida a los problemas con los que diariamente se enfrentan como son la drogadicción, pandilla y pobreza.

Otros actores que participan directa o indirectamente en la práctica pedagógica son los padres de familia, las directivas de la institución, la Fundación Madre Herlinda Moisés, colectivo Traso y la docente líder del proyecto. Las familias ganan su dinero principalmente en el sector informal como vendedores ambulantes, conductores de autobús, ayudantes de autobús, conductores de mototaxi y otros. Sólo una pequeña parte de la población trabaja con un contrato de trabajo regular en la zona industrial “Mamonal” de la ciudad de Cartagena, que se encuentra cerca del pueblo de Pasacaballos.

Los directivos docentes de esta institución conformados por un equipo de trabajo de 5 personas encabezadas por una rectora en calidad de encargado quien se encuentra en la institución desde 2019 y quien se caracteriza por ser una persona muy amante de las nuevas tecnologías, también es muy dada al diálogo y apoya en gran manera los proyectos educativos, en especial aquellos que traen transformación en la vida de los estudiantes y por ende en la comunidad en general. Hay 4 coordinadores, dos académicos, Carmen Espitia quien atiende en la jornada de la mañana y se encuentra vinculada con el decreto 1278. Isabel Cassianni quien atiende en la jornada de la tarde y se encuentra vinculada con el decreto 2277. Uno convivencial, Carlos Dejanon quien atiende en la jornada de la mañana-tarde y se encuentra vinculado con el decreto 2277 y uno de Calidad, Libia Barco quien atiende en la jornada de la mañana-tarde y se encuentra vinculada con el decreto 2277. Todos estos coordinadores se caracterizan porque apoyan los programas, proyectos, actividades, etc, que se hacen en pro de los estudiantes.

Otro actor importante es La Fundación Madre Herlinda Moisés ya que es una de las fundaciones más comprometidas con el problema social y económico que vive la población de pasacaballos. En ella se trata de contrarrestar la situación deprimente que vive la población de Pasacaballos con proyectos y trabajos integrales. Por otra parte la institución cuenta con el apoyo del PRAE y Traso como proyectos pedagógicos que promueven el análisis y la comprensión de las problemáticas socioculturales y cuyo objetivo es la formación desde una perspectiva de desarrollo sostenible, y sobre la base del respeto a la diversidad y a la autonomía y que contempla no sólo aspectos económicos sino sociales, culturales, políticos, éticos y estéticos en pro de una gestión sostenible del entorno.

Teniendo en cuenta el contexto que rodea a los estudiantes, el rol que me atañe es el de sistematizador y orientador de esta práctica educativa. Mediante la cual desarrollaré un proyecto cuyo resultado final debe ser lograr que los estudiantes utilicen el idioma inglés como algo práctico, que ellos puedan ver cuán relevante es el uso de este idioma en su contexto. Por otro lado, los resultados que arroje la implementación de este proyecto, el desarrollo de la experiencia y la sistematización del mismo, servirá como base para todas aquellas escuelas con características similares.

Justificación:

La sistematización se da a partir de la reflexión y preocupación por la forma en que los estudiantes ingresaron a las instituciones educativas después de dos años de pandemia, en la que parecería que durante este tiempo hubo ausencia de autoridad en casa, falta de seguimiento a los procesos educativos y en las que las relaciones interpersonales entre las familias se destruyeron por causas de conflictos, situaciones económicas o por la falta de compromisos y responsabilidades por parte de los integrantes de la familia; dejando así muchos niños sin un papá, una mamá y quedando emocionalmente rotos.

Durante la pandemia de COVID-19, las medidas de confinamiento domiciliario adoptadas en muchos países han tenido un impacto negativo en la convivencia en los hogares. Según la OCDE, las mujeres y niñas se han vuelto más vulnerables a la violencia doméstica durante la cuarentena, debido a la falta de apoyo y recursos para prevenir o afrontar situaciones violentas. En Colombia, las llamadas de emergencia por casos de violencia doméstica aumentaron significativamente, un 112% desde noviembre de 2019 hasta el mismo mes de 2020, aunque se cree que las cifras reales son aún más altas debido a la notificación de casos.

Factores como pasar más tiempo en casa, la inestabilidad económica y laboral, y problemas de salud mental han contribuido a este problema. Los datos de la encuesta RECOVR muestran que un porcentaje significativo de personas experimentó síntomas relacionados con la salud mental y enfrentó dificultades económicas durante la cuarentena.

Este estudio analiza la incidencia de la violencia intrafamiliar en los hogares colombianos entre febrero y noviembre de 2020, así como las características de los hogares más afectados por este problema. También examina las normas sociales y la aceptación de la violencia contra las mujeres. Comprender los factores de riesgo y las normas sociales es esencial para diseñar políticas que aborden este grave problema. El estudio fue realizado por Ana García Hernández de la Universidad del Rosario, María del Pilar López Uribe de la Universidad de los Andes y Margarita Rosa Cabra García de IPA Colombia.

Todos estos aspectos se evidenciaron en la presencialidad en la forma como los estudiantes regresaron a las escuelas con una actitud de odio, falta de tolerancia entre sus compañeros, desacato a las autoridades, con poca o ninguna motivación hacia los aprendizajes, con un panorama familiar triste y deteriorado, con padres que abandonaron el hogar en los momentos más difíciles y que no asumieron las riendas del hogar, pero estos niños regresaron a las escuelas también, con un alto conocimiento en el manejo de diferentes aplicaciones como por ejemplo el juego Free Fire, Tik Tok, etc.

Por otro lado, se encontraban las Secretarías de Educación las cuales exigían que estos estudiantes alcanzaran los logros sin tener en cuenta la realidad por la que pasaron los estudiantes durante la pandemia. Lo que me llevó a pensar qué metodologías o estrategias utilizar para que los estudiantes se motivaran a aprender un idioma extranjero

de una manera dinámica e innovadora que no les causara estrés, sino que al contrario les permitiera otra vez aprender a trabajar de manera colaborativa y que a través de proyectos alcanzarán los logros propuestos.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es que cuando sistematizamos, se desarrolla en el maestro una doble reflexividad: como sujeto que observa y narra (describe) su propia práctica volviendo sobre ella para comprenderla, y, en segundo lugar, reflexividad sobre su tarea como investigador, deseo entonces a través de mi práctica educativa, propiciar espacio para reflexionar y analizar en cuanto a desarrollar un inglés por proyectos que sea llamativo en especial en aquellas poblaciones que se encuentran en contextos de turismo y en el que los ingresos de esas familias resulta en el trabajo y relación a diario con turistas. Por otro lado, el desarrollo de este proyecto desea despertar el interés en los docentes que trabajan con este tipo de poblaciones cuya academia no es la fortaleza en los estudiantes, pero si la parte cultural y turística. Y por último concientizar a la misma institución acerca de los programas que se ofrecen en la media técnica, los cuales muchas veces están desfasados con la realidad del contexto en que se encuentran los estudiantes.

De esta manera, deseo que la sistematización de esta experiencia se constituya en un referente empírico y teórico en el que se adquieran nuevos conocimientos de forma dinámica e innovadora posibilitando la transformación de los estudiantes en el desarrollo de la práctica educativa y beneficiando así a toda la comunidad educativa de Pasacaballos.

DISEÑO DEL PROYECTO DE S.P.E DESDE LA IDENTIFICACIÓN DE LA PRÁCTICA.

Problema de Sistematización

El problema que encuentro en esta sistematización es cómo enseñar inglés a un grupo de niños que durante dos años no estuvieron en la escuela por motivos de la pandemia (2020-2021). A eso se anexa que, por problemas del internet, falta de celulares, situación económica difícil los padres se los llevaban a “rebuscarse”. Otros niños quedaban solos y pasaban todo el día en la calle porque según ellos mismos decían “En pasacaballos no les daba COVID porque viven cerca al mar y la sal les mataba cualquier virus”, esa era su concepción.

En el 2022 abren la escuela y durante el primer semestre se definió que no empezáramos con el contenido asignado porque muchos de ellos no sabían leer. De parte de la directiva, debíamos enseñar con juegos, con actividades que fueran lúdicas, porque se resistían a lo que tuviera que ver con escribir o aprender algo. Sin embargo, cabe destacar que, aunque aparentemente no tenían celular o computador para conectarse, si conseguían celular para hacer Tiktok, si eran experto en el juego free fire y en otros. La parte de la tecnología era lo que más les llamaba la atención.

Para el segundo semestre, ya debía pensar en trabajar con una metodología que les permitiera aprender de manera flexible, que no fuera una enseñanza tradicional, que disfrutaran del contenido a desarrollar y que aprendieran a trabajar colaborativamente ya que no sabían trabajar en equipos. Debía buscar algo que les gustara y que les interesara. De ahí, surge que lo mejor era trabajar con una metodología que les permitiera tener una mayor participación. Y que el aprendizaje surgiera de su propia experiencia.

En ese orden de ideas, me interesé en estudiar más a fondo sobre las diferentes metodologías inductivas que podrían favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Creo que la metodología Basada en Proyectos era la mejor opción, unido al trabajo colaborativo y al uso de las tecnologías. De ahí, surge la idea de trabajar con ellos el pensamiento computacional, a través de la herramienta Scratch.

Diseño metodológico.

Comprendiendo que el diseño metodológico es un esquema en el que se organizan e incorporan las variables que se van a tratar y los procedimientos para llevar a cabo la sistematización, su objetivo principal es servir como guía para realizar el proceso de investigación de manera eficiente. A través del diseño, se vinculan los métodos, técnicas e instrumentos necesarios para la recopilación y análisis de la información. El diseño metodológico también facilita que la sistematización se realice de manera ordenada, permitiendo un análisis e interpretación de los datos obtenidos de fuentes documentales.

A través de toda esta sistematización, se relatan las experiencias vividas no solo por los estudiantes, sino por los padres, profesores, directivos y comunidad en general. En esta práctica, se tomó una muestra de 35 estudiantes que iniciaron este proceso en grado 6 y que continuaron los mismos en 7°. De la Institución educativa Técnica de

Pasacaballos. Los registros de la información se realizaron con diarios de campo, evidencias de la experiencia de la práctica educativa. Los registros fotográficos y videos. El análisis de la información se realiza a partir de ejes y sub-ejes de sistematización de la práctica educativa.

Pregunta de la sistematización.

¿Cómo el diseño e implementación de actividades bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de la herramienta Scratch favorece el uso del inglés de forma comunicativa en estudiantes de grado 6 transicionado a séptimo de la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos?

Objetivo de la sistematización.

Establecer la manera en que la implementación de actividades bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de la herramienta Scratch promueve el uso del inglés de forma comunicativa.

Definición de los ejes y sub-ejes de la sistematización.

Eje 1: Modelo Aprendizaje Basado en Proyecto y la mediación por las tics como medio de motivación hacia la práctica del inglés en contexto.

Sub-Ejes:

- ¿Qué actividades en inglés promueve el docente de tal forma que el aprendizaje se convierta en una experiencia agradable?

- ¿De qué manera resulta de gran relevancia las relaciones interpersonales que se pueda establecer en el estudiante con su grupo de trabajo, y que permite el aprendizaje colaborativo?

Eje: 2. El aprendizaje basado en proyecto y las Tic como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés

Sub- Ejes:

- ¿De qué manera, el aprendizaje basado en proyecto, como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés y la incorporación pedagógica de las Tic resultan en la práctica y aprendizaje del idioma?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas implementadas por el docente para promover el desarrollo de las tecnologías en la enseñanza del inglés?

Marco analítico:

La Sistematización de Experiencias es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica y el sentido del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. La Sistematización de Experiencias produce muchas ventajas como es el conocimiento y aprendizajes significativos que posibilitan vivenciar o experimentar individualmente el proceso. Permite también comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora. (Jara, 2013, p. 78).

En ese orden de ideas, la sistematización nos ayuda a comprender críticamente las orientaciones, las transformaciones y los saberes originados en la práctica educativa. A través de ella, podemos tener una mirada más estructurada y profunda de las acciones y ello implica, por una parte, que nos permite reconocer los propósitos e intenciones que han orientado las prácticas, nos permite reconocer los saberes individuales y colectivos que se han producido y recrearlos como un conocimiento más sistemático, del cual puedan definirse criterios y pautas para mejorar la innovación o transformación. Y por otro

lado, me permite como docente, reflexionar y mejorar la práctica. Esta intención de mejoramiento, además de recuperar y visibilizar los aprendizajes, contribuye a una comprensión más real de mi práctica. Estas experiencias que sistematizamos me permiten entonces, identificar aprendizajes y nuevos desafíos que orientan el quehacer pedagógico.

Diseño de Experiencias de aprendizaje.

Concepto

El aprendizaje experiencial es importante en el quehacer del docente, ya que principalmente son los propios niños los creadores de su conocimiento. Ellos aprenden a través de la práctica y del hacer, se involucran en actividades y alcanzan el resultado de aprendizaje deseado de acuerdo a los objetivos trazados.

Para el diseño de la experiencia de aprendizaje, se debe generar las condiciones para que el estudiante se comprometa con su aprendizaje y logre establecer un vínculo entre ambas partes, docente y estudiante. Para lo cual, tuve en cuenta ciertos interrogantes que respondieran a los siguientes principios de diseño:

Que estuviera centrado en el estudiante, es decir, siendo empáticos de tal forma que el diseño me permita identificar los intereses y las necesidades de aprendizaje y contextos de los estudiantes. Una experiencia que permita promover el aprendizaje significativo. Una experiencia que pueda responder a los aprendizajes previos de los estudiantes, teniendo en cuenta esas fortalezas y las debilidades presentadas. Y que me permita lograr vincular el contexto en que se encuentran los estudiantes con las actividades para lograr que le encuentren sentido a lo que aprenden.

Un diseño que permitiera promover el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. Ya que, durante dos años, ellos estuvieron ausentes y se les dificultaba trabajar en equipo. Un diseño que permitiera la integración de otras áreas del currículo. Un diseño en el que la experiencia de aprendizaje tuviera en cuenta los ambientes físicos y no físicos donde se llevará a cabo.

La experiencia debía ser atractiva para el estudiante. Y para ello, tuve en cuenta las siguientes preguntas: ¿Qué voy a poner en juego para lograr que el estudiante se enganche en cada clase? ¿De qué manera voy a establecer un vínculo con mis estudiantes? Me di cuenta que necesitaba entonces un diseño que pudiera relacionarse con la vida real del estudiante y con su entorno.

Teniendo en cuenta lo anterior, la sistematización de experiencias educativas apunta básicamente a lo que el maestro Carlos Vasco (2008) describió como la “escritura ordenada y documentada de los saberes acumulados por nuestra experiencia”. Se puede definir también como la "reconstrucción y resignificación ordenada de una experiencia vivida colectivamente en un proceso educativo particular". Es decir, que es un proceso reflexivo ya que nos permite dar una mirada hacia la forma en que se vivió la experiencia frente a la realidad compartida, buscando construir una narrativa a partir de la cual se de orden y sentido a ésta.

Hay diferentes autores que nos dan un aporte significativo en lo que se relaciona con la sistematización, como por ejemplo Torres (1997:37), quien dice: “aunque en la sistematización es central la producción de conocimientos (reconstruir, interpretar, teorizar), su cometido no se agota allí”. El autor explica que también se generan otros

elementos como es la comunicación, la formación que se recibe en la experiencia pedagógica y los cambios que se dan en ella.

Otro autor importante es Oscar Jara, quien dice que “la sistematización pone en orden conocimientos desordenados y percepciones dispersas que surgieron en el transcurso de la experiencia”. Este enfoque nos muestra lo importante que es sistematizar de manera ordenada ya que a través de ella se reconstruye la práctica pero también se descubre lo que aún no se sabe de ella.

Por lo tanto, es esencial describir una práctica educativa relevante, ya que inicialmente permite organizar un conjunto de metas educativas, requisitos, recursos, tiempos, actividades y métodos de evaluación. Esto posteriormente facilita el proceso de reflexión crítica con el objetivo de mejorar dicha experiencia y generar conocimiento teórico a partir de la práctica.

En segundo lugar, aunque la descripción detallada de lo que ocurre en el aula requiere un esfuerzo considerable de escritura, ofrece beneficios para el docente al hacer visibles sus prácticas educativas. Según Rosa María Cifuentes (2011), documentar sus experiencias educativas permite al docente entenderlas de manera coherente y contextualizada a través de procesos de reflexión; le ayuda a recuperar, clasificar y organizar información para reconstruir y analizar sus experiencias escolares; e incluso, le permite comparar su práctica diaria con conocimientos teóricos, conceptuales y metodológicos.

Tomado de TS Rosa María Cifuentes Gil Segundo Semestre de 2017.

<https://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/pela/pl-000654.pdf>.

Reconstrucción metodológica de la sistematización de la experiencia: La educación de jóvenes y adultos en el Centro Educativo Distrital Nocturno Antonio Villavicencio. Localidad Engativá, Bogotá (Camelo & Cifuentes, 1995).

| PROCESO | PROCEDIMIENTO | OPERACIONALIZACIÓN |
|--|--|--|
| ACERCAMIENTO, NEGOCIACIÓN INICIAL | Presentación de la propuesta de sistematización | Definición de acuerdos, compromisos y perspectivas. Negociaciones iniciales |
| RECONSTRUCCION-INTERPRETACION | Contextualización categorías de actor | Revisión de información documental, entrevistas. Relatos de participantes. Transcripciones, notas de diario de campo, registros de sesiones, talleres de sistematización, organización y socialización de archivo pedagógico. |
| | Lectura extensiva de relatos y registros: periodización | Identificación de núcleos temáticos en relatos y registros, codificación, establecimiento del despliegue de sentidos que cada actor da a la experiencia. Elaboración de cuadros de periodización y de macrorrelato. |
| | Lectura intensiva y comparativa | Reconstrucción semántica. Identificación de campos semánticos. Elaboración de matrices. Macrorrelato. |
| | Socialización de reconstrucción; negociación de sentidos | Planeación, desarrollo y registro: mirada colectiva desprevendida, observación y discusión, trabajo grupal para "denominar" los momentos de la experiencia y sus sentidos (periodización-interpretación) |
| | Técnicas cualitativas | Guías de trabajo, exploración de expectativas, pretextos, buscando juntos, nuestro futuro. Talleres: Abaco, análisis estructural, resolver problemas, acuerdos mínimos, avances y perspectivas. Actividades dirigidas: observación mediante actividades programadas, Reportajes. |
| | Taller de interpretación | Planeación, desarrollo y registro. Transcripción. |
| POTENCIACION | Taller de socialización informe: síntesis como interpretación, informe final | Planeación, desarrollo y registro. Lecturas subgrupales, debate y negociaciones sobre el sentido y lógicas de la experiencia. Discusión, síntesis e integración de aportes. Relaciones con coyuntura nacional y educativa. Elaboración de matrices. |
| | SESIONES FORMACIÓN | Reflexión pedagógica sobre la práctica y construcción de proyecto. Técnicas cualitativas, taller de sistematización. Video, elaboración de materiales educativos. |
| | Aportes para proyecto de autoformación | Registro, transcripción. Elaboración de macrorrelato. Socialización del material. Discusiones y definición de perspectivas. |

7



Ambiente de aprendizaje

Los entornos de aprendizaje son aquellos espacios que se han diseñado para que los participantes adquieran de manera efectiva los conocimientos necesarios y desarrollen las competencias propuestas. Un entorno de aprendizaje es el lugar donde se crean condiciones propicias para el aprendizaje, entre las que se pueden incluir las necesarias para la implementación del currículo, las relaciones interpersonales fundamentales entre profesores y estudiantes, la organización y disposición del aula, las normas de comportamiento que se desarrollan en ella, el tipo de relaciones que las personas mantienen con los objetos y entre ellas, los roles que se establecen y las actividades que se llevan a cabo.

La Motivación

La motivación juega sin duda un papel crucial en el ciclo de vida de un individuo, a través de este proceso, las personas tienden a autorrealizarse, logran alcanzar un equilibrio interno y buscan satisfacer la necesidad de alcanzar una meta o un objetivo deseado.

La motivación se define como el proceso que inicia una acción específica para satisfacer una necesidad. Según Naranjo (2004), los seres humanos tienen diferentes tipos de necesidades e intereses para llevar a cabo ciertas actividades; cuando se desea realizar una de estas, se activa el mecanismo de acción, ya sea fisiológico o psicológico, rompiendo el equilibrio del organismo y generando un estado de tensión, inconformidad e insatisfacción que lleva a la persona a responder con un comportamiento o una acción para obtener algo que desea en ese momento o después. Una vez satisfecha la necesidad de la persona, el organismo vuelve a su estado de equilibrio anterior (Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009).

En ese orden de ideas, uno de los aspectos más importantes para que se produzca un aprendizaje significativo en el aula es la motivación, la cual debe estar presente antes, durante y después de la misma. Si se aplica en todo momento, el aula se convertirá en un espacio de interacción, colaboración y participación constante entre el estudiante y el maestro. La motivación se establece como el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite a los actores del proceso educativo encenderlo o apagarlo, generando un conocimiento exitoso o improductivo. Según Ospina (2006), el aprendizaje se da en gran medida por la motivación del docente al impartir conocimientos.

Por otro lado, la motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, la evaluación y en todo aquello que permita que el estudiante participe de una manera más activa. También permite plantear la forma en que se alcanzará el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto real. Por lo tanto, como docentes, parte de nuestra labor es saber qué hay en el contexto inmediato o remoto, qué significado tiene la actividad escolar para el estudiante, que resulte motivante y atractiva de tal forma que genere un interés mayor hacia el desarrollo y alcance de la misma. De allí la importancia de organizar la actividad, el tipo y forma de interacción, los recursos, la forma cómo transmitimos esa actividad, la forma cómo evaluamos esa actividad. Por lo tanto, la ausencia de motivación por parte de los estudiantes hace más difícil la labor del docente.

Los tipos de motivación

La motivación depende entonces de algunos factores internos y externos que afectan al estudiante de una u otra manera.

Motivación intrínseca

Tiene que ver con la tarea, la asignatura, tema o centro de interés que en ese momento se está estudiando y que despierta el interés. Por lo tanto, cuando el estudiante comienza a dominar el tema, puede experimentar que ha aprendido algo o que se va consiguiendo mejorar y consolidar destrezas previas, el deseo de incrementar la propia competencia.

- Motivación relacionada con el "yo"

Se relaciona con el autoconcepto y la autoestima. Esta experiencia permite al estudiante disfrutar de un estado gratificante y satisfactorio de ver cómo ha superado la dificultad por sí mismo. Al intentar aprender y alcanzar los logros propuestos, el estudiante se va formando la idea positiva de sí mismo, de sus capacidades, de ver que sí puede hacerlo y bien hecho. Esto poco a poco le permite formar un autoconcepto y una autoestima del deseo constante de superación.

-Motivación centrada en la valoración social

Relacionada con la aceptación y la aprobación que se recibe por parte de las personas que el estudiante considera superiores a él. La motivación social manifiesta en parte una relación de dependencia hacia esas personas. Esta situación hace que los estudiantes busquen aprobación tanto de sus padres, maestros como de sus amigos y compañeros. De ahí que una experiencia de maltrato emocional o psicológico, un rechazo o palabras de desaprobación marcaran por mucho tiempo la vida de un estudiante. Quien no se cree capaz de avanzar o de superar los obstáculos que le presenta la vida.

Por lo tanto, como docentes debemos tomarnos el tiempo para diseñar muy bien las actividades, que estas sean claras, fáciles de entender, actividades que permitan el desarrollo de habilidades y el uso de distintas capacidades para su resolución. No señalar

al estudiante cuando comete errores sino aprovechar el espacio para crear nuevos momentos de aprendizaje. Se debe fomentar un ambiente en el que la motivación hacia el aprendizaje, sean experiencias inolvidables. Por otro lado, la organización de actividades en grupos motiva a los estudiantes a trabajar en equipo, a solucionar situaciones planteadas de manera colaborativa y al tener actividades que se pueden desarrollar en un antes, durante y después, se vuelve una experiencia enriquecedora y permite que haya una buena orientación y una capacidad para autorregular la propia conducta durante el proceso de aprendizaje.

En ese orden de ideas, el docente debe reflexionar en que su acción motivadora debe suscitar el interés, dirigir y mantener el esfuerzo, y lograr el objetivo de aprendizaje prefijado. Por lo tanto, la motivación debe mantenerse hasta el final, y ser el punto de partida.

Modelos que permiten la integración de las TICs. SAMR

Hoy en día, el tema de las tecnologías y la comunicación es muy frecuente debido a su notable crecimiento en los últimos años y su aplicación en diversos contextos como los económicos, culturales, sociales, etc. El ámbito educativo no es una excepción al uso de herramientas informáticas y tecnológicas en los procesos de aprendizaje y enseñanza con el objetivo principal de mejorar la calidad de la educación. Por lo tanto, se requiere que el docente adopte una nueva postura respecto a este tema. Las nuevas generaciones exigen que nosotros, como docentes y orientadores, estemos a la vanguardia en el uso de herramientas tecnológicas que promuevan el aprendizaje y, como señalan Ceballos, Ospina y Restrepo (2017), el docente necesita cambiar su papel de transmisor de conocimientos y convertirse en un facilitador de herramientas físicas y virtuales que permitan al estudiante desarrollar su propio aprendizaje. En este sentido, es importante que el docente reestructure su labor y se convierta en un puente que permita acercar al

estudiante al conocimiento, haciendo más efectivos los procesos de enseñanza y aprendizaje.

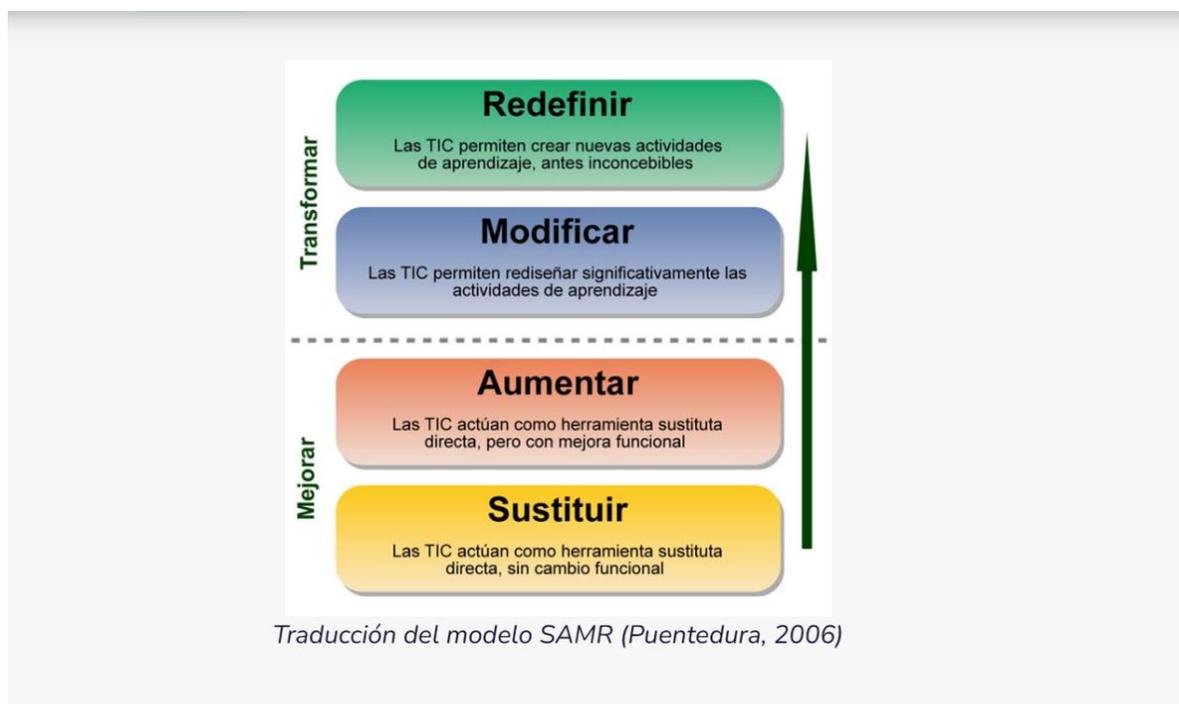
Al integrar los procesos pedagógicos con el aprendizaje significativo y las tecnologías de la información y comunicación, se crea un entorno de aprendizaje donde el estudiante tiene las herramientas para crear su propio proceso de aprendizaje, permitiendo que el docente se apoye en las TIC y se convierta en un facilitador durante la formación del alumno. Si se busca generar ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC, es necesario entonces, atender a la forma como los docentes intervienen en las actividades de aula. Y qué tipo de modelos a nivel didáctico utilizan en los procesos académicos.

Por otro lado, existen diversos modelos asociados con distintas etapas en la aplicación de las TIC en procesos educativos. Modelos como SAMR (Puentedura), TPACK (Mishra & Koehler), TIM (Arizona) y ACOT, sin duda, contribuyen al desarrollo de los elementos de “Estrategia pedagógica” y de “Competencia en Integración” correspondientes al eje “Docentes de otras áreas” del modelo MITICa. Además, se centran en aspectos didácticos que vinculan directamente el uso pedagógico de recursos digitales con los contenidos académicos que los estudiantes deben aprender.

Entre estos modelos, Eduteka optó por seleccionar el modelo desarrollado por el Dr. Rubén Puentedura conocido como SAMR, al encontrar que este modelo permite a los docentes ver de manera clara cómo pueden transformar las TIC los entornos de aprendizaje tradicionales. Este modelo consta de cuatro niveles progresivos de impacto de las TIC en un entorno de aprendizaje: Sustituir, Aumentar, Modificar y Redefinir (SAMR).

Los dos primeros componentes del modelo SAMR (sustituir y aumentar) buscan mejorar las actividades de aprendizaje mediante el uso intencionado de las TIC; los

componentes tercero y cuarto tienen como objetivo transformar, a través de las TIC, las actividades de aprendizaje que los docentes ya realizan regularmente. Según Puentedura (2006), lo más destacado de este modelo es que sus cuatro componentes buscan responder a la pregunta de cómo transformar actividades de aprendizaje con las TIC para “lograr niveles de rendimiento más altos por parte de los estudiantes y contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior”.



Ecosistema Educativo.

Uno de los grandes desafíos que como docentes enfrentamos es entender que hay un contexto que rodea la vida de los estudiantes y eso muchas veces nos limita, al tiempo que nos exige transformar esa realidad. En ocasiones, el docente lleva todo planeado y organizado a un salón de clases, pero se encuentra con otras realidades, que lo obligue a

cambiar rápidamente resolviendo primeramente las situaciones emocionales, de conflicto, desánimo, de falta de recursos materiales físicos, tecnológicos, etc, que encuentra en el aula, para después mirar de qué manera encauza la mente de los estudiantes para que finalmente aprendan. Esta realidad, se convierte en un desafío muchas veces insuperable por los recursos con los que el docente no cuenta, por el contexto social en el que muchas veces nos toca trabajar pero que al final el docente es recursivo y se las ingenia para que el estudiante obtenga los aprendizajes. Ser conscientes de la realidad en la que trabajamos, nos permite buscar los mejores métodos y las alternativas más adecuadas para facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes.

Por lo tanto, para el diseño de una experiencia, lo primero que debemos hacer como docentes es estudiar el ecosistema en que se encuentran nuestros estudiantes, entender el contexto que les rodea y en el que actuamos como docentes. Debemos entonces comprender que el sistema educativo está constituido por una serie de elementos, desde lo micro hasta lo macro, que tienen que funcionar de manera interrelacionada y que debemos tomarlos en cuenta a fin de lograr los objetivos educativos. El resultado de la educación no solo depende entonces de la institución educativa, sino de estudiantes, familias, profesores, comunidad, vecindario, medios de comunicación, políticas de estado y de la sociedad con sus diferentes organizaciones.

El ecosistema educativo sustentado por A. Bronfenbrenner, intenta comprender el comportamiento definiéndolo como la resultante de un intercambio mutuo y recíproco entre el organismo y el medio. Según esta teoría las personas tienen un rol, en el que desarrollan actividades y tienen interacciones que poco a poco influyen más sobre aquellos con los que se tienen más lazos afectivos.

Por otra parte, el ambiente ecológico se percibe como un conjunto de estructuras seriadas y estructuradas en diferentes niveles, donde cada uno de esos niveles contiene

al otro. “Bronfenbrenner denomina a esos niveles el microsistema, el mesosistema, el exosistema y el macrosistema. El microsistema constituye el nivel más inmediato en el que se desarrolla el individuo; el mesosistema comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente; el exosistema lo integran contextos más amplios que no incluyen a la persona como sujeto activo; finalmente, al macrosistema lo configuran la cultura y la subcultura en la que se desenvuelve la persona y todos los individuos de su sociedad”. (Bronfenbrenner, 1997).

Bronfenbrenner argumenta que la capacidad de formación de un sistema depende de la existencia de las interconexiones sociales entre ese sistema y otros. Todos los niveles del modelo ecológico propuesto dependen unos de otros y, por lo tanto, se requiere de una participación conjunta de los diferentes contextos y de una comunicación entre ellos. Bajo estas premisas el ecosistema educativo es el conjunto de personas y organizaciones constituyentes del microsistema, el mesosistema, el exosistema y el macrosistema, que de manera interrelacionada interactúan con la finalidad de lograr los objetivos educativos en un determinado contexto social.

El microsistema, en el ecosistema educativo, se refiere al entorno inmediato de cada individuo y se lo considera como la interrelación de dos contextos simples. El microsistema es un escenario concreto que comprende un entorno físico, emocional y de interrelaciones que se dan entre las personas. En el campo educativo el microsistema está conformado por la escuela, en la cual interactúan los estudiantes, los profesores, los materiales educativos, el espacio físico y social donde se realizan las actividades educativas, los espacios deportivos y de recreación de la escuela. Asimismo, lo conforman los servicios básicos que debe tener la escuela, las normas, reglas, etc. En este marco, de acuerdo a IIPÉ-UNESCO (2007), la escuela es un entramado de relaciones en un medio o hábitat concreto.

El mesosistema, en el ecosistema educativo, amplía las interrelaciones de contextos admitiendo más de dos entornos interrelacionados en los que la persona vive y participa. En este sentido el mesosistema está conformado por los otros entornos inmediatos donde la persona interactúa. En el caso educativo están la familia, el servicio de salud, el municipio, los clubes deportivos, las asociaciones estudiantiles, los clubes artísticos, los ciber-café, los clubes de mujeres, las asociaciones de jóvenes, etc. espacios donde interactúan permanentemente las personas.

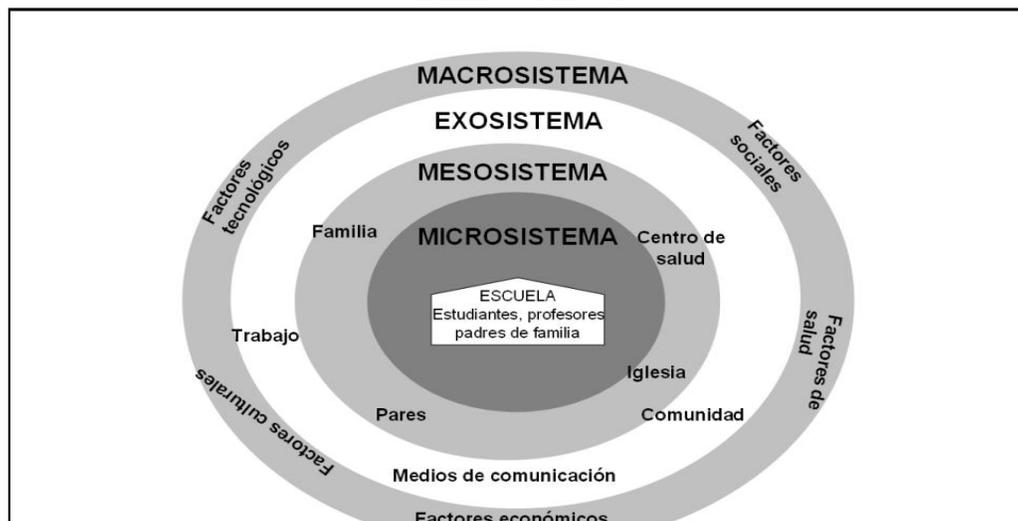
El exosistema en el ecosistema educativo se refiere a los diferentes entornos que influyen sobre la escuela y en los que el estudiante no participa directamente, pero de los que recibe su influencia. Aquí encontramos a la política educativa local, al trabajo en el cual su familia participa activamente, la influencia de los medios de comunicación local, la organización de la comunidad, etc. El tema de los medios de comunicación es sumamente importante puesto que, según Barbero (2003), el saber no solo circula en la escuela, sino que el saber, ahora circula también en los medios de comunicación, teniendo un enorme potencial educativo.

El macrosistema, en el ecosistema educativo, está conformado por los factores tecnológicos y de comunicación, factores filosóficos, religiosos y éticos, factores psicológicos, sociales y familiares, factores culturales y estilos de vida, factores políticos, administrativos y legales, factores económicos y laborales y factores biológicos y de salud. Estos factores actúan a nivel macro, a nivel país. En el macrosistema se encuentra constituido el sistema educativo.

Como podemos observar, el ecosistema educativo es integral, multifacético y cuenta con numerosos participantes, por lo que es esencial considerarlos en la gestión educativa. Claramente, el éxito o fracaso de la labor educativa no depende únicamente del microsistema, como se ha indicado históricamente, sino que el éxito o fracaso de la

acción educativa depende en gran medida del microsistema, el mesosistema, el exosistema y el macrosistema. El macrosistema es fundamental, ya que nos indica la relevancia de la política educativa que se implementa en un país específico. Es importante destacar que en el macrosistema se encuentra el sistema educativo y, según la UNESCO (1984), el sistema educativo constituye una unidad funcional en la que todo tiene influencia sobre todo, es decir, existe una interrelación en todos los componentes de dicho sistema.

FIGURA 1
Ecosistema educativo



Metodologías Inductivas.

La enseñanza inductiva es una estrategia didáctica que se enfoca en el aprendizaje del estudiante desarrollando competencias de análisis, interpretación e indagación. Puede ayudar a relacionar el contenido con el mundo real. Estas metodologías, ubican al estudiante como el centro del proceso en el que se busca un diálogo con él, se respetan sus saberes previos y se construye el conocimiento, entendiendo que el alumno es el constructor de su propio destino. Entre las metodologías inductivas tenemos, por ejemplo:

Método basado en investigación, Método basado en problemas, Método basado en proyectos, Gamificación, Método basado en retos, Método de casos, etc.

Características de las técnicas didácticas

Estas técnicas representan un conjunto de actividades ordenadas y articuladas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de una materia. Con base en ellas se puede organizar totalmente un curso o ciertos temas o contenidos específicos del mismo. Ellas permiten la participación activa en el proceso de construcción del conocimiento. Es decir, los estudiantes se ven motivados a hacer sus propias investigaciones, viven sus propias experiencias, desarrollan habilidades, fomentan el desarrollo del aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales, el estudiante se convierte en un sujeto activo que construye su conocimiento y adquiere mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso. Permiten la participación del alumno en el proceso de evaluación de su propio aprendizaje. Esto le permite el desarrollo de su autonomía, de su capacidad de tomar decisiones y de asumir la responsabilidad de las consecuencias de sus actos.

Aprendizaje Colaborativo:

Su fundamento se basa en una construcción a partir de la cooperación de los miembros del grupo y a partir de relaciones de igualdad. Se fundamenta en 5 elementos básicos que ayudan a construir y conseguir la colaboración entre los miembros del grupo:

· Interdependencia positiva · Responsabilidad individual · Habilidades sociales · Interacción (cara a cara o virtual) · Procesamiento de grupo.

Los cinco elementos anteriormente mencionados, interactúan de manera intencionada para conseguir que el grupo no sólo aprenda de manera colaborativa mientras desarrolla alguna actividad y obtiene resultados, sino que a través de ellos se consigue transferir la filosofía del AC hacia cada uno de los miembros del grupo. Los

componentes básicos del AC ayudan a construir y conseguir la colaboración entre los miembros del grupo de la siguiente manera: pequeños grupos, salón completo, comunidad en general.

Antes de la clase, el profesor determina qué criterios utilizará para evaluar el rendimiento de sus estudiantes y cómo recogerá la información necesaria para la evaluación. Durante la clase, el profesor evalúa el aprendizaje observando e interrogando a los estudiantes. No todos los resultados del aprendizaje pueden evaluarse a través de las tareas realizadas en casa o los exámenes escritos. El procesamiento de la eficacia del grupo implica habilidades sociales como aceptar y pedir ayuda, respeto mutuo, tolerancia, respeto a la diversidad, escucha activa, corresponsabilidad, coevaluación y discusión. Las habilidades generales incluyen la administración del tiempo, la administración de proyectos, el análisis, la síntesis y la evaluación, la toma de decisiones y la comunicación verbal y escrita. El procesamiento grupal implica reflexionar sobre una sesión del grupo para determinar qué acciones de sus miembros contribuyen a avanzar en las metas del grupo y tomar decisiones sobre qué comportamientos reforzar o modificar. El papel del docente en el procesamiento grupal es verificar que cada estudiante y cada grupo reciban (y den) retroalimentación sobre la eficacia en la realización de las tareas y el trabajo en equipo, y verificar que los estudiantes y los grupos reflexionen sobre la retroalimentación que reciben.

Aprendizaje basado en Proyectos:

El aprendizaje basado en proyectos (desde ahora ABP) es una metodología o estrategia de enseñanza en la que los estudiantes programan, ponen en práctica y evalúan proyectos que tienen aplicaciones reales más allá de la clase. Los proyectos suelen ser interdisciplinarios, centrados en el alumno y con objetivos a largo plazo. Las raíces del aprendizaje por proyectos se encuentran en la aproximación constructivista

emergente del trabajo de psicólogos y educadores como Vygotsky, Bruner, Piaget o Dewey, pero es a partir de 1990 cuando el Buck Institute for Education empieza a promover el ABP y define y sistematiza dicho modelo de aprendizaje.

El punto fuerte de esta estrategia metodológica es que los estudiantes lo encuentran divertido, motivante y supone un reto para ellos porque juegan un rol activo en la elección del proyecto y en el proceso completo de planificación, ejecución y evaluación. Esta estrategia metodológica de diseño y programación permite implementar un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del estudiante que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás (difusión). A través de la experiencia el estudiante construye conocimientos compartidos generados desde la interacción y fomentando la autonomía.

Los principales beneficios reportados por algunos autores de este modelo al aprendizaje incluyen: Los alumnos desarrollan habilidades y competencias tales como colaboración, planteamiento de proyectos, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo (Blank, 1997; Dickinson et al, 1998). Otros autores mencionan el aumento en la motivación, mayor participación en las actividades de la escuela. También se evidencia que se mejora la satisfacción con el aprendizaje y a su vez prepara mejor a los estudiantes para afrontar situaciones reales que se encontrarán en su futuro laboral (Sánchez, 2013). Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados, sin conexión. Por otra parte, la experiencia que viven los estudiantes les ayuda a afrontar situaciones reales, les ayuda a buscar soluciones no solo individuales, sino a nivel de

equipo. Estas experiencias que se viven dentro del proyecto, les permite compartir ideas e intereses, permitiéndoles tener una experiencia desde un contexto real.

Aprendizajes que se fomentan:

Mediante el aprendizaje orientado a proyectos el alumno desarrolla muchas habilidades entre las cuales se puede mencionar la capacidad para organizar, administrar recursos, tiempo, aprendizajes, mejora sus relaciones interpersonales, toman conciencia del rol que tienen y lo asumen con responsabilidad. Otro elemento que aporta a la transformación de la práctica docente es el trabajo colectivo. Trabajar en base a proyectos permite potenciar el trabajo en equipo, generando un marco para la colaboración, donde cada persona participa en función de sus intereses, sus motivaciones y sus capacidades, apoyándose en el trabajo que realizan otros, en la búsqueda de un objetivo común donde se pone en juego diversas habilidades, generando oportunidades para que todos los participantes puedan verse reflejados en el diseño del proyecto.

Por otra parte, la evaluación en el aprendizaje orientado a proyectos se centra en la realización del proyecto en sí. Para ello se requiere de los alumnos: Reporte escrito del proyecto, presentación del proyecto por parte del equipo ante el grupo, presentación individual ante los maestros asesores, demostración del ingenio y creatividad del proyecto. Esto implica que el estudiante debe dedicar un tiempo para el desarrollo del proyecto durante el semestre. La evaluación se realiza al final del semestre y tiene como propósito examinar el conocimiento adquirido por cada alumno individualmente en lo que respecta al proyecto y a los contenidos académicos, así como su percepción en sentido amplio y su conocimiento profesional. Cada estudiante debe ser capaz de explicar los resultados de sus estudios tanto a sus compañeros de grupo de proyecto como al profesor.

El conocimiento sólo se establece realmente cuando uno es capaz de explicarlo a otros” (Kjersdam, Finn. 1998). Cuando realizan una presentación del proyecto ante sus compañeros y los docentes. Evidenciando ante los maestros y la comunidad en general, los aprendizajes adquiridos. Garza Sada E. (2000).

Pensamiento computacional:

Se presenta como una forma de razonamiento, introducida en 2006 por Jeannette Wing, y denominada como Pensamiento Computacional. En su momento, se propuso como la competencia emergente a cultivar en una persona durante su proceso de formación, destacando sus beneficios al introducir a los estudiantes desde edades tempranas, sin que fuera exclusivo de un grupo selecto de ingenieros o científicos de la computación. Wing (2006) visualizaba el Pensamiento Computacional como el desarrollo sistemático de habilidades de pensamiento crítico, orientadas a la resolución de problemas a través de conceptos de la computación (secuencia, ciclo, eventos, paralelismo y condicionales, entre otros).

Por su parte Graziani et al. (2016) y Piazza, y Mengual-Andrés (2020) PC, Nos muestran la importancia del pensamiento computacional. En las últimas décadas, se puede observar el papel de la tecnología en todas las áreas de nuestra vida. Con base a lo anterior, la educación tiene un papel protagónico, y es el de formar individuos que atiendan las demandas de una sociedad, cada vez más permeada por la tecnología, y donde se requiere habilidades para acceder a contenidos por medio de tecnologías digitales, dominar diversas plataformas virtuales, atender diferentes retos de trabajo autónomo y colaborativo, entre otros. Sin mencionar factores muy relacionados como la accesibilidad, conectividad, etcétera. Hoy día se requiere de individuos que enfrenten los retos de maneras efectivas, innovadoras, actualizadas y pertinentes.

En ese orden de ideas, se presenta la herramienta Scratch como una forma de pensamiento algorítmico, en el que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y competencias antes reservadas a expertos programadores de computadores. Y se fomenta desde edades tempranas. Una experiencia valiosa que utilizó esta herramienta fue la presentada a un grupo de niños en pre-escolar y que produjo muchos resultados de aprendizajes Lenguaje de programación visual creado por el grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab en 2003, dirigido por Mitchel Resnick, cuyo propósito es el ayudar en el aprendizaje de la programación a temprana edad. Lo describe muy bien en su artículo: APRENDER A PROGRAMAR, PROGRAMAR PARA APRENDER Por Mitchel Resnick, PhD. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/codetolearn>

Pertinencia del desarrollo del Pensamiento Computacional:

El Pensamiento Computacional implica “modelos mentales que necesitamos para entender cómo resolver problemas a través de los computadores” (Bits, p.49 Cristian Bravo-Lillo). Y esta resolución permite el desarrollo de un conjunto de competencias y habilidades como por ejemplo las habilidades socioemocionales, en la que, para conocer, investigar, crear y la curiosidad por aprender, implican una motivación hacia las propuestas y los problemas a enfrentar. Cuando los problemas resultan desafiantes generan la oportunidad de desarrollar y fortalecer habilidades socioemocionales como el autoconcepto y la autoeficacia para enfrentar el desafío de resolver un problema.

Teniendo en cuenta lo anterior, el trabajo con el pensamiento computacional desde el colegio estimula la innovación y supone una inversión a largo plazo para la estructura económica y social de un país, ya que permite poner los cimientos de nuevas generaciones de creadores digitales que contarán con las herramientas y capacidades necesarias para responder en entornos cambiantes, gestionar situaciones complejas y configurar soluciones interdisciplinarias.

La educación juega un papel central en la formación de individuos que puedan responder a las demandas de una sociedad cada vez más influenciada por la tecnología, con soluciones efectivas, innovadoras, actualizadas y relevantes, en contraste con las teorías de aprendizaje que no consideraban estos nuevos elementos, y otros factores que surgen y restringen los contextos escolares, como resultado del distanciamiento social: estudiantes y profesores que deben continuar sus procesos educativos desde casa.

En otras palabras, el estudiante necesita habilidades para acceder a contenidos a través de tecnologías digitales, dominar varias plataformas virtuales, enfrentar diversos desafíos de trabajo autónomo y colaborativo, entre otros. Sin olvidar factores estrechamente relacionados como la accesibilidad, la conectividad, etc.

RECUPERACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA

En la descripción de la implementación de la práctica, se reconstruyen y organizan, como relato, las prácticas desplegadas por los actores, de forma ordenada, destacando los momentos significativos del proceso educativo. Aquí se identifican los acontecimientos, eventos y acciones claves que dan cuenta de la práctica, siempre en relación con el eje y el objetivo de la sistematización.

Inicio mi reconstrucción recordando que, en el 2022, yo recibo unos estudiantes que ingresan a grado 6° con unas características particulares.

En el 2020 se presenta la pandemia por el Covid y todas las escuelas son cerradas. En ese año, ni los padres, ni los estudiantes estaban acostumbrados a dar y/o recibir clases de manera virtual. Mientras que el ministerio de educación hacía esfuerzos por capacitar a los docentes, en especial de los docentes del decreto 2277, quienes eran docentes de edad muy avanzada, de básica primaria, con poco o nada de conocimientos tecnológicos. Pasó así el primer y segundo semestre, entre capacitaciones y estrategias para que los niños no dejarán de tener un contacto con los aprendizajes. Se decide entonces que por la falta de equipos tecnológicos en casa y la falta de docentes capacitados, la directiva ordena que los docentes enviarán talleres con explicaciones, a un punto de internet en Pasacaballos, los padres tendrían que recoger los talleres en ese lugar, de todas las asignaturas y trabajarlas con los niños que en ese entonces se encontraban cursando 4 grado. Solo pocos padres comprometidos iban puntualmente cada 15 días y recogían los talleres. Otros por el desempleo tenían que elegir entre comprar el taller o tomar el dinero para comprar alimentos. Otras familias estaban

viviendo situaciones deprimentes, con noticias dolorosas de familiares que habían fallecido a causa del Covid. Otros niños que vivían con abuelos simplemente no podían tener acceso a este material que enviaban los docentes ya que estas personas adultas no sabían leer ni escribir y no podían ayudar a los niños, ni tampoco podían ir a otras casas a buscar ayuda puesto que había una orden de confinamiento. Para finales del segundo semestre, la Secretaría de Educación Distrital comienza un proceso de regalar tablet, y tarjetas con gigas de internet, para iniciar en la primaria las clases virtuales.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos mirar entonces, que durante el 2020, prácticamente estos niños no tuvieron ningún contacto con la escuela, no tuvieron quien les orientará y muchos comenzaron a acostumbrarse a no estudiar. Los niños en Pasacaballos se dedicaron a salir de casa porque se sentían aburridos, deprimidos y muchos se unieron a grupos de pandillas que robaban alimentos.

Llega el 2021, aún sigue la pandemia, Todos los niños pasaron a grado 5°, por ser un año atípico. La orden era pasarlos a todos al siguiente grado, a pesar de sus dificultades. Por otra parte, a comienzos del mes de enero, cuando los docentes teníamos nuestras reuniones institucionales, los directivos informan que desde la Secretaría de Educación se ordena que continuemos con las clases virtuales. Para esa época los profesores estaban mucho mejor capacitados y preparados. Sin embargo, se presenta que en las familias solo había un celular, pocos con computador. Y ese celular lo debían compartir con los demás hermanos, primos, etc que estaban estudiando. Unos lo utilizaban en una hora y otros en la siguiente. Los padres se quejaban porque los datos no les alcanzaban para compartir con todos los niños en casa y muchos quedaban sin ver sus clases.

Los docentes de básica primaria hacían sus mejores esfuerzos para dar sus clases de manera virtual. A pesar de todas las dificultades en las que se encontraban los estudiantes. Eran pocos los que se conectaban. Y algunos padres llevaban a sus niños a “rebuscarse” o los dejaban encerrados en casa.

. Para el segundo semestre del 2021, se abre la escuela, pero con muchos cuidados y distanciamiento. Solo permitían el ingreso de 15 niños cada semana. Lo que no se avanzó mucho académicamente.

Así es que esos niños que venían en una semana, ya los docentes no los volvían a ver más sino dentro de tres o cuatro semana, dependiendo también si en la semana que les correspondía venir, estaban enfermos o si se había presentado alguna calamidad en casa. Los niños que llegaban a la escuela se deprimían y lloraban con facilidad ya que algunos familiares murieron en el transcurso de esos dos años.

Los aprendizajes eran esporádicos, no había seguimiento en muchos hogares y esto hacía más difícil la continuidad en los estudiantes. Todos estos aspectos afectaron el proceso de aprendizaje en los niños. Había ocasiones, según cuentan los docentes de primaria que cuando nuevamente los estudiantes debían regresar a clase después de tres semanas, llegaban sin realizar las actividades, sin un proceso continuo de sus aprendizajes. De esta forma termina el 2021, con todas las deficiencias en el aprendizaje de los estudiantes.

Todos estos aspectos influyeron en la forma como yo recibo a los estudiantes en grado 6°. Eran niños que prácticamente durante dos años no fueron orientados en los aprendizajes que debían desarrollar en cada grado.

En el 2022, se define desde el Ministerio y las Secretarías de Educación que todos los niños y niñas deben regresar a la escuela de manera presencial 100 %. Es en ese año

que me fue asignado el grado 6° y como era de esperarse por las condiciones mencionadas anteriormente, recibo estos estudiantes con algunas condiciones como era el hecho que no sabían leer, otros escribían con dificultad, tenían problemas en el desarrollo de actividades grupales. Era constante los conflictos entre los compañeros y algunos reflejaban una desmotivación hacia los aprendizajes. La orden por parte de la directiva era que durante el primer semestre se debía ser flexible con los estudiantes y se debía hacer un repaso de vocabulario, comprensión de lectura sencilla e iniciar con ellos un proceso de formación en valores y principios institucionales, desde todas las áreas. También se debía empezar a formar a los estudiantes en el manual de convivencia e ir poco a poco introduciendo los contenidos relacionados con el grado.

Para el segundo semestre del 2022 comienzo a pensar cómo trabajar con estos niños que cuando ingresaron no querían saber nada de hacer tareas, o estudiar, o aprender algo. Debía trabajar entonces con una metodología que fuera flexible, pero que al mismo tiempo les permitiera adquirir sus propios conocimientos a través de tareas o actividades que permitieran el trabajo en grupos, y el desarrollo del inglés en contexto de una manera que ellos mismos fueran protagonistas de sus propios aprendizajes.

De esta manera inicié haciendo preguntas sobre el trabajo de sus padres, en qué lugar habían estado ellos en pandemia, si los padres se los llevaban para las playas y si les gustaba que trabajáramos con unas actividades en las que ellos pudieran hablar con extranjeros. A lo que vi mucho interés y comenzaron a contarme muchas historias ocurridas en las islas, en los días en que sus padres se los llevaban. De allí surge que la sistematización que trabajaría con los estudiantes tendría como objeto la implementación de un proyecto turístico en la que los estudiantes serían capaces de usar el idioma inglés en contexto. Y organicé el siguiente cronograma dividido por momentos y fases.

Práctica a sistematizar. Cronograma por momentos y fases

AÑO: 2022

| MOMENTOS | FASES | FECHAS |
|--|---|--|
| | | |
| MOMENTO.1 CARACTERIZACIÓN | <p>FASE 1. Diagnóstico</p> <p>FASE 2. Situaciones comunicativas</p> <p>FASE 3. Historia de Pasacaballos</p> | <p>15 - 19 de Agosto 2022.</p> <p>22 - 26 de agosto 2022</p> <p>29 de Agosto al 2 de Septiembre 2022.</p> |
| | | |
| MOMENTO. 2 IMPLEMENTACIÓN | <p>FASE 1. Reto</p> <p>FASE 2. Organización de los contenidos y de los equipos de trabajo.</p> <p>FASE 3. Creación del producto TIC y proyecto Scratch.</p> | <p>5 - 9 de Septiembre 2022</p> <p>12 de septiembre al 7 de Octubre. 2022</p> <p>17 de Octubre al 4 de Noviembre. 2022</p> |
| | AÑO: 2023 | |
| MOMENTO.3 Situaciones Comunicativas | <p>Communication-English in context:</p> <p>Fase 1. My School</p> <p>Fase 2. Scratch</p> <p>Fase 3. Welcome to our</p> | <p>Viernes 5 de Mayo al 20 de Junio. 2023</p> <p>11 al 25 de Julio. 2023.</p> <p>29 de Agosto -29 de Septiembre. 2023.</p> |
| | | |
| MOMENTO 4 | Fase 1. Socialización del proyecto | 24 de Octubre |

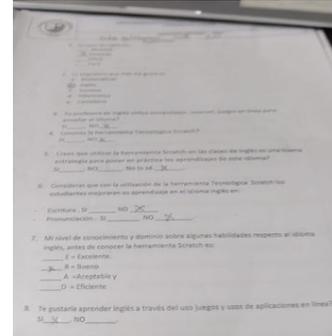
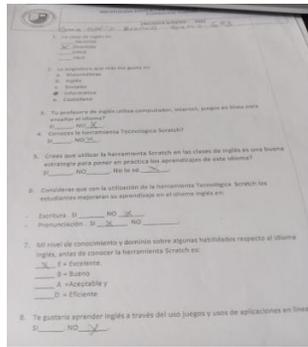
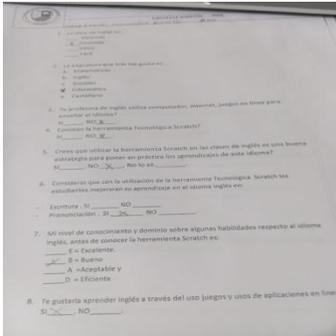
| | | |
|----------------------|--|----------------------------|
| SOCIALIZACIÓN | comunicativo. Fase 2. Socialización del proyecto Scratch | 2023 |
| | | |
| EVALUACIÓN | FASE 1. Trabajo colaborativo | Transcurso del año |
| | FASE 2. Language function. Part.1 | Transcurso del año. |
| | FASE 4. Socialización del proyecto: Welcome to our Community. Socialización del proyecto SCRATCH | 24 de Octubre 2023 |

Descripción por momentos y fases.

MOMENTO 1. CARACTERIZACIÓN

Este momento se dio inicio desde el 15 de agosto hasta el 2 de septiembre 2022.

FASE 1. Diagnóstico. Se tuvo en cuenta el diagnóstico realizado en el primer semestre del 2022, a comienzo del año. Se inició con un diagnóstico escrito y uno oral. En el diagnóstico escrito se hicieron preguntas básicas en inglés y español. Se les entregó a los estudiantes una copia en la que debían responder. También se les hizo preguntas orales. En el diagnóstico oral los estudiantes no comprendían y respondían vagamente algunas de ellas. En el diagnóstico escrito, se tuvo que hacer dos veces. Ya que el primero que era solo escrito en inglés, no respondieron. En el segundo se les hizo la misma evaluación, pero acompañada con la traducción en español. También se realizó una encuesta.



DIAGNÓSTICO – CUESTIONARIO - Primer diagnóstico solo en inglés realizado al comienzo del año, primer semestre.

All about me

1 Match the questions with the answers

What's your name?
 How old are you?
 Where are you from?
 Where do you live?
 What's your favourite subject?
 Do you like pizza?
 Have you got a pet?

I'm from Spain.
 Yes, I've got a cat.
 My name is Cecilia.
 No, I don't.
 I live in Sevilla.
 I'm ten years old.
 My favourite subject is Maths.



2 Unscramble the sentences

is name My Karen

 live I London in

 am England I from

 old I'm years twelve

 brothers got two I've

 is colour favourite my red

 like I football don't

 I've blond got hair

 play I the can guitar

3 Fill in the gaps

My name David.
 I in New York, but
 I'm Germany.
 I'm thirteen
 I've two sisters and one
 My colour is blue.
 I pizza, but
 I like hamburguers.
 I've got black hair green eyes.
 I play the piano.
 My favourite is Science.






Tomado de: <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/45004>.

Segundo diagnóstico:

Handwritten student response to an English questionnaire. The student's name is *YANIRA VILLACABE* and their grade is *6º*. The responses are:

1. What's your name? (¿Cómo te llamas?) *YA VILIA B VILIA VILIA*
2. What's your last name? (¿Cuál es tu apellido?) *YANIRA VILLACABE*
3. Where are you from? (¿De dónde eres?) *DE MEXICO*
4. Where were you born? (¿Dónde naciste?) *EN LA SIERRA*
5. Where do you live? (¿Dónde vives?) *EN LA SIERRA*
6. How old are you? (¿Cuántos años tienes?) *11 AÑOS*
7. What do you do? (¿A qué te dedicas?) *ESTUDIA*
8. What do you like to do in your free time? (¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?) *ESTUDIAR*
9. What kind of music do you like? (¿Qué clase de música te gusta?) *LA ROCK*
10. Do you have any pets? (¿Tienes alguna mascota?) *NO*
11. What's your favorite food? (¿Cuál es tu comida favorita?) *NOSE DE POLLO*
12. What's your favorite place? (¿Cuál es tu lugar favorito?) *COMERCIALES*

Handwritten student response to an English questionnaire. The student's name is *YANIRA VILLACABE* and their grade is *6º*. The responses are:

1. What's your name? (¿Cómo te llamas?) *YA VILIA B VILIA VILIA*
2. What's your last name? (¿Cuál es tu apellido?) *YANIRA VILLACABE*
3. Where are you from? (¿De dónde eres?) *DE MEXICO*
4. Where were you born? (¿Dónde naciste?) *EN LA SIERRA*
5. Where do you live? (¿Dónde vives?) *EN LA SIERRA*
6. How old are you? (¿Cuántos años tienes?) *12 AÑOS*
7. What do you do? (¿A qué te dedicas?) *ESTUDIA*
8. What do you like to do in your free time? (¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?) *ESTUDIAR*
9. What kind of music do you like? (¿Qué clase de música te gusta?) *ROCK*
10. Do you have any pets? (¿Tienes alguna mascota?) *NO*
11. What's your favorite food? (¿Cuál es tu comida favorita?) *PIZZA, PESCADO, PASTELITO*
12. What's your favorite place? (¿Cuál es tu lugar favorito?) *COMERCIALES*

Handwritten student response to an English questionnaire. The student's name is *YANIRA VILLACABE* and their grade is *6º*. The responses are:

1. What's your name? (¿Cómo te llamas?) *YANIRA VILLACABE*
2. What's your last name? (¿Cuál es tu apellido?) *YANIRA VILLACABE*
3. Where are you from? (¿De dónde eres?) *DE MEXICO*
4. Where were you born? (¿Dónde naciste?) *EN LA SIERRA*
5. Where do you live? (¿Dónde vives?) *EN LA SIERRA*
6. How old are you? (¿Cuántos años tienes?) *11 AÑOS*
7. What do you do? (¿A qué te dedicas?) *ESTUDIAR*
8. What do you like to do in your free time? (¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?) *ESTUDIAR*
9. What kind of music do you like? (¿Qué clase de música te gusta?) *ROCK*
10. Do you have any pets? (¿Tienes alguna mascota?) *NO*
11. What's your favorite food? (¿Cuál es tu comida favorita?) *PIZZA*
12. What's your favorite place? (¿Cuál es tu lugar favorito?) *COMERCIALES*

Handwritten student response to an English questionnaire. The student's name is *YANIRA VILLACABE* and their grade is *6º*. The responses are:

1. What's your name? (¿Cómo te llamas?) *YANIRA VILLACABE*
2. What's your last name? (¿Cuál es tu apellido?) *YANIRA VILLACABE*
3. Where are you from? (¿De dónde eres?) *DE MEXICO*
4. Where were you born? (¿Dónde naciste?) *EN LA SIERRA*
5. Where do you live? (¿Dónde vives?) *EN LA SIERRA*
6. How old are you? (¿Cuántos años tienes?) *11 AÑOS*
7. What do you do? (¿A qué te dedicas?) *ESTUDIAR*
8. What do you like to do in your free time? (¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?) *ESTUDIAR*
9. What kind of music do you like? (¿Qué clase de música te gusta?) *POP*
10. Do you have any pets? (¿Tienes alguna mascota?) *NO*
11. What's your favorite food? (¿Cuál es tu comida favorita?) *ESPAGHETTI CON CARNE*
12. What's your favorite place? (¿Cuál es tu lugar favorito?) *MICROCENTRO*

Aun así, con la traducción al lado de cada pregunta, estos niños solo se limitaban a contestar en español o en algunas ocasiones tampoco respondían. Cuando se les pidió que hicieran una presentación personal. Algunos pocos solo se limitaban a decir: My name is _____. Y aún con algunos errores en la pronunciación. En ese primer semestre, trabajé mucho el tema de la motivación por la situación con la que muchos estudiantes se encontraban en el grado 6°. Como docentes nuestra labor va más allá de la academia, debíamos entonces, hablar y consolar a muchos de estos niños cuyos abuelos o padres o familiares habían muerto en los dos años anteriores o que estaban pasando por situaciones presentes de dolor, estrés, enfermedad, economía, etc.



Comencé a enseñarles vocabulario a través de canciones infantiles y juegos de vocabulario. Los estudiantes comenzaron a recordar y disfrutar, se les facilitó el aprendizaje de las canciones infantiles.

Para estos estudiantes, en el primer semestre, en especial para el mes de enero y febrero, la clase de inglés fue un proceso difícil y desmotivador. Ya que durante dos años el profesor de primaria se enfocó en la lectura, escritura y matemáticas principalmente, poco o nada enseñaron inglés. Se evidencia en los primeros diagnósticos. Sin embargo, a partir del uso de juegos y canciones en inglés, los estudiantes comenzaron a mejorar sus aprendizajes en vocabulario. Para el segundo semestre, que es cuando inicia mi sistematización, los estudiantes inician con un vocabulario básico.

Esta experiencia me hace recordar que el uso de canciones y juegos en la enseñanza del inglés es, sin duda, algo que se da de forma natural y se da en un contexto real. “Muchos autores, entre los que podemos destacar al psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes,

objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios”.

Por otra parte, de acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (1990: 87). Ayudando a mantener el interés por la lengua y permitiendo aumentar la confianza en sí mismos y en sus capacidades, Además, ha servido también para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del estudiante, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

Para el segundo semestre se inició con un repaso del vocabulario básico visto en el primer semestre como fueron los saludos, el abecedario, los colores, los elementos escolares, algunos adjetivos, miembros de la familia y lugares. Se evidenció los conocimientos previos que tenían los estudiantes. Para la fecha ya los estudiantes podían recordar y mencionar el vocabulario aprendido anteriormente ya que en todas las clases se repetían las canciones relacionadas con los temas mencionados anteriormente, y se hacían juegos de asociación, lo que les permitió hacer uso de sus conocimientos previos.

FASE 2. Conocimientos Previos.

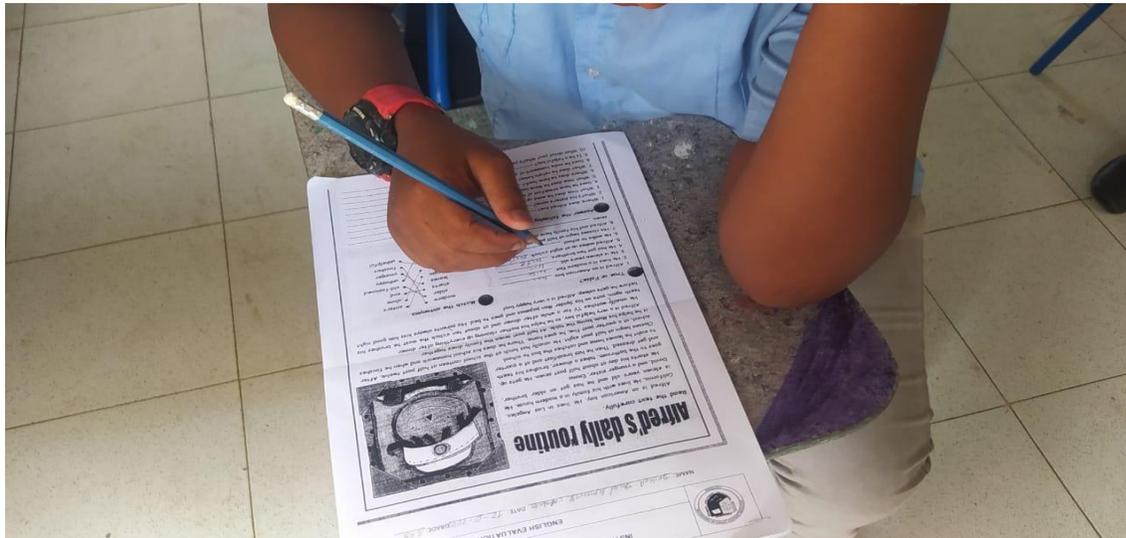
Esta fase está compuesta por dos semanas, cada una con 4 horas de inglés, repartidas en bloques de 2 horas por día. Comencé con la rutina diaria y que los niños identificaran los lugares de la casa o de la escuela donde realizaban determinadas actividades. Se observó que los estudiantes fueron motivados hacia el aprendizaje de nuevo vocabulario y lo asimilaron con rapidez. Los estudiantes mejoraron su capacidad para recordar y asociar vocabulario en inglés con imágenes y colores. A través de actividades lúdicas, los estudiantes aplicaron sus conocimientos en diferentes situaciones de la vida real, a la vez que se pudieron expresar con frases más estructuradas como fue

mencionar el lugar de la casa o de la escuela donde ellos realizaban determinadas acciones.



En este caso comenzaron a hablar de la rutina diaria en inglés, tanto de la casa como de la escuela. En cada clase, se utilizaron diferentes juegos y actividades lúdicas que permitieron a los estudiantes practicar y reforzar su vocabulario en inglés. Se fomentó el trabajo en equipo y la participación activa de los estudiantes para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador.





Los estudiantes trabajaron en grupos talleres impresos del internet, relacionados con la rutina diaria, pero también debían exponer en inglés sobre su rutina diaria, debían mencionar 3 cosas: Las actividades que hacían, el lugar donde realizaban esa actividad y la hora. Por ejemplo, I do my homework in my room at 6:00 o'clock.

Por grupos los estudiantes crearon un juego de asociación: Los estudiantes recortaron imágenes de la rutina diaria y los demás niños debían adivinar la acción que se estaba presentando. Los estudiantes crearon su propio juego de memoria de imágenes con la acción en inglés. Cada grupo diseñó las tarjetas y las reglas del juego, además de practicar la pronunciación y escritura de las palabras en inglés relacionadas con la rutina diaria en inglés.

Evaluación

Se evaluó la participación de los estudiantes en los juegos de memoria, su capacidad para identificar y nombrar las imágenes con las acciones en inglés, así como su creatividad y trabajo en equipo al crear su propio juego de asociación.

Duración: 2 semanas.

Poco a poco a través de las diferentes actividades el estudiante iba creando sus propios aprendizajes. Se sentían muy motivados. En esta etapa el aprendizaje colaborativo fue de vital importancia ya que los estudiantes necesitaban aprender a trabajar nuevamente en equipo. Muchos eran esquivos, otros muy tímidos y no se atrevían a tomar iniciativas de unirse a un compañero.

Este comportamiento en los estudiantes lo podemos comprobar con las teorías del aprendizaje colaborativo, el cual es el enfoque educativo que, por medio de grupos, busca mejorar el aprendizaje a través del trabajo conjunto. Donde entre todos buscan resolver problemas, completar tareas o aprender nuevos conceptos. Este aprendizaje colaborativo se puede dar entre pares o en grupos más grandes. La finalidad de trabajar en equipo es que cada ser aporte sus ideas, su tiempo, sus experiencias también conocidas como aprendizaje previo (significativo).

La teoría del aprendizaje colaborativo se originó inicialmente a partir del trabajo de Vygotsky, un psicólogo ruso del siglo XX. Él proponía la noción de que, aunque existan cosas que no podamos aprender de manera individual, con asistencia externa podemos lograrlo. Según él, afirmaba que cuando se produce una interacción entre dos o más personas, se está brindando la oportunidad de generar conocimiento colaborativo. Se fundamentaba en la idea de que el ser humano es un ser social que se construye a través de sus relaciones con los demás. Por lo tanto, propone la existencia de ciertos aprendizajes que sólo seremos capaces de asimilar con la ayuda de otra persona.

FASE 3. Encuesta- Historia de Pasacaballo.

En la segunda semana se aprovechó el cumpleaños de Pasacaballos para introducir los contenidos que servirían de fundamento para el desarrollo del proyecto. Se les mandó a investigar con el acompañamiento de los padres, sobre la historia de Pasacaballos, fecha de fundación, sitios turísticos, etc. También debían elaborar unas carteleras alusivas al tema.



MOMENTO 2. IMPLEMENTACIÓN

Habiendo estudiado en la universidad sobre las diferentes metodologías. Reflexioné sobre cuál sería la más acertada teniendo en cuenta los aspectos mencionados al inicio de la reconstrucción y hacia dónde quería llevar a los estudiantes con una metodología que fuera flexible, que les permitiera construir sus propios conocimientos y en los que ellos fueran los protagonistas en todo el proceso.

Al final me decidí por la Metodología de Aprendizaje por proyectos. Ya que es una metodología basada en el aprendizaje vivencial donde los conocimientos adquiridos son aplicados para llevar a cabo el proyecto asignado.

Hay un rol o actividades del docente, en las que deja de ser el protagonista para darle paso al estudiante como un participante activo del proceso de enseñanza. El

docente debe tener en cuenta la importancia del aprendizaje significativo. Y que él solo cumple un papel de tutor, supervisor y administrador del proyecto; siendo guía de los estudiantes para que estos, por sí mismos, construyan el saber y alcancen el objetivo del proyecto. Por otra parte, en esta metodología, el rol o actividades del estudiante es que debe convertirse en el protagonista del proceso. Su papel es mucho más activo en la que toma decisiones basadas en los lineamientos propuestos por el docente y basadas en las contingencias que se puedan presentar durante la ejecución del proyecto. Esto quiere decir, que el estudiante también tendrá un rol de organizador de la actividad, trabajará de la mano del docente como planeador y administrador de tiempo, recursos y de su aprendizaje. En esta etapa, se espera que el estudiante ponga en práctica sus habilidades en comunicación, relación interpersonal y de trabajo en equipo.

En ese orden de ideas, la implementación del proyecto comunicativo se realizó teniendo en cuenta diferentes momentos y fases hasta lograr el resultado final. Por parte de la docente, ésta acompañó el proceso de los estudiantes. Ellos desarrollaron las actividades de manera grupal. La docente dio las pautas actuando como facilitadora sin intervenir en el proceso directamente. Se orientó al estudiante con algunas estrategias que les permitieron iniciar, mantener y cerrar una conversación sencilla sobre temas como dar direcciones, actividades que se realizaron en los diferentes lugares, la cultura, estilo de vida, música, y los diferentes tipos de servicios que se ofrece al turista, de una forma natural. A continuación, se describe cada una de ellas: iniciando en el mes de agosto del 2022 y finalizando en septiembre del 2023, con algunas interferencias en los tiempos.

FASE 1, RETO.

Inicie entonces, planteando un problema real, de acuerdo con el contexto. El proyecto inicia con una pregunta retadora y abierta que permita imaginar diferentes

soluciones. Por ejemplo: ¿Cómo podríamos usar el inglés en un contexto real de tal forma que los estudiantes sean capaces de socializar en inglés sobre los diferentes lugares tanto de la institución como de la misma comunidad de Pasacaballos y a su vez mostrarla como un punto turístico?

Luego de esta pregunta se hicieron varias actividades. Se dio un espacio para reflexionar y luego se abrió un espacio de diálogo donde cada estudiante explicó en español primeramente sobre los lugares que más le gusta de la población de Pasacaballos, Cada estudiante explicó también el por qué y cómo se podría dar a conocer su comunidad. Cada estudiante explicó sobre el oficio que sus padres realizaban y llenaron una encuesta que nos permitió reconocer aspectos relacionados con el conocimiento que ellos tienen de Pasacaballos y su interés en utilizar el inglés en contexto.

| | |
|---|---|
|  | INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE PASACABALLOS PROCESO: FORMACIÓN HUMANA |
| ENCUESTA - 2022 DOCENTE: ESMERALDA OCAMPO POMARES | |

NOMBRE y APELLIDO: _____

FECHA: _____

1. Vivo en Pasacaballos desde:
 - Que nací.
 - Hace 5 o menos años.
 2. Me gusta vivir en Pasacaballos porque: _____
 3. Que lugares conozco de Pasacaballos? _____
 4. Mi papá/ mamá/ y otros familiares trabajan en:
 - La playa
 - Las islas
 - Restaurantes
 - Maneja lanchas
 - Haciendo trenzas.
 - En mototaxismo
 - En las empresas de Mamonal
 - Otros. Cuales: _____
 5. Mi papá / mamá / otros familiares hablan inglés
 - Papá: SI _____ NO _____ Regular _____
 - Mamá: SI _____ NO _____ Regular _____
 - Otros familiares: SI _____ NO _____ Regular _____
 6. Creo que Pasacaballos es un buen sitio para que los turistas lo visiten. SI _____ NO _____.
 7. Mi nivel de inglés es:
 - Malo _____ Regular _____ Bueno _____
 8. Me gustaría participar en un proyecto turístico, donde tenga la oportunidad de hablar con los turistas en inglés.
 - SI _____ NO _____.
-

- Se vuelven más conscientes de su entorno, entre otros aspectos.

Para continuar con el proyecto, se socializó con los estudiantes y con los padres de familia, mencionando cuáles serían las actividades que se desarrollarían en las diferentes etapas.

FASE 2. Organización de los contenidos y de los equipos de trabajo.

Durante este periodo, los estudiantes trabajaron las actividades de manera colaborativa, desarrollando respeto del uno para con el otro, tolerancia, aceptación y deseo de ayudarse entre sí. Se organizaron para trabajar en grupo en las diferentes tareas y poco a poco se les fue dando cumplimiento al proyecto.

La docente dio las orientaciones pertinentes. Se conformaron en grupos de 5, con los que se trabajarían los aprendizajes y sus respectivas actividades. Los temas que se desarrollaron dentro del proyecto por equipos:

1. Vocabulary: Places and what can you do at these places?. Se inició con los conocimientos previos que tenían los estudiantes sobre el vocabulario relacionado con los lugares. Y se añadieron nuevas palabras.

Objetivo:

Iniciar, mantener y cerrar una conversación sencilla sobre un tema conocido. Preguntando y/o respondiendo a la información que se les solicite sobre los lugares en inglés.

El uso de videos a través de Youtube, ayudó mucho en los aprendizajes de la pronunciación y escritura del vocabulario relacionado con los lugares. Por ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=EsWIJj04oQw&t=16s>

<https://www.youtube.com/watch?v=9xBTXX7DgBc>

Se realizaron actividades en octavos de cartulina en el que los estudiantes debían escribir el lugar en inglés que más recordaban y lo debían escribir en grande. Al terminar de decorar, se continuó la actividad fuera del aula, para realizar un juego con los mismos materiales que los niños habían diseñado. Cada estudiante salió con su palabra escrita en inglés. En un espacio del colegio, la docente les dio las instrucciones del juego el cual consistió en que mientras los estudiantes estaban caminando con el nombre de su lugar en inglés, la docente pronunciaba el nombre del lugar y a quien le correspondía debía llegar corriendo y se debía colocar al lado de la docente. Para esta actividad se requirió de concentración y conocer la pronunciación de cada lugar. Al llegar al lado de la docente los niños debían decir en inglés que actividades se podía hacer en ese lugar.

El siguiente juego consistió en tener una conversación sencilla en inglés en parejas. Un estudiante preguntaba: What can you do at this places? y el otro debía responder en inglés. En el transcurso de la semana se realizó una actividad lúdica en un espacio abierto de la institución y con la ayuda de los estudiantes, se elaboró un pendón con la pregunta: What can you do at this places?

Cada estudiante debía explicar en inglés con palabras sencillas lo que se hacía en cada lugar.



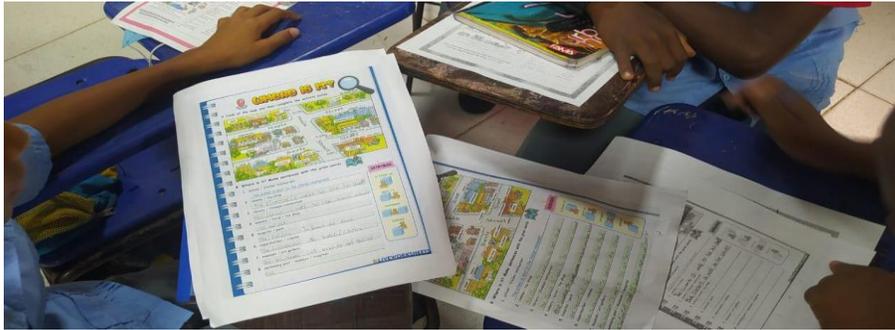
Video: repaso de vocabulario sobre lugares.

<https://www.youtube.com/watch?v=EfD2k9beP-4&t=94s>

Aprender sobre los lugares de la ciudad fue importante para los niños ya que esto les permitió construir su propio mapa mental para recorrerla. También fue útil para su desarrollo conocer las partes de la ciudad donde viven. Ya que al conocer su ciudad y cómo está estructurada, los estudiantes crean un sentido de pertenencia hacia su comunidad, volviéndose más seguros de sí mismos, y también más precavidos a la hora de conocer sitios nuevos.

Igualmente, al aprender sobre lugares de la ciudad en inglés y lo que las personas realizan en cada lugar, les permitió mejorar sus habilidades lingüísticas, ya que llevar a cabo rutinas básicas tales como ir al supermercado o a la escuela se convierte en la manera ideal para practicar los nombres de los edificios en inglés y sobre la importancia que tienen dentro de la comunidad. El propósito final de esta actividad fue ir relacionando a los estudiantes con los lugares reales, en donde más tarde, ellos tendrían la oportunidad de presentar sus nombres en inglés, lo que se hace en cada lugar y la capacidad para preguntar y dar direcciones.





2.

Prepositions of places:

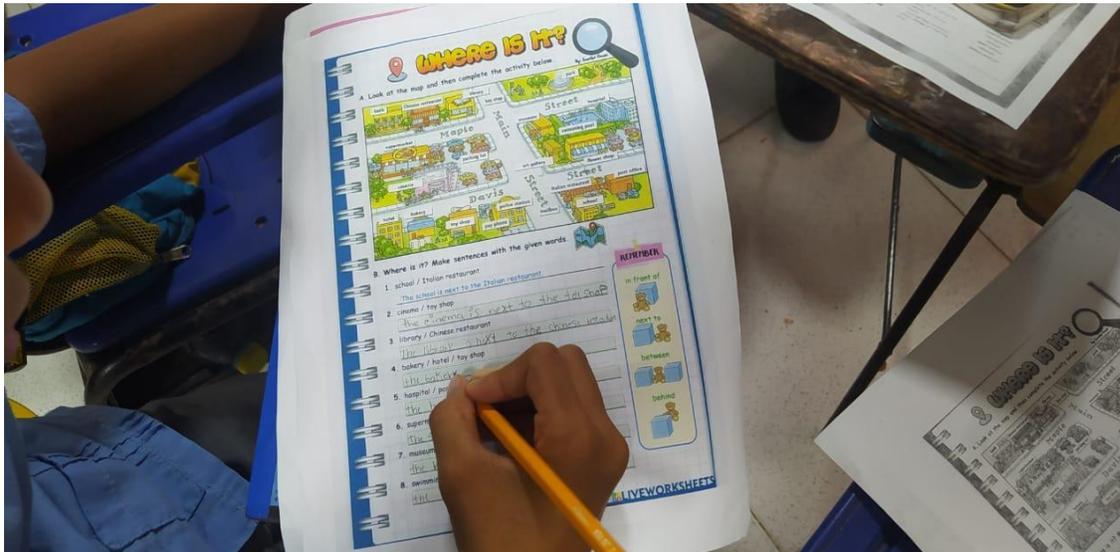
Tema: Prepositions of places

Objetivo:

Iniciar, mantener y cerrar una conversación sencilla sobre un tema conocido. Preguntando y/o respondiendo la información que se les solicite sobre los lugares en inglés.

Para el desarrollo de este contenido se tuvo en cuenta diferentes tipos de actividades que fortalecieran los aprendizajes sobre las preposiciones de lugar en inglés. Entre ellas se hicieron presentaciones de videos en Youtube, en el que los estudiantes practicaron la pronunciación en inglés. Se les hizo entrega de una copia con un mapa en

la que cada estudiante debía completar con las preposiciones de lugar en inglés. Por parejas, los estudiantes debían crear y realizar un diálogo. Un estudiante preguntaba en inglés por uno de los sitios que se encontraban en el mapa y el otro respondía en inglés.



Todas estas actividades fueron encaminadas hacia el aprendizaje de nuevas estructuras las cuales serían utilizadas más adelante. Finalmente la docente retroalimentó en aquellos aspectos en que se observó deficiencias y fortaleció y felicitó aquellos aspectos que fueron muy bien realizados.

Utilizar la metodología basada en proyectos, permite trabajar con grupos que tienen diferentes estilos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales y niveles de habilidad. Permite también, construir sobre las fortalezas individuales de los estudiantes y les permite explorar sus áreas de interés dentro del marco de un currículo establecido. En esta unidad, las actividades estuvieron centradas en el estudiante, en lugar de recibir lecciones aisladas de toda realidad, los estudiantes poco a poco fueron aprendiendo a

construir nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos (Karlín & Vianni, 2001).

Por otra parte, el aprendizaje colaborativo permitió a los estudiantes compartir ideas entre ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones. También les permitió aumentar las habilidades sociales y de comunicación. (Bryson, 1994; Reyes, 1998). Esta forma de trabajo en el aula, promovió en los integrantes del proyecto, el desarrollo de habilidades, actitudes y valores. Por ejemplo: capacidad de análisis y síntesis, habilidades de comunicación, actitud colaborativa, disposición a escuchar, tolerancia, respeto y orden entre otras más. Por ende, esto implica también un cambio de paradigma en los sistemas de evaluación, en la que ha sido más descriptiva que cuantitativa o sumativa.

3. Tema: How to get places?

Objetivo:

Iniciar, mantener y cerrar una conversación sencilla sobre un tema conocido. Preguntando y/o respondiendo sobre cómo llegar a determinado lugar con la información que se les solicite sobre los lugares en inglés.

Descripción:

En esta parte, se relacionó los aprendizajes previos con los nuevos. La docente dio las pautas actuando como facilitadora sin intervenir en el proceso directamente. Se orientó a los estudiantes a incluir preguntas relacionadas con los temas anteriores. Para ello se le entregó una copia a cada niño con un mapa y direcciones en inglés. En el diálogo debían incluir preguntas como por ejemplo:

-Where's the bank (place), what can you do at these places?

FASE 3. Creación del producto TIC y proyecto Scratch.

Objetivo:

1. Diseñar ambientes de aprendizaje mediados por TIC con base en el saber pedagógico y didáctico pertinente.
2. Aprender a utilizar de manera efectiva y enfocada contenidos/herramientas digitales pertinentes para potenciar competencias y aprendizajes.
3. Utilizar las tics como herramientas que facilitan el desarrollo de habilidades en el aprendizaje de otro idioma.

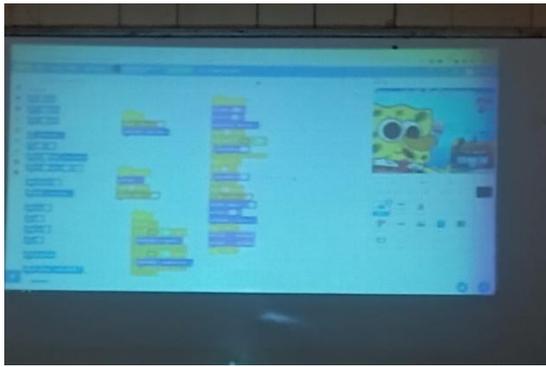
Descripción:

Esta clase de experiencia, la implementación de la herramienta tecnológica SCRATCH, permitió diseñar ambientes de aprendizaje mediados por TIC. Se observó que los estudiantes estaban mucho más dispuestos al aprendizaje, Se mostraron curiosos y querían seguir aprendiendo. Se solicitó la sala de informática, la cual no tenía conectividad, pero se pudo instalar la aplicación en cada portátil. Al principio, a muchos les costó el uso de la herramienta, pero a medida que iban utilizándola, descubrían nuevas formas de hacer las cosas y de avanzar. El trabajo colaborativo fue de gran importancia. Algunos les costaba entender la herramienta, ya que en casa no tienen ni celular, pero otros compañeros se acercaron y les explicaron con mucha paciencia, hasta ver que su compañero también comenzaba hacer sus propios diseños.

En esta fase, las clases siempre iniciaban con un tutorial de Scratch y luego se iba a la práctica en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de aplicar los conocimientos vistos en clase y adaptarlos en la herramienta Scratch.

https://www.youtube.com/watch?v=kIR_xWzONtk&t=193s







Steve Jobs decía que "Programar te enseña a pensar", invitándonos a aventurarnos al desarrollo de capacidades para resolver problemas de manera creativa, diseñando algoritmos. En el proceso de esta fase, los estudiantes aprendieron nociones básicas para solucionar problemas, diseñar proyectos y comunicar ideas, insertar, crear nuevas animaciones, con distintos fondos y sonidos, aprendieron a grabar su propia voz en las animaciones. Y a crear historias con diálogos entre los mismos estudiantes. Y las nuevas tecnologías junto con los nuevos dispositivos que facilitan cada vez más a sus usuarios, el desarrollo de habilidades y competencias antes reservadas a expertos programadores de computadores. Los diseños elaborados por los estudiantes, algunos con el apoyo de otros compañeros, les permitieron poner en práctica los conocimientos previos y añadir nuevos aprendizajes.

Los estudiantes tenían dos compromisos, uno fue entregar un proyecto individual a través de la herramienta SCRATCH, donde debían hacer una presentación personal en inglés. Y el segundo entregable, fue entregar un proyecto grupal donde se pusiera en práctica los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes. Debían insertar un mapa con los nombres de los lugares en inglés, debían insertar 3 personajes los cuales tendrían un diálogo sobre los distintos lugares del mapa. Uno de los personajes sería un turista el

cual preguntaba por un lugar y el otro le respondía en inglés. De esta manera logramos que los niños también utilizaran inglés en contexto a través de las herramientas tecnológicas.

Año: 2023

Momento 3: Situaciones Comunicativas: English in Context. Tour Guide 2023.

Según lo planeado, las actividades con los estudiantes debían continuarlas desde el mes de enero de 2023, pero lamentablemente me enfermé de gravedad y estuve hospitalizada un mes. Después que salí del hospital, me volvieron a incapacitar ya que mi estado de salud no había mejorado. Después de muchas atenciones y medicamentos particulares, comencé a recuperarme, gracias a Dios.

Es por esta razón que tuve que aplazar mi trabajo de grado ya que no me sentía en la capacidad de correr y tampoco podía estresarme, según recomendaciones médicas. Continué la sistematización bastante atrasada. Para el mes de mayo prácticamente retomé el proyecto con los estudiantes.

Lo primero que hice fue hacer alianza con la fundación Madre Herlinda de Moisés. Esta es una fundación que apoya la relación entre voluntarios extranjeros con las instituciones de la población de Pasacaballos, que lo soliciten. Y en el caso que nos amerita, mi intervención era conseguir esa alianza con la comunidad educativa Técnica de Pasacaballos. Porque deseaba que el proyecto fuera lo más real posible y que los niños tuvieran una interacción real con nativos extranjeros.

En ese orden de ideas, realicé unos acuerdos con el señor Ángel José Escorcía, Jefe a cargo de los voluntarios extranjeros de la fundación Madre Herlinda de Moisés.



En la reunión se llevaron los siguientes acuerdos:

- Los voluntarios se trasladan desde la fundación hacia la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos.
- El seguro de los voluntarios cubre el tiempo que estarán con los estudiantes en la Institución.
- La reunión con el semillero de estudiantes que harán el rol de guías de turismo, se realizará los días martes solamente, en un horario de 8:00 am a 12:30.
- En ese tiempo el grupo seleccionado de estudiantes, se dividirán en 3 grupos para que tengan una atención personalizada.
- Se apartará el día martes para trabajar la primera parte del proyecto, en la biblioteca.

El martes 16 de mayo, los estudiantes comenzaron a tener sus primeros encuentros con los voluntarios extranjeros, a quienes se les dio la bienvenida. Ellos realizaron una presentación personal y luego cada estudiante, se presentó en inglés. Luego se realizó una actividad lúdica que les permitió a los estudiantes entrar en confianza perdiendo el

temor a hablar en público. Desde el primer encuentro realizaron diálogos cortos y sencillos. También reforzaron en vocabulario y poco a poco fueron diseñando diálogos que incluían más información.

La docente estuvo presente en algunos momentos para orientarlos y en otros estaban los voluntarios quienes fortalecieron en pronunciación y orden de los diálogos. En estas intervenciones, los estudiantes pudieron poner en práctica el vocabulario y los aprendizajes adquiridos en inglés.





En el mes de mayo del 2023, se continuaron las prácticas con el guión elaborado entre los estudiantes y la ayuda de la docente y voluntarios. Los estudiantes manifestaron sentirse muy motivados hacia el aprendizaje. Se observó mayor confianza con los voluntarios. Poco a poco los estudiantes fueron perdiendo la timidez hacia el habla de otra lengua. También sintieron menos temor al comenzar hacer ciertas actividades en público. Se observó tristeza por parte de algunos estudiantes cuando terminaban su encuentro con los voluntarios extranjeros.



Durante el mes de mayo y junio, los estudiantes estuvieron trabajando con mucha más responsabilidad, algunos comenzaron a fluir en el idioma y apoyaban al compañero que presentaba mayor dificultad. Ya la enseñanza no era de los voluntarios o del docente hacia ellos, sino entre pares. En el transcurso de dos meses, se observó mejor preparación y más confianza para hablar el idioma en un contexto real. Los padres también manifestaron su agradecimiento por los aprendizajes que estaban siendo desarrollados por los estudiantes, y tanto fue así que comenzaron a involucrarse en el proyecto. Ellos mismos contaban que en casa se ponían a practicar con sus hijos, el vocabulario, las expresiones, los diálogos y todo lo que se iba realizando en la escuela. Los docentes también manifestaron el cambio que hubo en los niños que trabajaban en el proyecto. Dicen que se volvieron más comprometidos y que ayudaban a aquellos que tenían mayores dificultades. En todas las áreas se evidenció esta colaboración. También desde la misma área de inglés, se observó los avances que estaban teniendo los estudiantes en tan poco tiempo.

Los padres junto con los estudiantes, decidieron que era importante que el proyecto tuviera una identificación y si los niños se iban a convertir en guías de turismo para dar a conocer la comunidad, entonces, debían identificarse como "Tourist Guide". Los padres deciden mandar hacer una camiseta que los identificara Como Guías de Turismo. Muchos estudiantes de otros cursos solo miraban lo que los niños del proyecto hacían. Estos estudiantes, estuvieron motivando a otros a pertenecer el proyecto. Algunos niños que no tuvieron para comprar el suéter, llevaron uno de color blanco a la persona que estampaba y solo pagaron el estampado. Pero todos hicieron su esfuerzo.

Se planificó un primer recorrido en el colegio como ensayo para el siguiente encuentro. Cada vez más el proyecto comenzaba a tener la atención tanto de estudiantes

como docentes, padres de familia y administrativos. Algunos estudiantes se acercaban a la biblioteca, que era el lugar de encuentro, y se quedaban para ver lo que hacían los estudiantes con los voluntarios, Cuando los estudiantes de otros grados llegaban y observaban a los estudiantes que estaban en el proyecto, como hablaban de manera natural, con confianza y sin temor, motivaba a los otros niños a querer participar del proyecto. Estos estudiantes se acercaron y pidieron tanto a la docente como a los voluntarios que ellos también querían ser parte de un proyecto donde los estudiantes aprendieran de manera divertida y donde perdieran el temor a hablar en público en inglés. También pidieron ser inscritos en el curso de Guías de turismo.

En ese momento, sonreí y me alegró ver el impacto que poco a poco estaba teniendo el proyecto en toda la comunidad educativa. En esta fase, los niños estaban en capacidad de hacer un recorrido en la escuela mostrando las diferentes dependencias y explicando lo que se hace en cada una de ellas en inglés. También se comenzó a planificar un recorrido fuera de la escuela de tal forma que los estudiantes interactuaran con nativos, Allí tendrían la oportunidad de explicar al turista los sitios que el turista podía encontrar en Pasacaballos, si necesita realizar alguna actividad en particular. En todo este recorrido los niños estaban utilizando inglés en contexto.





Para el mes de julio y agosto vuelven los encuentros con los voluntarios y la docente. Se retroalimentaba en vocabulario, expresiones y organización del guión por sectores. Y para el mes de septiembre se realizó el recorrido en la comunidad de Pasacaballos donde los niños pudieron exponer sobre los sitios turísticos de la comunidad. En el recorrido estuvieron presentes los padres de familia quienes apoyaron

100% a sus niños. Aún en el recorrido los padres iban repasando el diálogo o las expresiones que debían decir los niños en el sector que les correspondió. Los voluntarios también hicieron acompañamiento y felicitaron a los niños por todo el proyecto que fue organizado y planificado por los estudiantes. De parte de los estudiantes el sentir que estaban en un sitio real y explicar lo que se hacía en ese sitio en inglés, fue una gran experiencia para todos.



Momento 4: Socialización del proyecto: En esta fase, se reunió una muestra de la comunidad educativa para mostrar en video todo el trabajo realizado por los estudiantes. La socialización se realizó en el mes de Octubre.

INTERPRETACION Y ANALISIS DE LA PRÁCTICA

Pregunta de sistematización.

¿Cómo el diseño e implementación de actividades bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de la herramienta Scratch favorece el uso del inglés de forma comunicativa en estudiantes de grado 6 transicionado a 7° de la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos?

Uno de los aspectos que me llamó la atención de la metodología Aprendizaje basado en proyectos, es que se puede emplear en el aula fomentando la motivación hacia nuevos aprendizajes. .Y en la sistematización fue de gran importancia ya que al implementar este enfoque con los estudiantes de grado 7°, permitió que ellos pudieran alcanzar lo inalcanzable en un inicio. Este aprendizaje produjo un cambio no solo en los estudiantes, sino en docentes, directivos y comunidad en general, fue una implicación que salió más allá del aula de clases y que se extendió a la comunidad de Pasacaballos, dando propósito a los estudiantes al relacionar el aprendizaje de una nueva lengua con su cotidianidad. En ese orden de ideas, puedo decir que los estudiantes retuvieron mayor cantidad de conocimiento y habilidades. Se evidenció mayor compromiso con el proyecto. Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados sin conexión con

cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Blank, 1997; Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998). Por otro lado, se evidenció una gran motivación en los estudiantes al aprender porque se les permitió seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas (Katz & Chard, 1989)

En la misma línea, Carrillo (2001) plantea que para la elaboración de un proyecto de aula se debe conocer la realidad del aula y su entorno. Esto permite realizar acciones que permitan mirar de cerca la situación de la escuela y la comunidad. En la implementación de la sistematización se pudo detectar los intereses, características y problemas de la comunidad escolar, se puede diagnosticar la situación del aula, definir objetivos y plantearse retos, en la que determinó cuáles serían las estrategias y herramientas a diseñar en todo el proceso para finalmente evaluarlo.

Estos resultados son testimonio también de algunos autores como Bejarano (2013), Suárez (2014) y Pinzón (2013) en el que plantean en sus trabajos investigativos la relevancia que la aplicación del aprendizaje basado en proyectos tuvo no solo en el aumento de la motivación de los estudiantes por aprender la lengua, sino también por la cultura, es decir, por buscar y producir conocimiento. Además, los autores concuerdan con que esta metodología promueve que los estudiantes se involucren en los procesos de aprendizaje y disfruten aprender temas de su interés.

En relación con el uso de Scratch, considero que las oportunidades y aplicaciones que ofrecen la tecnología y los recursos didácticos multimedia en el aula son vastas y, cuando se utilizan adecuadamente, permiten mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, el estudiante se convierte en un participante activo, que emplea sus conocimientos previos para ser el creador de su propio aprendizaje, y el profesor asume el papel de orientador y facilitador de este proceso, cambiando la manera

tradicional de interactuar con los estudiantes y la forma en que planifica y configura los entornos de aprendizaje. En ese orden de ideas, la necesidad de utilizar Scratch como parte del proyecto fue una buena estrategia para enfrentar los problemas de apatía y desmotivación por el aprendizaje. El que los estudiantes volvieran a una sala de informática y conocieran la herramienta y diseñaran algunos diálogos en inglés, aumentó la motivación por mejorar la pronunciación en los diálogos y se logró que los estudiantes descubrieran infinidad de funciones que les permitieron practicar inglés en contexto, insertar mapa, insertar imágenes, diálogos, voces en inglés.

Objetivo de la sistematización.

Establecer la manera en que la implementación de actividades bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de la herramienta Scratch promueve el uso del inglés de forma comunicativa.

Existen varias teorías sobre el aprendizaje, y para fines de esta sistematización es importante resaltar que este será entendido a partir de una perspectiva constructivista que, según Vygotsky (1834), ocurre cuando el individuo construye y reconstruye los conceptos complejos al interactuar a través del lenguaje con otros individuos en un entorno social particular. En este sentido, en cuanto al aprendizaje de lenguas. Ussa (2011) menciona que este consiste en acercarse de manera consciente a una lengua y conocerla formalmente con el fin de que la persona descubra y construya progresivamente las estructuras y las reglas de dicha lengua. Es, de acuerdo a lo anterior, que el entender el aprendizaje de esta forma permite brindar a los estudiantes la oportunidad de construir el conocimiento en el aula en conjunto con los miembros de la clase y el profesor teniendo en cuenta su realidad social y cultural.

En ese orden de ideas, dentro de los factores que influyen en los estudiantes al momento de aprender el idioma Inglés y que afectan notablemente su aprendizaje, están la motivación, las características tales como: la personalidad, el conocimiento de sí mismos, las habilidades y conocimientos previos. Es muy importante, entonces, que la selección de los contenidos tenga en cuenta los saberes previos del estudiante, sus intereses, su subjetividad para que éste pueda realizar un aprendizaje significativo, que involucre los nuevos conocimientos con los conocimientos previos.

En el caso de la implementación de actividades bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de la herramienta Scratch, creo que promueve el uso del inglés de forma comunicativa ya que cada una fue llevándolos progresivamente a alcanzar los logros propuestos. Cada una de las actividades fue poco a poco mejorando su nivel de comunicación, venciendo la barrera del habla y poniendo en práctica en contexto todo lo aprendido en el transcurso del proyecto.

Definición de los ejes (y sub-ejes) de la sistematización.

Eje:

1. Modelo Aprendizaje Basado en Proyecto y la mediación por las TICs como medio de motivación hacia la práctica del inglés en contexto.

La motivación es definida como estímulo permanente del proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, lo que significa que debe estar en cada momento de la estructura y organización de las actividades de aprendizaje, temas o contenidos que componen la disciplina (Verdecia, Silva y Ferrer, 2010). Además, la motivación se constituye en un agente psicológico fundamental en el desarrollo de actividades comunicativas en sus distintas formas que invita al

desarrollo de la voluntad hacia el aprendizaje y favorece en el alumno una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma. Situación que guía y mantiene un comportamiento regular, como factor determinante en la relación moderada entre la motivación y las actitudes hacia el aprendizaje del inglés por parte del alumno (Pérez, 2006). Esto significa, que si a los estudiantes se les presentan actitudes motivacionales que ayuden en el aprendizaje del idioma su desempeño académico tiende a mejorar cada vez más. A pesar de que el estudiante no está en constante interacción con el idioma.

En ese orden de ideas, en este contexto el estudiante aprovecha las oportunidades que tiene para entender, practicar y como consecuencia aprender con calidad y compromiso. Y muchas de las características que se reflejan en los estudiantes de grado 7° es que están muy motivados y esta actitud les permiten ser responsables y conscientes de los objetivos que se desea alcanzar. Se evidencia también que a través de éste enfoque los jóvenes están más motivados a aprender porque se les permitió seleccionar temas de su interés y que son importantes para sus vidas (Katz & Chard, 1989).

Sub-Ejes:

¿Qué actividades en inglés promueve el docente de tal forma que el aprendizaje se convierta en una experiencia agradable?

A partir de la implementación del material diseñado, se procuró que la información suministrada a los estudiantes de grado 7°, tuviera relación con la vida diaria de los estudiantes y que los involucrara en la realización de actividades

que pudieran ser desarrolladas normalmente fuera del aula como describir lugares, preguntar y responder en inglés sobre direcciones dentro y fuera de la escuela.

La información obtenida fue recogida a través de un diario de campo, fotografías y grabaciones.

En ese orden de ideas, entre las actividades en inglés que promovió el docente de tal forma que el aprendizaje se convirtiera en una experiencia agradable se encuentran:

- El diseño en octavos de cartulina de los lugares preferidos por los estudiantes.
- Las exposiciones en inglés fuera del aula de lo que se puede hacer en cada lugar.
- La alianza con los voluntarios extranjeros de la fundación Madre Herlinda y su interacción con los estudiantes.
- Los diálogos creados por los propios estudiantes.
- La práctica en contexto en las diferentes dependencias de la institución
- Las interacciones entre los estudiantes fuera de la institución en donde aplicaban los aprendizajes.
- El diseño y uso de diferentes funciones en la creación de diálogos interactivos, juegos y animaciones, a través de la herramienta Scratch.
- Compartir con otros el proyecto.
- Involucrar a los padres de familia, docentes y directivos en el proyecto
- Diálogos en inglés con docentes de otras asignaturas.
- Caminata y exposición en inglés con los estudiantes de grado 7° y los padres de familia en la comunidad de Pasacaballos.

A través de todas estas actividades se evidencia que los estudiantes aplicaron los conocimientos previos y los adaptaron al conocimiento aprendido en las clases de inglés.

En segundo lugar, manifestaron emoción al aprender nuevas palabras y poder hablar mejor. Recordando que el aprendizaje significativo se da cuando este puede ser aplicado a situaciones de la vida real. Esto se mostró cuando los estudiantes pudieron describir y explicar con facilidad lo que se hacía en cada lugar, como también el poder preguntar y dar direcciones en inglés. Demostrando la utilidad que ellos encontraban en el aprendizaje de la lengua.

Otro aspecto agradable para los estudiantes fue el hecho de compartir con otros su propia experiencia a partir de lo aprendido, esto provocó en otros niños el deseo de ser involucrados en el “semillero de inglés”. Quienes me pidieron inscribirlos en la fundación para mejorar su nivel de inglés.

También el hecho que los padres, docentes y directivos se involucraran en el proyecto hizo que éste tuviera un mayor alcance, desarrollo y motivación en los estudiantes que se sintieron apoyados y con habilidades para interactuar en inglés con docentes de otras asignaturas.

Se observó también que con todas las actividades mencionadas anteriormente, los estudiantes estuvieron más motivados hacia el aprendizaje y mejoraron el nivel de inglés con que los recibí en el 2022. Se dio lugar a la ampliación del léxico y al desarrollo de la habilidad de producción oral. Esto se evidenció, por una parte, durante la grabación final en la que los estudiantes realizaron las actividades propuestas sin pedir mayor explicación porque ya reconocían vocabulario relacionado con los lugares y expresiones usuales para definir, describir, preguntar y responder en inglés. Teniendo en cuenta lo anterior, el aprendizaje significativo se convierte en un apoyo para el desarrollo de la competencia comunicativa en cuanto a que facilita la interacción con el mundo real, dejando de lado el aprendizaje meramente memorístico. Como es planteado por Ausubel (1983) los

conocimientos nuevos que se relacionan con el conocimiento previo de los estudiantes forman conexiones estables que permiten obtener conocimiento “lo suficientemente homogéneo para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas” que, finalmente, es uno de los principios fundamentales de la competencia comunicativa.

¿De qué manera resulta de gran relevancia las relaciones interpersonales que se pueda establecer en el estudiante con su grupo de trabajo, y que permite el aprendizaje colaborativo?

En cuanto al aprendizaje colaborativo, se pudo evidenciar el interés de los estudiantes por desarrollar las actividades que eran propuestas de manera grupal. Estas actividades, permitieron que los estudiantes se conocieran, se integraran y se apoyaran. Muestra de ello, es que los docentes de otras áreas comentan que los estudiantes que estaban en el proyecto, en esas áreas también trataban de unirse y de hacer las actividades de manera colaborativa. Estos docentes cuentan que observaron mayor organización y cumplimiento en las fechas asignadas para la entrega de sus trabajos. Diferente a aquellos estudiantes que no estaban en el proyecto en quienes se notó mayor demora en la organización, conflictos al no aceptar las ideas de los demás y que al final demoraban en la entrega, siempre con una excusa en la que por lo regular se culpaban a los demás.

El trabajo colaborativo permitió en los estudiantes de grado 7°, ampliar las posibilidades de aprendizaje propias y de sus compañeros. Así como plantean Collazos, Guerrero y Vergara (2002), ya que se aprovecha en mayor grado las fortalezas individuales, lo que mostró finalmente, el aumento en la integración del grupo puesto que mostraron disposición para escuchar.

Sin embargo es importante dejar claro que este tipo de aprendizaje utilizado como estrategia de clase fue una alternativa considerada durante el diseño de las actividades como forma de apoyar el aprendizaje sin eliminar por completo actividades que requerían el trabajo individual. Pues, así como lo menciona Salas-Alvarado (2016), citando a Johnson (1993), el aprendizaje colaborativo es el uso de grupos de trabajo con el fin de ampliar las posibilidades de aprendizaje propio y de los compañeros mostrándose como “una alternativa a considerar en el momento de enseñar un contenido o de poner este en práctica”.

EJE: 2.

El aprendizaje basado en proyecto y las Tic como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés

Sub-Ejes:

¿De qué manera, el aprendizaje basado en proyecto, como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés y la incorporación pedagógica de las Tic resultan en la práctica y aprendizaje del idioma?

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un método de enseñanza en el que los estudiantes aprenden participando activamente en proyectos del mundo real y personalmente significativos. Estos proyectos se trabajan durante un período prolongado de tiempo. En nuestra sistematización el proyecto tuvo una duración de 6 meses iniciados en el 2022 con los estudiantes de grado 6 y finalizado en el 2023, con los mismos estudiantes que pasaron a grado 7°. Esta estrategia metodológica fue vital para los estudiantes de grado 7° ya que los involucró en la resolución de una situación del mundo

real, en el caso que nos atañe de la comunidad de Pasacaballos dio respuesta a la pregunta de sistematización.

La implementación de esta metodología permitió que los estudiantes demostraran sus conocimientos y habilidades creando un producto público o una presentación para una audiencia real. En éste proceso, los estudiantes desarrollaron un conocimiento profundo del contenido, así como habilidades de pensamiento crítico, colaboración, creatividad y comunicación. Por otra parte, debido a su enfoque en la creatividad y la colaboración, el ABP permite a los estudiantes vivir experiencias significativas y les da la oportunidad para trabajar en distintas disciplinas, empleando tecnologías para hacer que la comunicación y la realización de productos sean más eficientes y a su vez les permite establecer conexiones entre el contenido y la práctica.

En cuanto al instrumento que utilicé fue un diario de campo, grabaciones y fotografías. De este modo, inicié con una situación que pusiera a los estudiantes en contexto y que les permitiera activar sus conocimientos previos, Se trabajó el proyecto en diferentes momentos y fases. Se lanzó la pregunta guía y el reto. También se orientó al estudiante sobre los productos que debían elaborar y los aprendizajes que se esperaba en el proceso y en la elaboración de estos productos. Esta primera fase finalizó con la planificación: por una lado, de las tareas a desarrollar y, por otro, momentos en que se deben ir presentando los entregables o productos intermedios con los que el docente hará el seguimiento.

Estas fases fueron llevando poco a poco a los estudiantes de grado 7° a alcanzar y superar los logros planteados en un inicio. La motivación y el trabajo colaborativo jugaron un papel importante en el desarrollo del proyecto, se logró captar la curiosidad del estudiante de tal forma que cada vez su compromiso y responsabilidad hacia el proyecto

se hacía más evidente. También a través de este proceso de observación, pude conocer y conectar los intereses con los contenidos del área, logrando así nuevos aprendizajes.

Otras de las fases importantes fue la etapa en las que el estudiante comenzó a buscar información sobre su propia comunidad y que esta búsqueda de información estuvo acompañada por los padres de familia, como el tour que los padres le hicieron a sus hijos en los diferentes sitios de Pasacaballos, no en modo de trabajo sino como si el padre y el estudiante fueran turistas. En este proceso, los alumnos no solo buscaron en Internet, sino que también recurrieron a otras fuentes de información como las orales, a través de entrevistas y haciendo trabajo de campo y haciendo fotografías.

En el desarrollo e implementación del proyecto, quiero también resaltar el momento en que los estudiantes comenzaron a aplicar todo lo aprendido. Se evidenció como poco a poco su nivel de inglés iba mejorando y uno de los aspectos que fue de gran ayuda fue la alianza que hice con los voluntarios extranjeros. Estos son voluntarios que vienen de otros países de habla inglesa por un año y se alojan en la fundación Madre Herlinda de Moisés. Esta alianza permitió que se diera una interacción entre nativos de lengua inglesa y los estudiantes. En medio de todo este proceso, los estudiantes perdieron el temor de hablar en inglés, se sentían con más confianza y aún comenzaron a compartir sus aprendizajes y su experiencia con otros estudiantes.

Tanto las grabaciones que se hicieron en las diferentes dependencias de la escuela como fuera de la institución, es decir en el contexto de la misma comunidad de Pasacaballos marcaron la vida no solo de los estudiantes sino de todos los que participaron del proyecto de una u otra manera.

Por otro lado el aprendizaje y aplicación de la herramienta Scratch, el diseño de animaciones y el insertar voces para los diálogos en inglés, les ayudó a mejorar la

pronunciación y afianzamiento tanto en vocabulario como en estructuras básicas para pedir y dar información sobre los lugares o direcciones en inglés. En esta etapa entre pares de estudiantes, se hicieron algunas correcciones en el diseño. Y una vez mejorado el producto con las aportaciones de los demás, se presentó ante la comunidad en general.

¿Cuáles son las estrategias didácticas implementadas por el docente para promover el desarrollo de las tecnologías en la enseñanza del inglés?

Las estrategias de enseñanza son directrices que intervienen en el aprendizaje en general, y por ende, también tienen un impacto significativo en el desarrollo del idioma inglés. Estas estrategias se presentan en secuencias de pasos dirigidos a alcanzar la meta de aprendizaje, considerando que el resultado de los procesos mentales del estudiante no es el único aspecto a destacar, sino también la interacción social durante la enseñanza del idioma (Franco, 2004). A partir de este enfoque, se argumenta la enseñanza estratégica a través de instrucciones que desarrollan no solo procesos cognitivos, sino que también observan los procesos afectivos, sociales y motivacionales que se establecen por interacción. Por eso, en cualquier área y específicamente en la clase de inglés, se debe considerar el uso de diversas herramientas pedagógicas para motivar a los estudiantes a participar de manera más activa en las actividades de aprendizaje (Bello, 1990). Estas estrategias fomentan la creatividad de los estudiantes al manejar un entorno real e inmediato para utilizar el idioma con un propósito lúdico que motive lo suficiente para trabajar de manera creativa y fortalecer el nivel de comprensión. Pero para que estas estrategias sean exitosas, el docente debe tener en cuenta no solo las características de los estudiantes, sino también las particularidades del tema y las actividades que se van a desarrollar, porque dependiendo de ello se puede determinar qué técnica proporcionar con el objetivo de alcanzar una meta de aprendizaje (Tobón, 2006).

En ese orden de ideas, la incorporación de herramientas tecnológicas, más específicamente con la herramienta Scratch, se logró facilitar la disposición de nuevas actividades de aprendizaje; constituyendo una verdadera innovación, generando la estructuración del contexto con una formación significativa. En nuestro caso, los estudiantes de grado 7° se esmeraron en mejorar la pronunciación del idioma inglés, en diseñar diálogos en inglés. Aprendieron a insertar mapas con lugares, a preguntar y a dar direcciones en inglés, aprendieron a insertar imágenes y voces para los diálogos. Y finalmente crearon un escenario real en donde aplicaron todos los conocimientos adquiridos en el proceso de la sistematización.

Instrumentos y Herramientas que permitieron evaluar de manera formativa la Práctica.

A través de los instrumentos y herramientas, los profesores pueden obtener información precisa sobre la calidad del aprendizaje de sus estudiantes. En mi práctica hice uso del Diario de campo, el cual es un registro escrito, que me permitió describir de manera permanente, sobre la planeación, desarrollo y evaluación de las actividades. Esta descripción del aula en acción me permitió hacer un recuento de las experiencias de los estudiantes, del contexto, de las dificultades y avances en el aprendizaje de conceptos y procesos. Pude hacer un progreso académico, de actitudes, capacidades y habilidades. Y la transformación que poco a poco iban teniendo los estudiantes, su anhelo por continuar en el proyecto como sus tristezas cuando algo impedía que ellos avanzaran. Al final todas estas observaciones me permitieron recopilar una fuente rica de información tanto descriptiva como interpretativa.

También utilicé Encuestas y cuestionarios, con una serie de preguntas, por escrito, que se entregaron a los estudiantes de tal forma que pueden suministrar información

relacionada con sus aprendizajes, sus motivaciones, trabajo colaborativo, dificultades, logros, etc, que se obtuvieron en el transcurso de la implementación. Por otra parte, se realizaron grabaciones en audio o vídeos que les permitiera a los estudiantes, autoevaluar su desempeño, sus logros y dificultades. También que esta herramienta les sirviera para retroalimentar los aprendizajes y ayudar a otros en el alcance de los logros propuestos.

Teniendo en cuenta lo anterior, anexo los links donde se encuentra el diario de campo, junto con las fotografías y el video realizado como evidencia de esta sistematización.

<https://es.slideshare.net/MiguelDeJessGmezOcam/diario-de-campo-2022-2023docx>

<https://www.youtube.com/watch?v=re33uX5nVFc&t=66s>

https://www.youtube.com/watch?v=Eko_d6p-5cw

<https://www.youtube.com/watch?v=zog5RE7VXHI>

<https://www.youtube.com/watch?v=HDE-FnfeiHU>

RESULTADOS Y RECOMENDACIONES

Resultados:

Al reflexionar sobre toda esta experiencia creo que el haber escogido la Metodología Basada en Proyectos fue la mejor decisión que pude tomar. Hoy ya tengo un semillero que está muy motivado hacia el aprendizaje del idioma, ya se han inscrito en un curso de idiomas en la fundación Madre Herlinda, de donde me enviaron a los voluntarios extranjeros. Y hoy veo unos estudiantes con liderazgo, que saben trabajar colaborativamente, que ayudan a otros aunque no estén en sus grupos. Veo un grupo de estudiantes que fueron capaces de sugerir el trabajar por proyecto, otro de los contenidos que estaban en el plan de área de inglés, como fue el tema: Festivals and Celebrations around the world.

La evaluación se realizó de manera de observación, Se evidenció por parte de los estudiantes organización, trabajo en equipo, expresión oral en inglés, trabajos manuales, donde ponían mucho más en práctica los conocimientos aprendidos en inglés.

También, creo que hubo varios momentos importantes que se dieron en el momento de la implementación, como fueron, el tener en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, el momento en que los estudiantes comenzaron a plasmar el vocabulario relacionado con los lugares, el momento en que comenzaron a escribir primero en español y luego con la ayuda del docente y los voluntarios comenzaron a

expresarse más en inglés, el momento en que los voluntarios extranjeros hablaban con los estudiantes y les ayudaban en la pronunciación, el momento en que hicieron su primer recorrido por la institución exponiendo en inglés sobre cada dependencia y lo que en cada lugar se hacía, el momento en que otros niños buscaban a los estudiantes que estaban en el proyecto para que les ayudaran, el momento en que se convierten en líderes y apoyo para otros niños, el momento de ver cómo iban mejorando, de ver como anhelaban el momento del encuentro para trabajar en el proyecto, el momento en que los padres se involucraron, el momento en que los estudiantes deciden hacerse un suéter que dijera Tourist Guide, el momento en que otros docentes de otras áreas y los directivos, desean involucrarse en el proyecto, ect fueron muchos momentos que causan tanta satisfacción, que son gratificantes.

Todo se desarrolló teniendo como base el modelo Aprendizaje basado en Proyecto. Se desarrolló a través de unas fases relacionadas una con la otra, en la que poco a poco los estudiantes fueron desarrollando sus habilidades, trabajando en equipo, asumiendo roles dentro del grupo.

En cuanto a los eventos más significativos o emotivos (en términos de aprendizaje, motivación, participación de los actores) presentados en la implementación de la práctica, puedo decir que hubo muchos, por ejemplo cuando los padres motivados por el proyecto decidieron que los niños debían tener un suéter que los identificara como Guías de turismo, cuando poco a poco todos iban llevando sus suéteres e hicieron su primer tour por la escuela y explicaban en inglés sobre cada dependencia, cuando hicieron entrevista a sus profesores y a la directiva con la ayuda de los voluntarios, cuando se hizo el recorrido en Pasacaballos mostrando los sitios más importantes de la comunidad en inglés y la compañía de todos los padres, ver esas caras emocionados de ver a sus hijos hablar en otro idioma. El anhelo e inscribirse en la fundación Madre Herlinda para

aprender ahora sí de una mejor manera el idioma inglés con voluntarios extranjeros. Fue toda una experiencia maravillosa.

Por otra parte, establecer el papel de los actores y sus acciones con base en los ejes. Se describen los actores y acciones que marcaron de forma significativa el proceso de implementación, según los ejes de sistematización. Cada grupo tenía un estudiante que estaba pendiente de recordar los días de práctica. Otro tenía la lista de los estudiantes que estaban en el proyecto y se encargaba de ir salón por salón a buscarlos, otro se encargaba de presentar los avances de lo que habían hecho en el transcurso de la semana, otro se encargaba de definir los lugares de grabación, cada líder de cada grupo se encargaba de reunir a su grupo y practicar en las horas del descanso.

Dificultades Encontradas

En cuanto a las dificultades encontradas, puedo decir que al principio no fue fácil, sentía que no avanzaba mucho. Tuve que mejorar la técnica. Tuve que aprender a dejar que ellos descubrieran por sí mismos y solucionaran las situaciones que se presentaban como el hecho que a veces discutían por algo y ya querían deshacer el grupo, querían trabajar con otros y así hasta que logré engranar cada equipo. Por otro lado las situaciones que ocurrían en la escuela en los días en que nos reuníamos. Situaciones externas como la lluvia el día asignado para practicar, o días de paro ya fuera de los docentes o de los trabajadores de las vías de Mamonal que cerraban todo acceso y no podíamos llegar a Pasacaballos. Por otra parte algunos estudiantes tuvieron problemas familiares y de salud y se vieron en la obligación de salir del proyecto, lo que hizo que nos atrasáramos un poco y reconstruir algunos aspectos en los que ya se había avanzado. Cabe mencionar mi estado de salud, también me tocó posponer el trabajo de grado. En el mes de enero de éste año 2023, me enfermé gravemente, duré aproximadamente un mes hospitalizada y no fue sino hasta el mes de mayo que pude retomar el proyecto con

mucha debilidad e intermitencia por los controles médicos muy seguidos a los que debía asistir.

En cuanto a las dificultades (Relacionales, cognitivas, de comunicación, de evaluación, organizativas, etc.) que se presentaron entre los actores durante la implementación, puedo decir que la mayoría fue de tipo externo. En cuanto a las dificultades cognitivas, algunos presentaron dificultades porque sentían que no iban a poder hablar en inglés, pero al indagar me di cuenta que las razones estaban asociadas a problemas internos, de familia. Eran estudiantes que estaban pasando por situaciones difíciles, de estrés emocional, conflictos y/o de salud, pérdida del empleo de sus padres, etc.

La intervención de sus propios compañeros fue la mejor cura, ellos lloraban juntos, se consolaban y se motivaban a seguir adelante. En muchas ocasiones tuve que quedarme a hablar con ellos y con sus padres para que de alguna manera diera un poco de estabilidad emocional a los niños y no los involucraran en los asuntos de los adultos. Sin embargo algunos no resistieron la presión emocional y terminaron saliendo del proyecto. Ciertamente esta situación afectó el proceso ya que algunos niños dejaron el trabajo tirado cuando ya todo está organizado y se tuvo que reconstruir fue difícil, pero valió la pena.

Avances

En cuanto a los avances puedo decir que los niños aprendieron a tener empatía con los demás, su motivación aumentó, su anhelo por aprender otro idioma, han sido un referente para toda la institución. Los demás estudiantes los buscan para consultarles y muchos quieren estudiar inglés. Los padres también se sienten muy motivados y ha sido tan impactante el proyecto que al principio pensé que solo serían los niños, pero después poco a poco tanto docentes, como directivos y otras entidades participaron del proyecto.

Personalmente, me siento muy agradecida con Dios y con la universidad ICESI, quien me enseñó mucho. No sé cómo hubiera enseñado a esos niños que recibí en esas condiciones. Y siento que no solo los niños del proyecto avanzaron, sino todos los que les rodean se han unido a ellos y con emoción, escuchan sobre sus aventuras y sus aprendizajes en el proyecto.

Hoy puedo hacer un balance entre lo planeado y lo implementado y puedo decir que la planificación ayuda mucho porque no improvisas pero hay cosas que se salen de lo planeado y toca hacer ajustes en el transcurso. Ya que no siempre se dan las cosas como uno las planifica. Por ejemplo algunos factores como la ola de calor, en la que la directiva decidió dar clases seguidas hasta las 10:00 am y que los estudiantes se fueran para sus casas. La lluvia que aparecía el día en que se había planeado un encuentro, o los continuos paros de los trabajadores de Mamonal y que impidió que muchas veces nosotros como docentes llegáramos a la institución hacía que los niños se desanimaran. El hecho que a veces no llegaban todos por cuestiones de gripe, hacía que los grupos se desanimaran sino estaban completos. Por otro lado, al principio nos asignaron un salón para estar con los estudiantes del proyecto y después nos quitaron el sitio, y tenía que deambular de aquí para allá, replantear fechas, cambiar horario. Sin embargo creo que cada obstáculo, me enseñaba y le enseñaba a los estudiantes a que no debíamos dejarnos vencer por esas situaciones. De allí surgió por parte de los estudiantes que cuando no nos pudiéramos reunir en la escuela por algún motivo, lo iban hacer de manera virtual, esta vez sí eran más conscientes de la importancia de tener esos encuentros virtuales. También unos estudiantes de 9° les gustó el proyecto y se dispusieron a ayudar a los niños en la hora del descanso, o en horas libres para aquellos que tuvieran más dificultad.

A pesar de las dificultades, los niños que quedaron asumieron otros roles y estaban dispuestos a finalizar con éxito el proyecto. Al principio los estudiantes que quedaron se enojaron mucho contra aquellos que se salieron cuando ya teníamos un gran avance. Y discutían en clase sobre lo sucedido. Tuve que reunirme con ellos y sin decirles la situación por la que estaban pasando los niños que se salieron, les di a entender que ellos se salían por fuerza mayor y que debíamos respetar su decisión y ayudarlos si necesitaban algo, no fue fácil pero al final se logró el objetivo.

Puedo concluir que El ABP permitió que los estudiantes avanzaran en el aprendizaje y utilización del inglés en contexto ya que su enfoque educativo fomentó que los estudiantes “aprendan a aprender” y que trabajaran de manera colaborativa en grupo para buscar soluciones a un problema real. También la adquisición del aprendizaje autodirigido (Savery, 2006), les permite trabajar de forma relativamente autónoma y a conseguir unos mejores resultados en relación al problema planteado (Jones et al., 1997; Thomas et al., 1999). Por tanto, puedo destacar que el ABP es una de las herramientas fundamentales para el desarrollo de las competencias como la creatividad, resolución de problemas, habilidad de investigar, trabajar de forma colaborativa, motivación y uso de redes sociales, entre otras.

Aprendizajes:



The image shows a presentation slide with a purple border. At the top, there is a banner with a logo that includes a scale of justice and an open book, with the words 'INSTITUCIÓN EDUCATIVA PASACABALLOS' and 'PROGRESO' visible. Below the banner, the slide title is 'Project: Welcome to our community'. The main text reads: 'Es un proyecto que se realizó con los estudiantes de grado 7°. En la Institución Educativa Técnica de Pasacaballos. Consiste en el uso del inglés en contexto y se desarrolló desde la Metodología Basada en Proyectos.' At the bottom, there is a field labeled 'Escribe tu nombre completo'.

2. En tus propias palabras, que aprendizajes tuviste en todo el desarrollo del proyecto?

9 respuestas

- Aprendí un poco más de inglés
- Mi aprendizaje fue muy bueno ya que todo eso me ayudó a mis conocimientos
- Tuve el aprendizaje de aprender de una manera más divertida y fácil el inglés de conocer nuevas personas de interactuar con personas que no conocía.
- Aprendí el significado de algunas palabras que anteriormente no sabía.
- Aprendí a pronunciar los lugares y que se hace allí.
- No
- Aprendí más sobre cada pronunciación de las palabras
- Puede aprender mejor la parte de la pronunciación me ayudó a mejorar aprender más vocabulario me ayudó en que algunas palabras que se me dificultaban a aprender a decirlo mejor

Project: Welcome to our community

Preguntas Respuestas Configuración Puntos totales 0

1. Sientes que es más fácil aprender inglés a través de proyectos a través de una clase tradicional?

9 respuestas

- No
- A través de un proyecto
- Una clase tradicional
- A través de una clase tradicional
- Si
- Siento que es más como un empujón.
- A través de proyectos es más fácil.
- Yo siento que es más fácil a través de proyectos

4. Tus padres se involucraron en el proyecto? De que manera?

9 respuestas

- Apoyo total y animandome
- Invitados
- Recordando cuando me tenía que aprender las cosas y comprando me lo que necesitaba
- Apoyándome, guiándome, mostrando interés en el proyecto, estar al pendiente de mi y de que me fuera bien.
- Fue un poco más mi abuelo, ya que él me acompañó y me ayudo.
- Si me ayudaron el la grabación del vídeo me acompañó y la compra del sueter.
- Si recordándome siempre
- Acompañando a las partes del proyecto y ayudandome a practicar el vocabulario

5. Que experiencias puedes contarnos de lo que viviste en todo el proyecto desde que inició en el año 2022 al 2023? (Logros y Dificultades)

9 respuestas

- Experiencia que tube muy excelente ya que nos integramos con otros compañeros de otros grado
- Logros: buena pronunciación en el inglés
Dificultades: aprender algunas pronunciaciones.
- Mi mayor dificultad fue tener tiempo para aprendeme todo el texto y hacer las tareas al mismo tiempo y mi mayor logro fue la experiencia
- Las experiencias que vivi fueron que aprendí a pronunciar mejor el inglés a aprender de una manera más eficaz a experimentar el inglés en lugares abiertos.
- Pues me ayudo a hablar ingles más fluido, pero mi dificultad fue ser el único de mi salón, debido a que la persona que estaba conmigo se había salido, por lo tanto no tenía con quien practicar.
- Experiencia fué cuando interactuamos con los extranjeros y una dificultad era cuando tenía que dejar alguna clase para estar en el proyecto.

6. Que recomendaciones darías en cuanto a la clase de inglés para el próximo año?

9 respuestas

- Que continúe los proyectos
- Mi recomendación es que seamos mucho más unidos que este año
- Que expliquen más
- Que aprendamos de una manera más divertida como con juegos, ruletas.
- Realmente no se me ocurre nada ya que para mí está bien así como esta.
- Aprender más acerca de la pronunciación y escritura de
- Tener maestros para aprender más de la página de scrath y no solo los maestros de inglés
- Una recomendación es que utilicen métodos divertidos para aprender fácil y rápido
- Que siguiéramos dando clases muy divertida muy dinámica para que nosotros los estudiantes tengamos ganas de aprender mucho más y que nos interese más el aprender el inglés

7. Te gustaría que en la clase de inglés se utilizara la Metodología Basada en proyectos? Si----- NO----- Porqué?

9 respuestas

- Si ya que nos hace conocer más de nuestra comunidad
- Si por que todos aprendemos por igual
- Si por que tendríamos más conocimientos
- Si
Por que aprendemos con más personas y de una manera más eficaz.
- Si, ya que así puedo aprender a hablar más fluido el inglés.
- Si pq es más práctico.
- Si porque estamos más tranquilos en casa que en el colegio
- (Si) para que sea más fácil de aprender

Se diseñó un formulario en Google para mirar los aprendizajes que los estudiantes habían obtenido en el desarrollo del proyecto. Se evidencia la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés la cual fue más divertida y provechosa desde el proyecto

8. Como fue tu experiencia con los voluntarios extranjeros?

9 respuestas

Son excelente muy amigables tratables y nos brinda confianza a la hora de presentarle cualquier sitio de pasacaballos

Excelente

Buena,ellos nos ayudaron con todo lo que tenía que ver con el proyecto

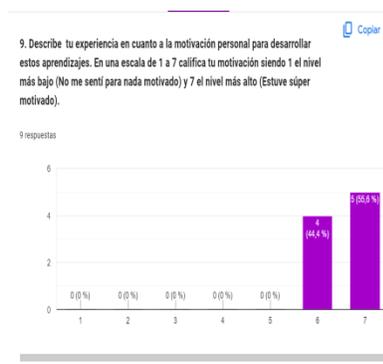
Excelente me enseñaron de una manera muy linda siempre aprendimos a través de actividades como juegos.

Excelente, gracias a ellos pude entender el significado de algunas palabras y sus pronunciaciones.

Muy buena pq eran amigables y amables.

Buena aprendimos más sobre cómo manejar la página de scratch y el computador

Super buena ya que ellos se portaron de lo mejor con nosotros y nos ayudaron a avanzar más con el inglés



Los estudiantes expresan que aprendieron más con el proyecto y que fue divertido. También comentan que fue una gran experiencia ya que pudieron comunicarse en un inglés real, pudieron comunicarse con los extranjeros, explicándoles las diferentes dependencias en el colegio y luego el poder hacer un tour en la comunidad de Pasacaballos hablando de manera sencilla pero poniendo los aprendizajes en un contexto real. Por otra parte, el poder compartir sus aprendizajes con otros compañeros de manera colaborativa, les permitió ayudarse mutuamente, de tal forma que al final se alcanzaron los objetivos propuestos.

También se realizó un formulario de Google, evaluando la herramienta Scratch. En la cual los estudiantes expresaron lo siguiente:



FORMULARIO SCRATCH

Descripción del formulario

Escribe tu nombre completo *

Texto de respuesta corta

2. En tus palabras, cuéntanos tu experiencia en el uso de la herramienta SCRATCH

11 respuestas

- Divertida y un poco complicada al inicio pero des pues muy buena cuando la en tiendas
- Es muy buena y divertida aprendo cosas nuevas y fácil de usar .
- Se muy poco porque no lo puedo manejar muy bien y aveces necesito un poco de ayuda
- Me pareció chévere lo difícil es guardar el trabajos la parte más complicaca
- Fue muy bueno porque aprendi mucho hacer animaciones y sonido muy chevere
- Es muy buena , es una forma fácil de aprender inglés creando conversaciones
- Se entretiene y se aprende
- No recibí el entrenamiento necesario para realizar la actividad. , y por tal motivo me parecio muy difícil.
- Un poco diferente pero divertido

3. Que beneficios puedes mencionar al trabajar con la herramienta Scratch desde el área de inglés?

11 respuestas

- Más creatividad
- Aprendo inglés de manera más fácil.
- Pronunciar palabras en inglés y ir aprendiendo más poco a poco
- La herramienta scratch es muy completa
- aprendi mas a como pronunciar las palabras
- Una manera en la que no me da pena de expresar una conversación en inglés e interactuar creando distintas imágenes y conversaciones
- Aprender con mayor
- Aprendizaje de cosas nuevas

4. En qué consistió el proyecto Scratch que realizaron a nivel individual y / o grupal?

11 respuestas

- Crear y organizar
- Debíamos de hacer animaciones a base de los lugares.
- Muy bien por lo individual y por el grupal aprendi muchas cosas de mis compañeros de grupo
- presentación personal
- se trataba de mi presentación personal y todo de mi en ingles
- Eso nos ayudó a tener una conversación en inglés por medio de muñequitos o dibujos animados
- Consistió en crear un programa interactivo
- En mi descripción personal.
- A tener una mejor pronunciación de las palabras

5. Que aprendizajes en inglés, pudiste poner en práctica en tu proyecto de Scratch?

11 respuestas

- Lugares y costumbres
- La pronunciación la escritura los lugares.
- Como grabar la voz en inglés y las frases que podemos decir
- Aprendi que tengo más cualidades de las que me imaginaba
- la traducción
- Conocer las distintas estaciones del tiempo en inglés
- Posee pensamientos lógicos y conocimientos para solucionar problemas de programación
- La forma de presentame
- los saludos y la presentación personal

FORMULARIO SCRATCH

Preguntas Respuestas Configuración

6. Te gustó aplicar los aprendizajes en inglés a la herramienta de Scratch? SI ____ NO ____
Porque?

11 respuestas

- Si porque fue algo nuevo
- Si. Porque me ayudó a poner en práctica la pronunciación.
- Si porque puedo aprender cosas nuevas
- Si porque mientras lo hacía me divertía mucho
- Si porque aprendí más de inglés
- Si por que era divertido crear un personaje y hablar en inglés por ese medio
- Si por que ayuda a pensar y a resolver problemas lógicos
- Si

9. Que sentiste al saber que podías trabajar en inglés desde una herramienta tecnológica?

11 respuestas

- Que hay otras posibilidades de aprende esta fue una de esas
- Muy feliz porque me facilitó el trabajo en clase.
- Que iba a hacer una actividad nueva en una herramienta tecnológica
- Muy bien me gustó esa herramienta y me divertí mucho
- Me senti emocionado muy chevere
- Emoción e interés
- Orgullo de haber aprendido algo nuevo
- Confucion
- Alegria

En cuanto a la experiencia con el uso de la herramienta Scratch, los estudiantes expresan que aunque al principio fue un poco difícil, después aprendieron a utilizarla y les pareció muy “chévere”, muy divertida. Fue una gran experiencia porque también aprendieron a hacer animaciones. También mencionaron que entre los beneficios que encontraron al utilizar esta herramienta se encuentra la creatividad, y que pudieron expresarse en inglés sin sentir vergüenza. Pudieron grabar sus voces con la ayuda de sus compañeros ya que trabajaron de manera colaborativa. Y pudieron aplicar los aprendizajes como el hacer una presentación personal en inglés, preguntar por los lugares y costumbres de la comunidad de Pasacaballos, preguntar y dar direcciones en las animaciones que ellos mismos diseñaron, en inglés, en un contexto real.

También expresaron que el hecho de trabajar el área de inglés desde una herramienta tecnológica, fue algo nuevo e interesante. Les facilitó el aprendizaje, les permitió comunicarse en inglés de manera sencilla y divertida.

Puedo concluir que fue una experiencia gratificante y que los estudiantes que hicieron parte del proyecto comunicativo y que hicieron uso de las Tics, han sido estudiantes que

han demostrado una mejor actitud hacia el estudio, una mejor actitud hacia la colaboración con aquellos niños que presentan problemas de aprendizaje en otras áreas. También son estudiantes con un mayor grado de satisfacción y motivación hacia el aprendizaje y práctica del idioma inglés en un contexto real.

Recomendaciones

- Se propone la utilización de la herramienta Scratch como apoyo a las dificultades de aprendizaje, ya que esta es una herramienta de programación fácil de aprender, la cual tiene un ambiente gráfico y ameno que motiva a la práctica del inglés en situaciones reales (Erazo, 2011). Ambiente que logra conducir al estudiante a diseñar una narración, animarla y darle sonidos con su propia voz, permitiéndoles ser propositivos, y dar soluciones de acuerdo a sus realidades.
- Se recomienda trabajar los aprendizajes por proyectos ya que esta metodología reta a los estudiantes permitiéndoles ser protagonistas de su propio aprendizaje. A través de la elaboración de proyectos los estudiantes dan respuesta a problemas de la vida real, se despierta la curiosidad, lo que le estimulan a investigar y aprender. Este método es más motivador que los métodos tradicionales, ayudando a los estudiantes a desarrollar las competencias clave del siglo XXI y a alcanzar un aprendizaje significativo. Los estudiantes planifican el proyecto, distribuyen las tareas, ponen las ideas en común, toman sus propias decisiones, lo que les permite aprender de sus errores y mejorar los aprendizajes. Por otro lado al trabajar con esta metodología Mediante el intercambio de ideas, los estudiantes aprenden a trabajar de manera colaborativa, se apoyan los unos a los otros, se consiguen

los objetivos comunes y se retroalimentan entre pares o entre equipos, logrando que los más aventajados ayuden aquellos que tienen problemas de aprendizaje de tal manera que al final todos logran alcanzar los objetivos.

- Se recomienda también que desde la planificación se tenga en cuenta el ecosistema del estudiante para lograr los objetivos educativos. Se debe entender que el resultado de la educación no solo depende de la institución educativa, sino de los padres de familia, estudiantes, profesores, comunidad en general, políticas de estado y de la sociedad con sus diferentes organizaciones. Bronfenbrenner argumenta que la capacidad de formación de un sistema depende de la existencia de las interconexiones sociales entre ese sistema y otros. Todos los niveles del modelo ecológico propuesto dependen unos de otros y, por lo tanto, se requiere de una participación conjunta de los diferentes contextos y de una comunicación entre ellos y que de manera interrelacionada, interactúan con la finalidad de lograr los objetivos educativos en un determinado contexto social. (Bronfenbrenner, 1997).

CONCLUSIONES

John Dewey es reconocido como uno de los primeros defensores de la educación basada en proyectos o al menos de sus principios a través de su idea de "aprender haciendo". En *My Pedagogical Creed* (1897), Dewey enumeró sus creencias, incluida la opinión de que "el maestro no está en la escuela para imponer ciertas ideas o formar ciertos hábitos en el niño, sino que está allí como miembro de la comunidad para seleccionar las influencias que afectarán al niño y ayudarlo a responder adecuadamente a ellas". Por ello promovió las llamadas actividades expresivas o constructivas como centro de correlación. La investigación educativa ha avanzado esta idea de enseñanza y aprendizaje hacia una metodología conocida como "aprendizaje basado en proyectos". William Heard Kilpatrick se basó en la teoría de Dewey, quien fue su maestro, e introdujo el método de proyectos como un componente del método de enseñanza de problemas de Dewey.

Con este enunciado, inicio mi conclusión ya que a través de la metodología basada en proyectos pude lograr que los estudiantes tuvieran una participación activa en el proceso, fueron siempre el centro y crearon sus propios aprendizajes partiendo de los conocimientos previos. Este método les permitió experimentar y practicar un idioma en contexto real.

En el aprendizaje basado en proyectos se tuvo en cuenta el trabajo colaborativo en el que muchas veces los estudiantes trabajaron en equipo, pero en otras fueron trabajos individuales para luego retroalimentar la información a nivel de grupo. Todas las

actividades estuvieron relacionadas con el mundo real, completada en un periodo de tiempo específico, con un inicio y un producto final. Estas actividades se diferencian de otras, en cuanto a que su duración es mayor y no se realiza por un estudiante que cumple únicamente lo que ordena el profesor. (Munday, 2003, p. 233)). En este sentido, este tipo de aprendizaje representa realmente una transformación en los paradigmas tradicionales de enseñanza. Como lo menciona Jolibert (1995 citado en García, 2008). La metodología basada en proyectos implica entonces una estrategia que da lugar a la ruptura de los roles de maestros y alumnos concebida en el modelo de escuela tradicional para dar lugar a un proceso pedagógico un poco más equitativo en el que todos participan en todos los niveles de realización es decir, desde su planificación hasta su implementación.

En este sentido, el aprendizaje basado en proyectos puede ser considerado de relevancia en cuanto a que es una estrategia que permite construir aprendizajes significativos que tienen en cuenta fines y contenidos más allá de los propuestos curricularmente. Además, puede integrar otras áreas del conocimiento integrando diferentes saberes humanos y permite generar actividades en conjunto que tienen en cuenta los intereses de los estudiantes. La implementación de proyectos favorece y fortalece la creatividad, la responsabilidad y el trabajo en grupo. (Maldonado, 2008, p. 160-161).

En cuanto a la herramienta Scratch, es un nuevo lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos, animaciones y compartir sus creaciones con otros niños y jóvenes que expresan sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades como el pensamiento lógico, pensamiento creativo y de aprendizaje del siglo XXI (López, 2009).

En ese orden de ideas, a los estudiantes les gustó la realización de la actividad ya que les permitió no solamente aprender más vocabulario en el idioma inglés sino que también era una herramienta divertida en la que se puede aprender con mayor facilidad. También dicen que ahora la clase de inglés es motivante porque por medio del programa no solo se está aprendiendo inglés sino también informática. Lo que hace ver notablemente que los estudiantes consideran que la utilización de Scratch en la asignatura de inglés puede seguir optimizando y mejorando la calidad del desarrollo de la clase. Con la herramienta Scratch, los estudiantes pudieron hacer sus propios diseños, pudieron insertar sonidos, imágenes, diálogos, etc. Todo esto evidencia que sin la utilización del recurso didáctico el estudiante muchas veces se ve desmotivado con pereza de realizar las actividades, en las sesiones con Scratch se vieron participativos, colaborativos y las actividades desarrolladas lograron un nivel mucho más alto de calidad, y se evidenció su alto nivel de creatividad.

Verdecia afirma que el aprendizaje del idioma Inglés mediante contenidos digitales se presenta como una alternativa en cuanto a una actitud mediadora en los procesos de conocimiento dentro de posibles contextos de equidad y democracia. Uno de ellos es el proceso de grabación de audios el cual brinda diferentes vertientes y usos. Las grabaciones de voz tienen la finalidad de promover actividades que desarrollen el aprendizaje consciente de los fonemas característicos del idioma inglés, Asimismo, es conveniente grabar conversaciones o diálogos en situaciones diversas según los temas de interés de los estudiantes para satisfacer las necesidades de comunicación en contexto. (Verdecia 2010).

En cuanto a la motivación, creo que el haber trabajado con la metodología basada en Proyectos, permitió también construir fortalezas tanto individuales como grupales, que

poco a poco motivó a los estudiantes a aprender ya que pudieron seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas (Katz & Chard, 1989). Dice que el compromiso y la motivación posibilitan el alcance de logros importantes (Brewster & Fager, 2000). En el caso de mi sistematización, el aprendizaje basado en proyectos ofreció entonces, una posibilidad de introducir en el aula de clase una extensa gama de oportunidades de aprendizaje que motivó continuamente a los estudiantes de diferentes estilos de aprendizajes, estratos socio culturales, etc, a escoger temas que tuvieran relación con sus propias experiencias, en la comunidad de Pasacaballos, ya que se relacionaba con su cultura (Katz & Chard, 1989).

REFERENCIAS

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. págs. 13-32.
- Aguayo, A. (1947). Pedagogía científica. Segunda ed. Habana Cultural. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354003/561059354003.pdf>
- Barbero (2003), Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades Revista ibero-americana de educación. N. ° 32 (2003), pp. 17-34
- Blank, W. (1997). Authentic instruction. Tampa, FL: University of South Florida.
- Bronfenbrenner, U. (1987): Ecosistema educativo y fracaso escolar. Revista Iberoamericana de Educación pp: 2 – 4.
- Ceballos, Ospina, y Restrepo (2017). Integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Tesis de maestría en educación con énfasis en pedagogía y didáctica de los saberes. Mocoa.
- Cifuentes, R. “La escritura: clave en procesos de sistematización de experiencias” en: Revista Decisio, número 28. México: CREFAL, 2011. Recuperado de: https://cepalforja.org/sistem/documentos/decisio28_saber7.pdf
- Collazos, Guerrero y Vergara (2002). Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula Educación y Educadores, vol. 9, núm. 2, 2006, pp. 61-76. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/834/83490204.pdf>

Dickinson, L. (1998). Self –instruction in Language learning. Cambridge

University Press: Cambridge.

García Hernández, A., López Uribe, M., Cabra García M. Violencia en el hogar durante COVID-19. IPA Colombia. Recuperado de:

https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Sinergia/Documentos/Notas_politica_publica_VIOLENCIA_19_04_21_V7.pdf

García López, R., Gozávez Pérez, V., Vázquez Verdera, V. y Escámez Sánchez, J. (2011). Educación XX1, vol. 14, núm. 1, 2011. Cuestiones y debates para el siglo XXI. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70618224015.pdf>

García, M. D. L. (2009). Pautas prácticas para llevar adelante con éxito una clase de inglés. Recuperado de:

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_19/M_DOLORES_LOPEZ_1.pdf

Girola, L. (2011). Historicidad y temporalidad de los conceptos sociológicos. Recuperado de:

<https://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a2.pdf>

Graziani et al. (2016) y Piazza, y Mengual-Andrés (2020). Pensamiento computacional, una estrategia educativa en épocas de pandemia. Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation

Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad de la información y las pedagogías emergentes. (U. d. Salamanca, Ed.). Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757005>

Instituto Tecnológico de Monterrey (2010), centro virtual de técnicas didácticas, recuperado de https://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/abi/qes.htm

Jara, O (2011). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles. Recuperado de: <https://cepalforja.org/system/bvirtual/wp-content/uploads/2019/09/La-Sistematizaci%C3%B3n-de-Experiencias-pr%C3%A1ctica-y-teor%C3%ADa-para-otros-mundos-posibles.pdf>

Jara, O (2013). Sistematización de Prácticas y experiencias educativas. Recuperado de: https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2021/04/Sabemos_mas_de_lo_que_sabemos_sistematiz.pdf

Katz, L.G., & Chard, S.C. (1989). Involucrar las mentes de los niños: el enfoque del proyecto. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=ED407074>

Krashen, Stephen D. and Tracy D. Terrell. (1983). The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom. Pergamon/Alemany. Recuperado de: https://www.sdkrashen.com/content/books/the_natural_approach.pdf

Litwin, E. (1997). Las configuraciones didácticas. Las practicas de la enseñanza en la agenda de la didáctica. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/689-las-configuraciones-didacticas-una-nueva-agenda-para-la-ensenanza-superiorpdf-lyQWd-articulo.pdf>

López-García, J. (2019). TIM, Matriz de Integración de TIC en procesos educativos. Eduteka. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/tim>

López-García, J. (2015). SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos. Eduteka. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

MinEducación. (Octubre - Diciembre 2005). Bases para una nación bilingüe y competitiva.

Ley 115. Altablero No. 37. Recuperado de:

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>

Naranjo, M. L. (2004). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Revista Educación 33. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. Ciencias de la Salud, 4, 158-160.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>

Puentedura, R. (2006). Eduteka. SAMR, Modelo para integrar las TIC en procesos educativos. Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>.

Resnick M. 2013. Aprender a programar, programar para aprender. Eduteka. Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/codetolearn>

STEAM Truck. (2020). The History and Importance of STEAM Education.

<https://www.steamtruck.org/blog/steam-education-history-importance>

Vasco, C. "Sistematizar o no, he ahí el problema" en: Revista Internacional Magisterio, número 33. Bogotá: Magisterio Editorial, 2012. Recuperado de:

<https://practicaandrea.blogspot.com/p/sistematizar-o-no.html>

Verdecia, A., Silva, O. y Ferrer, E. (2010). Una alternativa desarrolladora para el aprendizaje del idioma inglés. Revista Pedagogía Universitaria, 15, 1–11.

Wing, J. (2006). Pensamiento Computacional. Recuperado de:

<https://howilearnedcode.com/2016/10/el-pensamiento-computacional-jeannette-m-wing/>