“SISTEMATIZACIÓN DEL USO DE UN MURO INTERACTIVO COMO RECURSO PARA FOMENTAR EL TRABAJO COLABORATIVO Y MEJORAR HABILIDADES ESCRITAS EN LA ASIGNATURA DE IDIOMA EXTRANJERO-INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MODERNA DE TULUÁ”

AURA CRISTINA DÁVALOS RESTREPO

UNIVERSIDAD ICESI

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC

SANTIAGO DE CALI

2023

“SISTEMATIZACIÓN DEL USO DE UN MURO INTERACTIVO COMO RECURSO PARA FOMENTAR EL TRABAJO COLABORATIVO Y MEJORAR HABILIDADES ESCRITAS EN LA ASIGNATURA DE IDIOMA EXTRANJERO-INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MODERNA DE TULUÁ”

AURA CRISTINA DÁVALOS RESTREPO

Trabajo de grado presentado para optar el título de Magíster en Educación mediada por TIC

Director:

JUAN MANUEL ARAGÓN

UNIVERSIDAD ICESI

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC SANTIAGO DE CALI

2023

Agradecimientos

Esta sistematización ha sido posible gracias al apoyo de mi asesor de trabajo de grado, por su compromiso y experiencia.

A mi esposo, por ser mi soporte, y a mis hijos, por ser mi motivación.

A mis padres, por alentarme a seguir siempre adelante, y por supuesto, a mis adoradas hermanas, por estar siempre ahí.

A mi compañera y amiga, por su ayuda constante, y a mis estudiantes, por su disposición.

Este camino no lo habría podido recorrer sin la ayuda de cada uno de ustedes.

¡Gracias a todos!

Contenido

Pág.

1. Introducción 10

2. Justificación de la sistematización 12

2.1 Sobre la práctica educativa ¿De qué se trata la práctica que se sistematiza? 12

2.1.1 Descripción de la práctica 12

2.1.2 Delimitación tiempo espacial 12

2.2 Caracterización de los actores que hacen parte de la práctica y sus respectivos roles (dentro de la práctica y el proceso de sistematización) 13

2.3 Identificación de la situación, problema o necesidad que hace surgir la práctica 13

2.4 ¿Por qué y para qué sistematizar esta práctica? 15

2.4.1 ¿Por qué sistematizar esta práctica? 15

2.4.2 ¿Para qué sistematizar esta práctica? 15

2.5 Pregunta de sistematización 16

3. Objetivos de la sistematización 17

3.1 Objetivo práctico 17

3.2 Objetivo de conocimiento 17

4. Ejes de la sistematización 18

4.1 Eje 1. Elementos de la estrategia de aprendizaje basado en proyectos que facilitan el uso de herramientas TIC 18

4.2 Eje 2: Herramientas TIC y el desarrollo de habilidades escritas 18

5. Antecedentes 19

6. Marco teórico 22

6.1 Lengua extranjera 22

6.2 Aprendizaje basado en proyectos 23

6.3 Habilidades del idioma inglés 27

6.4 Trabajo colaborativo: Potenciando habilidades escritas en inglés 32

6.5 Competencias del siglo XXI 35

6.6 Estándares ISTE 38

6.7 Modeo SAMR y su aplicación educativa 40

6.8 Herramientas TIC para el aprendizaje 42

6.9 Tecnología como mediadora del aprendizaje 44

7. Diseño Metodológico 47

7.1 Descripción demográfica de la población 47

7.2 Planeación y diseño 47

7.3 Definición de herramientas TIC usadas 52

7.4 Instrumentos y procedimientos para la recolección de información 53

7.5 Consideraciones éticas 53

7.5.1 Validez científica/ neutralidad u objetividad/ autenticidad 53

7.5.2 Transferibilidad/ aplicabilidad 54

7.5.3 Relevancia 54

7.5.4 Adecuación o concordancia teórico- epistemológica 54

7.5.5 Valor social y ético 55

7.5.6 Consideraciones de diálogo auténtico 55

8. Sistematización y análisis de la experiencia de aprendizaje 56

8.1 Implementación de la práctica educativa 56

8.1.1 Consignas de las actividades 56

8.1.1.1 Consigna semana 1: Rutina Diaria 56

8.1.1.2 Consigna semana 2: Vamos a Aprender El Presente Simple 59

8.1.2 Consigna semana 3: Soy un Asistente Personal 60

8.2 Desarrollo de habilidades del siglo XXI 71

8.3 Reflexibilidad crítica 72

8.3.1 Reflexión sobre la práctica misma 72

8.3.2 Reflexión sobre el modelo de aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y el impacto en el desarrollo de competencias del siglo XXI 78

8.3.3 Reflexión sobre el modelo SAMR y su aplicación educativa 84

8.3.3.1 Uso de las TIC en los procesos educativos 84

8.3.3.2 Recursos TIC 84

8.3.3.3 Herramientas TIC para evaluación de resultados de aprendizajes 85

8.3.3.4 Herramientas TIC para comunicación entre pares 85

8.3.3.5 TIC y el trabajo colaborativo 86

9. Conclusiones 89

10. Limitantes 92

Referencias 93

Anexos 98

Lista de figuras

Pág.

Figura 1. *Desempeños en la Prueba de Inglés 2017 -2021. IE La Moderna* 14

Figura 2. *Código QR participación Wooclap* 57

Figura 3. *Actividades enviadas por grupo de WhatsApp* 58

Lista de tablas

Pág.

Tabla 1. *Cronograma* 48

Tabla 2. *Enlaces del muro en Padlet* 61

Anexos

Pág.

Anexo A. *Actividad en clase Wooclap* 98

Anexo B. *Sopa de letras Educima* 100

Anexo C. *Realización de Flashcards por parte de los estudiantes* 101

Anexo D. *Formato de encuesta Google Drive y resultados sobre la experiencia de aprendizaje*..... 102

Anexo E. *Diario de campo* 105

1. Introducción

Actualmente, la enseñanza del inglés en Colombia viene dirigida desde el Proyecto Nacional Bilingüismo en Colombia (PBN), el cual se ha venido implementando desde el año 2004, con el objetivo de mejorar el aprendizaje de la lengua extranjera inglés en todos los niveles. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos en el país, el nivel de competencia en inglés sigue siendo muy bajo, como lo demuestran las pruebas Saber y Saber Pro que se realizan anualmente en Colombia en colegios y universidades respectivamente. De acuerdo con el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES), en 2021 se observó un ligero aumento en los resultados de las pruebas Saber, pero el desafío de elevar el nivel de inglés en Colombia persiste.

En este contexto, se hace evidente la necesidad de explorar y aplicar estrategias didácticas innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Es en este contexto que se lleva a cabo la sistematización de una práctica educativa realizada en la Institución Educativa Moderna de Tuluá, específicamente en la asignatura de Idioma Extranjero-Inglés. Esta práctica se basa en la creación de diferentes estrategias a través del uso de diferentes herramientas TIC, incorporando un proyecto final que implica la elaboración de un muro interactivo mediante el uso de Padlet.

El propósito educativo de esta práctica gira en torno al desarrollo de competencias que permiten a los estudiantes trabajar de manera colaborativa, al tiempo que mejoran sus habilidades escritas en la asignatura de inglés. Para lograr este objetivo, se han integrado habilidades del siglo XXI y la Taxonomía de Bloom en las actividades propuestas. Estas actividades se centran en el alfabetismo en información y medios, alentando a los estudiantes a buscar información de manera efectiva, validar su pertinencia y compartirla con sus compañeros.

Además, se promueve el alfabetismo tecnológico (TIC), ya que los estudiantes utilizan de manera adecuada las tecnologías de la información y la comunicación para evaluar conocimientos previos y mejorar sus habilidades de pensamiento creativo y colaboración.

En este proceso educativo, las herramientas TIC desempeñan un papel fundamental en la evaluación y el aprendizaje. Con el fin de fomentar el trabajo colaborativo y fortalecer el conocimiento del presente simple en inglés, así como el vocabulario relacionado con las rutinas diarias, se han utilizado mecanismos como un muro interactivo. La implementación de herramientas como Padlet, Wooclap, Google Forms, Quizlet y WhatsApp ha permitido a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje y mejorar sus habilidades escritas de manera significativa.

Este estudio se enfoca en la sistematización de esta práctica educativa en la Institución Educativa Moderna de Tuluá, analizando en detalle cómo el uso del muro interactivo y las herramientas tecnológicas mencionadas han contribuido al fortalecimiento del trabajo colaborativo y al desarrollo de habilidades escritas en la asignatura de Idioma Extranjero-Inglés. Los resultados obtenidos proporcionarán información valiosa para la mejora continua de la enseñanza del inglés en Colombia y el aprovechamiento de la tecnología en la educación.

2. Justificación de la sistematización

2.1 Sobre la práctica educativa ¿De qué se trata la práctica que se sistematiza?

2.1.1 Descripción de la práctica

La práctica a sistematizar se llama: “Sistematización del uso de un muro interactivo para fomentar el trabajo colaborativo y mejorar habilidades escritas en la asignatura de idioma extranjero-inglés en la institución educativa moderna de Tuluá” planteada inicialmente como una actividad a realizar en casa debido a la emergencia vivida por el Covid-19 y llevada al aula a través del retorno a la presencialidad por parte de los estudiantes. Esta práctica fue implementada con un grupo de 30 estudiantes en edades entre 12 y 15 años del grado sexto de la Institución Educativa Moderna de Tuluá en la clase de Idioma Extranjero-inglés. La riqueza de esta práctica se encuentra en la puesta en marcha del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el cual involucra el uso de las TIC, promoviendo igualmente el trabajo colaborativo, las habilidades del siglo XXI y el enfoque comunicativo en inglés.

Los objetivos de aprendizaje de la experiencia son:

- Reconocer oraciones en inglés en presente simple,
- Emplear vocabulario relacionado con las rutinas diarias en inglés y
- Estructurar y emplear las reglas del presente simple en inglés.

2.1.2 Delimitación tiempo espacial

Lugar: la práctica educativa se desarrolló en la Institución Educativa Moderna, se encuentra ubicada en el área urbana del municipio de Tuluá, haciendo parte de la comuna 6, su sede principal está situada en la calle 27 N 6AW-240 vía Riofrío, es una entidad de carácter oficial-mixta, creada mediante resolución 1845 de Septiembre 05 de 2002, antes llamada Escuela

Normal Central Femenina; la institución ofrece educación formal en los distintos niveles de educación desde preescolar hasta grado undécimo.

Temporalidad: La presente sistematización se llevó a cabo durante el segundo periodo del calendario académico 2023.

2.2 Caracterización de los actores que hacen parte de la práctica y sus respectivos roles (dentro de la práctica y el proceso de sistematización)

A continuación, se presentan los actores que hacen parte de esta sistematización:

Estudiantes: 30 jóvenes de grado sexto pertenecientes a los estratos 1 y 2, entre los 12 y 15 años de edad. En este grupo hay 16 hombres y 14 mujeres, pertenecientes a la raza afrocolombiana y mestiza. En el momento de la sistematización, los estudiantes contaban con 4 horas semanales de clase de Idioma Extranjero Inglés.

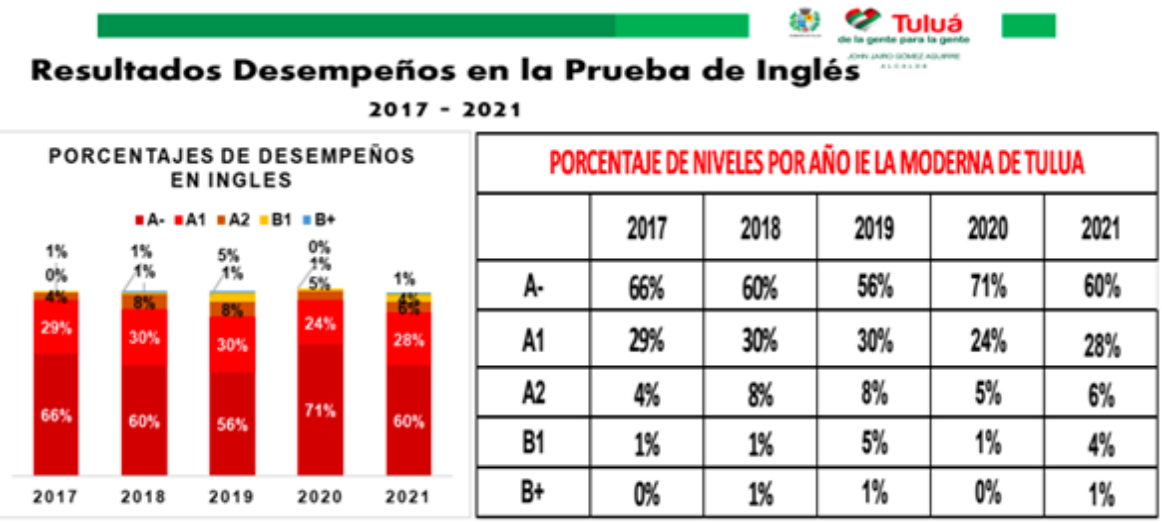
Docente: toma las decisiones didácticas y metodológicas, diseñando desde la guía de aprendizaje, apoyando en la conformación de los grupos de trabajo, acompañando los procesos de mejora de las habilidades en el idioma extranjero y en la plataforma Online para el desarrollo del muro interactivo.

2.3 Identificación de la situación, problema o necesidad que hace surgir la práctica

Esta práctica surge dando respuesta primero, a las necesidades institucionales en mejorar el nivel de inglés. Según las estadísticas de los resultados de las Pruebas Saber, alrededor del 60% de los estudiantes se encuentran en un nivel A-, para el año 2021 (ver figura 1). Lo cual no es concordante con las metas institucionales y nacionales por parte del Ministerio de Educación Nacional.

Figura 1

Desempeños en la Prueba de Inglés 2017 -2021. IE La Moderna



PORCENTAJE DE NIVELES POR AÑO IE LA MODERNA DE TULUA					
	2017	2018	2019	2020	2021
A-	66%	60%	56%	71%	60%
A1	29%	30%	30%	24%	28%
A2	4%	8%	8%	5%	6%
B1	1%	1%	5%	1%	4%
B+	0%	1%	1%	0%	1%

Nota. Tomado de Resultados de Prueba Saber 2017-2021 IE La Moderna de Tuluá, por ICFES (2022)

Por otro lado, los estudiantes tuvieron una afectación en el desarrollo de sus actividades académicas debido a la pandemia del COVID-19, el nivel educativo bajó sustancialmente y su capacidad de trabajo en equipo y para relacionarse se vio afectada porque las guías de aprendizaje se realizaban individualmente. Básicamente los estudiantes debían mejorar su nivel de inglés desde el vocabulario y habilidades lecto escritoras y a su vez su capacidad para trabajar colaborativamente con sus compañeros.

Por lo anterior, muchas instituciones educativas tuvieron que adoptar el aprendizaje en línea para mantener la continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, se presentan nuevos desafíos para los docentes y los estudiantes, como la falta de acceso a herramientas y recursos digitales, la falta de capacitación y experiencia en el uso de estas herramientas, la falta de interacción social y el aislamiento que pueden afectar la motivación y el rendimiento académico (Pacheco, 2022). Por lo tanto, es importante explorar nuevas formas de

enseñanza y aprendizaje que permitan a los estudiantes interactuar y colaborar en línea de manera efectiva, y que les permitan mejorar sus habilidades escritas en inglés. El muro interactivo se presenta como una herramienta que puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades escritas y a fomentar el trabajo colaborativo en línea, pero es necesario sistematizar su uso y evaluar su impacto en el contexto de la educación en línea debido a la pandemia del COVID-19.

2.4 ¿Por qué y para qué sistematizar esta práctica?

2.4.1 ¿Por qué sistematizar esta práctica?

Para nadie es un secreto que, en cuanto al aprendizaje de una segunda lengua, como el inglés, Colombia se encuentra en un nivel muy bajo; con el fin de aportar en algo a esta problemática a través de la asignatura de Idioma Extranjero en la institución en la que actualmente trabaja la autora de esta sistematización de esta práctica, ha diseñado algunas actividades que propician que los estudiantes se mantengan involucrados durante la clase. Es por ello, que a través del enfoque comunicativo se busca que los estudiantes interactúen de forma oral y escrita. Asimismo, el enfoque pedagógico constructivista permite que los estudiantes profundicen y expandan el conocimiento existente, desempeñando un rol activo y participativo. Además, de adquirir nuevas habilidades a través del uso de las TIC potenciando las habilidades del siglo XXI.

2.4.2 ¿Para qué sistematizar esta práctica?

Esta sistematización será de ayuda para gran parte de docentes en especial los de Educación Básica del sector público, quiénes se ven limitados en el uso de las TIC por diferentes razones del entorno; contribuyendo al proceso de enseñanza/aprendizaje ya que podrán

enriquecer su práctica integrando las didácticas emergentes y los Estándares ISTE. Asimismo, esta sistematización aporta pautas de cómo utilizar Padlet y otras herramientas con el fin de potenciar el aprendizaje, dejando en evidencia que los alumnos realizan un mayor avance en la adquisición de una segunda lengua que no sería posible sólo a través de guías de aprendizaje.

Finalmente, el resultado de esta sistematización en cuanto a resultados y aprendizajes podrán servir de base para otros docentes que quieran transformar sus prácticas educativas con el fin de implementar el trabajo colaborativo y mejorar las habilidades de inglés.

2.5 Pregunta de sistematización

La pregunta problema es: ¿De qué manera el uso de un muro interactivo como recurso fomenta el trabajo colaborativo y mejora las habilidades escritas en la asignatura de idioma extranjero-inglés en la Institución Educativa Moderna de Tuluá?

3. Objetivos de la sistematización

A continuación, se relacionan los objetivos prácticos y de conocimiento planteados:

3.1 Objetivo práctico

Identificar el impacto del uso de herramientas TIC en una experiencia de aprendizaje para desarrollar habilidades escritas en inglés, comprendiendo los efectos y beneficios de la práctica de aprendizaje.

3.2 Objetivo de conocimiento

Analizar la efectividad del aprendizaje basado en proyectos como metodología para mejorar el pensamiento crítico, apropiación de tecnologías digitales y trabajo colaborativo.

4. Ejes de la sistematización

4.1 Eje 1. Elementos de la estrategia de aprendizaje basado en proyectos que facilitan el uso de herramientas TIC

Sub eje 1. ¿Es posible evidenciar el trabajo colaborativo entre estudiantes?

Sub eje 2. ¿Cuál es la reacción de los estudiantes al trabajar colaborativamente utilizando alguna herramienta TIC?

4.2 Eje 2: Herramientas TIC y el desarrollo de habilidades escritas

Sub eje 3: ¿De qué manera las herramientas TIC favorecen el aprendizaje de una lengua extranjera fortaleciendo las habilidades escritas?

5. Antecedentes

A continuación, se comparte el seguimiento realizado a investigaciones con intereses similares, las cuales se constituyeron en antecedentes para el abordaje de la problemática de interés.

Venzal- Pinilla (2012) en su trabajo de investigación intenta dar respuesta a la eficacia de las nuevas tecnologías como método motivador para el alumnado de secundaria. En este estudio se concluyó que los estudiantes tienen un buen manejo y conocimiento de las TIC. Además, a los estudiantes les resulta motivador el uso de estas; otro dato importante es que a pesar de que los estudiantes utilizan redes sociales les resulta todo un reto utilizar de manera práctica ciertas herramientas que se usan en el aula. Otro punto relevante de la investigación es que la mayoría de los estudiantes prefieren una educación con TIC frente a la metodología de la enseñanza tradicional donde no se utiliza ningún tipo de ayuda tecnológica. Este estudio aporta en la presente investigación dado que muestra la motivación que sienten los estudiantes por el uso de las TIC en clase de inglés frente a una clase sin ninguna herramienta, transformación que se hace en la presente sistematización.

Asimismo, Collado (2015), describe una experiencia pedagógica centrada en los procesos de escritura en la clase de inglés mediada por las TIC. La experiencia demostró el valor formativo de los procesos de escritura en la enseñanza del inglés y la influencia positiva del uso de las TIC como medio para llevar a cabo este proceso. Esta investigación permite observar cómo mediante el uso de las TIC los estudiantes desarrollan la competencia escrita en inglés de una manera más efectiva.

Por otro lado, Beltrán Martín (2022), realizó un estudio donde plantea una propuesta de aprendizaje cooperativo basado en el uso de Padlet, el estudio tuvo como objetivos sensibilizar a

los estudiantes sobre la importancia del aprendizaje cooperativo para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, explorar el uso de Padlet como herramienta colaborativa que modifique el clima en las aulas, promoviendo el consenso entre los estudiantes la capacidad de autoevaluación y valorar el uso del muro interactivo para promover la autorreflexión y la autonomía en el aprendizaje. Este estudio contribuye a la presente sistematización porque arroja como resultado que el muro interactivo contribuye al desarrollo de habilidades como la capacidad de trabajo en equipo, la coevaluación, reflexión, y el análisis crítico. De igual forma, es un instrumento útil para mejorar los procesos de lectura y escritura en una lengua extranjera.

De igual forma, se analizó la investigación desarrollada por Medina (2018) donde se estudió la forma en que la cultura influye en la educación intercultural bilingüe. El artículo se centra en cómo los factores culturales pueden afectar el aprendizaje de una segunda lengua en un entorno intercultural. Esto incluye el efecto de la lengua materna, los valores culturales, el contexto socioeconómico y los patrones de interacción entre maestros y alumnos. El artículo concluye que la educación intercultural bilingüe debe ser un proceso equilibrado entre el respeto a la cultura del alumno y el desarrollo de la competencia lingüística. La educación bilingüe, con el enfoque adecuado, puede producir resultados exitosos para el alumno.

Finalmente, se tiene la investigación de Mahecha (2018) en el cual se explora cómo una metodología de enseñanza basada en contenidos de preservación medioambiental puede mejorar las habilidades de escritura y habla en inglés de los estudiantes. Estudios recientes han demostrado que la preservación medioambiental es un tema importante para los estudiantes, pero que existen escasos recursos para desarrollar competencias en esta área. En consecuencia, los investigadores desarrollaron una metodología de enseñanza para aumentar el nivel de conocimiento y conciencia sobre la preservación medioambiental entre los estudiantes. Esta

metodología se aplicó a un grupo de estudiantes del grado 1004 de una institución de educación pública del Municipio de Facatativá. Los resultados mostraron que una mayor conciencia y conocimiento de los temas medioambientales tuvo un impacto positivo en la calidad de sus habilidades de escritura y habla en inglés.

6. Marco teórico

La sistematización presentada aquí gira alrededor de conceptos que se derivan del campo pedagógico, de la didáctica de la lengua y en torno al enfoque y a la enseñanza comunicativa y escrita del inglés, del aprendizaje basado en proyectos y del papel de la tecnología con herramientas digitales para la creación de recursos como el muro interactivo. Dado lo anterior, para el análisis e interpretación de esta sistematización se tuvo en cuenta los siguientes conceptos:

6.1 Lengua extranjera

Es importante aclarar los términos, lengua nativa, segunda lengua y lengua extranjera. El hablante nativo es una persona que es considerada hablante de su lengua nativa. En la gramática generativo-transformacional la intuición de un hablante nativo sobre la estructura de su lengua es una base para establecer o conformar las reglas gramaticales. Un hablante nativo es quien habla su lengua nativamente (Richards et al. 1985).

Por su parte Wells y Pappnheim (1996) proponen utilizar el término *comunicador* en lugar de hablante nativo, justificándose en que "hace referencia a individuos que no sólo cuentan con una competencia comunicativa en un idioma, sino que efectivamente la ponen en uso para interactuar con otros miembros de una comunidad, dentro de los parámetros regidos por variables sociolingüísticas" (p.45). Teniendo claro este concepto, es importante hablar sobre segunda lengua el término según Sánchez (1994) "se produce simultáneamente y en las mismas condiciones que la adquisición de la primera" (p.21), es decir, el hablante se encuentra inmerso en una comunidad bilingüe que podrían ser los padres o comunidad-escuela. Por otro lado, Santos (1999) considera que la lengua extranjera es "aquella que se aprende en un contexto en el

que carece de función social e institucional" (p.21)

Al respecto Muñoz (2000) señala que:

> Segunda lengua / lengua extranjera: se diferencia entre estos dos términos para resaltar que, en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz. Por ejemplo, el inglés es una segunda lengua para un inmigrante mexicano en Estados Unidos, mientras que es una lengua extranjera para un estudiante en España (p. 112).

De acuerdo a lo anterior, es importante aclarar que, en la presente sistematización, el término lengua extranjera hace referencia a inglés, debido a que los estudiantes sólo hacen uso de este idioma durante la clase. Asimismo, su lengua nativa es el español, dado que esta sistematización se llevó a cabo en Tuluá-Valle del Cauca, Colombia. Tener estas precisiones claras permite tener una mayor aproximación al contexto.

6.2 Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología educativa que se enfoca en que los estudiantes trabajen en proyectos sobre temas reales y relevantes que ellos mismos han seleccionado, ya sea en colaboración con sus compañeros o con la guía de un profesor. Esta metodología busca fomentar el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades como la comunicación, la toma de decisiones y el respeto hacia el otro, entre otras.

Según Galeana (2006) el ABP tiene como objetivo que los estudiantes aprendan a través de la práctica y la experiencia en lugar de simplemente memorizar datos. A través de los proyectos, los estudiantes utilizan habilidades mentales de orden superior y aprenden a aplicar

sus conocimientos en situaciones reales, lo que les ayuda a retener el conocimiento de manera más efectiva.

Por su parte, Blank (1997) destaca que los proyectos estimulantes comprometen a los estudiantes en su aprendizaje y les motivan a explorar más allá de los límites de un aula tradicional. De esta manera, el ABP se enfoca en el aprendizaje significativo, ya que se conecta con el mundo real y se enfoca en desarrollar habilidades y conocimientos que son relevantes para la vida diaria. El papel del docente es diseñar los proyectos, esto implica definir los objetivos de aprendizaje, los criterios de evaluación y las actividades que los estudiantes llevarán a cabo. Asimismo, es guía del proceso proporcionando apoyo, recursos y orientación según sea necesario. Se convierte en un facilitador del aprendizaje, ayudando a los estudiantes a resolver problemas y superar obstáculos. Es motivador fomentando su curiosidad y entusiasmo por el proyecto, además evalúa el progreso y los logros del estudiante desde el inicio hasta el final, lo anterior implica, una evaluación formativa a través de la retroalimentación constante. Por otro lado, el estudiante asume un papel activo, trabaja colaborativamente con sus pares desarrollando habilidades como trabajo en equipo y comunicación asertiva, asumiendo con mayor responsabilidad su proceso de aprendizaje convirtiéndose en aprendices activos y autónomos que aplican el conocimiento en contextos del mundo real.

En la práctica, el ABP se implementa a través de un proyecto que se lleva a cabo durante un período de tiempo determinado, en el cual los estudiantes deben trabajar en equipo y utilizar diferentes herramientas tecnológicas para crear un muro digital que evidencien su trabajo y aprendizaje. De esta forma, el ABP fomenta la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, mientras que el aprendizaje se centra en el estudiante y se adapta a sus intereses y necesidades.

Según Blank (1997), existen diferentes estrategias que se pueden implementar en el ABP para mejorar el aprendizaje y la experiencia de los estudiantes:

Establecer objetivos claros: los objetivos del proyecto deben estar claramente definidos y comunicados a los estudiantes desde el principio. Esto ayudará a mantener enfocados a los estudiantes y a garantizar que estén trabajando hacia un objetivo específico.

Fomentar la colaboración: el trabajo en equipo es fundamental en el ABP. Los estudiantes deben tener la oportunidad de trabajar juntos y compartir ideas para resolver problemas y completar el proyecto de manera eficiente y efectiva.

Promover la reflexión: fomentar la reflexión entre los estudiantes durante todo el proyecto es fundamental para el aprendizaje. La reflexión ayuda a los estudiantes a evaluar su propio progreso, a tomar conciencia de sus logros y desafíos, y a identificar cómo pueden mejorar en futuros proyectos.

Integrar el aprendizaje interdisciplinario: el ABP permite la integración de diferentes áreas del conocimiento. Por ello, es importante que los profesores diseñen proyectos que conecten diversas disciplinas, permitiendo a los estudiantes aplicar y relacionar conceptos y habilidades de diferentes campos del saber.

Proporcionar retroalimentación constante: la retroalimentación es esencial para el éxito del ABP. Los profesores deben brindar retroalimentación constante a los estudiantes, enfatizando lo que están haciendo bien y ofreciendo sugerencias para mejorar en áreas específicas.

*Utilizar tecnología**:*** la tecnología puede ser una herramienta muy útil en el ABP. Los estudiantes pueden utilizar herramientas digitales para investigar, colaborar y presentar sus proyectos.

Establecer plazos y metas claras: es importante que los estudiantes tengan plazos y metas claras para completar su proyecto. Esto los ayudará a mantenerse enfocados y motivados, y a garantizar que el proyecto se complete dentro del tiempo asignado.

Fomentar la creatividad: el ABP debe ser un ambiente donde los estudiantes puedan ser creativos y probar cosas nuevas. Los profesores deben alentar a los estudiantes a tomar riesgos y a explorar diferentes soluciones para resolver los problemas del mundo real que se les presentan.

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología educativa que no solo fomenta el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI, sino que también empodera a los estudiantes al brindarles la oportunidad de tomar el control de su propio proceso de aprendizaje. Al implementar el ABP de manera efectiva y con una planificación adecuada, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades de pensamiento crítico, trabajo en equipo, comunicación y creatividad, a la vez que les permiten explorar temas que sean relevantes y significativos para ellos.

En cuanto al aprendizaje de otro idioma como el inglés, Solórzano y Loor (2023) afirman que el aprendizaje del idioma inglés implica integrar habilidades cognitivas, comunicativas y destrezas que les permita a los estudiantes ser parte activa de este proceso. En este sentido, es importante destacar la validez didáctica que significa aprender un idioma, como el inglés, desde una metodología activa de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Lo anterior, debido a que el inglés no es simplemente un conjunto de reglas gramaticales y vocabulario; es una herramienta para la comunicación en un mundo cada día más globalizado y qué mejor que aprenderlo a través de situaciones llevadas al mundo real.

El éxito del aprendizaje basado en proyectos radica en la colaboración entre estudiantes, profesores y, en algunos casos, expertos externos y la comunidad. La integración de la

tecnología, la promoción de la reflexión, la interdisciplinariedad y la atención a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes son aspectos clave para garantizar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa. Al adoptar el ABP en el entorno educativo, los educadores pueden inspirar a los estudiantes a ser aprendices activos y comprometidos, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos y oportunidades que les depara el futuro.

6.3 Habilidades del idioma inglés

El aprendizaje del idioma inglés, implica el desarrollo de cuatro habilidades fundamentales: hablar, escuchar, leer y escribir. Estas habilidades son esenciales para comunicarse de manera efectiva en situaciones cotidianas y académicas. Cada una de estas habilidades desempeñan un papel importante en el proceso de adquisición del idioma y tienen sus propias características y desafíos.

Habilidad para hablar (speaking): para Harmer (2011) citado en Carvajal (2013) la capacidad de hablar con fluidez presupone no sólo el conocimiento de las características del lenguaje, sino también la capacidad para procesar información y lenguaje en “el acto”. En este sentido, la habilidad para hablar en inglés se refiere a la capacidad de comunicarse verbalmente en el idioma. Esta habilidad implica la producción activa de sonidos, palabras, frases y discursos coherentes. Algunos aspectos clave de la habilidad para hablar incluyen: pronunciación, fluidez y vocabulario.

Habilidad para escuchar (listening): la habilidad para escuchar implica comprender y procesar el lenguaje hablado en inglés, para Carvajal (2013) “la escucha debe ser de manera extensa e intensa ya que de esa manera el estudiantado puede mejorar sus habilidades y obtener valiosa información del lenguaje a través de una combinación de materiales y procedimientos de

escucha extensiva e intensiva" (p. 85). De acuerdo a lo anterior, en esta habilidad se desarrolla la comprensión auditiva con el fin de comprender conversaciones, discursos, grabaciones y otros tipos de contenido oral en inglés, la identificación de acentos y entonación y la extracción de información relevante de discursos largos o conversaciones rápidas.

Habilidad para leer (reading): la habilidad para leer en inglés implica comprender y procesar texto escrito, algunos aspectos importantes de esta habilidad son:

• Comprensión lectora: la capacidad de comprender el significado general y los detalles de un texto escrito en inglés

• Vocabulario: ampliar el vocabulario y comprender palabras desconocidas a través del contexto es esencial para la lectura efectiva.

• Interpretación de textos: la habilidad para analizar y entender textos de diferentes géneros, como artículos, cuentos, ensayos y más.

Según Carvajal (2013) "para lograr una lectura extensa exitosa, una de las condiciones fundamentales es que el estudiantado pueda comprenderla. Si ellos están luchando para entender cada palabra, difícilmente puedan leer por placer" (p. 85).

Habilidad para escribir (writing): la habilidad para escribir en inglés implica la producción de texto escrito coherente y efectivo Harmer (2011) citado en Carvajal (2013) defiende que, el texto escrito tiene una serie de diferencias que lo separan del habla. Aparte de las diferencias en la gramática y el vocabulario, hay cuestiones de letra, palabra, y la formación de texto, que se manifiesta en la escritura, la ortografía, el diseño y la puntuación. Es por ello que, algunos aspectos clave de esta habilidad incluyen:

Gramática y ortografía: utilizar una gramática y ortografía correcta es fundamental para la claridad y la precisión en la escritura.

Organización y estructura: organizar ideas de manera lógica y utilizar una estructura adecuada, como introducción, desarrollo y conclusión.

Expresión creativa: la escritura también puede ser una forma de expresión creativa, permitiendo a los escritores transmitir sus pensamientos, ideas y emociones.

Teniendo en cuenta lo anterior, para la realización de la presente práctica, es importante el desarrollo de la competencia escrita en inglés, realizando un enfoque principal hacia los aspectos de gramática, ortografía, organización y estructura. Estos aspectos, que se consideran iniciales, son fundamentales en el inicio del desarrollo de la competencia escrita, al respecto Onozawa (2010) afirma que "la precisión gramatical es considerada como un aspecto importante del aprendizaje de una lengua. Sin ella, los estudiantes pueden tener dificultades para transmitir sus mensajes" (p.154). A partir de lo anterior y teniendo en cuenta el contexto dónde se realiza la presente sistematización con estudiantes que inician estudios en secundaria, es necesario realizar una aproximación hacía el desarrollo de la habilidad escrita desde la enseñanza de gramática y vocabulario, con el fin de que puedan comprender cómo utilizar correctamente las estructuras gramaticales y ampliar su vocabulario para mejorar la calidad de sus escritos.

De acuerdo con Selvaraj y Abdul-Aziz (2019), para quienes escriben en una lengua extranjera su desafío mayor se relaciona con la competencia en el idioma inglés entre los estudiantes en el desarrollo de tareas de escritura, para lo cual necesitan manejar vocabulario, saber la gramática y contar con la capacidad para formar oraciones correctamente, las que se constituyen en requisito para la construcción del escrito. Para los estudiantes es difícil componer escritos en inglés porque se sienten perdidos, ya que esta habilidad requiere muchos enfoques cognitivos y lingüísticos de los que los estudiantes no están seguros. Asimismo, es posible cometer algunos errores, Corder (1967) citado en Lillo (2017) considera "el error como una

desviación sistemática y consistente que caracteriza el sistema lingüístico de un hablante en un nivel determinado, lo considera un hecho inevitable y positivo: demuestra que el estudiante aprende y caracteriza su interlengua" (p.1154).

Ahora bien, si es cierto que los estudiantes cometen algunos errores cuando realizan algunas oraciones escritas en lengua extranjera, los maestros cometen otros en la enseñanza de la escritura, como la falta de retroalimentación especifica; señala Ellis (2006) que en el proceso de corrección, la retroalimentación juega un papel muy importante porque los aprendices pueden evidenciar sus falencias y sus producciones incorrectas frente a las normas lingüísticas establecidas. Los estudiantes necesitan conocer no solo que han cometido un error, sino también comprender por qué es un error y cómo corregirlo. Otro aspecto es la falta de contextualización cultural; al ignorarla, pueden escribir textos que carecen de autenticidad. Se deben integrar elementos del contexto para mejorar la comprensión y el uso adecuado del idioma. También, el docente debe adaptarse al nivel del estudiante aplicando ejercicios que estén al nivel de competencia del estudiante. Es crucial adaptar las tareas de escritura al nivel de habilidad de cada grupo o individuo.

Asimismo, al desarrollar la habilidad escrita en clase se deben identificar los errores e integrar la tecnología de manera efectiva, no se pueden ignorar las herramientas tecnológicas disponibles para mejorar la escritura, porque se puede privar a los estudiantes de recursos útiles.

Al evitar estos errores comunes, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje más efectivo y favorecer el desarrollo de las habilidades escritas en inglés como lengua extranjera. En este sentido, es importante recalcar como en los últimos años, la aplicación del Aprendizaje en Proyectos ha logrado reconocimiento como una metodología pedagógica efectiva que promueve la adquisición de habilidades tanto lingüísticas como académicas y ha demostrado

ser una herramienta valiosa para mejorar las habilidades escritas en inglés de los estudiantes.

El ABP se centra en proyectos significativos y contextualizados que requieren la aplicación de conocimientos en situaciones del mundo real. Al abordar problemas reales o realizar investigaciones, los estudiantes se ven inmersos en un entorno que exige la expresión escrita precisa y efectiva. Este contexto auténtico no solo motiva a los estudiantes, sino que también les brinda la oportunidad de aplicar sus habilidades lingüísticas de manera práctica. Según Rababah (2022), el propósito de la instrucción contextualizada consiste en lograr la atención de los estudiantes resaltando la importancia de la experiencia de aprendizaje. Esto fomenta un compromiso más profundo y una comprensión más sólida de las estructuras y convenciones del lenguaje.

La metodología del ABP facilita la retroalimentación continua, ya que los estudiantes reciben comentarios de sus compañeros y del profesor a lo largo del proceso. Esta retroalimentación no solo se centra en la gramática y la sintaxis, sino también en la claridad del mensaje y la eficacia de la comunicación escrita. De acuerdo con Hattie y Timperley (2007), un factor relevante en el aprendizaje es la retroalimentación, y en contexto del ABP, se consitutuye en el instrumento para la mejora permanente de la habilidad escrita, porque así los estudiantes corrigen sus propios errores y reflexionan sobre su proceso.

Finalmente, una de las características principales del ABP y eje de la presente sistematización es el trabajo colaborativo el cual desempeña un papel vital en el desarrollo de la competencia escrita en inglés, ya que, al compartir ideas, retroalimentación y perspectivas con otros, los estudiantes pueden enriquecer su expresión y perfeccionar su habilidad de comunicación escrita en un entorno de aprendizaje enriquecido y diverso.

6.4 Trabajo colaborativo: Potenciando habilidades escritas en inglés

El trabajo colaborativo es esencial en el aprendizaje basado en proyectos, ya que permite a los estudiantes trabajar juntos en equipos para investigar, planificar, ejecutar y presentar proyectos, desarrollando habilidades de comunicación, toma de decisiones y respeto hacia los demás. Esta colaboración fomenta la responsabilidad compartida y el apoyo mutuo en el proceso de aprendizaje, a la vez que promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales y la conexión con el mundo real. Al integrar el trabajo colaborativo en el ABP, los estudiantes experimentan un aprendizaje más profundo y significativo, enriqueciendo la experiencia educativa con el fin de lograr un desarrollo en la competencia escrita en lengua extranjera y preparándolos para enfrentar los desafíos y oportunidades del siglo XXI.

El trabajo colaborativo es un concepto que se refiere a un proceso en el que los miembros de un grupo trabajan juntos para resolver un problema o lograr un objetivo común. Esta idea se originó en la comunidad educativa, donde los profesores comenzaron a usar el trabajo colaborativo como una forma de ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y trabajo en equipo (Férez, 2005).

Férez (2005) señala que el trabajo colaborativo se caracteriza por la interacción entre los miembros del grupo, el uso de recursos compartidos, la responsabilidad compartida y la generación de soluciones creativas a los problemas. El trabajo colaborativo también involucra la toma de decisiones y la creación de consensos entre los miembros del grupo. Esto ayuda a los miembros a desarrollar habilidades como la comunicación, la colaboración, la solución de problemas y el trabajo en equipo. Estas habilidades son fundamentales para el éxito en una variedad de ámbitos, desde académico hasta profesional.

El trabajo colaborativo también es una herramienta útil para promover la inclusión y la diversidad en el aula. Al trabajar con compañeros de diferentes orígenes y habilidades, los estudiantes pueden aprender a apreciar y respetar las diferencias, y a trabajar juntos para lograr objetivos comunes. Además, el trabajo colaborativo puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales importantes, como la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva (Férez, 2005).

Existen varias estrategias que pueden ayudar a fomentar el trabajo colaborativo en el aula, entre ellas se encuentran:

Crear grupos pequeños: se ha demostrado que los grupos pequeños de tres a cinco estudiantes son más efectivos para el trabajo colaborativo que los grupos más grandes. Esto se debe a que, en grupos pequeños, los estudiantes tienen más oportunidades para interactuar y participar.

Asignar roles específicos: asignar roles específicos a cada miembro del grupo puede ayudar a fomentar la responsabilidad compartida y la interdependencia positiva entre los miembros del grupo. Al asignar roles específicos, cada miembro del grupo tiene una tarea que cumplir y es responsable de su parte del proyecto.

Establecer objetivos claros: es importante que los estudiantes sepan cuál es el objetivo del proyecto y qué se espera de ellos. Los objetivos claros ayudan a mantener a los estudiantes enfocados en el trabajo colaborativo y les permite trabajar juntos para alcanzar una meta común.

Fomentar la comunicación: la comunicación es fundamental para el trabajo colaborativo. Los estudiantes deben ser capaces de comunicarse de manera efectiva para compartir ideas, resolver problemas y tomar decisiones juntos. Los profesores pueden fomentar la comunicación a través de actividades como discusiones grupales, debates, y presentaciones en grupo.

Es así como el aprendizaje colaborativo ha emergido como una estrategia poderosa para mejorar las habilidades escritas en inglés, proporcionando un entorno que fomenta la interacción, la reflexión y el desarrollo conjunto de conocimientos lingüísticos. En este enfoque, los estudiantes trabajan juntos hacia objetivos comunes, permitiendo un intercambio constante de ideas y experiencias que beneficia significativamente la mejora de sus habilidades de escritura.

La interacción es clave en el aprendizaje colaborativo, y la escritura no es una excepción. Johnson et al. (2014) destacan que es relevante la interacción permanente entre los estudiantes en entornos colaborativos puesto que permite el desarrollo de habilidades escritas, esto lleva a que los estudiantes expresen sus ideas y opiniones de manera directa y clara; este intercambio mejora la calidad de su escritura y permite la comprensión colectiva del idioma en cuestión.

El aprendizaje colaborativo fomenta la reflexión y autoevaluación, elementos esenciales para el perfeccionamiento de las habilidades escritas. Según Vygotsky (1978) citado en Dillenbourg (1999): “la interacción entre pares facilita la zona de desarrollo próximo” (p.11), donde los estudiantes pueden avanzar en su escritura con la ayuda de sus compañeros. La reflexión conjunta sobre los procesos de escritura permite a los estudiantes identificar áreas de mejora y fortalecer sus habilidades de autoevaluación. Por otro lado, el aprendizaje colaborativo fomenta la diversidad de perspectivas y experiencias, lo que contribuye al enriquecimiento del lenguaje y, por ende, de las habilidades escritas. Según Kagan (1994), “la interacción entre estudiantes diversos ofrece oportunidades para la exposición a diferentes estilos de escritura y estructuras lingüísticas” (p. 183). Este intercambio cultural y lingüístico contribuye a un entendimiento más profundo del inglés y promueve la adaptabilidad en la expresión escrita.

En conclusión, el aprendizaje basado en proyectos y su enfoque en el trabajo colaborativo se alinean estrechamente con el desarrollo de las competencias del siglo XXI, preparando a los

estudiantes para prosperar en un mundo cada vez más interconectado y en constante cambio. A través del ABP y la colaboración, los estudiantes adquieren habilidades críticas como la comunicación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la adaptabilidad, así como la capacidad para trabajar en equipo y comprender diversas perspectivas. Al adoptar esta metodología educativa y enfocarse en el trabajo colaborativo, los educadores pueden ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora y pertinente que les permita enfrentar con éxito los retos y oportunidades en la sociedad actual y futura.

6.5 Competencias del siglo XXI

La teoría de las Competencias del Siglo XXI en la educación se refiere a un enfoque pedagógico centrado en el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes que les permitan enfrentar los desafíos del mundo actual. Estas competencias van más allá de los conocimientos teóricos y se enfocan en desarrollar habilidades prácticas y de pensamiento crítico que permitan a los estudiantes adaptarse a un mundo en constante cambio (Almerich et al., 2020).

Para desarrollar estas competencias, los educadores deben centrarse en enfoques pedagógicos que fomenten la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esto puede incluir el uso de proyectos y actividades prácticas que involucren a los estudiantes en la resolución de problemas del mundo real, el aprendizaje basado en la investigación y la colaboración, y la integración de la tecnología en el proceso de aprendizaje Almerich et al., 2020).

Algunas competencias que son necesarias para el trabajo colaborativo y mejorar las habilidades escritas en la asignatura de idioma extranjero- inglés son las siguientes:

Comunicación efectiva: la habilidad de comunicarse claramente es esencial para el trabajo colaborativo y la escritura en inglés. Esta competencia implica saber escuchar, hablar y escribir de manera efectiva y adaptar la comunicación a diferentes audiencias.

*Trabajo en equipo**:*** el trabajo en equipo es fundamental para lograr objetivos comunes y colaborar de manera efectiva. Las habilidades necesarias incluyen la capacidad de liderazgo, resolución de conflictos, toma de decisiones en grupo y empatía.

Pensamiento crítico: el pensamiento crítico es una habilidad clave para el trabajo colaborativo y la escritura en inglés, ya que permite analizar y evaluar información de manera rigurosa y tomar decisiones informadas.

Creatividad: la creatividad es una habilidad importante para la escritura en inglés y el trabajo colaborativo, ya que permite generar nuevas ideas y soluciones innovadoras a problemas complejos.

Alfabetización digital: en el mundo digital de hoy, la alfabetización digital es una habilidad esencial para la comunicación efectiva y la colaboración en línea. Esto incluye el uso de herramientas de comunicación en línea, plataformas colaborativas y habilidades de búsqueda en línea.

Respeto y tolerancia: la habilidad de ser respetuoso y tolerante con los demás es fundamental para el trabajo colaborativo y la escritura en inglés, especialmente cuando se trabaja con personas de diferentes culturas y orígenes.

Adaptabilidad: la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones y cambios es importante para el trabajo colaborativo y la escritura en inglés, ya que el mundo está en constante cambio y es necesario adaptarse para tener éxito.

Con el fin de responder a la pregunta de sistematización, es relevante considerar varias habilidades del siglo XXI mencionadas anteriormente que están implicadas en este contexto específico:

Alfabetización digital: la capacidad para utilizar el muro interactivo y otras tecnologías educativas de manera efectiva. Esto incluiría la capacidad para navegar por la plataforma, cargar contenido e interactuar con funciones especificas.

Trabajo en equipo: habilidad para trabajar de manera efectiva en un entorno digital colaborativo. Esto implica la capacidad de compartir, editar información en línea y participar activamente en los proyectos y creación del muro digital.

Creatividad: la posibilidad de utilizar de manera innovadora las herramientas tecnologicas proporcionadas para mejorar la calidad y originalidad de los contenidos escritos. Es decir, la creatividad en la utilización de las funciones del muro interactivo para mejorar la calidad y originalidad de los contenidos escritos; esto podría implicar la incorporación de multimedia.

Adaptabilidad: la disposición para ajustarse a las dinámicas del entorno digital y aprovechar las oportunidades que ofrece el muro interactivo para mejorar las habilidades escritas.

Al delimitar estas habilidades, se proporciona una base más sólida para investigar de manera específica cómo el uso del muro interactivo impacta cada uno de estos aspectos en el contexto particular de la institución.

La integración de las Competencias del Siglo XXI con los Estándares ISTE (International Society for Technology in Education) representa una sinergia poderosa en la educación contemporánea. Mientras que las Competencias del Siglo XXI enfatizan habilidades esenciales

como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la alfabetización digital, los Estándares ISTE proporcionan una estructura sólida para la integración efectiva de la tecnología en el aula.

La combinación de ambos enfoques permite a los educadores preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno, equipándolos con las habilidades necesarias para ser ciudadanos digitales competentes, creadores de contenidos y solucionadores de problemas. Juntos, estos marcos de referencia apoyan una educación holística que se adapta a las demandas cambiantes de la sociedad y la economía, empoderando a los estudiantes para tener éxito en un entorno globalizado y tecnológico.

6.6 Estándares ISTE

Los Estándares ISTE son una guía que define las habilidades que los estudiantes deben poseer para ser competentes en el uso de la tecnología en el siglo XXI. Estos estándares están diseñados para ayudar a los educadores a integrar la tecnología de manera efectiva en el aula y para proporcionar a los estudiantes las habilidades necesarias para tener éxito en la sociedad digital actual (Amador & Velarde, 2019). Se centran en áreas clave como la creatividad, la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas. Estos estándares también se enfocan en el uso ético y responsable de la tecnología, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión crítica de los impactos sociales y culturales de la tecnología.

Para los autores referenciados, es importante que los docentes estén familiarizados con los Estándares ISTE, ya que estos proporcionan un marco para la planificación de las actividades educativas con tecnología y para evaluar el progreso del estudiante en el desarrollo de habilidades tecnológicas. Además, los estándares pueden ayudar a los docentes a diseñar

evaluaciones para medir el éxito de sus lecciones y para determinar qué áreas necesitan más atención. Resaltan que también ayudan a las escuelas a garantizar que sus estudiantes estén preparados para el mundo tecnológico en el que viven. Al adoptar los estándares, las escuelas pueden asegurar que sus alumnos tengan acceso a la tecnología y que se les enseñe a usarla de manera efectiva para tener éxito en su futuro académico y profesional. Además, las escuelas pueden utilizar los estándares para asegurarse de que su personal docente esté capacitado y preparado para integrar la tecnología en el aula de manera efectiva

Los estándares ISTE según Amador y Velarde (2019) incluyen cuatro áreas principales: capacidades y competencias digitales, colaboración, comunicación y pensamiento crítico, las cuales se explican a continuación:

• Las capacidades y competencias digitales comprenden un rango de habilidades para la utilización del computador y de la tecnología. Estos incluyen la capacidad de navegar en la web, utilizar aplicaciones de software, utilizar herramientas de colaboración en línea y comprender cómo la tecnología puede mejorar la experiencia del estudiante.

• Colaboración se refiere a la habilidad de los estudiantes para trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. Esta área incluye la capacidad de cooperar con otros, compartir información y tomar decisiones en grupo.

• La comunicación se refiere a la habilidad de los alumnos para comprender el lenguaje y comunicarse efectivamente con otros. Esto incluye la capacidad de escribir un ensayo, comprender el lenguaje en discursos y conversaciones, y entender la información proporcionada de forma digital.

• El pensamiento crítico se refiere a la habilidad de los alumnos para analizar, evaluar y utilizar información para resolver problemas. Esta área incluye la capacidad de realizar análisis

complejos, utilizar el razonamiento lógico y desarrollar soluciones creativas.

Los Estándares ISTE proporcionan un marco claro y estructurado que guía a los educadores en la integración efectiva de la tecnología en el aula. Estos estándares abordan aspectos clave, como la alfabetización digital, la creación de contenidos, la comunicación y la resolución de problemas, lo que es esencial para preparar a los estudiantes para un mundo digitalizado. Al alinear la implementación del muro interactivo con estos estándares, se puede garantizar que los estudiantes adquieran destrezas esenciales para el siglo XXI. Por otro lado, el Modelo SAMR propuesto por Puentedura (2010) ofrece una perspectiva jerárquica sobre cómo la tecnología puede transformar la enseñanza y el aprendizaje. Al avanzar desde la sustitución hasta la redefinición, los educadores pueden utilizar el muro interactivo para potenciar el trabajo colaborativo, permitiendo a los estudiantes no solo realizar tareas escritas de manera conjunta, sino también redefinir la naturaleza misma de la colaboración, promoviendo la creatividad y la innovación en la expresión escrita en inglés.

6.7 Modeo SAMR y su aplicación educativa

La pregunta de investigación sobre el uso de un muro interactivo como recurso para fomentar el trabajo colaborativo y mejorar las habilidades escritas en la asignatura de idioma extranjero-inglés puede ser abordada eficazmente utilizando el modelo SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition). Desarrollado por Puentedura (2010), el modelo SAMR proporciona un marco que guía a los educadores en la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje:

Substitución: Integrando la Tecnología como Herramienta Mejorada

Según Puentedura (2010), en la etapa de sustitución, los educadores utilizan la tecnología

como un sustituto directo de las herramientas tradicionales sin un cambio significativo en la metodología educativa. Integrando el muro interactivo en la práctica educativa en este nivel, se puede reemplazar métodos tradicionales, ofreciendo una transición hacia la digitalización de contenidos escritos en inglés. Los docentes podrían utilizar el muro interactivo para realizar actividades colaborativas con el fin de mejorar la habilidad escrita, proporcionando a los estudiantes un entorno digital accesible. Según Harris y Hofer (2017), esta etapa inicial establece las bases para la incorporación tecnológica en la asignatura, permitiendo a los estudiantes y profesores familiarizarse con las nuevas herramientas.

Augmentation: Mejorando las Habilidades Escritas a través de la Tecnología

Según Puentedura (2010) en la fase de ampliación, la tecnología no solo actúa como un sustituto, sino que amplía y mejora las capacidades de la enseñanza y el aprendizaje. En ese sentido, con un muro interactivo, los estudiantes podrían colaborar en proyectos en tiempo real, escribir de manera conjunta y recibir retroalimentación inmediata. Esto marca el comienzo de un enfoque más colaborativo y la posibilidad de mejorar las habilidades escritas a través de interacciones más dinámicas.

El muro interactivo no solo reemplaza, sino que también mejora las prácticas existentes. Por ejemplo, puede facilitar una retroalimentación más inmediata y detallada sobre la escritura en inglés de los estudiantes. Anderson y Krathwohl (2001) sugieren que la retroalimentación oportuna es crucial para la mejora continua de las habilidades escritas.

Modificación: Transformando la Colaboración y la Escritura en Inglés

De acuerdo con Puentedura (2010) la modificación implica un cambio más significativo en la práctica docente mediante la reorganización de tareas y procesos. Es por esto que, en el caso del muro interactivo, los estudiantes podrían participar en actividades de escritura

colaborativa, como la creación de proyectos o actividades en inglés. La plataforma interactiva puede actuar como un catalizador para el trabajo conjunto, permitiendo a los estudiantes modificar sus enfoques de escritura y experimentar con nuevas formas de expresión.

Aquí, el muro interactivo podría transformar la colaboración al permitir a los estudiantes trabajar simultáneamente en proyectos que estimulen la escritura en inglés, además de compartir ideas. La investigación de Johnson y Johnson (2018) destaca que la colaboración en línea puede mejorar significativamente la calidad de los proyectos escritos, ya que los estudiantes aportan diversas perspectivas y habilidades.

Redefinición: Experiencias Educativas Transformadoras, La etapa final del modelo SAMR:

Según Puentedura (2009) la fase de redefinición implica un cambio radical en la práctica educativa, aprovechando al máximo las posibilidades ofrecidas por la tecnología. Con un muro interactivo, los estudiantes podrían colaborar en proyectos que trasciendan las barreras físicas del aula, conectándose con otros estudiantes. Esta redefinición del entorno educativo puede tener un impacto significativo en el desarrollo de habilidades escritas, permitiendo experiencias de aprendizaje más auténticas y diversas. Este marco proporciona una guía efectiva para aprovechar plenamente el potencial de la tecnología en el proceso educativo, al avanzar más allá de la sustitución hacia niveles más altos de la jerarquía SAMR, se abren nuevas posibilidades para transformar la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

6.8 Herramientas TIC para el aprendizaje

La teoría de las herramientas TIC para el aprendizaje se refiere a la utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las

TIC son herramientas que han revolucionado la forma en que las personas adquieren y comparten conocimientos, y han transformado la educación en una experiencia más interactiva y personalizada. Las herramientas TIC incluyen software educativo, plataformas de aprendizaje en línea, juegos educativos, vídeos educativos, simuladores, entre otros (Tamayo et al., 2020).

Las herramientas TIC para el aprendizaje se basan en la idea de que las TIC pueden mejorar la calidad de la educación y la eficacia del aprendizaje al proporcionar a los estudiantes nuevas formas de interactuar con la información, colaborar con otros estudiantes y recibir retroalimentación en tiempo real. Las TIC también pueden ayudar a los docentes a crear entornos de aprendizaje más dinámicos y atractivos, personalizados para las necesidades y preferencias de los estudiantes (Tamayo et al., 2020). Algunas de las herramientas TIC más utilizadas para el aprendizaje son:

Plataformas de aprendizaje en línea: Las plataformas de aprendizaje en línea permiten a los estudiantes acceder a contenido educativo desde cualquier lugar y en cualquier momento. Algunas de las plataformas de aprendizaje en línea más populares son Moodle, Edmodo, Blackboard y Google Classroom.

Herramientas de colaboración: Las herramientas de colaboración permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir información y comunicarse en tiempo real. Algunas de las herramientas de colaboración más populares son Google Drive, Dropbox, Trello y Slack.

Simulaciones y juegos educativos: Las simulaciones y los juegos educativos permiten a los estudiantes aprender de manera lúdica y experimental, lo que facilita la retención del conocimiento. Algunas de las simulaciones y juegos educativos más populares son Minecraft Edu, Kahoot, Quizlet y Code.org.

Recursos educativos en línea: Los recursos educativos en línea son una fuente inagotable de información y conocimiento que pueden utilizarse para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunos de los recursos educativos en línea más populares son Khan Academy, Coursera, edX y TED-Ed.

Estas son solo algunas de las herramientas TIC que pueden utilizarse para el aprendizaje. Es importante destacar que la elección de una herramienta TIC dependerá del objetivo educativo que se busque alcanzar y del perfil de los estudiantes y docentes que la utilizarán. Además, es fundamental que las herramientas TIC se utilicen de manera adecuada y responsable, respetando siempre los derechos de autor y la privacidad de los usuarios.

6.9 Tecnología como mediadora del aprendizaje

En cuanto a los procesos cognitivos, hay que decir que la comunicación análoga produce mayor comprensión, porque está acoplada a la percepción sensorial pero, en cuanto al proceso cognitivo mediado por la tecnología, se logra evidenciar cómo predomina el ámbito visual; en palabras de Carr (2011) citado en Ayala (2011) "cuando nos conectamos a la Red, entramos en un entorno que fomenta una lectura somera, un pensamiento apresurado y distraído, un pensamiento superficial" (p.7). Esta precisión se realiza teniendo en cuenta que la interfaz de los diferentes dispositivos electrónicos está organizada por códigos visuales. El ejemplo más claro se puede relatar a continuación: Un niño de dos años que aún no sabe leer (apenas está empezando a hablar) sabe que al tomar el teléfono de su mamá debe presionar el icono rojo para que automáticamente pueda acceder a la infinidad de videos que ofrece YouTube. Este ejemplo refleja cómo cognitivamente el niño de dos años del año 2021 no es el mismo que el niño de dos años de 1956.

Estos cambios en los procesos cognitivos hacen necesario que la tecnología se aplique a la educación, en los tiempos actuales, deben adecuarse ambientes digitales, tecnológicos e informáticos. El aprendizaje de las tecnologías ocurre de manera natural y se alcanzan destrezas con gran facilidad. No obstante, en la actualidad; en el sistema educativo se insiste en mantener formas de conocimiento que no se adecuan a la nueva forma de aprendizaje, sino que corresponden a épocas anteriores donde no eran necesarias dichas habilidades.

Teniendo en cuenta lo anterior, las TIC potencian la enseñanza y el aprendizaje en función de un uso didáctico disciplinar, hay que pensarla como las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento, que permiten mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje; esta mejoría se da gracias al acceso a gran cantidad de información, asimismo las TIC permiten generar nuevos ambientes de comunicación, ambientes más flexibles y en los que se crean oportunidades para el trabajo autónomo, enriqueciéndose a través de recursos audiovisuales, así el alumno logrará crear conocimiento a través del uso de diferentes herramientas que ofrece la WEB 2.0.

La integración de la tecnología en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha generado un interés significativo en la comunidad educativa debido a su potencial para mejorar la eficacia de los métodos pedagógicos tradicionales, la incorporación de herramientas tecnológicas en entornos donde el objetivo es el aprendizaje del inglés puede tener impactos positivos en diversos aspectos.

Uno de los aspectos más evidentes es la mejora de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. La utilización de aplicaciones interactivas, plataformas en línea y recursos multimedia facilita un aprendizaje más dinámico y personalizado, permitiendo a los estudiantes practicar la gramática, vocabulario y pronunciación de manera autónoma. A pesar de estos

beneficios, es importante abordar los desafíos y considerar la equidad en el acceso a la tecnología. La brecha digital puede limitar el alcance de estos beneficios, y los educadores deben ser conscientes de adaptar sus enfoques para garantizar una inclusión efectiva (Chapelle, 2001).

Finalmente, la tecnología ha transformado la enseñanza del inglés como lengua extranjera, proporcionando nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades lingüísticas, fomentando la colaboración global y permitiendo enfoques pedagógicos más innovadores. Sin embargo, es crucial abordar los desafíos asociados y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a estas herramientas transformadoras. Asimismo, realizar la transición de realizar el muro interactivo análogamente a uno digital supone una transición positiva para el estudiante de la era digital.

7. Diseño Metodológico

En cuanto a la sistematización Díaz (2021) afirma que: “la metodología permite una aproximación sistemática a las prácticas con el fin de comprender y conocer dimensiones específicas de la misma, siempre guiados desde posturas reflexivas e interpretativas” (p.34). De acuerdo a lo anterior, se vuelve relevante producir un conocimiento crítico y transformador que sea útil a las transformaciones pedagógicas y didácticas del contexto educativo actual.

Teniendo en cuenta lo anterior, para el diseño metodológico se llevó a cabo una aproximación sistemática de la práctica educativa en la cual se categorizó la información, se reconstruyó los procesos tomando en consideración los integrantes y factores que caracterizan la práctica; finalmente se realizó una reflexión crítica y una interpretación de la práctica sistematizada la cual permite tomar ciertas consideraciones para cambiar y transformar aspectos dentro del aula.

7.1 Descripción demográfica de la población

Se realizó con estudiantes del grado sexto, jornada única en la asignatura de Inglés. La población total fue de 30 estudiantes, en un rango de edad entre 12 y 15 años. Estos estudiantes viven en los alrededores de la Institución Educativa Moderna. El estrato socioeconómico de la población es 1 y 2.

7.2 Planeación y diseño

La práctica "Uso de un muro interactivo como recurso para fomentar el trabajo colaborativo y mejorar las habilidades escritas en la asignatura de idioma extranjero-inglés en la Institución Educativa Moderna de Tuluá" surgió como respuesta a las necesidades institucionales

de elevar el nivel de inglés. Según las estadísticas de los resultados de las pruebas Saber, alrededor del 60% de los estudiantes se ubican en un nivel A-, un nivel que no está oficialmente definido en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Esta iniciativa se ideó en el año 2021, se diseñó en el 2022 y se implementó desde marzo de 2023 hasta mayo de 2023. Finalmente, se inició el análisis de la información recopilada, la redacción y la reflexión.

Tabla 1

Cronograma

Actividad	Fecha
Diseño y planificación	Julio/diciembre 2022
Implementación	Mayo/julio 2023
Recopilación y Análisis	Agosto de 2023

A continuación, se realiza una descripción de la práctica educativa llevada a cabo con sus guías.

Guía de actividades # 1	
Título de la guía	**Semana No.**
Rutina diaria	1
Saberes	
Emplear vocabulario relacionado con las rutinas diarias en inglés.	
Desarrollo de la actividad	
Saberes previos:	
Primer momento: Digita el código de participación IIRHDU en el siguiente sitio web https://app.wooclap.com/public y responda las preguntas relacionadas con las rutinas diarias en inglés.	
Segundo momento: Luego de la socialización en clases sobre los términos del vocabulario en inglés para la rutina diaria, deberá ingresar al siguiente link y resolver la sopa de letras: www.educima.com/wordsearches/daily_routinebdee46ff5494d2eae49600ae13a7904d puede descargarla e imprimirla y desarrollarla a mano.	
Tercer momento: Una vez resuelta la sopa de letra, deberá enviarla al WhatsApp de la docente para su respectiva revisión y retroalimentación.	

Guía de actividades # 1	
Título de la guía	**Semana No.**
Rutina diaria	1
Materiales / Recursos	
Wooclap Educima WhatsApp Cuaderno de inglés	
Entregable	
Respuestas de preguntas Sopa de letras resuelta	
Aspectos a evaluar	
• El estudiante aplica el vocabulario en inglés sobre rutinas diarias. • Identificación de términos en inglés en la sopa de letras sobre rutinas diarias. • El estudiante es capaz de describir lo que hace diariamente, aunque realice el escrito en español; lo hace con buena ortografía y sintaxis. •El estudiante demuestra a través de WhatsApp o en el cuaderno el cumplimiento en la realización de la sopa de letras.	

Guía de actividades # 2	
Título de la guía	**Semana No.**
Vamos a aprender el presente simple	2
Saberes:	
• Utilizar correctamente la sintaxis del presente simple para darle coherencia a los escritos en inglés. • Describir en inglés con oraciones escritas y de forma sencilla su rutina diaria y la de otras personas. • Escribir oraciones sobre la rutina diaria en presente simple. • Reconocer oraciones en inglés en presente simple.	
Desarrollo de la actividad	
Presentación de la temática: Luego de la presentación hecha por el docente sobre el uso y estructura del presente simple. Deberá realizar lo siguiente:	
1. Conformar grupos de trabajo de 2 personas (libre elección). Luego, mediante el link enviado por el docente a través de WhatsApp, ingresarán al muro en Padlet donde cada grupo debe hacer lo siguiente: • Compartir información referente al presente simple en inglés, pueden ser videos, páginas web, imágenes e infografías. • Cada grupo debe compartir mínimo 3 recursos, cada recurso debe ser diferente del resto publicado en el Padlet por el resto de compañeros, es decir, no se deben repetir las mismas fuentes.	

Guía de actividades # 2	
Título de la guía	**Semana No.**
Vamos a aprender el presente simple	2
Lo anterior servirá de apoyo para afianzar los conocimientos sobre el presente simple.	
2. Durante la clase verán un ejemplo de una Flashcard, la docente asignará a cada grupo diferente vocabulario. • Wake up (despertarse) • Get up (levantarse) • Eat breakfast (desayunar) • Take a shower (bañarse) A partir de lo anterior deberá crear su propia Flashcard en Quizlet, en caso de no contar con acceso a internet, realizar las Flashcard en ⅛ de cartulina y que brote la creatividad. La entrega se hará por WhatsApp(online) y para quienes no tienen internet pueden entregarla de manera física (offline).	
Materiales / Recursos	
WhatsApp Padlet YouTube Quizlet ⅛ de cartulina	
Entregable	
Comentario en Padlet Flashcard	
Aspectos a evaluar	
• Pertinencia de los recursos en Padlet (estructura y formas del presente simple). • Creatividad en el diseño de flash card (Rutina diaria). • Emplea el vocabulario referente a las rutinas diarias en inglés. • Escribe oraciones sobre la rutina diaria en presente simple. • Aplica la sintaxis del presente simple para construir oraciones.	

Guía de actividades # 3	
Título de la guía	**Semana No.**
Soy un asistente personal	3
Saberes	
• Utilizar vocabulario relacionado con las rutinas diarias en inglés. • Emplear las reglas del presente simple en oraciones en inglés. • Describir su rutina diaria y la de otras personas en inglés. • Reconocer oraciones en inglés estructuradas en presente simple.	

Guía de actividades # 3	
Título de la guía	**Semana No.**
Soy un asistente personal	3

Desarrollo de la actividad

Ahora que sabes cómo estructurar oraciones en presente simple y vocabulario relacionado con las rutinas diarias vas a crear una pre-agenda del artista que desees, podrá ser un cantante, deportista, bailarín, actor o lo que desees. En esta actividad trabajarán en parejas (libre elección).

A partir del siguiente planteamiento:

Acabas de conseguir un empleo como asistente personal de un importante artista que llegará a la ciudad, este artista es muy estricto con su rutina diaria, por lo tanto, deberás crear una agenda donde se estipule qué actividades realizará el artista desde el momento que se despierte hasta que vaya a dormir.

Para diseñar la agenda del artista utilizará la herramienta digital **Padlet**, en ella deberá:
crear un tablero con el nombre "*agenda del artista*" crear tres listas (rutina mañana, rutina tarde, rutina noche) que permitan organizar la rutina del artista. Crear rutina de dos días en presente simple para el artista.

Nota: Si no posee conexión a internet, puede realizar la agenda en su cuaderno.

A cada grupo se les asignará una de las agendas de sus compañeros, para que sean retroalimentada, la idea es resaltar las fortalezas y sugerir cambios si lo creen pertinente. Después de revisar los comentarios realizados por sus compañeros, realizar los ajustes en caso de ser necesario. Por último, realizar la entrega de la agenda final a través de WhatsApp.

Materiales / Recursos

Cuaderno
Padlet
WhatsApp

Entregable

Pre-Agenda
Retroalimentaciones a la Pre-Agenda de los compañeros
Agenda final

Aspectos a evaluar

• Aplica las reglas del presente simple para construir oraciones
• Construye oraciones en presente simple sobre las rutinas diarias en primera persona y tercera persona.
• Retroalimenta la pre agenda de sus compañeros teniendo en cuenta los conceptos y reglas del presente simple
• La agenda final describe la rutina diaria del artista aplicando el presente simple en inglés.

7.3 Definición de herramientas TIC usadas

Wooclap: es una plataforma Online gratuita de colaboración que se puede utilizar en el aula. El docente crea cuestionarios de diversos temas que el estudiante responde desde un dispositivo inteligente en tiempo real, esta herramienta permite incentivar la participación activa de los estudiantes.

Educima: es una aplicación online que permite generar y sopas de letras digitales. Este recurso ludo-didáctico resulta versátil, ya que permite articular cualquier asignatura y/o área de la enseñanza con tecnología educativa digital

WhatsApp: es una herramienta de mensajería instantánea. Tomó gran relevancia en educación durante la pandemia, debido a que fue el método más eficaz para comunicarse con los estudiantes teniendo en cuenta su contexto social. A través de esta aplicación se pueden intercambiar mensajes escritos, audios explicativos, videos, fotografías y documentos en diferentes formatos.

Padlet: es una herramienta online que permite crear murales colaborativos, lo que resulta muy útil en el ámbito educativo: los docentes pueden compartir diferentes recursos didácticos con sus compañeros y con su alumnado para la elaboración de cualquier proyecto. Además, los usuarios pueden trabajar al mismo tiempo dentro de un único entorno digital.

YouTube: es un sitio web que permite alojar y compartir videos que son creados por diferentes usuarios, en educación se ha tornado una herramienta muy útil porque permite compartir a los estudiantes videos realizados por los mismos docentes u otros que puedan apoyar su proceso de aprendizaje. Asimismo, sirve para que los estudiantes compartan producciones realizadas por ellos mismos.

Quizlet: inicialmente, fue creada para aprender vocabulario de otro idioma. Pero, a través del tiempo, ha evolucionado y ofrece competiciones online, diagramas, juegos individuales que pueden ser aplicados a cualquier asignatura.

7.4 Instrumentos y procedimientos para la recolección de información

La entrega de las actividades realizadas por los estudiantes en cada una de las semanas se evidencia a través de fotografías y/o enlaces (anexo A), (anexo B) y (anexo C).

Se utiliza un formato de encuesta que recopila la opinión de los estudiantes con respecto al aprendizaje a través de herramientas TIC, como Padlet (anexo D).

En un diario de clase, se registró cada semana en un diario de campo. En este, se describieron los hechos o acontecimientos ocurridos durante cada semana. Este instrumento de observación incluye la descripción de la sesión y la interpretación de la misma, es decir, la explicación de algunos aspectos de la clase en términos de resultados positivos o adversos (anexo E).

7.5 Consideraciones éticas

7.5.1 Validez científica/ neutralidad u objetividad/ autenticidad

El investigador es el docente encargado de guiar las clases, y, por lo tanto, es el responsable de llevar a cabo la investigación, evaluar y recopilar la información necesaria para la presente sistematización. Además, ni los estudiantes ni sus imágenes se encuentran expuestos.

Por otro lado, el formato de encuesta utilizado por los estudiantes se llevó a cabo de manera anónima con el propósito de recopilar la información necesaria para la reflexión correspondiente.

7.5.2 Transferibilidad/ aplicabilidad

Esta sistematización se llevó a cabo con 31 estudiantes de sexto grado de educación secundaria en una institución educativa pública. Estos estudiantes tienen un acceso limitado a internet y cuentan con escasos recursos digitales. Es probable que los resultados de esta investigación no sean directamente aplicables a estudiantes de otros entornos educativos y contextos diferentes.

En este informe de sistematización, se describen detalladamente las diversas características del entorno en el que se implementó el estudio. Esto se hace con el fin de que el lector pueda comprender claramente las posibilidades de transferibilidad de los resultados a otros contextos.

7.5.3 Relevancia

Tras llevar a cabo la evaluación de los objetivos planteados en la sistematización, se puede concluir que estos objetivos se lograron alcanzar con éxito. Además, se destacan los aportes de gran relevancia para la educación pública en el nivel de educación secundaria.

7.5.4 Adecuación o concordancia teórico- epistemológica

Existe coherencia entre la pregunta de investigación y el diseño de la práctica. La interrogante se centra en determinar si se produce una mejora en el desarrollo de la competencia escrita en la asignatura de idioma extranjero-inglés mediante la integración de herramientas TIC para la creación de un muro interactivo en estudiantes de sexto grado. Esta pregunta es válida y coherente desde una perspectiva epistemológica. No se identifican conflictos éticos en este contexto.

7.5.5 Valor social y ético

La sistematización contribuye al ámbito de la educación y al proceso de enseñanza/aprendizaje del inglés como segunda lengua, y no se observan riesgos para los participantes. No se evidencian conflictos éticos en este contexto.

7.5.6 Consideraciones de diálogo auténtico

En ningún momento se cohibió a los estudiantes durante las sesiones de clase con el fin de lograr un resultado específico. Asimismo, respondieron a la encuesta de manera libre y auténtica, basándose en sus propias consideraciones. El investigador, que en este caso es el mismo docente, no tuvo ninguna incidencia.

8. Sistematización y análisis de la experiencia de aprendizaje

8.1 Implementación de la práctica educativa

La experiencia de aprendizaje llevada a cabo se llama “Sistematización del uso de un muro interactivo como recurso para fomentar el trabajo colaborativo y mejorar habilidades escritas en la asignatura de idioma extranjero-inglés en la institución Educativa Moderna de Tuluá” la cual se desarrolló en los meses de mayo a julio de 2023 a través de clases presenciales y actividades asíncronas con un grupo de 30 estudiantes de grado sexto, con edades entre los 11 y 16 años. Los estudiantes cuentan con una intensidad horaria de cuatro horas semanales en la asignatura de idioma extranjero-inglés.

8.1.1 Consignas de las actividades

A continuación, se mostrarán las consignas de las actividades durante las 4 semanas, junto con las instrucciones diseñadas teniendo en cuenta el aprendizaje basado en proyectos.

8.1.1.1 Consigna semana 1: Rutina Diaria

Primer momento: los estudiantes recibieron la clase en la sala de audiovisuales, previamente se les había solicitado que aquellos que tuviesen llevaran el teléfono celular; allí se les dio las siguientes indicaciones:

Debían digitar el código de participación IIRHDU en el siguiente sitio web https://app.wooclap.com/public y responder las preguntas relacionadas con las rutinas diarias en inglés. A continuación, se incluye la figura 2 que permite observar el código QR y código del evento para ingresar a Wooclap.

Figura 2

Código QR participación Wooclap

Las evidencias de esta actividad se encuentran en el anexo A, allí se puede ver que los estudiantes leyeron la pregunta en inglés, pero respondieron en español, teniendo en cuenta que aún no tenían el vocabulario y la gramática en inglés.

Asimismo, los siguientes dos momentos de la semana 1, se realizaron de forma asincrónica:

Segundo momento: luego de la socialización en clases sobre los términos del vocabulario en inglés para la rutina diaria, la docente a través del grupo de WhatsApp direccionó a los estudiantes para que ingresaran al siguiente link y resolvieran la sopa de letras: www.educima.com/wordsearches/daily_routinebdee46ff5494d2eae49600ae13a7904d algunos la descargaron e imprimieron. La evidencia de esta actividad se encuentra en el (anexo B), los estudiantes no presentaron mayor dificultad, algunos solo manifestaron no poder subrayar un par

de palabras, pero lo hicieron con ayuda de las herramientas que tienen en su teléfono.

Figura 3

Actividades enviadas por grupo de WhatsApp

Tercer momento: una vez resolvieron la sopa de letras, la enviaron por WhatsApp de la docente para su respectiva revisión y retroalimentación, quiénes no la enviaron la presentaron en el cuaderno; de los 31 estudiantes 7 no enviaron o presentaron la actividad.

8.1.1.2 Consigna semana 2: Vamos a Aprender El Presente Simple

La siguiente consigna se presentó en el aula de clase y posteriormente se envió por el grupo de WhatsApp:

Se conforman grupos de trabajo de dos personas (libre elección). Luego, mediante el link enviado por el docente a través de WhatsApp, ingresan al muro en Padlet donde cada grupo debe hacer lo siguiente:

• Compartir información referente al presente simple en inglés, pueden ser videos, páginas web, imágenes e infografías.

• Cada grupo debe compartir mínimo 3 recursos, cada recurso debe ser diferente del resto publicado en el Padlet por el resto de compañeros, es decir, no se deben repetir las mismas fuentes. La evidencia de lo anterior se puede ver a través del siguiente enlace:

https://es.padlet.com/cristinadavalos1202/presente-simple-6-4-z3kfcrlqyqixqyy

Lo anterior sirvió de apoyo para afianzar los conocimientos sobre el presente simple.

Para la siguiente semana se planteó lo siguiente:

Durante la clase vieron un ejemplo de una Flashcard, la docente asignó a cada grupo diferente vocabulario.

Wake up (despertarse).

Get up (levantarse).

Eat breakfast (desayunar).

Take a shower (bañarse).

A partir de lo anterior debían crear su propia Flashcard en Quizlet, en caso de que no contaran con acceso a internet, realizaron las Flashcard en ⅛ de cartulina y utilizaron la creatividad.

La entrega se realizó por WhatsApp (online) y para quienes no tenían internet pudieron entregar de manera física (offline). En el Anexo 3 se presentan las Flashcards realizadas por los estudiantes, hubo una menor participación de los estudiantes en esta actividad, sólo 17 estudiantes la realizaron. La mayoría de estudiantes tuvieron alguna dificultad para registrarse en Quizlet porque no tenían correo electrónico o por no recordar la contraseña.

8.1.2 Consigna semana 3: Soy un Asistente Personal

Para la última semana, se realizó una explicación magistral en el aula y a partir de allí, se estructuraron oraciones en presente simple utilizando vocabulario relacionado con las rutinas diarias, con las bases ya establecidas se les orientó para crear una pre-agenda del artista que desearan, podría ser un cantante, deportista, bailarín, actor etc. En esta actividad trabajaron en parejas o grupos de tres (libre elección).

A partir del siguiente planteamiento: Acabas de conseguir un empleo como asistente personal de un importante artista que llegará a la ciudad, este artista es muy estricto con su rutina diaria, por lo tanto, deberás crear una agenda donde se estipule qué actividades realizará el artista desde el momento que se despierte hasta que vaya a dormir.

Para diseñar la agenda del artista utilizará la herramienta digital Padlet, en ella deberá:

- Crear un tablero con el nombre "*agenda del artista*"
- Crear tres listas (rutina mañana, rutina tarde, rutina noche) que permitan organizar la

rutina del artista.

• Crear rutina de dos días en presente simple para el artista.

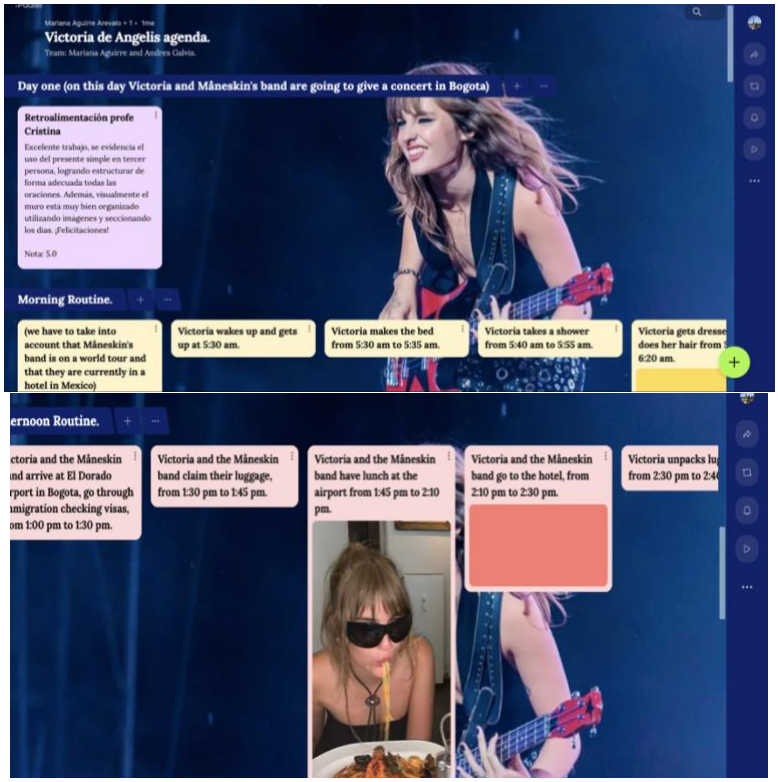
Nota: Si no poseían conexión a internet, podían realizar la agenda en su cuaderno. La mayoría los presentaron en Padlet.

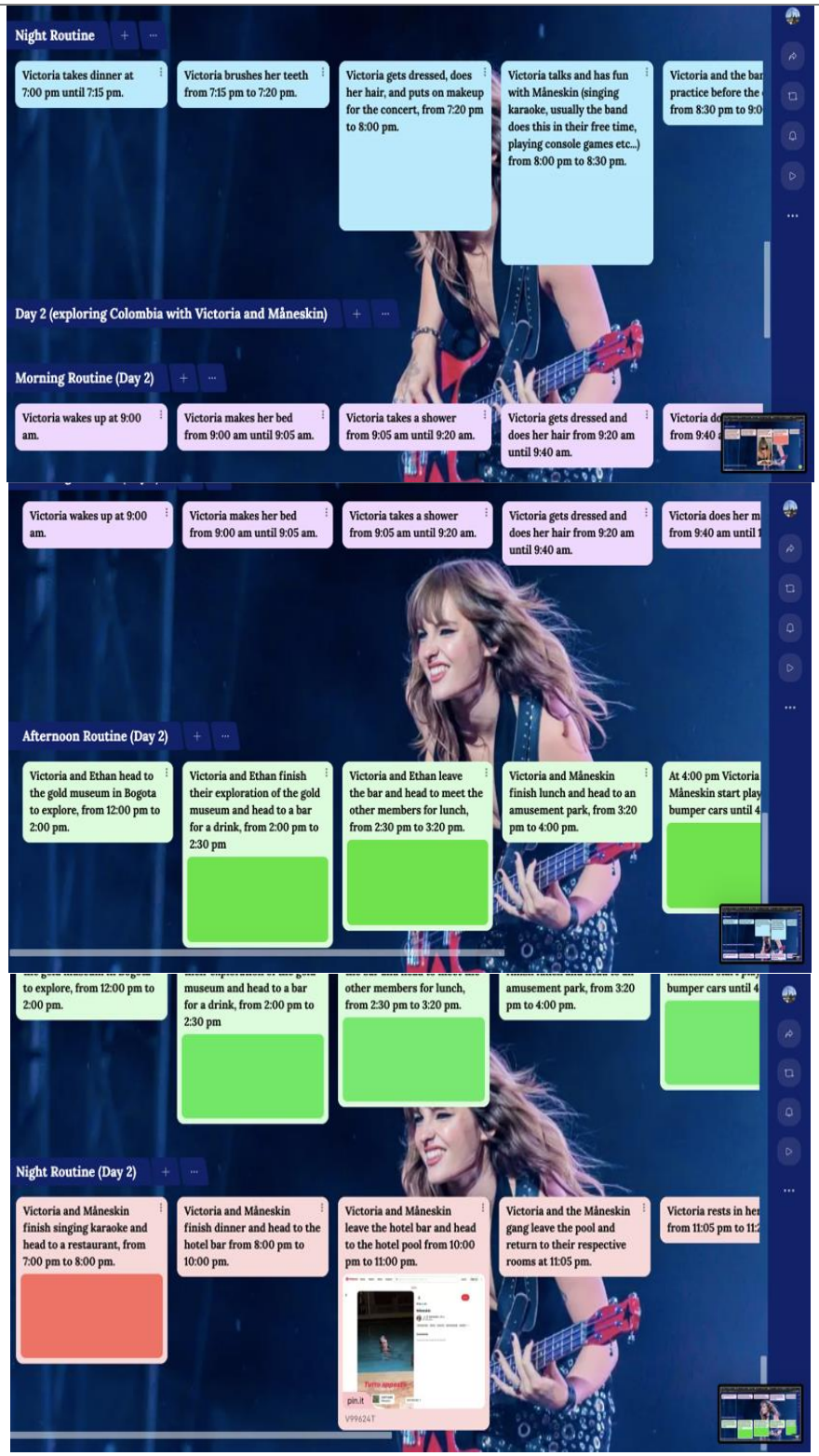
Esta actividad tomó más tiempo del planeado porque los estudiantes tuvieron dificultad en aspectos como el uso de Padlet, la creación del nuevo muro y la estructuración de las oraciones en tercera persona. A continuación, los enlaces de los muros creados por los estudiantes:

Tabla 2

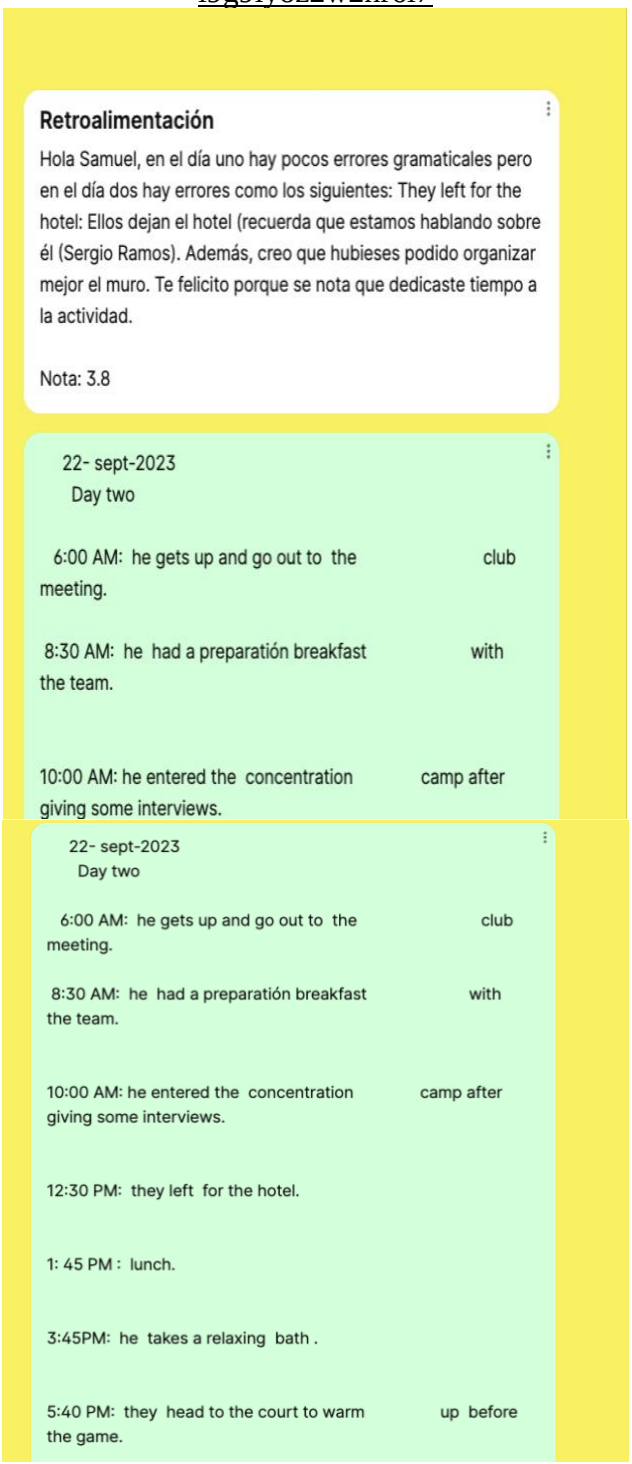
Enlaces del muro en Padlet

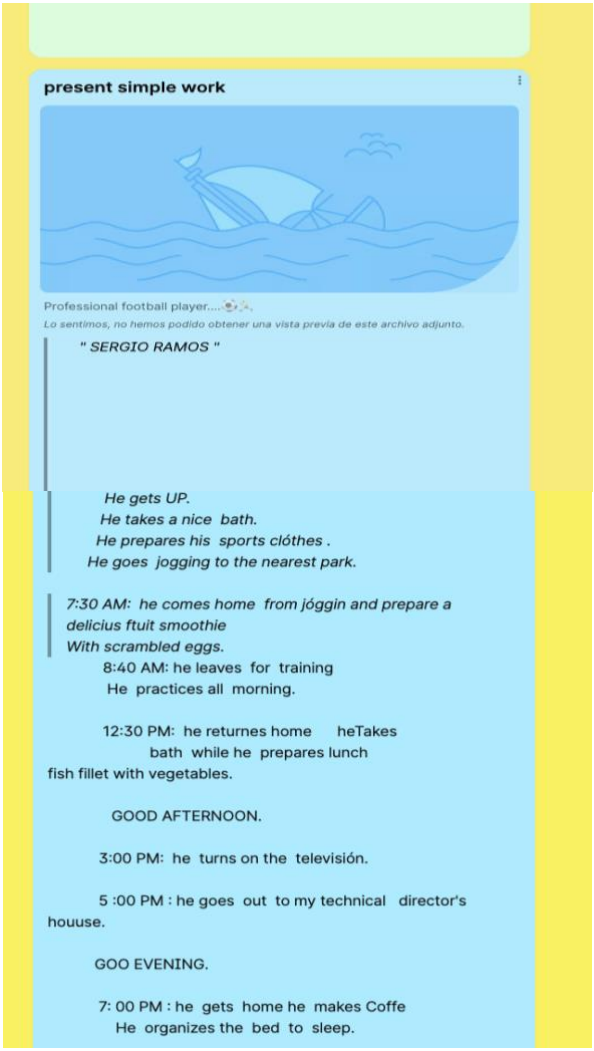
Grupo	Enlace de muro en Padlet
1	https://es.padlet.com/Tornaacasa/victoria-de-angelis-agenda-bn4lpbljvxi4ptr9

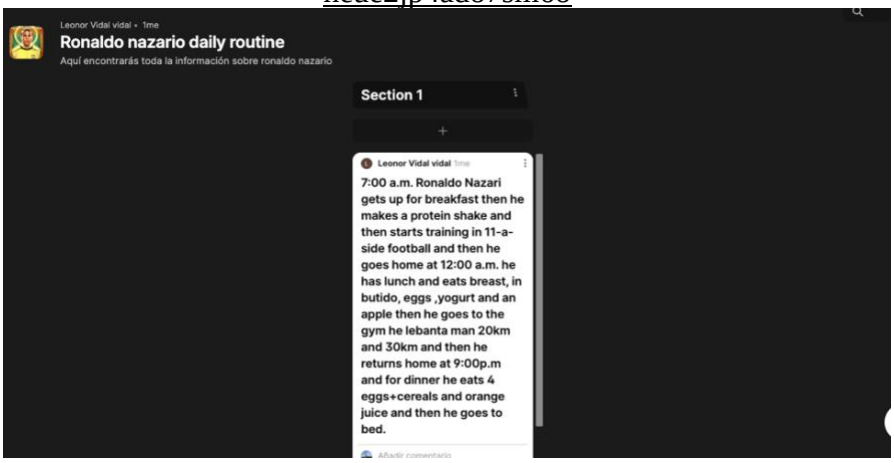
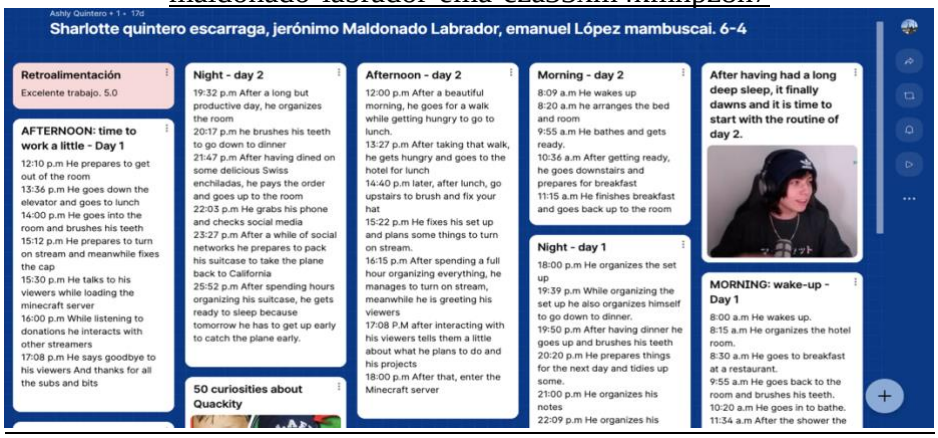


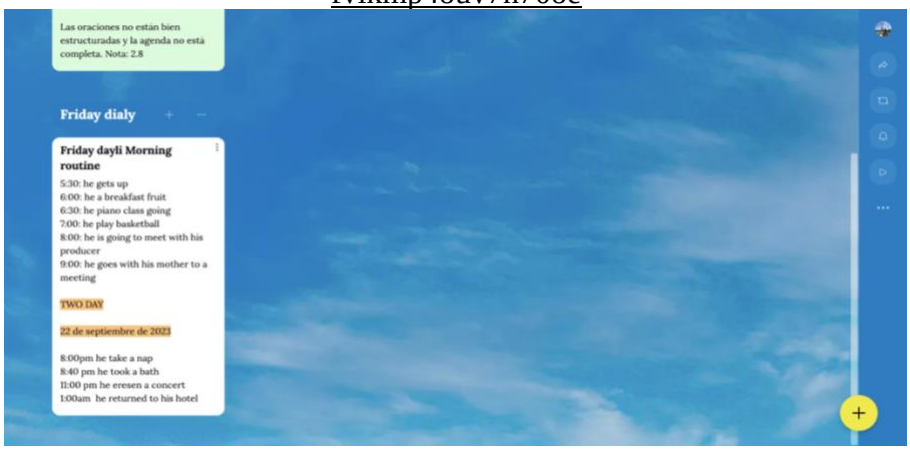
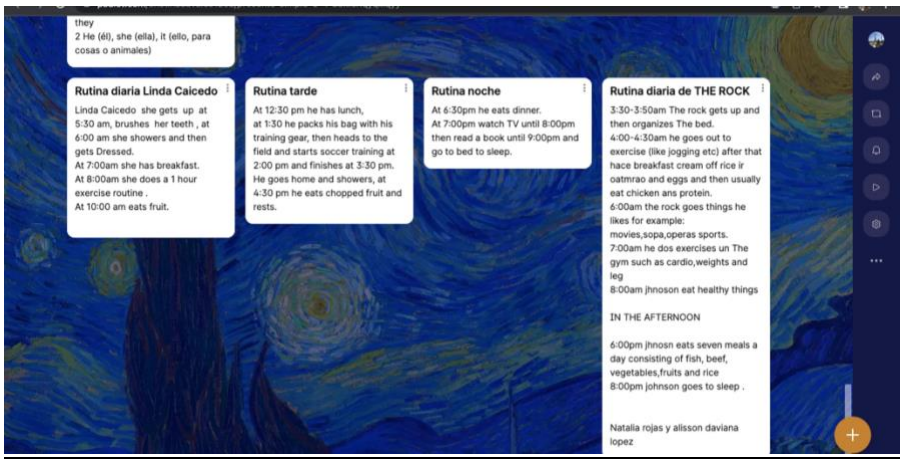
Grupo	Enlace de muro en Padlet
1	

Grupo	Enlace de muro en Padlet
2	https://padlet.com/samuelagudelo1904/mi-padlet-deportivo-i9g9iyoz2w2hr6l7

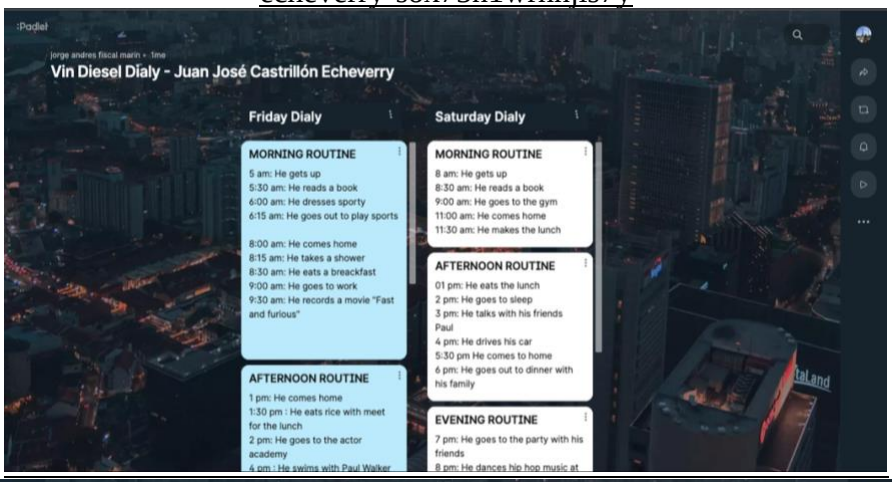


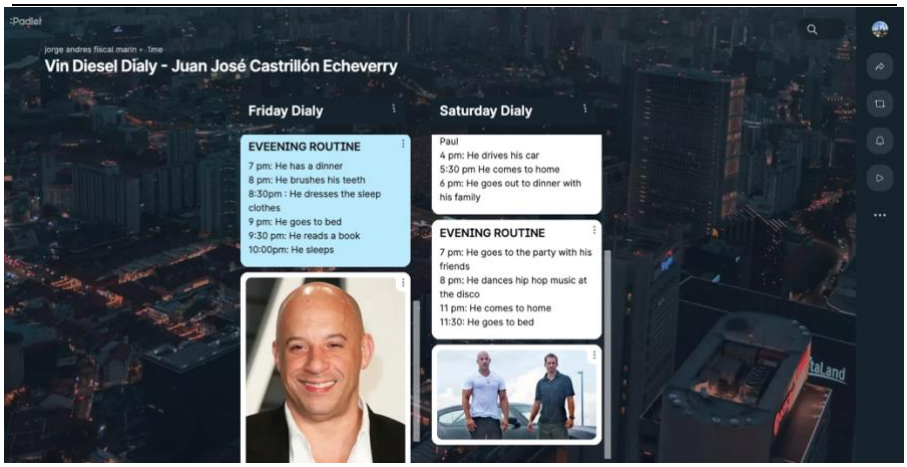
Grupo	Enlace de muro en Padlet
2	
3	https://padlet.com/dbermudezgordillo40/dos-d-as-con-engo-flow-tr6ko77nw3vicq8w

Grupo	Enlace de muro en Padlet
4	https://padlet.com/vidalvidalleonor/ronaldo-nazario-daily-routine-heue2jp4ado7sm6o 
5	https://padlet.com/dmartinezpadilla/mi-padlet-pico-mb7eb2pyvf956cks
6	https://es.padlet.com/ashlyquintero13/sharlotte-quintero-escarraga-jer-nimo-maldonado-labrador-ema-cza33xm4kmhpz8n7 

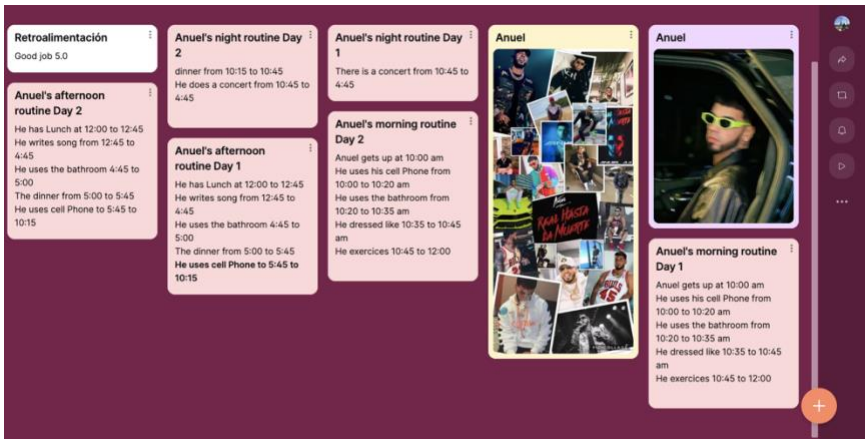
Grupo	Enlace de muro en Padlet
6	
7	https://padlet.com/michaelstivenrosales2/agenda-de-gabriel-garcia-marquez-fvlkmp4ouv7n70oe 
8	https://padlet.com/cristinadavalos1202/presente-simple-6-4-z3kfcrlqyqixqyy 

Grupo	Enlace de muro en Padlet
9	https://es.padlet.com/andresf9603/vin-diesel-dialy-juan-jos-castrill-n-echeverry-sox75n1wrhnjls7y

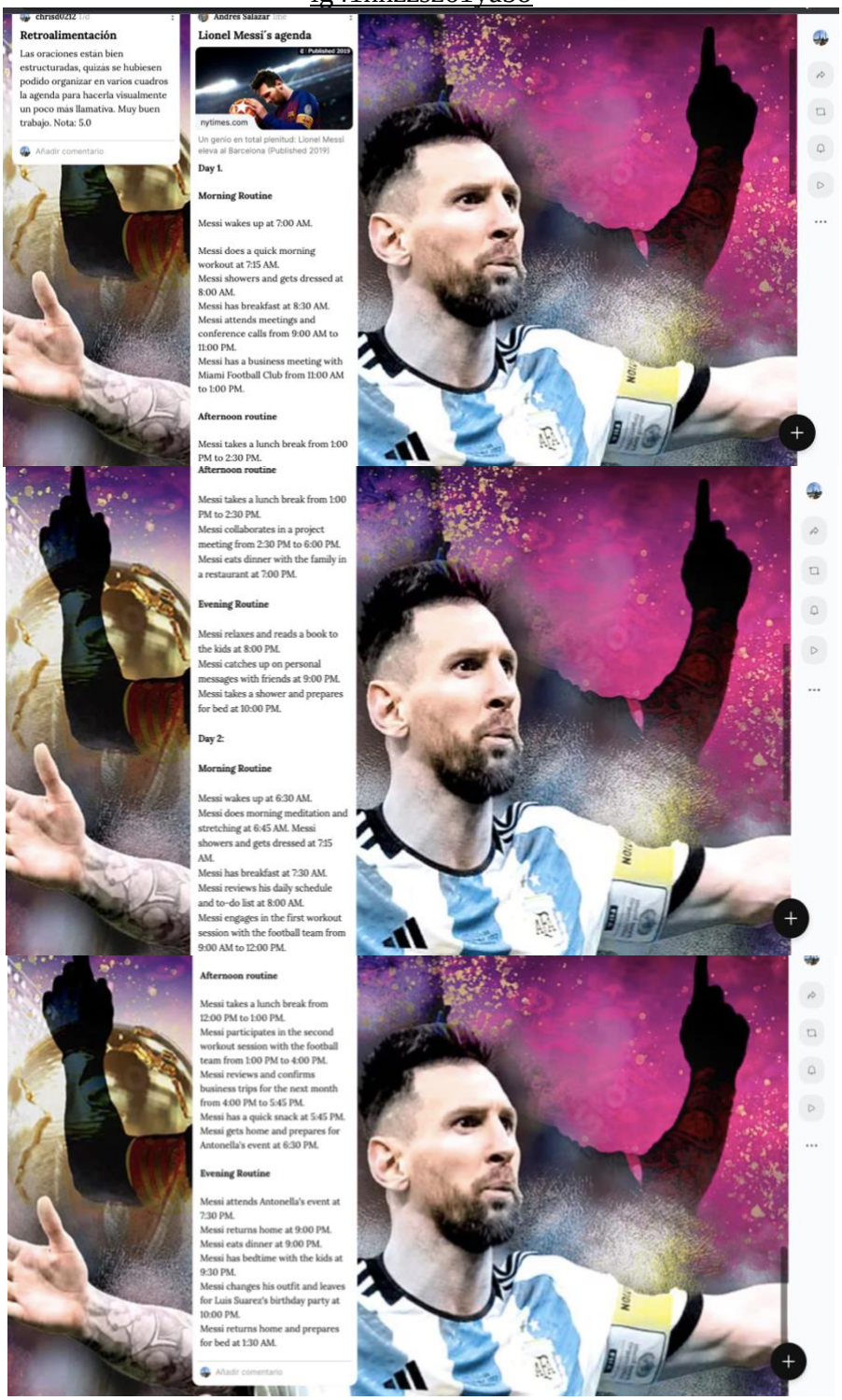




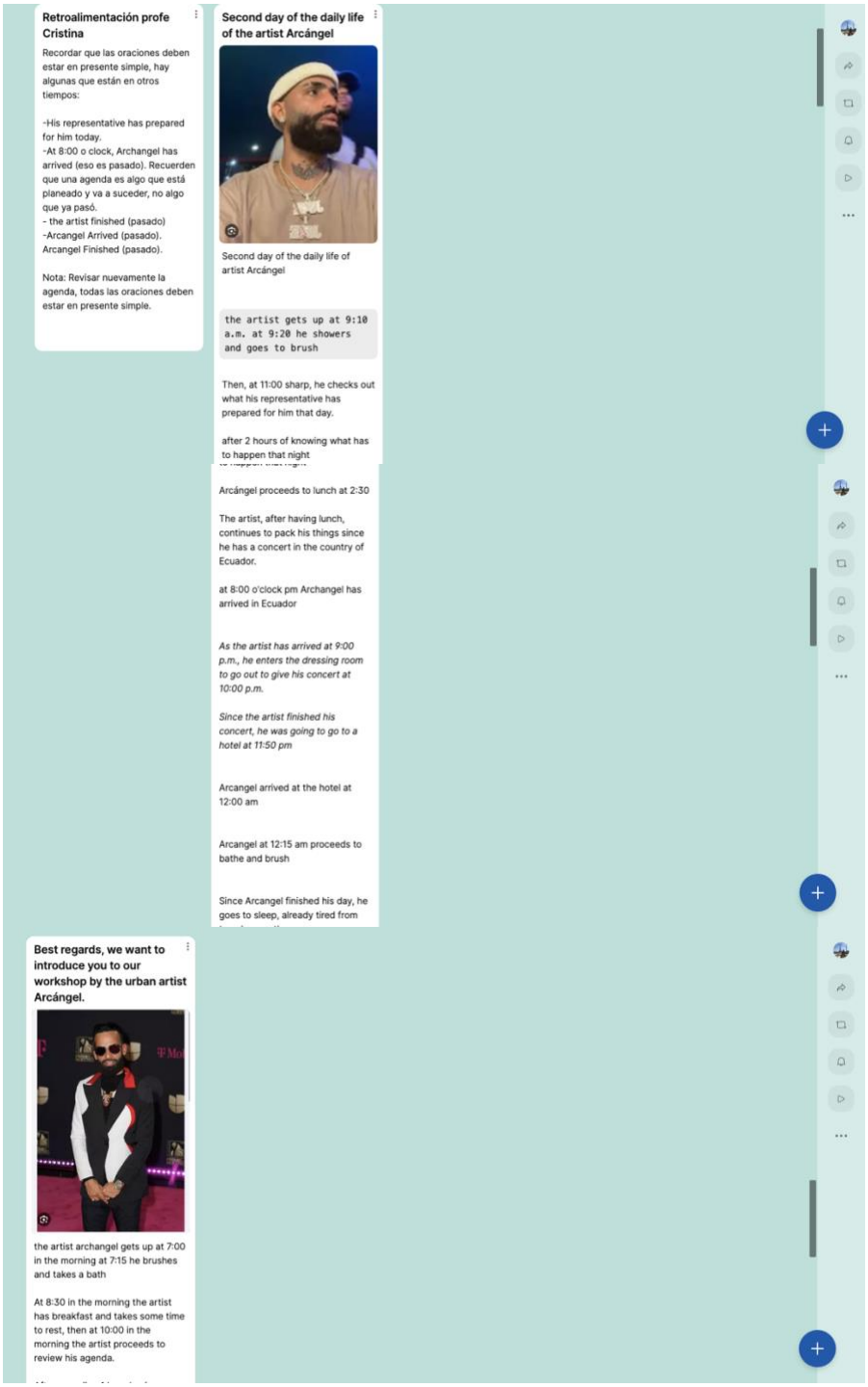
10	https://es.padlet.com/julianarojas794/padlet-vndmeey0d7um1mup

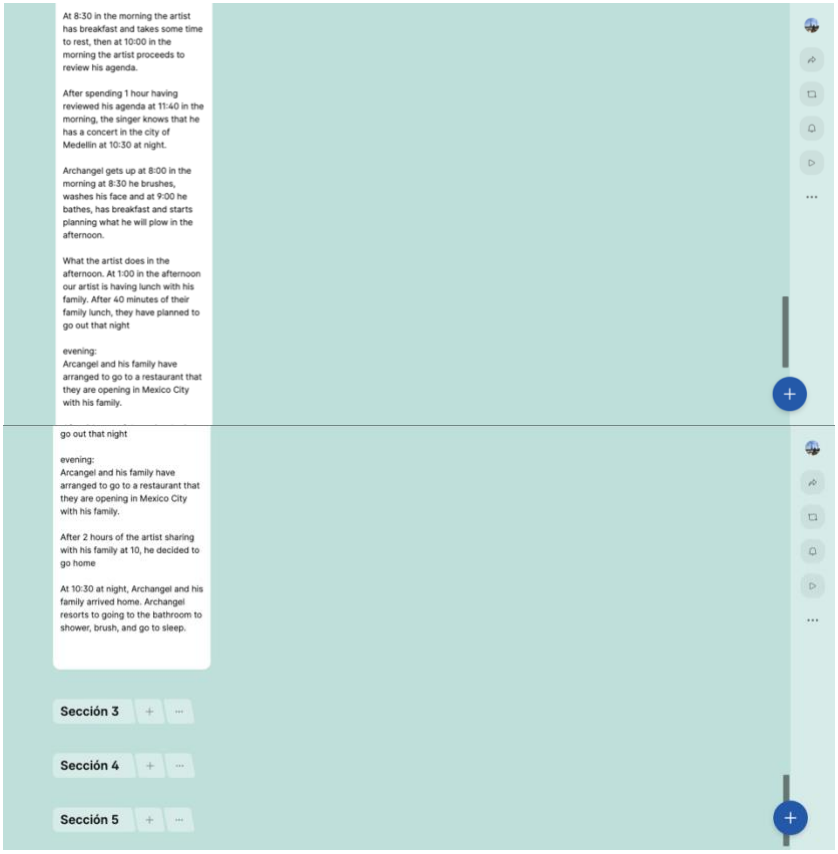


Grupo	Enlace de muro en Padlet
11	https://es.padlet.com/felipearango556/andres-salazar-arango-ig41nhzzsz61yabo



Grupo	Enlace de muro en Padlet
12	https://padlet.com/qjk7cdppwq/mi-padlet-estelar-xpdy8frzr59biwhi



Grupo	Enlace de muro en Padlet
12	

De acuerdo con lo anterior, se puede evidenciar que los grupos 1, 6, 9, 10 y 11 lograron alcanzar el objetivo de la actividad. Estructuraron adecuadamente las oraciones en presente simple (tercera persona) y emplearon vocabulario relacionado con la rutina diaria. Además, la agenda presentaba un orden cronológico y visualmente el muro en Padlet estaba bien diseñado.

En contraste, los grupos 2, 3, 4, 5 y 12 presentaron errores sintácticos. En muchas de las oraciones, se utilizaron tiempos verbales distintos y pronombres que no corresponden. El grupo 7, lamentablemente, no logró alcanzar los objetivos de la actividad, ya que las pocas oraciones que presentaron no estaban estructuradas de manera adecuada, y no

incluían vocabulario relacionado con la rutina diaria.

Por último, el grupo 8 no creó su propio muro de Padlet; en su lugar, publicaron en el muro destinado a la actividad de la semana dos.

8.2 Desarrollo de habilidades del siglo XXI

En el planteamiento de las actividades que se llevaron a cabo en el proceso de sistematización actual, se definieron una serie de objetivos con la intención de promover el desarrollo de habilidades del siglo XXI entre los estudiantes. Entre estas competencias, se priorizó especialmente la habilidad de trabajo colaborativo, la cual se convirtió en un logro destacado en este contexto particular. Desde la primera semana del programa, los estudiantes se vieron inmersos en actividades de grupo, como la utilización de Wooclap, y posteriormente, colaboraron con sus compañeros en la creación de contenido en Padlet. Cabe destacar que el enfoque en el trabajo colaborativo adquiere una relevancia aún mayor en el contexto social actual, puesto que no todos los estudiantes cuentan con acceso a dispositivos móviles, computadoras e internet.

Por otro lado, las competencias relacionadas con el aprendizaje autónomo y la gestión de la información fueron impulsadas a través de la búsqueda de información precisa y confiable para crear y compartir recursos sobre el presente simple. Se instruyó a los estudiantes para que buscaran información verídica y confiable con el propósito de compartirla con sus compañeros. Esta tarea se convirtió en una oportunidad para que los alumnos desarrollaran sus habilidades de investigación y su capacidad para gestionar datos de manera efectiva.

Asimismo, durante este proceso, se hizo evidente el desarrollo de la competencia en resolución de problemas. Quedó patente que los estudiantes tenían un conocimiento limitado en cuanto al uso de herramientas de aprendizaje, e incluso enfrentaron dificultades con funciones básicas como la lectura de códigos QR. Para superar estos obstáculos, tuvieron que recurrir a la asistencia de la docente, buscar apoyo entre sus compañeros y recurrir a tutoriales disponibles en plataformas como YouTube. Este proceso de resolución de problemas se convirtió en una oportunidad valiosa para mejorar sus habilidades de adaptación y su capacidad para buscar soluciones de manera independiente.

8.3 Reflexibilidad crítica

8.3.1 Reflexión sobre la práctica misma

Mediante el análisis de los datos recopilados en este proceso de sistematización, es posible considerar ciertos aspectos que se han obtenido a lo largo de la ejecución de las diferentes actividades que conforman la práctica de enseñanza.

En primer lugar, durante la semana uno, los estudiantes mostraron una amplia motivación hacía el uso de dispositivos móviles, se evidencia gran expectativa frente a la actividad que iban a realizar. Por otro lado, algunos aspectos que parecen elementales les causaron dificultad, cómo escanear un código QR, algunos estudiantes no sabían cómo hacerlo. Aquí, es donde toma gran relevancia la alfabetización digital, habilidad esencial dentro de las competencias del siglo XXI y la importancia de que los estudiantes se formen en el uso de estas herramientas. Ahora bien, los estudiantes encontraron divertido ver sus respuestas en pantalla, lo que resulta positivo teniendo en cuenta que esto facilita la retención de conocimiento. Al mismo tiempo, algunos estudiantes aprovecharon esta herramienta para escribir comentarios que no guardaban relación con las

preguntas planteadas en la actividad. En este sentido, resulta necesario aclarar desde la explicación inicial el propósito de Wooclap y recordarles que deben limitarse a responder únicamente a lo que se les ha preguntado.

En esta primera semana se pudo evidenciar que los estudiantes tienen cierta dificultad en el uso de las herramientas propuestas, aún no se encuentran en proceso de desarrollar la competencia escrita sino más bien se están preparando para la adquisición del nuevo conocimiento. Incluir el uso de Wooclap, la cuál es una herramienta de colaboración que permite la participación activa, no solamente simplificó el proceso de escritura, sino que también permitió a los estudiantes explorar nuevas formas de expresión. Por otro lado, la activación de saberes previos permitió el conocimiento y las experiencias previas de los estudiantes, ya sean de índole cultural, académica o personal, desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la competencia escrita, tanto en español como en inglés. Al reconocer y aprovechar estos saberes previos, es posible personalizar la enseñanza y relacionar el contenido con la vida de los estudiantes, donde expresan su día a día. Esto permite que el docente pueda acercarse más al contexto del estudiante, lo que a su vez aumenta la motivación y la relevancia del proceso de escritura. La conexión con los conocimientos previos facilita la comprensión y la generación de ideas, lo que conduce a textos más auténticos y significativos.

En esta actividad, también es posible identificar las fallas de escritura en la lengua materna. Se evidencia que los estudiantes no utilizan comas, no marcan la acentuación de las palabras y cometen errores de sintaxis, lo que podría afectar el desarrollo de su competencia escrita en lengua extranjera.

Durante la segunda semana, se llevó a cabo la explicación del presente simple, un tema que resultó ser un desafío para los estudiantes. Como parte de un enfoque más profundo, la

docente compartió un video a través de WhatsApp utilizando la plataforma Edpuzzle. Esta actividad no estaba inicialmente incluida en la planificación, pero se volvió necesaria debido a las dificultades que los estudiantes enfrentaron en la comprensión del tema, y a las múltiples actividades institucionales que retrasaron las horas de clase. Esta adaptación es muy relevante en el Aprendizaje Basado en Proyectos y a la hora de cumplir el objetivo de desarrollar la competencia escrita, al personalizar el proceso educativo, se fomenta la participación activa y el interés, cultivando así un mayor entendimiento por el presente simple, logrando que los estudiantes se vean y se sientan competentes y motivados mediante actividades significativas y contextualizadas.

En la misma semana, los estudiantes compartieron recursos relacionados con el presente simple en la plataforma Padlet. Solo un estudiante expresó dificultades al intentar acceder a la herramienta. En contraste, tuvieron más problemas al crear las Flashcards de vocabulario sobre la rutina diaria en Quizlet. Siete estudiantes reportaron problemas con sus correos electrónicos, mientras que diez estudiantes entregaron sus trabajos de Quizlet a través de WhatsApp y siete lo hicieron en tarjetas de cartulina tamaño 1/8. Por último, cinco estudiantes no entregaron las Flashcards.

Para esta actividad, se sugiere considerar un cambio de plataforma que sea más intuitiva y amigable para los estudiantes, como Canva o Genially. Además, se propone que no se limite a una simple entrega, sino que se impriman las Flashcards para que puedan ser utilizadas en clase en una variedad de actividades destinadas a fortalecer el aprendizaje del vocabulario.

Durante la tercera semana, los estudiantes se enfrentaron a la actividad más desafiante, que requería la aplicación de todo lo aprendido en las semanas anteriores. Mientras se llevaba a cabo el seguimiento en clase de los progresos realizados en casa por parte de los estudiantes, se

notó que no tenían una comprensión clara de qué es una agenda y cuál es su propósito. Como resultado, se les proporcionó una explicación general y ejemplos de cómo elaborarla.

Al revisar el contenido de las agendas, se encontraron errores en el 100% de los avances. Algunos estudiantes redactaron las oraciones en tiempos verbales incorrectos, como, por ejemplo: *"He had a preparation breakfast team"* o *"he was going to go to a hotel"*. Además, al referirse al artista, utilizaron pronombres que no eran adecuados, como "*they go out to play*" en lugar de "*he goes out to play*".

De los 12 trabajos recibidos, solo cinco mostraron progresos y pudieron recibir retroalimentación. En el resultado final, se puede observar que aquellos que recibieron retroalimentación corrigieron sus errores y presentaron las agendas con oraciones gramatical, semántica y sintácticamente correctas. Por otro lado, los estudiantes que no recibieron retroalimentación no lograron cumplir la tarea de manera exitosa, y seis de ellos ni siquiera completaron la actividad a pesar de haber sido instados a hacerlo en repetidas ocasiones. El instrumento para realizar esta reflexión fue el diario de campo (ver anexo E).

La realización de este muro interactivo, permitió que los estudiantes trabajaran colaborativamente, a pesar de que tres estudiantes tomaran la decisión de realizar la entrega solos, algunos manifiestan no querer trabajar en grupo porque “hay compañeros que son recocheros” (ver anexo D). En ese sentido, es importante reflexionar sobre la asignación de los roles específicos, y para que no se repita la misma situación, se tendría que modificar las instrucciones dadas y asignar un día de la agenda o momento del día a un estudiante en específico, con el fin de que cada uno cumpla con la tarea y sea responsable de su parte del proyecto.

Al observar los muros interactivos de los estudiantes, es posible evidenciar el desarrollo de la competencia lingüística enfocada hacia la habilidad escrita. Se pueden apreciar oraciones con un uso correcto de la gramática, sintaxis y vocabulario aprendidos en la unidad. Sin embargo, el empleo de la tercera persona en presente simple causó dificultades, según el proceso de retroalimentación proporcionado mediante la creación de los muros.

Con el objetivo de superar estos desafíos, se propone adaptar la enseñanza a través de la realización de actividades previas antes de la elaboración del muro. Esto permitiría a los estudiantes practicar el uso de la tercera persona en el presente simple mediante escritos en el aula. Al fortalecer estas bases, se busca mejorar no solo la competencia escrita, sino también la confianza de los estudiantes en la aplicación efectiva de estructuras gramaticales específicas.

Mediante la sistematización de esta práctica educativa con estudiantes de grado sexto, en la Institución Educativa Moderna de Tuluá es posible ver que integrar diferentes herramientas TIC a través del aprendizaje basado en proyectos ayuda a mejorar las habilidades escritas en el idioma inglés, al tiempo que promueve el trabajo en equipo y colaborativo fundamentales a la hora de desarrollar las habilidades del siglo XXI.

Lo anterior, debido a la planeación de actividades acorde al contexto institucional, que permitieron que el estudiante realizara un rol activo indagando y llevando su conocimiento al mundo real.

Muchas veces resulta difícil integrar herramientas TIC que ayuden a fortalecer ciertas competencias o apoyar la didáctica de las clases. En cuanto a las habilidades del siglo XXI y la taxonomía de Bloom, las actividades se enfocaron en el alfabetismo en información y medios, alentando a los estudiantes a buscar información de manera efectiva, validar su pertinencia y compartirla con otros. Además, se promovió el alfabetismo tecnológico TIC, ya que los

estudiantes utilizaron las TIC de manera adecuada para evaluar conocimientos previos y fomentar el pensamiento creativo y la colaboración.

En este proceso, las herramientas TIC desempeñan un papel fundamental en la evaluación. Con el fin de fomentar el trabajo colaborativo y reforzar el uso del presente simple en inglés, además de comprender el vocabulario relacionado con las rutinas diarias, se utilizaron mecanismos como un mural interactivo y la creación de una agenda. Para llevar a cabo estas actividades, se emplearon herramientas como Padlet y WhatsApp.

Teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes, se podría decir que la mayoría está de acuerdo en que han mejorado su habilidad escrita, además de expresar aceptación y agrado por el trabajo colaborativo y el uso de herramientas TIC que no conocían previamente. Sin embargo, existe un pequeño grupo de estudiantes que aún muestran resistencia y requieren mayor apoyo en el uso de algunas de estas herramientas.

Es importante señalar que el contexto institucional también influye negativamente en algunos resultados, como la falta de compromiso en la entrega de las actividades. A pesar de haber explicado las actividades de diversas maneras, algunos estudiantes manifestaron que no las entendían o que no se les había proporcionado suficiente orientación. En este sentido, es relevante destacar que, en muchas ocasiones, una actividad puede estar bien planificada y ejecutada, pero si un estudiante no pone de su parte, el objetivo no se alcanzará y puede resultar en una experiencia frustrante para el docente.

En cuanto al uso de modelos de aprendizaje poco convencionales, como el aprendizaje basado en proyectos, que son utilizados frecuentemente en espacios universitarios pero rara vez en la educación básica y media, es importante concluir que esta estrategia pedagógica se ha convertido en un enfoque fundamental para promover un aprendizaje más significativo y

aplicado, que va más allá de la memorización de contenidos teóricos y busca involucrar activamente a los estudiantes en su propio proceso de adquisición de conocimientos. El hecho de abordar temas y problemáticas reales hace que el aprendizaje sea más relevante y aplicable a su vida diaria. Además, fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación asertiva y el pensamiento crítico. Es posible que estas habilidades no se hayan desarrollado completamente durante la implementación de esta sistematización, pero se logró iniciar un cambio en la metodología tradicional, y lo que sí fue evidente fue el aumento de la motivación de los estudiantes y su compromiso.

Desde una perspectiva personal, este proceso permite reflexionar acerca de los ajustes necesarios para futuras implementaciones de la misma temática. Esto incluye la concienciación de los padres de familia sobre el uso responsable y beneficioso de las TIC para el aprendizaje de los estudiantes, la promoción del trabajo duro, la dedicación de más tiempo en clase a la enseñanza sobre el uso de las herramientas TIC empleadas en las actividades, así como la inclusión de modificaciones para aquellos estudiantes que presenten barreras de aprendizaje.

8.3.2 Reflexión sobre el modelo de aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y el impacto en el desarrollo de competencias del siglo XXI

La pregunta que motivó esta sistematización fue acerca de si existe una transformación en el desarrollo de la competencia escrita en la asignatura de idioma extranjero-inglés a partir de la integración de herramientas TIC. Es importante en esta reflexión hablar acerca del aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y la integración de las TIC.

En primer lugar, es importante tener en cuenta que el aprendizaje basado en proyectos se centra en la aplicación de conocimientos en contextos reales, lo que fomenta la adquisición de

habilidades prácticas y la mejora de la competencia escrita a través de la resolución de problemas y la creación de contenido auténtico. Mediante la consigna que implicaba desempeñar el papel de asistentes personales de un artista y crear una agenda, los estudiantes pudieron desarrollar su habilidad de escritura en inglés de una manera distinta a la que están acostumbrados. Aquellos que completaron la actividad lograron crear agendas con oraciones bien estructuradas en presente simple, verbos conjugados correctamente en tercera persona y un amplio vocabulario que abarcaba más allá de las rutinas diarias, algo que suele resultar difícil de comprender para los estudiantes en el contexto donde se llevó a cabo esta sistematización.

En cuanto al aprendizaje colaborativo, promovió la interacción entre los estudiantes y la construcción conjunta de conocimiento. En entornos donde los estudiantes tienen acceso a diversos recursos TIC, se evalúa la colaboración en línea y el acceso a recursos globales. En este contexto en particular, uno de los principales beneficios del trabajo colaborativo fue permitir que aquellos que no tenían dispositivos móviles, computadoras y/o acceso a internet pudieran participar en las actividades a través de las herramientas TIC. Se pudo observar que la persona que tenía un teléfono móvil asumió el rol de líder, mientras que los demás miembros brindaban apoyo y aportaban ideas. Sin embargo, al momento en que la docente realizaba un seguimiento, los demás participantes tenían un rol más pasivo, y la persona con el teléfono tomaba la iniciativa.

La integración de las herramientas Wooclap, Padlet, Quizlet y WhatsApp amplió el acceso a la información y fomentó la creación de nuevo contenido, lo que definitivamente potenció y enriqueció el desarrollo de la competencia escrita en inglés. Los estudiantes pudieron recibir retroalimentación no solo en el aula, sino también de forma instantánea a través de WhatsApp.

En contextos educativos con poco acceso a recursos digitales, el uso de las TIC representa un desafío significativo. Por lo tanto, el trabajo colaborativo, como se mencionó anteriormente, y el uso de herramientas offline adquieren una importancia fundamental.

En este sentido, al evaluar las necesidades del contexto, no siempre es posible utilizar plataformas de aprendizaje en línea, y es aquí donde WhatsApp cobra una gran relevancia. Esta aplicación permite, en la actualidad, compartir textos, audios, imágenes y videos, lo que facilita una comunicación instantánea entre docentes y estudiantes. Durante la implementación de la presente sistematización, WhatsApp se convirtió en la principal vía para resolver dudas, ya sea a través de chats privados o a través del grupo creado. Además, se evidenció el trabajo colaborativo entre los estudiantes, que utilizaron esta aplicación como medio de comunicación.

Asimismo, los padres de familia se involucraron en el proceso de aprendizaje de sus hijos, ya que algunos estudiantes, al no contar con dispositivos móviles, utilizaron los dispositivos de sus acudientes, permitiéndoles hacer un seguimiento activo.

En resumen, WhatsApp ha transformado la educación al proporcionar una plataforma de comunicación efectiva que conecta a docentes, estudiantes y padres de una manera sin precedentes. Su capacidad para facilitar la colaboración, compartir contenido educativo y fomentar una comunicación abierta la convierten en una herramienta esencial en el panorama educativo actual.

En cuanto a la integración de los estándares ISTE, los estudiantes aplicaron la construcción del conocimiento empleando estrategias de búsqueda de información relacionada con el presente simple y vocabulario relacionado con rutinas diarias en inglés. Además, se destacaron como comunicadores creativos al interactuar de manera clara y creativa tanto con sus compañeros como con la docente.

La aplicación de estos estándares promovió un enfoque equilibrado y efectivo en el uso de la tecnología para mejorar tanto el proceso de aprendizaje como el de enseñanza. Esto, a su vez, contribuye a la preparación de estudiantes y educadores para el entorno digital en un contexto que aparenta estar en desventaja.

Esta reflexión destaca la relevancia de explorar estrategias pedagógicas innovadoras, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, respaldadas por la integración efectiva de herramientas TIC. Al observar los resultados de la consigna que implicaba desempeñar el papel de asistentes personales de un artista, se evidencia que estas metodologías no solo fomentan la adquisición de habilidades prácticas, sino que también promueven una comprensión más profunda y auténtica de la competencia escrita en inglés.

Este enfoque no solo se trata de aprender las reglas gramaticales y las estructuras lingüísticas, sino de aplicarlas de manera significativa en situaciones del mundo real. El proyecto de ser asistentes personales no solo desafió a los estudiantes a utilizar el inglés de manera práctica y creativa, sino que también les brindó la oportunidad de explorar el lenguaje en un contexto auténtico y relevante.

Además, esta metodología fomenta el desarrollo de habilidades transferibles, como la resolución de problemas y la colaboración. Al abordar la tarea de crear una agenda para un artista, los estudiantes no solo utilizaron el inglés de manera efectiva, sino que también se vieron obligados a pensar críticamente y colaborar para lograr un objetivo común. Estas habilidades son esenciales en el mundo actual, donde la capacidad de aplicar el conocimiento de manera práctica y trabajar en equipo son tan valiosas como el dominio de la lengua.

En cuanto al impacto en el desarrollo de las competencias en el siglo XXI, la tabla 3 muestra las habilidades desarrolladas por los estudiantes en cada una de las actividades:

Tabla 3

Habilidades desarrolladas en los estudiantes: teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom en la era digital y el marco de referencia para habilidades del siglo XXI

Actividades de aprendizaje	Habilidades a trabajar en estudiantes: Siglo XXI Bloom		Descripción de las actividades
Conformar grupos de trabajo de 2 personas (libre elección). Luego, mediante el link enviado por el docente a través de WhatsApp, ingresarán al muro en Padlet donde cada grupo debe hacer lo siguiente: -Compartir información referente al presente simple en inglés, pueden ser videos, páginas web, imágenes e infografías. -Cada grupo debe compartir mínimo 3 recursos, cada recurso debe ser diferente del resto publicado en el padlet por el resto de compañeros, es decir, no se deben repetir las mismas fuentes.	Alfabetismo en información y medios.	Recordar	Los estudiantes buscaron información de manera efectiva, validando su pertinencia y compartiendola a los demás.
Responder preguntas relacionadas con la rutina diaria en wooclap. Realizar una sopa de letras en Educima.	Alfabetismo Tecnólogico (TIC)	Recordar	Los estudiantes utilizaron de forma adecuada las TIC para evaluar conocimientos previos.
-Durante la clase verán un ejemplo de una Flashcard, la docente asignará a cada grupo diferente vocabulario. Wake up (Despertarse) Get up (Levantarse) Eat breakfast (Desayunar) Take a shower (Bañarse) A partir de lo anterior deberá crear su propia Flashcard en Quizlet, en caso de no contar con acceso a internet, realizar las Flashcard en ⅛ de cartulina y que brote la creatividad.	Habilidades de pensamiento creativo.	Recordar	Demostrar originalidad e inventiva en el trabajo; desarrollar, implementar y comunicar nuevas ideas a otros; ser abierto y responder a nuevas y diversas perspectivas; acometer acciones con nuevas ideas para hacer contribuciones útiles y tangibles al dominio en el que ocurre la innovación.
A partir del siguiente planteamiento: Acabas de conseguir un empleo como asistente personal de un importante artista que llegará a la ciudad, este artista es muy estricto con su rutina diaria, por lo tanto, deberás crear una agenda donde se estipule qué actividades realizará el artista desde el momento que se despierte hasta que vaya a dormir. Para diseñar la agenda del artista utilizará la herramienta digital Trello, en ella deberá: crear un tablero con el nombre "*agenda del artista*" crear tres listas (rutina mañana, rutina tarde, rutina noche) que permitan organizar la rutina del artista. Crear rutina de dos días en presente simple para el artista.	Habilidades de colaboración	Aplicar	Habilidad para trabajar en equipo (uso de múltiples talentos) para solucionar problemas complejos o crear herramientas, servicios o productos complejos; lo anterior requiere cooperación, compromiso, consenso y construcción de comunidad.

En cuanto a las habilidades del siglo XXI, las actividades se centraron en alfabetismo en información y medios, al buscar información de manera efectiva, validando su pertinencia y compartiéndola a los demás, alfabetismo tecnológico TIC porque los estudiantes utilizaron de forma adecuada las TIC para evaluar conocimientos previos y habilidades de conocimientos pensamiento creativo y colaboración. En este proceso, las herramientas TIC fueron una parte importante en la evaluación, así que con el fin de fomentar el trabajo colaborativo y reforzar los saberes del presente simple en inglés y, además, comprender el vocabulario relacionado con las rutinas diarias se utilizaron mecanismos como un mural interactivo que incluían herramientas como Padlet, Wooclap y WhatsApp.

En cuanto a las posibilidades de transformación, se hace evidente que hay un aprendizaje constructivo (individualmente, entre pares y con la docente), autorregulado, situado (a las posibilidades del contexto institucional) y colaborativo; como posibilidad de transformación se propone reflexionar en la práctica de la competencia digital para la educación de la ciudadanía digital, algo muy importante y relevante, teniendo en cuenta el tipo de población que se orienta. También, es relevante exponer a los estudiantes de manera individual o en parejas a seleccionar un recurso digital que contribuya al enriquecimiento de su propio aprendizaje, para compartirlo a sus compañeros a través de un tema de interés, explicar en que consiste el recurso y cuáles son sus ventajas para la adquisición y práctica de una lengua extranjera. Desde esta perspectiva se continuaría fortaleciendo e incluyendo el aprendizaje colaborativo.

En resumen, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real, fomentando un aprendizaje profundo y duradero. Este enfoque dinámico y aplicado es esencial para equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias para prosperar en un entorno cada vez más complejo y globalizado.

8.3.3 Reflexión sobre el modelo SAMR y su aplicación educativa

8.3.3.1 Uso de las TIC en los procesos educativos

El modelo SAMR de Puentedura (2009) indica que se pueden transformar los entornos de aprendizaje tradicionales utilizando las TIC, estas mediaciones tecnológicas contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas más amplias, así mismo el modelo define cuatro componentes de impacto de las TIC en los entornos de aprendizaje: sustituir, aumentar, modificar y redefinir (SAMR). Donde el nivel de sustituir según como lo indica Puentedura (2009), las TIC son una herramienta sustituta directa, que no tiene cambio funcional; es decir, que los docentes integran las TIC en sus actividades de enseñanza/aprendizaje para que los estudiantes realicen las tareas para las cuales no recurría a la tecnología. Teniendo en cuenta las condiciones del contexto institucional, las actividades realizadas por los estudiantes habían sido individuales la mayor parte del tiempo. Asímismo, son muy escasas las herramientas TIC utilizadas en el aula. Por lo tanto, de acuerdo al modelo SAMR esta experiencia se encuentra en el nivel de redefinir, ya que se crearon nuevas actividades de aprendizaje que no hubiesen sido posibles sin el uso de las TIC.

8.3.3.2 Recursos TIC

Para un uso efectivo de las TIC en los procesos formativos, deben existir recursos tecnológicos a disposición de los estudiantes y docentes pues la falta de estos en ocasiones puede limitar su utilización, en este sentido las instituciones educativas juegan un papel fundamental y según Puentedura (2009) deben cumplir las condiciones mencionadas en los cinco ejes definidos en el modelo SAMR. Es por ello que, se realizó acompañamiento y retroalimentación a los

diferentes grupos donde debían mostrar los avances de las actividades. Se realizó seguimiento por WhatsApp y en los encuentros presenciales. Se les presentó las herramientas Padlet, Wooclap, Educima y Quizlet; al mismo tiempo se compartieron videos de apoyo tutoriales. Pero aún así se presentaton dificultades por parte de algunos estudiantes. Por lo tanto, se hace necesario buscar la forma de integrar herramientas que ayuden al estudiante en su proceso de formación con el fin de obtener una alfabetización digital.

8.3.3.3 Herramientas TIC para evaluación de resultados de aprendizajes

En palabras de Coll (2004), "las TIC se utilizan para realizar un seguimiento del proceso de aprendizaje de los participantes, obtener información sobre los progresos y dificultades que van experimentando y establecer procedimientos de revisión y regulación de sus actuaciones" (p.17), lo cual permite hacer seguimiento y control a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. En ese sentido, fue importante evaluar aspectos cómo: pertinencia de los recursos en Padlet (estructura y formas del presente simple), creatividad en el diseño de las Flashcard (Rutina diaria), empleo del vocabulario referente a las rutinas diarias en inglés, escritura de oraciones sobre la rutina diaria en presente simple, aplicación de la sintaxis del presente simple para construir oraciones, aplicación de las reglas del presente simple para construir oraciones y la construcción de oraciones en presente simple sobre las rutinas diarias en primera persona y tercera persona, logrando que la mayoría de los estudiantes cumplieran con este aspecto.

8.3.3.4 Herramientas TIC para comunicación entre pares

Según Coll (2005), la ejecución de actividades y tareas por parte del estudiante requiere colaboración, y esta colaboración depende fundamentalmente de la comunicación. Es imperativo

reconocer que la colaboración no puede existir sin una base sólida de comunicación, aunque la comunicación puede darse sin necesidad de colaboración. En este contexto, la relevancia del uso de WhatsApp como herramienta de comunicación instantánea entre los estudiantes y la docente ha aumentado considerablemente. Es crucial destacar que, especialmente en entornos educativos con recursos tecnológicos limitados y la ausencia de plataformas especializadas de comunicación, es esencial abordar esta carencia mediante el aprovechamiento de herramientas de uso común como WhatsApp.

8.3.3.5 TIC y el trabajo colaborativo

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un papel fundamental al promover el trabajo de los estudiantes, ya sea de manera individual o colaborativa, al estimular la interacción educativa dentro de sus grupos de trabajo. La interacción con las tecnologías no solo facilita a los estudiantes la gestión eficiente del tiempo para tomar decisiones informadas, sino que también potencia la dinamización de redes de conocimiento a través del intercambio comunicativo entre los participantes. A lo largo de diversas fases de las actividades propuestas, se observó que los estudiantes, al trabajar en parejas, recolectaron y organizaron información, revelando una interacción más intensa entre ellos que con el docente, una característica distintiva del Aprendizaje Basado en Proyectos y el Modelo SAMR. Asimismo, en el último segmento de la clase, los estudiantes colaboraron para crear un muro interactivo, recibiendo retroalimentación a través de WhatsApp. En este contexto, se refleja un enfoque de aprendizaje colaborativo (Resnick et al., 2016) que subraya que "el aprendizaje eficaz no es una actividad puramente individual, sino esencialmente distribuida, involucrando al estudiante individual, a otros en el entorno de aprendizaje, así como a los recursos, tecnologías y

herramientas disponibles". En conclusión, las actividades diseñadas no solo promueven un aprendizaje constructivo, sino que también evidencian la autorregulación, la contextualización en las posibilidades del entorno institucional y la colaboración entre los estudiantes, sus pares y la docente.

La implementación de un muro interactivo en el aprendizaje del idioma inglés, en consonancia con enfoques pedagógicos innovadores como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Modelo SAMR (Sustitución, Ampliación, Modificación, Redefinición), ha marcado un hito significativo en el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes, al tiempo que ha fomentado el trabajo colaborativo y abordado las competencias del siglo XXI.

En primer lugar, el enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos ha proporcionado a los estudiantes un contexto auténtico y significativo para aplicar sus habilidades lingüísticas. La creación de un muro interactivo se convierte en el proyecto central, donde los estudiantes no solo deben expresarse por escrito en inglés, sino también colaborar para diseñar un espacio digital que refleje su comprensión del idioma y sus perspectivas culturales. Este enfoque no solo fomenta la aplicación práctica del idioma, sino que también motiva a los estudiantes al conectar el aprendizaje con situaciones del mundo real.

La integración del Modelo SAMR ha llevado esta experiencia un paso más allá. Desde la simple sustitución de métodos tradicionales hasta la redefinición de la práctica educativa, el muro interactivo se convierte en una plataforma que no solo mejora las habilidades escritas, sino que también transforma la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido. La posibilidad de modificar y redefinir la tarea de escritura a través de herramientas digitales específicas impulsa la creatividad y la originalidad en la expresión escrita en inglés.

En cuanto al fomento del trabajo colaborativo, el muro interactivo se erige como un espacio compartido donde los estudiantes no solo presentan sus escritos, sino que también ofrecen retroalimentación y comentarios. Este proceso interactivo y colaborativo no solo refleja la realidad de cómo se comunican en la era digital, sino que también fortalece las habilidades comunicativas escritas a través de la práctica constante y la reflexión mutua.

Además, al abordar las habilidades del siglo XXI, el muro interactivo se convierte en un catalizador para el desarrollo de competencias clave, como la comunicación efectiva, la colaboración, la creatividad y la alfabetización digital. Los estudiantes no solo mejoran sus habilidades escritas en inglés, sino que también adquieren destrezas esenciales para su participación activa en la sociedad contemporánea.

En conclusión, la implementación de un muro interactivo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar el trabajo colaborativo y mejorar las habilidades escritas de los estudiantes. Al integrar metodologías contemporáneas y modelos pedagógicos innovadores, los educadores están potenciando el aprendizaje de manera holística, preparando a los estudiantes para ser competentes no solo en inglés, sino también como ciudadanos del siglo XXI. Este enfoque no solo es transformador en términos de resultados académicos, sino que también sienta las bases para un aprendizaje duradero y significativo.

9. Conclusiones

De acuerdo con la implementación de la presente práctica, es posible afirmar que el estudio realizado en la Institución Educativa Moderna de Tuluá sobre el uso de un muro interactivo como recurso para fomentar el trabajo colaborativo en la asignatura de idioma extranjero-inglés ha arrojado resultados alentadores. Según los productos finales, el 70% de los estudiantes logró alcanzar los objetivos planteados, aplicando correctamente las reglas del presente simple para construir oraciones y creándolas en presente simple sobre las rutinas diarias en primera y tercera persona. En este sentido, se puede afirmar que el uso de esta herramienta TIC ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de habilidades escritas en inglés.

Por otro lado, el uso de herramientas TIC como Padlet ha contribuido de manera beneficiosa en el resultado final, ya que les ha permitido compartir información con sus compañeros, además de crear piezas que evidencian su avance en su habilidad escrita. Es importante reconocer que en el contexto en el que se lleva a cabo la práctica, el uso de WhatsApp permite una comunicación constante entre estudiantes y docente, lo que les ha permitido retroalimentar, acompañar, despejar dudas e inquietudes, y realizar la entrega de actividades de manera efectiva.

La implementación del aprendizaje basado en proyectos en contextos educativos con limitados recursos se revela como una estrategia poderosa que contribuye a mejorar la calidad educativa. En esta ocasión particular, ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de habilidades de escritura en inglés entre estudiantes que llegan al sexto grado sin haber adquirido completamente competencias en este idioma extranjero. Al inicio del año académico, estos estudiantes tenían dificultad para escribir una oración corta, pero al final de esta práctica, se evidencia que la mayoría de ellos han logrado el objetivo de crear una agenda. Han empleado gramaticalmente el

presente simple y han utilizado un vocabulario relacionado con la rutina diaria, además de trabajar de manera colaborativa con sus compañeros.

En contextos educativos caracterizados por la escasez de recursos económicos y limitaciones estructurales, el aprendizaje basado en proyectos surge como un rayo de esperanza. Esta estrategia pedagógica se presenta como un agente transformador capaz de empoderar a los estudiantes y enriquecer su experiencia educativa, a pesar de las dificultades.

En cuanto a las posibilidades de transformación, es evidente que se promueve un aprendizaje constructivo, tanto a nivel individual como en colaboración con sus pares y la docente, autorregulado y adaptado a las posibilidades del contexto institucional. También se destaca la importancia de reflexionar sobre la competencia digital en la educación de la ciudadanía digital, especialmente considerando el tipo de población a la que se dirige. Asimismo, es relevante exponer a los estudiantes a seleccionar recursos digitales que enriquezcan su propio aprendizaje y compartirlos con sus compañeros, explicando en qué consisten estos recursos y cuáles son sus ventajas para adquirir y practicar una segunda lengua. Esta perspectiva continuará fortaleciendo y fomentando el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, en las instituciones públicas de educación básica, secundaria y media, el aprendizaje del inglés a menudo se ve obstaculizado por la repetición de metodologías y enfoques año tras año por parte de los docentes. Esto se debe en gran medida a la alta cantidad de estudiantes por aula, la falta de recursos tangibles o intangibles, la escasa participación de los padres y la falta de interés de los estudiantes en su proceso educativo. Esto puede llevar a los docentes a creer que no hay mucho que puedan hacer para mejorar los resultados. Sin embargo, esta sistematización no pretende demostrar resultados sorprendentes o abrumadores, sino más bien concienciar y mostrar que a menudo solo se necesitan algunos dispositivos móviles,

motivación y trabajo en equipo para comenzar a transformar la enseñanza y el aprendizaje en cualquier asignatura. La conciencia generada por este estudio es un llamado a repensar y revitalizar enfoques educativos para lograr resultados más efectivos y significativos. En resumen, este trabajo no solo ofrece una visión positiva de las posibilidades de transformación, sino que también representa un testimonio de cómo la colaboración y la creatividad pueden abrir nuevas puertas en la educación.

10. Limitantes

Como limitaciones, se encontró que no todos los estudiantes tienen acceso a algún dispositivo móvil para realizar las actividades ni acceso a internet. Es probable que los resultados mejorarían si cada uno pudiera trabajar colaborativamente desde su teléfono o computadora.

Por otro lado, la institución solo dispone de una sala de audiovisuales para el uso de 43 maestros en la sede central, sin contar con las sedes o personas externas que hacen uso de ella. Por lo tanto, resulta complicado brindar acompañamiento o demostraciones de uso de algunas herramientas desde el aula.

Finalmente, la limitante más significativa es la falta de compromiso de algunos estudiantes, quienes se limitaron a cumplir con lo mínimo o, simplemente, no realizaron las actividades.

Referencias

Almerich, G., Suárez, J., Díaz, I., & Orellana, N. (2020). Estructura de las competencias del siglo XXI en alumnado del ámbito educativo. Factores personales influyentes. *Educación XXI, 23*(1), 45-74. doi:10.5944/educXX1.23853

Amador, C. M., & Velarde, L. (2019). Competencias para el uso de las TIC en estudiantes de educación superior: un estudio de caso. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10*(19).

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition.* Addison Wesley Longman, Inc.

Ayala Pérez, T. (2011). El aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*(21), 20. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3931255

Beltrán-Martín, I. (Mayo-agosto de 2022). Una propuesta de aprendizaje cooperativo basada en el uso de Padlet. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*(22), 7-38. doi:10.51302/tce.2022.654

Blank, D. S. (1997). *Learning to see analogies: a connectionist exploration.* USA: Indiana University.

Carvajal-Portuguez, Z. E. (Julio-diciembre de 2013). Enseñanza del inglés en secundaria: una propuesta innovadora. *Educación, 37*(2), 79-101.

Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing, and research.* Cambridge: Cambridge University Press.

Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista.* https://icesi.instructure.com/courses/726/files/77259?wrap=1

Collado, A. (2015). Los procesos de escritura en inglés como lengua extranjera: una experiencia mediada por TIC en el nivel medio. *Revista Interdisciplnaria de formación docente*(1), 71-88. http://ppct.caicyt.gov.ar/kimun

Díaz, J. G. (2021). *Secuencia didáctica mediada por las TIC, para favorecer el desarrollo de habilidades y destrezas en la construcción e interpretación de gráficos estadísticos de situaciones problemas, con los estudiantes de noveno grado de la IE Técnica de Comercio.* Tesis, Universidad Icesi , Escuela de Ciencias de la Educación. Maestría en Educación Mediada por las TIC, Santiago de Cali.

Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? En P. Dillenbourg, *Collaborativelearning: Cognitive and Computational Approaches* (págs. 1-19). Oxford: Elsevier.

Ellis, R. (2006). La adquisición de segundas lenguas en un contexto de enseñanza: análisi de las investigaciones existentes . *Biblioteca virtual redELE*.

Férez, P. E. (2005). Un acercamiento al trabajo colaborativo. *Revista iberoamericana de Educación, 7,* 1-14.

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed, 1*(27), 1-17.

Harris, J. B., & Hofer, M. (2017). “TPACK stories”: Schools and school districts repurposing a theoretical construct for technology-related professional development. *Journal of Research on Technology in Education, 49*(1-2), 1-15.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research, 77*(1), 81-112.

ICFES. (2022). *Resultados de Prueba Saber 2017-2021 IE Loa Moderna de Tuluá.* Bogotá.

Johnson, D. W., & Johnson, R. (2018). Cooperative learning: The foundation for active learning. *Active learning—Beyond the future*, 59-71.

Johnson, D. W., Johnson, R., & Smith, K. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching, 25*(3 y 4), 85-118.

Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning.* San Clemente, CA: Resources for Teachers, Inc.

Lillo, J. (2017). La relación entre actitud y el éxito del feedback correctivo escrito en la adquisición de una segunda lengua. *DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*(33), 1151-1175.

Mahecha Triana, F. (2018). *Mejoramiento de habilidades de escritura y habla en inglés, mediante la aplicación de una metodología de instrucción basada en contenidos de preservación medioambiental, en estudiantes del grado 1004 de una institución de educacativa pública.* Tesis, Universidad de los Andes, Maestría en Educación Concentración en Bilingüismo, Bogotá.

Medina Abella, F. I. (2018). *La gestión académica a través del trabajo cooperativo para mejorar la compresión de texto en inglés.* Doctoral dissertation, Universidad UMECIT, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Maestría en Ciencias de la Educación, Panamá.

Muñoz, C. (2000). *Segundas lenguas. Adquisición en el aula.* Barcelona: Ariel.

Onozawa, C. (2010). A study of the process writing approach. *Research Note*(10), 153-163.

Pacheco, E. (2022). El aprendizaje del idioma inglés mediado por las tecnologías en el sector rural durante la pandemia: retos y oportunidades en el nivel de secundaria. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional,, 7*(4), 1908-1920. doi:10.23857/pc.v

Puentedura, R. (2009). *Transformation, Technology, and Education: Redefining the Classroom.* http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/000042.html

Puentedura, R. (2010). Transformation, Technology, and Education. *On the Horizon, 18*(3), 181-188.

Rababah, L. M. (November de 2022). Contextualization to Enhance Students' Writing Ability. *Theory and Practice in Language Studies, 12*(11), 2316-2321. doi:10.17507/tpls.1211.11©

Resnick, L. B., Spillane, J., Goldman, P., & Rangel, E. (2016). CAPÍTULO 12 Implementación de la innovación: de los modelos visionarios a la práctica cotidiana. En O.-U. U. OCDE, *La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica* (pág. 220). Panamá.

Richards, J., Platt, J., Weber, H., Inman, P., & Inman, P. (1986). Longman dictionary of applied linguistics. *RELC Journal, 17*(2), 105-110.

Sánchez, J. M. (1994). Adquisición de una segunda lengua. En *Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera: actas del IV Congreso Internacional de ASELE (Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera)* (págs. 21-60). España: SGEL: Sociedad general Española de Librería.

Santos, I. (1999). *Lingüística aplicada a la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera.* Madrid: Arco/Libros.

Selvaraj, M., & Abdul-Aziz, A. (November de 2019). Systematic Review: Approaches in Teaching Writing Skill in ESL Classrooms. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 8*(4), 2226-6348. 10.6007/IJARPED/v8-i4/656

Solórzano, G. M., & Loor, L. R. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar habilidades productivas en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina, 11*(2), 52–67. https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/4399

Tamayo, E. A., Páez, J., & Palacios, J. (2020). Influencia de estrategias de aprendizaje con herramientas TIC en la competencia de la comprensión lectora en inglés. *Revista ESPACIOS, 41*(26), 208-219.

Venzal-Pinilla, R. (2012). *Las TICs en la enseñanza del inglés. Carbonero, Almería, España.* Trabajo fin de Master , Universidad de Almería, Master para Profesorado de Secundaria, España.

Wells, J., & Pappenheim, R. (1996). El hablante nativo: un término y concepto que necesita ser recontextualizado. *Forma y Función*(9), 39–48. https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17053

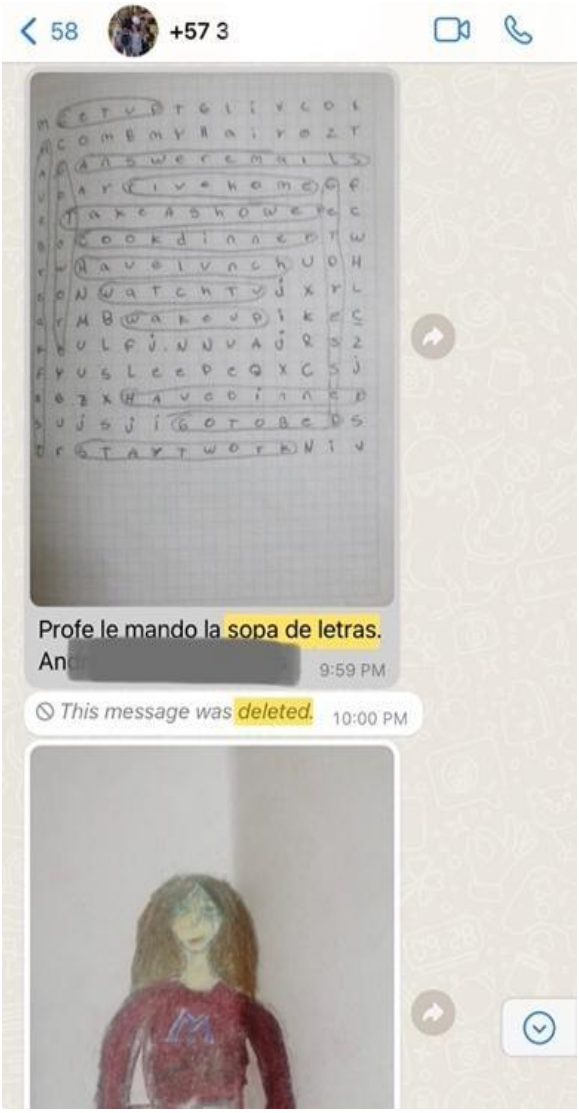
Anexos

Anexo A. *Actividad en clase Wooclap*

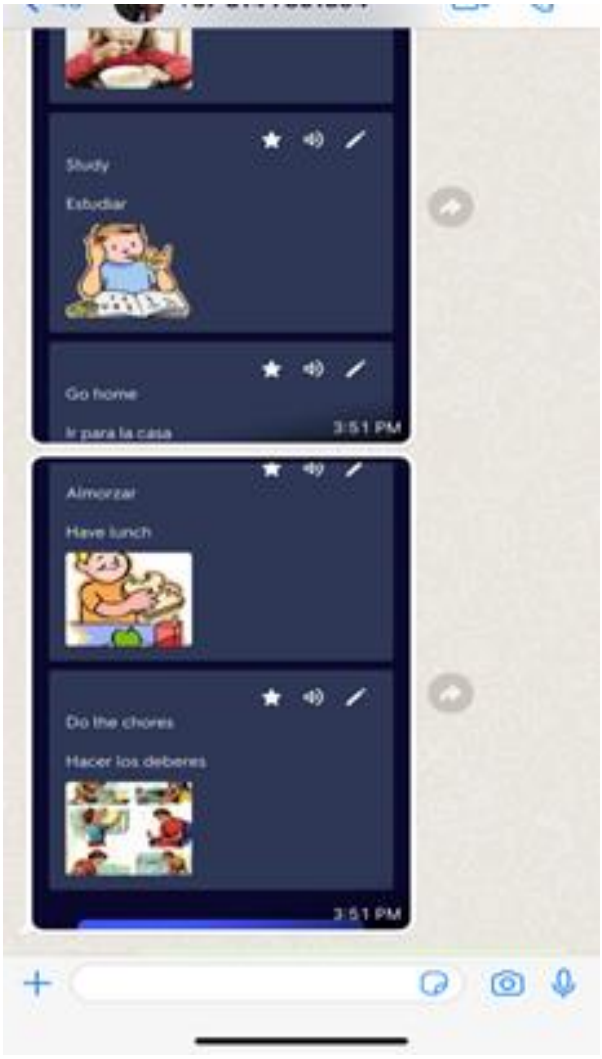
Salir
Vaya a wooclap.com y use el código IIRHDU
What do you do in the evening?
Soy el rey de la m 10
Comenten y compartan
Juego fifa mobile y veo Netflix y después adormir Gracias por la
La otra profee
Por la noche vamos a comer y después nos venimos a dormir
Meriendo me baño me pongo la pijama me cepillo y me acuesto a
Me baño me acuesto y como Aragón
llegamos del entrenamiento comemos algo nos bañamos y a
salimos del colegio almorzamos descansamos
wooclap
Votos 3 / 4
Mensajes
100 %

Salir
Vaya a wooclap.com y use el código IIRHDU
What do you do at night?
Samuel se acuesta alas 8 30
Jugar fre fire y dormí
Suares se duerme alas 12
Me duermo
veo videos en tiktok y juego un rato y luego a mimir
Me pongo a ver Netflix y des pues me acuesto a descansar
Me acuesto con el celular y juego free fire Jasbleidi
Tarde de la noche me pongo a ver videos Aragon
Ya estamos dormidas brrr
Dormir
wooclap
Votos 4 / 4
Mensajes
100 %

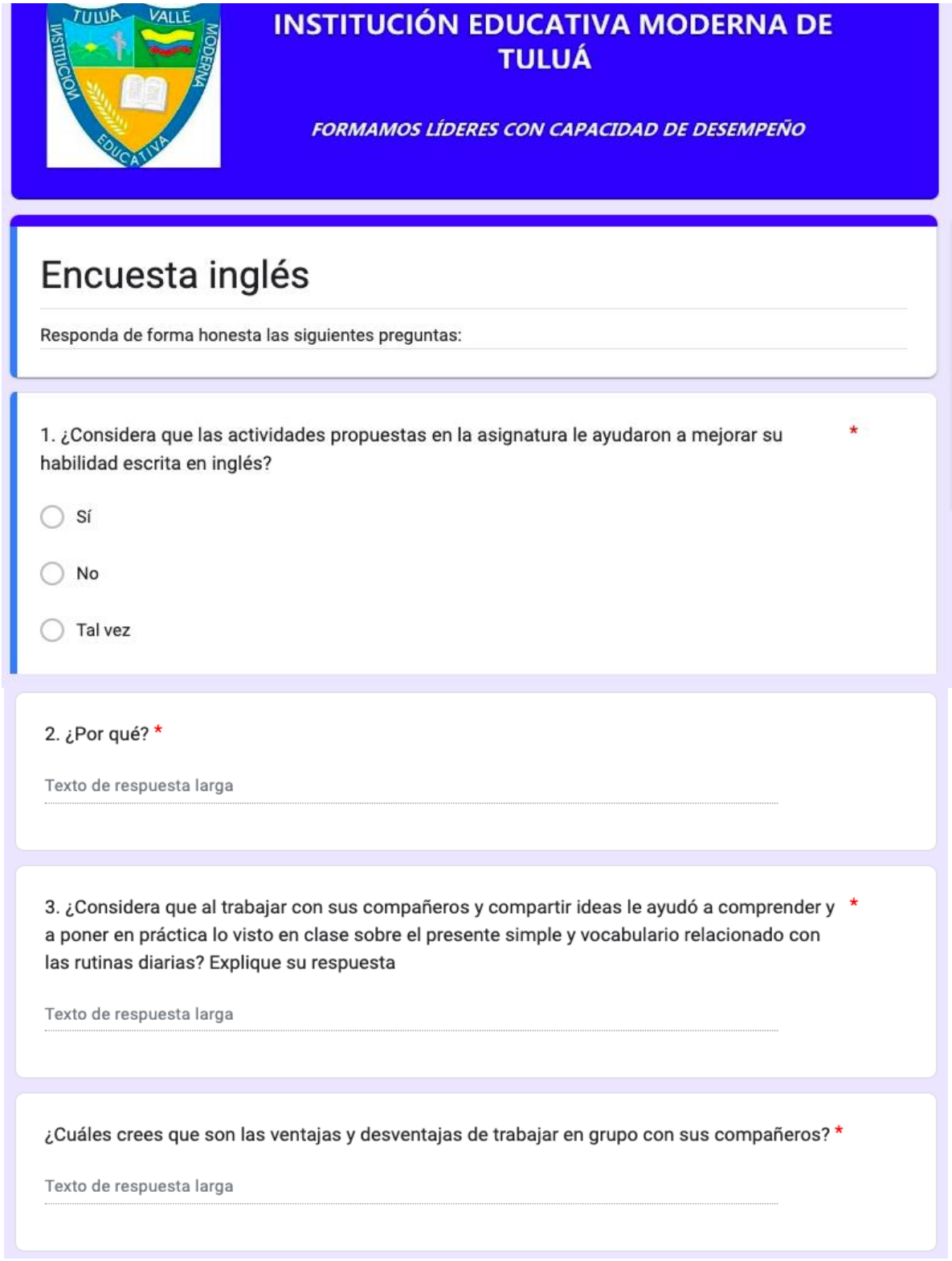
Anexo B. ***Sopa de letras Educima***



Anexo C. ***Realización de Flashcards por parte de los estudiantes***



Anexo D. ***Formato de encuesta Google Drive y resultados sobre la experiencia de aprendizaje***



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MODERNA DE TULUÁ

FORMAMOS LÍDERES CON CAPACIDAD DE DESEMPEÑO

Encuesta inglés

Responda de forma honesta las siguientes preguntas:

1. ¿Considera que las actividades propuestas en la asignatura le ayudaron a mejorar su habilidad escrita en inglés? *

- ○ Sí
- ○ No
- ○ Tal vez

2. ¿Por qué? *

Texto de respuesta larga

3. ¿Considera que al trabajar con sus compañeros y compartir ideas le ayudó a comprender y a poner en práctica lo visto en clase sobre el presente simple y vocabulario relacionado con las rutinas diarias? Explique su respuesta *

Texto de respuesta larga

¿Cuáles crees que son las ventajas y desventajas de trabajar en grupo con sus compañeros? *

Texto de respuesta larga

4. ¿Cuál es su opinión frente a las herramientas TIC utilizadas en las actividades (Wooclap, Quizlet, Padlet, WhatsApp) *

Texto de respuesta larga

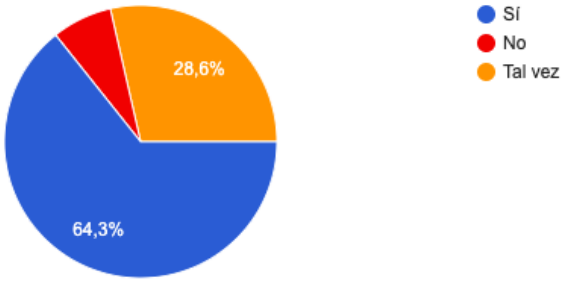
5. ¿Le gustará seguir realizando actividades en donde pueda aprender a usar más herramientas tecnológicas y en donde pueda interactuar más con sus compañeros? Responda si/no y por qué. *

Texto de respuesta larga

Respuestas a la encuesta

1. ¿Considera que las actividades propuestas en la asignatura le ayudaron a mejorar su habilidad escrita en inglés? Copiar

14 respuestas



2. ¿Por qué?

14 respuestas

Por q aprendí cosas nueva q no sabia

Porque e aprendido sobre el funcionamiento del presente simple en inglés

Por q nos ponían a escribir y casi ni explicaban

2. ¿Por qué?	3. ¿Considera que al trab	¿Cuáles crees que son la	4. ¿Cuál es su opinión fr	5. ¿Le gustará seguir realizando actividades en donde pueda aprender a usar más herramientas tecnológicas Responda si/no y por qué.
No entiendo lo que estan	Si por qué compartiendo	Las ventajas es que pod	Que son buenas herrami	Tal vez por que prefiero hacerlo sola
Porque pudimos aprende	Nos ayudó a saber más s	Hay ventaja de que todos	Que las podemos utilizar	Si !por lo que podemos aprender a utilizar herramientas y interactuar con mis compañeros y aprender más
Por q aprendí cosas nue	Si por en grupo hay más	Que en grupo quieren alg	Aplicaciones q nos ayude	Si me gustaria
Si por que con las activid	Si por que no todos tene	Ventas es compartimos e	Son muy buenas he impo	Si por que con esas herramientas podemos hacer las cosas más fáciles y aprender más sobre ellas
Porque esto es muy imp	si porque cuando con el	Las ventajas que trabaja	que tenemos ventaja par	Si porque aprendo más facil
Por q nos ponían a escril las actividades q hacian	Si ,por q nos entendíamo	La ventaja es q cuánto tr	Que estaba muy buenas	A veces sí a veces no porque hay unos compañeros que son recocheros y algunos que no y con los que algu
Si por que me ha servido	Efectivamente, el interca	Las ventajas esque hay r	Que es más fácil todo	Si por que es más fácil y fapido
Porque e aprendido sobr	La verdad considero que	La ventaja es que ahí co	Que yo puedo aprender	Si pero que todos los compañeros participen en el grupo que se forme
Estás nos an enseñado	Si, por q nos tocabas util	Ventajas: entre todo pod Desventajas: muchas ve	Son aplicaciones q nos a	Si, es mejor trabajar así
Porqué no aprendi much	Si	Que hay algunos que no	Yo creo que buenas	No porque no entiendo mucho
No me párese	Si me ayudo en ocacione	Si hay ventajas por que t	Nose mucho del tema	Si
Por que algunas cosas la	Si por que todas aportan	Las ventajas es que algu	Estas herramientas han	Si, por que a si aprendemos mas
Porque mejore mis habili	Si, porque cada quien te	Una de las ventajas es q	Ayudaron mucho y esper	Si, porque es más fácil y práctico.
Por qué , debo de tratar	Si , nos ayudamos mutu	Si, ayuda mucho cuando	Sirve mucho por qué es	Si. Aprender todo con ellos .y saber cómo lo realiza.

Anexo E. ***Diario de campo***

Docente:	Aura Cristina Dávalos Restrepo
Asignatura:	Inglés
Grado:	6to

Semana 1	
Saberes: • Emplear vocabulario relacionado con las rutinas diarias en inglés. • Describir en inglés con oraciones escritas y de forma sencilla su rutina diaria y la de otras personas. • Ser riguroso y metódico con las oraciones en las que describe su rutina diaria y la de otras personas. • Ser intuitivo para reconocer ciertas oraciones en inglés, captando el significado general así no reconozca algunas palabras.	
Descripción	**Análisis/Reflexión**
Los estudiantes se organizaron en grupos de 3 a 4 estudiantes, de los 123 que asistieron, 9 tenían dispositivos móviles. Iniciamos ingresando al enlace de Wooclap para responder las preguntas relacionadas con las rutinas diarias. Posteriormente, vimos un video acerca de las rutinas diarias en inglés y por último se compartió el enlace de la sopa de letras a través del grupo de WhatsApp. Se les especificó que podían realizar la sopa de letras de forma digital y enviar el pantallazo o imprimirla y pegarla en el cuaderno.	En la clase anterior, se les pidió a los estudiantes traer a la institución su dispositivo móvil para hacer uso de él en la clase de inglés. Se pudo evidenciar que solo % cuenta con esta herramienta. La clase se realizó en la sala de audiovisuales porque los salones de clase no cuentan con video beam o TV. Por otro lado, antes de iniciar la clase a los estudiantes se les veía emocionados y con expectativa. Al iniciar, debían escanear un código QR para ingresar a la página de Wooclap, algunos estudiantes no sabían cómo hacerlo. Al momento de responder las preguntas, para ellos fue emocionante ver sus respuestas en la pantalla. Pero, algunos más inquietos escribieron algunas cosas que no tenían nada que ver con las preguntas. Las preguntas estaban en inglés, pero los estudiantes las respondieron en español, teniendo en cuenta que aún no cuentan con el vocabulario de las rutinas diarias y la gramática del presente simple.

<table>
<tr><th colspan="2">Semana 2</th></tr>
<tr><td colspan="2">Saberes:

• Emplear vocabulario relacionado con las rutinas diarias en inglés.
Utilizar correctamente la sintaxis del presente simple para darle coherencia a los escritos en inglés.
Ser riguroso y metódico con las oraciones en las que describe su rutina diaria y la de otras personas.

• Ser intuitivo para reconocer ciertas oraciones en inglés, captando el significado general así no reconozca algunas palabras.</td></tr>
<tr><th>Descripción</th><th>Análisis/Reflexión</th></tr>
<tr><td>En la semana dos, se les explicó a los estudiantes de forma magistral el presente simple. Asimismo, en sala de audiovisuales pudieron observar un video tutorial sobre la herramienta Padlet y la docente explicó la actividad en la cual debían conformar grupos de dos personas e ingresar al muro de la herramienta Padlet creado previamente, este enlace fue enviado a través de los grupos de WhatsApp, junto con el video tutorial para que los estudiantes lo pudiesen ver nuevamente.

En la siguiente sesión, en sala de audiovisuales se recordó el vocabulario relacionado con las rutinas diarias, a través de un video en YouTube, seguidamente se les presentó un video tutorial de Quizlet y se les explicó que iban a realizar unas Flashcards en la herramienta, quiénes no tenían teléfono debían realizarlo en ⅛ de cartulina.</td><td>Algunos estudiantes tuvieron dificultad para comprender el presente simple. Por lo tanto, se compartió un video realizado por la docente para que pudiesen profundizar desde casa. En cuanto a la participación en la herramienta Padlet para compartir recursos relacionados con el presente simple, se evidencia que no todos los estudiantes participan de la actividad; y uno solo de los estudiantes manifiestan tener dificultad para ingresar a Padlet.

En el muro se puede ver que los estudiantes compartieron imágenes y videos en su mayoría y que cumplieron con la consigna de no repetir lo que ya habían compartido sus compañeros.

Para la sesión de vocabulario de rutinas diarias, algunos estudiantes tuvieron dificultad para ingresar a Quizlet porque debían registrarse con su correo electrónico, algunos tenían registrado en el teléfono el correo de su acudiente y otros no sabían la contraseña.

Por último, en estas dos semanas se ha podido evidenciar que a pesar que la tecnología se ha convertido en una parte integral de la vida diaria, no todos los estudiantes tienen igual de acceso o conocimiento para aprovecharla en pro de su aprendizaje.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">Semana 3</th></tr>
<tr><td colspan="2">Saberes:

• Utilizar vocabulario relacionado con las rutinas diarias en inglés.

• Emplear las reglas del presente simple en oraciones en inglés.

• Describir su rutina diaria y la de otras personas en inglés.

• Reconocer oraciones en inglés estructuradas en presente simple.</td></tr>
<tr><th>Descripción</th><th>Análisis/Reflexión</th></tr>
<tr><td>Durante la semana final, se realizó una explicación magistral en el aula y a partir de allí, se estructuraron oraciones en presente simple utilizando vocabulario relacionado con las rutinas diarias, con las bases ya establecidas se les orientó para crear una pre-agenda del artista que desearan, podría ser un cantante, deportista, bailarín, actor etc. En esta actividad trabajaron en parejas o grupos de tres (libre elección).</td><td>Los estudiantes enfrentan numerosas dificultades al comprender la actividad que consistía en iniciar la estructuración de la agenda en casa para llevar un seguimiento de los grupos de trabajo en clase. Durante el proceso de seguimiento, se hizo evidente que los estudiantes carecían de comprensión acerca de qué es una agenda y su propósito. Asimismo, elaboraban las oraciones en diferentes tiempos verbales y no empleaban los pronombres adecuados al referirse al artista, lo que indicaba la utilización de traductores.

Además, los estudiantes no comprendían que debían crear su propio muro, algunos comenzaron a publicar en el muro que la docente había establecido para compartir los recursos relacionados con el presente simple. Por último, algunos estudiantes no presentaron avances notables, lo que dificultó la posibilidad de proporcionar retroalimentación. El resultado final resalta la disparidad entre los grupos que recibieron orientación y los que no la recibieron.</td></tr>
</table>