



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA



**“LA CLASE SINCRÓNICA DE INGLÉS EN
TIEMPOS DE COVID EN UN GRUPO DE
TERCER SEMESTRE DE NIVEL A2 DEL
DEPARTAMENTO DE LENGUAS, CAMPUS
TUXTLA”**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS**

JOSÉ FRANCISCO RUIZ SAMAYOA S131019

**DIRECTORA DE TESIS:
DRA. MARÍA DE LOURDES GUTIERREZ
ACEVES**

**CO-DIRECTOR DE TESIS:
DR. LEM YONATAN PUON CASTRO**

**TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS; SEPTIEMBRE
DE 2022**



Los que suscribimos, miembros del jurado para el Examen de Grado del C. **José Francisco Ruiz Samayoa**, nombrados por la Dirección de la Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla de la Universidad Autónoma de Chiapas, extendemos la presente

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN DE TESIS

Para el documento denominado "La clase sincrónica de inglés en tiempos de COVID en un grupo de tercer semestre de nivel A2 del Departamento de Lenguas, Campus Tuxtla", elaborado por el C. **Ruiz Samayoa José Francisco**, ya antes citado.

Se extiende la presente para los fines académico-administrativos a que haya lugar a los **05** días del mes de **septiembre** del año dos mil veintidós en la Ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

ATENTAMENTE
"POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE SERVIR"

Dra. María de Lourdes Gutiérrez
Aceves
Presidente del jurado

Mtra. Esther Gómez Morales
Secretaria del jurado

Dr. Lem Yonatan Puon Castro
Vocal del jurado

Vo. Bo
Mtra. Vanina Herrera Allard
Directora





Código: FO-113-05-05

Revisión: 0

CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS DE TÍTULO Y/O GRADO.

El (la) suscrito (a) José Francisco Ruiz Samayoa,
Autor (a) de la tesis bajo el título de "LA CLASE SINCRÓNICA DE INGLÉS EN TIEMPOS DE COVID EN UN GRUPO DE TERCER SEMESTRE DE NIVEL A2 DEL DEPARTAMENTO DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA,"
presentada y aprobada en el año 20 22 como requisito para obtener el título o grado de MAESTRO EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS, autorizo a la Dirección del Sistema de Bibliotecas Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH), a que realice la difusión de la creación intelectual mencionada, con fines académicos para que contribuya a la divulgación del conocimiento científico, tecnológico y de innovación que se produce en la Universidad, mediante la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Consulta del trabajo de título o de grado a través de la Biblioteca Digital de Tesis (BIDITE) del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH) que incluye tesis de pregrado de todos los programas educativos de la Universidad, así como de los posgrados no registrados ni reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del CONACYT.
- En el caso de tratarse de tesis de maestría y/o doctorado de programas educativos que sí se encuentren registrados y reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), podrán consultarse en el Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Chiapas (RIUNACH).

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; a los 21 días del mes de Septiembre del año 20 22.

José Francisco Ruiz Samayoa

Nombre y firma del Tesista o Tesistas

Dedicatoria

A mi madre, Rosa Elena Samayoa Palma, quién han sido siempre mi inspiración para lograr mis objetivos sin importar lo difíciles que estos puedan llegar a ser. Por la educación que me ha brindado hasta la fecha, muchísimas gracias... TE AMO.

A mi hermano José Rodolfo Ruiz Samayoa, por su incansable apoyo y motivación a lo largo de estos dos años de preparación académica, por sus palabras de aliento para motivarme tanto extrínseca como intrínsecamente para materializar mis ideas. TE QUIERO HERMANO.

A mi amigo que valoro como hermano, Jonathan Bolaños Cisneros, por ser una fuente de gran motivación para anteponerme ante los momentos difíciles tanto académicos como personales durante estos dos años de estudios post profesionales. Por todo tu amistad y apoyo durante estos años. GRACIAS.

Y a mis compañeros de la institución, a mis amistades, puesto que aprendí mucho de ellos, y me llevo con ellos grandes recuerdos de aprendizaje, amistad, camaradería y de muchos valores.

Este logro es para ustedes... MUCHAS GRACIAS.

Agradecimientos

A la Dra. María de Lourdes Gutiérrez Aceves, por todo su invaluable apoyo como directora de tesis de este proyecto de investigación, sus consejos, correcciones y guía fueron muy fructíferos, también su apoyo en el fortalecimiento de mis emociones ha sido muy importante. Usted ha sido una fuente de inspiración en todo momento del desarrollo de este trabajo.

Al Dr. Yonatan Puón Castro, por todo su apoyo durante esos dos semestres de clases y posterior a ello, apoyo que coadyuvó a la estructuración y redacción de esta tesis.

A la Mtra. Esther Gómez Morales, por su dedicación y tiempo al momento de leer este proyecto de investigación, su apoyo como guía han sido de gran ayuda.

A mis todos mis profesores de posgrado, por todo el conocimiento compartido durante este proceso de profesionalización, MUCHAS GRACIAS.

A mis amigos y compañeros de aventura en este posgrado, gracias por el apoyo, aclaración de dudas, sus conocimientos, ideas y creencias compartidas, así como su ayuda durante la MADILEN.

A todos mis alumnos que participaron en este proyecto de investigación, sin su ayuda, el proceso de recolección de datos hubiese sido complicado, muchas gracias chicos.

A la Facultad de Lenguas Campus Tuxtla por todo el apoyo brindado durante estos dos años de estudios profesionales y a mi alma máter, la Universidad Autónoma de Chiapas por permitirme realizar mis logros académicos.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por todo el apoyo y respaldo necesario para llevar a cabo estos estudios profesionales.

Nuevamente... GRACIAS a todos.

Resumen

Palabras clave:

COVID – 9 | TIC | Investigación – acción | Aplicaciones digitales | Plataformas comunicativas | Reflexión

El presente proyecto de investigación – acción titulado: “La clase sincrónica de inglés en tiempos de COVID en un grupo de tercer semestre de nivel A2 del Departamento de Lenguas, Campus Tuxtla” se centra durante la contingencia provocada por el virus COVID – 19. Debido a esto, los estudiantes deben asistir a clases en línea por medio de aplicaciones digitales y de plataformas comunicativas que facilitan la comunicación sincrónica. Existen elementos sociales y tecnológicos que llegan a influir en el aprendizaje de una L2 en un entorno virtual. La investigación se lleva a cabo, en los Cursos Sabatinos en la modalidad en línea del Departamento de Lenguas.

El objetivo de este estudio de investigación-acción de carácter cualitativo, es implementar y analizar una serie de actividades con aplicaciones digitales para fortalecer el aprendizaje de estudiantes en las clases sincrónicas, generando un ambiente inclusivo y equitativo para todos. Se realizará una propuesta didáctica dirigida a docentes, incluyendo estrategias para fortalecer sus clases. Los participantes son estudiantes del nivel básico de inglés de los cursos sabatinos cuyas edades rondan entre 14 años en adelante y su nivel de inglés se encuentra aproximadamente en un nivel A2. Los instrumentos de recolección de datos fueron: bitácoras del estudiante y del docente, cuestionarios, evaluaciones académicas mientras que también usaron las siguientes estrategias de recolección de datos: grupo focal, y observación semiestructurada.

En este estudio, se recopilan experiencias positivas y negativas de los estudiantes en las clases sincrónicas de inglés durante la pandemia de COVID – 19 y se experimentaron problemáticas de comunicación y de participación de varios estudiantes en las clases sincrónicas.

Abstract

Keywords:

COVID – 9 | TIC | Research – action | Digital Applications | Communicative platforms | Reflection

This research-action project entitled: "The synchronous class of English in times of COVID in a group of third semester of level A2 of the Language Department, Campus Tuxtla" takes place during the contingency caused by the Sars-Cov-2 virus. Because of this, students must attend online classes through digital applications and communication platforms that facilitate synchronous communication. There are social and technological elements that influence the learning of an L2 in a virtual environment. The research was carried out in an online modality, in an online modality for weekend classes of the Language Department.

The objective of this qualitative research-action study is to implement and analyze a series of activities with digital applications to strengthen student learning in synchronous classes, generating an inclusive and equitable environment for all. A didactic proposal will be made for teachers, including strategies to strengthen their classes.

The participants are students of the basic level of English of the Saturday courses whose ages are between 14 years and older and their level of English is approximately at an A2 level. The data collection instruments were field diaries, focus group, questionnaires, academic evaluations and semi-structured observation. In this study, positive and negative experiences of students in synchronous English classes during the Covid - 19 pandemic are collected. In this work, problems of communication and participation of several students in synchronous classes were experienced.

- **Lista de Abreviaturas**

Abreviatura	Significado
UNACH	Universidad Autónoma de Chiapas
BUAP	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
LE	Lengua Extranjera
MADILEN	Maestría en Didácticas de las Lenguas
INEGI	Instituto Nacional de Estadística y Geografía
MCER	Marco Común Europeo de Referencia
VoIP	Voz sobre Protocolo de Internet
SWAD	Social Workspace at a Distance
SITEAL	Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina
ESCALE	Estadística de la Calidad Educativa
CLIL	Content and Language Integrated Learning (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras)
PIM	Modelo de Indagación Práctica
CAA	Centro de Auto Acceso
EFYL	English for Young Learners
App	Aplicaciones móviles
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Índice de Figuras	Página
Figura 1. Niveles de competencia del MCER.....	31
Figura 2. Propuestas de vocabulario inclusivo.....	37
Figura 3. Marco de la Comunidad de indagación.....	55
Figura 4. Ciclo de investigación – reflexión.....	64
Figura 5. Ciclos 1 y 2 de la investigación – Acción.....	64
Figura 6. Clasificación de las percepciones positivas de los estudiantes acerca del uso de aplicaciones digitales en sus estudios.....	79
Figura 7. Clasificación de las percepciones negativas que los estudiantes tienen respecto al uso de aplicaciones digitales en sus estudios.....	85
Figura 8. Clasificación de las ventajas de hacer uso de aplicaciones digitales para complementar las clases de inglés.....	90
Figura 9. Actividades preferidas de hacer por los estudiantes- Cuestionario 3.....	93
Figura 10. Clasificación de desventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para complementar la clase de inglés.....	94
Figura 11. Percepciones que los estudiantes tienen respecto a las clases de inglés en un formato virtual – sincrónica	97
Figura 12. Clasificación de las estrategias que se pueden implementar con tal de fomentar un ambiente positivo y facilitador en la clase de inglés.....	101
Figura 13. Muestra de la actividad de “ <i>Show and tell</i> ”	115
Figura 14. Actividad de interpretación de diálogos de forma cooperativa entre estudiantes”.....	116
Figura 15. Representación de vocabulario para la contextualización del tema.....	117
Figura 16. Trabajo colaborativo de interpretación de diálogos con base a los temas.....	118

Figura 17. Instrucciones para desarrollar interacción de sentido de comunidad.....	119
Figura 18. Vocabulario contextualizado a la práctica de los estudiantes.....	120
Figura 19. Contexto dado para la búsqueda de la solución de un problema.....	121
Figura 20. Búsqueda de interacción y de intercambio de ideas entre estudiantes.....	122
Figura 21. Actividad centrada en la creación de un espacio para el intercambio de soluciones a un problema.....	123

Índice de Anexos

Página

Anexo 1: Formatos de cuestionarios.....	135
Anexo 2: Evaluaciones.....	142
Anexo 3: Formatos de observación semi – estructurada.....	154
Anexo 4: Planes de Clase.....	160
Anexo 5: Preguntas y extractos del grupo focal.....	170
Anexo 6: Lineamientos de bitácoras/diarios de estudiante / maestro.....	180
Anexo 7: Extractos de bitácoras /diarios de campo (estudiantes).....	181
Anexo 8: Formato de la propuesta didáctica.....	183

Índice de Contenidos

	Página
• Dedicatoria	
• Agradecimientos	
• Resumen	
• Abstract	
• Lista de abreviaturas	
• Índice de figuras	
• Índice de anexos	
1. CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	15
1.1. Planteamiento del problema y justificación.....	15
1.2. Objetivo general.....	18
1.3. Objetivos específicos.....	19
2. CAPÍTULO 2: ANTECEDENTES TEÓRICOS	20
2.1. Estudios previos y sus resultados.....	20
2.2. La enseñanza del inglés como una lengua extranjera.....	23
2.3. La importancia del Marco Común Europeo de Referencia.....	27
2.4. Exclusión Digital.....	32
2.5. Definiendo a las aplicaciones digitales como herramientas pedagógicas.....	37
2.5.1 Algunos principios básicos.....	42
2.6. Problemática de la brecha digital.....	43
2.7. La educación a distancia en medio de la pandemia COVID – 19.....	46
2.8. Los niveles de presencia.....	54
2.9. El papel de las emociones en el aula digital.....	58
3. CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA	62
3.1. Diseño de la investigación.....	62
3.2. El Contexto.....	65
3.3. Los participantes.....	66
3.4. La estrategia metodológica para realizar un acercamiento al campo y las técnicas para la recolección de información.....	66
3.5. Procedimiento de recolección de la información.....	72

3.6. Procedimiento de análisis de la información.....	72
3.6.1. La Triangulación de los datos.....	73
3.7. Problemas éticos.....	75
4. CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	78
4.1. Información de los estudiantes participantes.....	78
4.2. Percepciones sobre el uso de aplicaciones en la clase sincrónica de inglés.....	79
4.2.1 Percepciones positivas.....	79
4.2.1.1 Variabilidad.....	80
4.2.1.2 Comunicación instantánea.....	82
4.2.1.3 Papel activo del estudiante.....	83
4.2.1.4 Ambiente Positivo.....	84
4.2.2 Percepciones Negativas.....	85
4.2.2.1 Estrés / Presión.....	86
4.2.2.2 Distracción.....	88
4.2.2.3 Curva de Aprendizaje.....	88
4.3 Ventajas y desventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para completar la clase de inglés.....	89
4.3.1 Ventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para complementar la clase de inglés.....	89
4.3.1.1 Concientización del Aprendizaje.....	91
4.3.1.2 Interacción.....	92
4.3.1.3 Dinamismo.....	92
4.3.1.4 Gamificación.....	93
4.3.2 Desventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para complementar la clase de inglés.....	94
4.3.2.1 Distracción.....	95
4.3.2.2 Inestabilidad de red.....	96
4.3.2.3 Limitantes.....	96
4.4 Percepciones de los estudiantes sobre la clase de inglés virtual sincrónica.....	97

4.4.1 Poco Rutinario	98
4.4.2 Espacio facilitador y amigable	99
4.4.3 Ambiente Tedioso	100
4.5 Estrategias usadas para fomentar un ambiente positivo y facilitador	100
4.5.1 Tutorías	102
4.5.2 Dinámicas de grupo	102
4.5.3 Bitácora del estudiante.....	103
4.6 Reflexión final del análisis de resultados	103
5. CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES.....	104
5.1 Epilogo Reflexivo.....	108
6. CAPITULO 6: PROPUESTA DIDÁCTICA.....	114
7. REFERENCIAS.....	124
8. ANEXOS.....	135

I. CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

El presente estudio del tipo de investigación – acción y de carácter cualitativo tiene como objetivo analizar e implementar una serie de actividades con aplicaciones digitales, también conocidas con el nombre de tecnologías de información y comunicación que permitan fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en las clases sincrónicas, ya que son a través de estos tiempos de COVID – 19 en los que los docentes debemos mostrar que podemos usar la tecnología y aplicaciones digitales como herramientas para complementar nuestras prácticas docentes. Al final se realizará una propuesta didáctica dirigida a docentes, donde se incluirán estrategias y recomendaciones que estos puedan seguir para fortalecer su práctica pedagógica. La motivación de llevar a cabo este estudio es analizar las actividades y dinámicas mejor adecuadas para el aprendizaje de una lengua extranjera en un entorno virtual que permita fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

1.1 Planteamiento del problema y justificación

Actualmente se viven tiempos de incertidumbre en varios aspectos, debido principalmente a la contingencia de salud por la que atraviesa no sólo nuestro país, sino todos los países del mundo. Es por ello, que la mayor parte de las instituciones educativas se han visto en la necesidad de cancelar las clases presenciales y llevarlas a una modalidad en línea. La educación es vital en esta sociedad moderna, es por ello que como alternativa todos los estudiantes deben asistir a clases en línea, ya sea por medio de diferentes tipos de aplicaciones digitales y de algunas plataformas comunicativas que facilitan la comunicación digital – sincrónica como lo son *Zoom* y *Google Meet* (por dar ejemplos más destacados) con el propósito de fortalecer las clases sincrónicas de nuestros estudiantes. Con base en mi experiencia como docente de inglés como lengua extranjera con estudiantes universitarios, puedo reconocer que existen situaciones que de alguna forma tienden a influir en nuestro aprendizaje de una Lengua Extranjera (LE) por medio de un ambiente de aprendizaje en línea.

Colaboro como docente de inglés de nivel básico en los cursos sabatinos que se consideran cursos autofinanciables de la Facultad de Lenguas Tuxtla, de la Universidad Autónoma de Chiapas y también soy maestrante de la Maestría en Didácticas de la Lengua (MADILEN). Debido a mi experiencia como alumno de maestría que atiende a sus clases en línea y como docente de lenguas extranjeras que imparte en línea me surge la curiosidad por

cómo un docente puede fortalecer el aprendizaje del inglés de los estudiantes en un ambiente digital mediante el uso de aplicaciones digitales, así como proponer y poner en práctica un conjunto de estrategias educativas de aprendizaje de lenguas que favorezcan las experiencias de los docentes en cuanto al uso de estas para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes en una vía virtual.

La educación a distancia representa un nivel de compromiso casi tan estricto tanto para el docente como para el alumno de lenguas extranjeras; sin embargo, también debemos tener en cuenta que a partir de que formamos parte de un curso en línea ocurrirán también problemáticas que nos puedan afectar en diferentes áreas; desde lo emocional, social, hasta lo tecnológico. Para los estudiantes poco experimentados, trabajar en un ambiente digital significa un alto compromiso en cuanto a trabajar de forma individual, lo cual no es una tarea sencilla, pues requiere el uso correcto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para cumplir con diferentes trabajos que lamentablemente se ven obstaculizados por problemas técnicos, la falta de dispositivos que cumplan con los requisitos recomendados para trabajar en línea o simplemente por problemáticas de organización, ya que además de esto, los estudiantes deben responder también a situaciones sociales o familiares durante su aprendizaje en línea. Estos fenómenos podrían afectarnos también en otros aspectos de nuestra vida diaria, como, estar sentados por mucho tiempo frente a la computadora, lidiar con tareas de otras asignaturas/escuelas, tener menos tiempo para otras actividades en casa, entre muchos aspectos.

Algunos autores han afirmado que:

Las sesiones virtuales eliminan algunas características y limitan otras: la comunicación cara a cara porque no es lo mismo que tenerlos presencialmente, no podemos percibir los sentimientos, los estados de ánimo, las clases se vuelven impersonales se pierde la magia que se da cuando los ojos de alumno – maestro, alumno - alumno se encuentran, las clases virtuales se vuelven retos constantes, el contacto personal no puede suplirse en una pantalla. (Morales & Bustamante, 2021, pág. 5)

Lamentablemente en nuestra sociedad aún podemos ver como existen limitantes comunicativas y tecnológicas que crean una barrera de aprendizaje sobre nuestros estudiantes. Estas limitantes tienden a entorpecer la calidad de la enseñanza en las sesiones sincronizadas de nuestros estudios y pueden variar de acuerdo al contexto donde se está llevando la clase.

Los datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (INEGI, 2019), ponen en duda su universalización en el territorio nacional. En el año 2019, 44.3 por ciento de los hogares contaban con computadora, 56.4 tenían acceso a internet y 44.6 de los usuarios utilizaban la computadora como herramienta de apoyo escolar. Por su parte, la proporción de hogares con televisión fue de 92.5 por ciento y aquellos con acceso a televisión de paga representaban 45.9 por ciento. Ver estos porcentajes solo denota la brecha tecnológica que el país ya contaba mucho antes de la pandemia, lo que terminaría por ser reflejada a mayor escala gracias a la situación de salubridad global de la actualidad. Los porcentajes anteriores muestran que solo aquellos que cuentan con estos servicios pueden continuar con sus estudios.

Conectarse y comunicarse no resulta tan sencillo como las autoridades lo plantearon; estábamos conectados, pero al mismo tiempo, desconectados de nuestros estudiantes, el trabajo en la actualidad nos desafía a buscar soluciones para desarrollar esa comunicación. Nos hemos visto en la necesidad de renovarnos obligatoriamente en tan poco tiempo, adaptar nuestras estrategias de clases presenciales a un formato no presencial en sistemas de comunicación ya que son vista como vehículos para que el aprendizaje llegue a más público, además de encontrar actividades donde al conectarnos, los estudiantes quieran por voluntad propia, utilizar los recursos que puedan hallar en plataformas e introducirlos de una manera llamativa por medio de una comunicación instantánea en audio/video que permitan el acceso a diversos contenidos de investigación, análisis y debate son varios de los recursos en la nueva normalidad de trabajo.

Para la implementación de las adecuadas prácticas educativas en dichos escenarios digitales, se requiere de una adecuada mediación pedagógica para la integración de recursos, actividades y evaluaciones educativas de acuerdo al tipo de proceso formativo, para que el aprendiente adquiera las habilidades que requieren la sociedad del conocimiento y la

información. La implementación de materiales, actividades y de los propósitos académicos por parte del docente puede ser muy complicado porque a veces estos aspectos no suelen traducirse a la perfección en un ambiente digital, dificultando generar aprendizajes que resulten significativos para los estudiantes. Delgado y Oliver (2009), proponen que ser un mediador en entornos virtuales, no significa cambiar el espacio de un aula tradicional a un aula virtual, cambiar los libros por documentos electrónicos, las discusiones en clase por foros virtuales o las horas de atención a estudiantes por encuentros en chat o foros de conversación; significa encontrar nuevas estrategias de aprendizaje y utilizar recursos educativos que permitan mantener activos a los participantes, de manera que logren la construcción de conocimientos y la consecución de los objetivos.

El simple hecho de depender de una computadora nos hace estar en alerta observando el panorama y ser partícipes en el camino hacia la adaptación de esta nueva normalidad; esa brecha es grande y tenemos que re direccionar nuestro rumbo -dejando el miedo- para convertirlo en ambientes de aprendizaje efectivos, sobre todo, afectivos donde los contextos educativos permiten incluirnos en esa sociedad digital de las grandes esferas de la hegemonía.

La falta de dispositivos se transformó en un obstáculo expulsándonos de la educación a algunos docentes y alumnos dejando como evidencia que el aislamiento social es también digital, a pesar que la tecnología es la solución para continuar con la educación. Sin embargo, no solo se depende de la tecnología, es necesario tomar en cuenta nuestra pedagogía para atraer al estudiante y que este no abandone sus estudios. Es necesario tomar en cuenta la *Literacidad Digital* de todos los participantes. Se tomó en cuenta la investigación de Quiroz y Norzagara (2017), donde se llevaron a cabo encuestas sobre literacidad digital y como estas midieron las tres dimensiones que la componen: Administración de la información, Creación de nuevo conocimiento y Comunicación. Estas tres áreas reflejan las competencias que los estudiantes deben poseer para hacer uso correcto de la TIC. A continuación, se presentan los objetivos de este estudio y las preguntas de investigación para que el lector tenga mayor información.

1.2 Objetivo general

- Implementar y analizar una serie de actividades con aplicaciones digitales, también conocidas como tecnologías de información y comunicación que permitan fortalecer el

aprendizaje de los estudiantes en las clases sincrónicas. Al final se realizará una propuesta didáctica dirigida a docentes, donde se incluirán estrategias y recomendaciones que estos puedan seguir para fortalecer su práctica pedagógica.

1.3 Objetivos específicos

- Explorar la implicación del uso de aplicaciones digitales en el aprendizaje de inglés de los estudiantes.
- Identificar las ventajas y dificultades que existen en cuanto al uso de aplicaciones digitales dentro de las clases sincrónicas como herramientas para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de inglés en la modalidad en línea.
- Reflexionar sobre las implicaciones pedagógicas y sociales de las plataformas educativas y aplicaciones digitales como herramientas en el aprendizaje del inglés.
- Identificar y aplicar diferentes estrategias que permitan a los docentes de inglés reforzar el aprendizaje de los estudiantes de nivel básico de inglés de los cursos autofinanciables en la modalidad en línea.

Para dar mayor sustento a este proyecto de investigación se han tomado en cuenta las siguientes preguntas complementarias:

- 1.- ¿Qué percepciones tienen los estudiantes sobre las aplicaciones digitales en la clase sincrónica – virtual de inglés?
- 2.- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas que se pueden encontrar en las aplicaciones digitales con el objetivo de complementar a la clase de inglés de los estudiantes?
- 3.- ¿Qué percepciones tienen los estudiantes sobre las clases de inglés sincrónica - virtuales?
- 4.- ¿Cuáles son las estrategias para fomentar un ambiente positivo y facilitador para que los estudiantes aprendan inglés mediante el uso de plataformas comunicativas y las aplicaciones digitales?

En el siguiente capítulo se presenta aquellos estudios que sientan las bases para este proyecto de investigación y permiten complementar el tema propuesto. Se le da seguimiento a investigaciones de diversos autores con el fin de aportar nueva información, buscando ofrecer

II. CAPÍTULO 2: ANTECEDENTES TEÓRICOS

Este capítulo refleja aquellas investigaciones que nutren el trabajo de investigación, mostrando resultados y aquellas fuentes de información que complementen al tema a tratar. Se muestran pensamientos de diversos autores como lo son Montaña (2020), Díaz (2009), Ayala, (2014) y Morgan (2020), quienes hablan sobre los principios y elementos básicos de la educación en línea y que la componen. Se hace mención del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) ya que habla de los niveles de competencia de los estudiantes.

En esta sección se ofrece un panorama sobre los fundamentos teóricos de esta investigación, y al mismo tiempo se presentan algunos estudios previos sobre las clases en la modalidad virtual; lo que nos permitirá ampliar nuestro conocimiento sobre los temas abordados, evitar errores y orientarnos hacia el problema y los objetivos. En los estudios previos que se abordan aquí se ven experiencias con las clases en línea/sincrónicas por parte de varios autores para asistir a sus estudiantes, así como las definiciones de algunas de las más conocidas aplicaciones digitales que otros docentes han implementado para desarrollar un aprendizaje significativo de los estudiantes.

2.1 Estudios previos y sus resultados

Un estudio hecho por Cedeño et al. (2020), fue publicado en Ecuador cuyo objetivo era promover el uso de las aplicaciones *Classroom* y *Google Meet* para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país. En ese estudio mencionaban que por medio de la tecnología, el docente debía innovar en recursos didácticos digitales que sean de interés de los estudiantes, más aún, cuando este es el único medio de comunicación e interacción para el ejercicio de la educación, relegando el método de enseñanza tradicional. Como resultados de esta investigación podemos encontrar que refleja la relación positiva entre la tecnología y el aprendizaje activo. Sin embargo, en Ecuador, solo el 37 por ciento de los hogares tienen acceso a internet, esto quiere decir que no todos pueden continuar sus estudios a través de plataformas digitales. La situación se torna más difícil para los niños de zonas rurales. Sin embargo, en Ecuador 9 de cada 10 hogares sí cuenta con televisor o teléfono celular con acceso a internet, lo que supone una alternativa para llegar a los estudiantes a través de estos medios. Estas problemáticas reflejan que aunque se usen distintas plataformas digitales como herramientas para complementar el aprendizaje de los

estudiantes, se presentarán más obstáculos si existe una irregularidad tecnológica en la gran mayoría de los estudiantes con respecto a sus equipos tecnológicos.

Montaño et al. (2020), mencionan en su investigación que el impacto de la enseñanza digital fue una experiencia con pros y contras. Por un lado, brinda un ahorro de tiempo y dinero, y se descubren nuevas y prácticas herramientas digitales para un futuro. Por otro lado, mencionan que la conexión *wifi* inestable ha sido un gran problema para las clases y entregas de trabajos, generando estrés y fatiga en los estudiantes. Dentro de los resultados se pueden encontrar lo siguiente:

La enseñanza digital permite al docente investigar en libros y revistas científicas sobre diversos temas de actualidad para llevar profundizar en el aprendizaje significativo, además de que como estrategias a usar en un contexto digital son mencionadas la motivación permanente y acompañamiento pedagógico. Algunos aspectos técnicos que el docente debe tener son el lenguaje claro y sencillo, flexible con el tiempo y oportunidad de comunicarse ya que son aspectos básicos para una enseñanza digital.

Miramontes, Castillo y Macías (2019), mencionan que el proceso educativo en línea debe ser activo, dinámico y centrado en el aprendizaje más que en la enseñanza. En su estudio hace mención de varias estrategias educativas donde se genera el aprendizaje significativo de los estudiantes en diferentes áreas, estas son llamadas áreas de oportunidad. Algunas de las estrategias que mencionan son las siguientes:

- Ante la dificultad de los estudiantes en trabajar en equipo el docente debe promover la reflexión en los estudiantes sobre la importancia del valor de la responsabilidad por el compromiso que se asume en cada una de las metas individuales y grupales.
- Si hay poco desarrollo de habilidades comunicativas deben promoverse actividades que involucren las presentaciones en público a través de programas que permitan ir describiendo una diapositiva, y se ponga en práctica la expresión corporal, tono y velocidad de la voz, organización de la información e interacción con la audiencia.
- Si hay dificultades para motivar a los estudiantes establecer acercamiento con estudiantes que se encuentran con bajo desempeño a través de una sesión presencial o de la videoconferencia, donde se les motive, mencionándoles que podrán lograrlo siempre que

se lo propongan, y decirles que con seguridad lo que les parece difícil es mucho más sencillo.

Ahora bien, como docentes debemos asegurarnos de que los estudiantes tengan un aprendizaje enriquecedor que les prepare en sus diferentes asignaturas, sino también a la vida misma. Es por ello que la educación a distancia debe tratarse como una disciplina colaborativa entre estudiantes y maestros para garantizar una efectividad de las herramientas tecnológicas y comunicativas que usemos en nuestros espacios de trabajo.

Asimismo, Aretio y Ruiz (2010), en otro análisis de distintas investigaciones sobre efectividad de la educación a distancia, llegan a la conclusión de que su efectividad es equivalente a la presencial, aunque esto depende del diseño pedagógico que la sustenta. Destacan, en este sentido, las potencialidades de la “*web 2.0*” y del establecimiento de interacciones a través de redes sociales, haciendo énfasis en el conectivismo (Siemens) como base explicativa del aprendizaje con las nuevas tecnologías. Para estos autores, la “soledad del estudiante”, el aislamiento al que se debía hacer frente en los primeros formatos de la educación a distancia, se ve superado con un uso adecuado de las tecnologías actuales, que posibilitan una comunicación fluida y multidireccional entre los participantes.

Al potenciar el aprendizaje de nuestros estudiantes mediante las TIC se puede crear un ambiente comunicativo que permita que los estudiantes sean capaces de construir sus propios aprendizajes con la ayuda de sus compañeros mientras son guiados por su profesor, generando un sentimiento de comunidad en el espacio de trabajo en línea. Este sentimiento de comunidad sería capaz de influenciar en el aprendizaje de los estudiantes al saber que cuentan con el apoyo de sus compañeros para trabajar en equipo y poder generar diálogos conforme a lo que se ve en clases.

El concepto de *community of inquiry*, traducido al castellano como comunidad de indagación por Garrison, Anderson y Archer (2000), es uno de los primeros modelos que surgen al introducirse el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en la educación a distancia. La comunidad de indagación es un esfuerzo por sistematizar las transacciones, o la interacción que permiten las nuevas tecnologías, en la construcción del discurso, es decir, el diálogo que se establece, en un entorno virtual. El interés consiste en explicar cómo se inicia, mantiene y desarrolla un discurso orientado a la elaboración de

significados, el pensamiento crítico y el aprendizaje profundo, a través de tres modos de interacción: entre el estudiante y el profesor; entre el estudiante y el contenido; y entre los mismos estudiantes. A continuación, veremos estudios variados que brindan información importante para profundizar en este proyecto de investigación.

2.2 La enseñanza del inglés como una lengua extranjera

Para iniciar con nuestra temática en cuestión debemos recordar lo que es el aprendizaje del idioma inglés siendo esta una lengua extranjera. Siendo un tema básico, es importante recalcar que el aprendizaje de una lengua extranjera implica un mayor nivel de compromiso tanto para estudiantes como docentes, estos últimos deben de ser capacitados adecuadamente para ejercer una enseñanza educativa de calidad para sus respectivos estudiantes. El inglés ha sido considerado como el idioma de mayor uso en el mundo, por lo que muchas instituciones educativas lo integran en el currículo. El proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera generalmente se da dentro del aula de clase, lugar en el cual se realizan diferentes actividades de tipo controladas.

Se sugiere que, para que haya una sana convivencia en el espacio de trabajo, se establezcan roles que cada participante del proceso académico asuma. Estos roles son: rol del maestro y rol del estudiante. Para Hernández y Valdez (2010), el profesor hace tiempo era considerado como el único y verdadero dueño del conocimiento, y cuya función era únicamente transmitir este.

Si bien esto era la forma como se le veía al docente, esto ya debe pasar en nuestra sociedad actual. Un docente no debe tener todas las respuestas, debe ser alguien que promueva una solución a problemáticas y así guiando a los estudiantes a desarrollar sus propias respuestas y soluciones. Esto es reforzado por Guevara (2000), ya que dado a los enormes avances en la ciencia y tecnología ese rol ha cambiado, pasó de ser un rol protagónico y muchas veces imponente a un rol accesible y que cumple con la función de guiar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, valiéndose para ello de un sinnúmero de estrategias orientadas a desarrollar la parte comunicativa del estudiante

Por otro lado, está el estudiante. Los estudiantes que desean aprender una nueva lengua extranjera deben asumir su correspondiente rol, es decir, un agente de aprendizaje dispuesto a trabajar colaborativamente con sus demás compañeros y con su docente. Son ellos quienes desempeñan un rol más activo ya que serán los responsables del nivel de desarrollo de las habilidades del idioma y son ellos quienes deben dar una mayor iniciativa dentro del aula de clase (Ordorica, 2010).

Ahora que hemos visto los roles de cada miembro activo del entorno educativo, es importante recalcar que dentro del aprendizaje del inglés como lengua extranjera existen múltiples acercamientos y estrategias para guiar el conocimiento hacia nuestros estudiantes. La metodología del idioma inglés ha sufrido innumerables cambios con el avance de los años, con la finalidad de propiciar en el estudiante un correcto desarrollo en el idioma, dando prioridad a un manejo práctico del idioma meta, es decir, que lo que importa más es que el estudiante desarrolle las competencias comunicativas necesarias para desenvolverse en diferentes situaciones y contextos (que pueden ser sociales, académicos o laborales).

Según Núñez (2011), para lograr que el estudiante desarrolle las competencias comunicativas del idioma inglés, a través del tiempo, se han ido adoptando diferentes metodologías, es así que, en los inicios de la enseñanza del idioma, los métodos *Grammar translation*, *Direct Method*, *Audio lingual* entre otros, han tenido gran aplicabilidad. Sin embargo, las nuevas exigencias de la sociedad globalizadora en cuanto a la importancia de contar con profesionales, no solo piden que sean capaces de entender textos, sino que sean capaces de interactuar y comunicarse en un segundo idioma, ha dado como origen el surgimiento de nuevas metodologías centradas en el desarrollo de la competencia comunicativa.

Los métodos anteriormente mencionados son solo un par de ejemplos. Es el docente quien debe tomar la decisión y preguntarse así mismo “¿Qué es lo mejor para mis estudiantes?” “¿Qué quiero lograr con este acercamiento?” Son preguntas constantes que el docente debe mantener en su mente, y en diferentes casos reformular, todo dependiendo de lo que el estudiante necesite durante el transcurso de sus clases. Uno de los métodos que cobra mayor utilidad en el aprendizaje de una lengua extranjera es el método comunicativo.

Luna, Ortiz y Rey-Rivas (2014), sugieren que este método busca principalmente desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier situación que se presente en su vida cotidiana, dentro de las cuales pueden estar situaciones de tipo formal, informal, científica, académica, etc., desarrollando sus destrezas comunicativas con el uso del idioma Inglés, mediante actividades que permitan realizar una simulación de la realidad dentro del aula de clase.

De acuerdo a este método, lo más importante es lograr en el estudiante del idioma inglés un desarrollo de su competencia comunicativa, es decir lograr que el estudiante tenga la capacidad de utilizar el idioma que está aprendiendo. Por lo tanto, podemos decir que no solo importa que el estudiante adquiera un sistema lingüístico, se trata de ponerlo en práctica y que sean eficaces al momento de usar lengua extranjera. Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2002), en el Marco Común Europeo de Referencia, el cual constituye una base curricular para homogenizar los niveles de dominio de Inglés a nivel mundial, con respecto al Enfoque Orientado a la Acción dice: Está orientado a la acción porque considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tiene tareas (no sólo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto (p. 9).

Tomando en cuenta que el ser humano es un ser social, en el anterior párrafo se refleja que es necesario desarrollar las competencias comunicativas del estudiante, ya que se sabe que es por medio de la interacción social uno es capaz de poder desarrollarse en diferentes ámbitos de la vida cotidiana. El Marco Común Europeo de Referencia (MCER) será explicado con mayor detalle con el avance de la literatura en este trabajo de investigación, ya que en él se hace mención sobre los niveles de competencia que se esperan de los estudiantes puedan desarrollar con la ayuda de sus docentes.

Existe una gran diferencia entre aprender un nuevo idioma y adquirir un nuevo idioma. Todos los estudiantes de idiomas empiezan aprendiendo el idioma, pero no todos lo adquieren. Eso quiere decir que el deber del docente es acompañar en todo momento a sus estudiantes y ser guía de los aprendizajes que estos desarrollen durante la clase. La adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite

al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero, este camino de aprendizaje nunca es sencillo y estará lleno de muchos obstáculos, pero es deber de que los estudiantes y los docentes trabajen colaborativamente para hacer que las cosas funcionen de la mejor manera.

De acuerdo con Rojas y Garduño (s.f.), la adquisición de una lengua extranjera es un proceso de aprendizaje que sucede la mayor parte del tiempo en un ambiente de formación académica, y que se da en un lugar en el cual no se usa el idioma. Es decir, que la adquisición de una segunda lengua se da luego de que el individuo ha aprendido su lengua materna. Existen múltiples teorías que explican cómo se lleva a cabo el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. La teoría que ha dado de que hablar a varios autores viene siendo la que planteó Krashen. La teoría propuesta por Krashen o también conocida como la Teoría del Monitor representa hasta la actualidad la teoría que mayor relevancia muestra en cuanto al proceso de adquisición de una segunda lengua (De Castro, 2009).

De acuerdo a esta teoría en la adquisición de una segunda lengua se combinan dos sistemas: el primero que es el sistema de adquisición y el segundo el sistema de aprendizaje. Con respecto a esta teoría Nolasco (2004), manifiesta que “la adquisición de una lengua es un proceso subconsciente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente, conociendo el lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo”. (p. 7)

Los estudiantes son los constructores de su propio aprendizaje y son capaces de adquirir nuevos conocimientos a su debido paso. Es por ello que la interacción docente – estudiante o estudiante – docente tiene mucha importancia en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, comprendiendo que este proceso de aprendizaje es paulatino y demanda del uso de diferentes estrategias y metodologías para ello.

2.3 La importancia del Marco Común Europeo de Referencia

Para que el docente pueda trabajar eficazmente con sus estudiantes, este debe tener en mente el nivel de aprendizaje que tiene de la lengua meta. En la enseñanza de lenguas es normal que a los estudiantes se les realice pruebas diagnósticas con el fin de medir sus conocimientos que tienen sobre la lengua inglesa (para este caso). Aquí es donde el Marco Común Europeo de Referencia (MCER), que, dependiendo de los resultados obtenidos por el estudiante, se le asigna un nivel que representa las habilidades y competencias que posee el estudiante al momento del diagnóstico.

El Instituto Cervantes (2001), describe al MCER como un programa que proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa. Describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. El Marco de referencia define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida.

El Consejo de Europa (1992), expone las siguientes razones por las que el MCER tiene una gran importancia en la educación de lenguas extranjeras:

- Es necesaria una intensificación del aprendizaje y la enseñanza de idiomas en los países miembros, en aras de una mayor movilidad, una comunicación internacional más eficaz combinada con el respeto por la identidad y la diversidad cultural, un mejor acceso a la información, una interacción personal más intensa, una mejora de las relaciones de trabajo y un entendimiento mutuo más profundo.
- Para conseguir estos fines, es necesario que se fomente el aprendizaje de idiomas como una tarea a lo largo de toda la vida y que se facilite durante toda la escolaridad, desde la enseñanza preescolar hasta la educación de adultos.
- Es deseable el desarrollo de un marco de referencia europeo para el aprendizaje de lenguas en todos los niveles, con el fin de:

- Propiciar y facilitar la cooperación entre las instituciones educativas de distintos países.
- Proporcionar una base sólida para el mutuo reconocimiento de certificados de lenguas.
- Ayudar a los alumnos, a los profesores, a los diseñadores de cursos, a las instituciones examinadoras y a los administradores educativos a situar y a coordinar sus esfuerzos.

Después de ver los objetivos del MCER, vemos que el objetivo educativo que tiene está centrado en el estudiante, haciendo énfasis en las capacidades de éste para afrontar diferentes situaciones tanto comunicativas como sociales. El Instituto de Cervantes (2001), describe las competencias generales que los estudiantes usuarios de una lengua extranjera han de tener de manera general:

- Los conocimientos, es decir, los conocimientos declarativos. se entienden como aquellos conocimientos derivados de la experiencia (empíricos) y de un aprendizaje más formal (académicos). Toda la comunicación humana depende de un conocimiento compartido del mundo.
- El conocimiento académico en un campo educativo de tipo científico o técnico, y los conocimientos académico o empírico en un campo profesional desempeñan evidentemente un papel importante en la recepción y comprensión de textos que están escritos en una lengua extranjera relacionada con esos campos.
- El conocimiento empírico relativo a la vida diaria (organización de la jornada, las comidas, los medios de transporte, la comunicación y la información), en los ámbitos públicos o privado, es, por su parte, igual de esencial para la realización de actividades de lengua en una lengua extranjera.
- El conocimiento de los valores y las creencias compartidas por grupos sociales de otros países y regiones, como, por ejemplo, las creencias religiosas, los tabúes, la historia común asumida, etc., resulta esencial para la comunicación intercultural.
- Las destrezas y habilidades (saber hacer), ya sea para conducir un coche, tocar el violín o presidir una reunión, dependen más de la capacidad de desarrollar procedimientos que de los conocimientos declarativos, pero se puede propiciar esta destreza mediante la adquisición de conocimientos interiorizados, y puede ir acompañada de formas de

competencia existencial (por ejemplo, la actitud relajada o la tensión a la hora de realizar una tarea).

- La competencia existencial (saber ser) se puede considerar como la suma de las características individuales, los rasgos y las actitudes de personalidad que tienen que ver, por ejemplo, con la autoimagen y la visión que tenemos de los demás y con la voluntad de entablar una interacción social con otras personas. Este tipo de competencia no se contempla sólo como resultado de características inmutables de la personalidad, pues incluye factores que son el producto de varios tipos de aculturación y que pueden ser modificados. Las competencias existenciales se relacionan con la cultura y son, por lo tanto, áreas sensibles para las percepciones y las relaciones interculturales
- La capacidad de aprender (saber aprender), moviliza la competencia existencial, los conocimientos declarativos y las destrezas, y hace uso de varios tipos de competencia. La capacidad de aprender también se puede concebir como la predisposición o la habilidad para descubrir lo que es diferente, ya sea otra lengua, otra cultura, otras personas o nuevas áreas de conocimiento.
- La competencia existencial: por ejemplo, la voluntad de tomar iniciativas e incluso de correr riesgos en la comunicación cara a cara para otorgarse a uno mismo la oportunidad de hablar, de solicitar ayuda por parte de las personas con quienes se está hablando, haciendo que repitan lo que han dicho con palabras más sencillas, etc.; también las destrezas de comprensión auditiva, el hecho de prestar atención a lo que se dice, la conciencia acentuada de los riesgos que suponen los malentendidos culturales en las relaciones con los demás
- Conocimientos declarativos: por ejemplo, el conocimiento de las relaciones morfosintácticas que se corresponden con unas estructuras dadas de una declinación de una lengua concreta; o la conciencia de que puede existir un tabú o rituales específicos asociados con prácticas dietéticas o sexuales de determinadas culturas, o que pueden tener connotaciones religiosas.

- Destrezas y habilidades: por ejemplo, facilidad para usar un diccionario o ser capaz de buscar algo fácilmente en un centro de documentación; saber cómo manipular medios audiovisuales o informáticos (por ejemplo, Internet) como recursos de aprendizaje.
- La competencia comunicativa, comprende varios componentes: el lingüístico, el sociolingüístico y el pragmático. Se asume que cada uno de estos componentes comprende, en concreto, conocimientos, destrezas y habilidades:
 - Las competencias lingüísticas incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema, independientemente del valor sociolingüístico de sus variantes y de las funciones pragmáticas de sus realizaciones.
 - Las competencias sociolingüísticas se refieren a las condiciones socioculturales del uso de la lengua. Mediante su sensibilidad a las convenciones sociales (las normas de cortesía, las normas que ordenan las relaciones entre generaciones, sexos, clases y grupos sociales, la codificación lingüística de determinados rituales fundamentales para el funcionamiento de una comunidad), el componente sociolingüístico afecta considerablemente a toda la comunicación lingüística entre representantes de distintas culturas, aunque puede que los integrantes a menudo no sean conscientes de su influencia.
 - Las competencias pragmáticas tienen que ver con el uso funcional de los recursos lingüísticos (producción de funciones de lengua, de actos de habla) sobre la base de guiones o escenarios de intercambios comunicativos. También tienen que ver con el dominio del discurso, la cohesión y la coherencia, la identificación de tipos y formas de texto, la ironía y la parodia.

Tomando en cuenta estas descripciones, dependiendo del nivel de lengua meta del estudiante, se espera que pueda realizar ciertas tareas-acciones y que sus competencias le permitan desarrollarse en una situación específica, desde lo personal hasta lo profesional. Para ello, el MCER divide los niveles de competencia en un total de seis niveles representados por letras y números, cada grado con las competencias que el usuario de la lengua meta debe tener:

Usuario competente	C2	Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.
	C1	Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.
Usuario independiente	B2	Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales, indicando los pros y los contras de las distintas opciones.
	B1	Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.
Usuario básico	A2	Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.
	A1	Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.

Figura 1. Niveles de competencia del MCER, (2002)

Como se puede observar, el nivel A2 está enfocado en aquellos temas que podrían considerarse como los más familiares y de carácter social que los estudiantes están comenzando a aprender. Es un nivel más arriba del rango “principiante”, por lo tanto, es natural que los estudiantes estén desarrollando su conocimiento de la lengua meta por medio de temas que sean más reconocibles y familiares para ellos, es decir, el nivel A2 es el inicio de la preparación social de los estudiantes. En el siguiente punto, se menciona aquellos elementos provocan la exclusión de uno o varios estudiantes ante el uso de las tecnologías para complementar su educación.

2.4 Exclusión Digital

Mennecke et al. (2010), mencionan que los mundos virtuales permiten que todos los estudiantes realicen las mismas actividades y compartan el mismo espacio educativo virtual. Esto permite que más voces puedan ser escuchadas (o leídas), mejorando así la participación y cooperación entre el alumnado. Utilizando la virtualidad, estudiantes que tradicionalmente se encontraban aislados en el mundo físico pueden realizar trabajos en equipo, cooperando para lograr objetivos comunes y, también, como método de aprendizaje, aprendiendo a colaborar.

Algunos autores mencionan algunas características positivas del uso de entornos virtuales:

La información, los recursos, las herramientas y las posibilidades que hoy tenemos a mano convierten el aprendizaje en un proceso que cada vez requiere menos de un profesor y más de una red de personas, de una adecuada selección de recursos y del desarrollo de las propias habilidades y estrategias. (Grané, Frigola, Muras, 2011) (p.8).

La tecnología virtual en su aplicación a la educación desempeña una doble función: es un medio para desarrollar el aprendizaje y, simultáneamente, es un elemento que permite aprender de él, familiarizarse con la tecnología digital y la virtualidad.

2.4.1 Discapacidad y Barreras para el Aprendizaje y la Participación

Es importante destacar que, aunque los entornos virtuales traen consigo ventajas para todos los estudiantes, a la vez está creando problemáticas que tienden a excluir a otros usuarios debido a algún impedimento visual, físico o auditivo. A esta problemática se le puede llamar como “brecha digital”. Foley y Ferri (2012), se refieren a la brecha digital que causa la tecnología en las personas con discapacidad como un fenómeno paradójico: la tecnología facilita el acceso a la información y el conocimiento, pero, por otro lado, la propia evolución tecnológica hacia aparatos con mayor protagonismo audiovisual dificulta que determinados individuos con discapacidad motriz, auditiva o visual puedan utilizar la tecnología.

La posibilidad de flexibilizar la tradicional estructura de la clase compuesta por profesor y alumnos permite también que los apoyos que reciben los estudiantes con

discapacidad, tanto provenientes de profesionales del centro educativo como externos al mismo, puedan llevarse a cabo durante las actividades educativas sin que la presencia de especialistas suponga un elemento que etiquete o estigmatice al alumno con discapacidad.

En una investigación cualitativa llevada a cabo por Carr (2010), varios residentes de la plataforma con deficiencia auditiva indicaron que la implementación de la comunicación mediante el audio en lugar del texto había provocado su discriminación o etiquetaje virtual, transformando su inclusión previa en el *metaverso* en una exclusión de las actividades sociales semejante a la que experimentaban en el mundo real. Para evitar esta clase de problemáticas Foley y Ferri (2012), mencionan que un requisito para realizar actividades educativas inclusivas utilizando entornos virtuales es el conocimiento y dominio sobre esta tecnología y que se lleven a cabo las adaptaciones necesarias para cada estudiante.

Los escenarios virtuales permiten, además, crear una comunidad de pares en la que todos los compañeros interactúan y cooperan en igualdad para aceptar las diferencias existentes en el mundo físico y entender la importancia del respeto a la diversidad. Así es como deberían desarrollarse las clases, como una comunidad dispuesta a ayudarse entre ellos, trabajando de manera colaborativa para superar los obstáculos físicos sin que nadie se sienta excluido ya sea por una deficiencia física, el grupo étnico al cual pertenecen, etc. La virtualidad es diferente al mundo real, pero está ligada y es dependiente de este.

Para que se le dé un uso correcto a las TIC es necesario que el docente amplíe su forma de pensar, desarrolle una actitud más paciente con sus estudiantes y reúna las herramientas que se usarán para sus clases, de ser necesario, preparar a los estudiantes en cuanto al uso de dichas herramientas. González (2009), señala la importancia de abordar desde el proceso de enseñanza – aprendizaje el desarrollo de 4 habilidades de este tipo para garantizar que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad de comprender lo que se está desarrollando en la clase a través del uso de herramientas digitales.

- Habilidad para la orientación en el entorno informático.
- Habilidad para detectar las señales provenientes del ordenador.
- Habilidad para la comprensión auditiva de las voces sintéticas generadas por los softwares lectores y descriptores de pantalla.
- Habilidad para la coordinación dinámica en la manipulación del teclado.

Hasta el momento se ha hablado acerca de aquellos factores que se le sugiere al docente no debería perder de vista en su clase virtual, se han mencionado detalles sobre cómo debería ser el acercamiento del docente hacia la tecnología y de sus alumnos, sin embargo, es importante tomar un aspecto muy importante que envuelve al cuerpo estudiantil, el desarrollo de un ambiente seguro y equitativo para todos.

Rebollo, et al. (2009), hacen mención de que las tecnologías de la información y la comunicación transmiten y propagan ideales y valores sociales, lo que las convierte en un recurso destacable para transformar el pensamiento y la acción humana en favor de la igualdad de género. Resulta prioritario incidir en la importancia de crear y fomentar recursos virtuales no sexistas a través de las redes sociales para transmitir valores igualitarios entre las personas usuarias de estas tecnologías. Para que esto sea posible necesitamos fomentar interacciones donde todos los participantes guarden respeto unos de los otros. En estudios de Roselli (1986, 1988), se distinguen tres modalidades básicas de interacción: la modalidad egocéntrica, el modo asimétrico o dependiente y la modalidad simétrica o igualitaria que se define como un alto nivel de interacción en un marco de negociación recíproca.

Gimelli y Hechen (1995), reconocen que la cantidad de interacciones y la simetría de las mismas están vinculadas a mejores logros de aprendizajes significativos, es decir, el aprendizaje basado en dinámicas de interacción entre iguales produce o estimula hacia un aprendizaje verdadero.

Es deber del docente asegurarse de que estas interacciones sean pacíficas y que los estudiantes trabajen de forma colaborativa, es por ello que, dependiendo de la actividad que vaya a ser asignada, el docente tendrá que tomar decisiones sobre cómo se llevarán a cabo la participación y el trabajo de los estudiantes. Siguiendo a Slavin (1980), el profesorado a la hora de diseñar las estructuras de aprendizaje debe tomar decisiones respecto a tres aspectos fundamentales: qué tipo de actividades realizará el alumnado, individual, grupal, de investigación, etc., cómo se va a evaluar la actividad y el grado de autonomía que asumen los participantes. La toma de decisiones respecto a estos aspectos repercutirá en los distintos estilos de aprendizaje que se quieran promover, competitivo, individualista y cooperativo.

Por supuesto, debemos aclarar que estas interacciones se llevan a cabo entre nuestros alumnos, quienes tienen diferentes ideologías y creencias. Para Lomas (2007), las identidades

masculinas y femeninas en las sociedades humanas no es sólo el efecto natural e inevitable del azar biológico, sino también, y sobre todo, el efecto cultural de la influencia de una serie de factores afectivos, familiares, escolares, económicos, ideológicos y sociales. Es natural que existan comportamientos muy diferentes entre los estudiantes. Por ello, se sugiere que el docente genere espacios seguros ahora también en su clase en línea para evitar la mayor cantidad de problemáticas posibles y poner en práctica los valores sociales que permitan a los estudiantes trabajar como una comunidad.

El estudio de Muñoz, Moreno y Jiménez (2008), se evidencia que las chicas muestran mayor disposición a ayudar, preocuparse, promover diálogos y acuerdos y los chicos destacan en la agresividad relacional que se manifiesta en aspectos como meter en líos a los/as demás y manipular a los/as demás para conseguir sus objetivos. Por supuesto, esto puede ser diferente dependiendo del contexto de la clase y esta información puede variar debido al paso del tiempo, pero el punto es, así como tenemos diferentes alumnos cada uno tendrá diferentes motivaciones e interacciones con el resto de sus compañeros.

2.4.2 Brecha digital

Anteriormente habíamos hablado sobre una brecha digital que puede ocurrir en nuestros entornos de aprendizaje virtuales basándonos en las diferencias físicas y de conocimientos por parte de nuestros alumnos, esta brecha digital cobra mayor importancia en nuestro mundo actual donde es importante respetar las ideologías y el género de nuestros estudiantes.

Esta brecha de género ligada a las tecnologías digitales está relacionada directamente con el diseño de los espacios virtuales, pudiendo encontrarse dichas desigualdades de género en aspectos como: la mínima o nula presencia de mujeres, la no relación de las mujeres con ámbitos públicos (ámbito laboral-profesional) y la limitación al ámbito privado (ámbito doméstico), la no difusión de las contribuciones científicas de las mujeres, la exclusión del género femenino en el uso del lenguaje, la reproducción de roles y estereotipos de género, la no inclusión de intereses y contenidos motivadores para ellas y para ellos y la escasa representación femenina en modelos o expectativas a alcanzar, entre otros. En el punto número 2.5 se profundizará el aspecto de como existe una brecha digital en cuanto al acceso

de la tecnología por parte de los estudiantes de acuerdo a sus diferentes contextos y como esto puede afectar su acceso a la educación en una modalidad en línea.

El estudio de la Fundación CTIC (2009) analiza sesenta páginas web con el fin de detectar posibles brechas de género y proponer medidas para no seguir reproduciendo las desigualdades detectadas entre hombres y mujeres. Algunas propuestas son las siguientes:

- La representación paritaria de mujeres y hombres en las imágenes y los contenidos multimedia.
- La representación en las imágenes y los contenidos multimedia de mujeres y hombres en roles que contribuyan a romper los estereotipos de género.
- El uso de voces masculinas y femeninas, en igual proporción, para la locución de los contenidos multimedia.
- La minimización del número de clics necesarios para llegar a los contenidos relacionados con la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, estableciendo rutas de acceso sencillas.

A continuación, se muestran pautas para el diseño de espacios coeducativos con redes sociales basándose de las propuestas de la Fundación CTIC (2009):

Igualdad de Género en el Diseño de Espacios Educativos con Redes Sociales		
Elementos a cuidar	Tratamiento	Ejemplos
Lenguaje	Uso de términos impersonales y expresiones no sexistas	Alumnado, profesorado, personas, equipo directivo, secretaria...
Discurso	Transmisión de roles no sexistas y modelos igualitarios	La madre de Juan y Marta es jueza y el padre es amo de casa.
Contenidos	Acogida de referentes femeninos y masculinos en todas las áreas de conocimiento	Sonia Sofía Kovalevskaya Karl Weierstrass Ada Lovelace Charles Babbage
Ilustraciones	Visión de mujeres y hombres rompiendo estereotipos de género	Una mujer como directora y un hombre como secretario en un colegio.
Valores	Énfasis en la igualdad, el respeto, el diálogo, el pacifismo, la tolerancia, la diversidad y la emocionalidad	Resolver pacíficamente un conflicto a través del diálogo y el respeto, independientemente del sexo de las personas.
Metodología	Fomento del dinamismo, la participación y la motivación del alumnado durante el aprendizaje	Involucrar en el proceso de enseñanza-aprendizaje al alumnado con situaciones cercanas a su realidad.
Actividades	Utilización del análisis crítico, el descubrimiento, el pensamiento y el debate	Plantear interrogantes durante la explicación del contenido educativo.
Vínculos web	Incorporación de enlaces a páginas web sobre género	http://www.femiteca.com/
Eventos	Anuncio de fechas señaladas y citas importantes en la lucha por la igualdad de género	8 de marzo: Día Internacional de las Mujeres Trabajadoras
Interacciones	Creación de espacios para la divulgación, la reflexión y el debate	Publicar en el "muro" de Facebook informes sobre violencia de género.
Ubicación	Organización sencilla y clara del hipertexto de la herramienta tecnológica	Incluir en la zona superior de la página de inicio un botón a través del cual se acceda a recursos coeducativos.
Apariencia	Uso de un formato atrayente y estimulante para el aprendizaje	Evitar los colores muy llamativos y los textos demasiados extensos.

Figura 2. Propuestas de vocabulario inclusivo

2.5 Definiendo a las aplicaciones digitales como herramientas pedagógicas

Es sabido que cuando estamos llevando a cabo una clase o un curso en un ambiente digital tendemos a utilizar diferentes tipos de herramientas digitales según nuestros objetivos en la clase de un contexto digital. Para definir que queremos lograr en una clase asíncrona, es forzoso que primero debamos hacer uso de una plataforma educativa. Según Díaz (2009), las plataformas educativas o plataformas educativas virtuales son ambientes de información a través de los cuales se hallan diversos instrumentos asociados y perfeccionados con fines pedagógicos. Su utilidad es la de establecer la elaboración y desarrollo de cursos de

enseñanzas en la red de internet sin la necesidad de adquirir conocimientos intensos en materia de programación.

Es por medio de estos métodos tecnológicos que aportan a los beneficiarios lugares de trabajo conjuntos que son utilizados para dar cumplimiento a la reciprocidad de información y material académico, instrumentos de comunicación como: correos, videoconferencias, chats, blogs, entre otros; y en algunos escenarios poseen bóvedas de almacenamientos de documentos digitales diseñados para la formación de conocimientos que son elaborados por terceros, así como también de instrumentos de su propia autoría para crear nuevos recursos. El hecho de que existan diversas herramientas digitales al mismo tiempo supone que se elaboren espacios de labor, reflexión e interpretación de conocimientos.

En este sentido, Díaz (2009), plantea que para dar cumplimiento a las funciones de las plataformas deben tener unas aplicaciones básicas, las cuales agrupa de la siguiente manera:

- a) Herramientas de gestión de contenidos: estas le permitirán al profesor organizar la información académica en diversos formatos (xls, doc, txt, html, pdf, entre otros) y, a su vez, ordenarla en carpetas y directorios que estarán a disposición del estudiante en cualquier momento que lo requiera.
- b) Herramientas de comunicación y colaboración: son aquellas que permiten compartir información a nivel grupal o individual, como son foros, salas de chat, mensajerías internas.
- c) Herramientas de seguimiento y evaluación: son aquellos diseñados por el profesor para plantear las evaluaciones y autoevaluaciones que darán cumplimiento a los contenidos de curso.
- d) Herramientas de administración y asignación de permisos: son realizados a través de un usuario y contraseña para crear una autenticación de ingreso a la plataforma y llevar los registros correspondientes.
- e) Herramientas complementarias: son instrumentos adicionales para registro o búsqueda de información como bloc de notas, portafolios, aplicaciones de búsquedas, etc.

Básicamente, las plataformas educativas o virtuales surgen como apoyos esenciales tanto para la educación a distancia como herramienta auxiliar a la formación académica presencial.

- **E-Continua:**

Es un sistema de gestión de aprendizaje creado para el docente UNACH y que cuenta con cursos, talleres y diplomados creados ex profeso para convertir al maestro tradicional en docente digital. Por medio de esta plataforma se llevan a cabo la recepción de actividades y trabajos por parte del estudiante para complementar su aprendizaje presencial. La plataforma ofrece una gran variedad de herramientas que el docente puede usar para asignar desde trabajos, chats hasta exámenes.

- **ZOOM:**

La Universidad de Navarra (2020), define a *ZOOM* como una aplicación que permite realizar videoconferencias entre dos o más asistentes, dentro de sus funciones destacan: ver la imagen de los asistentes, mostrar presentaciones, compartir pantalla o ventanas de aplicaciones, chat, grabar la presentación, etc. A diferencia de otros aplicativos existentes en el mercado que tienen similar utilidad este posee un fácil acceso, proporciona una alta calidad de imagen, sonido y está para la mayoría de los dispositivos digitales.

- **Google Meet:**

La Universidad Complutense (s.f.), describe a *Google Meet* como una herramienta de conferencias que permite la creación de salas de comunicación en línea de videoconferencia para que los profesores puedan seguir impartiendo sus clases a través de Internet. *Meet* permite enviar imagen de video y audio utilizando la webcam, micrófono y auriculares que tengamos conectados a nuestra computadora. Además permite compartir todo el escritorio o la ventana de la aplicación que queramos mostrar a nuestra audiencia.

Teniendo en cuenta que existen múltiples plataformas tanto educativas como comunicativas, esta investigación solo centrará en las siguientes herramientas comunicativas y de almacenamiento educativo respectivamente: *Google Meet* y *Zoom*, y *E-continua*. El motivo de este acercamiento es debido a que son las herramientas de mayor uso para la

institución de la UNACH, especialmente haciendo énfasis en *Google Meet* ya que la mayoría del cuerpo docente de esta institución cuentan con correo electrónico UNACH, la cual les permite usar la mayor parte de las herramientas que ofrece la *Google workspace* (llamadas ilimitadas en *Meet*, espacio sin límite en google drive, etc.)

Algunas de las herramientas de comunicación y colaboración que no participan en esta investigación, pero que sabe de su existencia y probablemente sean usadas por otros docentes son las siguientes:

- **Microsoft Teams:**

Es un espacio de trabajo basado en chat de *Office 365* diseñado para mejorar la comunicación y colaboración de los equipos de trabajo de las empresas, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube, *Office 365*. (Softeng, 2017)

Según Mendiola (2020), los administradores primero crean un equipo y posteriormente los canales individuales. Para organizaciones grandes, pueden ser necesarios varios equipos y múltiples canales. Un cliente puede utilizar más de un equipo, lo que permite a los miembros acceder a varios equipos a través de una única interfaz. La mayor parte de las entradas se hace a través de mensajería instantánea, pero los usuarios pueden realizar también llamadas VoIP y videoconferencias. Con esto último *Microsoft* aumentó el límite máximo a 10,000 participantes en abril, en comparación con 5,000 previos. Los miembros pueden agregar a otros a una lista de “marcado rápido” o crear un grupo para una conferencia multiusuario. También hay una función de correo de voz.

Microsoft Teams nace como una solución a los problemas que enfrentan las grandes empresas a la hora de coordinar grandes equipos de trabajo, y así mejorar la productividad. En el contexto actual de la pandemia, y por consiguiente, la cuarentena que está trajo aparejada, se tornó una herramienta sumamente útil e indispensable para muchos profesores, de cursos numerosos debido a gran cantidad de participantes que permite simultáneamente, además de contar con un espacio para compartir archivos, tanto de texto como multimedia.

- **Blackboard Collaborate:**

Es una plataforma compatible con los tres sistemas operativos más empleados y, además, puede integrarse en otros entornos de aprendizaje como *Moodle* (Moodle, 2012). Permite la comunicación síncrona a través de la videoconferencia, la mensajería instantánea y la transmisión de voz, al tiempo que se comparten distintos tipos de archivos, por lo que además se trata de una plataforma que admite contenido multimedia (de Freitas y Neumann, 2009). Asimismo, posibilita compartir no solo el escritorio del administrador, sino también dar control remoto a un/a estudiante, realizar un web tour, etc.

Por otra parte, también es posible utilizarla como generador de material asíncrono pues puede grabarse en vídeo (MP3 y MP4) el material producido en vivo. Como sus diseñadores sugieren, esta herramienta puede emplearse para una variedad de usos como la instrucción en vivo, reuniones, desarrollo de contenido asíncrono, programas de tutoría, etc. (Blackboard Inc., 2011) y se puede adaptar a diferentes tipos de aprendices para promover su implicación y aprendizaje activo (Bradford, Pociello, Balakan y Batus, 2007).

- **Skype:**

Es un software que permite que todo el mundo se comunique. Millones de personas y empresas ya usan Skype para hacer llamadas y videollamadas gratis individuales y grupales, enviar mensajes instantáneos y compartir archivos con otras personas que usan *Skype*. Puedes usar *Skype* en lo que mejor se adapte a tus necesidades: en tu teléfono móvil, PC o tableta. (Skype, 2020)

Skype llega en dos formatos, Empresarial y *Skype Software*. La distinción entre ambos es que uno está orientado a la calidad formal con la cual se puede establecer un encuentro, brindando herramientas del tipo profesional para poder administrarlo. En cambio, el segundo, tiende a ser de uso personal. Para ambos, se debe crear una cuenta en la aplicación para poder acceder al contenido.

2.5.1 Algunos principios básicos de las aplicaciones digitales como herramientas pedagógicas:

Tomando en cuenta la cantidad de herramientas digitales que tenemos a nuestra disposición es necesario planeemos con cuidado los recursos que debemos utilizar en nuestras prácticas docentes. Para que podamos usar estas herramientas con eficacia hemos de plantearnos principios básicos que permitan desenvolvernos de forma fluida en nuestro ambiente de aprendizaje.

Acorde con lo planteado por Ayala (2014), algunos principios son:

- **Interactividad:** este principio permite que los participantes sean más activos y constructores de su propio aprendizaje. El objetivo es buscar la implicación activa del sujeto en las actividades propuestas en el entorno, por lo que se exige el diseño adecuado de herramientas que permitan el intercambio fluido de información, experiencias y conocimientos.
- **Multimedia:** los materiales y actividades creadas deben permitir la incorporación de múltiples recursos como textos, imágenes, animaciones, videos, sonidos, sitios web, entre otros. Esto genera un ambiente que responde a las diferentes formas de aprendizaje de los participantes.
- **Durable y actualizable:** este principio establece una actualización permanente de los contenidos y las actividades; por lo que los materiales creados por los docentes siempre estarán acordes a las temáticas actuales.
- **Fácil acceso y manejo a los materiales y actividades:** en estos entornos las actividades y los materiales están siempre disponibles por medio de la red, los participantes los pueden descargar a su computadora y consultarlos cuando lo deseen.
- **Comunicación horizontal:** permiten establecer una relación de igualdad entre los aprendientes y el mediador, de modo que el aprendizaje y la consecución de objetivos sean producto de la colaboración.

2.6 Problemática de la brecha digital

Como se ha llegado a experimentar en los últimos años, la pandémica global causada por el virus COVID – 19 ha afectado mucho más que el sistema educativo, esta pandemia ha alcanzado una mayor escala en cuanto a temas sociales y económicos. Un gran número de estudiantes se vio obligado a trabajar en una modalidad en línea y algunos de estos no suelen tener los recursos necesarios para solventar los gastos necesarios para continuar con sus estudios por medio de clases sincrónicas – virtuales. Mendoza (2019), menciona que la carencia de servicios básicos y sistema de salud con cobertura inadecuada ya eran barreras pre – establecidas que siguen obstaculizando el acceso a una educación de calidad. A veces estas mismas provocan que nuestros estudiantes tomen la decisión de no continuar con su educación, poniéndolos en una situación difícil si consideramos que algunas familias no tienen el capital necesario como para costearse computadoras, dispositivos inteligentes o un paquete de internet que solventen las necesidades del estudiante, y no se diga de otros gastos que la familia tendría que solventar también.

Si bien tanto instituciones gubernamentales como instituciones académicas proponen apoyos a los estudiantes mediante algunos servicios de internet para continuar con su educación, es importante considerar con qué nivel de ayuda estas instituciones cuentan. Según la Estadística de la Calidad Educativa del Ministerio de Educación del Perú (ESCALE – MINEDU) (2017), las características que generan desigualdades en el acceso a un servicio educativo de calidad se refieren a: cobertura, tipo de gestión de las instituciones educativas, área geográfica, infraestructura y tecnologías de información y comunicación (TIC) con las que cuentan. Esto es un golpe duro a la oportunidad educativa que presentan las familias en zonas de condición vulnerables, lo cual evidencia la existencia de no solo una brecha educativa, sino también una brecha digital. Como lo menciona Cabrera (2020), en estas circunstancias, factores como la composición familiar, niveles educativos de los padres, ingresos económicos, número de hijos en el hogar, tipo de familia, entre otros, afectarán negativamente a todos los estudiantes, más aún a aquellos que pertenecen a hogares desfavorecidos e instituciones educativas públicas, entonces la situación será más complicada para estos grupos.

Los datos mencionados en los párrafos anteriores muestran una seria deficiencia en varios hogares del tipo vulnerable, que dificulta y en algunos casos obstaculiza el acceso a una educación no presencial, como la que exige la coyuntura actual. En este contexto, la educación virtual se ha comenzado a impartir a través de diferentes medios tecnológicos conformados por aplicaciones digitales y plataformas comunicativas:

1. Plataformas de educación virtual: *Moodle, SWAD (Social Workspace At a Distance), Chamilo, Google Classroom* y otras.
2. Aplicaciones de videoconferencias: *Google meet, Zoom, Cisco Webex, Jitsi meet* y otras.
3. Aplicaciones de mensajería instantánea: *WhatsApp, Messenger, Facebook* y otras.
4. Correo electrónico: *Outlook, Gmail, Yahoo!* y otros.
5. Señales de televisión: con el programa *Aprendo en Casa*.
6. Radioemisoras: con el programa *Aprendo en Casa*.

Se deduce que cada una de las opciones mencionadas se relaciona directamente con tres aspectos: condiciones geográficas de las instituciones educativas, aspecto socioeconómico de los estudiantes y sus familias; y nivel de alistamiento digital. Para el Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL) (2018), se refiere a “conocer y utilizar adecuadamente las infotecnologías y poder responder críticamente a los estímulos y exigencias de un entorno informacional cada vez más complejo. Es más que obvio que el cuerpo docente de cada institución debe adaptarse al uso de la herramienta tecnológica a la que los estudiantes y sus familias tengan a su disponibilidad. Tecnologías de la información y comunicación como *WhatsApp* son más comunes en cuanto su uso por parte de la población en general, es decir, casi todos los estudiantes y sus familias cuentan con esta aplicación en sus teléfonos independientemente del paquete de internet que la familia tenga.

Al respecto, según el reporte de Aragón y Cruz (2020), en Perú, los medios más empleados por los maestros para comunicarse con los estudiantes y retroalimentar el programa “Aprendo en Casa” son la aplicación *WhatsApp* y el teléfono; los cuales varían según la zona de residencia, así en zonas rurales, aproximadamente el 60 % de docentes

utiliza llamadas telefónicas; mientras que en zonas urbanas un 70 % se comunica a través de WhatsApp.

Lo más importante que tenemos que tener en mente es que para que esta educación en entornos virtuales sea eficaz, debemos tener presencia comunicativa con nuestros estudiantes o bien con sus padres de familia. *WhatsApp* al ser una aplicación muy popular y usada por la mayoría de las personas, representa una excelente oportunidad para establecer comunicación con el cuerpo estudiantil. Mamani y Artera (2020), consideran a *WhatsApp* como un recurso sumamente motivador que permite al estudiante aprender de manera divertida y tener una relación más personalizada con el docente, lo cual lo llena de confianza. Claro, esto depende de cómo el docente pueda darle uso a esta herramienta comunicativa, ya que la aplicación cuenta con opciones de video llamada, llamada de audio, envío de imágenes, audios y documentos de diferentes formatos.

Es notorio que debido a la pandemia causada por el virus COVID – 19 ha cambiado la forma en la que vemos a la educación de forma general, ha cambiado la forma en la que los países organizan su economía, y en como las familias organizan sus gastos y atienden a sus hijos. Es una pena que ante dicha situación, inclusive con el apoyo de los gobiernos y de las instituciones educativas, la pandemia solo ha reflejado los problemas que ya teníamos de por sí en nuestro país. La brecha por la que pasa nuestro país en la actualidad ya no solo escala en la categoría social, está aún más visible en los aspectos económicos y educativos ahora más que nunca.

Estos factores son mejor descritos por Tarabini (2020), donde explica que las brechas que se han puesto de manifiesto entre estudiantes son diversas: brechas económicas, sociales, culturales, emocionales, digitales que el confinamiento evidencia en sus formas más crudas. Jóvenes solos/as, desorientados/as, angustiados/as. Familias que se quedan sin trabajo. Condiciones de habilidad tremendamente dispares. Desigualdades cruciales en las posibilidades de desarrollar actividades educativas con los hijos/as. Falta de acceso a recursos tecnológicos, escasa competencia digital y un largo etcétera. Estas brechas tienden a afectar la psique de los estudiantes, es en verdad una pena que todavía no haya una solución para esta problemática, ya que representa una situación continua que muchas veces esta fuera de control de los propios estudiantes.

Por otro lado, los estudiantes con mayores recursos o aquellas familias que gozan de mayor solvencia económica se verán beneficiados de continuar sus estudios a través de una modalidad en línea. Personalmente pienso que todos los estudiantes deberían tener las mismas oportunidades de estudio, es decir, que sin importar en el que contexto que estén los estudiantes, éstos tengan una conexión estable de señal *wifi*, o algún dispositivo inteligente que les permita estar en contacto con sus docentes y que por lo mismo les permite continuar con sus clases por medio de la comunicación tanto síncrona como asíncrona.

La brecha digital de la que hemos hablado ha complicado el acceso a la educación a miembros vulnerables de nuestra sociedad, reforzando la problemática de desigualdades económicas y sociales. Además, López (2020), indica que esta brecha digital se refiere tanto al acceso a la conectividad (dispositivos celulares, computadoras o tabletas, Internet) como a las posibilidades de capacitación de calidad sobre las tecnologías de información y comunicación (TIC); las cuales, como ya se ha mostrado, son muy limitadas en nuestro contexto.

2.7 La educación a distancia en medio de la pandemia COVID – 19.

En la investigación de Donnelly y Patrinos (2021), indica que el cierre de escuelas por la pandemia de COVID – 19 no tiene comparación histórica. Casi mil 500 millones de estudiantes, 84% del total en el mundo, dejaron de ir a clases y comenzaron a aprender desde casa durante periodos que en algunos países se extendieron por más de un año, como sucedió en México. Aunque hay poca información sobre cuánto avanzaron los alumnos en el último año, la evidencia disponible indica que han aprendido menos en la educación a distancia que lo que hubieran logrado de forma presencial.

Según información del Banco Mundial (2020), en México, el impacto en la asistencia escolar y en el aprendizaje parece ser dramático. Según cálculos preliminares, el número de jóvenes que abandonaron la escuela significaría una caída por debajo del nivel de asistencia en 2008. Además, existe evidencia de que los aprendizajes podrían haberse atrasado en un equivalente a dos años de estudio.

Estos datos representan lo duro que ha sido la crisis en el país, efectivamente nadie estaba preparado para los cambios que venían a nivel educativo y social. Tanto docentes como estudiantes no tuvieron tiempo para prepararse, por lo que la adaptación con los recursos que tenían disponibles sería un proceso complicado y que requeriría tiempo. Sin embargo, a lo largo del camino se comenzaron a ver problemáticas que afectaría a todos los participantes de la educación. De Hoyos y Saavedra (2021), afirman que una de las principales limitaciones de las clases a distancia es la dificultad para lograr un nivel de participación e interacción comparable a la educación presencial. Menos interacción con sus maestros durante las clases afecta el aprendizaje de los alumnos, pero también sus probabilidades de mantenerse en la escuela. Al perder la interacción con sus maestros, los estudiantes tienen mayor riesgo de abandonar sus estudios de manera permanente.

Esto es entendible, algunos estudiantes estaban acostumbrados a una educación ya estructurada, es decir, ya tenían una rutina donde las interacciones sociales y académicas entre compañeros y docentes eran en una modalidad presencial (saludos, camaradería, interacciones, organización de tareas, etc.). Con la llegada de la pandemia global los cambios fueron inmediatos, esto implicaría cambios inesperados y los cuales requerirían tiempo para asimilar por parte de todos los participantes de la educación. Quizás, quienes serían más afectados serían los estudiantes de edad más temprana, ya que la convivencia y el acompañamiento de los docentes es un componente importante que se vería afectando críticamente.

Diallo et al. (2021), señalan que los alumnos de preparatoria son en general más capaces de aprender por su cuenta durante las clases a distancia señala pero tienen mayor riesgo de abandonar sus estudios para dedicarse a trabajar y, al estar próximos a egresar de la educación obligatoria, la ventana de oportunidad para apoyarlos es más corta. Las afectaciones educativas por la interrupción presencial de clases van más allá de la pérdida de habilidades de los alumnos. Las escuelas son espacios relativamente seguros para los niños, donde muchos también reciben comida y en algunos casos, apoyo psicológico.

La evidencia que ha surgido hasta ahora por parte de De Hoyos y Saavedra (2021), han encontrado que, durante la pandemia, hay alumnos con signos de daños a su salud mental, reducción en la participación laboral de madres de familia que refuerzan las preocupaciones por problemas económicos e incremento en la tasa de suicidio en niños y adolescentes. Esto es una de las problemáticas principales por la que los estudiantes pasan en la actualidad, el estrés, el compromiso por trabajar en temas escolares en horarios apretados y la limitada convivencia con la familia son factores que afectan el subconsciente del estudiante, lo cual afecta su estabilidad emocional y por ende, su rendimiento académico.

Es importante tener en mente esta cuestión emocional de los estudiantes, ya que son ellos quienes necesitarán mucho soporte durante su educación en línea. Para ello, el Ministerio de Educación de Argentina (s.f.), da algunas pautas y consejos que varios docentes pueden tomar en cuenta para las clases en entornos virtuales, por ejemplo:

- Los recursos son escasos: Esta reflexión apunta a ahorrar los recursos y tampoco ofrecer más de lo que usted tiene ni pedirles a los estudiantes más de los que ellos tienen.
- Tiempo disponible: Hacer ofertas razonables en cuanto al horario y la realización de trabajos, que no sean tan excesivamente generosas, para evitar que, después, provoquen frustración, porque al final del embudo informático está usted, el mismo de siempre.
- Tiempo disponible para una cita a un horario prefijado: Que los estudiantes respondan las consignas hasta un plazo y usted ofrezca responder las consultas hasta un plazo también. Las dinámicas familiares en cuarentena están todas trastocadas y es posible que para muchos las horas nocturnas sean las de más tranquilidad, silencio, disponibilidad de equipos y conexión.
- Prepare materiales pensando en el ancho de banda escaso y sobre demandado, suyo y de sus alumnos, y prefiera el audio al video (si puede).
- Fraccionar los contenidos audiovisuales para que pesen menos (por ejemplo, videos o audios hechos con el celular, divididos en capítulos).
- Usar recursos accesibles que ya están dentro de nuestros presupuestos de gastos.
- Descentralizar recursos técnicos, evitando el colapso o la “caída del sistema”.
- Utilizar herramientas lo más conocidas posibles y, por lo tanto, fáciles de usar o adaptar.

Además de estos puntos, el Ministerio de Educación de Argentina resume los atributos más importantes que un aula virtual debe tener para que la atmosfera de la clase sea cómoda para los estudiantes:

- Estabilidad (Que los recursos no estén concentrados en un solo servidor, que se puede caer).
- Autonomía (Que no requiera un permiso o darse de alta con un trámite personal, “haciendo fila”).
- Simplicidad para los estudiantes (herramientas conocidas).

Estos tres puntos resultan ser sencillos de tomar en cuenta, pero algo complicados de poner en práctica porque es probable que el docente también experimente problemáticas parecidas por las que pasa el estudiante. Es importante que el docente se cuide tanto de él o ella misma para que pueda brindar una clase con calidad. Entrando a los detalles de la clase, el entorno es un elemento que toma relevancia durante todo el proceso comunicativo. Por supuesto, un entorno virtual tendrá una atmosfera muy diferente de un entorno presencial de clases. Para que podamos llevar a cabo todas nuestras actividades de forma eficiente debemos hacernos la siguiente pregunta ¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?

El doctor Díaz (2005), llama a los entornos virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” y afirma que es un espacio social virtual, cuyo mejor exponente actual es la internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. Uno de los propósitos es ofrecer flexibilidad, dando al estudiante la posibilidad de estudiar en cualquier momento y desde cualquier lugar mientras posea acceso a una computadora y a Internet; ya estos entornos propician el desarrollo de las competencias necesarias para la sociedad del conocimiento.

En este estudio, se llevaron se pusieron en práctica diferentes técnicas por parte del docente para acercar el aprendizaje a sus estudiantes, algunas de estas técnicas fueron las siguientes:

- *Glosarios colaborativos*

Consiste en que en lugar de que el facilitador realice un glosario solo, inste a sus estudiantes a que lo vayan construyendo a medida que encuentran términos desconocidos. De esta manera, los estudiantes tienen la responsabilidad de aportar las definiciones al glosario y esto ayuda a que recuerden la palabra y la definición correcta. Según el diario de usos por parte de *Moodle Docs* (2008), la estrategia consiste en que a cada participante del curso se le podría asignar la tarea de contribuir al glosario con un término, una definición, o bien comentarios acerca de definiciones previamente incorporadas.

Otras técnicas que propone Díaz (2005), son las siguientes que tienen como base el uso de la plataforma educativa Moodle:

- *Subgrupos de discusión*

Consiste en dividir el grupo en subgrupos de 4 o 5 personas, y se les propone un tema que debe ser analizado desde diferentes perspectivas. Los subgrupos deberán exponer en un foro sus conclusiones o resultados al grupo y, según la guía de moderación que establezca el facilitador, pueden entrar en un debate. La herramienta de la plataforma a utilizar será el foro.

- *Recuperación de información y juegos de roles*

Consiste en asignar al estudiante la investigación y análisis de un determinado tema y abrir un espacio con la herramienta taller para que cada estudiante exponga su trabajo ante los demás compañeros. Se asignarán diferentes estudiantes con responsabilidades vinculadas a sus fortalezas, así por ejemplo, el estudiante que a lo largo del curso demostró buena redacción calificará ese rubro.

- *Preguntas y premios*

Esta estrategia de trabajo individual consiste en asignar algún tipo de puntuación extraída en el curso, por ejemplo, en temas específicos. En momentos aleatorios, el docente coloca una pregunta en un foro, cuando el primer estudiante ingrese y coloque la respuesta correcta será premiado de alguna forma.

- *Controversia estructurada*

Mediante el uso del foro y la estrategia de trabajo colaborativo “controversia estructurada”, el facilitador puede dividir el grupo en dos grandes subgrupos, asignarles un tema, solicitar a cada grupo que investigue más sobre el tema clasificando la información en aspectos positivos o negativos del tema propuesto y, por último, cada grupo deberá publicar en el foro los resultados de la investigación. Seguidamente, el facilitador abrirá un periodo de debate en el mismo.

- *Portafolio*

La técnica de elaboración de portafolio forma parte de las estrategias de trabajo individual y las centradas en la presentación de información. Para este caso, la herramienta idónea de la plataforma *Moodle* es un *Wiki* de forma personal, donde cada alumno dispondrá de un espacio de acceso personal y restringido en la plataforma. El facilitador podrá realizar un seguimiento continuo de su actividad sin más que ir revisando el *Wiki* de cada estudiante. De esta forma, los estudiantes podrán disponer de todo su trabajo centralizado con una página inicial a modo de índice.

- *Estudios de casos*

Otra técnica de trabajo colaborativo es la evaluación de estudio de casos, donde el profesor asignará, ya sea en forma grupal o individual, un caso determinado, luego, los estudiantes lo resuelven y aportan sus resultados en la plataforma *Moodle* mediante la herramienta taller para compartirlos con los demás miembros del grupo y que estos los retroalimenten según la estrategia de evaluación establecida por el facilitador.

- *Rueda de ideas*

Es una técnica de trabajo colaborativo, similar a la lluvia de ideas y que se puede emplear la herramienta foro o el *Wiki*. El primer paso es dividir el grupo en pequeños subgrupos, cada uno de los integrantes de estos subgrupos deberán realizar sus aportes y al final seleccionar las cinco ideas que más identifiquen la situación o problema propuesto por el facilitador. Se puede considerar la apertura de un chat o foro para que los participantes concilien la respuesta y abrir un *Wiki* o foro final para que publiquen las respuestas definitivas.

- *Contrato de aprendizaje*

Es una técnica que puede utilizarse como estrategia didáctica de trabajo colaborativo. Mediante la utilización de la herramienta *Wiki*, el facilitador establece la elaboración de un contrato de aprendizaje de forma grupal, donde los estudiantes establezcan las necesidades educativas, la forma en que les gustaría construir el conocimiento, las metas, el tiempo, entre otros aspectos. Éstos serán evaluados y negociados con el facilitador, quien también aportará sus condiciones y lo que espera de los estudiantes con el fin de obtener un acuerdo en firme y que beneficie a ambas partes.

El autor hace hincapié en que, para lograr un impacto importante en la educación con el uso de TIC es necesario que el docente asuma un nuevo rol en la plataforma virtual y pase a ser un facilitador del aprendizaje, lo que plantea retos importantes que, quizás, se han ido pasando por alto. Ejemplos de retos en estos ambientes pueden ser: los aspectos afectivos, la mediación pedagógica, la socialización en el nuevo ambiente de aprendizaje, la promoción del trabajo en equipo, entre otros, que se pueden lograr por medio de los planteamientos antes mencionados y una apertura del docente a aprender del nuevo entorno, donde muchas veces sus estudiantes serán los expertos.

Díaz (2005), menciona que las estrategias didácticas por sí solas no generan conocimiento y la plataforma virtual por sí sola no crea un espacio atractivo de aprendizaje, lo que hace la diferencia es la presencia de un facilitador que medie las temáticas de un curso con estrategias didácticas creativas y que use, eficientemente, las herramientas que ofrece la plataforma. De esta forma, el docente generará un verdadero cambio en el aprendizaje apoyado en entornos virtuales.

Por supuesto, es el docente quien tiene la última palabra sobre qué elementos debería usar para su clase de inglés en un modelo a distancia. Dentro de algunos casos a nivel internacional, Casero (2015), llevó a cabo una investigación con el propósito de analizar la aparición de las nuevas tecnologías y su aplicación a la enseñanza en aulas multiculturales, llegando a la conclusión de que aplicaciones como *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *Line*, *Twitter*, entre otras., dan la oportunidad a los individuos de relacionarse con otros individuos en cualquier momento y utilizarlas para fines educativos como por ejemplo, para el aprendizaje de segundas lenguas, poniendo en práctica lo aprendido en clase o para realizar

ejercicios específicos a través de ellas. Estas, aunque se tratan de redes sociales, pueden usarse con el propósito de desarrollar la competencia social de los estudiantes mediante el uso de una L2, ya sea tanto en modo sincrónico como asincrónico.

Como veremos en después de este punto, es necesario preparar al estudiante en sus diferentes áreas de habilidad, es decir: escritura, expresión oral, comprensión auditiva, lectura y en la gramática. Naturalmente, todas estas habilidades pueden ser desarrolladas pero si hay una que destaca debido a su dificultad (especialmente en estos tiempos) es la expresión oral, ya que en un ambiente digital suelen hacer acto de presencia problemas técnicos que a veces están fuera de nuestro control y que afectan la comprensión de la reproducción oral de nuestros estudiantes.

En la investigación de Martínez (2012), este hace hincapié en la incorporación de la tecnología a través de una perspectiva didáctica que garantice el uso racional, organizado y crítico de estos recursos, a fin de hacer de los estudiantes, no sólo usuarios competentes de dichas herramientas, sino responsables críticos de las mismas, de manera que el aprendizaje de las lenguas, la interacción y la tolerancia, se haga más efectivas.

Por otro lado, Arias (2013), en su trabajo titulado “La adquisición de la competencia gramatical en inglés como lengua extranjera mediante el trabajo con *blogging* y *microblogging*” por parte del grupo de docentes en formación, concluyó que los efectos del curso apoyado en la *Web 2.0*, fue beneficioso para los estudiantes participantes en cuanto a que influyó determinantemente en su conocimiento lingüístico, tecnológico y pedagógico. Además, el trabajo colaborativo se evidenció de gran manera, ya que gracias al proceso de coevaluación, el aprendizaje fue más dinámico y efectivo.

Creo que es importante resaltar que el uso de las TIC contribuye a favorecer la retroalimentación y evaluación hecha no sólo por el docente, sino por los mismos estudiantes, lo cual constituye un factor enriquecedor al momento de realizar las actividades encaminadas a mejorar las habilidades lingüísticas en el idioma extranjero inglés.

Por su parte, Maggi, (2013), en la investigación titulada *Las tecnologías web 2.0: su impacto y su uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (content and language integrated learning)*, estudió el potencial educativo

de la *Web2.0* o web social en la adquisición significativa de una lengua extranjera. En este trabajo quedó explícito que los nuevos lenguajes de estas herramientas posibilitan el surgimiento de nuevas formas de expresión cultural y didáctica, a través de la utilización de herramientas tecnológicas como los contenidos de audio y vídeo.

Como resultados importantes, en relación con las competencias adquiridas por los estudiantes respecto al uso productivo de las herramientas informáticas propuestas, se observó un avance significativo en el uso y manejo apropiado de la lengua extranjera y un buen conocimiento del contenido de las asignaturas objeto de estudio.

2.8 Los niveles de presencia

Por lo tanto, se necesita de un cierto nivel de compromiso por parte de todos los participantes para llevar a cabo esta interacción como comunidad. Estas participaciones por parte de todos los individuos de la clase se le conoce como “presencias”, donde se hace un énfasis en tres presencias principales que se deben llevar a cabo para generar el mayor flujo de interacciones en el aula en línea y la cuales son vistas en el marco de Col.

El marco de CoI (2000), asume que el aprendizaje en línea efectivo, particularmente el aprendizaje de orden superior depende del desarrollo de una comunidad (Swan et al., 2009). Desde su publicación en 2000, los investigadores han sugerido adiciones al marco original en términos de presencias, dimensiones e influencias (Kozan & Caskurlu, 2018; Peacock & Cowan, 2016). Las tres presencias del marco CoI, como se expone en este artículo, son multidimensionales, pero para comprender cómo funcionan colectivamente debemos examinarlas de forma individual.

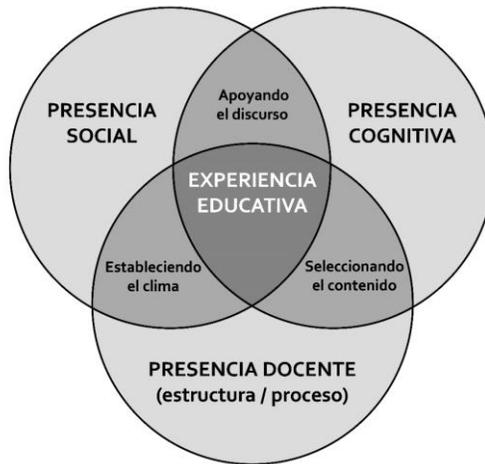


Figura 3. Marco de la Comunidad de indagación. Tomado de “Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education”, D.R. Garrison, T. Anderson y W. Archer, 2000, *The Internet and Higher Education*, 2, p. 88. Copyright 2000 de Elsevier Science Inc. Reimpreso con permiso.

- *Presencia cognitiva*

Anderson et al. (2001), definen a la presencia cognitiva, como la capacidad de construir y confirmar significado a través de la reflexión sostenida, se demuestra en el Modelo de indagación práctica (PIM, por sus siglas en inglés). El PIM incluye cuatro fases:

1. Un evento desencadenante, donde se identifica un problema para su indagación.
2. La exploración, donde un individuo indaga sobre el tema.
3. La integración, en la que los aprendices dan significado a los conceptos a partir de las ideas formadas en la fase de exploración.
4. La resolución, que es la fase en la que los estudiantes pueden aplicar las nuevas habilidades y conocimientos aprendidos en las fases anteriores en aplicaciones del mundo real (Garrison et al, 2000).

La reflexión es un aspecto clave del marco CoI ya que este ayuda a los discípulos a incrementar su presencia cognitiva, como afirma Redmond (2014), "reflexionar sobre el contenido y los resultados del aprendizaje en relación con la adquisición de conocimientos, permite a los alumnos identificar su mejoría en saberes y habilidades del área temática" (p. 50).

- *Presencia social*

Según Lowenthal y Lowenthal (2010), la presencia social es una teoría que explica la capacidad de las personas para presentarse como 'personas reales' a través de un medio de comunicación. Garrison et al. (2000), determinaron tres categorías de indicadores de presencia social. Estas categorías son:

1. Expresión emocional (afectiva), en la que los estudiantes comparten expresiones y valores personales.
2. Comunicación abierta, en que los alumnos desarrollan aspectos de conciencia y reconocimiento mutuos.
3. Cohesión del grupo, donde los alumnos construyen y mantienen un sentido de compromiso grupal

Un estudio realizado por Richardson y Swan (2003), encontró que la presencia social afecta positivamente la satisfacción del curso en estudiantes e instructores. Durante el estudio se identificó una relación entre presencia social y aprendizaje percibido; los estudiantes que advirtieron una alta presencia social aprendieron más que aquellos que percibieron una baja presencia social.

- *Presencia Docente*

Garrison y sus colegas describen la presencia docente como el diseño, facilitación y dirección de procesos cognitivos y sociales que apoyan el aprendizaje (Garrison y Arbaugh, 2007; Garrison et al, 2000). La presencia docente tiene tres componentes:

1. Diseño instruccional y organización (p.ej. proponer el plan de estudios, diseñar estrategias de enseñanza, etc.)
2. Discurso facilitador (p.ej. establecer el clima del curso, reconocer o reforzar las contribuciones de los estudiantes, etc.).
3. Instrucción directa (p.ej. resumir la discusión, presentar contenido/preguntas, etc.; Anderson et al, 2001).

Si bien las presencias son importantes y resultan que tienen una mayor influencia en el desarrollo de las interacciones entre alumnos y maestros, no sirven de nada a los instructores o diseñadores instruccionales sin orientación sobre cómo promoverlas en entornos en línea. Wolfe (2010), describe que una estrategia instruccional se refiere a un método o actividad usada para ayudar a los estudiantes a alcanzar un objetivo de aprendizaje.

- *Presencia cognitiva y diseño de cursos*

Richardson, Ice y Swan (2009), mencionan que las estrategias de presencia cognitiva instruccional contemplan que los estudiantes puedan seleccionar por sí mismos temas sobre los que sienten curiosidad (del tema del curso), que se faciliten discusiones de análisis crítico (discusiones de juego de roles) creando reglas que promuevan un entorno abierto para diferentes perspectivas y que se aliente a los estudiantes a compartir recursos relacionados con el curso.

- *Presencia social y diseño de cursos*

En un estudio realizado por Tu y McIsaac (2002), se presentó un vínculo entre el desarrollo de la presencia social en línea y el diseño de cursos mediante el fomento de la confianza, el apoyo técnico "de la mano" y la promoción de relaciones informales. Los autores argumentaron que la dimensión de la presencia social debe tomarse en consideración durante el desarrollo del curso.

Los elementos del diseño del curso que se utilizan para apoyar las expresiones de presencia social (afectivas emocionales), la comunicación abierta y la cohesión del grupo incluyen perfiles personales y fotos, mensajes de bienvenida, perfiles de los estudiantes, limitación del tamaño de la clase, actividades de aprendizaje estructuradas y actividades en las que los estudiantes pueden incorporar sentimientos y emociones personales. (Richardson et al., 2017).

- *Presencia docente y diseño de cursos*

El papel del instructor es crear una historia narrativa o un camino a través del diseño del curso y del contenido del curso usando el marco CoI como base para un diseño de curso

efectivo (p.ej. "Esta semana discutiremos", "Voy a dividirlos en grupos", "Creo que Stephanie lo dijo mejor"; Anderson et al., 2001).

Si bien muchos estudios de investigación se centran en el papel de la presencia docente en foros de discusión en línea, no debemos excluir cómo se puede establecer la presencia de un instructor en otros aspectos del curso (p. ej. anuncios del curso, resúmenes semanales, retroalimentación a un estudiante o grupo de estudiantes, diseño de tareas y actividades del curso).

2.9 El papel de las emociones en el aula digital

Hasta el momento hemos repasado investigaciones donde se habla de las herramientas comunicativas que empleamos con nuestros estudiantes para desarrollar la interacción docente – estudiante / estudiante – estudiante en el ambiente de aprendizaje, sin embargo, creo que es un menester no olvidarnos que algo que puede influir críticamente en nuestras interacciones escolares es la inteligencia emocional de todos los participantes. Desde el punto de vista de Goleman (1995), la inteligencia emocional es “una meta-habilidad que determina el grado de destreza que podemos conseguir en el dominio de nuestras otras facultades” (p.68).

Interpretando este pensamiento, se debe considerar que muchas de nuestras emociones gobiernan nuestras acciones y nuestra manera de pensar, y esto es algo que no cambia incluso en nuestro ambiente educativo en línea. Hemos podido ser testigos de cómo podemos encontrar fluctuaciones donde a los estudiantes se les ven cabizbajos. Podemos encontrar una gran variedad de desafíos que deberemos afrontar con diferentes acercamientos en nuestro ambiente de aprendizaje en línea. En una conferencia llevada a cabo por la doctora Lizárraga (2021), se mencionó en una encuesta donde participaron varios docentes los mayores retos que aquejan a los participantes de la educación en línea. Los principales retos fueron:

- Motivación – 50%
- Organización de tiempo – 38.2%
- Falta de habilidades técnicas – 67.6 %

Con base en estas respuestas, debemos darnos cuenta que es necesario en generar un ambiente de seguridad y que resulte positivo para todos los agentes de la educación en línea donde haya respeto, buena convivencia y que sea un espacio para desarrollar una buena interacción. Dentro de esta misma encuesta se mencionan también aquellos elementos que generan un sentimiento de dificultad al participar en las clases en línea. Los principales elementos que dificultan el aprendizaje en línea fueron los siguientes:

- Requisitos de hardware y aprender a cómo usarlos – 52.9%
- Autodisciplina para completar el trabajo – 42.2%
- Problemas técnicos – 67.6%

Por último, se presentaron las emociones que suelen sentir los estudiantes al trabajar en un ambiente de aprendizaje en línea. Las siguientes emociones fueron las más demostradas y votadas por los participantes del cuestionario:

- Entusiasmo – 79.4%
- Falta de concentración – 70.6%
- Motivación – 64.7%
- Frustración – 47.1%

Como se puede observar encontramos tanto emociones positivas como negativas, lo que significa que no todos los estudiantes tienen o presentarán las mismas problemáticas anteriormente mencionadas. Aun así, es importante considerar las posibles variables que se puedan presentar en nuestro ambiente académico; desde distracciones por ruidos exteriores, hasta inseguridad o nerviosismo es importante ser flexibles con el ambiente de los estudiantes y nunca obligarlos a realizar una acción que ellos no quieran (activar cámaras, participar, etc.).

En la misma conferencia, Lizárraga (2021), enlista una serie de recomendaciones para fomentar la inteligencia emocional en un aula virtual:

- No tomarse las cosas de forma personal

- Si como docentes perdemos el temperamento, debemos asignar una actividad para tener un momento para tomar un respiro.
- Podemos pedir ayuda a los estudiantes en caso de que uno no sepa cómo resolver un problema técnico.
- Debemos recordar nuestra misión que nos propusimos como docentes, para evitar desmotivarnos
- Debemos empoderar a los estudiantes, volverlos protagonistas de su educación y recalcar el hecho de que todos tenemos diferentes habilidades.
- Debemos volvernos más empáticos.

Es a través de estos consejos en los que debemos acercarnos con cuidado a nuestros ambientes de aprendizaje no importando quienes sean los participantes. La autora da entender que siempre habrá problemáticas, pero es nuestra misión generar un ambiente donde el estudiante se sienta confortable y seguro y donde pueda desarrollar sus diferentes habilidades. Añadiendo a estos consejos, las clases en línea necesitan una chispa diferente para mantener el entusiasmo en las sesiones virtuales, reclamando metodologías por nuestra parte, incluyendo en este ámbito la necesidad de usar recursos audiovisuales, lo que nos obliga a reinventarnos y formar parte de las nuevas destrezas digitales que este mundo híper digitalizado nos arroja para ser competentes.

Díaz-Barriga (2020), propone impulsar el trabajo por proyectos debido al aislamiento, se puede trabajar a nivel intergeneracional; esto es, un proyecto de los estudiantes con sus hermanos, e incluso con algunos adultos que lo rodeen, promoviendo actividades reflexivas centradas en situaciones familiares, atendiendo a lo que se dice en los medios formales e informales de comunicación, en las redes sociales de docentes, estudiantes y padres de familia. Por otro lado, Morgan (2020), menciona que la clave del éxito en la motivación de los estudiantes en línea es incorporar factores de motivación y actividades de participación en el curso con el objetivo principal de educar a los alumnos;

- Recompensar los éxitos de los estudiantes a través de elogios.
- Permitir que los estudiantes monitoreen su propio progreso con ayuda del recurso digital.

- Crear un entorno abierto y accesible para los estudiantes estableciendo sesiones de orientación, retroalimentación oportuna además de estrategias de aprendizaje como casos de estudio.
- Ayudar a los estudiantes a establecer metas alcanzables en el curso con expectativas claras de los diferentes niveles de desempeño
- Permitir que los estudiantes participen en la construcción del plan de estudios sin dejar de mantener la estructura incorporando la dinámica de la teoría y la práctica.

Como nota a añadir, la pandemia cerró las escuelas, pero no el aprendizaje de los alumnos, ellos siguen observando, pensando, razonando, infiriendo, analizando y creando, en cierta medida se especializaron un poco más en el cuidado de su salud, la administración de su casa y sus horarios (lo cual puede variar), ya tienen un año involucrándose en esas actividades, es decir que, los estudiantes aprenden el significado de la realidad. De acuerdo a las sugerencias de Ganem estos aprendizajes concretos obtenidos durante el confinamiento, pueden vincular sus experiencias con los contenidos de las asignaturas:

Hacer realidad lo que autores clásicos han señalado: los estudiantes aprenden el significado de las cosas (Ausubel), descubriendo (Bruner), retando su pensamiento (Piaget), de forma situada (Lavin y Wenger), socializando sus estrategias (Vygotsky), uniendo diversos contenidos para un mismo proyecto (Dewey), o a partir de investigar temas que les interesan y deben resolver (Bergmann y Sams).

(Ganem, 2020)

En el siguiente capítulo, se da a conocer la metodología que se aplicó en este proyecto de investigación, se discute la población que participa, los instrumentos y estrategias de recolección de datos utilizados y la teoría que se consultó para diseñar esta investigación, además de ofrecer contexto.

III. CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

En este capítulo se brinda información sobre cómo se llevará a cabo el trabajo de investigación, se habla más a fondo sobre los principios y enfoques en los que se basa la investigación cualitativa y la investigación – acción. Se da una vista sobre el ciclo de investigación – acción para recopilar, analizar y organizar los datos que se obtengan por medio de los instrumentos de recopilación de datos.

En este apartado se presenta el diseño de la investigación a usar, el contexto y los participantes que estarán involucrados en el transcurso de la investigación. Se presentan la estrategia metodológica, las técnicas e instrumentos de recolección de información como, los grupos focales, las bitácoras/diarios del estudiante y del maestro, el cuestionario y la observación semiestructurada. Al finalizar se llevará a cabo la recolección de información; y el análisis de la información. El estudio se llevará a cabo en dos ciclos, de junio de 2021 hasta mayo del 2022 para obtener la información, analizarla y reflexionarla en los siguientes meses. De esa forma se podrán cumplir con los objetivos de esta investigación.

Este proyecto de investigación cae dentro del paradigma cualitativo y de tipo investigación-acción. El objetivo es poder revisar la información recolectada durante el primer ciclo de investigación, con el fin de darle una reflexión que refleje lo aprendido durante los dos ciclos de investigación.

3.1 Diseño de la investigación

Para esta investigación se aplicará el método investigación-acción de manera participativa a la vez que se obtiene apoyo por parte otros docentes que laboran en los cursos autofinanciables de la UNACH y los estudiantes actuales de estos cursos sabatinos se encuentran en el rango edad de entre los 14 años en adelante. Se utilizaron instrumentos y técnicas de recolección de datos como los grupos focales, bitácoras/diarios del estudiante y el maestro, cuestionarios y observaciones semiestructuradas.

Dentro de la metodología cualitativa que se usará en esta investigación se encuentran diversas definiciones por diferentes autores y que sirven para diferentes propósitos. Taylor y Bogdan (1987), sintetizan los criterios definatorios de los estudios cualitativos comentando que la investigación cualitativa es inductiva, los investigadores comprenden y desarrollan

conceptos partiendo de pautas de los datos, y no recogen datos para evaluar hipótesis o teorías preconcebidas y comienzan un estudio con interrogantes vagamente formulados.

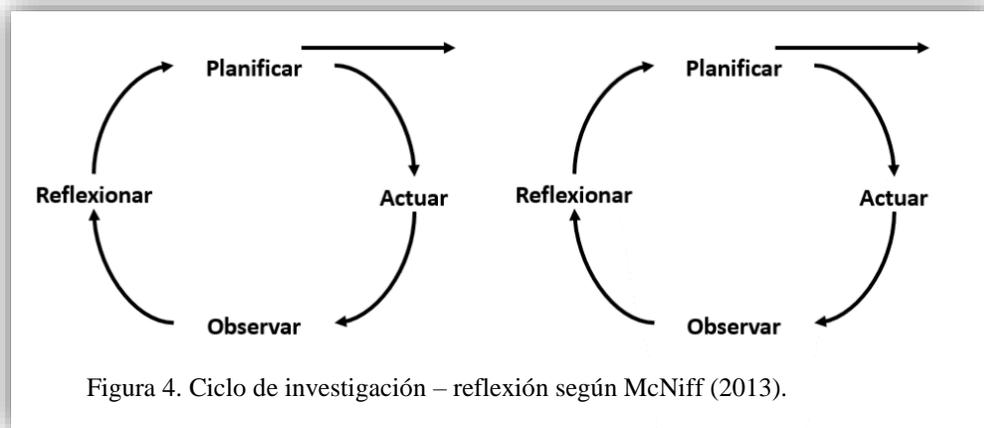
Este tipo de investigación entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística, es decir, las personas, los contextos o los grupos. Por último se menciona que la investigación cualitativa es un arte, es decir, es flexible en cuanto al modo de conducir los estudios. Se siguen lineamientos orientadores, pero no reglas. El investigador no está limitado a un procedimiento o técnica.

Smith (1987), recoge como criterios definitorios de la investigación cualitativa de la siguiente forma: es un proceso empírico que estudia cualidades o entidades cualitativas y pretende entenderlas en un contexto particular. Se centra en significados, descripciones y definiciones situándoles en un contexto que muestra gran sensibilidad al contexto y que los datos se interpretan desde un contexto y no por generalizaciones.

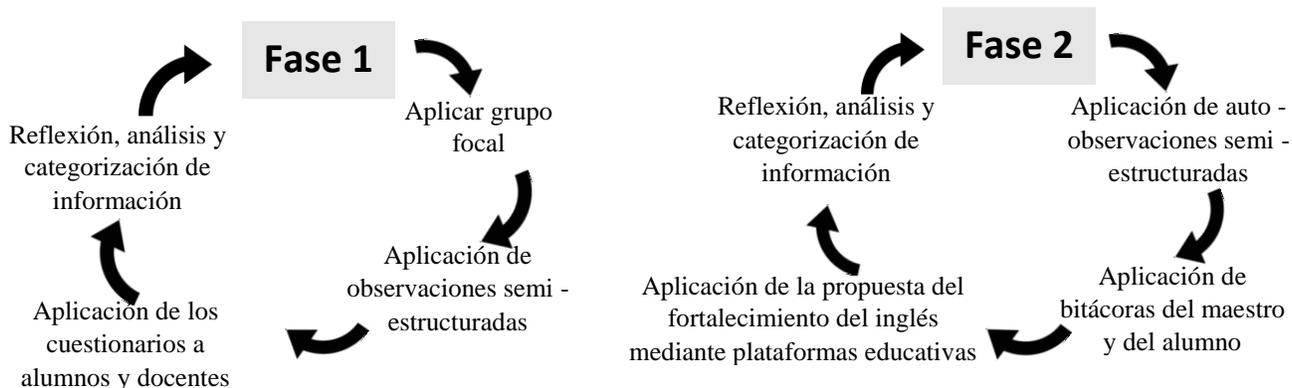
Bausela (2004), define a la investigación – acción ya que supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva a entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, etc. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación – acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas.

Sandín (2003), menciona que, vista desde la práctica educativa, la investigación – acción pretende propiciar un cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen consciencia de su papel en ese proceso de transformación. Al tener una característica colaborativa, Sandín (2003), menciona que es una modalidad cuyo elemento fundamental reside en la colaboración y trabajo conjunto entre investigadores y educadores, sin excluir a otros miembros de la comunidad educativa.

McNiff (2013), describe el ciclo de acción-reflexión, desarrollado a partir del modelo de Lewin, en el que diferencia momentos de planificación, acción, observación y reflexión. Los resultados de un ciclo plantean nuevos interrogantes, por lo que generalmente en el transcurso de una investigación se desarrollan varios ciclos, como se observa en la siguiente imagen.



Para fines de esta investigación me guiaré por medio de estos dos ciclos de investigación donde aplicaré las estrategias, así como el uso de mis instrumentos de recolección de información. Por medio de la siguiente figura se llevarán a cabo las acciones que forman parte del proceso de investigación.



3.2 El Contexto

La investigación se llevará a cabo de forma digital y, de ser necesario, presencialmente en los cursos autofinanciables del Departamento de Lenguas en la Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla de la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH). La UNACH es una institución pública que ofrece educación superior en nueve campus en forma de licenciaturas, maestrías y doctorados. Esta institución es la universidad estatal y es la de mayor prestigio en el estado de Chiapas. En esta dependencia podemos encontrar las siguientes subdivisiones que complementan a la Facultad de Lenguas:

- **Departamento de Lenguas:** El Departamento de Lenguas tiene como objetivo facilitar la adquisición de capacidades profesionales internacionales en los alumnos de las diferentes áreas de la Universidad, mediante la enseñanza de lenguas extranjeras. Este servicio se extiende a toda la comunidad universitaria y a la sociedad en general.
- **El Centro de Auto Acceso (CAA):** En él se ofrecen asesorías individuales a estudiantes que desean aprender un idioma extranjero a su ritmo y proporciona la ayuda de un asesor/profesor que guía al estudiante en su desarrollo de adquisición de un nuevo idioma. Actualmente cuentan con italiano, chino, francés, alemán, inglés y español para extranjeros.
- **Cursos autofinanciables sabatinos:** Estos son cursos de aprendizaje de lenguas extranjeras donde los estudiantes asisten exclusivamente los días sábados para recibir sus clases. Durante el curso, son asignados a un docente y este los guía hacia su aprendizaje ya sea de forma remota o presencialmente. Para que el estudiante pueda ingresar a estos cursos debe realizar su registro en control escolar y dependiendo de su nivel de inglés puede optar por realizar un examen de ubicación.
- **Licenciatura en Enseñanza de Inglés:** Esta licenciatura está dirigida a los egresados del nivel medio superior (bachillerato) que posean conocimientos previos de inglés equivalentes al nivel A2 del Marco de Referencia Europeo.
- **Maestría en Didácticas de las Lenguas (MADILEN):** La maestría en Didáctica de Lenguas en un programa de posgrado que forma profesionales competentes, críticos, propositivos, creativos y conscientes de la diversidad lingüística y cultural, con espíritu

ético y humanista, para contribuir a solucionar problemáticas de la realidad socioeducativa y promover la interculturalidad en los procesos de enseñanza aprendizaje de lenguas.

- **English For Young Learners (EFYL):** Es un programa que ofrece a los niños de entre 8 y 13 años de edad la oportunidad de adentrarse al aprendizaje del idioma Inglés de manera dinámica.

3.3 Los participantes

Dentro de esta investigación encontraremos a los siguientes individuos que participaron en este proyecto de investigación:

- 1) Alumnos del nivel básico de inglés que actualmente cursan estos cursos sabatinos de 14 años en adelante y que cuya experiencia en el uso del inglés se encuentra aproximadamente en un nivel A2. Esta información podrá encontrarse en los anexos iniciales de esta investigación.
- 2) El propio investigador ya que será a través de sus experiencias y estrategias que se implementen lo que también ayudará a la recolección de la información y la solución del objetivo de la investigación.

Cada estudiante con los que se trabajó colaborativamente compartió sus experiencias respecto a los aprendizajes que han tenido durante la pandemia causada por el virus Sars-Cov-2. A pesar de la variabilidad en cuanto a las edades de los estudiantes, cada alumno que ayudó con su participación en los diferentes procesos de recolección de información, lo hizo con buena actitud y todos estuvieron de acuerdo con las medidas de que se llevaron a cabo para asegurar sus datos.

3.4 La estrategias metodológica para realizar un acercamiento al campo y los instrumentos para la recolección de información

Durante esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos: grupo focal, bitácoras de los estudiantes los cuales tomaron la forma de entradas de diarios (tanto del docente como de estudiantes), cuestionarios para los estudiantes, y evaluaciones académicas con el fin de medir los conocimientos adquiridos de

los estudiantes. El fin de utilizar diferentes instrumentos de recolección de información nace de la necesidad de ampliar las posibilidades de retroalimentación por parte de los estudiantes.

Es importante mencionar que la incursión y el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la sociedad en general han ocasionado una evolución en la forma como nos comunicamos con los demás, ha extendido nuestra capacidad para recuperar información de diversas fuentes y gracias a ello podemos interpretar desde diferentes ángulos la información que se adquiere de distintas fuentes.

La evolución de Internet, principalmente, hace posibles nuevas formas de recolectar datos cualitativos, así como nuevas escenas en dónde recolectarlos, lo que hace del trabajo de campo una práctica diferenciada a la práctica cualitativa convencional. En este sentido Murillo (1999), apunta que el mundo virtual que discurre por nuestro monitor al navegar por Internet, no sólo nos acerca a los centros de documentación o nos facilita la comunicación con otros investigadores, sino que nos abre un amplio abanico de posibilidades que, sin duda, modificará nuestra práctica docente. Por lo tanto, es un aspecto crítico que debemos aprovechar, ya que el proceso de recolección de información se puede beneficiar de las herramientas tecnológicas que tengamos a nuestra disposición.

Para la presente investigación, se usaron los siguientes instrumentos de investigación los cuales facilitaron la recolección de información de los participantes:

- *Grupos focal*

Autores como Hamui y Varela los definen como:

La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. Los grupos focales se llevan a cabo en el marco de protocolos de investigación e incluyen una temática específica, preguntas de investigación planteadas, objetivos claros, justificación y lineamientos. De acuerdo al objetivo, se determina la guía de entrevista y la logística para su consecución (elección de los participantes, programación de las sesiones, estrategias para acercarse a ellos e invitarlos, etc.). (Hamui y Varela, 2013, pág. 56 - 57).

La finalidad del grupo focal es profundizar en las opiniones de los estudiantes a través del formato de una entrevista grupal porque considero importante ver en el momento si los estudiantes comparten opiniones o puntos de vista. Por lo tanto, el grupo focal se daría en una plataforma comunicativa y, con el consentimiento de los estudiantes se grabaría la sesión para mayor facilidad de repasar, transcribir y analizar la información que los estudiantes comparten. Como nota crítica, para este proceso de recolección de información se crearon nuevos nombres a los estudiantes con tal de proteger su identidad, y a cada uno de ellos se los reclutó por medio de un acuerdo de confidencialidad por correo electrónico.

- *Bitácora/Diarios del docente - investigador y del estudiante*

González y Villalonga (2007), señalan que el diario se constituye en un instrumento que favorece el desarrollo de los niveles descriptivos, analítico-explicativos y valorativos del proceso educativo, el cual permite a su vez reflexionar críticamente sobre la propia actividad. Hacer uso de estos escritos de los estudiantes permite leer con profundidad los procesos reflexivos de los estudiantes relacionados con lo aprendido en la clase, sus puntos de vista de acuerdo a su proceso de aprendizaje y las emociones que estos cargan dentro y fuera de la clase. La misma función tienen las bitácoras/diarios escritos por mí, es decir, para reflexionar acerca de lo visto en la clase, el cómo me sentí, para cuestionar que se pudo haber hecho mejor durante la clase, para escribir mis emociones que sentí al presenciar algún incidente en la clase, en pocas palabras, para profundizar en los puntos más importante de mis prácticas.

Los datos recolectados en esta investigación muestran cómo los estudiantes enfrentaron desafíos como aprender a hacer uso de nuevas tecnologías mientras se enfrentaban a un acceso limitado a *wifi*, computadoras y teléfonos celulares para continuar su educación y trabajo. En ese mismo trabajo, se les asignaron diferentes alias a los participantes para proteger su privacidad.

Los datos recolectados demuestran la amplia gama de emociones durante la pandemia COVID – 19, por la que los estudiantes pasaron. Con respecto a sus respuestas emocionales, “Edith” describió de manera similar cómo la pandemia afectó su vida: “Esta pandemia cambia nuestras vidas y rutinas. Nos volvemos más conscientes de las cosas más pequeñas que hacemos. Es difícil celebrar cumpleaños sin los abrazos de las personas que amas”. Edith describió cómo el COVID – 19 hizo que las personas "se convirtieran en prisioneras".

Las actividades sociales que alguna vez fueron parte de su vida ahora son diferentes, haciéndola sentir mal por ello. Edith describió estar protegida y silenciada al mismo tiempo, y la sensación de que nadie estaba escuchando. Los estudiantes describieron sus luchas emocionales al lidiar con problemas en su vida familiar, sus estudios y otros contextos, y cómo respondieron a esos desafíos.

Los datos presentados en dicho artículo revelan los obstáculos enfrentados y las respuestas emocionales que esos desafíos evocaban: ansiedad superada en gran parte por la motivación. El uso narrativo de la bitácora guiado brindó a los estudiantes un espacio para reflexionar sobre sus experiencias durante los momentos iniciales de la pandemia de COVID – 19.

Esta dinámica aprovechó la imaginación y creatividad de los estudiantes, fomentando una reflexión más profunda. Como describe Vygotsky (1994), revelar y comprender las emociones como parte del proceso de aprendizaje es relevante para todos los alumnos. Los resultados ilustran la importancia de las emociones en el aprendizaje no solo desde el aula de idiomas o el uso de L2 (Arnold, 2011; Horwitz, 2016; MacIntyre & Gardner, 1994; Richards, 2015), sino desde cualquier fuente. Para esta investigación, se creó una técnica reflexiva dentro de un espacio facilitado para explorar las emociones y el aprendizaje. Las bitácoras reflexivas guiadas desde una perspectiva imaginaria nos permitieron ver la variedad de emociones que experimentaron los estudiantes debido al COVID – 19 y apreciar el impacto en su aprendizaje.

- *Cuestionarios (pre-mid-final)*

Pérez (1991), menciona que el cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos o su envío por correo. Cada una de las encuestas fue enviada en tres periodos diferentes de las clases: al inicio, a mitad y al final del curso con tal de explorar las opiniones e ideas de los estudiantes en diferentes periodos.

Es importante mencionar que estos cuestionarios fueron aplicados de forma remota a través de los formularios de *Google Forms*. Kaye y Johnson (1999), menciona que debido al crecimiento exponencial de Internet y su potencial para alcanzar diversos segmentos de la población dispersos geográficamente. A continuación se enlistan algunos puntos positivos y negativos respecto a este tipo de cuestionarios.

- ***Ventajas***

- Madge (2006), menciona que mientras que en las encuestas convencionales los datos deben ser convertidos de alguna manera a un formato electrónico, en las encuestas online las respuestas de los cuestionarios pueden ser importados directamente a las herramientas de análisis estadístico, como *Excel* o *SPSS*. Esta cualidad permite un gran ahorro de tiempo en el ingreso y codificación de datos así como también se evitan errores de transcripción o de interpretación de la letra en respuestas abiertas.
- Fricker y Elliott (2002), afirman que esta modalidad de encuestas, especialmente las del tipo Web, permiten mejorar la validación de los datos. Es posible validar lógicamente las respuestas de los participantes en el transcurso mismo de la encuesta y poder volver a pedir al respondiente la corrección de sus respuestas. Muchas de estas características solo son posible en encuestas electrónicas, por lo que se puede obtener más confiabilidad en término de la validez de los datos.

- ***Desventajas***

- Para Danielsson (2002), El tópico más debatido y crucial que se menciona en contra de los cuestionarios online es el sesgo muestral, propio de las encuestas mediante Internet, ya que la población target es más amplia que la muestra que posee acceso a Internet.
- Madge (2006), menciona que si bien el tiempo de campo resulta menor y no hay necesidad de transcripción de las respuestas, el tiempo para la preparación de un cuestionario online, especialmente en su modalidad Web, puede ser substancial.
- Fricker y Schonlau (2002), afirman que las encuestas mediante Internet han tenido hasta la actualidad tasas de respuestas bastante modestas, salvo algunas excepciones con poblaciones específicas.

- *Observación semiestructurada*

En esta se observa con un objetivo, es decir, con un fin investigativo que busca resolver una o varias preguntas. Al ser semiestructurada se aplica de forma “flexible de acuerdo a la forma que adopta el proceso de observación” (EcuRed, 2017, párr. 3-11).

- *Tests (pretest y postest)*

La Comisión Internacional de Tests (2014), describe que este tipo de instrumentos se utilizan para evaluar determinadas características o llevar a cabo clasificaciones, por lo tanto los tests tienen que ser fiables y válidos a nivel individual para estar seguros de la correcta estimación de la característica evaluada, o de la adecuada clasificación de una persona. En contextos de investigación los *tests* no siempre tienen que satisfacer estos criterios de fiabilidad y validez tan estrictos.

Dentro de las características que da la Comisión Internacional de Tests (2014), encontramos los siguientes lineamientos:

- Los *tests* pueden construirse y utilizarse para someter a prueba hipótesis innovadoras e investigar constructos que no han sido suficientemente estudiados, para asegurarse la obtención de modelos de medida robustos.
- Las evaluaciones (*tests*) utilizadas en investigación pueden no estar estandarizados, y los datos estadísticos poblacionales y las propiedades psicométricas pueden ser desconocidos antes de la investigación.
- Los datos de los *tests* pueden usarse a un nivel grupal o agregado y no ser utilizados para obtener conclusiones a nivel individual sobre las personas evaluadas.

Cabe mencionar que cada uno de estos instrumentos de investigación pasó por un proceso de pilotaje, además de que fueron verificados por el director de tesis para asegurar que fueran de calidad, solo de esta forma se podrían hacer uso de los instrumentos de recolección de información.

3.5 Procedimiento de recolección de la información

En la primera fase se ocupan las técnicas grupo focal con docentes y estudiantes de los cursos autofinanciables, observaciones semiestructuradas y la aplicación de cuestionarios. En esta fase se observa tanto al docente que participa en este curso así como a los alumnos del tercer semestre grupo SIA. En este ciclo se espera recolectar información relacionada a las experiencias tanto del docente así como de los alumnos en cuanto al uso de las aplicaciones digitales en el aprendizaje del inglés; la formación que el docente ha obtenido para fortalecer sus prácticas de enseñanza en la lengua meta; y las experiencias/opiniones de los estudiantes ante el uso de estas herramientas tecnológicas.

En la segunda fase, se llevará a cabo la interpretación de la información recopilada de los instrumentos a usar por medio de una serie de reflexiones de las experiencias vividas durante los ciclos de investigación. De esta forma se podrá analizar y reflexionar sobre las experiencias que los estudiantes han vivido en cuanto a sus aprendizajes de una lengua extranjera en medio de la problemática mundial causada por el virus COVID – 19.

3.6 Procedimiento de análisis de la información

El procedimiento de análisis de la información recolectada se llevará a cabo en varios pasos que tendrán lugar durante ambas fases de la investigación. Al obtener la información se la categorizará y analizará para poder vincularla posteriormente con la información de las demás técnicas. En cuanto a las conversaciones del grupo focal y las respuestas que den los estudiantes en los cuestionarios, estos serán transcritos. Estos datos se categorizarán y se ordenarán todas las grabaciones obtenidas en el grupo focal, y las clases que servirán para ser observadas y de esa forma facilitar su uso en esta investigación.

Es importante recalcar que aunque se mencionen algunas ideas para poder llevar a cabo el análisis de la información, no se puede decir que no ha de haber problemáticas durante este proceso. Siguiendo a Rodríguez, Gil y García (1996), algunas de las dificultades con las que cualquier investigador puede toparse al desarrollar un análisis de datos cualitativos son las siguientes:

- En primer lugar, resalta el carácter polisémico de los datos cualitativos. Los múltiples significados que pueden encontrarse en una grabación de audio o video, o en una transcripción materializada en un texto son casi ilimitados. El análisis del investigador se convierte, pues, en una tarea compleja que exige preparación y, sobre todo, planificación sobre el significado que de la realidad analizada se desea extraer.
- En segundo lugar, se encuentra la naturaleza predominantemente verbal de los datos cualitativos. Este aspecto exige per se la utilización de descriptores de baja inferencia como las grabadoras de audio. Las notas de campo y la propia memoria del investigador se muestran como recursos insuficientes para recoger con precisión y exactitud la riqueza verbal y/o visual del material recopilado.
- En tercer lugar, destaca el gran volumen de datos que se recogen. Al contrario que los datos cuantitativos, los cualitativos suelen incardinarse bajo ingentes cantidades de información —auditiva, textual o icónico-visual. Es precisamente la presencia de esta dificultad la que incide en que la ayuda de los softwares informáticos se convierta en un aspecto capital e indispensable y, por supuesto, de gran utilidad como herramienta para la sistematización y control del proceso de análisis.
- En cuarto lugar, se reseña el carácter artístico-creativo del análisis de datos cualitativos. Con ello nos referimos a que no existe consenso sobre dos aspectos claves del proceso de análisis —la variedad y la singularidad de tradiciones que lo tratan— y, por ende, la falta de consenso acerca de las etapas en que debe materializarse. Esta dificultad ha contribuido a considerar al proceso de análisis de datos como un proceso escasamente riguroso y creíble, sometido a todo tipo de críticas y cuestionamientos.

3.6.1 La Triangulación de los datos

Denzin (1990), define a la triangulación de los datos como la aplicación y combinación de varias metodologías de la investigación en el estudio de un mismo fenómeno. Por otro lado, Rodríguez, Pozo y Gutiérrez (2006), también es entendida como técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes tipos de análisis de datos (triangulación analítica) con un mismo objetivo puede contribuir a validar un estudio de encuesta y potenciar las conclusiones que de él se derivan.

Donolo (2009), expone que la triangulación requiere de conocimiento, de tiempo y de recursos para implementarla y luego de gran agudeza para interpretar los resultados en las variadas y a veces contradictorias maneras en que se presentan. Una vez visto estas definiciones sobre la triangulación, debemos plantearnos que esta fase de la investigación requiere de un análisis crítico – reflexivo de toda la información que se logró conseguir en los ciclos uno y dos de la investigación – acción.

Aguilar y Barroso (2015), expresan que existen diversas posibilidades a la hora de triangular, entre ellas, podemos destacar la triangulación de datos, triangulación de investigador, triangulación teórica, la triangulación metodológica, la triangulación múltiple. Estas posibilidades son categorizadas de la siguiente forma:

- Triangulación de datos: hace referencia a la utilización de diferentes estrategias y fuentes de información sobre una recogida de datos permite contrastar la información recabada. La triangulación de datos puede ser:
 - Temporal: son datos recogidos en distintas fechas para comprobar si los resultados son constantes.
 - Espacial: los datos recogidos se hacen en distintos lugares para comprobar coincidencias.
 - Personal: diferente muestra de sujetos.
- Triangulación de investigadores: en este tipo de triangulación se utilizarán varios observadores en el campo de investigación. De esta forma incrementamos la calidad y la validez de los datos ya que se cuenta con distintas perspectivas de un mismo objeto de estudio y se elimina el sesgo de un único investigador.
- Triangulación teórica: hace referencia a la utilización de distintas teorías para tener una interpretación más completa y comprensiva, y así dar respuesta al objeto de estudio, pudiendo incluso ser estas teorías antagónicas. Este tipo de triangulación es poco utilizada ya que en la mayoría de los casos se pone en cuestionamiento o se realizan críticas referentes a las distintas epistemologías.
- Triangulación metodológica: referida a la aplicación de diversos métodos en la misma investigación para recaudar información contrastando los resultados, analizando

coincidencias y diferencias. Su fundamento se centra principalmente en la idea de que los métodos son instrumentos para investigar un problema y facilitar su entendimiento. Dentro de esta categoría es posible distinguir entre:

- La triangulación intramétodo: en esta situación, el investigador utiliza un único método o estrategia de investigación empleado de forma reiterada en diferentes momentos temporales, aunque aplica distintas técnicas de recogida y de análisis de datos. El objetivo es comprobar la validez y fiabilidad de la información que primeramente se ha obtenido.
- La triangulación entre métodos: es más satisfactoria que la anterior. Consiste en la combinación de métodos cualitativos o cuantitativos de investigación en la medición de una misma unidad de análisis. Dichos métodos son complementarios y combinarlos permite utilizar los puntos fuertes y paliar las limitaciones o debilidades de cada uno de ellos, cruzar datos y observar si se llega a las mismas conclusiones.
- Triangulación múltiple: se combina dos o más tipos de triangulación, como puede ser, la triangulación metodológica, teórica, de datos y de observadores. Se basa en usar más de un nivel de análisis.

Habiendo visto los diferentes tipos de triangulación, se usará mayoritariamente la triangulación de teórica, ya que esta investigación trata sobre la clase sincrónica – virtual de la materia de inglés durante los tiempos de COVID – 19, con el fin de contrastar las experiencias vividas tanto de los estudiantes participantes y del docente en el proyecto de investigación, con el propósito de vincular la información obtenida con los puntos de vista de otros autores.

3.7 Problemas éticos

Reconozco que en esta investigación podría presentarse con algunas problemáticas de carácter ético: la cuestión de grabar las sesiones de los grupos focales, así como de las clases con los grupos actuales y una probable resistencia a la participación en las encuestas. Se toma en cuenta que para poder grabar y poder socializar la información coleccionada durante la investigación es un aspecto prioritario solicitar permiso de los participantes para la grabación de las sesiones de clases y de los grupos focales y solicitar permiso de los estudiantes de grabar las sesiones de clase, respetando su privacidad y anonimato.

En el campo de la investigación – acción, creo que existen muchas posibilidades de que se presenten problemas tanto a nivel personal, así como de parte de factores externos, que, en muchas ocasiones están fuera de control del investigador. Para Dolbec y Prud'homme (2009), los investigadores pueden vivir muchas incertidumbres a lo largo de la investigación, teniendo en cuenta los diferentes roles que deben asumir: investigador profesional, formador, facilitador del trabajo colaborativo y agente de cambio.

Creo que lo último mencionado cobra relevancia cuando, como investigador, tienes que mantener un equilibrio entre todos los roles que conlleva ser un investigador de un estudio cualitativo. Después de todo, el investigador de un estudio cualitativo requiere mantener una constante disciplina de carácter profesional ya sea dentro y fuera del contexto donde está llevando a cabo la investigación. Para Ricoeur (1990), esta ética profesional consta de las buenas acciones para con uno y para con los demás, para Legault (2003), con la relación intersubjetiva en la búsqueda compartida de significado.

Si se toman en cuenta estas características, estamos hablando de que el investigador es un agente educativo que no solo debe cuidar como lo ven los demás, sino que también es un agente regulador de sí mismo, debe ser un guía del conocimiento, debe desarrollar su pensamiento crítico – reflexivo a fin de que su investigación no solo le ayude a cumplir sus propósitos, sino que, en efecto, logre beneficiar a la sociedad, a los participantes de la investigación y a sus compañeros investigadores.

En estudios previos sobre los problemas relacionados con la ética profesional, St – Vincente (2011 y 2012b), afirma que los participantes se refirieron a tres elementos principales en torno a los cuales giran los dilemas o las preocupaciones sobre los procesos de inclusión: los agentes educativos, la persona implicada y el marco profesional.

Por una parte, los agentes educativos (profesorado, familias, estudiantes, agentes comunitarios) tienen la responsabilidad de contribuir a la reflexión colectiva, deben expresar sus percepciones y necesitan información y formación para transformar sus prácticas. El investigador (o en este caso el equipo investigador) tiene que vivir el proceso de investigación con los participantes, aunque también debe mantener una distancia de su objeto de estudio en el análisis de los datos. Debe formar a los participantes en el proceso mediante el acompañamiento o asesoramiento, a la vez que se autoforma como parte del proceso. El

marco profesional (leyes, normas, reglas, principios) que regula las interacciones entre los agentes educativos y el equipo investigador.

Son a través de todos estos elementos activos en la investigación – acción los que deben regular todas sus responsabilidades de modo de que todos los agentes dentro del estudio existan de manera armónica, evitando la mayor cantidad de problemáticas que puedan darse durante la investigación, esto es mencionado por Peña (2017), ya que al ser una asignatura más de la malla curricular los estudiantes no se sienten en la necesidad de comprender e interactuar en el idioma inglés. Algunos de los problemas éticos que se vieron durante este proyecto de investigación tuvieron que ver con la petición de la grabación de las clases, no porque hubiera resistencia por parte de los estudiantes, lo fue más porque algunos de los participantes simplemente no podía encender sus videocámaras debido a posibles cuestiones personales o tecnológicas, ya que hemos de recordar que en este proyecto se tuvieron como participantes tanto a adultos jóvenes como adolescentes. Fuera de eso no se encontraron problemas que pudieran considerarse graves o que atentaran contra este trabajo de investigación.

En el siguiente capítulo se muestran los datos recolectados con base a los instrumentos y estrategias de recolección de datos, se brinda un análisis de la información y esta se corrobora tanto con información cuantitativa como cualitativa y la información es organizada por pregunta de investigación.

IV. CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este capítulo se hace una reflexión sobre los datos recopilados por medio de los instrumentos de investigación, como lo son: grupo focal, cuestionarios en línea, observación semiestructurada, evaluaciones académicas y diarios de campo. Se hizo un análisis por medio de codificaciones que permiten categorizar el tipo de información a fin de lograr un mejor análisis e interpretación de los resultados. Se realizaron muestreos de los datos que logré recopilar de los estudiantes, cambiándose a estos sus nombres para proteger su identidad.

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de la información, se procedió a realizar el tratamiento correspondiente para el análisis de los mismos, por cuanto la información que arrojará será la indique las conclusiones a las cuales llega la investigación, por cuanto mostrará la percepción que posee los estudiantes de los cursos autofinanciables (sabatinos) de nivel básico (A2) de la Facultad de Lenguas, campus Tuxtla del estado Chiapas de acuerdo a las concepciones y experiencias que poseen sobre las clases de inglés en un contexto en línea.

4.1 Información de los estudiantes participantes

Para esta investigación se aplicó el método investigación-acción de manera participativa, los estudiantes actuales de estos cursos sabatinos abarcan entre adolescentes y adultos jóvenes. Debido a que este trabajo de investigación tiene como objetivo interpretar y analizar las experiencias de los estudiantes, la edad no es un factor de relevancia para los propósitos de la investigación. Esto se menciona aunque los estudiantes tengan diferentes edades, el foco principal es la experiencia que cada uno de ellos ha tenido respecto al aprendizaje del inglés en clases sincrónicas – virtuales.

Es importante mencionar que por medio de los instrumentos de investigación como los cuestionarios se pudo encontrar información cuantitativa que avala varios aspectos de esta investigación. Durante el curso, se han aplicado diferentes actividades con el propósito de trabajar las diferentes habilidades comunicativas de los estudiantes. Para lograr esto se hizo una encuesta previa a inicios del curso para evaluar qué clase de actividades les interesaban a los estudiantes realizar en las clases en línea.

4.2 Percepciones sobre el uso de aplicaciones en la clase sincrónica de inglés

En esta sección se plantean aquellas percepciones positivas y negativas que los estudiantes tienen respecto al uso de las aplicaciones digitales en la clase de inglés en línea. Primero se mostrarán las perspectivas positivas seguido de las percepciones negativas, en cada de una de estas percepciones se han dividido en 4 elementos principales con sus correspondientes ejemplos que funcionan como evidencia de lo que se encontró en esta investigación. En el siguiente punto, se muestra como se clasifican estas percepciones positivas de los estudiantes.

4.2.1 Percepciones positivas

En cuanto a las perspectivas positivas de los estudiantes se encontraron cuatro principales elementos. Para el desarrollo de la siguiente figura se tomó en cuenta información obtenida de comentarios tomados de las bitácoras de los estudiantes, del grupo focal y de las observaciones semi – estructuradas. El siguiente gráfico muestra los puntos principales encontrados respecto a las percepciones positivas de los estudiantes.

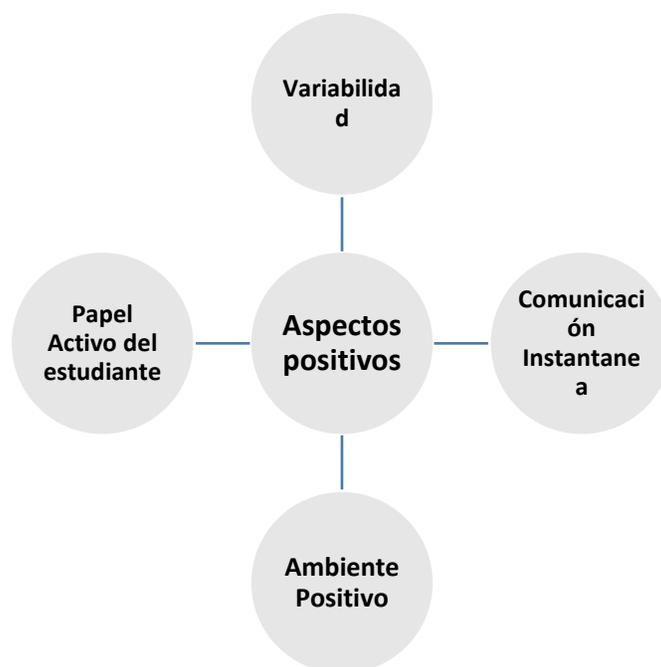


Figura 6. Clasificación de las percepciones positivas de los estudiantes acerca del uso de aplicaciones digitales en sus estudios.

Cada uno de estos puntos será definido en esta sección del capítulo, además, se proporcionan evidencias que puedan corroborar a los elementos principales de cada gráfico. Los siguientes elementos son descritos de la siguiente manera:

- ***Variabilidad***

Cuando hablamos de variabilidad nos referimos a la manera del docente de encontrar formas de realizar diferentes actividades, dinámicas e interacciones con sus estudiantes para fomentar un curso interesante para los estudiantes.

- ***Comunicación instantánea***

La comunicación es un recurso importante para compartir ideas y pensamientos con los demás. Es por ello que en una clase en línea, es un elemento que debe mantenerse constante ya sea entre el docente y los estudiantes para poder compartir trabajos y retroalimentación.

- ***Ambiente positivo***

Tener un ambiente positivo resulta ser una característica que cobra mucha importancia al momento de trabajar en un espacio de aprendizaje – sincrónico virtual. Tener un ambiente positivo representa una gran responsabilidad, ya que esto puede influir en las emociones del estudiante así como en su motivación.

- ***Papel activo del estudiante***

El estudiante debe ser un agente educativo que pueda protagonizar su propio proceso educativo. Es por ello que en una clase en línea se debe promover esta autonomía del estudiante para que pueda ser consciente de su aprendizaje, además de que se le incentive a usar la lengua meta por medio de dinámicas que pongan en práctica sus diferentes habilidades comunicativas. En los siguientes puntos se representan y explican cada uno de estos elementos principales con sus debidas evidencias y argumentos que corroboran los datos encontrados en esta investigación.

4.2.1.1 Variabilidad

En esta sección presentaré la evidencia que describe el aspecto de variabilidad reportado como una ventaja o rubro positivo del uso de aplicaciones para la clase de inglés. En primer lugar, se destaca la variedad de aplicaciones que el docente incluyó en la clase a

fin de promover un aspecto lúdico y dinámico en el espacio de aprendizaje. Un par de aplicaciones para este propósito son *Quizizz* y *Kahoot*, las cuales los estudiantes parecen haber recibido de manera grata como lo muestra el siguiente comentario:

Ejemplo 1: Juegos en la clase

- Al respecto “Rachel” planteó su experiencia al jugar juegos en la clase en la entrada número siete de su bitácora de estudiante de la siguiente manera: “Oh! Por cierto, también jugamos “*Quizizz*”, que es muy parecida a *Kahoot*, pero un poco más dinámico porque te vienen todas las preguntas y entre más rápido respondas tendrás más puntos, me gustó mucho para seguir usándolo en clases futuras y reforzar los temas vistos”.

Torres, Rodríguez y Pérez (2018), ya había mencionado la importancia del juego en la clase, gamificar o ludificar el ambiente puede servir para promover un aprendizaje significativo. Esto quiere decir que los estudiantes no solo aprenden por medio del juego y la interacción, esto permite que los estudiantes puedan trabajar en un ambiente positivo en la clase y puede reducir el nivel de estrés en ellos. En el siguiente comentario se puede apreciar como el trabajo cooperativo entre los estudiantes representa un elemento importante para reforzar lo aprendido en clase ya sea a través de dinámicas de parejas, gamificación, etc.

Ejemplo 2: Trabajo en equipo

- “Rachel” en la misma entrada número siete de la bitácora del estudiante expresa su experiencia sobre el trabajo en equipo en la clase diciendo que “En general la clase de hoy estuvo entretenida, más que nada porque pude trabajar con otra persona u conocernos un poquito mejor, me gusta hacer trabajos en equipo también para quitarme la pena y ser más sociable, aprendí nuevo vocabulario sobre los eventos especiales y cada vez más voy ampliando mis conocimientos e incluso reforzando para poder expresarme mejor”.

Para este punto, el estudiante se percata de que sociabilizar sus ideas y pensamientos con otras personas es de mucha importancia, especialmente en un espacio de aprendizaje virtual – sincrónico. Garrison et al. (2000 y 2003) y Rourke et al. (2001), ya se habían referido a la sociabilización en sus niveles de “presencias” que deben existir en una sesión de clases. El contacto con otros estudiantes es de suma importancia para sensibilizar y socializar temas que resulten de interés a los estudiantes. En el siguiente comentario se puede apreciar un

extracto de las observaciones semi – estructuradas que se realizaron en la clase, la cual evidencia el trabajo cooperativo en los estudiantes.

Ejemplo 3: Sociabilización

- En la observación semi – estructurada de la sesión seis, se tomó notas en el siguiente dato observado: “La mayoría de los estudiantes logran interactuar con sus compañeros e intercambiar información”.

Es a través de las aplicaciones digitales y de los recursos tecnológicos por los que se cree que los estudiantes pueden extender su interacción y sociabilización con sus compañeros de clase. Esto es mencionado por Ayala (2014), en sus principios de uso de materiales en un ambiente virtual, la interactividad está considerada como una de las más importantes. A través de los ejemplos mostrados, se puede decir que llevar a cabo dinámicas que permitan interactuar a los estudiantes entre ellos son al menos algunas de las percepciones que los estudiantes esperan poder experimentar al momento de trabajar en un espacio de aprendizaje sincrónico – virtual. En el siguiente apartado, se explora el aspecto de la comunicación instantánea dentro de las percepciones de los estudiantes.

4.2.1.2 Comunicación instantánea

En la presente sección presentaré la evidencia que describe el aspecto de comunicación instantánea reportado como un aspecto positivo que se puede identificar dentro de las perspectivas de los estudiantes referentes al uso de aplicaciones digitales en las clases en línea. El siguiente comentario refleja un hallazgo en una de las observaciones semi – estructuradas, mostrando un aspecto de la comunicación instantánea en la clase.

Ejemplo 4: Participación

- En la observación semi – estructurada de la sesión seis se anotó la siguiente observación: “Hubo una gran participación de los estudiantes que dieron comentarios hacia sus compañeros durante la actividad de tipo “foros” sobre problemas de salud (*Health problems*) y dichos comentarios iban dirigidos a aquellos estudiantes que tenían algún problema de salud. Los comentarios fueron publicados en un foro de participación en E-continua”.

Al trabajar en foros de sociabilización, los estudiantes son capaces de compartir ideas respecto a los temas vistos en clase y esto genera el pensamiento crítico de estos, lo cual ya es validado por Markel (2001) y Arango (2003), al reconocer este tipo de actividades como estrategias para desarrollar las ideas y pensamientos propios de los estudiantes. En el siguiente ejemplo se corrobora lo anterior mencionado con un comentario de un estudiante respecto a la comunicación y el contacto que se puede lograr por medio de plataformas comunicativas.

Ejemplo 5: Contacto

- En la pregunta seis del grupo focal un alumno expresó su opinión respecto a las ventajas respecto al uso de aplicaciones comunicativas como *ZOOM* y *Meet* de la siguiente manera: “Alguna de las ventajas es que con estas plataformas (*ZOOM* y *Google Meet*) podemos comunicarnos en el momento, compartirnos ciertos trabajos que hemos venido trabajando en clase y es al momento y todo el grupo puede ver lo que estamos trabajando”.

Rizo (2020), mencionó anteriormente que trabajar por medios visuales puede, en ocasiones, ser complejo o dinámico, por lo tanto, al trabajar por medio de estas aplicaciones comunicativas existe la capacidad de contactar, compartir trabajos y opiniones entre los estudiantes, promoviendo el dinamismo basado en las necesidades de estos. A continuación, el siguiente punto trata acerca del protagonismo que se le dar al estudiante al trabajar en las clases en línea.

4.2.1.3 Papel activo del estudiante

En esta sección se da evidencia de un aspecto que como docentes debemos tener en cuenta, ahora más que en otros tiempos, la participación activa de los estudiantes, es decir, que el estudiante sea protagonista de sus estudios. Cabe mencionar que darle protagonismo al estudiante es una pieza clave en todo ambiente de aprendizaje para que de esa forma el estudiante pueda forjar un aprendizaje significativo. En el siguiente comentario se evidencia la participación de los estudiantes, el modo en que interactúan y como esto refleja un papel más activo de su parte.

Ejemplo 6:

- En la observación – semiestructurada de la sesión seis hice la siguiente anotación respecto a la interacción de los estudiantes: “Al haber una mejor estructura y control de la actividad los estudiantes fueron capaces de obtener información de sus compañeros usando las preguntas dadas en la actividad. La mayor parte de los estudiantes se escuchaban con buena actitud al participar y reportando lo que habían descubierto de sus compañeros en esta actividad”.

Retomando nuevamente a Ayala (2014), es de suma importancia que el estudiante sea capaz de construir su aprendizaje por medio de la interacción, la comunicación con los demás y que se lleve a cabo la reflexión de lo visto en la clase, solo así el estudiante podrá darse cuenta de lo aprendido y podrá formular un pensamiento crítico – reflexivo. En el siguiente punto se establece los puntos críticos al momento de desarrollar un ambiente positivo en la clase.

4.2.1.4 Ambiente Positivo

En este punto se refleja algunos ejemplos sobre la percepción positiva relacionada con un ambiente positivo dentro del curso de inglés en línea. El papel de las emociones es igual de importante que el aspecto académico de un curso, y por ello, no debe ser algo que se excluya de la clase. El siguiente extracto de la bitácora de estudiante reafirma lo anterior mencionado gracias a los comentarios del siguiente participante.

Ejemplo 7: Emoción Positiva

- El estudiante “Emile” describe la clase del día por medio de la entrada número siete de su bitácora de estudiante de la siguiente forma: “La clase fue entretenida y el profesor fue muy paciente con todos, me sentí muy bien en esta ocasión”.

El portal educativo *ViewSonic* (2019), menciona en sus estudios que por medio del aprendizaje en línea los estudiantes son más propensos a participar, se ven más motivados y los inspira a ser más activos. Por ello, tomar en cuenta las actitudes y emociones de los estudiantes son piezas claves para que los estudiantes tengan buenas experiencias durante su aprendizaje. En el siguiente ejemplo, se corrobora como las emociones positivas son la clave para que el estudiante se sienta más confiado en sus habilidades, y esto permite que se capaz de fortalecer sus conocimientos.

Ejemplo 8: Confianza

- La estudiante “Naomi” refleja en la entrada número seis de su bitácora de estudiante su experiencia al participar en la clase, diciendo que “Disfruté mucho la clase de hoy, me sentí muy bien participando y hablando con mis compañeros, voy agarrando más confianza y voy avanzando poco a poco”.

Bello, Pincheira y Andrade (2020), ya habían abordado el tema de la confianza en el aula de clases como un factor socio – emocional, por lo tanto, el docente debe mantener en mente este tipo de emociones de los estudiantes para impulsar las dinámicas y actividades que se quieran llevar a cabo. En el siguiente segmento de este capítulo se presentan las percepciones negativas que tienen los estudiantes respecto al uso de aplicaciones digitales dentro de la clase de inglés en un espacio sincrónico – virtual.

4.2.2 Percepciones Negativas

El siguiente esquema representa aquellas percepciones negativas que los estudiantes sienten en cuanto al uso de aplicaciones digitales en la clase de inglés. Estas percepciones pueden interpretarse como obstáculos que suelen enfrentar los estudiantes. La información recopilada para este grafico fue por medio del uso del grupo focal ya que los estudiantes tenían mayor libertad de expresar sus opiniones a través de esta estrategia.

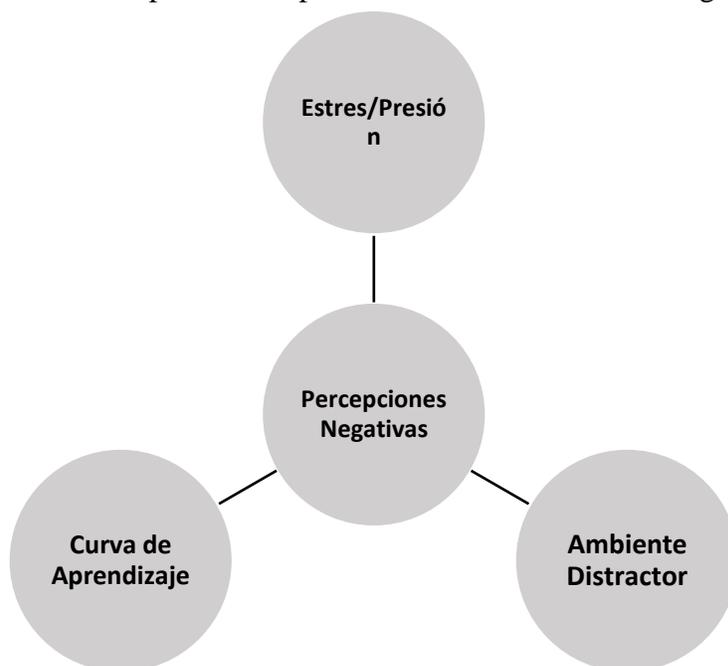


Figura 7. Clasificación de las percepciones negativas que los estudiantes tienen respecto al uso de aplicaciones digitales en sus estudios.

Las siguientes percepciones negativas se clasifican de la siguiente forma:

- **Estrés / Presión**

Cuando se habla del estrés o presión, se entiende que los estudiantes se enfrentan a un espacio de trabajo al cual no están familiarizados. Esto también puede ser provocado por situaciones como la entrega de trabajos, el acostumbrarse a usar software y hardware para las clases y factores externos como las responsabilidades de los estudiantes.

- **Ambiente Distractor**

Al hablar de un ambiente distractor, se trata de situaciones que suelen causar frustración a los estudiantes debido a que existen elementos que no están bajo su control y que suelen ocasionar situaciones donde el estudiante se distrae del trabajo en clase.

- **Curva de Aprendizaje**

Al tratarse de un nuevo ambiente de aprendizaje para los estudiantes, es natural que no todos estén acostumbrados a trabajar ya sea en plataformas comunicativas, educativas, hacer uso de aplicaciones o trabajar en dispositivos inteligentes para sus clases.

En el siguiente punto se verá como el estrés y la presión suele afectar a los estudiantes.

4.2.2.1 Estrés / Presión

En esta sección se muestran una de las problemáticas más comunes a las que se enfrentan los estudiantes. Por medio del siguiente ejemplo se pueden encontrar uno de los factores que causan estrés en la comunidad estudiantil al momento de trabajar en un curso en línea

Ejemplo 9: Múltiples factores de estrés

- “Charlie” respondiendo a la pregunta siete durante el grupo focal da su opinión respecto a factores que causan estrés: “Estar tanto tiempo frente a la computadora... es decir, estar en una sola posición, estar con los audífonos... al pendiente, como de no distraerte, el evitar las distracciones, el evitar las distracciones, el tener un lugar adecuado para como para estar tanto tiempo frente a una máquina, es sumamente difícil. Se siente más agotador el estar frente a la computadora que pasar ese mismo tiempo en la escuela con los compañeros interactuando.”

Para corroborar lo anterior, en el siguiente extracto del grupo focal, un estudiante cuenta su experiencia previa de trabajar de forma remota y los factores que causaban presión sobre él.

Ejemplo 10:

- “Charlie” en la pregunta siete del grupo focal habla sobre su experiencia previa respecto a trabajar en clases en línea, diciendo que “El primer año de pandemia me sentía muy presionado, dejaban hacer un día un video con respecto al tema visto en la clase, y así y me sentía muy presionado porque el tiempo era muy corto.”

Además, esto también se ve reflejado en otro comentario de otro estudiante cuando al principio del curso se trabajaban las denominadas “actividades intermedias”, las cuales pese a que tenían el objetivo de llevar a la práctica lo visto en clase (presentaciones y mapas mentales) tuvieron un efecto diferente en algunos estudiantes, lo cual terminaría en la cancelación y después reformulación de estas actividades:

- “Paulina”, participando en el grupo focal, menciona que “Al principio de estas actividades intermedias eran poquitos tediosas en lo personal porque como las teníamos que hacer en nuestro receso”.

Herrera et al. (2009), ya había planteado la problemática del estrés en clases, al momento de realizar una actividad o antes de realizar un examen. Si el nivel de estrés es muy fuerte, entonces el estudiante no podrá trabajar o concentrarse en sus materias. El estrés es un elemento que suele afectar de forma negativa a los estudiantes, y por ello se debe buscar la manera de reducir estos niveles de estrés ya sea por medio de actividades lúdicas en el curso, la variación de actividades, etc.

Así pues, en los dos casos vistos, la presión académica que suele haber en los cursos en línea suele incrementar aún más el factor de estrés en los estudiantes. Los docentes deben asegurar un tiempo más productivo para los estudiantes dentro de la clase. No solo se trata de adjuntar tareas a los estudiantes, sino que las actividades que se vayan a realizar tienen que ser planeadas para que resulten significativas para los estudiantes.

4.2.2.2 Distracción

Para el siguiente punto, se hablará del aspecto de la distracción, un obstáculo más con el que los estudiantes deben lidiar en sus clases en línea.

Las distracciones son los mayores obstáculos de los estudiantes, usualmente ocurren debido a situaciones que no están en control total por los estudiantes, y las distracciones pueden venir de distintas fuentes (ruidos, desconexiones, etc.). Para el siguiente ejemplo se muestran un par de comentarios de los estudiantes sobre este tipo de problemática.

Ejemplo 11: Complicaciones Generales

- Varios estudiantes comparten sus opiniones por medio del grupo focal respecto a algunas complicaciones que estos han vivido durante su asistencia a las clases en línea: “Se me ha sido complicado poder concentrarme en todas las clases”. “Me gusta la educación en línea y aprendo, pero al momento de hablar no se me da eso y me distraen muchas cosas.”

Varios estudiantes han reportado que trabajar en un espacio sincrónico – virtual suele estar lleno de varios elementos que provocan que se distraigan y no puedan trabajar como ellos quieren. Esto es tema ya tocado por Hernández et al. (2020), ya que los estudiantes pueden distraerse con elementos que abarcan desde redes sociales, fallas en el uso de hardware o software, y en otros casos con elementos que no están bajo su control como la inestabilidad del internet o los ruidos provocados por familiares en el hogar o por terceros.

4.2.2.3 Curva de Aprendizaje

Al hablar de curva de aprendizaje, se está hablando acerca de la dificultad que puede existir ya que es posible que el estudiante no esté acostumbrado a trabajar en un espacio de aprendizaje digital. Esto puede resumirse en problemas de adaptación al espacio de trabajo, como lo muestra la siguiente evidencia, un comentario de un estudiante que no se sentía del todo bien en cuanto a trabajar de manera remota.

Ejemplo 12: Complicaciones de Adaptación

- “Paulina”, respondiendo a la pregunta uno del grupo focal, menciona como se siente debido a las dificultades que había experimentado en sus clases en línea diciendo que “Si, me ha costado un poco adaptarme, fue un poco complicado porque estamos muy acostumbrados a interactuar en las clases presenciales.”

El trabajar en un curso en línea en muchas ocasiones puede ser intimidante para los estudiantes, especialmente cuando estos nunca habían experimentado trabajar de esta manera. Este tipo de problemáticas van de la mano con otros desafíos como lo son: distracciones, estrés o los posibles fallos que puedan ocurrir en curso en línea por medio de uno o más dispositivos.

4.3 .5.Ventajas y desventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para completar la clase de inglés.

En la siguiente sección, se hablará respecto a las ventajas y desventajas de hacer uso de las aplicaciones digitales en un espacio de trabajo sincrónico – virtual.

En un espacio de aprendizaje síncrono – virtual el docente debe buscar la forma de usar las aplicaciones digitales como si estas fueran herramientas que le permitan llevar a cabo dinámicas que motiven a los estudiantes a desarrollar sus diferentes habilidades. En esta sección se discutirán acerca de las ventajas y desventajas que se pudieron hallar respecto al uso de aplicaciones digitales en la clase de inglés en línea. Los hallazgos reportados en esta sección emanaron de a) las opiniones expresadas por los estudiantes mediante el cuestionario y b) los comentarios que los estudiantes incorporaron en sus bitácoras de aprendizaje. En el siguiente punto, se podrá visualizar un gráfico, el cual resume dichas ventajas descubiertas en este proyecto de investigación con la ayuda de los instrumentos y estrategias de recolección de datos aplicados. Por lo mismo, en el punto número 4.2.2 se visualizará un gráfico el cual habla acerca de las desventajas que se pudieron encontrar por medio de los comentarios que los estudiantes realizaron durante la aplicación del grupo focal.

4.3.1 Ventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para complementar la clase de inglés

Las ventajas que podemos observar son un reflejo de lo beneficioso que puede resultar hacer uso de aplicaciones digitales en una clase en línea. Dentro de estas ventajas se encuentran los siguientes elementos que se pueden visualizar en el siguiente gráfico.

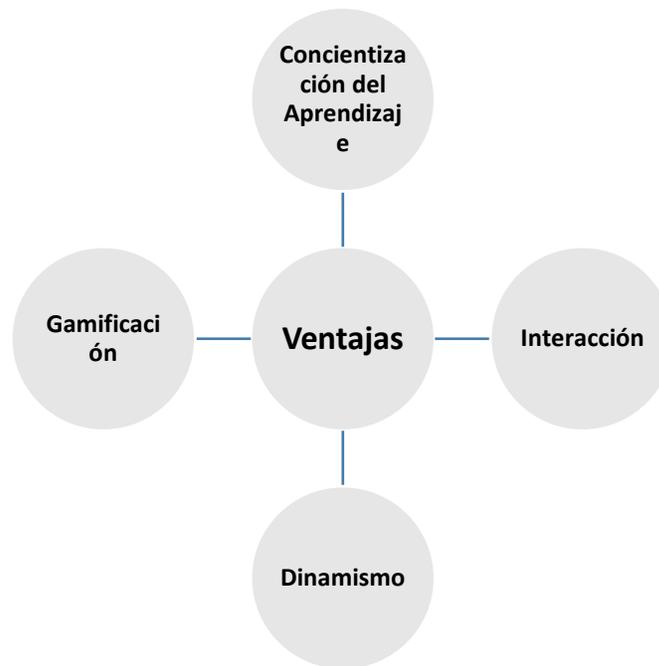


Figura 8. Clasificación de las ventajas de hacer uso de aplicaciones digitales para complementar las clases de inglés.

- *Concientización del aprendizaje*

Es importante tener en cuenta que el estudiante debe tener un rol más activo en su proceso de aprendizaje, por ello, se debe buscar que el estudiante pueda reflexionar sobre lo aprendido en clases, que considere como se siente, y que pueda plasmar sus pensamientos por medio de una dinámica para que sea consciente de todo su proceso de aprendizaje.

- *Interacción*

La interacción es uno de los componentes más importantes de la educación en línea, y es algo que se debe impulsar por medio del trabajo cooperativo entre estudiantes, la solución de problemas, etc. La interacción fomenta que el estudiante pueda compartir sus ideas y pensamientos con toda la clase.

- *Dinamismo*

El dinamismo es un componente clave en cualquier clase, el docente debe buscar la manera de que se cree un ambiente de aprendizaje que sea interesante y que motive al estudiante a que este pueda desarrollar todas sus habilidades comunicativas, y que se puedan ver temas que complementen al curriculum de la clase.

- *Gamificación*

La gamificación como tal, es una estrategia que fomenta el uso de actividades lúdicas en la clase. Siempre es bien recibido que los estudiantes tengan la oportunidad de experimentar el uso de juegos en la clase. Al usar juegos en la clase de idiomas es posible generar motivación en los estudiantes para que estos quieran seguir aprendiendo y así evitar la monotonía en la clase.

4.3.1.1 Concientización del Aprendizaje

En el siguiente punto se hablará respecto a la concientización del aprendizaje del estudiante a mayor detalle.

En esta sección se hace mención de una de las cualidades que se le puede sacar provecho a un ambiente síncrono – virtual de aprendizaje, siempre y cuando el docente pueda y utilice las herramientas necesarias, como lo fue el caso de la bitácora de estudiantes al final de cada sesión de clases en línea. El siguiente ejemplo muestra los comentarios de los estudiantes respecto al uso diario como herramienta de registro de actividades y experiencias.

Ejemplo 13:

- Algunos comentarios de los estudiantes, respondiendo al cuestionario uno, respecto al uso de la bitácora del estudiante en la clase de inglés se resumen en los siguientes comentarios: “El diario me ayuda a recordar lo que vi”. “Me sirve para explicar lo que se me ha dificultado en la clase”. “Me ayuda a ver mi progreso en todo lo que es inglés”.

Como se puede observar, el uso del diario representó una ventaja que complementó el aprendizaje de los estudiantes durante el curso, ya que sirvió de registro tanto de actividades, experiencias, emociones y problemáticas que los estudiantes vivieron. Dentro de estos factores se les dio importancia a las emociones de los estudiantes, ya que esto es mencionado por Herrera, Mendoza, Buenabad (2009), donde el papel de las emociones en el aprendizaje es de suma importancia. Por ello, al hacer consciente al estudiante de todo aquello que experimenta sirve tanto motivarlo a continuar aprendiendo, para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. En el siguiente punto se enfoca en discutir el aspecto de la interacción que ha de ponerse en práctica en un curso en línea.

4.3.1.2 Interacción

Si hablamos de interacción debemos recordar que esta puede ser tanto entre estudiantes como entre estudiante y docente. Interactuar es un componente importante en toda educación, y esta cobra mayor importancia en un ambiente digital donde, debido a la distancia y a la situación actual, cobra un papel mucho más importante que antes.

Ejemplo 14:

- Varios estudiantes, durante la resolución del cuestionario uno, comentaron respecto a la ventaja de tener interacción en un espacio de aprendizaje virtual – sincrónico: “El interactuar con mis compañeros”. “Hacer presentaciones y conversar en el idioma con los conocimientos adquiridos en los cursos y por independencia”.

Tomando en cuenta estos comentarios de los estudiantes, Schon, (1983, 1987), mencionaba anteriormente acerca de dar la oportunidad a los estudiantes de poder interactuar y llevar a cabo conversaciones reflexivas con sus demás compañeros. Por ello, trabajar en un ambiente sincrónico – virtual permite que los estudiantes puedan tener más oportunidades de interacción entre estudiantes. En el siguiente apartado, se hablará acerca del dinamismo como una ventaja a emplearse en una clase en línea.

4.3.1.3 Dinamismo

En esta sección se hace un énfasis en presentar los elementos que reflejan el dinamismo que puede existir en la clase de inglés por medio de espacio de aprendizaje en línea. Como se podrá ver en los siguientes ejemplos, tener dinamismo en un curso en línea crea un ambiente positivo en la clase, lo cual se puede evidenciar debido al positivismo de los estudiantes.

Ejemplo 15:

- “Danny “en la entrada ocho de su bitácora de estudiante reporta que “la parte que me gustó fue ver las formas de entretenimiento cultural de las personas de otros lugares, porque así como vemos tan normal arrojarnos harina en el día de muertos, para otras personas del mundo puede que no lo sea; esto fue porque vimos vídeos y temas sobre las tradiciones, donde se arrojaban tomates o concursaban riesgosamente por una rueda de queso, tal vez”.

En el siguiente comentario se puede evidenciar la actitud positiva del estudiante recibir temas que resultan ser de interés y que por lo tanto suelen salirse de lo habitual en cuanto al curriculum de la clase se refiere sin dejar de complementar el aprendizaje de los estudiantes.

- “Dana” reporta en la entrada número seis de su bitácora de estudiante que la clase fue “fue muy dinámica, muy bonito para mí porque aprendes un poquito más entonces te ayuda acerca de esas cosas que no pudiste poner atención”.

Este comentario es importante, ya que al darle dinamismo a la clase, se trata de brindar nuevas experiencias a los estudiantes, quizás alejándose un poco del curriculum, pero esto se hace en beneficio al cambio de actividades para evitar la repetición y la desmotivación de los estudiantes. En el siguiente punto se habla sobre la gamificación en el aula y como esta estrategia puede motivar a los estudiantes a seguir participando e interactuando.

4.3.1.4 Gamificación

La gamificación, suele ser en muchas ocasiones, un aspecto que no se toma en cuenta al momento de planificar una clase. Sin embargo, a través del siguiente ejemplo se evidencia porque es una dinámica que no debe faltar en un espacio digital con tal de que complemente el aprendizaje de los estudiantes.

Ejemplo 16:

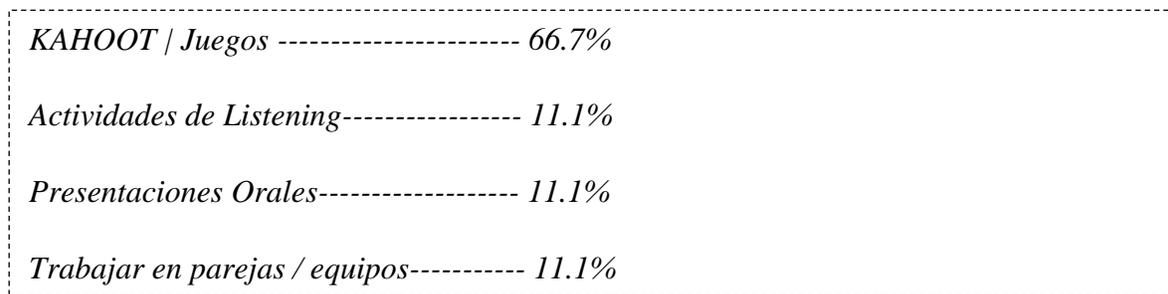


Figura 9. Actividades preferidas de hacer por los estudiantes-

Retomando lo visto en los cuestionarios, y en la información de la tabla anterior, creo que uno de los factores más importantes del curso fue el uso de actividades basadas en la gamificación. Reyes y Quinñonez (2018), mencionaban que por medio de este tipo de actividades los estudiantes son capaces de tener una mejor experiencia en cuanto sus aprendizajes. Por ello, es importante que el docente utilice actividades lúdicas en un espacio sincrónico – virtual, considerando que existen muchas herramientas que permiten la

realización de estas estrategias. A continuación, en la sección que prosigue se hablan sobre las desventajas sobre el uso de aplicaciones digitales en la clase de inglés en línea.

4.3.2 Desventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para complementar la clase de inglés

Las siguientes desventajas que se encontraron son los aspectos negativos que se deben tener en cuenta al momento de usar aplicaciones digitales en las clases de inglés en un espacio sincrónico –virtual. En el siguiente gráfico se mencionan aquellas desventajas descubiertas en esta investigación y se explicarán cada una de ellas.



Figura 10. Clasificación de desventajas respecto al uso de aplicaciones digitales para complementar la clase de inglés.

Estas desventajas se categorizan de la siguiente manera:

- *Distracción*

Las distracciones son los aspectos más comunes que se pueden encontrar al momento de trabajar con aplicaciones digitales, algunos aspectos a tomar en consideración es la experiencia que los estudiantes tienen respecto al uso de estas herramientas en la clase, si no se tiene la suficiente experiencia entonces se podrían producir contratiempos o se podría entorpecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por ello el docente debe guiar constantemente a los estudiantes.

- *Inestabilidad de red*

La inestabilidad de las conexiones de internet puede ser un factor muy distractor en los estudiantes. Hablamos de desconexiones, desincronización de datos como audio y video, la incapacidad de enviar tareas, etc. La inestabilidad puede ocurrir en cualquier momento y por ende, se debe tomar en cuenta que materiales se deben traer a la clase, como estos se compartirán, etc.

- *Ambiente Limitante*

En muchas ocasiones, las aplicaciones digitales podrían tener un efecto inverso en los estudiantes, es decir, en lugar de complementar el aprendizaje de los estudiantes podrían limitar la manera en la que se usan en clase, especialmente si no se tiene experiencia usando un tipo específico de aplicación. En la siguiente sección, se comenzará por discutir el aspecto de la distracción en un curso en línea.

4.3.2.1 Distracción

En esta parte de las desventajas se pueden evidenciar algunos comentarios que algunos estudiantes tienen en común, el factor distractor que puede ocurrir durante un curso en línea. Esto no es algo nuevo, pero es importante tenerlo en cuenta ya que se trata de un elemento que persiste ya sea en clases presenciales o en línea.

Ejemplo 17:

- Algunos estudiantes dan sus opiniones en la encuesta uno respecto a sus experiencias previas en las clases en línea y que opinan de ésta: “pues no tan bueno, porque he tenido muchas distracciones y no puedo estudiar cómo debo y quiero”. “La educación es buena pero no es la misma atención ni el mismo nivel de aprendizaje, te quedas con dudas, si te distraes pierdes el tema etc.”

Estas opiniones de los estudiantes denotan que, pese a la habilidad de continuar con sus estudios, es claro que existen factores de distracción que no están bajo su control. El portal educativo *Understood* (sf), ya había mencionado con anterioridad alguna inconveniente que suelen pasar en las clases en línea, aparte de establecer una rutina, los ruidos externos y otras distracciones suelen ser las más mencionadas entre estudiantes. Esto quiere decir que, aunque trabajar en línea logra ser conveniente para una parte de los estudiantes, estas distracciones estarán presentes de una u otra forma en la clase. A continuación, se profundiza sobre la inestabilidad de red como desventaja.

4.3.2.2 Inestabilidad de red

Como suele pasar en la mayoría de los casos, siempre habrá problemas relacionados con la señal del internet / banda ancha al momento de trabajar en las clases en línea. El obstáculo, por lo tanto, afecta a todos los participantes de la educación en línea y esto puede derivarse en diferentes factores que afectan a la experiencia de todos los agentes educativos, como se podrá ver en el siguiente ejemplo.

Ejemplo 18:

- “Paulina” expresa en el grupo focal durante la pregunta cinco que “El inconveniente que han tenido muchos es se da mayormente cuando, incluso de forma personal, cuando se utiliza celulares o bien por fallas del internet, esos son yo creo que serían la mayoría de problemas que se han suscitado en las clases en línea.”

Cuando se trata de problemas de conexión a internet, es un fenómeno tecnológico que afecta a todos por igual. Ya sea antes o en medio de la clase, la inestabilidad de las conexiones es un obstáculo que aparentemente no tiene una solución definida. Este fenómeno ya era mencionado por Foley y Ferri (2012), ya que ellos hablaban sobre la brecha digital y como esta termina afectando de forma negativa a todos los que participan en un espacio sincrónico – virtual. En el siguiente apartado se profundiza sobre el ambiente limitante que puede surgir al hacer uso de aplicaciones digitales en un curso en línea.

4.3.2.3 Limitantes

Si bien las aplicaciones digitales permiten que el docente proponga actividades y dinámicas para llamar la atención de los estudiantes, existen ocasiones en el que uso de estas no permitan profundizar los temas que se deben cubrir del curriculum debido a que requieren una planeación más profunda para que su uso se entrelace con los temas que se están viendo. El siguiente ejemplo corrobora este pensamiento.

Ejemplo 19:

- Varios estudiantes expresan sus ideas por medio de la encuesta cinco cómo mejorar la educación en línea de la siguiente manera: “Profundizar en los temas de *grammar* y su uso”. “Que los temas se vayan profundizando con tiempo.”

Cuando se trata de profundizar los temas por medio de las aplicaciones digitales, siempre existen limitaciones debido a la clase de temas que se intenta profundizar. Es aquí donde el docente debe actuar como guía del conocimiento como lo menciona Álvarez et al. (2008), ya que, en sí, este obstáculo recae en la comunicación que hay entre estudiante y docente. Así que, si se trata de profundizar un tema, el docente debe tener contacto con sus estudiantes debido a que existen ocasiones donde las limitantes de tiempo y curriculum terminarán pasando, y es aquí cuando el docente debe proponer espacios de tiempo para poder profundizar los temas que resulten de interés para los estudiantes.

4.4 Percepciones de los estudiantes sobre la clase de inglés virtual sincrónica.

En esta sección, se hablará respecto a aquellas percepciones que los estudiantes tienen sobre la clase de inglés sincrónica – virtual. Las siguientes percepciones que tienen los estudiantes reflejan sus pensamientos respecto al ambiente de aprendizaje en línea en el que se encuentran. En el siguiente gráfico se muestran los componentes principales de estas percepciones que los estudiantes tienen respecto a sus clases de inglés en un formato virtual – sincrónico. La información recabada para esta sección se logró gracias al uso de los cuestionarios en línea de los estudiantes, y de nueva cuenta, por medio de los comentarios que se encontraron a través del grupo focal que se llevó a cabo durante este proyecto de investigación.



Figura 11. Percepciones que los estudiantes tienen respecto a las clases de inglés en un formato virtual – sincrónica.

Como se puede apreciar por el gráfico, existen tres percepciones que los estudiantes tienen respecto a las clases de inglés en un formato virtual – sincrónico, dos ellas de carácter positivo, mientras que la última es de carácter negativo, en lo que se cubre esta sección de la investigación si discutirán y mostrarán evidencias de cada punto. Las percepciones se clasifican de la siguiente manera:

- *Poco Rutinario*

Relacionando este punto con los gráficos anteriores, se puede decir que trabajar de manera remota es un aspecto positivo que los estudiantes tienen, ya que en la clase, se pueden explorar diferentes actividades, temas e interacciones que agraden a los estudiantes y se les pueda motivar a tener más oportunidades de interacción entre sus compañeros, así como participar en la clase.

- *Espacio facilitador y amigable*

El ofrecer un espacio facilitador y amigable para nuestros estudiantes conlleva reducir el filtro afectivo del aula, considerando las diferentes emociones que surgen del proceso de aprendizaje, lo que llevado positivamente, podría permitir que tengan una participación más constante y se sientan más seguros y cómodos.

- *Tediosas*

La única percepción negativa que se halló, y es que para algunos estudiantes trabajar en un ambiente de aprendizaje virtual sincrónico no representa mucha diferencia de trabajar en una clase presencial, puesto que los temas que se ven son los mismos y no hay muchos cambios en cuanto en la presentación de las actividades.

4.4.1 Poco Rutinario

En esta sección se discutirá sobre cómo trabajar en un ambiente virtual – sincrónico para los estudiantes resulta innovador a diferencia del trabajo rutinario que se lleva a cabo en el salón de clases. Esto es un aspecto que solo fortalece lo ya mencionado en el punto 4.2.1.4 de esta investigación.

Ejemplo 20:

- “Emile” menciona en la entrada número seis de su bitácora de estudiante que la sesión de ese día “Fue agradable salir de lo ordinario de la clase y distraernos un poco mientras seguimos avanzando con nuestros temas”.

Retomando este comentario del diario, puedo reafirmar mi postura de que es posible salirse de la rutina en una clase en línea siempre y cuando el docente pueda complementar el curriculum de la clase y logré adaptar las herramientas y recursos al espacio de trabajo que se necesite. Esto ya fue mencionado por Cataldo (s.f.), ya que resulta imperativo que el docente haga uso de diferentes herramientas, como foros, clubs de conversación, etc. Y se conviertan en mediadores del proceso de aprendizaje. En la siguiente sección se hablará respecto al espacio facilitador y amigable que se puede generar en una sesión de clase en línea.

4.4.2 Espacio facilitador y amigable

Al trabajar en un espacio virtual – sincrónico el docente necesita crear una atmosfera que fomente un espacio donde las ideas de los estudiantes se tomen en cuenta, donde el protagonista del aprendizaje el estudiante y ya no tanto el docente, es decir, el docente debe ser un guía mientras que el estudiante ha de ser un agente más activo en el proceso de aprendizaje. En el siguiente ejemplo un estudiante reporta una de sus experiencias al momento de realizar una de sus evaluaciones académicas, tomando en cuenta que se habían realizado actividades interactivas para poder repasar los temas vistos en clase.

Ejemplo 21:

- “Emile” en la entrada cinco de su bitácora de estudiante menciona que “En esta clase me sentí muy cómodo con el examen, pude realizarlo en su totalidad y con unos minutos de sobra, me sentí muy bien de no haber tenido problemas para contestarlo”.

En una conferencia realizada por la doctora Lizárraga (2021), se había mostrado que es importante tener un espacio de trabajo donde se enfatice el respeto a los demás, la participación de los estudiantes, y se tomen en cuenta sus emociones con tal de brindar apoyo en lo que el estudiante necesite. Bono (2012), también afirma que la empatía es experiencia de la conciencia ajena en general, por lo tanto, es necesario pensar en las necesidades emocionales y no solo académicas del estudiante.

4.4.3 Ambiente Tedioso

Al contrario del punto anterior, existe la posibilidad de que una sesión de clases en línea pueda convertirse en una clase tediosa si esta no varía sus contenidos y actividades. En el siguiente ejemplo me gustaría mencionar de nuevo un momento que refleja un pensamiento de uno de los estudiantes del curso, y es que tiene que ver con la repetición de algunas dinámicas que ocurrieron.

Ejemplo 22:

- Durante el grupo focal, “Paulina” expresa una de sus inconformidades respecto a la aplicación de algunas actividades, diciendo que “Al principio es de esas actividades intermedias eran poquitos tediosas en lo personal porque como las que teníamos que hacer en nuestro receso”.

Las actividades que son mencionadas por el estudiante solían ser, además de repetitivas ya que se trataban de presentaciones, estas solían llevarse en los tiempos de descanso de los estudiantes, por lo tanto, esta dinámica interrumpía un momento dedicado al descanso, tardé en darme cuenta de mi error ya que tenía la creencia de que si los estudiantes se mantenían ocupados con algún trabajo independiente entonces sería algo más beneficioso para ellos. Esto era mencionado por Hernández et al. (2020), y después corroborado nuevamente por la doctora Lizárraga (2021), ya que la frustración del estudiante es una emoción que debemos tener en cuenta para evitar presionar al estudiante con trabajos constantes. Para la siguiente sección de este trabajo, se hablará respecto a las estrategias usadas en el curso para fomentar un ambiente positivo y facilitador.

4.5 Estrategias usadas para fomentar un ambiente positivo y facilitador

En la presente sección de este proyecto de investigación se definirán aquellas estrategias que permitieron fomentar un ambiente positivo y facilitador al momento de trabajar en las clases de inglés en un espacio virtual – sincrónico. Para la elaboración de este cuadro se tomó en cuenta los comentarios de los estudiantes por medio de sus bitácoras.

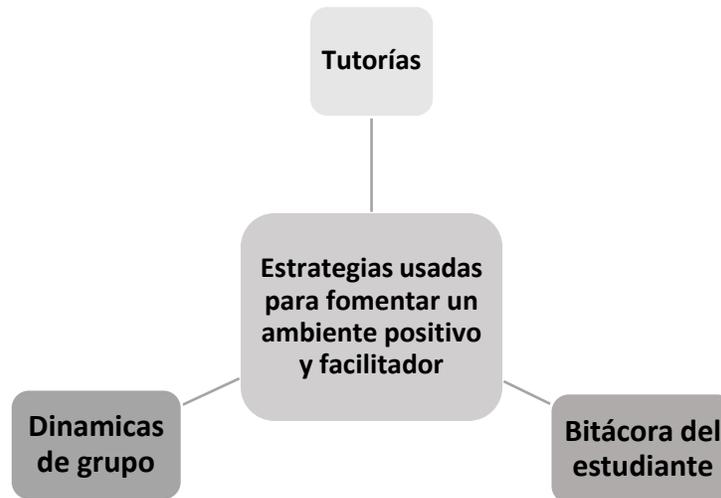


Figura 12. Clasificación de las estrategias que se pueden implementar con tal de fomentar un ambiente positivo y facilitador en la clase de inglés.

Las siguientes estrategias permitieron a los estudiantes desarrollar varias de sus habilidades, así como permitieron hacer que los estudiantes se dieran cuenta de su proceso de aprendizaje. Las siguientes estrategias son las siguientes:

- *Tutorías:*

Cuando se habla de tutorías se refiere a un proceso donde el docente acompañe al estudiante cuando este necesite mayor tiempo de concentración para poder repasar un tema del curso. La presencia del docente toma un papel más activo debido a que le dedica tiempo a la comprensión de temas que pudieron ser complicados para uno o varios estudiantes.

- *Dinámicas de grupo:*

Las dinámicas de grupo tienen como foco principal desarrollar la interacción de los estudiantes con sus demás compañeros, además de fungir como práctica de discursos, intercambios de ideas por medio de foros y el desarrollo de un pensamiento crítico – reflexivo. Las dinámicas de grupo son componentes que buscan preparar al estudiante para un mundo social y que requiere el uso de la lengua meta para llevar a cabo varios objetivos.

- *Bitácora del estudiante:*

La bitácora del estudiante funciona como un registro personal de las experiencias, aprendizajes y emociones que siente el estudiante. Sirve para que el estudiante exprese todo aquello que ha experimentado dentro y fuera del aula de clases. Representa una herramienta muy importante en el proceso de aprendizaje y puede ser usado como fuente de retroalimentación para el docente.

4.5.1 Tutorías

Las tutorías representaron la oportunidad perfecta para repasar de manera personal los temas vistos en la clase. También funcionan como fuente de retroalimentación, ya que se da lugar a que los estudiantes compartan sus opiniones respecto a las actividades que se llevan a cabo en la sesión de clases. A continuación, se muestra un ejemplo del tipo de retroalimentación proporcionado por un estudiante.

Ejemplo 23:

- “Danny” en la entrada número ocho de su bitácora de estudiante reporta que “siendo sincero, siento que a veces las dinámicas del libro son algo de relleno, porque puede haber mejores puntos para marcar lecciones inolvidables del idioma para la vida diaria”.

Al tratarse de sesiones personales con los estudiantes, es decir, fuera del horario normal de clases, se tiene la oportunidad de discutir sobre algunos aspectos de la clase, las actividades, y los objetivos la clase. Camarillo (2017), ya describía esta situación como la oportunidad para reflexionar la práctica docente en busca de puntos de mejora, falencias, etc. Entonces, tomando en cuenta lo dicho, las tutorías no solo ayudan a los estudiantes a repasar los temas vistos en la clase, sino que ayudan al docente a reflexionar sobre su propia práctica profesional.

4.5.2 Dinámicas de grupo

Las dinámicas de grupo se tomaron en cuenta para llevar a cabo la socialización y el intercambio de ideas entre los estudiantes, representan las oportunidades de interacción que los estudiantes tienen para poder desarrollar sus habilidades comunicativas, y al realizar esto, se influye de manera positiva en su aprendizaje y en sus emociones como en el siguiente ejemplo que se muestra a continuación.

Ejemplo 24:

- Repitiendo el comentario de “Emile” en la entrada siete de la bitácora del estudiante se informa que “La clase fue entretenida y el profesor fue muy paciente con todos, me sentí muy bien en esta ocasión”.

El portal educativo *ViewSonic* (2019), ya había reportado con anterioridad que a través del uso de recursos digitales aumenta la participación de los estudiantes, se desarrollan

mayores habilidades de resolución de problemas y de pensamiento crítico, y se motiva a que el estudiante continúe aprendiendo.

4.5.3 Bitácora del estudiante

La bitácora del estudiante representó una herramienta de suma importancia que contribuyó a la reflexión de los estudiantes y permitió usarse como una fuente de retroalimentación, puesto que serían varios de los comentarios tomados de estos para realizar alteraciones a las actividades que se llevarían a cabo en las clases. En el siguiente ejemplo se puede ver uno de los comentarios que se considera de gran importancia dentro de este proyecto de investigación.

Ejemplo 25:

- “Danny” en la entrada número siete de su bitácora de estudiante agrega que “en sí los aprendizajes en las clases siento que sí se dan y mucho, solo es de ir tomando notas luego, todo eso que aprendes cuando hablas por aprender a seguir usando la oralidad en el inglés, seguirlo usando”.

Retomando a los autores Garrison et al. (2000 y 2003) y Rourke et al. (2001), el diario es entonces, una extensión de la presencia tanto docente como del estudiante, es una herramienta que puede usarse para darle una voz a los estudiantes, para mantener un sentimiento de compañía, además de ser un registro de actividades en cada sesión de clases. Brinda la oportunidad de mantener comunicación entre docentes y estudiantes, toma en cuenta las experiencias y emociones de quien lo escribe, entonces, es una estrategia a implementar que logra beneficiar tanto a estudiantes como docentes durante todo el proceso de aprendizaje.

4.6 Reflexión final del análisis de resultados

Estos datos recolectados y su debido análisis me permitieron tener un mejor entendimiento sobre los elementos que deben considerarse al momento de trabajar en un espacio de aprendizaje virtual – sincrónico. Se deben tener en cuenta que la educación en línea tiene tanto pros como contras. Un elemento que no debería ser ignorado son las emociones, tanto de uno mismo como las de los estudiantes. En estos tiempos de pandemia, el estudiante requiere de mayor guía, necesita que tener comunicación con el docente, es decir, que haya presencia del docente y que este lo acompañe de su aprendizaje.

V. CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

En el siguiente capítulo se reflexionará más a profundidad sobre lo aprendido durante el curso y en este proyecto de investigación.

En este capítulo se hacen reflexiones sobre el trabajo, las experiencias que se desarrollaron durante la recolección de datos, los análisis de resultados, las clases en línea y las experiencias de los estudiantes de los cursos de nivel básico de inglés, además de resumir la información obtenida. Se presenta una observación final a lo visto y se hace mención de la propuesta didáctica.

Por medio de este trabajo de investigación se ha podido expandir la perspectiva que tenía respecto al uso de la tecnología en la clase de inglés en línea, los aspectos tanto social, académica y personal que tienen que tomarse en cuenta cuando entablamos una sesión de clases por medio de un modelo síncrono – virtual. También cabe mencionar, que este trabajo me ayudó a complementarme como docente de inglés, ya que he sentido un progreso en mis habilidades para planificar clases, pulir mis habilidades comunicativas con mis estudiantes y, por último, reflexionar sobre mis actividades como docente de lenguas durante esta investigación. Como pauta principal, repasemos las preguntas de investigación y como estas fueron respondidas a través de los datos obtenidos.

- **¿Cómo se puede fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de inglés del nivel básico mediante las clases sincrónicas en tiempos de COVID?**

Para poder fortalecer el aprendizaje de los estudiantes es necesario tener un ambiente de trabajo donde se haga énfasis en los siguientes tres puntos:

- El docente debe enfocarse en fomentar la armonía en salón, y se prioricen las dinámicas de grupo entre los estudiantes. Permitir al estudiante que practique el diálogo con sus compañeros de clase, leer textos en equipos o en parejas en un ambiente de aprendizaje síncrono – virtual, en pocas palabras, implementar interacciones.
- Los temas enfocados a las interacciones deben ser “aterizados” en la realidad o en los contextos de los estudiantes a fin de que se pueda crear una familiaridad entre el curriculum del curso y los aprendizajes previos de los estudiantes.

- Se deben variar las actividades de tal forma que el estudiante se sienta atraído al estudio, y, por ende, que adquiera el interés para continuar trabajando, motivándolo a participar y provocando que pueda producir un aprendizaje significativo. Esto también se aplica al uso de aplicaciones digitales y plataformas comunicativas.
- **¿Cuáles son las ventajas y desventajas que se pueden encontrar en las aplicaciones digitales con el objetivo de complementar a la clase de inglés de los estudiantes?**

Se podría resumir de la siguiente forma las ventajas y desventajas que se encontraron respecto a las aplicaciones digitales con el objetivo de complementar a la clase de inglés:

Ventajas

- Interacción: Los estudiantes opinan que a través del uso de estas aplicaciones y de los espacios de trabajo virtuales se puede lograr una interacción significativa con sus compañeros, al tratarse temas vinculados con la solución de problemas y el intercambio de dialogo.
- Comodidad: Los estudiantes reportan que una ventaja que tienen las aplicaciones y los espacios de trabajos virtuales es que los estudiantes al estar acostumbrados a trabajar con aplicaciones digitales, para algunos, resulta ser cómodo ya que suelen estar acostumbrados a trabajar de esta manera. Por otro lado, una ventaja de tener sus clases virtuales, es que los estudiantes reportan que pueden trabajar en lugares o sitios más cómodos, ya que no es necesario moverse de forma constante de sus casas a la escuela.
- Dinámicas de grupo: El hablar entre compañeros, hacer preguntas y trabajar en equipos son las dinámicas favoritas de los estudiantes al trabajar en ambientes digitales.
- Variedad de actividades: Se pueden llevar a cabo diferentes tipos de trabajos donde el estudiante puede desarrollar su creatividad y plasmar los conocimientos que ha adquirido de la lengua meta. Esta variación de trabajos puede tener influencias positivas en habilidades comunicativas como en la lectura y en la comprensión auditiva de los estudiantes. A estas dinámicas se le puede añadir la fase del juego en la clase, ya que en una votación que tuvo 66.7% de votos, los estudiantes expresaron que les gustó realizar dinámicas de juegos a través de aplicaciones como *Kahoot* y *Quizzes*.

Desventajas

- **Distracciones en casa:** De acuerdo a los comentarios de los estudiantes, las distracciones que ocurren en casa suelen ser la segunda problemática que más se pueden encontrar en las clases de inglés sincrónicas – virtuales. Esta probable maticas es mencionada en los cuestionarios y cuenta con un porcentaje de 22.2% por parte de los estudiantes.
- **Organización y tiempo de trabajo:** Otra de las mayores problemáticas que se encuentran, es el problema de la organización que los estudiantes tienen para trabajar y dedicar sus tiempos a sus clases de inglés, ya que no solo deben atender estas, sino que también tienen otras responsabilidades tanto sociales, académicas o laborales.
- **Calidad del internet:** Esta fue la problemática más votada por los estudiantes, ya que cuenta con un 44.4% de votos. La calidad de internet juega un papel crucial y la problemática se refleja en fallas de conexión lag, desconexiones, desincronización de audio y video, etc. Este ocurre no solo entre estudiantes, pero es algo que también puede afectar al docente, así que no es un problema aislado.
- **Falta de conocimientos de algunas herramientas:** Algunos estudiantes han compartido sus opiniones de que no cuentan con el conocimiento para hacer uso de algunas plataformas educativas, comunicativas o de aplicaciones digitales debido a que antes no tenían la necesidad de trabajar en ellas, lo que provoca algunos problemas al momento de trabajar en estos espacios sincrónicos – virtuales.
- **Falta de balance entre las habilidades a adquirir:** Al trabajar en espacios sincrónicos virtuales se priorizan las habilidades comunicativas como comprensión de lectura (44.4%) y comprensión auditiva (33.3%), pero por lo mismo hay otras habilidades que son afectadas como la habilidad oral (11.1%), la gramática (11.1%) y la escritura de los estudiantes (11.1%).
- **¿Qué percepciones tienen los estudiantes sobre las clases de inglés sincrónicas - virtuales?**

De forma resumida, la percepción que tienen los estudiantes respecto a las aplicaciones digitales en un ambiente de aprendizaje en línea, representan la misma idea - compromiso. Podríamos resumir las percepciones en tres puntos principales:

- *Espacios de interacción*

Los estudiantes señalan que espacios como *Google Meet* y *Zoom* son espacios a los cuales ya estaban acostumbrados a trabajar, sin embargo, reportan que *Google Meet* es un recurso más fácil de usar debido a su poco consumo de datos y de recursos del computador o teléfono móvil.

- *Ambientes de práctica*

Los estudiantes reportan que un aspecto importante de trabajar en estos espacios de trabajo virtual es poner en práctica lo aprendido, es decir, que se exhorta a demostrar el dialogo y el uso de la lengua. Esto se pudo evidenciar debido a que se llevaron a cabo trabajos de comunicativos con la finalidad de dar lugar al dialogo y a la resolución de problemáticas “aterizadas” al contexto de los estudiantes.

- *Espacios de comunicación instantánea*

Además de los puntos anteriormente mencionados, los estudiantes creen que por medio del trabajo que se hace en estos espacios virtuales de trabajo (como lo son las plataformas comunicativas) se beneficia el compartir de forma casi instantánea trabajos y opiniones respecto a estos con sus demás compañeros.

- **¿Cuáles son las estrategias para fomentar un ambiente positivo y facilitador para que los estudiantes aprendan inglés mediante el uso de plataformas comunicativas y las aplicaciones digitales?**

A través de las bitácoras, los cuestionarios y basándome en los resultados de las evaluaciones realizadas, puedo decir que lo necesario para fomentar un ambiente positivo y facilitador requiere no solo de una diversidad de actividades que permitan a los estudiantes desarrollar sus competencias comunicativas y sociales. Al leer las bitácoras de los estudiantes fui capaz de entenderlos de mejor manera, fueron instrumentos que me permitieron saber un poco más de sus realidades y gracias a estos haría cambios a la clase, a las actividades y mi forma de enseñar. Se requiere guiar al estudiante para que pueda adaptarse a estudiar en un ambiente de aprendizaje síncrono - virtual.

El docente debe ser un guía que acompañe al estudiante durante el proceso de adaptación de trabajar tanto en plataformas comunicativas, educativas y plataformas digitales. Se debe motivar al estudiante por medio de temas familiares que complementen los temas por ver en el curso, con tal de disminuir los niveles de estrés de los estudiantes. Además, es imperativo desarrollar un sentimiento de paciencia y empatía en el docente, ya que siempre existirán problemáticas, tanto tecnológicas como sociales, que deberán atenderse en beneficio de los estudiantes. Esto se menciona debido a que en la encuesta adicional que se le hizo a los estudiantes, 22.2% de los estudiantes mencionan que para que el aprendizaje en línea pueda mejorarse es necesario que el docente entable más comunicación con ellos dentro y fuera de la clase y que debe haber una mayor flexibilidad en cuanto a la entrega de trabajos, mientras que un 11.1% mencionan que los estudiantes deben de ser más involucrados en las actividades en cuanto a cómo estos se llevan a cabo.

En las evaluaciones 1 y 2 comprendí que era necesario hacer cambios que permitieran que los estudiantes desarrollaran sus habilidades comunicativas y para ello es necesario que se fomente un ambiente positivo y facilitador donde se deben atender las necesidades de los estudiantes, es decir, enfocarse no solo en actividades gramaticales, sino ver los otros aspectos comunicativos de la lengua, sin dejar a un lado el juego en algunos momentos de la clase.

Al final de este estudio se entendió que para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes es aconsejable tener un balance en cuanto a actividades que se puedan realizar tanto fuera como por dentro del espacio de trabajo, siempre y cuando no se exceda en el número de asignaciones. Además, como sugerencia, el docente debe acercarse al estudiante para ofrecer acompañamiento académico, además de guiar a los estudiantes en caso de que estos presenten alguna dificultad ya sea de temática académica o social guardando respeto y sabiendo los momentos debidos para apoyar a los estudiantes.

5.1 Epilogo Reflexivo

Este viaje académico por el cual decidí a adentrarme no fue sencillo, existieron situaciones en las que se vivieron momentos de tensión y estrés, pero al mismo tiempo quedo con un sentimiento de gratitud por lo que he podido realizar durante este proyecto de investigación. Algunos puntos importantes que se plasmarán son los siguientes: La

contingencia COVID – 19, los cambios que impuso este fenómeno en la educación y aprendizaje de mis estudiantes durante la realización de este proyecto de investigación, las dificultades y retos vividos de trabajar en un ambiente digital y por último el aprendizaje con el que me quedo tras la finalización de este proyecto de investigación.

- **La contingencia COVID – 19.**

No cabe duda que la situación de salubridad global ha cobrado una gran importancia en los últimos años respecto a la llegada del virus COVID – 19. Estamos hablando de un acontecimiento que ha cambiado la forma en la que el mundo trabaja, como socializamos con las personas, y claro, como este acontecimiento afecta a la educación de nuestros estudiantes.

Este acontecimiento resonó en mí, porque me permitió reflexionar el profesor, como este es un ser humano que también enfrenta esta incertidumbre y lo necesario que es el contar con y desarrollar estrategias para fortalecer el estado emocional del profesor y de los estudiantes.

Sin embargo, he podido trabajar en algunos aspectos de mi vida para controlar el estrés, dándome descansos por momentos, planificar mis tiempos de trabajo y también esta situación me ha permitido desarrollar la tolerancia necesaria para poder trabajar con mis estudiantes. He aprendido que este es un valor que antes no había podido desarrollar debidamente en las clases presenciales. Considero que esta es la característica principal que he podido trabajar en los últimos dos años y lo que me ha permitido a adaptarme a este espacio de trabajo y a interactuar de mejor manera con mis estudiantes.

- **Los cambios que impuso este fenómeno en la educación y aprendizaje de mis estudiantes durante la realización de este proyecto de investigación.**

Si hay grupos de personas que se ha visto más afectado en este estudio debido a la pandemia COVID – 19, serían tanto estudiantes como docentes. Al estar acostumbrados a trabajar en una modalidad presencial, era claro que la adaptación a un espacio de trabajo en línea sería laborioso para ellos, lo cual queda evidenciado por algunas muestras en las bitácoras de mis estudiantes. Para ambas partes implicó un fuerte aprendizaje en el manejo de las tecnologías, y los gastos que implicaban el uso de internet y el equipo.

A esto se le añade el hecho de que los estudiantes también debían acoplarse a un horario para las clases en línea y debían organizarse para trabajar en sus correspondientes tareas. Sin embargo, esto también estuvo lleno de problemáticas, ya que los estudiantes habían ya reportado tener obstáculos para poder organizarse debidamente, además de mantener un equilibrio entre la familia, sus compromisos sociales, académicos y personales.

Al tener en consideración estos obstáculos, es necesario que el docente desarrolle un sentimiento de empatía y humanidad con tal de que exista una mejor interacción entre todos los participantes en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Hablando de la educación, esta también ha tenido que enfrentarse a los cambios ocasionados por la pandemia. Por un lado, encontramos que el acceso a esta, al ser más remota, los estudiantes ya no tienen la necesidad de trasladarse de un punto A un punto B para tomar sus clases. Un aspecto negativo, es que no todos cuentan con el mismo acceso a la educación de manera en línea, existen diferencias en cuanto al uso de dispositivos para poder acceder a las clases en línea, lo cual termina por crear discrepancias en cuanto a la calidad con la que los estudiantes experimentan sus clases.

Y es que, si existe algo que no muchos docentes consideran, es que no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades económicas o de acceso para llevar un curso de manera virtual, lo cual sigue siendo un tema a tratar y, personalmente, no creo que haya una solución definitiva ante estas problemáticas. Lo mejor que podemos hacer como docentes es apoyar a nuestros estudiantes ante cualquier problemática que presente, debemos ser capaces de ponernos en sus zapatos y valorar con atención lo que ocurre a nuestro alrededor.

- **Dificultades y retos vividos de trabajar en un ambiente digital**

Como se ha mencionado anteriormente en este trabajo, es claro que todos llegamos a pasar por ciertas dificultades al tener que trabajar en un ambiente de aprendizaje digital. Para empezar, nadie estaba totalmente preparado para trabajar en esta clase de condiciones. El cambio fue rápido y nadie sabía cómo reaccionar al momento, lo cual fue una gran problemática para mí al nunca haber experimentado las clases de inglés a través de un modelo de enseñanza en línea.

Mis mayores preocupaciones fueron elegir los materiales a utilizar para mis clases, también tuve que decidir que plataforma comunicativa debía de usar para llevar a cabo mis

deberes como docente. Al tener en cuenta la existencia de plataformas comunicativas como *ZOOM* y *Google Meet*, era una decisión difícil de tomar ya que desconocía las funciones y características principales de ambas. No fue hasta que experimenté con ellas para que al final tomara mi decisión. *Google Meet* tenía una interfaz más sencilla de seguir, pero no tenía las herramientas extra para dividir grupos. La razón por la que usé esta plataforma en un inicio era porque, a través del uso de mi correo UNACH no tenía límite de tiempo para llevar a cabo una videollamada con mis estudiantes. *ZOOM* por otro lado, para usar muchas de sus herramientas y exceder del límite de los 40 minutos, tuve la necesidad de contratar un servicio “Premium” pero con el cual quedaría más satisfecho debido a la estabilidad y calidad de las videollamadas.

Aun así, tomando en consideración de las herramientas disponibles que tenía, todavía existían problemáticas dentro de mi espacio de trabajo. Para empezar, independientemente del servicio a elegir, se encuentran problemas de red en los estudiantes, algunos ejemplos fueron: baja latencia en la llamada, “hipos” de interrupción entre llamadas, ralentización de audio, desconexiones por parte de los estudiantes, etc. Aunque muchas de estas problemáticas ocurrían en el salón de clases virtual debido un desperfecto en la conexión de los estudiantes, siempre se buscaron alternativas para poder continuar trabajando. Pesé a estos intentos, todavía existen problemáticas que influían en la participación del cuerpo estudiantil. Algunas problemáticas estaban ligadas a la calidad de las conexiones, el paquete de internet que los estudiantes poseían, como lo son: problemáticas de micrófono, fallas de videocámara, etc.

Estos fenómenos obstaculizaban algunos propósitos que se planteaban en la clase, principalmente el desarrollo en las competencias comunicativas de mis estudiantes. Uno de los momentos que más recuerdo era que muchos de estudiantes no prendían sus cámaras al transcurrir la clase. He de admitir que en un principio me tomé este caso de manera personal y me sentía triste porque la interacción con mis estudiantes no era la misma, sentía que hablaba solo, al no poder ver o escuchar a mis estudiantes se sentía un ambiente un poco estresante para mí. No sería hasta finales de las clases donde me pondría a reflexionar respecto lo acontecido en la clase. A través las notas de mi diario personal (bitácora del docente) y con la ayuda de los comentarios de amigos y directora de tesis, sabía que esta

clase de situaciones no las debía considerar como un problema personal, en lugar de eso debía trabajar en cuanto a mi tolerancia y empatía ante esta clase de situaciones.

A través de la reflexión, comprendería que era necesario detenerme por momentos y pensar lo que sería mejor para mis estudiantes. Reflexionar sobre las problemáticas que viví creo que me ayudó a comprender más a los estudiantes, sobre todo por aquellos que son foráneos de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez. Un caso particular fue de un estudiante que, al vivir de manera foránea en un pueblo del estado de Chiapas, este no tenía acceso propio a una conexión de internet estable, además de que las condiciones climatológicas no le favorecían en nada. Al presentarse problemas con fuertes lluvias, tuve que apoyar a este estudiante con sesiones de tutorías personales, extender fechas de trabajos y evaluaciones, entre otras cosas. El punto es que, el docente debe buscar soluciones para este tipo de problemáticas, ser abierto de mente ante posibles soluciones y nunca dejar que el estudiante afronte sus problemas en solitario.

- **Gestión de las emociones durante pandemia COVID - 19**

La frustración también es un problema muy común que debe asesorarse de forma continua, el estudiante debe entender que, como todo proceso de aclimatación, requiere tiempo y esfuerzo continuo para poder trabajar de forma eficiente en un espacio de trabajo digital. El docente debe acompañar al estudiante de tal forma que este no se siente solo o abandonado en su aprendizaje. Lo mismo se puede decir del uso de las diferentes aplicaciones digitales que se piensan usar en clase, aquí el docente debe guiar en cuanto su uso y asegurarse de que las aplicaciones tampoco sean demasiado complejas de utilizar. Es necesario abordar, de una forma lógica, el estudio de los elementos que perjudican el aprendizaje con tal de orientar nuestras acciones como docente. Prevenir o reducir la frustración del estudiante en línea es de gran importancia, no solamente para él mismo, sino también, en gran medida, en beneficio del docente, de la institución y de la propia sociedad. ¿Hasta qué punto los problemas tecnológicos están relacionados con las dificultades en el aprendizaje? Es una pregunta que el docente debe repetirse con el fin de que pueda meterse en los zapatos de sus estudiantes. Solo así será capaz de tomar las acciones debidas ante diversas situaciones. Un punto favorable en el contexto virtual, son las tutorías y

acompañamiento estudiantil para el tratamiento de las dificultades de aprendizaje que se presenten.

Finalmente, las desiguales condiciones de acceso a los dispositivos adecuados para afrontar las nuevas experiencias educativas virtuales, y el impacto diferencial de posible fallos técnicos que habitualmente afectan los modos de habitar y navegar por la web, no hacen más que actualizar nuestra perspectiva ante la situación por la que pasa no solo nuestro país, sino también alrededor del mundo.

- **El aprendizaje con el que me quedo tras la finalización de este proyecto de investigación**

Para concluir con esta sección, rescato muchas experiencias que viví durante este proyecto de investigación – acción, creo que he podido crecer no solo como docente, sino también como persona. Trabajar en un ambiente digital requiere de una mayor preparación, no solo a nivel profesional, pero también a nivel humano, y creo que este es un aspecto que a veces pasa desapercibido entre clases. Es importante mantener un grado de tolerancia y consideración por parte del contexto de los estudiantes, su acceso a las clases en línea, y posibles problemáticas que estos tengan que atender.

Hay muchos aspectos que faltan por investigar y reconocer acerca de la educación virtual en nuestro contexto, es indudable que seguimos enfrentados a muchos obstáculos a nivel nacional, por ello es necesario unir esfuerzos entre estudiantes y docentes para el aprendizaje en línea sea significativo para que la educación sea efectiva. Por lo mismo, es importante reflexionar acerca de los materiales a usar, las aplicaciones digitales a elegir, pero, sobre todo, a seguir fomentando los valores humanos para desarrollar un sentimiento de comunidad en un ambiente de aprendizaje en línea.

En el capítulo seis, se habla acerca de la propuesta didáctica para poder trabajar en un espacio de aprendizaje sincrónico – virtual. Se muestran y explican las habilidades que se pueden trabajar con los estudiantes, así como las aplicaciones que se pueden usar para interactuar con ellos de tal forma que estas aplicaciones sean vistas como una herramienta que complemente el trabajo en un espacio de aprendizaje sincrónico – virtual.

VI. CAPÍTULO 6: PROPUESTA DIDÁCTICA

Como se había comentado al inicio de este proyecto de investigación, uno de los objetivos principales de este estudio es la implementación de una serie de actividades a través del uso de aplicaciones digitales con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en las clases sincrónicas – virtuales de inglés. Algunas de estas actividades que se proponen incluyen estrategias que el docente podría modificar de serlo necesario, además de que estas actividades fueron diseñadas basándose de los resultados obtenidos en esta investigación.

Estas propuestas de actividades didácticas pueden ser de utilidad para docentes que se enfocan en el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés. Es importante mencionar que estas actividades pueden usarse para complementar los aprendizajes que los estudiantes estén viendo en sus cursos y que pueden usarse para dar dinamismo a la clase, puesto que en ocasiones es posible que nos centremos solamente en acabar las actividades de un libro de texto. Se hace mención de este punto ya que debemos recordar que el objetivo de aprender un idioma nuevo es promover la comunicación entre personas, ofrecer situaciones donde los estudiantes puedan comunicarse con sus compañeros, familia, etc.

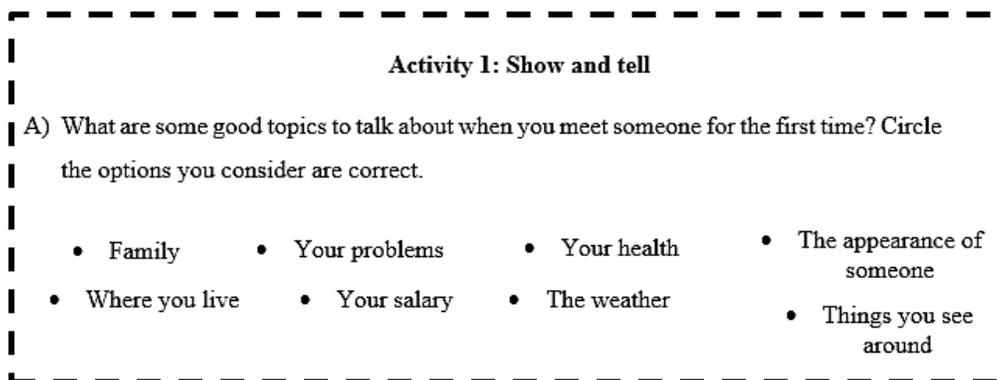
A continuación, se presenta una propuesta didáctica con el objetivo de trabajar las competencias comunicativas de los estudiantes en un ambiente de aprendizaje virtual – sincrónico. Las siguientes cuatro actividades son de carácter flexible, por lo que se pueden modificar varios aspectos de quien guste usarlas para sus clases. Además, cada actividad está centrada en profundizar sobre un punto específico.

- **Punto 1: Personalización – Ejemplo: Actividad 1 - Show and tell**

La actividad número funciona como una extensión de los temas enfocados al uso del presente continuo para hablar acerca de hobbies y las actividades que le gustan hacer a los estudiantes en su tiempo libre. Al tratarse de personalización, el énfasis yace en que el estudiante pueda identificar temas “aterrizados” a su realidad o contexto. Este primer punto consiste de las siguientes características.

- ***Darle protagonismo a los estudiantes***

Las actividades que han de verse en la clase han de ser familiares para los estudiantes, se debe inclinar por despertar los conocimientos previos de los estudiantes, además de que se tiene que promover un pensamiento crítico que se pueda desarrollar en la clase.



Activity 1: Show and tell

A) What are some good topics to talk about when you meet someone for the first time? Circle the options you consider are correct.

- Family
- Your problems
- Your health
- The appearance of someone
- Where you live
- Your salary
- The weather
- Things you see around

Figura 13. Muestra de la actividad de “*Show and tell*”.

En esta primera actividad la personalización viene a formar parte de preguntarles al estudiante, aquellos temas de conversación que son aceptados de hablar con alguien a quien conoces por primera vez. Esto se hace para despertar conocimientos previos de los estudiantes y empezar a trabajar en posibles intercambios de ideas y diálogos en la clase.

- ***Fomentar las interacciones SS –SS***

A través de las interacciones, se espera que el estudiante pueda trabajar con sus compañeros en el intercambio de diálogos y en la práctica de la interpretación de lecturas en un espacio síncrono – virtual. En la siguiente actividad se tomó en cuenta el tema de los deportes para poder generar el intercambio de diálogos, de tal forma que esto inspire a los estudiantes a intercambiar ideas sobre sus deportes favoritos, además de poder practicar la lectura y la entonación de diálogos.

B) Read the following text. What sports are Kenneth and Chris choosing for the semester at their school?



Kenneth: Hey, Chris I want to ask you something about the sports subject for this semester. I am a bit nervous.

Chris: I know! Are you joining the boxing team? We need to be part of a sports team this semester.

Kenneth: No, I'm joining the football team; I think it's more entertaining than boxing.

Chris: Oh really? Are you training this week? You know, to be in good shape.

Kenneth: Yeah! It is demanding and harder than playing soccer. What are you doing this semester?

Chris: Actually, I want to try to play basketball this semester. I'm meeting with some guys to practice the basic drills of the sport.

Kenneth: That's great! Hey, we talk later I need to see my coach.

Figura 14. Actividad de interpretación de diálogos de forma cooperativa entre estudiantes”.

- **Aplicaciones digitales:**

A continuación se muestran algunas aplicaciones que pueden usarse para complementar estas actividades.

WhatsApp:



La aplicación de comunicación más popular. Los estudiantes en caso de no contar con una buena señal de internet pueden enviar audios o crear conversaciones para poder interactuar.

Enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=es-419>

ZOOM:



La aplicación de comunicación síncrona más usada. Recomendada para hacer uso de *breakout rooms* para organizar a los estudiantes en salas de interacción controladas por tiempo.

Enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=us.zoom.videomeetings&hl=es-419>

- **Punto 2: Profundizar - Ejemplo: Actividad 2 - Talking about sports**

La actividad numero 2 busca extender la comunicación de los estudiantes, es decir, profundizar en los temas familiares que rodean a los estudiantes.

Activity 2: Talking about sports

A) Listen and repeat the following vocabulary.

<https://drive.google.com/file/d/1cYk36ZIKJUrFoWvri6hiHvBNThd8HA96/view?usp=sharing>

The image shows a grid of nine sports-related photos. The top row contains 'basketball', 'aerobics', and 'wrestling'. The middle row contains 'football', 'taekwondo', and 'running'. The bottom row contains 'volleyball', 'boxing', and 'biking'. The numbers 12, 13, and 14 are placed between the rows of images.

Figura 15. Representación de vocabulario para la contextualización del tema.

El punto de atención es lograr la familiarización de temas conocidos o que resulten familiares para los estudiantes y relacionarlos con la lengua meta que se quiere aprender, para así, poder introducir la siguiente actividad de la clase.

- ***El intercambio de información.***

Una vez que el tema haya sido despertado los conocimientos propios del estudiante, es momento de priorizar la práctica del dialogo. Primero, a través de una lluvia de ideas, se busca descubrir el deporte más popular en el país del estudiante. Esto se hace con el motivo de que se cree una interacción entre estudiantes, y se comiencen a desarrollar la interacción entre estudiantes.

B) Which sport from the list do you consider more popular in your country? Write your ideas and then share them with a partner.

C) Listen. What is John's favorite sport? What's Frank's?

<https://drive.google.com/file/d/1j1nkU21-FMW3nWjvNEx2WbNb0CJmSbDM/view?usp=sharing>

Frank: Hi, John. It's me. How is it going?
John: Oh, hi, Frank. I'm good right now.
Frank: So, are you watching the soccer match on TV?
John: Not really, I don't like soccer. I prefer boxing; I think it is a bigger sport than soccer.
Frank: Really? Boxing is okay, but for me soccer is a more exciting sport. Anyway, who is your favorite fighter?
John: Canelo, he is a great athlete. He is faster, punches harder and is more competitive than other boxers. Who's your favorite soccer player? Are you a fan of Messi?
Frank: Not really. I am a fan of Chicharito, for me he plays better and he is more famous
John: Oh, that sounds good. Hey, let's talk later the boxing match is about to end.
Frank: Ok, John, we talk later!



Figura 16. Trabajo colaborativo de interpretación de diálogos con base a los temas.

Para el siguiente inciso, la interacción escala a la práctica por medio del dialogo. En un contexto presencial puede ser actuado, pero en un ambiente de virtual – síncrono debe de plantearse a la actuación como otra forma de entonación del dialogo. En resumen, el estudiante practica su tono de voz, toma en cuenta la posible actitud a interpretar en los diálogos, de tal forma que se le acerca al estudiante la practica necesaria para entablar una conversación con sus compañeros.

- *Relacionar a los estudiantes en un sentido de comunidad*

Es a través de esta fase donde se pone en práctica el dialogo entre estudiantes. El ambiente debe ser controlado para que haya un intercambio reciproco de opiniones entre compañeros, y es por ello que el docente maneje el tiempo suficiente para que los estudiantes puedan conversar con sus compañeros.

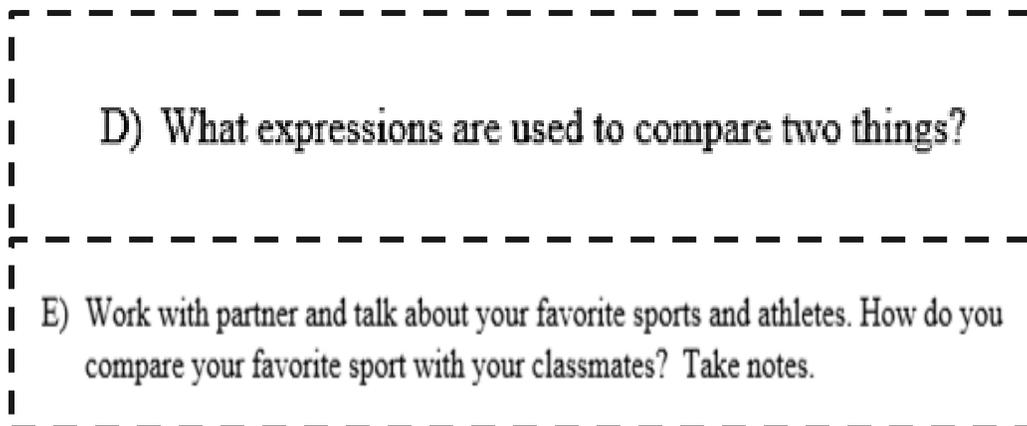


Figura 17. Instrucciones para desarrollar interacción de sentido de comunidad.

Al tratarse de temas más familiares para los estudiantes esto debería garantizar el comienzo del desarrollo de un sentido de comunidad en un espacio de trabajo sincrónico – virtual, por lo que la interacciones entre estudiantes deben ser generadas de forma habitual, de preferencia con diferentes estudiantes, a veces de forma síncrona u otras de forma asíncrona inclusive.

- **Aplicaciones digitales:**



Mentimeter:
Aplicación enfocada a la votación y lluvia de ideas entre estudiantes. Puede usarse para el intercambio de ideas en y votaciones en tiempo real, además de también poder hacerse encuestas
Enlace:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mentimeter.voting&hl=es-419>



ZOOM:
La aplicación de comunicación síncrona más usada. Recomendada para hacer uso de breakout rooms para organizar a los estudiantes en salas de interacción controladas por tiempo.
Enlace:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=us.zoom.videomeetings&hl=es-419>

- **Punto 3: Implementar la solución de problemas- Ejemplo: Actividad 3 - Home remedies**

La siguiente actividad tiene como punto principal hablar acerca de las enfermedades más comunes que una persona puede sufrir. Se busca conectar con las experiencias previas de los estudiantes a fin de que, por medio de esas experiencias, sean capaces de ofrecer una solución a un problema de salud.

Activity 3: Home Remedies

A) Observe the following pictures. Practice and mimic the following health issues. Do you have any of these problems?

 <p>I have a fever. I think I'm getting the flu.</p>	 <p>I have a bad cough. I'm coughing a lot.</p>	 <p>I have a stomachache. I often get stomachaches.</p>
 <p>I hardly ever get headaches, but I have one now.</p>	 <p>I have a cold and a sore throat. I get a lot of colds.</p>	 <p>I have a toothache.</p>

Figura 18. Vocabulario contextualizado a la práctica de los estudiantes.

El dialogo e intercambio de información debe transformarse ahora un material significativo para los estudiantes y es por medio de la solución de problemáticas por las que este conocimiento se le puede dar forma. A través de la presentación, el estudiante puede concentrarse en ser reflexivo con el contenido que investiga, es creativo, y autónomo, cualidades que deben promoverse no solo en el aprendizaje de lenguas extranjeras, sino para la vida misma.

- *Espacios de interacción sincrónicos (foros, grupos, blogs, etc.)*

Como punto a añadir, los estudiantes plasman la solución a un problema de salud por medio de la presentación oral. Para poder plasmar sus ideas respecto a los usos de remedios caseros, la información que los estudiantes usen puede ser investigada en internet y, a diferencia de las anteriores actividades, esta se trabaja en dos fases. La primera es dar un tiempo respetable a los estudiantes para que investiguen un tema que les agrade, la segunda fase es darle forma a la información que los estudiantes investigaron.

B) Look in the internet some home remedies you can take when you get sick.

- Take notes of:
 - The ingredients you need to prepare it
 - It's characteristics
 - What is it used for?



C) Work in a presentation with your ideas and present your home remedy with your classmates.

Figura 19. Contexto dado para la búsqueda de la solución de un problema.

Al finalizar los estudiantes exponen sus remedios caseros con el resto de sus compañeros. El objetivo es darle solución a un problema, y es a través de un intercambio de presentaciones (estilo conferencia) donde esto se puede lograr, ya que son los estudiantes quienes tienen la palabra y protagonizan este segmento de sus aprendizajes.

• **Aplicaciones Digitales:**



Google Meet:

La segunda mejor aplicación comunicativa. Añado esta app debido a que siento que es de más fácil uso en cuanto a actividades tipo "conferencia" además de tener un control menos complicado.

Enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.meetings&hl=es-419>



Canva:

Una alternativa para el diseño de presentaciones tipo Power Point. Canva ofrece muchas herramientas gratuitas para que los estudiantes puedan diseñar creativamente presentaciones e imágenes de diferentes tipos. Puede usarse para múltiples propósitos.

Enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=es-419>

- **Punto 4 – Producir pensamiento crítico – reflexivo – Ejemplo: Actividad 4 - That's a great advice**

En esta actividad, los estudiantes continúan trabajando respecto a los temas de salud. Sin embargo, el enfoque ahora está centrado en la comunicación por medio de “foros” de los estudiantes. La idea es profundizar el ambiente de “comunidad” para que los estudiantes puedan interactuar en un espacio comunicativo donde todos tengan la oportunidad de ofrecer la solución a una problemática.

Activity 4: That's a great advice!

A) Read the following message boards. These people have some health issues. What kind of solution is there for their problems?



Marla
I'm not sleeping at night. Help!



Derin
I want to get in shape. What can I do?

B) Think about a possible solution for this health issues. What possible solutions do you think they have? Share your opinion with the following application:

<https://www.menti.com/obx7w35h85>



Figura 20. Búsqueda de interacción y de intercambio de ideas entre estudiantes.

Primero, se establece un contexto de práctica, aquí los estudiantes practican dando consejos para solucionar uno o varios problemas de salud. Como ejemplo de herramienta tecnológica se puede usar *Mentimeter* para la recolección de información y de lluvia de ideas

de los estudiantes. Una vez terminada esta fase, se puede proseguir a un ambiente más práctico.

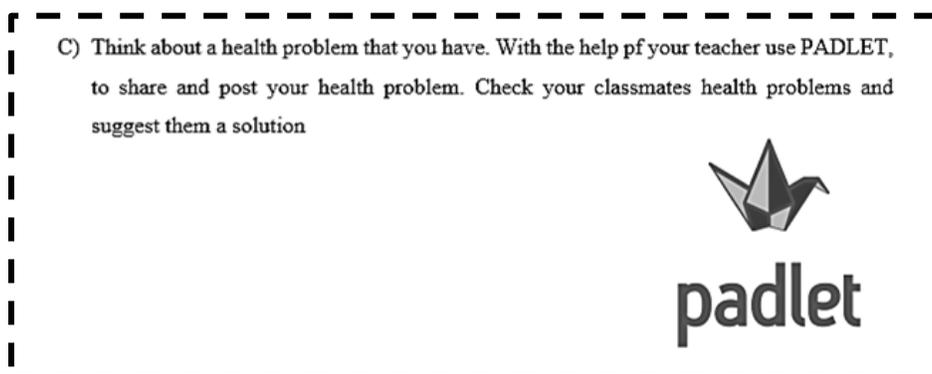


Figura 21. Actividad centrada en la creación de un espacio para el intercambio de soluciones a un problema.

Para el siguiente paso, los estudiantes entran a *Padlet* y expresan alguna problemática de salud que tenga, el resto de los estudiantes brindan soluciones. Esta clase de actividades pueden llevarse a cabo de diferentes maneras, pero el punto central es crear un ambiente tipo foro, donde todos los estudiantes son capaces de leer, comentar y aconsejar a sus demás compañeros sobre alguna problemática que estos estén teniendo.

- **Aplicaciones digitales:**



Padlet:
Espacio de trabajo tipo “muro” donde se puede trabajar de forma colaborativa con otros estudiantes. Perfecto para crear un sentimiento de comunidad, el intercambio de ideas en un ambiente tipo “foro”

Enlace:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wallwisher.Padlet&hl=es-419>

Es importante considerar que además de las aplicaciones presentadas, se pueden utilizar otras que puedan resultar más fáciles de usar del maestro, además de acompañarlas por medio del uso de redes sociales o foros de internet, con el fin de que el docente pueda preparar los materiales basándose en los conocimientos que tiene este sobre ellos y en el nivel de dificultad que podrían representar para sus estudiantes.

VII. REFERENCIAS:

- Aguilar, S., & Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (47), 73-88. ISSN: 1133-8482. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36841180005>
- Ayala, M. (2014). *Consideraciones técnico--pedagógicas para elaborar y evaluar materiales didácticos*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí. <http://atlante.eumed.net/elaborar--materiales--didacticos/>
- Aragón, J. y Cruz, M. (2020). *2020: el año de las maestras y maestros en el Perú*. Perú: Escuela de Gobierno y Políticas Públicas. https://escuela.pucp.edu.pe/gobierno/investigacion/reportes-tematicos-2/2020-el-anos-delas-maestras-y-maestros-en-el-peru/#_ftn1
- Aretio, L. & Ruiz, C. (2010). La eficacia en la educación a distancia: ¿un problema resuelto? *Teoría de la educación*. 22. 141-162. 10.14201/7135.
- Arango, M. L. (2003). *Foros virtuales como estrategia de aprendizaje. Anexo 1*. Bogotá: Universidad de los Andes. Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación. LIDIE. Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación. <http://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio2/archivos/ForosVirtuales.pdf>
- Arnold, J. (2011). Attention to affect in language learning. *Anglistik. International Journal of English Studies*, 22(1), 11–22.
- Arias, L. (2013). *La adquisición de la competencia gramatical en inglés como lengua extranjera mediante el trabajo con blogging y microblogging por parte de un grupo de docentes en formación*. Universidad Nacional de educación a distancia, Madrid.
- Arias, J. & Morán, L. (2018). Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de Ciencia y Tecnología para el nivel primario del Colegio Independencia Miraflores - Lima
- Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing teaching presence in a computer conference context. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2). <http://www.sloan-c.org/publications/jaln/v5n2/pdf/>
- Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing teaching presence in a computer conference context. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2). <http://www.sloan-c.org/publications/jaln/v5n2/pdf/>
- Álvarez, R., Piñero, M., Rangel, D., & Aguiar, Y. (2008). El tutor como amigo y guía del educando. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 11(2), pp. 2-12. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942007000200002&lng=es&tlng=es

- Bertogna, L., Del Castillo, R., Soto, H. & Cecchi, L. (2007). Clases Sincrónicas Virtuales en la Enseñanza a Distancia: una implementación a bajo costo. II Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/19102/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bausela, E. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*. España: León. www.rieoei.org/deloslectores/682Bausela.
- Banco Mundial. (2020). *Simulating the Potential Impacts of COVID-19 School Closure on Schooling and Learning Outcomes: a Set of Global Estimates*. World Bank Group.
- Bradford, P., Porciello, M., Balkon, N., & Backus, D. (2007). The Blackboard learning system: The be all and end all in educational instruction? *Journal of Educational Technology Systems*, 35(3), 301- 314.
- Blackboard Inc. (2011). *Top ten benefits of using Blackboard Collaborate*. www.blackboard.com/getdoc/7061b4b6-b2f2-400f-9130-e3c2a9a947c1/Top-Ten-Benefits.aspx.
- Bello, A., Pincheira, P. & Andrade, R. (2020). Cómo trabajar las emociones de tus estudiantes en el aula virtual. Ministerio de Educación. <https://hdl.handle.net/20.500.12365/14888>
- Bono, J. (2012). Consideraciones y preguntas en torno al concepto de empatía en Edith Stein. Aporía. *Revista Internacional de Investigaciones Filosóficas*, 3, pp. 15-28. Recuperado de <http://www.repositorio.uc.cl/xmlui/handle/123456789/4480>
- Cataldo, S. (s.f.) *El tutor y los medios tecnológicos en EAD*. Signos Universitarios. Universidad del Salvador. <http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/revista/cataldo.htm>
- Carabantes, D., García, C., & Beneit, J. (2007). Evaluación de la calidad en Internet a través del Campus Virtual: el sistema @racne. In *III jornada Campus Virtual UCM: Innovación en el Campus Virtual metodologías y herramientas*. Complutense, 289-290.
- Camarillo, N. (2017). *La Importancia de la Reflexión en la Práctica de los Formadores*. Conisen. Retrieved March 5, 2022, from <http://www.conisen.mx/memorias/memorias/2/C200117-J048.docx.pdf>
- Chiecher, A., Donolo, D., y Rinaudo, M. (2005). Percepciones del aprendizaje en contextos presenciales y virtuales. La perspectiva de alumnos universitarios. *Revista de educación a distancia*, (13), 1-10. <https://revistas.um.es/red/article/view/24401>
- Casero, E. (2015). *La importancia de las TIC para la enseñanza de idiomas en el aula multicultural*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, España.
- Carr, D. (2010). *Constructing disability in online worlds: conceptualising disability in online research*. London Review of Education, 8(1), p.p.5161.

- Cedeño, M., Ponce, E., Lucas, Y., & Perero, V. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1525/2831>
- Comisión Internacional de Tests. (2014). *El Uso de los Tests y otros Instrumentos de Evaluación en Investigación*. <https://www.cop.es/pdf/ITC2015-Investigacion.pdf>
- Consejo de Europa (1992), *Transparency and coherence in language learning in Europe: objectives, evaluation, certification*, (informe editado por B. North basado en el simposio celebrado en Rüschnikon en 1991), Estrasburgo, Consejo de Europa.
- Danielsson, S. (2002). *The propensity score and estimation in nonrandom surveys: An overview*. University of Linköping, Department of Statistics.
- Díaz, S. (2009). *Plataformas educativas, un entorno para*. Sevilla, España.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Diallo, B., Aicha, A., Patrinos, M. & Rold, A. (2021). *COVID-19: Bringing Girls Back to School*. <https://blogs.worldbank.org/education/covid-19-bringing-girls-back-school>.
- Díaz-Barriga, Á. (2020). La escuela ausente, la necesidad de replantear su significado. En: H. Casanova (Coord.), *Educación y pandemia: una visión académica*. (pp.19-29). Ciudad de México: UNAM; Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación.
http://132.248.192.241:8080/xmlui/bitstream/handle/IISUE_UNAM/535/DiazBarrigaA_2020_La_escuela_ausente_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz, E. (2005), *Educación Virtual: Aulas sin Paredes*.
<http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>
- Delgado, A. Oliver, R. (2009). Interacción entre la evaluación continua y la autoevaluación formativa: la potenciación del aprendizaje autónomo. Red-- U. *Revista de Docencia Universitaria*. Número 4. Recuperado de http://www.um.es/ead/Red_U/4
- Denzin, K. (1990). *Triangulation*. Educational Research, Methodology, and Measurement. An International Handbook, Pergamon Press, 1990
- De Hoyos, R., & Saavedra, J. (2021). *It is time to return to learning*.
<https://blogs.worldbank.org/education/it-time-return-learning>.
- De Castro, A. (2009). *Adquisición de Segundas Lenguas*. Recuperado de
https://guayacan.uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/8/articulos/adquisicion_segundas_lenguas_a_decastro.pdf
- Dolbec, A. y Prud'homme, L. (2009). *La recherche-action*. En B. Gauthier (Dir.), *La recherche sociale: de la problématique à la collecte des données* (pp. 531-569). Québec: Presses de l'Université du Québec

- Donolo, D. (2009). Triangulación: Procedimiento incorporado a nuevas metodologías de investigación. *Revista Digital Universitaria*, 10 (8).
<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num8/art53/art53.pdf>
- Donnelly, R. & Patrinos, H.A. (2021). *Learning loss during Covid-19: An early systematic review*. *Prospects* (2021). <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09582-6>
- Doyle, A. (2019). *CCSF.edu*.
https://www.ccsf.edu/Services/LAC/Lern10_Online_Tutor_Training/listening.html
- EcuRed. (2017). Observación. *EcuRed - Conocimiento con todos y para todos*.
<https://www.ecured.cu/Observaci%C3%B3n>
- ESCALE – MINEDU (Estadística de la Calidad Educativa - Ministerio de Educación del Perú). (2017). *Presentación del proceso censal 2017 - MINEDU*.
http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=d524d4b5-0dd3-4706-a1e8-c65fb18a3d77&groupId=10156
- Freitas, S. & Neumann, T. (2009). Pedagogic strategies supporting the use of synchronous audiographic conferencing: a review of the literature. *British Journal of Educational Technology*, 40(6), 980-998
- Ferreira, S., & Salamanca, M. (2013). *La flexibilidad didáctica en entornos virtuales de aprendizaje*. *Virtu@ lmente*, 1(2), 45-59
- Fricker, D., Elliott, N. (2002). *Conducting Research Surveys Via E-Mail and the Web*. Rand Corporation, The, 200.
- Fricker, R. & Schonlau, M. (2002). Advantages and Disadvantages of Internet Research Surveys: *Evidence From the Literature*. *Field Methods*, Vol. 14, No. 4, November 2002 347–367
- Foley, A. & Ferri, B. (2012). Technology for people, not disabilities: ensuring access and inclusion. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 12(4), p.p: 192200.
- Fundación CTIC (2009). *Estudio sobre lenguaje y contenido sexista en la web. Proyecto Web con Género*.
http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/Estudio_paginas_web_Tincluye_ok.pdf
- Garibay, M. T. (2013). El foro virtual como recurso integrado a estrategias didácticas para el aprendizaje significativo. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 2(2).
http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/cea-unc/20161114025652/pdf_1198.pdf
- Garrison, D.R., Anderson, T., y Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, Vol.2, No.2-3, p.87-105.
- Garrison, D., & Arbaugh, J. (2007). Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions. *The Internet and Higher Education*, 10(3), 157-172.
https://www.researchgate.net/publication/248540829_Researching_the_community_of_inquiry_framework_Review_issues_and_future_directions

- Ganem, P. (2020). *El currículum de la pandemia, una mirada desde las y los alumnos*.
<https://www.muxed.mx/post/el-curr%C3%ADculum-de-la-pandemia-una-mirada-desde-las-y-los-alumnos>
- Grané, M., Frigola, J y Muras, M. A. (2001). *Second Life: Avatares para Aprender*.
www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/62.pdf
- Guevara, J. (2000). La enseñanza del Inglés en la era digital. *Revista de Ciencias Humanas*, 16.
- Gimelli, E. & Hechen, E. (1995). *Modalidades de interacción sociocognitiva en el aprendizaje de conocimientos en pareja*. En Pablo Fernández-Berrocal y M^a Ángeles Melero (eds.): *La interacción social en contextos educativos* (pp.137-165). Madrid: Siglo XXI.
- González, G. & Villalonga, G. (2007). Evaluación de la práctica docente de un curso universitario mediante el diario del profesor. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*. Número 9, páginas 203-221.
- González, R. (2009). *Programa psicopedagógico para el aprendizaje de las habilidades tifloinformáticas de los escolares ciegos que cursan el primer grado (Tesis doctoral)*. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, Cuba.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books (trad. cast.: *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Paidós, 1997)
- Gramigma, A. & Gonzales, J. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar*, 33, pp: 157 – 164.
- Hamui, A. & Varela, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en educación médica*, 2(5), 55-60.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000100009&lng=es&tlng=es
- Horwitz, E. (2016). Reflections on Horwitz. *Tesol Quarterly*, 50(4), 932–935.
- Hentea, M., Shea, M. & Pennington, L. (2003). *A perspective on fulfilling the expectations of distance education*. Commun. ACM. <http://doi.acm.org/10.1145/947121.947158>
- Herrera, L., Mendoza, N., & Buenabad, M. (2009). *Educación a distancia: una perspectiva emocional e interpersonal*. *Apertura*, 9(10),62-77.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68812679007>
- Hernández, J., García, A., Martínez, G., & Fabiola, O. (2020). *Retos y Saberes de la Educación en Línea: Una Visión desde el Estudiantado*. URSEVA.
<https://urseva.urse.edu.mx/wp-content/uploads/2021/01/Retos-y-saberes-de-la-educaci%C3%B3n-en-L%C3%ADnea.pdf>
- Hernandez, E. & Valdez, S. (2010). El papel del profesor en el desarrollo de la competencia intercultural. Algunas propuestas didacticas. *Decires*, 12, 14, 91-115.

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía - INEGI. (2019). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de TIC en los Hogares*.
<https://www.inegi.org.mx/temas/ticshogares/default.html#>
- Instituto Cervantes (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: MECD-Anaya.
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/
- Kaye, K., & Johnson, J. (1999). Research Methodology: Taming the Cyber Frontier- Techniques for Improving Online Surveys. *Social Science Computer Review* 1999; 17; 323
- Kozan, K., & Caskurlu, S. (2018). On the Nth presence for the community of inquiry framework. *Computers & Education*, 122, 104-118.
<https://www.learntechlib.org/p/201683/>
- Legault, G.A. (2003). *Professionnalisme et délibération éthique*. Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Lizarraga, E. (2021). *Fostering emotional intelligence while teaching online*. British Council Americas. https://www.youtube.com/watch?v=XtMe-B4V-I4&list=LL&index=229&t=90s&ab_channel=BritishCouncilAmericas
- Lowenthal, D., & Lowenthal, P. (2010). *A mixed methods examination of instructor social presence in accelerated online courses*. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Denver, CO.
<http://dx.doi.org/10.4018/978-1-5225-0783-3.ch047>
- Lomas, C. (2007). ¿La escuela es un infierno? Violencia escolar y construcción cultural de la masculinidad. *Revista de Educación*, 342 (1), 83-101.
http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_05.pdf
- López, N. (2020). Educación e inequidad virtual en tiempos de Pandemia. *La Izquierda Diario*. <http://www.laizquierdadiario.com/Educacion-e-inequidad-virtual-en-tiempos-de-Pandemia>
- Luna, A., Ortiz, F., & Rey-Rivas, P. (2014). *El enfoque comunicativo inmerso en el aprendizaje del idioma Inglés en Ciencia de la Computación*. Santiago 134, 548-558.
- MacIntyre, P., & Gardner, R. (1994). The subtle effects of language anxiety on cognitive processing in the second language. *Language Learning*, 44, 283–305.
- Madge, C. (2006). *Exploring online research methods in a virtual training environment*. University of Leicester.
- Martínez, C. (2012). *El desarrollo de la competencia oral en la enseñanza aprendizaje del Español como lengua extranjera a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación*. Universidad de Granada, Granada, España.
- Marqués, P. (2000). *Los medios didácticos*. <http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>

- Marquès, P. (2003). Ventajas e inconvenientes del uso educativo de Internet. Universidad Autónoma de Barcelona. (España).
<http://dewey.uab.es/pmarques/ventaweb.htm>.
- Markel, K. (2001). Technology and Education online Discussion Forums. It's in the Response. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 4(2).
www.westga.edu/~distance/ojdla/summer42/markel42.html
- MacArthur, C. (2014). *Habilidades para la escritura*. <https://www.understood.org/es-mx/learning-thinking-differences/signs-symptoms/age-by-age-learning-skills/writing-skills-what-to-expect-at-different-ages>
- Maggi, F. (2013). *Las tecnologías web 2.0: Su impacto y su uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning)*. Universidad de Zaragoza, España.
- Mamani, F. & Artera, I. (2020). WhatsApp para el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas en adolescentes peruanos. *Comunicar*, n° 65, v. XXVIII, 2020 | *Revista Científica de Educomunicación*.
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=65&articulo=65-2020-10#Citado-Por-Articulo>
- McNiff, J. (2013). *Action research: Principles and practice*. Abington: Routledge.
- Mendiola, J. (2020). *Digital Trends*. <https://es.digitaltrends.com/computadoras/que-es-microsoft-teams/>
- Mendoza, A. (2019). *Brechas Latentes. Índice de avance contra la desigualdad en el Perú 2017- 2018*. Lima, Perú: Oxfam
- Mennecke, B. E., Triplett, J. L., Hassall, L. M., & Conde, Z. J. (2010). *Embodied social presence theory*. En 43rd Hawai International Conference on System Sciences, Kauai, Hawaii. <http://www.hicss.hawaii.edu/bp43/IN3.pdf>.
- Montaño, B., Palomino, D., Rosales, R., Samamé, A., & Salinas, R. (2020). *El impacto de la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020*. Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.
<https://repositorio.ucal.edu.pe/handle/20.500.12637/348>
- Moodle Docs, Glosario. (2008). *Usos Didácticos del Glosario*.
http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_del_Glosario.
- Moodle™. (2012). *Moodle*. <https://moodle.org/?lang=es>.
- Morgan, B. (2020). *Participación de los Estudiantes: 5 estrategias para motivar al alumno en línea*. Blackboard. <https://blog.blackboard.com/5-estrategias-para-motivar-al-alumno-en-linea/>
- Morales, Y. & Bustamante, K. (2021). Retos de la enseñanza en la pandemia por COVID 19 en México. *Dilemas contemp. educ. Política valores*. vol.8, n.spe4. <http://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe4/2007-7890-dilemas-8-spe4-00021.pdf>

- Moodle Docs, (2008). *Usos Didácticos del Glosario*.
http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_del_Glosario
- Muñoz, V., Moreno, M., & Jiménez, I. (2008). *Las tipologías de estatus sociométrico durante la adolescencia: contraste de distintas técnicas y fórmulas para su cálculo*.
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/727/72720424.pdf>
- Murillo, Fco J. (1999). Internet: Nuevas herramientas para la Investigación Educativa. *Revista de Investigación Educativa*, 17, 495-499
- Mugarra, C., Pérez, H., & Bujardón, A. Consideraciones sobre la educación en valores a través de los medios de enseñan. *Revista de Humanidades Médicas [Revista on-line]*. 2011 [citado 8 Enero 2012]; 11(3): [aprox Op.]. Disponible en:
<http://www.humanidadesmedicas.sld.cu/index.php/hm/article/view/109/87> .
- Miramontes, A., Castillo, K., & Macías, H. (2019). Estrategias de aprendizaje en la educación a distancia. *Revista De Investigación En Tecnologías De La Información*, 7(14), 199–214. <https://doi.org/10.36825/riti.07.14.017>
- Ministerio de Educación de Argentina (d.f.). *Modalidad de las clases: ¿sincrónica o asincrónica? ¿Qué se gana y qué se pierde con la educación virtual? Garantizar lo mínimo*. http://www.iuf.edu.ar/media/uploads/boletines/boletin_1593493603.pdf
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*. Madrid: Autor. p. 9
- Nolasco, M. (2004). Enseñanza de una Segunda Lengua. *Manual Práctico para docente*. España. Ideas propias.
- Núñez, P. (2011). Metodología en la enseñanza de idiomas. *Plurilingua*, 7, (2).
- Ordorica, D. (2010). Motivación de los estudiantes universitarios para estudiar Inglés como lengua extranjera. *Leaa. Revista Electrónica*. 3, (2).
- Pérez, R. (1991). *Pedagogía Experimental. La Medida en Educación. Curso de Adaptación*. Uned. 106.
- Peña, V. (2017). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. Quito: Universidad Simón Bolívar.
- Peacock, S., & Cowan, J. (2016). From presences to linked influences within communities of inquiry. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 17(5), 267-283. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1117447>
- Quiroz, M. & Norzagara, C. (2017). *Literacidad Digital en el Entorno Académico de los Estudiantes Universitarios*. Congreso Nacional de Investigación Educativa. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2946.pdf>
- Rebollo, A., Pérez, R., Caro, L., Buzón, O. & Barragán, R. (2009). Género y TIC en Educación Superior: recursos virtuales no sexistas para el aprendizaje. *Cultura y Educación. Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68–88.
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:_gbYQG5NC3IJ:https://o

nlinelearningconsortium.org/sites/default/files/v7n1_richardson_1.pdf+&cd=3&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx

- Redmond, P. (2014). Reflection as an indicator of cognitive presence. *E-Learning and Digital Media*, 11(1), 46-58. doi: 10.2304/elea.2014.11.1.46
- Reyes, W. y Quiñonez, S. (2018). El potencial de la gamificación para la educación a distancia en México. *Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 1(18), 173-195.
- Ricœur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris: Éditions du Seuil
- Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Examining social presence in online courses in relation to students' perceived learning and satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68–88. doi: 10.1016/j.chb.2017.02.001
- Richardson, J. C., Ice, P., & Swan, K. (2009). *Tips and techniques for integrating social, teaching, & cognitive presence into your courses*. Poster session presented at the Conference on Distance Teaching & Learning, Madison, WI.
- Richards, J. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.
- Richardson, J., Maeda, Y., Lv, J., & Caskurlu, S. (2017). Social presence in relation to students' satisfaction and learning in the online environment: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 402-417.
https://www.researchgate.net/publication/313284284_Social_Presence_in_Relation_to_Students'_Satisfaction_and_Learning_in_the_Online_Environment_A_Meta-analysis
- Rivera, G. (1999). La Educación a Distancia vs. Nuevas Tecnologías. Edutec.
<http://www.didacticahistoria.com/tecedu/tecedu15.htm>.
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Rourke, L.; Anderson, T.; Garrison, R.; Archer, W. (2001). Assessing social presence in asynchronous text-based computer conferencing. *Journal of Distance Education*, (1-18).
- Roselli, D. (1986). Análisis comparativo del proceso de elaboración cognitiva individual y grupal, en sujetos adolescentes, en relación a una tarea de resolución de problema. *Revista IRICE*.
- Roselli, D. (1988). Interacción social y desarrollo del pensamiento formal. En Gabriel Mugny y Juan A. Pérez (eds.): *Psicología Social del Desarrollo Cognitivo* (pp. 211-224). Barcelona: Anthropos.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Métodos de investigación cualitativa*, Málaga, Aljibe.
- Rodríguez, C., Pozo, T. & Gutiérrez, J. (2006). La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica

- en Educación Superior. *RELIEVE. Revista electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 12 (2), p. 289-305
- Rojas, F. & Garduno, G. (s.f.) *Adquisición de una lengua segunda desde el punto de vista la lingüística formal*. relinguistica.azc.uam.mx/no005/06.htm.
- Sandín, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana.
- Salinas, J. (2004). Entornos virtuales y formación flexible. *Revista Tecnología En Marcha*, 17(3), 87-99. https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/1446
- Smith, M. (1987). Publishing Qualitative Research. *American Educational Research Journal*, 24 (2), 173-183
- St-Vincent, L.A. (2011). *Dimensions examinées par des novices en enseignement en adaptation scolaire en insertion professionnelle devant un problème éthique à l'école*. Tesis doctoral. Université de Sherbrooke, Canadá.
- St-Vincent, L.A. (2012b). *Les dilemmes vécus par les intervenants: une pierre de l'engagement dans le processus du changement*. En N. Rousseau (Dir.), *Modèle dynamique de changement accompagné en contexte scolaire pour la réussite et le bien-être*. Québec: Presses de l'Université du Québec
- Swan, K., Garrison, D. R., & Richardson, J. (2009). A constructivist approach to online learning: The community of inquiry framework. *Information Technology and Constructivism in Higher Education: Progressive Learning Frameworks*, 43-57. https://www.researchgate.net/publication/285177901_A_Constructivist_Approach_to_Online_Learning_The_Community_of_Inquiry_Framework
- Slavin, R. (1980). *Cooperative learning*. *Review of Educational Research*, 50, 315-342.
- Skype, (2020). *Skype*. <https://support.skype.com/es/faq/FA6/que-es-skype>
- Softeng. (2017). *Softeng*. <https://www.softeng.es/es-es/blog/microsoft-teams-la-nueva-herramienta-de-colaboracionde-office-365.html>
- Schön, D. (1983). *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós, 1998.
- Schön, D. (1987). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós, 2002.
- SITEAL. (2018). *Plan Nacional de Alistamiento Digital. PLANADI 2.0*. Ecuador: Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_ecuador_4009.pdf
- Tarabini, A. (2020). ¿Para qué sirve la escuela? Reflexiones sociológicas en tiempos de pandemia global. *Revista de Sociología de la Educación (RASE)*, 13(2) (Especial, COVID-19), 145- 155. doi: 10.7203/RASE.13.2.17135

- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. La búsqueda de significados. Ed. PAIDÓS. Barcelona.
- Tu, C., & McIsaac, M. (2002). The relationship of social presence and interaction in online classes. *American Journal of Distance Education*, 16(3), 131-150.
https://www.researchgate.net/publication/239583332_The_Relationship_of_Social_Presence_and_Interaction_in_Online_Classes
- Torres, T., Rodríguez, A., & Pérez, M. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 21(1), 95–111. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>
- Unidad Ejecutora Chillan-Universidad Del Bio-Bio. (2003). Internet. Elementos de apoyo que Internet presta a la labor docente. (Chile).
http://discovery.chillan.plaza.cl/coordinadores/curso/frame_primertema.htm.
- Understood. (sf.). *8 maneras en que el aprendizaje a distancia dificulta la concentración*.
<https://www.understood.org/articles/es-mx/distance-learning-focus-challenges>
- Universidad de Navarra (2020). *Manual de uso de Zoom*. Aplicación de Web Conference.
<https://www.unav.edu/documents/5502999/20922096/20200420-manual-zoomgeneral-un.pdf>
- Universidad Complutense (s.f.) *Videoconferencia mediante Google Meet. Herramienta para la realización de videoconferencia, Google Meet*.
<http://147.96.70.122/Web/Docencia/Videoconferencia-mediante-google-meet.pdf>
- Vygotsky, L. (1994). The problem of the environment. In R. van der Veer & J. Valsiner (Eds.), *The Vygotsky reader* (pp. 338–354). Blackwell Publishers.
- ViewSonic. (2019). *Los Beneficios del Video en el Aula Digital*.
<https://www.viewsonic.com/library/es/educacion/los-beneficios-del-video-en-el-aula-digital/>
- WordPress. (2013). *Blog de Tareas de Prácticas sociales del lenguaje*.
<https://lanfl.wordpress.com/2012/06/13/habilidades-linguisticas-escuchar-hablar-leer-y-escribir/>
- Wolfe, P. (2010). *Brain matters: Translating research into classroom practice* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD Publications.
- Wiles, R., Heath, S., Crow, G., & Charles, V. (2005). *Informed consent in social research: A literature review*. NCRM Methods Review Papers. NCRM/001 London: ESRC National Centre for Research Methods
- Zepeda, F. y Herskovic, L. (2013). Perfil de características ideales del docente de postgrado de pediatría. *Revista Chilena de Pediatría*, 84(2), pp. 152- 159.
<https://doi.org/10.4067/S0370-41062013000200005>

VIII. ANEXOS

- **Anexo 1: Formatos de los cuestionarios**

<https://drive.google.com/drive/folders/100ChJXgEmE1xwg38docuv1NZIV7nvp6C?usp=sharing>

Cuestionario 1: Opiniones sobre la educación en línea

Durante estos tiempos difíciles, necesitamos asegurarnos de que tu aprendizaje nunca se detenga. Por favor, toma esta encuesta de cinco minutos y proporciona tu retroalimentación honesta para que podamos tomar las medidas para mejorar y aumentar tu experiencia de aprendizaje.

¡Esto no es una prueba! Por favor, contesta cada pregunta con sinceridad y explica lo que sea necesario.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

1.- ¿Cómo te sentiste el semestre pasado trabajando en línea?

Texto de respuesta larga

2.- ¿Qué tan fácil o difícil ha sido para ti estudiar de manera en línea?

Muy facil

Facil

Se siente igual

3.- ¿Cuáles son las distracciones que enfrentas en casa cuando estas estudiando en línea? (elige todas las que aplican)

Mi mascota

Los videojuegos

La personas con las que vivo

La conexión de internet

Dormir (te gana el sueño)

Otra...

4.- Califica tu nivel de satisfacción respecto a la educación en línea que has tenido: *Claridad *
en el programa de aprendizaje del docente.

	1	2	3	4	5	
Muy insatisfecho	<input type="radio"/>	Muy satisfecho				

5.- Califica tu nivel de satisfacción respecto a la educación en línea que has tenido: *El número *
de tareas que te han asignado.

	1	2	3	4	5	
Muy insatisfecho	<input type="radio"/>	Muy satisfecho				

6.- Califica tu nivel de satisfacción respecto a la educación en línea que has tenido: *La *
retroalimentación que has recibido por tus maestros sobre tus trabajos.

	1	2	3	4	5	
Muy insatisfecho	<input type="radio"/>	Muy satisfecho				

7.- Califica tu nivel de satisfacción respecto a la educación en línea que has tenido: *El proceso *
de aprendizaje del último curso

	1	2	3	4	5	
Muy insatisfecho	<input type="radio"/>	Muy satisfecho				

8.- En general, ¿Qué te ha parecido el aprendizaje en casa en tu último semestre? Comparte *
tus comentarios y pensamientos:

Texto de respuesta larga

9.- ¿Cuáles son los tres desafíos más importantes a los que te has enfrentado mientras aprendes en casa? *

- La comunicación con la escuela
- Mantener un horario regular
- Conectividad a Internet
- Colaborar con los compañeros de clase
- Demasiadas distracciones en casa
- Otra...

10.- ¿Qué plataforma educativa usaste para trabajar en tus clases en línea el semestre pasado?

Texto de respuesta corta

11.- ¿Cuál plataforma(s) comunicativa usaste para mantenerte en contacto con tu profesor y compañeros? ¿Cómo ha sido tu experiencia con esa(s) plataforma educativa?

Texto de respuesta larga

12.- ¿Qué actividades te gustaron realizar cuando trabajaste en línea en tu semestre anterior?

Texto de respuesta larga

Cuestionario 2: Opiniones sobre la educación en línea

Durante estos tiempos difíciles, necesitamos asegurarnos de que tu aprendizaje nunca se detenga. Por favor, toma esta encuesta de cinco minutos y proporciona tus comentarios honestos para que podamos tomar las medidas para mejorar y aumentar tu experiencia de aprendizaje.

¡Esto no es una prueba! Por favor, contesta cada pregunta con sinceridad y explica lo que sea necesario.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

1.- ¿En cual de las siguientes habilidades crees que haz mejorado durante tu curso de inglés?

- Speaking
- Reading
- Listening
- Writing

2.- ¿Has experimentado alguna dificultad en cuanto al uso de la plataforma E-continua?

- Si
- No
- Otra...

3.- ¿Cuál de los siguientes desafíos continuas experimentando en nuestras clases? *

- La entrega a tiempo de mis trabajos
- Asistir puntualmente a mis clases
- Organizar mis horarios
- Fallas de conexión a internet
- Otra...

4.- ¿Hasta este momento que plataforma comunicativa te parece más cómoda de usar?

- Zoom
- Google Meet

5.- ¿Cuál de las siguientes actividades te gustaría realizar en nuestras futuras clases en línea?

- Mapas mentales
- Infografías
- Videos
- Presentaciones orales
- Clubes de conversación
- Hacer publicaciones en un foro en línea
- Entrevistas en parejas/equipos

6.- ¿Consideras que escribir en tu diario académico te ha ayudado en algo?

Texto de respuesta larga

Cuestionario Final

Escribe tu nombre y elige una talla de camiseta.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

1.- Al terminar el curso ¿ Que habilidad crees que has mejorado en cuanto a el uso del inglés? *

- Listening
- Speaking
- Reading
- Writing
- Grammar

2.- ¿Qué fue lo más complicado para ti de llevar clases de inglés en línea? *

- Entregar mis trabajos a tiempo
- Trabajar en parejas / equipo
- Participar en la clase
- Otra...

...

3.- ¿Qué actividades te gustaron realizar durante nuestro curso? *

- Presentaciones orales
- Participar en un foro web
- Trabajar en parejas/equipos
- Kahoot | Quizzes (Juegos)
- Lecturas
- Actividades de listening

4.- ¿Qué actividades esperas poder trabajar en tu siguiente curso en línea? *

- Crear mapas mentales
- Clubes de conversación
- Crear clips de video
- Trabajos por equipos
- Entrevistas
- Otra...

...

5.- ¿Qué temas te llaman la atención para ver en futuras clases? *

- Culturas de otros países
- Moda
- Noticias
- Pasatiempos
- Comida
- Familia y amigos
- Planes a futuro

6.- ¿Qué aspecto de este curso te resultó más útil? *

Texto de respuesta larga

...

7.- ¿Cómo mejorarías este curso? *

Texto de respuesta larga

- **Anexo 2: Evaluaciones**

<https://drive.google.com/drive/folders/1uCue74D7Tv6cCnlnkEVC33EUjYUySj18?usp=sharing>

Diagnostic Quiz 3rd Semester

Read carefully this quizz. Don't worry, this doesn't have effect in your grades, it is just to know the things you know.

*Obligatorio

1. Name *

2. E-Mail *

A) Write questions for the answers in simple present. Use the words from the box.

3. 1.- Jenny. My second name is Foster.

1 punto

email address first name last name phone number teacher's name

4. 2.- It is 212-555-3204

1 punto

email address first name last name phone number teacher's name

5. 3.- It is jal044@cup.com

1 punto

email address first name last name phone number teacher's name

B) Choose the correct verbs with "ing", Select only 1 option.

6. 4.- Anita is ____ basketball this season. 1 punto

Marca solo un óvalo.

- doing
 playing
 going

7. 5.- We are ____ homework on Saturday night. 1 punto

Selecciona todos los que correspondan.

- playing
 doing
 going

8. 6.- It's too hot today. I am ____ outside for a while. 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- playing
 doing
 going

9. 7.- My brothers are not _____ karate today. 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- playing
 doing
 going

10. 8.- A: How much is this / these purse? -- B: It's / they're \$29.95 0 puntos

Marca solo un óvalo.

this / its

these / they're

11. 9.- A: How much are that / these shoes? -- B: It's / They're \$52.50. 0 puntos

Marca solo un óvalo.

these / they're

that / it's

12. 10.- A: How much are this / those sunglasses? -- B: It's / They're \$11.50. 1 punto

Marca solo un óvalo.

this / it's

those / they're

D) Transform these simple present verbs to simple past

13. 11.- Cook 1 punto

14. 12.- Watch 1 punto

15. 13.- Do 1 punto

16. 14.- Have 1 punto

17. 15.- Study 1 punto

D) Choose the correct words.

18. 16.- A) Do you eat many / much burgers? -- B) Not really. 1 punto

Marca solo un óvalo.

many

much

19. 17. A) How many / much milk do you drink in a day? -- B) Actually, I don't drink any 1 punto

Marca solo un óvalo.

many

much

20. 18. A) How often do you eat vegetables? -- B) I usually eat much / a lot of potatoes. 1 punto

Marca solo un óvalo.

a lot of

much

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Puede previsualizar este examen, pero si este fuera un intento real, Usted estaría bloqueado debido a que :

Este examen no está disponible actualmente

Pregunta 1

Sin responder aún

Puntaje de 3.00

A. Complete the questions using the verbs given. Select the best option.

Example: is (be) your brother working at a bank?

or does he work (work) at the hospital?

1. (be) you a full-time student?

Or, you (have) a part-time job?

Pregunta 2

Sin responder aún

Puntaje de 2.00

A. Complete the questions using the verbs given.

2. How many brothers and sisters you (have)?

Pregunta 3

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

A. Complete the questions using the verbs given.

3. What (be) your brother's first name?

Pregunta 4

Sin responder aún

Puntaje de 4.00

A. Complete the questions using the verbs given.

4. Where your best friend (live)? he or she (live) near you?

Pregunta 5

Sin responder aún

Puntaje de 2.00

B. Read the following sentences carefully. Write responses with "too" or "either".

Example: A) I am a big fan of The Rolling Stones.

B) I am too.

5. I sleep late on the weekends.

Pregunta 6

Sin responder aún

Puntaje de 2.00

B. Write responses with "too" or "either".

6. I can't stand soap operas.

Pregunta 7

Sin responder aún

Puntaje de 2.00

B. Write responses with "too" or "either"

7. I am not a soccer fan.

Pregunta 8

Sin responder aún

Puntaje de 2.00

B. Write responses with "too" or "either"

8. I don't live near the subway.

↕ A ▾ B I ☰ ☷ 🔗 🔗 🖼️

Pregunta 9

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

C. Read the sentence and choose the correct object pronouns.

Example: BTS is a k-pop band. I love them.

9. I am hungry. The doughnut is for ____

Seleccione una:

- a. him
- b. me
- c. her

Pregunta 11

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

C. Read the sentence and choose the correct object pronouns.

11. I like your shoes. Where did you get _____?

Seleccione una:

- a. them
- b. it
- c. us

Pregunta 12

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

C. Read the sentence and choose the correct object pronouns.

12. Pamela likes flowers. She is buying a few for _____ mother

Seleccione una:

- a. you
- b. her
- c. him

Pregunta 13

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

C. Read the sentence and choose the correct object pronouns.

13. How much is that dress? I like ____ so much

Seleccione una:

- a. him
- b. her
- c. it

Pregunta **14**

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

C. Read the sentence and choose the correct object pronouns.

14. Where is Jimmy? We are waiting for ____

Seleccione una:

- a. her
- b. him
- c. it

Pregunta **15**

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D. Unscramble the following sentences.

Example: like / Chinese / Do / to / eat / food? / you =

Do you like to eat Chinese food?

15. like to / Do / stages? / you / perform on

Respuesta:

Pregunta **16**

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D. Unscramble the following sentences.

16. learning to / ski? / interested in / you / Are

Respuesta:

Pregunta **17**

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D. Unscramble the following sentences.

17. indoors / staying / during winter / I / prefer

Respuesta:

Pregunta **18**

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D. Unscramble the following sentences.

18. not / good at / am / learning / new things / I

Respuesta:

Pregunta 19

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D. Unscramble the following sentences.

19. hate / going / I / dance clubs / to

Respuesta:

Pregunta 20

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D. Unscramble the following sentences.

20. What / advantages / of / are the / English? / studying

Respuesta:

25/11/21 18:26

Second Partial Test (página 1 de 4)

Puede previsualizar este examen, pero si este fuera un intento real, Usted estaría bloqueado debido a que :

Este examen no está disponible actualmente

Pregunta 1

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

A) Write questions with be going to like in the following example:

Example:

you / do anything special / for your next birthday

Are you going to do anything special for your next birthday?

1. - what / you / give your mother for Mother's Day

Respuesta:

Pregunta 2

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

2. - you / give your father / a wallet for his birthday

Respuesta:

Pregunta 3

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

3. - she / play basketball / on Friday

Respuesta:

Pregunta 4
Sin responder aún
Puntaje de 1.00

4.- they / meet their friends / at the station

Respuesta:

Pregunta 5
Sin responder aún
Puntaje de 1.00

5.- we / help our parents / with today's festival

Respuesta:

Pregunta 6
Sin responder aún
Puntaje de 10.00

B) Complete the conversation with the simple present or present continuous.

Max: Hi, Carl. How is (is / are) it going (go / going)?

Carl: Great. What (are / is) you (do / doing) now?

Max: Oh, I (try / 'm trying) to get in shape before graduation, I usually train every day.

Carl: So (are / do) you (try / trying) to lose weight? The graduation is this month, remember?

Max: Yeah. So this month I (exercise / 'm exercising) and (eat / eating) salads. And I (cut / 'm cutting) down on fried food and things like that.

Carl: Good for you. You know, I (read / 'm reading) an interesting book about healthy eating right now. Do you (want / wanting) to borrow it?

Pregunta 7
Sin responder aún
Puntaje de 1.00

C) Join the following two ideas into one sentence using *If* and *When*.

Example: I take medicine | I have a cold

Use: when

When I have a cold, I take medicine / I take medicine when I have a cold

1. - I am sick | I stay home

Use: When

Pregunta 8
Sin responder aún
Puntaje de 1.00

2. - I have a bad cough | I usually take medicine

Use: If

Pregunta 9
Sin responder aún
Puntaje de 1.00

3. - I have a fever | I take an aspirin

Use: When

Pregunta 10

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

4. - I get an upset stomach | I drink water

Use: If

Pregunta 11

Sin responder aún

Puntaje de 1.00

D) Read the leaflet, then choose the correct words (True or False).

Common Questions About Stress	Relaxation Techniques
<p>Am I stressed? If you can't sleep well or can't concentrate, ... If you feel depressed or want to cry a lot, ... If you have a headache or an upset stomach, ... If you can't relax and you feel irritable, ... If you are extremely tired, then it's possible you are stressed.</p>  <p>Is stress bad for me? Occasional stress is common and not always bad for you. However, if you feel stressed for a long time, it can be serious. Stress can make you sick. It can also affect your memory or concentration, so it's hard to get your work done.</p> <p>What can I do? Fortunately, there's a lot you can do. Try some of these relaxation techniques. If you still feel stressed, then make an appointment to see your doctor.</p>	<p>1. Breathe Take a breath, hold it for four seconds, and then breathe out very slowly. Feel your body relax.</p> <p>2. Exercise Walk or exercise for just 30 minutes each day and feel better.</p>  <p>3. Talk Call a friend. Talk about your problems.</p> <p>4. Meditate Close your eyes and focus on something calm. Feel relaxed.</p> <p>5. Pamper yourself Take a hot bath, or have a massage.</p>  <p>6. Do something you enjoy Listen to music. Sing. Watch TV. Meet a friend for coffee.</p> <p><i>Department of Health – "Take care of yourself."</i></p>

1. - When you are stressed, you can concentrate. True or False?

- Verdadero
- Falso

2. - It is possible to get sick if you are stressed. True or False?

Elija una;

Verdadero

Falso

3. - Stress doesn't affect your memory. True or False?

Elija una;

Verdadero

Falso

4. - A good relaxation technique is to exercise for just 30 minutes. True or False?

Elija una;

Verdadero

5. - If you are very stressed, you often can't exercise. True or False

Elija una;

Verdadero

Falso

6. - Stress is never good for you. True or False

Elija una;

Verdadero

Falso

Anexo 3: Formatos de observación semi – estructurada

<https://drive.google.com/drive/folders/1yHC6Vd5wn2J4M-eM-zovjCeb9NIQsVj4?usp=sharing>

Nombre del docente	José Francisco Ruiz Samayoa
Grupo Observado	Sabatinos SIB
Semestre	3° Semestre SIB
Horario	9:00am – 2:00pm
Sesión	5
Tema	Healthy Life / Aches and Pains
Fecha	25/09/2021

Tema de la actividad	Actividades por plataforma	Plataforma a usar	Función de la plataforma	Logro de la función	Observaciones
1st Partial	Los estudiantes llevan a cabo su primer examen parcial a partir de las unidades 1 y 2.	ZOOM (Econtinua)	Proyector y guía de exámenes	Si	<p>De los estudiantes que pude ver por medio de su video cámaras, vi expresiones faciales centradas en la concentración para realizar su examen parcial.</p> <p>No hubieron tantas dudas con respecto a las secciones del examen, además de que los estudiantes se veían concentrados en resolver su examen.</p> <p>Solo hubo un detalle técnico que afectó negativamente a un estudiante, y es que debido a que se le fue la luz, el estudiante “completó” su examen antes de que este lo terminara.</p> <p>Afortunadamente Econtinua maneja un sistema de intentos, por lo que usando esta opción el estudiante fue capaz de terminar su examen justo donde lo había dejado.</p>
Introduction: How to have a healthy life?	Lluvia de ideas: los estudiantes proporcionan ideas o tips que sirvan para tener una vida sana, toda idea es recibida, la lluvia de ideas de lleva acabo en jamboard.	ZOOM	Potenciador de lluvia de ideas.	Si (Hay limitantes)	<p>Si bien Boardjam sirvió para generar una lluvia de ideas, los estudiantes no pudieron crear por ellos mismos cuadros de texto para anexar sus ideas a la ficha de texto.</p> <p>Esto se hace notar porque inclusive con la explicación, ningún estudiante hizo un comentario al respecto de cómo escribir o incluir un cuadro de texto.</p> <p>Si embargo aquellos SS que no podían ser visualizados usaron el chat de Zoom para aportar sus ideas, cabe mencionar que aunque compartieron sus ideas estas fueron en su L1, aunque después estas fueron escritas en la lengua meta.</p>
Simple present vs Present continuous	Los estudiantes tras completar 3 conversaciones se practican la lectura de los diálogos para practicar la pronunciación y entonación de nuevos vocabularios.	MEET	Organizador de estudiantes espacio de trabajo colaborativo para practicar el dialogo y la entonación	Si	<p>Originalmente esta actividad se haría por parejas en Zoom por medio de los breakout rooms, tuvo que cambiarse a Meet debido a cuestiones de tiempo.</p> <p>La actividad se llevaría a cabo de por medio de selección de voluntarios, y los alumnos en su mayoría se propusieron a participar con la ayuda de otros compañeros. Hasta este punto los estudiantes se ven tranquilos y enfocados en leer con atención.</p>

Listening and speaking: unhealthy habits	Aquí los estudiantes al escuchar un dialogo deben adivinar los posibles malos hábitos de las personajes del audio track. Los estudiantes dan su opinión acerca de estos malos hábitos	MEET	Reproducción de audio en buena calidad	Si (Existen limitantes)	Hubo espacio para hacer algunos comentarios graciosos acerca de los malos hábitos lo cual se refleja con algunas expresiones cómicas de los estudiantes. Al escuchar los diálogos los estudiantes cambiar a estar serios, poniendo toda su concentración en escuchar los audios, se requirió repetir ese proceso dos veces. Se desconoce si es la grabación o Google Meet pero el audio a veces suena repetido / duplicado.
Grupo Focal	Se lleva a cabo el pilotaje del instrumento de recopilación de datos donde 3 estudiantes participarán con el fin de proporcionar sus puntos de vista respecto al tema de tesis que se está investigando.	MEET	Espacio de entrevista grupal con estudiantes. Intercambio de ideas	-	No se llevó a cabo, se hizo un cambio de planes por lo que no se hizo durante el primer descanso.
Speaking naturally: Contrast	Los estudiantes escuchan un dialogo referente a problemas de salud. Después son seleccionados por medio de la "ruleta de participación" para que después estos improvisen la misma conversación pero con diferentes problemas de salud.	MEET	Espacio de trabajo colaborativo para practicar el dialogo, la entonación y la improvisación	Si (Hay limitantes)	La asignación de los alumnos debe ser por parte del profesor para que sepan que diálogos se deben leer. Al tener vocabulario básico, la improvisación fue fácil de llevarse a cabo, sin embargo esta actividad debería ser reconsiderada y ser llevada a Zoom para otorgar más tiempo de práctica Para este punto la mayoría de los estudiantes comenzó a apagar sus cámaras de video.
Joining clauses with If and when....	En esta sección de gramática los estudiantes aprenden a juntar dos ideas principales en una sola (acción – reacción).	MEET	Proyectar y analizar los componentes que permiten conectar una o más ideas principales	Si (Se requiere reconsideraciones)	La teoría debería ser reconsiderada ya que se comenzaba a ver señales de cansancio en la clase debido a actividades anteriores
					(Especialmente el examen de primer parcial). Se pudieron haber usado más ejemplos con imágenes o gráficos para mejorar la posibilidad de captación de los estudiantes.
Intermediate Activity : Infographic home remedies	Trabajo individual. Los estudiantes trabajan en la creación de una infografía en la que organizarán la información más importante de los remedios caseros que ellos conozcan.	MEET (y Econtinua)	Espacio de intercambio de trabajos, opiniones y organizadores de información por medio de proyección de pantallas	Si (Se requieren reconsideraciones)	Pudo ser agendada la actividad como una tarea ya que no todos tienen la misma experiencia para crear infografías. Se mostraron trabajos muy vistosos y con información resumida para la infografía. Se debería ser más específico con el tipo de información que los estudiantes obtienen, ya que algunos estudiantes solo agregaron palabras clave y no textos resumidos que den un mejor contexto a lo presentado.

Nombre del docente	José Francisco Ruiz Samayoa
Grupo Observado	Sabatinos SIB
Semestre	3° Semestre SIB
Horario	9:00am – 2:00pm
Sesión Sincrónica	6
Tema	Really? How come? / Health Advice
Fecha	02/10/2021

Tema de la actividad	Actividades por aplicación digital	Aplicación digital	Función de la aplicación digital	Logro de la función	Observaciones
Introducción:	- Los estudiantes ven una serie de fotografías con el propósito de adivinar el tema de la lección. - Los SS brindan ideas de porque las personas se cansan...	Zoom (PowerPoint)	Espacio para ofrecer una lluvia de ideas de los estudiantes.	Sí	Efectivamente los estudiantes brindan ideas acerca del tema en cuestión, los estudiantes que se pueden se muestran con sueño, aun así, la mayoría de ellos tienden a participar.
What are your sleeping habits?	- Interacción S – S: los estudiantes hablan en parejas acerca de sus hábitos de sueño mientras usan preguntas y respuestas con tal de aprender más de ellos, después cambian roles.	Zoom (Breakout Rooms)	Espacio de discusión para motivar a los estudiantes hablar con sus compañeros	Sí (existen limitantes)	La mayoría de los estudiantes logran interactuar con sus compañeros e intercambian información. Algunas limitantes son: las conexiones de internet y que algunos estudiantes no cuentan con micrófono o cámara activos. - Se pudo ver una buena convivencia e interacción aun con estas limitantes en la mayoría de los casos.
Sweet dreams	- Los estudiantes entablan conversaciones respecto a varias preguntas que les permita usar <i>If y When</i> , las preguntas están basadas para variar la conversación entre dos estudiantes	Zoom (Breakout Rooms)	Espacio de discusión para motivar a los estudiantes hablar con sus compañeros	Sí	Al haber una mayor estructura y control de la actividad los estudiantes fueron capaces de obtener información de sus compañeros usando las preguntas dadas en la actividad. - La mayoría de los actitudes se escuchaban con buena

					actitud al participar y reportando lo que habían descubierto de sus compañeros en esta actividad
What do you do if you are stressed?	- Durante el primer Descanso, los estudiantes piensan en que hacen ellos al sentirse estresados, al regresar del descanso, los estudiantes regresan con una respuesta usando <i>If y When</i>	Zoom	Espacio general para la discusión y compartir sus opiniones con el resto de sus compañeros	Sí	Hubo una mayor amplitud de participantes en esta actividad ya que no requería de mucho tiempo de elaboración. - Los estudiantes (los que podían ser visibles estaban atentos a lo que sus demás compañeros expresaban en la actividad.
Rethink your way to great health	- Después de realizar una lectura, se juega un juego interactivo con los estudiantes para fomentar la comprensión de lectura.	Kahoot!	Herramienta motivadora de comprensión de textos	Sí	La lectura se llevó a cabo en voz alta, y hubo una mayor cantidad de estudiantes que participaron en esta actividad de comprensión lectora - En el juego vi como aquellos estudiantes que eran visibles mostraban entusiasmo al participar en el juego.
Forum: health problems	Los estudiantes publican en un foro controlado de E-continua algún problema que ellos tengan, ellos deben aportar alguna solución o comentario a sus compañeros.	E-continua	Espacio de comunicación asíncrono para dar opiniones.	Sí (Podrían necesitarse modificaciones)	Hubo un gran participación de los estudiantes que dieron comentarios hacia sus compañeros quienes tienen alguna problemática y la cual fue publicado en un foro usando E-continua. - Debería modificarse las instrucciones para que se asegure que todos los estudiantes reciben comentarios.

Observación General de la sesión:

Al tener una temática más comunicativa siento que se cumplieron mis objetivos de la sesión, lograr que mis estudiantes interactúen más entre sí y que estos usen con mayor consistencia la lengua meta. Aunque fue un gran cambio con respecto a las otras clases debería buscar una mayor variedad de dinámicas para no cansar a mis estudiantes.

Nombre del docente	José Francisco Ruiz Samayoa
Grupo Observado	Sabatinos SIB
Semestre	3° Semestre SIB
Horario	9:00am – 2:00pm
Sesión Sincrónica	7
Tema	Birthdays / Special Days
Fecha	08/10/2021

Tema de la actividad	Actividades por aplicación digital	Aplicación digital	Función de la aplicación digital	Logro de la función	Observaciones
Introducción:	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes ven una serie de fotografías con el propósito de adivinar el tema de la lección. - Los SS brindan ideas de porque las personas se cansan... 	Zoom (PowerPoint)	Espacio para ofrecer una lluvia de ideas de los estudiantes.	Sí	Efectivamente los estudiantes brindan ideas acerca del tema en cuestión, los estudiantes que se pueden se muestran con sueño, aun así, la mayoría de ellos tienden a participar.
What do these pictures have in common?	Aquí los estudiantes identifican las similitudes con respecto a un set de fotografías que se les muestran.	PowerPoint	Espacio de discusión para motivar a los estudiantes hablar con sus compañeros	Sí (existen limitantes)	La mayoría de los estudiantes logran interactuar con sus compañeros e intercambian información. Algunas limitantes son: las conexiones de internet y que algunos estudiantes no cuentan con micrófono o cámara activos. <ul style="list-style-type: none"> - Se pudo ver una buena convivencia e interacción aun con estas limitantes en la mayoría de los casos.
Does Joey like birthdays?	Los estudiantes ven un extracto de la serie F.R.I.E.N.D.S y responden si al personaje de Joy le gustan los cumpleaños, los estudiantes mencionan evidencias del porqué de sus respuestas.	Video (Zoom)	Espacio de discusión para motivar a los estudiantes hablar con sus compañeros	Sí	Al haber una mayor estructura y control de la actividad los estudiantes fueron capaces de obtener información de sus compañeros usando las preguntas dadas en la actividad. <ul style="list-style-type: none"> - La mayoría de los actitudes se escuchaban con buena
					actitud al participar y reportando lo que habían descubierto de sus compañeros en esta actividad
Pair work: ING questions	- En esta interacción los estudiantes practican un set de preguntas donde ellos deberán interactuar para conocer mejor a sus compañeros y sus planes que tienen a futuro	Zoom (Breakout Rooms)	Espacio general para la discusión y compartir sus opiniones con el resto de sus compañeros	Sí	Hubo una mayor amplitud de participantes en esta actividad ya que no requería de mucho tiempo de elaboración. <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes (los que podían ser visibles estaban atentos a lo que sus demás compañeros expresaban en la actividad.
Building vocabulary: Special days!	- Los estudiantes relacionan algunas celebraciones y días especiales con sus correspondientes actividades por medio de plantillas en PowerPoint	PowerPoint (Zoom)	Herramienta motivadora de comprensión de textos	Sí	La lectura se llevó a cabo en voz alta, y hubo una mayor cantidad de estudiantes que participaron en esta actividad de comprensión lectora <ul style="list-style-type: none"> - En el juego vi como aquellos estudiantes que eran visibles mostraban entusiasmo al participar en el juego.
Interaction: Special days or events	Los estudiantes platican acerca de que días festivos o celebraciones les gustan, cuando toman lugar esas celebraciones y como las celebran.	Zoom (breakoutrooms)	Espacio de comunicación síncrono para dar opiniones.	Sí (Podrían necesitarse modificaciones)	Hubo una gran participación de los estudiantes que dieron comentarios hacia sus compañeros quienes tienen alguna problemática y la cual fue publicada en un foro usando E-continua. <ul style="list-style-type: none"> - Debería modificarse las instrucciones para que se asegure que todos los estudiantes reciban comentarios.

Pair work: Future plans	Los estudiantes interactúan una vez más, esta vez hablando de cuáles serán sus planes para el siguiente fin de semana.	Zoom (Breakout rooms)	Espacio de comunicación síncrono para dar opiniones.	Sí (requiere mejoras)	Si bien funcionó esta actividad, los estudiantes requieren de lineamientos más claros para poder "soltarse" más con el resto de sus compañeros
Game: Quizzez	Para terminar la clase se lleva a cabo un juego con los chicos para que estos puedan repasar el vocabulario visto en la clase de hoy	Quizzez	Espacio de interacción por medio de una mecánica de juegos	Sí	La dinámica fue un éxito, sin embargo requiere de mejor pulimiento al organizar las preguntas y de entender cómo funciona el sistema de puntaje
Observación General de la sesión: Al tener una temática más comunicativa siento que se cumplieron mis objetivos de la sesión, lograr que mis estudiantes interactúen más entre sí y que estos usen con mayor consistencia la lengua meta. Aunque fue un gran cambio con respecto a las otras clases debería buscar una mayor variedad de dinámicas para no cansar a mis estudiantes.					

Nombre del docente	José Francisco Ruiz Samayoa
Grupo Observado	Sabatinos SIB
Semestre	3° Semestre SIB
Horario	9:00am – 2:00pm
Sesión Sincrónica	8
Tema	It depends / Traditions
Fecha	16/10/2021

Tema de la actividad	Actividades por aplicación digital	Aplicación digital	Función de la aplicación digital	Logro de la función	Observaciones
Introducción: What kinds of things people do at fiestas and festival?	Brindan ideas de las actividades que las personas hacen en un festival o en las fiestas de su contexto	Zoom (PowerPoint)	Espacio para ofrecer una lluvia de ideas de los estudiantes.	Sí	La mayoría de los estudiantes participaron proporcionando diferentes ejemplos de actividades que se realizan en fiestas locales y en festivales.
Let's listen to Ray and Tina.	Los estudiantes escuchan una pista de audio donde con el propósito de identificar el uso de expresiones vagas además de las actividades que se harán en una fiesta Practica en parejas de los estudiantes para práctica el intercambio de diálogos.	PowerPoint	Medio de reproducción de documentos auditivos para promover la comprensión auditiva de los estudiantes. Espacio de intercambio de diálogos basados en preguntas y respuestas	Sí (aunque requiere más tiempo)	Se llevó a cabo la actividad con toda normalidad. Los estudiantes practicaron partes de los diálogos con otro compañero. Aquellos grupos que se pudieron ver practicaron demostraron una mejora en su pronunciación en los diálogos, una pena que en ese momento no mucho de los participantes no tuvieran sus cámaras de video activadas.
Listening and strategies: Celebrations around the world. (After the Break 1)	Los estudiantes escuchan una pista de audio donde con el propósito de identificar las actividades que se realizan en dos festivales diferentes Práctica en parejas donde los estudiantes hablan de algún festival que conozcan. Sus compañeros deben adivinar el	Breakout Rooms	Espacio de discusión para motivar a los estudiantes hablar con sus compañeros	Sí No se pudo llevar a cabo	La actividad de comprensión auditiva se llevó con calma y con normalidad. Sin embargo requirió de un mayor tiempo para que los estudiantes completaran la actividad. Desafortunadamente la segunda interacción no se pudo llevar a cabo debido a que esta y una actividad anterior consumieron más

	nombre de ese festival con base a lo que sus compañeros de equipo digan.				tiempo del que se tenía contemplado.
What is a tradition?	Brindan ideas sobre el concepto de lo que es una tradición.	Zoom (PowerPoint)	Espacio para ofrecer una lluvia de ideas de los estudiantes.	Sí cumple con la función	Hubieron intercambios de ideas por partes de los estudiantes muy variadas. La mayor parte del tiempo se hizo uso de la lengua materna por parte de los estudiantes, lo cual no es algo negativo, puesto que se les ofreció que si sentían más cómodos podían usar su L1.
Reading and Game	Se lleva a cabo una lectura en voz alta para que los estudiantes puedan practicar su pronunciación. Se usa un juego para resolver preguntas que tengan que ver con la lectura de la clase a modo de revisar la comprensión de los estudiantes.	PowerPoint (Zoom) Kahoot	Herramienta motivadora de comprensión de textos	Tuvo mucho éxito	La lectura se llevó a cabo en voz alta y gran parte de los estudiantes tuvo la oportunidad de participar, inclusive de aquellos que normalmente no hablaban en clase. Se pudo observar algunas respuestas positivas ante el uso del juego en clase (expresiones de alegría o sonrisas).
Listening and Writing: Invitations	Los estudiantes escuchan una pista de audio donde con el propósito de identificar el uso de expresiones que les permitan mejorar en su escritura de invitaciones ya sean formales o informales	Zoom (PowerPoint)	Espacio de comunicación síncrono para dar opiniones.	Sí funcionó (sin embargo no hubo tiempo para practicar la escritura)	Se pudo implementar la actividad de comprensión auditiva, sin embargo, aunque fue una actividad relativamente sencilla para los estudiantes, no hubo tiempo para implementar la escritura en la clase, porque sería asignada como parte de la tarea para los estudiantes.
Break time #2: A tradition for yourself	Los estudiantes interactúan una vez más, esta vez hablando de que tradiciones ellos tienen, cuando las realizan y con quienes las llevan a cabo.	Zoom	Espacio de comunicación síncrono para dar opiniones y experiencias	Sí cumple el propósito	Todos los estudiantes tuvieron tiempo para expresar si ellos tenían alguna tradición ya sea con familia o amigos (más de esta primera categoría)
					Algunos comentarios se darían en la L1 de los estudiantes.
Observación General de la sesión:					
La clase fue un éxito pese algunos contratiempos con el manejo del tiempo dedicado para otras actividades. Fue un tema que aunque podría considerarse de relleno (expresiones vagas y tradiciones (ya que ya formaban parte del tema anterior) se pudo explotar algunas propiedades del tema para que los estudiantes aprendieran de otras costumbres y pudieran relajarse también por medio del juego y de la proyección de videos de otras culturas.					

Anexo 4: Planes de Clase

<https://drive.google.com/drive/folders/1AQ1XVFjIb6P24a3aiQjAYs7tFtzgWvxs?usp=sharing>

Lesson Plan Ref.	25/09/2021	Course Ref:	CLASS #5
Subject Course:	English		Abilities:
Topic:	Health		Writing, Listening, Oral reproduction
Lesson Title:	Healthy Living / Aches and Pains		
Level:	A2	Lesson duration:	5 Hours (2 breaks of 30 minutes)
Objective:	Prepare students to respond talk about physical activities and their routines. Allow them to express actions that end with a reaction with the theme of health		
Lesson Objectives			
Lesson A: Talk about exercise and how to stay healthy using the simple present and present continues.			
Lesson B: Discuss common health problems using <i>if</i> and <i>when</i> .			
Summary Task and actions			
First Partial: T presents to the class the instructions to access and the first partial exam, once explained the SS will do their exam. <u>45 minutes.</u>			
Observations:			
Intro: T introduces the lessons' objectives. T asks SS if they know some activities that can allow them to be healthy. <u>3 minutes.</u>			
<ul style="list-style-type: none"> Jamboard is used to generate ideas from students to solve this question: How can we have a healthy life? <u>3 minutes.</u> T introduces two categories for events: all time and temporary events before SS read a short text about the daily routines of different people. <u>5 minutes.</u> 			
Observations:			
Lesson A:			
1. A) SS listen to different interviewed people, they decide who has a healthy life style and why. <u>5 minutes</u>			
B) Based on the interviews, the SS need to complete sentences using either <i>Simple present</i> or <i>Present Continues</i> . <u>5 minutes.</u>			
Observations:			
2. – Grammar: Simple present and Present continuous.			
T explains the use of "SP and PC" with the help of some examples in order to talk about things SS do as routines or right in the moment. SS complete two questions as an example to identify the elements that structure a question. <u>5 minutes.</u>			
Observations:			

A) SS complete the conversations with the help of the teacher, this is done so they can see in what moments they can use Simple present and Present continuous. After SS complete the conversation, T divides them in pair to practice the conversation in breakout rooms. Asks volunteers to participate 25 minutes.

Observations:

3. - Listening and speaking.

A) SS try to guess the main problems some people have with their unhealthy habits. SS listen to and audio track and check if their guesses were correct. 10 minutes.

Observations:

Break time. 30 minutes. (This time is used to pilot a focus group with 3 students from the group)

Observations:

Lesson B: Aches and pains

Intro: T gives some examples about different examples of pains and aches with a few photographs, then asks SS for other ideas of pain or health problems. 5 minutes.

Observations:

1.- Building vocabulary:

A). SS listen to audio track where they will practice saying sentences that involved health problems, SS need to act as if they were sick. 5 minutes.

Observations:

B). SS need to complete a chart where they tell facts about their health life using: I never, I hardly ever, I sometimes, I often. 10 minutes.

Observations:

2. – Speaking Naturally: Contrast

A). SS listen a conversation in order to repeat it. T asks some volunteers to repeat this conversation to practice their pronunciation. 5 minutes.

- SS improvise the same conversation but with different health problems. Each SS needs to practice, after this; T selects a couple volunteers to practice their conversation with the help of the wheel of participation. 15 minutes.

Observations:

3- – Building Language:

A) SS listen to an audio and solve this question: What does Nora want to make for Ken?

- After SS solve this question, T selects some participants using the “participation wheel” in order to let some SS act the conversation. 10 minutes

4. – Grammar:

A). SS learn how to join two main ideas with *If* and *When*. T gives them two examples and SS join those ideas into one main sentence. 5 minutes.

- SS work on another example from their books. SS unscramble two sentences to form one sentence using *If* and *When*. 5 minutes.

Observations:

Intermediate Activity: What remedy do you recommend me?

SS need to create an infographic with the 5 home remedies they know (if that is not the case they’ll need to investigate) with the most important characteristics of those remedies.

15 minutes – 20 minutes. (T will give more time in order to let the majority SS in the group participate)

Observations:

- What did you learn today?

This final section of the class has the purpose to let SS remember the things they learnt during the session, this can be done to give them ideas they can write in their academic diaries.

Materials and equipment

- Zoom | Google Meet
- Power Point
- SS and Teacher’s book

Take home tasks:

Workbook, Pages 18 and Student book 25. Diary entry #5

Lesson Plan Ref.	02/10/2021	Course Ref:	CLASS #6
Subject Course:	English	Abilities: Writing, Listening, Oral reproduction	
Topic:	Health		
Lesson Title:	Really? How come? / Health Advice		5 Hours (2 breaks of 30 minutes)
Level:	A2	Lesson duration:	
Objective:	Prepare students to respond talk about physical activities and their routines. Allow them to express actions that end with a reaction with the theme of health		
Lesson Objectives			
Lesson C: Really? How come?			
Lesson D: Health Advice.			
Summary Task and actions			
Intro:			
- Students view a series of photographs in order to guess the topic of the lesson.			
- The SS provide ideas of why people get tired ... <u>5 minutes.</u>			
Observations:			
Lesson C:			
1. B) Why is Stan tired? SS listen to an audio track and they answer a question			
C) SS find examples of expressions used to show surprise. <u>10 minutes.</u>			
D) SS match a couple of sentence with their appropriate answers. <u>5 minutes.</u>			
What are your sleeping habits?			
<ul style="list-style-type: none"> S - S interaction: students talk in <u>pairs</u> about their sleeping habits while using questions and answers in order to learn more about them, then they switch roles with their classmates. <u>15 minutes (+ 5minutes to participate)</u> 			
Observations:			
2. – Strategy Plus: Surprising Expressions			
T shows a few examples of words and vocabulary to show surprise / interest in what their classmates could say. <u>5 minutes.</u>			
<ul style="list-style-type: none"> T shows some pictures for the students, they need to react according to what is happening in the picture. <u>5 minutes.</u> 			
Observations:			
Sweet Dreams			

- Students engage in conversations regarding various questions that allow them to use *If* and *When*, the questions are based on varying the conversation between two students talking about what they do before going to bed. 15 minutes (+ 5 minutes to participate)

Observations:

Break time #1: What do you do if you're stressed? 5 minutes.

- During the first break, students think about what they do when feeling stressed, when they return from break, students return with an answer using *If* and *When*

Observations:

Lesson D: Health advice

Intro: SS repass about activities that are harmful for them, they need to type those activities in their chat so they can participate. 3 minutes.

Observations:

1.- Reading: Health advice

B). SS read an article about tips to have a better quality life. 10 minutes.

- After reading, SS need to answer 3 quick questions in order to have a better idea of the reading. 5 minutes.

- After reading, an interactive game is played with the students to promote reading comprehension. 10 minutes.

Observations:

2. – Listening: Coping with stress

A). SS listen to 4 people talking about how they cope with stress

1.- SS number the photographs according to the audio, identifying each person with their context. 7 minutes.

2.- SS identify what other activities the people do to cope with stress. 7 minutes.

Observations:

3- – Writing: That's a great advice

A) SS learn when to use commas in order to remember the use of *If* and *When*. SS analyze a text and reorganized using commas. 5 minutes

- SS read the case of a girl who asks for help in web forum; SS write their suggestion to her in the comment section. 5 minutes.

Observations:

Break time #2: Forum | Health Problems

Students post in a controlled E-continua forum any problem they have, the other students must provide a solution or comment to their classmates.

15 minutes – 20 minutes. (T will give more time in order to let the majority SS in the group participate)

Observations:

- What did you learn today?

This final section of the class has the purpose to let SS remember the things they learnt during the session, this can be done to give them ideas they can write in their academic diaries.

Materials and equipment

- Zoom | Google Meet
- Power Point
- SS and Teacher’s book

Take home tasks:

Workbook, Pages 22 and 24. Diary entry #6

Lesson Plan Ref.	09/10/2021	Course Ref:	CLASS #7
Subject Course:	English	Abilities: Writing, Listening, Oral reproduction	
Topic:	Celebrations		
Lesson Title:	Birthdays / Special days		
Level:	A2	Lesson duration:	5 Hours (2 breaks of 30 minutes)
Objective:	Prepare students in order to tell their birthdays and indicate holidays according to dates using Present continuous: Going to Be going to.		

Summary Task and actions

Intro:

- Students view a series of photographs in order to guess the topic of the lesson.
- The SS provide ideas of what other special events are celebrated...5 minutes.

Observations:

Lesson A: Birthdays

- **Brainstorm:**

SS talk about the things people do in a birthday. Next, they work in breakout rooms and talk about the things they do in a birthday. 10 minutes.

- **Video play:**

SS watch an extract from the show F.R.I.E.N.D.S and they need to answer the following question: Does Joy like birthdays? 5 minutes.

- **Why do we use a calendar?**

SS learn the usage from calendars, and they share their ideas about the usage of calendars. They tell the date of today’s class. 5 minutes.

SS tell the date of their birthday. A few SS participate. 5 minutes.

1. - C) SS listen to audio track between two brothers talking about three events from a calendar. 7 minutes.

D) SS complete a conversation with the help of the previous reading. 5 minutes.

Grammar: Future with “be going to”.

- SS learn the use of “be going to” to talk about predictions and future plans. SS connect the examples with their corresponding structure (statement, question word and be + question). SS identify direct and indirect objects. 10 minutes.

Observations:

2. – SS listen an audio track and complete a few sentences according to activities the charcters are going to do. After that, SS work in pair and ask those questions to their classmates. 5 minutes.

- T shows some pictures for the students, they need to react according to what is happening in the picture. 15 minutes.

Observations:

Break time #1: The best birthday ever! 5 minutes.

- SS talk about what would be a perfect for them would be. They think about this 3 questions: **What are you going to do for your next birthday? Who are you going to invite? What presents do you want to receive?** They share their ideas after coming from the break.

Observations:

Lesson B: Special Days

Intro: SS look at a set of pictures and they tell which celebrations they know. 5 minutes.

Observations:

1.- Bulding Vocabulary: Using Quizizz

B). SS practice vocabulary related to special days and events. 7 minutes.

Observations:

- SS work with a partner and they discuss what's they favorite event or holiday they like to celebrate, they ask two questions: When are those celebrations? How are they going to celebrate them? 10 minutes.

Observations:

2. – Listening: Marcella's phone message

A). SS listen to Marcella talking about her plans for the day

1.- SS need to answer three questions according to the audio track. 7 minutes.

2.- SS identify sentences where Marcella is telling her plans and the weather in the text. 5 minutes.

Observations:

3- – Grammar: Present continuous for the future and "Be going to"

A) SS the use of ING in order to talk about predictions and the future with a set of examples. 5 minutes

- SS a group of sentences in order to connect them with their corresponding prediction. 7 minutes.

- SS work in pair in order to ask questions about the things their plans for next weekend. 15 minutes.

Observations:

Game: They play a game at Quizizz in order to learn new vocabulary. 10 minutes.

Observations:

Break time #2: What are you doing after mastering English?

SS make a list of 3 things / activities they are going to do when they have mastered the use of English in a near future.

15 minutes – 20 minutes. (T will give more time in order to let the majority SS in the group participate)

Observations:

- What did you learn today?

This final section of the class has the purpose to let SS remember the things they learnt during the session, this can be done to give them ideas they can write in their academic diaries.

Materials and equipment

- Zoom
- Power Point
- SS and Teacher’s book

Take home tasks:

Presentation: A new celebration | Diary entry #6

Lesson Plan Ref.	16/10/2021	Course Ref:	CLASS #8
Subject Course:	English	Abilities: Writing, Listening, Oral reproduction	
Topic:	Celebrations		
Lesson Title:	It Depends / Traditions		
Level:	A2	Lesson duration:	5 Hours (2 breaks of 30 minutes)
Objective:	Prepare students in order to talk about traditions and by using vague expressions.		

Summary Task and actions

Intro:

- Students view a series of photographs in order to guess the topic of the lesson.
- The SS provide ideas of what other things people do in parties or festivals... 5 minutes.

Observations:

Lesson C: It depends

SS listen to a conversation between Ray and Tina and answer a question: What happens during the fiesta? 5 minutes.

- SS look for examples in the conversation where “vague” expressions are used. 5 minutes.

1.- D)

SS read some small conversations and they choose the best idea in meaning according the vague expressions used. 5 minutes.

- SS later practice these dialogues, but this time, they answer the questions with their own answers. (ZOOM) 10 minutes.

Observations:

2. - A) Strategy Plus: Vague expressions

- SS learn the use of “vague” expressions. SS later match questions with their corresponding response using vague expressions. 10 minutes.

Observations:

3. - A) Listening and strategies: Celebrations around the world.

- SS see two pictures. They need to describe what is happening in both pictures. 3 minutes.
- SS listen to an audio track related to some celebrations around the world. SS answer questions related to the festivals described in the audio. 10 minutes.

Pair work.

- SS talk with a partner about a festival they like and they know. SS take turns to interview each other to guess the name of the festival they are talking about; SS talk about their festivals when they come back to the main video call (ZOOM). 15 minutes.

Observations:

Break time #1: Holiday/Celebrations around the world. 5 minutes.

- SS investigate a new celebration and festival on the internet. They need to think and answer these 3 questions: **When is it? How do people celebrate? Do they eat any special foods?**

T asks random SS those three questions when they come back to the class. 5 – 7 minutes.

Observations:

Lesson D: Traditions

Intro: SS think and answer a question according to them: What is a tradition? Their ideas are added to the slide. 5 minutes.

Observations:

1.- Reading

- T presents to SS an example of a tradition, which in this case it would be something familiar. 3 minutes.

A). Before reading SS add ideas of what people do in these events: Birthdays, New Year, and Weddings. SS tell what celebrations are related to three pictures. 7 minutes.

Observations:

- **While reading:** SS are selected randomly to read the article in loud voice to practice pronunciation. 10 minutes.
- SS play a game in Kahoot order to respond questions related to the reading. 7 minutes.

Observations:

2. – Listening and Writing: Congratulations

- SS look to an invitation. With the help of the T, SS detect the most important details that an invitation must have. 3 minutes.

A). SS listen to an audio track, where people talk about their invitations and what they are going to celebrate. SS need to write down in their books the missing details in two invitations. 10 minutes.

- SS read the help note in order to learn some tips in case they want to write a letter. 3 minutes.

Observations:

Break time #2: A tradition for yourself

SS think of a tradition they have, it could be familiar if they want. When come back to the class they report they are traditions based on these three questions: When do you celebrate your tradition? What do you do? Who do you invite.

15 minutes. (T will give more time in order to let the majority SS in the group participate)

Observations:

Which celebration is the most unusual for you? Why?

- SS watch some short videos about some weird traditions around the world. They give their opinion of which is the most weird for them.

Observations:

- What did you learn today?

This final section of the class has the purpose to let SS remember the things they learnt during the session, this can be done to give them ideas they can write in their academic diaries.

Materials and equipment

- Zoom
- Power Point
- SS and Teacher's book

Take home tasks:

Presentation: Formal letter | Diary entry #8

Anexo 5: Preguntas y extractos del grupo focal

1.- ¿Cómo ha sido tu experiencia en general con tus clases en línea?

2.- ¿Qué ha sido lo más difícil para ti de adaptarte a una clase en línea?

3.- ¿Cuál es tu opinión de usar aplicaciones digitales en tus clases de inglés?

4.- ¿Qué ventajas consideras que tienen las plataformas comunicativas cómo Zoom y Google Meet para trabajar en tus clases de inglés?

5.- ¿Qué desventajas consideras que tienen las plataformas comunicativas cómo Zoom y Google Meet?

6.- ¿Qué actividades te gustaría que tu profesor realizará en tus clases de inglés en línea?

Iconografía de los participantes

■ (Moderador del grupo focal) ■ (David) ■ (Kenneth) ■ (Monse)

16:07:19 - Tú

■

Okay, chicos... bueno antes de que empecemos, este, me gustaría hacerles el comentario de que pero no bueno, primero que nada me gusta me gustaría poder agradecerles que me den su este pequeño espacio de tiempo, pues, para llevar a cabo este grupo focal. Esto me ayuda bastante con respecto a mi tema de tesis y me gustaría hacer ese recordatorio de que todo que se discuta acá en este espacio... va a estar 100% protegido, tanto sus nombres como lo que ustedes se menciona aquí pues yo lo voy a cuidar y solamente vamos a va a ser usado para para propósitos específicos en investigación O sea no voy a usar sus nombres reales en mis escritos y nada por el estilo voy a cambiarles... por así decirlo el nombre con un alias entonces nomás para hacerles ese comentario de que Por su portadas en formación todo va a estar protegido, okay?

16:08:28 - David:

■

Sí está bien.

16:08:30 - Tú:

■

Okay prosiguiendo con esto ¿Me darían la oportunidad de poder grabar esta sesión? por favor.

16:08:44 - Kenneth:

■

Sí, Permítame...

16:08:48 - Tú:

■

Okay todo está bien ¿Monse?

16:09:09 - Tú:

■

Bueno creo que Monse está teniendo uno que otro problema con su micrófono, así que vamos a iniciar con este pequeño punto de grabación aquí. Hola Monse ya puedo verte. Creo que estabas teniendo unos pequeños problemas con tu micrófono, este, ¿Me das permiso de grabar la sesión Monse?

16:09:37 - Monse:

■ No hay problema.

16:11:38 - Tú:

■

Bueno les decían Muchas gracias por su tiempo, por ayudarme con este proceso para mi trabajo de tesis. Todo que si diga acá en el grupo focal, pues, se va a mantener entre nosotros y solamente lo que se comparta, pues va a ser usado para el propósito de la investigación osea que toda su información va a quedar respaldada y asegurada.

Bien antes de que comencemos quiero dar un poco de contexto de la investigación. Yo junto con otros compañeros, estoy llevando a cabo, pues varios proyectos de tesis, en mí en particular, se trata sobre acerca de lo que viene siendo, "Cómo podemos fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de inglés mediante el uso de plataformas comunicativas y aplicaciones digitales pero en nuestras clases en línea".

Entonces eso viene siendo un punto muy importante porque, con respecto a las preguntas que yo les haga, pues vamos a obtener diferentes tipos de opiniones y experiencias que les gustaría compartir, antes de que comencemos con las preguntas me gustaría que cada uno de ustedes se presentara ya sea mencionando su nombre, su grado de estudios que tienen hasta el momento, y si en dado caso de que esto ocurra, pues, si están trabajando. No sé quién guste participar primero.

16:13:38 - David:

■

Si gusta yo profesor.

16:13:40 - Tú:

■

Claro.

16:13:44 - Daniel Salinas Rodriguez:

■

Bueno, buenas tardes compañeros, profesor. Mi nombre es [REDACTED]. Actualmente, he finalizado la licenciatura en lengua y literatura hispanoamericana de la UNACH. Finalicé en 2018 pero, este, apenas en de 2019 en adelante estuve finalizando todo los trámites de egreso. Ahorita ya me encuentro ya totalmente egresado y con documentos en mano y solo faltan mi trámite de titulación, trabajo pues estoy como, eh.. Digamos como interino de una biblioteca en una universidad privada ¿Y qué más?... Solo creo, heh...

16:14:39 - Tú:

■

Está bien, muchas gracias David. Podríamos seguir contigo Kenneth, si gustas participar gracias.

16:14:55 - Kenneth:

■

Bueno pues, me llamó que [REDACTED] tengo 17 años, ahorita estudio la preparatoria en tercer semestre.

16:15:09 - Tú:

■ Ah, Okay muchas gracias Kenneth...

16:15:19 - Monse:

■ (inaudible al iniciar) Tercer semestre de bachillerato (interferencias de conexión)

16:15:24 - Tú:

■ Disculpa Monse ¿Podrías repetir? Es que no se escuchó bien en esa última parte.

16:15:33 - Monse:

■ Que estoy cursando el tercer semestre de bachillerato.

16:15:37 - Tú:

■

Ah, Okay muchas gracias. Bueno pues es un placer como ya había mencionado, pues tenerlos aquí en este pequeño espacio de tiempo y vamos a comenzar con nuestras preguntas de nuestro grupo focal entonces, recuerden que hacer preguntas con base a sus experiencias, em... Me gustaría que aquí ustedes respondieron de forma honesta y , pues, que me gustaría que dieran un poquito más de su opinión respecto a lo que yo les vaya a preguntar ¿Okay? Para las preguntas no queden tan cortas, por así decirlo. Okay nuestra primera pregunta viene siendo, y recuerden aquí puede participar quien guste primero...

¿Cómo ha sido tu experiencia en general con tus clases en línea?

16:17:02 - Monse:

■

¿Puedo ir yo teacher?

16:17:04 - Tú:

■

Por supuesto Monse...

16:17:06 - Monse:

■

En mi caso respecto a las clases en líneas me han funcionado muy bien ya que la mayoría de mis maestros, pues, explican a profundidad los temas y buscan la manera de cómo apoyarte en dado caso de que no entiendas algo, dando regularizaciones por las tardes o cosas por el estilo.

16:17:25 - Tú:

■ Ya veo, okay.

16:17:31 - Kenneth:

■

Puedo seguir yo teacher?

16:17:34 - Tú:

■ Claro Kenneth...

16:17:37 - Kenneth:

■

Bueno, puede ser mi caso nunca hubo... Nunca hubo problema conmigo para tener clases online porque yo solía, este, tener clases en línea desde hace 4 años. Así que para mí, nunca tuve un problema con eso, fue relativamente un poco fácil.

16:17:58 - Tú:

■

De acuerdo, muchas gracias.

16:18:06 - David:

■

¿Continuo yo ahora?

16:18:06 - Tú:

■

Sí, David por favor.

16:18:10 - David:

■

Bueno, en mi caso no han sido tantos años de atrás ¿No? De camino tomando las clases y... comencemos a usar las plataformas tanto Google Meet y Zoom ahorita en junio, cuando empezamos con el... cuando empecé yo digamos a llevar los cursos de inglés del 1 y 2 este mes ahorita este mes de junio lleve uno y dos así y pues de esta forma ha sido bastante buena, pues, en el sentido de que pues te facilita no llevar desde casa el aprendizaje. Que ya no tienes que salir tanto digamos osea transportarte a la escuela y estar allá y pues qué más... Más que nada, eso creo que ha sido la más la ventaja de llevar desde casa, pues el aprendizaje.

16:19:12 - Tú:

■

Okay, muy bien. Por supuesto puede ser que nosotros veamos diferentes cosas o diferentes experiencias. Así que agradezco su aportación con esta primera pregunta. Nuestra pregunta número dos vendría a ser esta:

¿Qué ha sido lo más difícil de adaptarte a una clase en línea?

16:19:41 - Monse:

■

Yo diría que los de distractores de casa ¿No? Porque a veces está hablando mamá o papá o está tu hermano fastidiando y cosas por el estilo, siento que más bien es eso y el **internet** osea en hacerte estar preocupando por si conectas bien o no.

Pues en mi caso igual, ha sido mucho el internet porque hay veces en las que están explicando muy bien una cosa que bueno en mi caso no, no entendía y en ese preciso momento se va el internet o se va la luz... y cuando regresa ya acabó la clase y pues... ¿Y cómo preguntar al maestro y a mis compañeros ha llegado algunos que tampoco le entendieron? y pues ese más que nada es el problema.

16:20:44 - Tú:

■ Okay ¿Entonces son más destinados a lo que viene siendo las dificultades técnicas del internet / la disponibilidad ¿Por así decirlo?

16:20:54 - Kenneth:

■ Exacto más que nada el internet

16:20:57 - Tú:

■ Ah, okay, está bien.

16:21:03 - David:

■
En mi caso sería en parte, como dijo la compañera [REDACTED] son como las distractores, ¿No? Que hayan en el contexto que el ruido así de ,por ejemplo, de los carros o los familiares este que te habla el hermano, la mamá y ahí están hablando, digamos ya en la clase pues... yo creo que por ejemplo, la adaptación no sería un factor no tan grande, sino pequeño pero pues, osea la parte de tener que adaptarte rápido a ese cambio de algo que era presencial a algo virtual, osea es como un cambio totalmente como que cierra aparte "brusco", pero pues pequeño a la vez ¿No? Osea de que tienes que estar como que al tiro ¿No? Buscando aquí la función que donde como... para algo que por ejemplo, tal vez uno ya lo dominan pero otros no entonces este, puede ser algo eso como que... un obstáculo ¿No? por decir una interferencia en el progreso. Creo que eso sería una.

16:22:21 - Tú:

■ Ya veo, si con respecto a lo que acaba de decir su compañero David ¿A alguien le gustaría dar su punto de vista también? ¿Les gustaría complementar algo?... Está bien, de acuerdo. Muy bien, Vamos a pasar con la pregunta número tres bien.

Con base en tu experiencia ¿Cuál es tu opinión de usar aplicaciones digitales en tu clase de inglés?

16:23:14 - Monse:

■
De manera personal pienso, que las hace un poco más dinámicas porque por ejemplo, el usar Kahoot o alguna plataforma es este como cambiarle un poco al estilo que todo mundo piensa cuando dicen "vas a aprender inglés a través de una computadora y se vuelve como que tedioso", creo que le da como que un giro a todo eso.

16:23:44 - David:

■
Bueno, en mi parte este igual apoyo, el aporte de la compañera [REDACTED] que es por ejemplo, dinámico al momento en que utilizas una aplicación para ya sea hacer la tarea y explicar algo Hay que se asunto ¿No? Que por ejemplo, así que usamos un por ejemplo estas aplicaciones como programas de internet que te permite enviar tareas hacer tu diapositiva todo eso es una ventaja pero por ejemplo este puede ser que llegue el momento en que a veces te impiden hacer una tarea por dicha aplicación o software o programa o este página o lo que sea de plataforma, pero también a veces no está el dominio por parte del alumno.

Eh puede ser también una pequeña ventaja yo creo que tal vez podría ser como que este... una opción no sé qué tan factible puede hacer, pero guiarse por lo más, eh... Fácil para todos con la finalidad de que se cumpla la tarea, ¿No? O la dinámica porque por ejemplo yo he tenido compañeros hasta... no ahorita en este curso de inglés de ahorita tercer semestre sino el anterior en el primero y segundo que fue en junio tuve compañeros que no entendían, por ejemplo a la maestra que nos dio el primer y segundo nos encargó tareas de enviarlo por otra plataforma, eh? ¿Cómo se llamaba? Edmodo.

Primero antes de que se habilitara la e-continúa de La UNACH nos pidió Unas poquitas tareas, no fueron como muchas pero fueron como tres o cuatro tareas en las que se tuvieron que subir ahí y unos cuantos compañeros nunca habían usado Edmodo o sea nunca nunca entonces no le entendían tanto a la página y les causaba una... este... interferencia ¿No? tanto por el uso de la página, el acceso a la red... entonces yo creo que tal vez podría pudiese ser más en casos así factible, que por ejemplo, si no hay plataforma de la UNACH que para comodidad de todos alguna tarea un trabajo o cualquier cosa se pueda enviar tal vez por correo electrónico o por WhatsApp o sea, cosas dinámicas que mientras se apertura algo un poquito más "complejo", digamos, se puede optar por lo cómodo ¿No? En un principio.

16:26:27 - Tú:

■

Ya veo. Muy bien, Kenneth ¿Te gustaría Añadir algo?

16:26:33 - Kenneth:

■

Pues en mi propia experiencia me ha servido mucho usar este algunas páginas para hacer tareas, porque han servido como herramientas para ayudarnos en ciertas partes que no entendemos porque puedes usar una página para ayudar con tal tarea con todas tus tareas que tengas, ciertas páginas te pueden ayudar y pues para mí eso me gusta y pues se me hace un poco más fácil de entender las cosas.

16:27:12 - Tú:

■

Okay, muy bien. Está bien, ahora pasaremos a nuestra siguiente pregunta... la pregunta número 4 dice.

¿Qué ventajas consideras que tienen las plataformas comunicativas como Zoom y Google Meet para trabajar en tus clases de inglés?

16:28:06 - Monse:

■

Una de las ventajas podría ser el transporte ¿No? Teacher, porque por ejemplo antes tendríamos que viajar hacia para tomar las clases y ahora lo podemos hacer desde la casa. Pero claro que todo tiene que ser planeado porque si vas a ser mil cosas a la vez mientras tu clase de inglés, pues creo que no funcionaría algo fallaría por ahí.

16:28:45 - Tú:

■

¿Tienes algún comentario que te gustaría añadir David?

16:28:54 - David:

■

En parte, no, osea es como vinculada la anterior... creo que la primera pregunta, digamos desde las ventajas que ha abierto el uso de plataformas... osea facilitan ¿No? El tome de la clase, que ya no tienes que transportarte a la escuela, lo haces desde tu casa, este... yo creo que más eso ¿No? osea facilitar algún curso que... a volver lo más cómodo ¿No? pero que ese sería mal... la ventaja que nos dio todo esto.

16:29:35 - Tú:

■

Pues... verlo más cómodo, ya veo, ya entendí ¿Tú qué opinas Kevin?

16:29:46 - Kenneth:

■

Pues al igual que [REDACTED] pues que ya no necesitas moverte tanto y ahora solo puedes sentarte en tu sillón en un lugar mucho más cómodo y mucho más tranquilo que ir hasta lo lejos que esté tu escuela y pues ahora solo tienes que sentarte y pues checarlo en tu teléfono y pues ya.

16:30:16 - Tú:

■

Okay. Muy bien, vamos a pasar a nuestra pregunta número cinco. Esta dice... ahorita ya hablamos de las de las ventajas, pero ahora vamos a ver el otro lado de la moneda

¿Qué desventajas consideras que tienen las plataformas comunicativas como Zoom y Google Meet?

16:30:53 - Monse:

■

Que algunas pueden ser muy pesadas para los dispositivos, ¿No? Por ejemplo, hablando de Google Meet suele ser muy pesada para algunos dispositivos y suele atorarse muchísimo y se tiene que analizar otras cosas, pero por ejemplo, hay otras que no y que funcionan un poquito más rápido que las demás siento que eso sería una desventaja.

16:31:19 - Tú:

■

Okay.

16:31:34 - David:

■

Eh, Yo creo que por ejemplo una desventaja que nos pueden presentar en algún momento es por ejemplo, no sé... la captación tal vez en los... eh... osea, de los mensajes - de las ideas, porque por ejemplo, ahí yo siento a una diferencia, por ejemplo, en tanto no solo clases, sino no otra reuniones que he tenido, eh... como que una tendencia así hablando así a la distracción porque por ejemplo es diferente estar en una clase presencial en cualquier escuela y todo o reunión o algo de x tema, pero como que estar en algo así virtual como... no sé, es como un tanto diferente como que hay momentos en los que si uno presta atención más al tema y otros no como que... los distractores están más más abierto ¿No?

16:32:38 - Tú:

■

Mencionas entonces que ¿Crees que es más susceptible hacer a que uno sea distraído no es así?

16:32:48 - David:

■

Osea en parte, porque también lo he escuchado de otra persona y lo, eh... ya lo comentan ¿No? de que se distraen uno más así. Yo creo que no hay más este como dice desventajas salvo la red, el tipo de dispositivo donde se toma la clase, creo que esos podrían ser unos...

16:33:18 - Tú:

■

Okay, está bien.

16:33:24 - Kenneth:

■

Puede ser mi caso influye mucho lo que es el internet porque estamos tomando en clases y cuando si tan solo falla un poquito tu internet, te saca de la clase y vuelves a entrar y te vuelvo a sacar o si no, cuando no es tu internet es el internet del maestro y luego está escribiendo algo y luego se empieza a ver borroso y ya no entiendes nada y luego tal vez su audio o cualquier cosa siento que influye mucho lo que es el internet y... pues eso siento que el Internet es más que nada lo que hace una desventaja.

16:34:06 - Tú:

■

Está bien, okay muchas gracias por sus opiniones. Bien, ya casi terminamos, vamos por la pregunta número 6.

¿Qué actividades te gustaría que tu profesor realizará en tus clases de inglés en línea?

16:34:55 - David:

■

En mi caso, en base, a la... dijera la experiencia que uno busca obtener de cursos así pues, tanto para el beneficio de la adquisición de otra lengua y todo esto es que por ejemplo fueran dinámicas como de más diálogo ¿No? Osea más diálogo con el alumno porque, por ejemplo, pero osea, más dialogo en el idioma osea que se vea más la... ahora sí que la exhortación a demostrar que sí, uno puede demostrar hablar en otro idioma, para pues ir poniendo práctica lo que se ha aprendiendo en toda la trayectoria escolar que uno tiene desde que se haya enseñado de inglés de primaria, por ejemplo, secundaria hasta el momento porque pues eso facilita ¿No? El uso de las palabras.

Sabes... bien o mal si otro te entiende con lo que te están diciendo y yo creo que eso sería más lo más factible lo más dinámico podría ser en una clase así. Al menos en este caso de inglés.

16:36:14 - Tú:

■

Okay, gracias David.

16:36:17 - Kenneth:

■

Este, pues ahí va que como dijo [REDACTED] pues lo dinámico ¿No? Por ejemplo, a mí me gusta cuando este... nos pone en un equipo de tres y puedes hacernos preguntas y hablar y así y también me gusta cuando este pasan unas personas a leer unos textos, eso se me hace algo muy bueno, porque practicamos mucho más lo que es el inglés.

16:36:47 - Tú:

■

Okay muchas gracias Kenneth, Monse ¿Tienes algún comentario que te gustaría añadir?

16:37:00 - Monse:

■

(Inaudible) Kenneth que ustedes son muy dinámica la clase cuando usted nos pone en grupos de tres se nos pone a practicar el idioma ¿No? Pero después Estoy totalmente de acuerdo con lo que dijeron.

16:37:14 - Tú:

■

Okay, muy bien. Okay, bueno chicos, vamos a pasar a nuestra pregunta, final esa pregunta número siete. Ah. Muy bien, a ver hasta el momento ya ven, que hemos estado aprendiendo sobre la marcha el uso de las clases en línea, especialmente con esta situación de salubridad que hay en todo el mundo. Entonces la pregunta está muy relacionada con ese pequeño aspecto de esta situación de por el Covid 19... Mi pregunta es

¿Qué tan estresante ha sido para ti llevar tus clases de inglés durante la pandemia Covid 19?

16:38:13 - Monse:

■

Pues por ejemplo, mi segundo semestre de inglés que fue cuando tomé y hay clases en línea por primera vez fue muy estresante porque no nunca lo había hecho nunca había entrado a plataformas, y la maestra que me tocó, pues le fallaba muchísimo el internet y eso es dejar tareas y luego no entenderle lo que está diciendo a tu maestro, el que te habla en inglés y se atore todo tu audio era muy complicado y me estresaba mucho.

16:38:42 - Tú:

■ Sí me imagino eso...

16:38:50 - Kenneth:

■

¿Puedo seguir yo profe?

16:38:51 - Tú:

■

Claro, Kenneth puedes continuar...

16:38:54 - Kenneth:

■

Pues en mi caso no hubo muchos tres, porque yo ya tomaba clases en línea desde hace tiempo y pues eso me ayudó mucho y cuando las empiezo a tomar tampoco tuve ningún problema con estrés, no, así que para mí no, no fue muy difícil...

16:39:16 - Tú:

■

No hubo algo que te causará algún sentimiento de preocupación o angustia, al momento de hacer alguna actividad o algo así.

16:39:28 - Kenneth:

■

Puede ser mi caso, no para nada.

16:39:33 - Tú:

■

Okay. Está bien ¿Y por tu parte David?

16:39:42 - David:

■

No, tanto, o sea, nada nada. No ha generado tanto así un estrés tan grande que digamos, pero no sé si pueda valerse, por ejemplo el tema de que... este... Cómo decirlo... yo creo que por ejemplo, el nuevo uso de estas plataformas que puedan hacer este... al menos en mi caso no, no sé qué tanto por encima en otros compañeros y alumnos que por ejemplo por el nuevo uso de plataformas pueden ser, por ejemplo, este... no sé, inválidos o algunas ciertas formas de participación o de elaboración de tanto de tareas o algo así y no sé...

Cuando llevé el uno y dos de inglés al menos en este ámbito al menos yo por ser nuevo este ahorita en junio cuando por ejemplo así alguna tarea y las cargaban la plataforma tanto también por el uso de usar esa página - yo nunca

en toda mi carrera nunca usé E-continua, nunca no usamos porque pues fue en tiempos antes de las pandemia ¿No? también ese es un factor, pero pues nunca tuve una clase en línea ni subimos nada a ninguna página, se anunció la página que ya estaba como opción para los profesores, pero yo nunca la utilicé. Entonces digamos, el punto de estrés pudiese valerse así es que por ejemplo tal vez no ubicar bien las funciones o algo así me dilataba a veces la carga de tareas o algo así, entonces este... No sé si eso puede ser un factor que pueda tomarse como puntos de estrés... para una clase tanto desempeño y entregas de tareas...

16:41:55 - Tú:

■

Por supuesto, claro. Y me imagino que también están estos niveles de estrés que a veces sienten también, probablemente hayan afectado, no solamente en esta clase de inglés, sino que también tal vez a los mejor afecte en otras áreas ¿No? Pero bueno antes de que cerremos estas preguntas chicos ¿Les gustaría hacer algún comentario final?

Okay muy bien chicos...

16:42:51 - Tú:

■

Toda su información va a estar protegida, voy a si cuando yo escriba Bueno cuando haga mi escrito voy a cambiar desde el nombre les voy a poner otros alias, para que así este no de nombre ni nada por el estilo, entonces no se preocupen, por eso les agradezco mucho por su participación y por apoyarme en este proceso de mí proyecto de investigación de tesis y pues si ustedes tuvieran alguna pregunta con nuestras clases o... no sé si tuvieran si tuvieran alguna duda con nuestro curso pueden seguir contactándome, eso lo saben de antemano, les agradezco mucho y bueno gracias por su participación y seguimos en contacto.

16:43:44 - David:

■

De nada teacher.

16:43:47 - Tú:

■

Muchas gracias hasta la próxima, bye.

Anexo 6: Lineamientos de las bitácoras de los estudiantes

Mi diario académico



- En este semestre, una de nuestras actividades más importantes es un diario. En él ustedes son los protagonistas de lo que narren. Harán una entrada a la semana sobre nuestras sesiones de clase, y este será en español para mayor comodidad.

En sus diarios anotarán la fecha y su nombre, reflexionarán sobre los siguientes puntos.

- Relatarán sobre su historia personal de aprendizaje o enseñanza del inglés
- Acontecimientos, emociones, detalles y sensaciones de tu experiencia cotidiana en el aprendizaje del inglés

- Preguntas Guía:**
- ¿Qué he aprendido hoy?
 - Si no he aprendido algo hoy, ¿a qué creo que se ha debido?
 - ¿Qué habría que haber hecho?
 - ¿Qué sensaciones he experimentado?

- Asegúrate de ser honesto cuando escribas en tu diario sobre nuestra clase, tus trabajos, la plataforma econtinua (cuando ya este disponible) y lo que sientas sobre tu aprendizaje del inglés, es decir: tus actitudes, capacidades y habilidades para hacer una actividad.

- Cuando hayas finalizado tu primera entrada, envía tu trabajo en formato Word a: jose.samayoa@unach.mx

- **Objetivo:** Ver la evolución de su aprendizaje

- Fecha a enviar la primera entrada: **Miércoles/ Septiembre 1**

Anexo 7: Extractos de bitácoras de estudiantes

- En esta clase me sentí muy cómodo con el examen, pude realizarlo en su totalidad y con unos minutos de sobra, me sentí muy bien de no haber tenido problemas para contestarlo.

Emile (Entrada #5)

- Hoy me sentí un poco confundida al hacer mi examen porque no sabía exactamente donde poner too y como usar el presente continuo en las actividades cotidianas .

Kat (Entrada #5)

- Como siempre la clase fue amena y divertida, aunque es un poco cansado, pasar tanto tiempo sentada frente a la computadora, estuvo mejor, porque solo hicimos una actividad intermedia, y tuvimos un receso de relax después del examen.

Paulina (Entrada #5)

- Me gustó la parte de la clase del video juego, es como un examen pero vas haciendo las preguntas que se envían al momento y respondes con las opciones. Vimos casi al final que a otros compañeros igual les gusto, a pesar que a mí no me gustan para nada los videojuegos, sentí que este si me llamó la atención, fue como volver a cuando era niño.

Danny (Entrada #6)

- Esta clase resaltó para mi entre las anteriores por lo dinámica que fue, entramos a kahoot y tuvimos una especie de dinámica/competencia que me divirtió muchísimo la verdad, fue agradable salir de lo ordinario de la clase y distraernos un poco mientras seguimos avanzando en nuestro tema.

Emile (Entrada #6)

- Disfruté mucho la clase de hoy, me sentí muy bien participando y hablando con mis compañeros, voy agarrando más confianza y voy avanzando poco a poco.

Naomi (Entrada #6)

- En esta ocasión me llamo mucho la atención la plataforma que empleamos para hacer más dinámica la clase, fue muy divertida pues se sentía la competitividad entre los compañeros y se me alentaba a querer esforzarme más y ser mejor.

Emile (Entrada #7)

- En general la clase de hoy estuvo entretenida, más que nada porque pude trabajar con otra persona y conocernos un poquito mejor, me gusta hacer trabajos en equipo también para quitarme la pena y ser más sociable. Cada vez más voy ampliando mis conocimientos e incluso reforzando para poder expresarme mejor.

► Naomi (Entrada #7)

- Siéndo sincero, siento que a veces las dinámicas del libro son algo de relleno, porque pueden haber mejores puntos para marcar lecciones inolvidables del idioma para la vida diaria.

Danny (Entrada #8)

- La parte que me gustó fue ver las formas de entretenimiento cultural de las personas de otros lugares, porque así como vemos tan normal arrojarnos harina en el día de muertos, para otras personas del mundo puede que no lo sea; esto fue porque vimos videos y temas sobre las tradiciones, donde se arrojaban tomates o concursaban riesgosamente por una rueda de queso, tal vez.

Danny (Entrada #8)

Anexo 8: Formato de la propuesta didáctica

Activity 1: Show and tell

A) What are some good topics to talk about when you meet someone for the first time? Circle the options you consider are correct.

- Family
- Your problems
- Your health
- The appearance of someone
- Where you live
- Your salary
- The weather
- Things you see around

B) Read the following text. What sports are Kenneth and Chris choosing for the semester at their school?



Kenneth: Hey, Chris I want to ask you something about the sports subject for this semester. I am a bit nervous.

Chris: I know! Are you joining the boxing team? We need to be part of a sports team this semester.

Kenneth: No, I'm joining the football team; I think it's more entertaining than boxing.

Chris: Oh really? Are you training this week? You know, to be in good shape.

Kenneth: Yeah! It is demanding and harder than playing soccer. What are you doing this semester?

Chris: Actually, I want to try to play basketball this semester. I'm meeting with some guys to practice the basic drills of the sport.

Kenneth: That's great! Hey, we talk later I need to see my coach.

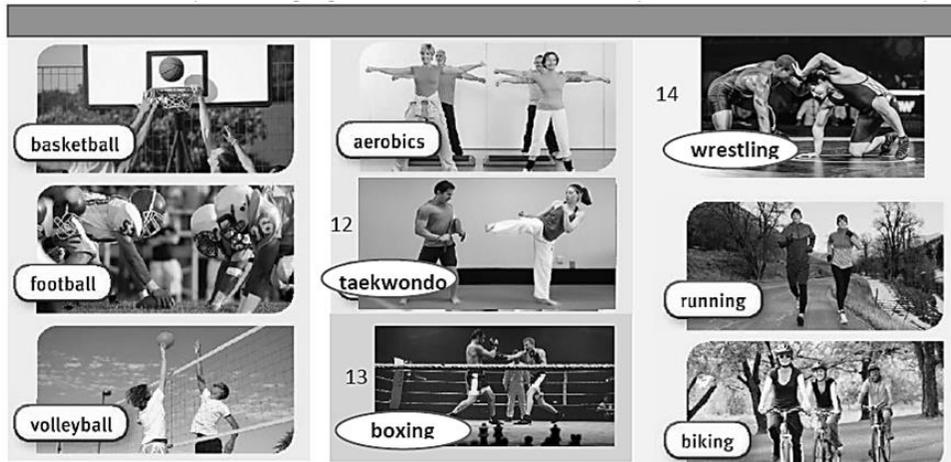
C) Find an object that you have and like. This object must be related to an activity you like to do. Describe that object with three ideas. After that, when comeback from the break, present your object to your classmates!

Actividad #1	Show and tell!
Objetivos de la actividad	1.- Darles protagonismo a los estudiantes al ofrecerles la oportunidad de hablar acerca de un tema que les guste. 2.- Promover a que el estudiante hable de sus gustos personales / hobbies. 3.- Generar un sentido de comunidad en la clase de inglés sincrónica – virtual.
Material a usar	Activity 1: Show and tell
Descripción del ambiente de trabajo	Los estudiantes trabajan en el ambiente de trabajo virtual a elegir del docente en las clases de los cursos sabatinos de la UNACH. La actividad se lleva a cabo después de generar un tiempo de descanso.
Fases de la actividad	
Fase 1	Generar una lluvia de ideas con los estudiantes para que estos puedan discernir entre que temas de conversación son los mejores a entablar cuando se está conociendo a alguien por primera vez.
Fase 2	Usar la actividad anexada en este capítulo. Dejar que los estudiantes escojan los temas de conversación que se consideran buenos al tratar con alguien por primera vez para evitar aquellos que no lo son. Leer el texto que se anexa con tal de que los estudiantes (se puede realizar por turnos o como lectura en silencio).
Fase 3	Permitir que los estudiantes actúen el diálogo con sus compañeros (puede hacerse dentro de la misma sesión o por medio de la función de “grupos” en su plataforma comunicativa favorita.
Fase 4	Implemente un tiempo de descanso en su sesión de clase por media hora. Instruya a sus estudiantes de que piensen en una actividad que les guste a hacer y que tengan un objeto que esté ligado a esa actividad para que lo presenten en la clase (a través de la video llamada) mencionando 3 ideas principales.
Fase 5	Dele oportunidad a que sus estudiantes presenten su objeto por al menos 5 minutos, deje que su estudiante hable de la mejor manera que pueda y no interrumpa sino hasta que pase el tiempo del estudiante para que usted pueda dar retroalimentación.

Activity 2: Talking about sports

A) Listen and repeat the following vocabulary.

<https://drive.google.com/file/d/1cYk36ZIKJUrFoWYri6hiHvBNThd8HA96/view?usp=sharing>



B) Which sport from the list do you consider more popular in your country? Write your ideas and then share them with a partner.

C) Listen. What is John's favorite sport? What's Frank's?

<https://drive.google.com/file/d/1j1nkU21-FMW3nWjvNEx2Wbnb0CJmSbDM/view?usp=sharing>

Frank: Hi, John. It's me. How is it going?

John: Oh, hi, Frank. I'm good right now.

Frank: So, are you watching the soccer match on TV?

John: Not really, I don't like soccer. I prefer boxing; I think it is a bigger sport than soccer.

Frank: Really? Boxing is okay, but for me soccer is a more exciting sport. Anyway, who is your favorite fighter?

John: Canelo, he is a great athlete. He is faster, punches harder and is more competitive than other boxers. Who's your favorite soccer player? Are you a fan of Messi?

Frank: Not really. I am a fan of Chicharito, for me he plays better and he is more famous

John: Oh, that sounds good. Hey, let's talk later the boxing match is about to end.

Frank: Ok, John, we talk later!



D) What expressions are used to compare two things?

E) Work with partner and talk about your favorite sports and athletes. How do you compare your favorite sport with your classmates? Take notes.

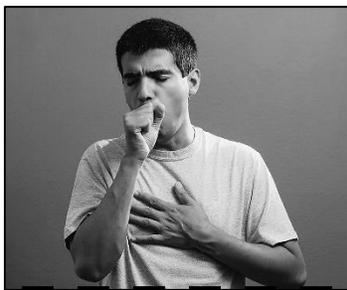
Actividad #2	Talking about sports
Objetivos de la actividad	1.- Darles la oportunidad de sociabilizar a los estudiantes en un entorno virtual – sincrónico. 2.- Promover a que el estudiante hable de sus gustos personales / hobbies. 3.- Generar un sentido de comunidad en la clase de inglés sincrónica – virtual.
Material a usar	Actividad 2
Descripción del ambiente de trabajo	Los estudiantes trabajan en el ambiente de trabajo virtual a elegir del docente en las clases de los cursos sabatinos de la UNACH. La actividad se lleva en medio de la clase tras haberse usado el libro de actividades. Se hablan acerca de los deportes que a los estudiantes les puede gustar o que les gustan.
Fases de la actividad	
Fase 1	Preparar auditivamente a los estudiantes para escuchar las los vocabularios centrados en esta actividad usadas para comentar acerca de aquellos deportes que les gustan ver o practicar”.
Fase 2	Preguntar a los estudiantes: Which sport from the list do you consider more popular in your country? Se les da un tiempo a los estudiantes para que unos cuantos puedan dar su opinión.
Fase 3	Preparar auditivamente a los estudiantes con un texto donde dos personas platican respecto a sus deportes y atletas favoritos.
Fase 4	A través de su plataforma comunicativa favorita separe a sus estudiantes en parejas para que interactúen e intercambien información entre ellos, los estudiantes deben tomar nota de lo que mencionen sus compañeros.
Fase 5	Dele tiempo a que sus estudiantes reporten lo que aprendieron de sus compañeros, sobre qué es lo que tienen en común y lo que no tienen en común.

Activity 3: Home Remedies

A) Observe the following pictures. Practice and mimic the following health issues. Do you have any of these problems?



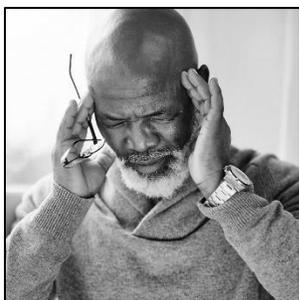
I have a **fever**. I think I'm getting the **flu**.



I have a **bad cough**. I'm **coughing** a lot.



I have a **stomachache**. I often get stomachaches.



I hardly ever get **headaches**, but I have one now.



I have a **cold** and a **sore throat**. I get a lot of colds.



I have a **toothache**.

B) Look in the internet some home remedies you can take when you get sick.

- Take notes of:
 - The ingredients you need to prepare it
 - It's characteristics
 - What is it used for?

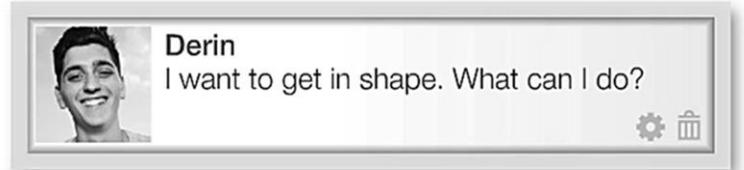
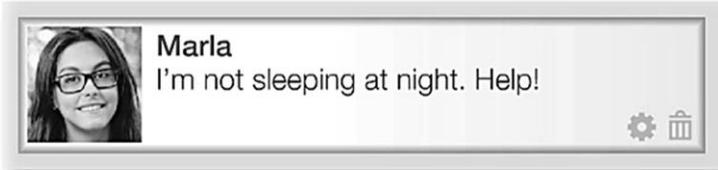


C) Work in a presentation with your ideas and present your home remedy with your classmates.

Actividad #3	Home Remedies
Objetivos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> Preparar a los estudiantes para hablar sobre diferentes malestares de salud y como tratarlos por medio de diferentes remedios caseros.
Material a usar	<p>Libre TouchStone 2, ZOOM</p> <p>Página 24 y 26 Unidad 3 del Student Book</p>
Descripción del ambiente de trabajo	Trabajo individual. Los estudiantes trabajan en la creación de una presentación con información útil de los remedios caseros que ellos conozcan para tratar uno o varios malestares vistos en clase.
Fases de la actividad	
Fase 1	<p>Repasar con los estudiantes el material referente a dolores y malestares vistos en su libro de estudiantes. Introducir la pregunta “¿Qué hacen cuando X (problema de salud) les pasa?” Esto se hace para buscar una solución ante esta problemática de Salud.</p>
Fase 2	Repasar el tema del uso sobre el “Conditional If and When”
Fase 3	Darles tiempo a los estudiantes para que, en medio de un descanso de la clase en línea, dejar que los estudiantes investiguen por internet la información más importante de un remedio natural para tratar un malestar o dolor.
Fase 4	Darles un tiempo de 15 – 20 minutos a los estudiantes para que trabajen por su cuenta con la información que recolectaron sobre los remedios caseros que investigaron.
Fase 5	Permitir a los estudiantes presentar los remedios que caseros que investigaron, basándose en cómo prepararlos, los ingredientes que se requieren y para que se usan. Los estudiantes pueden usar PowerPoint, Microsoft Word, Canva, etc.

Activity 4: That's a great advice!

- A) Read the following message boards. These people have some health issues. What kind of solution is there for their problems?



- B) Think about a possible solution for this health issues. What possible solutions do you think they have? Share your opinion with the following application:

<https://www.menti.com/obx7w35h85>



- C) Think about a health problem that you have. With the help pf your teacher use PADLET, to share and post your health problem. Check your classmates health problems and suggest them a solution



Actividad #4	That's a great advice
Objetivos de la actividad	Preparar a los estudiantes para practicar sus habilidades comunicativas en un foro web y trabajar en el desarrollo de consejos que puedan darle a alguien para solucionar un problema.
Material a usar	Activad 4
Descripción del ambiente de trabajo	Los estudiantes publican en un foro web algún problema que ellos tengan, deben aportar alguna solución o comentario a sus compañeros.
Fases de la actividad	
Fase 1	Repasar el tema del uso sobre el "Conditional If and When" de la clase previa.
Fase 2	Proporcione un ejemplo sobre alguna problemática que usted tenga (en su presentación), y pide consejos a sus estudiantes.
Fase 3	<p>Para este tercer paso, usted debió haber creado un una publicación en un foro en página web o aplicación como PADLET con tal de que los estudiantes participen en ella (puede usar blogs, foros que su plataforma educativa posea o usar páginas de internet externas). Además, considere que los estudiantes debieron haber ya creado una cuenta en tales sitios</p> <p>Deje que sus estudien publiquen en su "foro" un problema que ellos tengan respecto a su salud, este momento es indicado para que todos sus estudiantes puedan responder a varios post, de tal forma que todos puedan publicar y responder y recibir consejos.</p>
Fase 4	Seleccione aleatoriamente a varios estudiantes con tal de que lean lo que sus compañeros les respondieron en sus respectivas publicaciones.