



Características Lingüísticas en el Aprendizaje de una Lengua Extranjera a través de la Creación de Narrativas Digitales

María Fernanda Gaitán Alonso
Zully Nathaly Serrano Prieto

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Ciencias y Educación
Maestría en Educación en Tecnología
Bogotá D.C.
2021

**Características Lingüísticas en el Aprendizaje de una Lengua Extranjera a través de la
Creación de Narrativas Digitales**

María Fernanda Gaitán Alonso
mfgaitana@correo.udistrital.edu.co

Zully Nathaly Serrano Prieto
znserranop@correo.udistrital.edu.co

Trabajo de Grado para optar por el Título de
Magister en Educación en Tecnología
Modalidad Virtual

Director
Alejandro McNeil Fernández
amcneilf@udistrital.edu.co

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Ciencias y Educación
Maestría en Educación en Tecnología
Bogotá D.C.
2021

ARTÍCULO 23, RESOLUCIÓN #13 DE 1946 “La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”

Dedicatoria

A nuestras madres, por ser un soporte constante en nuestras vidas, porque con su ejemplo y perseverancia siempre nos impulsaron a seguir adelante y cumplir las metas propuestas.

A mi hermana, por ser mi compañera y mi mejor amiga, por su apoyo y su compañía en cada paso importante de mi vida.

A mi abuela, por su apoyo incondicional a lo largo de este proceso.

A mis familiares y amigos más cercanos, por ser fuente de inspiración y ejemplo. Su amor y cariño incondicional me han impulsado a lo largo de la vida y me han motivado a seguir adelante en mi proceso formativo

A la memoria de aquellos familiares que en los últimos años han fallecido, su partida ha dejado un vacío incomparable, pero sus enseñanzas y su ejemplo nos acompañaran a lo largo de la vida.

Agradecimientos

Agradecemos en primer lugar a Dios por permitirnos alcanzar un logro más que nos permitirá a futuro avanzar profesionalmente y continuar con muchos más proyectos. En segundo lugar, agradecemos a nuestro profesor Alejandro McNeil, por su tiempo, apoyo, sus consejos, sugerencias y su guía constante a lo largo de este proceso. Su acompañamiento y permanente retroalimentación hizo posible que este proyecto de investigación fuera un hecho. Agradecemos a cada uno de los docentes que formó parte de nuestro proceso académico en la maestría, sin lugar a dudas sus enseñanzas y su ejemplo fueron fundamentales para obtener este logro. Finalmente, queremos agradecer a nuestros compañeros Katherine Blanco y Diego Gómez, quienes a lo largo de la maestría fueron un apoyo constante y unos compañeros de trabajo inigualables. Su experiencia, conocimiento y dedicación fueron de gran importancia para llevar a cabo diferentes procesos formativos.

Resumen

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Distrital Francisco José de Caldas – RIUD-
Título del documento	Características Lingüísticas en el Aprendizaje de una Lengua Extranjera a través de la Creación de Narrativas Digitales
Autor(es)	María Fernanda Gaitán Alonso y Zully Nathaly Serrano Prieto
Director	Alejandro McNeil Fernández
Publicación	Digital
Unidad Patrocinante	Maestría en Educación en Tecnología
Palabras Claves	Aprendizaje Combinado, Narrativas Digitales, Constructivismo, Aprendizaje por Experiencias, Aprendizaje Significativo, Competencia Comunicativa.

2. Descripción
<p>El presente proyecto se origina a partir de la necesidad de mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes al momento de expresarse en la lengua extranjera. El objetivo de este proyecto fue comprender si la implementación de narrativas digitales aporta al aprendizaje significativo en la competencia comunicativa de una lengua extranjera. Adicionalmente, teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas que están al alcance de los estudiantes, surge también un interés por aprovechar los recursos disponibles para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, plantear escenarios diferentes que permitan evidenciar características del aprendizaje en la competencia comunicativa.</p> <p>En la etapa de diagnóstico, los estudiantes presentaban dificultades al expresar sus ideas en la lengua extranjera debido a que se preocupaban principalmente por utilizar estructuras gramaticales correctas, olvidando que comunicarse es uno de los objetivos principales a la hora de aprender una lengua extranjera. Por tal motivo, se planteó una intervención pedagógica que permitiera a los estudiantes potencializar su competencia comunicativa en inglés tomando ventaja de las diferentes herramientas y recursos tecnológicos. Para tal fin, se diseñó un ambiente virtual de aprendizaje AVA cuyo contenido se centraba en la creación de narrativas digitales a través de la exploración de diferentes contenidos, actividades, recursos y herramientas. Los resultados obtenidos fueron favorables y se pudo concluir que las narrativas digitales fueron útiles para fomentar la competencia comunicativa oral de los estudiantes en aspectos como uso variado de vocabulario, pronunciación, organización y presentación de ideas, fluidez y naturalidad al hablar. Adicionalmente, las narrativas digitales permitieron a los estudiantes encontrar una nueva forma de expresarse y tomar ventaja de los recursos y herramientas tecnológicas a su alcance.</p>

3. Fuentes

- Acevedo, J. (1998). *Análisis de algunos Criterios para Diferenciar entre Ciencia y Tecnología*. Enseñanza de las Ciencias, 16(3), 409-420.
- Agudelo, M. (2009). *Importancia del Diseño Instruccional en Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. XXII Conferencia Internacional Sobre Informática En Educación, 118–127. Retrieved from http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf
- Anthony, E. (2014) *Approach, Method and Technique*. Memorial University of Newfoundland. Michigan: Oxford Journal
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., Hanesian, H. (1983): “*Psicología Educativa. Un Punto de Vista Cognoscitivo*”. Trías Ed., México.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1986). *Psicología Educativa, un punto de Vista Cognoscitivo*. México: Trillas.
- Behmer, S. (2005) *Literature Review Digital storytelling: Examining the Process with Middle School Students*. Iowa State University.
- Bi, X., & Shi, X. (2019). *On the Effects of Computer-Assisted Teaching on Learning Results Based on Blended Learning Method*. International Journal of Emerging Technologies in Learning. (IJET),14(01),58.
- Briceño, S & Molina, R. (2014). *Recursos Educativos Digitales Abiertos*. In Seminario Entornos Virtuales de Aprendizaje (pp. 5–15).
- Bruner, J. (1997). *La Educación, Puerta de la Cultura*. Madrid: Visor.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. Applied Linguistics,1, 1-47
- Cárdenas, A., McNeil, A., & Malaver, R. (2012). *Comprensión, Sentido y Pedagogía*. Colombian Applied Linguistics Journal, 14(0123-4641), 145–162.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, Mass.; MIT Press. (Traducción y Apunte de la cátedra “Teoría y Práctica de la Lectura y la Escritura I, UNC, Neuquén). <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.9458>
- Cohen, L & Manion, L. 1997. *Research in Education*. 4th edition. New York: Routledge.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2005). *Handbook of Qualitative Research* (3rd Ed.) Thousand Oaks, CA: Sage
- Falk, B., & Blumenreich, M. (2005). *The Power of Questions. A Guide to Teacher and Students Research*. Heinemann Press.
- Garrison, D., & Kanuka, H. (2004). *Blended Learning: Uncovering its Transformative Potential in Higher Education*. Internet and Higher Education, 7, 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>.
- Goodyear, P. (2000). *Towards the Virtual Classroom? Strategies for eLearning*. Recuperado 22/05/2013 <http://www.csalt.lancs.ac.uk/Goodyear/ehr/materi~1.htm>
- Graham, C. (2005). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In: Bonk, C.J., Graham, C.R. (eds.) *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*, pp. 3–21. Pfeiffer Publishing, CA
- Halliday, M. A. K. (1982). *El Lenguaje como Semiótica Social*.
- Hymes, D. 1971. *Competence and Performance in Linguistic Theory*. Acquisition of Languages: Models and Methods. Ed. Huxley and E. Ingram. New York: Academic Press. 3-23.

- Kroeger, P. (2005). *Analyzing Grammar*. New York: Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511801679>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la Cultura de la Sociedad Digital*. Barcelona. Ed. Anthropos.
- López, C. (2015). *Un Modelo de Investigación Orientado a la Implementación de Programas Estructurados en Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Unipluriversidad, 15(2), 61- 73. Recuperado de:
<https://search.proquest.com/docview/1810270441?accountid=43847>
- Maxwell, J. (1996) *Qualitative Research Design. An Interactive Approach*. California: Sage Publicatios. Trad. de María Luisa Graffigna.
- Merchán, C. (2018). *Modelamiento Pedagógico de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)*. 51–70.
- Ministerio de Educación. (1994). *Ley General de Educación*. Ley 115 de febrero 8 de 1994, 1–50.
- Normann, A. (2011). *Digital Storytelling in Second Language Learning*, in Faculty of Social Sciences and Technology Management (p.125). Norwegian University of Science and Technology.
- Nunan, D. (1998). *El Diseño de Tareas para la Clase Comunicativa*. Madrid. Cambridge.
- Piaget, J. (1957). *Construction of Reality in the Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Piaget, J. (1968) *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Proteo.
- Richards, J. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge: University Press
- Robin, B. (2006). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. Information Technology & Teacher Education, 709–716
- Savignon, S. (1972). *Communicative Competence: An Experiment in Foreign Language Teaching*. Philadelphia: The Centre for Curriculum Development Inc. Print.
- Savignon, S. J. (2002). *Communicative Language Teaching: Linguistic Theory and Classroom Practice*. In Interpreting Communicative Language Teaching: Contexts and Concerns in Teacher Education. New Haven, Connecticut: Yale University Press.
- Thang, S. M., Lin, L. K., Mahmud, N., Ismail, K., & Zabidi, N. A. (2014). *Technology Integration in the Form of Digital Storytelling: Mapping the Concerns of Four Malaysian ESL Instructors*. Computer Assisted Language Learning, 27(4), 311–329
- Vygotsky, L (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*, Editorial Grijalbo, México.
- Widdowson, H. G. 1978. *Teaching Language as Communication*. Oxford: Oxford University Press.

4. Contenidos

El documento está estructurado en seis capítulos; en el primero, se incluyen los intereses de investigación y la información relacionada con el contexto, observaciones iniciales, descripción del problema de investigación, pregunta y objetivos de investigación y finalmente la justificación. En el capítulo dos, se describe el diseño metodológico, explicando el tipo de investigación, tipo de

estudio, los instrumentos de recolección de datos y los participantes. En el capítulo tres, se detallan los conceptos teóricos desde las perspectivas tecnológica, lingüística, pedagógica, de psicología del aprendizaje. De la misma manera, se presentan las palabras claves, que sirvieron como fundamento y referencia teórica para el desarrollo de las etapas posteriores de la investigación. En el capítulo cuatro se aborda el diseño instruccional, en el cual se menciona información del contexto, diagnóstico, planteamiento del problema pedagógico, pregunta y objetivos pedagógicos, el desarrollo temático por perspectivas, los métodos y técnicas empleados, evaluación, y conclusiones. En el capítulo cinco, se describe todo el proceso de recolección, proceso y análisis de datos de cada uno de los instrumentos y las categorías emergentes del mismo. En el capítulo seis, se presentan las conclusiones, dando respuesta a la pregunta de investigación y pedagógica. Así mismo, se hace una reflexión en cada uno de los objetivos tanto investigativos como pedagógicos. Finalmente, se presentan las implicaciones pedagógicas, limitaciones del estudio y sugerencias y recomendaciones para futuras investigaciones.

5. Metodología

El enfoque del presente proyecto se fundamentó teniendo en cuenta un tipo de investigación cualitativa de carácter etnográfico, ya que los datos son recolectados partiendo de la observación de comportamientos, actitudes, entre otros aspectos con el fin de describir qué características lingüísticas evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

De acuerdo a las observaciones y el diagnóstico inicial, y con el fin de proporcionar una posible solución al problema de investigación, se planteó el desarrollo de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA fundamentado en un aprendizaje combinado. En este AVA se abordaron diversos contenidos sobre los cuales se esperaba fomentar la creación de narrativas digitales, tomar ventaja de diferentes recursos y herramientas tecnológicas, y a su vez fortalecer la competencia comunicativa oral de los estudiantes.

En cuanto a los datos obtenidos, se procesaron a través de un análisis cualitativo y cuantitativo a través de la triangulación de los resultados proporcionados por los instrumentos de recolección.

6. Conclusiones

El desarrollo de esta investigación proporcionó beneficios para los estudiantes que participaron en el presente proyecto ya que presentaron un avance significativo en relación con su competencia comunicativa gracias a la efectiva utilización de tecnología. A lo largo del desarrollo de las actividades, los estudiantes demostraron afianzar vocabulario, mejorar aspectos relacionados con pronunciación, fluidez y naturalidad al hablar. Adicionalmente, en lo que refiere a la segunda categoría relacionada con la utilidad y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos a través de la elaboración de narrativas digitales, los estudiantes demostraron aprovechar mejor dichas herramientas y manifestaron que las mismas contribuyeron notablemente en su proceso de aprendizaje.

En el ámbito pedagógico, los resultados demostraron que a través de las narrativas digitales los estudiantes tuvieron un avance con respecto a sus habilidades comunicativas, asumieron un rol principal en su proceso de aprendizaje, tomaron en cuenta experiencias y conocimientos previos, construyeron de manera colaborativa nuevos aprendizajes, exploraron diferentes herramientas y recursos tecnológicos los cuales permitieron romper de alguna manera con los esquemas tradicionales de aprendizaje a los que estaban acostumbrados y finalmente, encontraron un nuevo escenario y una nueva forma de expresarse en la lengua extranjera.

Elaborado por:	María Fernanda Gaitán Alonso y Zully Nathaly Serrano Prieto
Revisado por:	Alejandro McNeil Fernández

Fecha de elaboración del Resumen:	30	01	2021
--	----	----	------

Contenido

Capítulo 1.....	17
Introducción	17
Intereses de investigación.....	17
Contexto de la investigación.....	17
Observaciones iniciales, diagnóstico y resultados del diagnóstico	19
Descripción del problema de investigación.....	20
Pregunta de investigación	22
Objetivos de investigación.....	23
Justificación.....	23
Capítulo 2.....	26
Diseño Metodológico	26
Tipo de investigación.....	26
Tipo de estudio	28
Instrumentos para la recolección de datos.....	28
Capítulo 3.....	32
Marco Teórico	32
Perspectiva Tecnológica	32
Perspectiva del Lenguaje	39
Perspectiva Pedagógica	42
Perspectiva psicológica.....	47
Aprendizaje Significativo	48
Antecedentes	50
Conclusión.....	54
Capítulo 4.....	55
Diseño Instruccional.....	55
Información del contexto de investigación.....	55
Diagnóstico.....	56
Planteamiento del problema pedagógico	58
Pregunta pedagógica.....	58
Objetivos Instruccionales	58

Intervención Pedagógica.....	60
Método.....	71
Técnica.....	73
Evaluación.....	89
Conclusiones.....	90
Capítulo 5.....	92
Análisis de Datos.....	92
Entrevista.....	93
Artefactos de los estudiantes.....	94
Notas de campo.....	94
Análisis Entrevistas.....	95
Análisis Notas de Campo.....	133
Análisis de Datos.....	136
Capítulo 6.....	144
Conclusiones.....	144
Implicaciones Pedagógicas.....	153
Limitaciones del Estudio.....	155
Sugerencias y recomendaciones para futuras investigaciones.....	156
Referencias.....	157
Anexos.....	164

Índice de Tablas

Tabla 1 Observaciones iniciales.....	22
Tabla 2 Preguntas y Objetivos Investigativos y Pedagógicos.....	59
Tabla 3 Introducción <i>Talking about Interesting Topics</i>	61
Tabla 4 Tema: <i>Human Cloning</i>	62
Tabla 5 Tema: <i>Plastic Pollution</i>	62
Tabla 6 Tema: <i>Abortion</i>	62
Tabla 7 Tema: <i>Death Penalty</i>	63
Tabla 8 Tema: <i>Final Digital Storytelling</i>	63
Tabla 9 Tema: <i>Final Questionnaire</i>	63
Tabla 10 Características y Principios del Aprendizaje Combinado.....	65
Tabla 11 Perspectiva Tecnológica	66
Tabla 12 Características y Principios del Enfoque Comunicativo.....	68
Tabla 13 Perspectiva Lingüística	69
Tabla 14 Características y Principios del Enfoque Constructivista	70
Tabla 15 Perspectiva Pedagógica.....	71
Tabla 16 Secuencia y Metodología de las Sesiones.....	73
Tabla 17 Relación Instrumento y Unidad de Análisis	92
Tabla 18 Resumen Respuestas	123

Índice de Gráficas

Gráfica 1 Tabulación de Resultados para Pregunta 1 de Entrevista	97
Gráfica 2 Tabulación de Resultados para Pregunta 2 de Entrevista	98
Gráfica 3 Tabulación de Resultados para Pregunta 3 de Entrevista	100
Gráfica 4 Tabulación de Resultados para Pregunta 4 de Entrevista	101
Gráfica 5 Tabulación de Resultados para Pregunta 5 de Entrevista	103
Gráfica 6 Tabulación de Resultados para Pregunta 6 de Entrevista	104
Gráfica 7 Tabulación de Resultados para Pregunta 7 de Entrevista	106
Gráfica 8 Tabulación de Resultados para Pregunta 8 de Entrevista	107
Gráfica 9 Tabulación de Resultados para Pregunta 9 de Entrevista	109
Gráfica 10 Tabulación de Resultados para Pregunta 10 de Entrevista	110
Gráfica 11 Tabulación de Resultados para Pregunta 11 de Entrevista	111
Gráfica 12 Tabulación de Resultados para Pregunta 12 de Entrevista	112
Gráfica 13 Tabulación de Resultados para Pregunta 13 de Entrevista	113
Gráfica 14 Tabulación de Resultados para Pregunta 14 de Entrevista	114
Gráfica 15 Tabulación de Resultados para Pregunta 15 de Entrevista	115
Gráfica 16 Tabulación de Resultados para Pregunta 16 de Entrevista	116
Gráfica 17 Tabulación de Resultados para Pregunta 18 de Entrevista	118
Gráfica 18 Tabulación de Resultados para Pregunta 19 de Entrevista	119
Gráfica 19 Tabulación de Resultados para Pregunta 20 de Entrevista	120

Índice de Imágenes

Imagen 1 Notas de Campo Observación Inicial.....	57
Imagen 2 Respuestas de Estudiantes Pregunta 18	117
Imagen 3 Respuestas de Estudiantes Pregunta 21	121
Imagen 4 Respuestas de Estudiantes Pregunta 22	122
Imagen 5 Respuestas de Estudaintes Pregunta 23	123
Imagen 6 Rúbrica de Evaluación	127
Imagen 7 Retroalimentación Grupo 1	128
Imagen 8 Retroalimentación Grupo 2.....	130
Imagen 9 <i>Podcast Abortion</i>	141

Índice de Lesson Plans

Lesson Plan 1 Introduction to the course: Talking about Interesting Topics	74
Lesson Plan 2 Human Cloning: Discussing the Effects of Human Cloning	76
Lesson Plan 3 Plastic Pollution: Propose Solutions to Plastic Pollution	78
Lesson Plan 4 Abortion: What a Difficult Decision to Make.....	80
Lesson Plan 5 Death Penalty: Discussing Advantages and Disadvantages of Death Penalty.....	82
Lesson Plan 6 Final Evaluation: Digital Storytelling	85
Lesson Plan 7 Final Questionnaire	87

Índice de Anexos

Anexo 1 Observaciones Iniciales.....	164
Anexo 2 Evaluación Inicial	168
Anexo 3 Consentimiento Informado	170
Anexo 4 Triangulación Datos Recolectados.....	171
Anexo 5 Notas de Campo.....	172

Capítulo 1

Introducción

Intereses de investigación

Nuestro interés por desarrollar esta investigación radica en el deseo de comprender si la implementación de narrativas digitales aporta al aprendizaje significativo en la competencia comunicativa de una lengua extranjera. Es indudable que la tecnología ha asumido un papel predominante en los principales campos de acción del ser humano, y es por ello que la educación no es ajena a esta realidad y cada día la comunidad académica está dispuesta a incluir en sus prácticas pedagógicas el uso de recursos tecnológicos que sirvan como mediación en los procesos académicos. Por lo tanto, es nuestro deseo que los estudiantes exploren nuevas alternativas de aprendizaje y que nosotras podamos identificar si estas aportan a su proceso de aprendizaje.

En el contexto en el cual fue llevado a cabo nuestro proyecto de investigación, las herramientas tecnológicas están al alcance de los estudiantes, por lo tanto, surge también un interés por aprovechar los recursos que tanto los estudiantes como la institución tienen para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje y plantear escenarios diferentes que permitan evidenciar características del aprendizaje en la competencia comunicativa.

Contexto de la investigación

La investigación tuvo como contexto general una institución ubicada en la localidad de Suba, en la ciudad de Bogotá. Es una institución de educación no formal de carácter privado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. De acuerdo al Ministerio de Educación Nacional, la educación no formal se define como:

ARTICULO 1º.- El servicio educativo no formal es el conjunto de acciones educativas que se estructuran sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11º de la Ley 115 de 1994. Su objeto es el de complementar, actualizar, suplir conocimientos, formar en aspectos académicos o laborales y en general, capacitar para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, para la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y de la participación ciudadana y comunitaria, a las personas que lo deseen o lo requieran. (Ministerio de Educación Nacional, 1996).

Es pertinente aclarar que, aunque el contexto general se presenta en una institución de educación no formal, esta investigación no está completamente ligada a una institución en especial, sino a una población que se rige bajo los parámetros establecidos por el artículo en mención. Es decir, estudiantes que quieren y adoptan este tipo de educación de manera complementaria.

En cuanto al uso de la tecnología en la institución, es posible evidenciar su uso a través de la plataforma que se utiliza en dicho contexto. Los estudiantes deben realizar diferentes ejercicios en la plataforma virtual al tiempo en que avanzan en sus clases a lo largo del curso. Adicionalmente, en el desarrollo de las clases, los estudiantes tienen la oportunidad de utilizar el celular como herramienta para desarrollar actividades propuestas por los profesores utilizando ciertos recursos y plataformas online, sin embargo no siempre se toma ventaja de estos recursos.

Los participantes de la investigación fueron estudiantes de inglés de nivel B2 según el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (Consejo Europeo, 2002). Sus edades oscilan entre los 15 y 35 años. Adicionalmente, se desempeñan como estudiantes o profesionales

en diferentes áreas, la ingeniería, la contabilidad, la educación, etc. La mayoría de los participantes estudian inglés con el fin de obtener mejores oportunidades laborales, viajar, o simplemente porque disfrutaban de aprender una lengua extranjera.

Además, es importante resaltar que la población ha desarrollado competencias en el uso y manejo de la tecnología. Los estudiantes pueden manejar con facilidad celulares, tabletas, computadoras y tienen acceso a internet. También, están familiarizados con el uso de aplicaciones o páginas web para el aprendizaje de lenguas extranjeras como Duolingo, Memrise, entre otras.

Es importante mencionar en este apartado, que el proceso de diagnóstico se hizo durante las clases presenciales en los meses de enero, febrero y marzo. Debido a la contingencia provocada por el Covid-19, la implementación pedagógica se desarrolló de manera virtual, manteniendo los encuentros sincrónicos con la población en mención.

Observaciones iniciales, diagnóstico y resultados del diagnóstico

Durante el mes de febrero de 2020, se llevó a cabo una observación estructurada por semana. La observación estructurada se define como una observación metódica que se apoya en los instrumentos como diarios de campo o guía de observación y en los cuales se plantean categorías con el fin de obtener información controlada, clasificada y sistemática (Campos, G., & Lule, N. (2012). Por medio de dicha observación, se identificó que en muchas ocasiones los estudiantes, a la hora de hablar, se limitaban a pensar e intentar expresar ideas gramaticalmente correctas dejando de lado aspectos importantes dentro de la competencia comunicativa la cual es entendida según Hymes (1971), Como:

Un conjunto de habilidades y conocimientos que permiten que los hablantes de una comunidad lingüística puedan entenderse. En otras palabras, es nuestra capacidad de

interpretar y usar apropiadamente el significado social de las variedades lingüísticas, desde cualquier circunstancia, en relación con las funciones y variedades de la lengua y con las suposiciones culturales en la situación de comunicación. Se refiere, en otros términos, al uso como sistema de las reglas de interacción social.

Dicha observación se realizó teniendo en cuenta las siguientes unidades de análisis:

- *Aspectos relacionados con la competencia comunicativa:* Los estudiantes se enfocan mucho más en expresar oraciones gramaticalmente correctas que en la interacción o el objetivo de comunicarse.
- *La utilización de recursos tecnológicos para el aprendizaje:* Los estudiantes cuentan con diversas herramientas tecnológicas, pero no toman ventaja de estas para su aprendizaje.

Como resultado de la observación estructurada, fue posible identificar que los estudiantes presentaban dificultades al expresar sus ideas en la lengua extranjera debido a que se preocupaban principalmente por utilizar estructuras gramaticales correctas, olvidando que comunicarse es uno de los objetivos principales a la hora de aprender una lengua extranjera.

Dichas notas de campo fueron consignadas en los formatos que se pueden evidenciar en el anexo # 1.

Descripción del problema de investigación

Al estudiar los datos recogidos por medio de la observación estructurada, se evidenció que los estudiantes de nivel intermedio B2, según el Marco Común Europeo de Referencia (Consejo Europeo, 2002), tienen dificultades para lograr algunos objetivos de comunicación y expresarse en diferentes temas. Dicha situación se da debido a que existe una preocupación exagerada por la comprensión gramatical y no por el uso de la misma a la hora de hablar y/o establecer comunicación con alguien.

Adicionalmente, se evidencia una falta de aprovechamiento en cuanto a los recursos existentes en la institución y aquellos que poseen los estudiantes; estrategias y actividades que le permitan a los estudiantes explorar nuevos campos de acción en los cuales ellos puedan expresarse, hacer uso de la habilidad de habla y desarrollar de una manera más creativa y autónoma su competencia comunicativa.

Finalmente, aunque existen herramientas tecnológicas que hacen parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje, se evidenció que no son usadas y aprovechadas en su totalidad, se limitan al uso de la plataforma que la institución ofrece, (plataforma cuyo fin principal es reforzar el uso adecuado de estructuras gramaticales), y a las actividades que el profesor en ciertas ocasiones propone, pero no a que los estudiantes de manera autónoma las utilicen y tomen ventaja de ellas para su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se hace necesario abordar nuevas formas de construcción de conocimiento, aprovechando los recursos que existen y que pueden aportar al aprendizaje significativo.

Pregunta de investigación

¿Qué características lingüísticas evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera?

Tabla 1

Observaciones Iniciales

Planteamiento del Problema	Hipótesis	Pregunta de Investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos
<p>*Los estudiantes muestran dificultad en su competencia comunicativa pues se enfocan solamente en el uso correcto de estructuras gramaticales.</p> <p>Los estudiantes no aprovechan los recursos tecnológicos que ofrece la institución para desarrollar su competencia comunicativa.</p>	<p>La preocupación por aprender estructuras gramaticales como fórmulas matemáticas ha llevado a que se dificulte el uso de la habilidad de habla y el fortalecimiento de la competencia comunicativa en estudiantes de lengua extranjera.</p> <p>Las narrativas digitales propician cambios específicos de orden lingüístico durante el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.</p> <p>*Los estudiantes de lengua extranjera podrían desarrollar su competencia comunicativa (narrativas digitales) de manera más eficiente si utilizaran</p>	<p>¿Qué características lingüísticas evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera?</p>	<p>Describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.</p>	<p>Identificar las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.</p> <p>Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.</p> <p>Describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.</p>

	los recursos tecnológicos disponibles en la institución.			
--	--	--	--	--

Nota: Esta tabla relaciona el problema de investigación, la hipótesis planteada, la pregunta y objetivos de investigación.

Objetivos de investigación

Objetivo general:

Describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.

Objetivos Específicos:

*Identificar las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.

*Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.

*Describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Justificación

El presente proyecto fue relevante ya que permitió evidenciar nuestra comprensión con respecto al uso de la tecnología como medio para desarrollar la competencia comunicativa en el aprendizaje de una lengua extranjera; proceso que debe estar enmarcado en la construcción de aprendizaje significativo. Es por ello, que decidimos realizar una investigación que permitiera abordar nuevas formas de aprendizaje empleando los dos aspectos mencionados anteriormente

en aras de reflexionar acerca de las estrategias de enseñanza que se están llevando a cabo para el aprendizaje de una lengua extranjera.

El estudio realizado fue importante en la medida en que los participantes de la investigación tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre su proceso de aprendizaje adoptando herramientas y estrategias tecnológicas que les permitieron explorar nuevas formas de conocimiento aportando al desarrollo de competencias comunicativas. Es el caso de la implementación y desarrollo de narrativas digitales en donde se evidenció que era posible explorar otras posibilidades y actividades para desarrollar la competencia comunicativa teniendo al estudiante con un rol activo en la construcción del aprendizaje.

Así mismo, el estudio representó una nueva perspectiva para asumir el aprendizaje significativo, entendido según Ausubel, D. & Hanesian, H. como aquel "aprendizaje con sentido. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje" (1983) Adicionalmente, este autor profundiza tal definición diciendo que el aprendizaje no debe ser mecánico, ni por repetición, sino, que se haga de manera sustancial y se valore siempre el conocimiento que, a través del contexto, la idiosincrasia y los aspectos socioculturales, posee el estudiante (1986). Es decir, un conocimiento que vaya más allá de lo teórico o estructural y aborde aspectos tales como conocimientos previos, contexto, etc.

Finalmente, al ser pocas las investigaciones sobre narrativas digitales por ser este un tema relativamente nuevo, el presente proyecto pudo generar nuevas perspectivas en cuanto a la enseñanza de una lengua extranjera en Colombia, la cual muchas veces está limitada a un diseño metodológico tradicional basado en la repetición, memorización y estudio de estructuras gramaticales. Es importante reflexionar sobre qué otras estrategias pueden ser implementadas en

el aula de clase con ayuda de las herramientas tecnológicas, las cuales pueden aportar de manera significativa a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo 2

Diseño Metodológico

En este capítulo se presenta, en primer lugar, el tipo de investigación la cual se fundamentó teniendo en cuenta un enfoque cualitativo. En segundo lugar, se presenta el tipo de estudio siendo este de carácter etnográfico. Tercero, se presentan los instrumentos utilizados para la recolección de datos a partir de notas de campo, análisis de los artefactos de los estudiantes y entrevistas. Finalmente, se presenta una breve descripción de los participantes involucrados en la investigación.

El enfoque cualitativo y el tipo de estudio etnográfico nos permitieron identificar los aspectos principales a observar y describir, y que se plantean en la investigación cuyo objetivo es describir qué características lingüísticas evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

Tipo de investigación

Se entiende como investigación de tipo cualitativa aquella que se enfoca en el análisis de variables resultantes de las mismas personas, de sus experiencias, visiones y su contexto. Según Maxwell (1996), la investigación cualitativa implica comprender y analizar los resultados de los participantes en relación a la manera en que actúan en un contexto determinado. Este enfoque implica un proceso de observación detallado enfocado a identificar las variables que conducen al objetivo de investigación. Como lo menciona Denzin y Lincoln:

Qualitative research is a situated activity that locates the observer in the world. It consists of a set of interpretive, material practices that make the world visible. They turn the world into a series of representations, including field notes, interviews, conversations, photographs, recordings, and memos (...). At this level, qualitative research involves an

interpretive, naturalistic approach to the world. This means that qualitative researchers study things in their natural settings, attempting to make sense of, or to interpret, phenomena in terms of the meanings people bring to them.

[La investigación cualitativa es una actividad situada que ubica al observador en el mundo, esta consiste en un conjunto de prácticas materiales e interpretativas que hacen visible al mundo, ellas transforman al mundo en una serie de representaciones, incluyendo notas de campo, entrevistas, conversaciones, fotografías, grabaciones y memorandos (...). En este nivel, la investigación cualitativa implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en su ámbito natural, apuntando a dar sentido o interpretar los fenómenos en términos de los significados que las personas les dan] (2005, p.3).

En la investigación cualitativa se observa un determinado contexto o situación en su ámbito natural con el fin de dar sentido e interpretar los aspectos que emergen de dichas prácticas. Los instrumentos de recolección de datos como notas de campo, entrevistas o grabaciones juegan un papel importante para la verificación y obtención de todos estos aspectos que se evidencian en la observación; de su elección, depende que los datos recolectados sean los indicados para tal proceso y que den cuenta de las características reales de determinado ámbito, teniendo en cuenta los significados dados por los integrantes del mismo.

Adicionalmente, Vasilachis (2006), señala que la investigación cualitativa se preocupa por la forma en la que el mundo es comprendido, por el contexto del objeto de estudio, por las perspectivas de los participantes, sus sentidos, significados, experiencia, conocimiento, relatos, entre otros aspectos. La investigación de tipo cualitativo relaciona todos aquellos aspectos con el comportamiento humano, sus creencias, experiencias, conocimientos previos, etc.

Tipo de estudio

Este es un estudio etnográfico de tipo cualitativo ya que los datos son recolectados partiendo de la observación de comportamientos, actitudes, entre otras características de los estudiantes de inglés con el fin de describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.

El estudio de tipo etnográfico se entiende como aquel que busca describir los aspectos concernientes a una población específica, en otras palabras, una investigación de tipo etnográfico se interesa “tanto en las prácticas (lo que la gente hace) como los significados que estas prácticas adquieren para quienes las realizan (la perspectiva de la gente sobre estas prácticas)” (Restrepo, E. 2016, p.16). El presente estudio es un tipo de estudio contextualizado el cual no busca hallar resultados generales o amplios, si no que indaga sobre las percepciones, prácticas y/o comportamientos de una población en particular.

El estudio etnográfico fue pertinente en la medida en que nos permitió observar y describir los aspectos lingüísticos que caracterizan las prácticas y percepciones de los estudiantes de inglés de nivel intermedio cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Es decir, dichas prácticas y percepciones se tomaron en consideración teniendo en cuenta las unidades de análisis del presente estudio.

Instrumentos para la recolección de datos

Entrevista

El primer instrumento implementado, hace referencia a una entrevista que fue llevada a cabo para obtener las perspectivas directamente de los participantes, planteando las preguntas de acuerdo a los objetivos y las características propias del proyecto de investigación. Una entrevista es entendida como aquella que “permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio

mediante la interacción oral con el investigador. También está consciente del acceso a los aspectos cognitivos que presenta una persona o a su percepción de factores sociales o personales que condicionan una determinada realidad”. (Amaya, A. & Troncoso C. 2017, 330)

Para este proyecto se implementaron entrevistas semiestructuradas las cuales se caracterizan por dar “mayor flexibilidad pues empiezan con una pregunta que se puede adaptar a las respuestas de los entrevistados; se adaptan más a condicionantes de la conversación investigativa”. (Amaya, A. & Troncoso C. 2017, 330). Para el caso de este proyecto se realizó una entrevista final semiestructurada determinar conclusiones y soportar los hallazgos obtenidos en los demás instrumentos de investigación.

Artefactos de los estudiantes

El segundo instrumento implementado fue el de artefactos producidos por los estudiantes, que para este proyecto de investigación fueron las narrativas digitales ya que se considera que a través de estas fue posible analizar y evidenciar el desarrollo de la competencia comunicativa enmarcada en el aprendizaje de una lengua extranjera. Según Rockford, citado en Mills (2010), los artefactos de los estudiantes se definen como “*Classrooms’ sources (written or visual) of data that contribute to our understanding of what is happening in our classrooms and schools*” [Fuentes de datos en el salón de clase (escritos o visuales) que contribuyen a nuestro entendimiento de que está pasando en nuestros salones y colegios] (p. 72). Al ser las narrativas digitales la herramienta principal empleada con el fin de potenciar la competencia comunicativa, estas fueron implementadas durante todo el proceso para la recolección de datos.

Notas de campo

Según Bonilla y Rodríguez (1997), las notas de campo se definen como “un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”. Este instrumento se hace relevante en la medida en que ayuda a describir situaciones específicas de manera profunda; adicionalmente, es beneficioso para el investigador quien puede hacer una reflexión casi inmediata acerca de cada aspecto e incluir su propia voz para tener una perspectiva más amplia de cada situación que se presente. Según Falk and Blumenriech (2005), las notas de campo son útiles “*to obtain a description with details and concrete information about the setting, the context, and the personal interaction*” [para obtener una descripción con detalles e información concreta acerca del ambiente, el contexto y la interacción personal] (p. 92).

Para este proyecto las notas de campo se llevaron a cabo durante las sesiones sincrónicas y el proceso de creación e implementación de las narrativas digitales teniendo en cuenta un formato en el cual se completó la siguiente información: Fecha, sesión, objetivo, aspectos positivos, aspectos negativos y observaciones. Como se mencionó anteriormente, estas notas permitieron tener una perspectiva clara y detallada de situaciones específicas y plasmar la voz del investigador.

Participantes

La selección de los participantes para la investigación se realizó utilizando la técnica de muestreo por conveniencia. En esta técnica, “la muestra se configura de acuerdo a la conveniencia del investigador, ya sea económica, por tiempo u otra razón. La unidad o elemento de muestreo se autoselecciona o se ha seleccionado con base en su fácil disponibilidad. Se utiliza extensamente en la práctica” (Corral, Y., Itzama, C., & Franco, A, 2015. p. 163). Los

participantes elegidos para esta investigación fueron escogidos en primera instancia por la disposición para participar voluntariamente, por el nivel de inglés en el cual se encuentran de acuerdo al marco común europeo y finalmente por la disponibilidad de tiempo. Para la participación de los estudiantes se contó con un consentimiento informado que puede encontrarse en el anexo 3.

Capítulo 3

Marco Teórico

Palabras Claves: Aprendizaje Combinado, Narrativas digitales, Competencia comunicativa, Constructivismo Aprendizaje por experiencias, Aprendizaje Significativo.

En el presente capítulo se abordaron los constructos teóricos en los cuales se fundamentó el presente proyecto de investigación. Dichos conceptos se basan teniendo en cuenta en primer lugar una perspectiva tecnológica en donde se encuentran los conceptos de ambientes virtuales de aprendizaje, aprendizaje combinado o *blended learning* y narrativas digitales, conectándose a una perspectiva del lenguaje, la cual apunta a una visión sistémica del lenguaje que hace énfasis en la competencia comunicativa. Todo esto se desarrolla en el marco de una perspectiva pedagógica que se plantea desde el aprendizaje por descubrimiento y se enlaza en una perspectiva psicológica cuyo resultado se ve en el aprendizaje significativo. Finalmente, se incluyeron algunos antecedentes que evidenciaron la relevancia del componente tecnológico y de las narrativas digitales, conceptos fundamentales para el desarrollo del presente proyecto de investigación.

Perspectiva Tecnológica

La tecnología puede definirse desde varios y distintos enfoques. Uno de estos enfoques nos los presenta Quintanilla (1998), quien ve la tecnología como:

Producto de una unidad compleja, en donde forman parte: los materiales, los artefactos y la energía, así como los agentes que la transforman. Desde esta perspectiva, el factor fundamental del desarrollo tecnológico sería la innovación social y cultural, la cual involucra no solamente a las tradicionales referencias al mercado, también a los aspectos

organizativos y al ámbito de los valores y la cultura. (Como se cita en Osorio, C. 2003, p.7.)

De este modo, la tecnología se concibe como una unidad compleja que involucra prácticas, agentes, valores, cultura, etc., en pro del desarrollo y en avance tecnológico.

Por otra parte, la tecnología ha sido concebida como un área en la cual convergen diferentes disciplinas, según afirma Acevedo, “La tecnología se nutre tanto de su propia experiencia como de otras áreas, constituyendo un conocimiento en el que conviven conocimientos proposicionales procedentes de otros campos y conocimientos operacionales relativos al «saber hacer» (know-how)”. (Acevedo, J. 1998, P.415). Esto quiere decir, que la tecnología como campo de acción, tiene en cuenta diferentes disciplinas y áreas de conocimientos, que la hacen un concepto difícil de delimitar, puede ser polisémico y apunta principalmente, al saber hacer y al cómo hacer, es decir más práctica que teoría.

En consecuencia, la tecnología ha traído nuevos escenarios a los campos de acción en los cuales se desenvuelve el ser humano. Como lo menciona Pierre Lévy, “la tecnología ha dado lugar a la configuración de un nuevo espacio de interacción social, el ciberespacio, soportado en la aparición de un nuevo lenguaje, el digital” (2007, p. 98). En otras palabras, ahora hablamos de una cibercultura, la cual se ve caracterizada por su enfoque digital, que lleva a una interacción que rompe esquemas tradicionales, barreras de tiempo, lugar, concepciones, tradiciones, entre otros aspectos.

De acuerdo al panorama anterior, la tecnología ha adquirido un papel muy importante en la educación. Encontramos por ejemplo diferentes enfoques de enseñanza a través de la tecnología como la gamificación, *flipped learning*, *blended learning*, entre otros. A continuación, se presentan los conceptos de *Blended learning* y narrativas digitales, herramientas que surgen de esta nueva

realidad enmarcada en la era digital y la cibercultura, y que son tomados como los escenarios de aprendizaje en los que se desarrolla el presente proyecto.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje

En la actualidad, el salón de clases no es solamente el único espacio en el cual se tiene la oportunidad de aprender, ahora la tecnología nos brinda espacios en los cuales el proceso de enseñanza y aprendizaje trasciende y rompe barreras de tiempo y espacio. Esos espacios son llamados ambientes virtuales de aprendizaje. Un ambiente virtual de aprendizaje es entendido como:

Un aula sin paredes con algunas características relevantes: no es presencial, sino representacional; no es proximal, sino distal; no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países” (López, C. 2015, p.68).

Es decir, se pasa de los espacios físicos, a unos espacios proporcionados por la virtualidad, en los cuales no se depende de horarios específicos y lugares establecidos.

Es importante tener en cuenta que, aunque sean espacios de aprendizaje diferente a los tradicionales, no se puede desconocer la parte pedagógica del mismo “el diseño educativo o Instruccional es la base para garantizar que la tecnología no se sobrepondrá al aprendizaje y para reafirmar que en todo proceso educativo el aspecto pedagógico es y será siempre lo fundamental” (Agudelo, M. 2009, p.10). Los AVA son el medio para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje, pero más allá de que sean innovadores, siempre van a requerir del papel pedagógico del docente como guía e incluso diseñador de estos espacios, siempre prestando atención a las necesidades del contexto en el cual se va a desarrollar.

Esta parte pedagógica debe estar completamente ligada al diseño del ambiente virtual, en el cual el diseñador (que en muchas ocasiones es el mismo docente) debe cuestionarse acerca de que se va a enseñar, la capacidad del estudiante de aprender, la clase de actividad que se puede llevar a cabo, las estrategias didácticas que necesita y los recursos que debe emplear. (Merchán, C. 2018)

A manera de conclusión, los AVA son espacios en los cuales se proporcionan actividades propias del aprendizaje y la enseñanza, es decir se puede evidenciar apropiación de conocimientos, práctica de este y producción de los estudiantes, los cuales tienen la oportunidad de interactuar y de llevar su proceso de acuerdo a su ritmo. Todo esto mediado bajo la guía del docente, como garante de la parte pedagógica.

Los AVA han tomado hoy en día un papel muy importante en la educación pues al ser la tecnología parte de la realidad y cotidianidad de los estudiantes, surge la necesidad de apropiar nuevos enfoques y paradigmas educativos. Es esta una de las principales razones por las que se desarrolla el presente estudio tomando como eje central el uso de la tecnología como el medio para el aprendizaje.

Por otra parte, al hablar del aprendizaje asistido por la tecnología, encontramos diferentes herramientas y estrategias como lo son los recursos educativos digitales¹, los objetos virtuales de aprendizaje² y diferentes modalidades de aprendizaje como los son el M-learning (Mobile

¹ Recursos educativos digitales - RED

Según la UNESCO, un recurso educativo digital se refiere a un material ya sea impreso, un audio, o un video, etc. que tiene un propósito educativo. Los RED permiten presentar un concepto de manera creativa con el fin de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según el MEN (2012), estos recursos, se caracterizan por ser accesibles, adaptables, durables, flexibles, granulares, interoperables, modulares, portables, usables y reusables

² Objetos virtuales de aprendizaje – OVA

Un OVA es un conjunto de recursos digitales autocontenidos con un propósito educativo.

Los objetos virtuales de aprendizaje, según Agudelo (2008), se caracterizan por ser interoperables, reutilizables, durables, accesibles, autónomos y flexibles.

learning)³, D-Learning (Distributed learning)⁴, E-learning (Electronic learning)⁵ y B-learning (Blended Learning), siendo este último parte de la metodología y constitución del presente estudio.

Aprendizaje combinado o Blended Learning

En el contexto de la educación mediada por tecnologías se tiene en cuenta el aprendizaje combinado o en inglés Blended Learning. A continuación, se presenta la revisión conceptual de este según Garrison y Kanuka (2004), Graham, C.R (2005), y otros autores que complementan o soportan ideas a su definición e importancia en el proceso de aprendizaje. Finalmente, se presenta la concepción propia de este tipo de aprendizaje y algunos aportes relacionados con la investigación realizada.

El concepto de *blending learning* (aprendizaje combinado) comienza a aparecer a partir de la década de los 90. Primero, Garrison y Kanuka (2004) definen el aprendizaje combinado como "the thoughtful integration of classroom face-to-face learning experiences with online learning experiences" [la integración reflexiva de las experiencias de aprendizaje presenciales en el aula con las experiencias de aprendizaje en línea] (p.96). Con una visión similar, Graham, C.R (2005) define el aprendizaje combinado como "the combination of instruction from two educational models historically separated, the traditional face-to-face education and e-learning education" [La combinación de dos modelos educativos históricamente separados, la educación presencial tradicional y la educación en línea] (p.3-21). Según estas definiciones, se comprende el concepto de aprendizaje combinado como aquel espacio en donde convergen ambas

³ **El M-learning** es una forma de aprendizaje que facilita la construcción del conocimiento a través de la utilización de dispositivos móviles inalámbricos como teléfonos celulares, tabletas, Ipads, etc lo cual permite al estudiante aprender desde cualquier lugar y en cualquier momento. (Hoppe et al., 2003)

⁴ **En el D-learning** el aprendizaje tiene lugar en varios entornos geográficos, a lo largo del tiempo y en diversos medios interactivos. (Dede, 2004)

⁵ **El e-learning** es "el aprendizaje respaldado por herramientas y medios electrónicos digitales" (Hoppe et al., 2003: 255)

modalidades (presencial y virtual) con el fin de promover el aprendizaje y hacerlo significativo para el estudiante.

Como ventajas del b-learning se puede destacar en primera instancia que, existe mayor facilidad para acceder a los recursos (textos, videos, etc.) y se mantiene un contacto constante entre el tutor, el aprendiz y los contenidos ofrecidos por el material alrededor de unos objetivos establecidos. Adicionalmente, el uso de la tecnología pretende promover la autonomía (Goodyear, 2000); lo cual transforma el aprendizaje pasivo en un aprendizaje activo (Bi, Xinwen & Shi, Xiaodan, 2018). Por último, es un aprendizaje cuya metodología es flexible en relación a espacio y tiempo pero que, a la vez, requiere autonomía y disciplina por parte del estudiante.

En conclusión, en el aprendizaje combinado se integran las prácticas presencial y virtual con el fin de hacer el proceso de aprendizaje significativo y flexible para el estudiante. A pesar de que se establece una metodología virtual, implica igualmente interacción entre estudiantes y tutor. Gracias al uso de la tecnología, el estudiante asume un rol importante al tener control sobre su proceso pues es quien determina en qué momento y en qué lugar tendrá lugar el aprendizaje.

Narrativas Digitales

Teniendo en cuenta el concepto de aprendizaje combinado, en el presente proyecto se plantea utilizar las narrativas digitales como medio por el cual los estudiantes pueden potenciar su competencia comunicativa en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. El concepto de narrativas digitales es comprendido teniendo en cuenta en primer lugar a Behmer (2005), seguida de Normann (2011), y finalmente, la definición de narrativas digitales dada por Robin (2006); Thang, Lin, Mahmud, Ismail, y Zabidi (2014).

Desde los tiempos más antiguos, el ser humano ha compartido experiencias, anécdotas y conocimientos sobre el mundo a través de la narración. La narración es el medio que se

utiliza para describir la personalidad, la ideología o antecedente de vida de una persona (Greenhalgh, 2009). Hoy en día y gracias a las oportunidades de comunicación que nos brindan las herramientas y los diferentes dispositivos tecnológicos, es posible situar dichas narrativas, que de una u otra forma, se configuran a través de historias que se comparten en la web, en un blog, en las redes sociales y en todas partes.

Para Behmer (2005) “Storytelling is a process where students personalize what they learn and construct their own meaning and knowledge from the stories they hear and tell” [La narración de historias es un proceso en el que los estudiantes personalizan lo que aprenden y construyen su propio significado y conocimiento a partir de las historias que escuchan y cuentan] (p.4). Las narrativas digitales son entonces producto de las apropiaciones conceptuales del estudiante sobre las historias que escucha y comparte digitalmente; estas narrativas son adaptadas y personalizadas para luego ser compartidas.

Para Normann (2011), la narrativa digital se define como:

A short story only 2–3 minutes long, where the storyteller uses his own voice to tell his own story. The personal element is emphasized, and can be linked to other people, a place, and an interest or to anything that will give the story a personal touch [Una historia corta de solo 2-3 minutos de duración, donde el narrador usa su propia voz para contar su propia historia. Se enfatiza el elemento personal y se puede vincular con otras personas, un lugar, un interés o cualquier cosa que le dé un toque personal a la historia] (p.125).

Normann añade una perspectiva hipertextual a hablar de narrativas digitales en donde se hace referencia a múltiples lugares, personas o intereses que le dan a la narrativa un toque personal e individual.

Luego, para Robin (2006); Thang, Lin, Mahmud, Ismail, y Zabidi (2014), la narrativa digital representa la combinación entre la narrativa tradicional con las nuevas tecnologías a través de la cual los estudiantes pueden compartir sus historias utilizando diversos recursos multimediales como imágenes, música o vídeos. El uso de la tecnología para la creación de narrativas, le permite al estudiante explorar y elegir las herramientas que se adapten mejor a sus conocimientos y estrategias propias de aprendizaje.

Para concluir, las narrativas digitales son aquellas narraciones que pretenden compartir una idea, anécdota, experiencia o reflexión, que refiere también a otras personas, lugares e intereses, a través de múltiples herramientas tecnológicas que dispone la web. Estas narrativas están relacionadas con la individualidad del estudiante quien le da también su toque personal. Adicionalmente, estas narrativas influyen en la motivación de los estudiantes y le permiten al maestro, construir entornos de aprendizaje constructivistas (Morris, R. J. 2013) que contribuyen en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Perspectiva del Lenguaje

La perspectiva del lenguaje con la que se aborda el presente proyecto parte de la visión sistémica del mismo que se plantea en la lingüística sistémica funcional (LSF). La LSF se centra en las prácticas socioculturales en donde se reconocen el contexto y la cultura a la hora de aprender una segunda lengua. Halliday (1982) se refiere al lenguaje como "el canal principal por el cual se transmiten los patrones de vida, por el cual se aprende a actuar como miembro de la sociedad, dentro y entre los diferentes grupos sociales, familias, vecindarios, etc. - y adoptar su "cultura", sus formas de pensar y actuar, sus creencias y valores "(p. 18). En este sentido, el lenguaje y la cultura poseen una interrelación inseparable que lleva al individuo a actuar en

sociedad, a través de la interacción mediada por un código lingüístico. Con base a lo anterior, se plantean el concepto de competencia comunicativa como el eje principal de análisis.

Competencia Comunicativa

Considerando que el presente proyecto se enmarca en el objetivo de identificar las características lingüísticas que evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, es importante definir el concepto de competencia comunicativa. A continuación, se presenta una revisión conceptual del concepto de competencia comunicativa desde los postulados de Chomsky (1965), seguido de Hymes (1972), Canale y Swain (1980) y finalmente, Savignon (1972;2002)

El primero en hablar sobre el concepto de competencia fue Chomsky en el año 1965. Chomsky, define la competencia como capacidades y disposiciones para la interpretación y la actuación (1965). Además, distingue entre “competence (the speaker-hearer’s knowledge of his language) and performance (the actual use of language in concrete situations)” [Competencia (el conocimiento del hablante oyente de su idioma) y desempeño (el uso real del lenguaje en situaciones concretas)] (p. 4). La competencia comunicativa es según Chomsky la capacidad que se tiene de utilizar el lenguaje según los conocimientos del hablante en una situación específica.

Sin embargo, esta definición sólo toma en cuenta una perspectiva lingüística del lenguaje a lo que Hymes (1972) se opone argumentando que Chomsky “omits almost everything of sociocultural significance” [Omite casi toda la significación sociocultural] (p. 280). En ese sentido, para Hymes la competencia comunicativa abarca también aspectos sociales y psicológicos. “The goal of a broad theory of competence can be said to show the ways in which the systematically possible, the feasible, and the appropriate are linked to produce and interpret actually occurring cultural behavior” [Se puede decir que el objetivo de una teoría amplia de la

competencia muestra las formas en que lo sistemáticamente posible, lo factible y lo apropiado se vinculan para producir e interpretar el comportamiento cultural que realmente ocurre] (Hymes, 1972. p. 286). Para Hymes, no basta con tener el conocimiento de las reglas gramaticales en el uso de la lengua, sino que es importante también saber hacer uso de la misma de acuerdo al contexto, así como aspectos culturales que rodean las situaciones de comunicación.

Posteriormente, Canale y Swain (1980) utilizan el término de competencia comunicativa “to refer to the relationship and interaction between grammatical competence...and sociolinguistic competence” [Para referirse a la relación e interacción entre la competencia gramatical... y la competencia sociolingüística] (p. 6). Canale y Swain argumentan que ambas perspectivas del lenguaje son importantes a la hora de hablar de la competencia comunicativa. Para los autores, esta se entiende como un sistema subyacente de conocimientos y habilidades necesarios para comunicarse. El conocimiento hace referencia al *conocimiento de la lengua* (en un nivel gramatical, su uso en un contexto social específico, el conocimiento sobre cómo combinar expresiones con respecto a los principios del discurso, etc.)

En contraste, Savignon, se enfoca en el concepto de *habilidad* al definir la competencia comunicativa. Según esta definición, la naturaleza de la competencia comunicativa no es estática sino más bien dinámica. "It is the ability to function in a truly communicative setting – that is, in a dynamic exchange in which linguistic competence must adapt itself to the total informational input, both linguistic and paralinguistic, of one or more interlocutors" [Es la capacidad de funcionar en un entorno verdaderamente comunicativo, es decir, en un intercambio dinámico en el que la competencia lingüística debe adaptarse al aporte informativo total, tanto lingüístico como paralingüístico, de uno o más interlocutores] (Savignon, 1972, p.8). La competencia comunicativa es la habilidad que se tiene para poder negociar significados a través de la

interacción que también se adapta a las cuestiones culturales, sociales o a cualquier otro tipo de contexto.

Adicionalmente, en relación al aprendizaje de una lengua extranjera, Savignon (2002) utiliza el término de competencia comunicativa para caracterizar la capacidad de los estudiantes de idiomas en el aula de interactuar con otros hablantes, dar sentido, e interpretación en lugar de su capacidad para recitar diálogos o realizar pruebas de conocimiento gramatical. En este sentido, la competencia comunicativa implica el poder interactuar con otros hablantes según el contexto y yendo más allá del uso correcto de estructuras gramaticales.

Para concluir, la competencia comunicativa se comprende como la habilidad que se tiene para interactuar y comunicarse en una lengua extranjera en términos de negociación de significados, apropiación del lenguaje teniendo en cuenta al mismo tiempo el contexto social, cultural o pragmático en donde tiene lugar la comunicación. La competencia comunicativa implica aspectos de interpretación variables según las estrategias comunicativas y traspasando el conocimiento gramatical de la lengua.

Perspectiva Pedagógica

Después de estas perspectivas en cuanto a tecnología y lenguaje, es necesario entrar al campo pedagógico, por lo tanto, es necesario entender primero el concepto de pedagogía. La pedagogía es entendida como “una teoría práctica cuya función es orientar las prácticas educativas” (Ávila, R. 1998, p.145), por lo tanto, la pedagogía está encargada de direccionar, organizar, plantear y replantear los procesos educativos que se llevan a cabo. Como lo plantea este autor, la pedagogía tiene su origen en el proceso reflexivo acerca de la educación, cuando nos hacemos cuestionamientos como ¿qué enseñar? ¿Cómo enseñar? ¿Por qué? ¿Cuál es la

meta? Teniendo en cuenta esta perspectiva se plantean los constructos más relevantes en este ámbito para el desarrollo del presente proyecto de investigación.

Aprendizaje por experiencia (Constructivismo)

En el aprendizaje de una lengua extranjera una de las competencias más importantes (y la cual tiene el foco de atención en este proyecto) es la comunicativa, por lo tanto es relevante entender bajo qué características de enseñanza y aprendizaje puede darse este proceso de la mejor manera, para ello, en el presente proyecto de investigación se considera el constructivismo como teoría general de enseñanza y aprendizaje, enfocado en las experiencias que el docente puede promover y que el estudiante puede llevar a cabo para construir conocimiento y a su vez desarrollar la competencia meta.

Teoría de Aprendizaje y Enseñanza Constructivista

El constructivismo es la teoría de aprendizaje y enseñanza que indica que tales procesos se dan como una construcción propia del individuo que resulta de la interacción que este tiene con su entorno, teniendo en cuenta esquemas anteriores que se van modificando gracias a las experiencias previas y las que se viven día a día. Dos grandes exponentes de esta teoría son Jean Piaget, quien se basa en cómo el conocimiento se construye en la medida en que se interactúa con el medio y Lev Vygotski quien plantea como la interacción con el medio permite que se reconstruya el conocimiento en el individuo.

Piaget en las diferentes obras que publica a lo largo de su vida afirma que el conocimiento es una construcción que se da en el individuo a través de su interacción con el medio social, pasando por dos momentos, asimilación y organización. Dichos procesos se dan por:

La experiencia, que es un elemento importante para el desarrollo cognitivo; la transmisión social, por la que señala que ningún mensaje ni conducta nueva se incorpora al sujeto si éste no activa las estructuras previas adecuadas para procesarlo, para asimilarlo; y por último el factor de equilibrio, que permite la búsqueda interna de nuevos niveles y reorganizaciones de equilibrio mental, después de cada alteración cognoscitiva provocado desde el exterior o autoprovocada. (Piaget, J. 1968).

Es decir que el conocimiento se construye a través de experiencias que surgen de la interacción con el entorno social y que se incorporan después de que el sujeto activa conocimientos previos. Posteriormente se adoptan nuevos conocimientos y estos se reorganizan constantemente para generar nuevos constructos.

Este panorama resalta la importancia del individuo con respecto a su proceso de aprendizaje: “assimilation and accommodation require an active learner, not a passive one, because problem-solving skills cannot be taught, they must be discovered” [Procesos de asimilación y acomodación requieren un aprendiz activo, no uno pasivo, ya que las habilidades de resolver problemas no pueden ser enseñadas, estas deben ser descubiertas] (Piaget, J. 1957). Tomando en consideración esta premisa, en el campo de la enseñanza los docentes deben propiciar espacios y estrategias que permitan a los estudiantes construir su propio conocimiento y desarrollar las habilidades necesarias para llegar a tal fin.

Lev Vygotsky también reconoce la importancia del medio social en la construcción del conocimiento, sin embargo, al contrario de los postulados de Jean Piaget, él ve el conocimiento como una construcción en equipo, en la cual no sólo es el individuo el único responsable, si no que su interrelación con los demás es la que permite que dicha construcción se logre.

Desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de socialización. Concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores. (Vygotsky, L. 1998, p. 84)

Para que el conocimiento se construya, según lo planteado por Vygotsky, es necesario que haya unos mediadores, los cuales pueden ser identificados como el contexto, los entornos y los objetos. Sin embargo, cuando esta teoría se aterriza al plano de la educación, son los docentes, quienes deben proporcionar los puentes para que los estudiantes lleguen al nuevo conocimiento. También cuentan como mediadores los demás actores del contexto escolar tales como amigos con quienes interactúan los niños.

Abordando la propuesta de Vygotsky, es necesario tener en cuenta uno de sus postulados más importantes: la zona de desarrollo proximal. En relación con los mediadores, la zona de desarrollo próximo es entendida como:

la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vygotsky, L. 1978, p. 86).

Lo anterior se refiere a la distancia entre lo que el estudiante es capaz de hacer por si sólo y aquello que puede lograr a través de la interacción con otra persona que posee más capacidades y/o conocimiento. Esta zona, se puede propiciar a través de la interacción, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas en conjunto, entre otras actividades. Es en efecto, la

implicación social que tienen los procesos de enseñanza y aprendizaje entendidos desde la construcción del conocimiento.

En este sentido, de acuerdo con los postulados mencionados, la teoría del constructivismo establece procesos de aprendizaje y de enseñanza enmarcados en la interacción, en la reconstrucción, en la experiencia y el descubrimiento, resaltando la relevancia de un rol activo del individuo quien desea construir un conocimiento y la del docente como mediador quien propicia las condiciones necesarias y guía a los estudiantes para que estos alcancen sus metas de aprendizaje.

Aprendizaje por experiencias

Teniendo en cuenta los constructos generales que se plantean en la teoría constructivista, el aprendizaje por experiencias es una variable constante que se aborda cuando se habla de procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ende, es necesario para este proyecto de investigación profundizar en este aspecto tomando en consideración los postulados de Jerome Bruner.

Según este autor, la enseñanza es un proceso que deber ser llevado a cabo en conjunto, en donde el estudiante interactúa con sus semejantes y con el ambiente para crear experiencias significativas que lo lleven a construir conocimiento. Este enseñar compartiendo se entiende como “desarrollar comunidades mutuas de aprendices implicados conjuntamente en la resolución de problemas. Esta es la naturaleza íntima de la enseñanza y el aprendizaje escolar” (Bruner, 1997, p. 106) Es decir, que ya el conocimiento no se deposita solamente en un solo miembro de la comunidad educativa, en el docente, sino que todos pueden enseñar y aprender a partir de las experiencias generadas. Ese debe ser el principio de todo proceso de enseñanza.

Posteriormente, para direccionar los procesos de enseñanza, Jerome Bruner propone una teoría de la instrucción la cual “debe preocuparse por el aprendizaje y por el desarrollo y además

debe interesarse por lo que se desea enseñar para que se pueda aprender mejor con un aprendizaje que no se limite a lo descriptivo” (Bruner, 1998, p. 108). Es decir, que todo proceso de aprendizaje, debe estar guiado y enfocado a que sus objetivos sean significativos, que trascienden a planos más analíticos y críticos. Esto solo se logra a través de actividades experienciales, “que permitan reflexión, creación experimentación”. (Bruner, 2008, p. 108)

Una de las muchas actividades posibles puede estar enfocada en la narración. “mediante las narraciones construimos y compartimos significados para entender el mundo y buscar un sitio en él. Se deben utilizar relatos, historias, narraciones en clase” (Bruner, 1997, p. 106). Este tipo de actividades permite que a través de las experiencias se puedan construir conocimientos que no solo aporten en el ámbito cognoscitivo, sino que también contribuyan al ámbito social, algo de vital importancia, por ejemplo, cuando el objetivo es desarrollar la competencia comunicativa en una lengua extranjera.

De acuerdo con los objetivos de este proyecto de investigación, los estudiantes tienen un rol activo en el proceso de aprendizaje y nosotras, como docentes, un papel de mediadoras y guías para garantizar la construcción del mismo. El constructivismo se presenta como el fundamento teórico pertinente para sustentar esta investigación, especialmente la parte que se enfoca en las experiencias, ya que esto, sin lugar a duda, permite que los procesos que se llevan a cabo sean coherentes y apropiados.

Perspectiva psicológica

Finalmente, la última perspectiva abordada es la psicológica, por lo tanto, es necesario entender, en primer lugar, qué significa *psicología*. Desde la etimología, la psicología significa ciencia del alma. “La psicología es entendida como la ciencia que estudia la conducta y los procesos mentales, pensamientos, perspectivas, sentimientos y acciones humanas” (Barra, E.

1998, p.183). Es decir, que la psicología está encargada de entender los comportamientos humanos en relación con diferentes aspectos (sentimentales, actitudinales, de reacciones, entre otros), en variedad de entornos en los cuales nos desenvolvemos en nuestro diario vivir.

Aprendizaje Significativo

Uno de los postulados más importantes de la teoría constructivista y el aprendizaje por experiencias es la generación de aprendizaje significativo, perspectiva psicológica que se tiene en cuenta para el planteamiento del presente proyecto de investigación, en tanto que cuando se habla de competencia comunicativa enmarcada en un aprendizaje mediado por la tecnología se emprende la búsqueda hacia un aprendizaje que logre impactar de manera profunda las habilidades que los estudiantes desarrollan.

El aprendizaje significativo se ha convertido en uno de los términos más utilizados al plantear objetivos de enseñanza y aprendizaje por parte de la comunidad educativa en los últimos años. Sus propuestas y principios más relevantes fueron establecidos por el estadounidense David Ausubel, quien, a lo largo de su vida, se dedicó a indagar acerca de este tipo de aprendizaje. Posteriormente, se suman a este autor los educadores Joseph Novak y Helen Hanesian, quienes aportan su perspectiva educativa a los postulados de Ausubel.

En relación con el aprendizaje significativo, Ausubel afirma que “all the factors that influence learning, the most important is what the student previously knows; aspect considered starting point” [De todos los factores que influyen el aprendizaje, el más importante es lo que el estudiante sabe previamente: Aspecto considerado como el punto de partida] (Ausubel, D. 1963, p. 255). Esto quiere decir, en primera instancia, que se debe tener en cuenta los conocimientos previos del alumno que sirven como base y aporte para construir nuevos conocimientos.

El aprendizaje significativo se caracteriza por ser “un aprendizaje que se genere de manera sustancial, valorando el conocimiento que, a través del contexto, la idiosincrasia y los aspectos socioculturales, posee el estudiante, no es mecánico ni repetitivo” (Ausubel, D. Novak, J. & Hanesian, H. 1986, p.29). En otras palabras, se relaciona con un tipo de aprendizaje por descubrimiento.

Por último, uno de los aspectos que maneja esta perspectiva psicológica y que impacta en el proceso de aprendizaje, es la actitud que el estudiante debe tener. “Hay aprendizaje significativo si la tarea de aprendizaje puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra), con lo que el alumno ya sabe y si éste adopta la actitud de aprendizaje correspondiente para hacerlo así” (Ausubel, D. Novak, J. & Hanesian, H. 1986, p. 30). No se puede hablar de aprendizaje significativo, si los individuos no están dispuestos a aprender de esta manera; la actitud y el rol activo del estudiante son de vital importancia para que los objetivos de este tipo de aprendizaje se alcancen a cabalidad.

A manera de conclusión, el aprendizaje significativo es el último eslabón del constructo teórico en el cual se basa el presente proyecto de investigación. Es relevante en la medida en que es el tipo de aprendizaje que se busca cuando en términos generales se enseña y se aprende una lengua extranjera (especialmente cuando se enfatiza en la competencia comunicativa).

Adicionalmente, el aprendizaje significativo cobra importancia en la actualidad cuando se habla de aprendizajes mediados por herramientas digitales, que están conectadas con experiencias previas de los estudiantes y con las interacciones que ellos mismos generan.

Antecedentes

Las investigaciones previas en los campos que permea el presente proyecto permitieron orientar y tener en cuenta posibilidades a la hora de llevar a cabo el proceso de investigación, por lo tanto, en el presente apartado se mostrarán procesos de investigación previos que se han hecho en los constructos teóricos fundamentales en relación con el aspecto tecnológico en el proceso de aprendizaje.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje

En cuanto a los ambientes virtuales de aprendizaje, se puede encontrar gran variedad de experiencias, en tanto que se ha convertido en una de las herramientas más importantes a la hora de llevar a cabo procesos de formación, rompiendo barreras de espacio y tiempo, entre esas experiencias podemos encontrar:

La efectividad de la formación en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior

En cuanto a los ambientes virtuales se encuentra un estudio realizado en Panamá por una estudiante cuya formación ha estado envuelta en el uso de AVA para estudios de pregrado y posgrado. La relevancia de estudio radica en que a partir de su experiencia como estudiante y del análisis que se realizó a diferentes plataformas para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, se develó que, aunque la tecnología es un componente vital en la creación y la implementación de dichos ambientes, es importante tener en cuenta el aspecto pedagógico y el modelo en el cual se fundamentará dicha propuesta. Adicionalmente sugiere que la efectividad de un AVA se puede medir en tanto que los integrantes logren los objetivos planteados y que sean integrados aspectos tales como el modelo pedagógico y las teorías de aprendizaje.

E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje

Colombia no ha sido la excepción en cuanto a ambientes virtuales de aprendizaje, una de las universidades que más utiliza esta herramienta es la UNAD (Universidad Nacional Abierta y a Distancia) en dónde estudiantes de diversos programas participaron en un estudio investigativo el cual buscaba analizar la efectividad de los ambientes virtuales de aprendizaje para la materia transversal; inglés, en este estudio fue posible identificar aspectos a tratar cuando un AVA es puesto en marcha. En primer lugar, siempre debe haber orientación por el docente y/o el tutor. En segundo lugar, se debe analizar muy bien en cómo integrar el trabajo colaborativo en estos ambientes de aprendizaje. Finalmente, es relevante que la participación del estudiante sea activa dentro del proceso de aprendizaje, ya que en un ambiente virtual se requiere compromiso y trabajo autorregulado por parte de quienes lo van a utilizar.

Aprendizaje Combinado o *Blended Learning*

El aprendizaje combinado o *Blended Learning* ha sido poco explorado teniendo en cuenta que es un tipo de aprendizaje reciente y se encuentra en proceso de formación. Sin embargo, es posible encontrar prácticas educativas en las cuales el aprendizaje combinado es implementado.

Students' opinions on blended learning and its implementation in terms of their learning styles

Este estudio fué realizado por Benlihan Uğur, Buket Akkoyunlu y Serap Kurbanoglu en el año 2009. En este se describe la visión de los estudiantes al implementar espacios de aprendizaje combinado y su uso en relación a sus estrategias individuales de aprendizaje. El estudio se realizó con 31 estudiantes de la universidad de Hacettepe en Turquía. La respuesta de los

estudiantes ante la implementación de Blended learning fue positiva pues se ajustaba o consideraba sus estrategias individuales de aprendizaje.

Taking a Closer Look at Blended Learning Activities in a Paragraph Writing Course

Este estudio de caso fue desarrollado por Angri Muhtia, Suparno Suparno y Sumardi Sumardi en el 2019. En este, se evaluaron las condiciones, características, resultados y en especial el proceso de poner en práctica ambientes blended en un curso de escritura. A través de este estudio, es posible evidenciar resultados positivos a partir de la combinación de lo mejor del aprendizaje presencial y el aprendizaje online. Además, se demostró que este tipo de aprendizaje promueve ambientes de interacción y de trabajo colaborativo en ambos escenarios para lograr llevar a cabo el curso de escritura propuesto en el syllabus.

Narrativas Digitales

La posibilidad de crear mundos posibles, de reflejar experiencias propias en narraciones creativas e incluso interactivas, han permitido que las narrativas digitales día a día se conviertan en tema de interés para procesos de investigación, que en la mayoría de las ocasiones están directamente relacionadas con el campo pedagógico. Entre estas experiencias se encuentran:

The Value of Digital Storytelling as an L2 Narrative Practice

Este estudio fue realizado por Heyoung Kim, y Jang Ho Lee en el año 2017. El propósito de este estudio está encaminado en investigar el valor de las narrativas digitales en la práctica narrativa de una segunda lengua examinando al mismo tiempo las características de la misma al implementarse una metodología multimodal. Los resultados demuestran que las narrativas son

mejores cuando se implementan a través de las narrativas digitales. Los autores concluyen que el comprender las características de las narrativas digitales permite a los maestros utilizar este nuevo enfoque con el fin de mejorar las habilidades narrativas de los estudiantes en una segunda lengua.

The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study

Este es un estudio de caso realizado en una escuela australiana por Najat Smeda, Eva Dakich y Nalin Sharda en el año 2013. El proyecto tuvo como objetivo crear un ambiente de aprendizaje constructivista con narración digital. Se investigó sobre los aspectos pedagógicos de la narración digital y el impacto de la misma sobre el aprendizaje de los estudiantes cuando tanto ellos como los maestros las implementaban. Los resultados de este estudio sugieren que las narrativas digitales representan una herramienta poderosa que hace atractivos los ambientes virtuales de aprendizaje, permite crear un entorno de aprendizaje constructivista y por lo tanto, puede promover la participación de los estudiantes y proporcionar mejores resultados educativos.

Conclusión

Como conclusión, después de hacer una revisión por las perspectivas: tecnológica, del lenguaje, pedagógica y psicológica, y finalmente, con los antecedentes investigativos, se evidencia una conexión coherente y pertinente basada en los postulados de autores que han desarrollado a lo largo de la historia, teoría y estudios sólidos que sirven para fundamentar la pregunta y los objetivos propuestos para el presente proyecto de investigación.

El ambiente virtual junto con sus objetos virtuales de aprendizaje se convierte tanto en contexto como en mediación tecno-pedagógica que nutre las experiencias de aprendizaje para los estudiantes y potencia las posibilidades didácticas de los docentes. En estos contextos enriquecidos, las experiencias de aprendizaje se pueden acercar más a aquello que es significativo para los aprendientes. Las múltiples herramientas de interacción permiten una construcción y reconstrucción tanto individual como colectiva para todos los participantes.

Capítulo 4

Diseño Instruccional

En el presente capítulo se aborda el diseño instruccional propuesto para el desarrollo del proyecto que lleva por nombre *Características Lingüísticas en el Aprendizaje de una Lengua Extranjera a través de la Creación de Narrativas Digitales*. En primer lugar, se describe el contexto de investigación, seguidamente, se describe el proceso de diagnóstico y se relacionan los instrumentos que se emplearon para el mismo. Una vez descrito el contexto, de acuerdo con el diagnóstico, se presentan nuevamente los objetivos pedagógicos que orientaron el desarrollo de la intervención pedagógica. Posteriormente, se presenta el cronograma de actividades y la descripción detallada de las mismas. En quinto lugar, se describe el enfoque, método y técnicas que se tuvieron en cuenta para las actividades y los recursos sugeridos. Finalmente, se presenta la descripción de los criterios de evaluación tomando en consideración la intervención pedagógica y algunas conclusiones.

Información del contexto de investigación

A continuación, se presenta la descripción del contexto en donde se llevó a cabo la investigación. Primero, se mencionan aspectos en relación con la institución y posteriormente aspectos relacionados con los participantes de la investigación en cuanto al proceso de aprendizaje, dificultades y/o falencias que se identificaron en el transcurso de las clases.

El presente proyecto de investigación estuvo enfocado en estudiantes de nivel B2 según el Marco Común Europeo de Referencia. Estos estudiantes estaban bajo la modalidad de educación no formal para el trabajo y el desarrollo humano. La institución, de naturaleza privada, ofrece flexibilidad en cuanto a horarios y toma de clases por día; es decir los estudiantes programan los encuentros y actividades de clase. La institución educativa también cuenta con

clases regulares, espacios de inmersión, clubes de conversación, actividades mensuales y clases evaluativas. Adicionalmente, las clases son semi-personalizadas, y cada sesión dura 80 minutos de clase. Es pertinente aclarar que esta metodología cambió un poco debido a la contingencia provocada por la pandemia de Covid19, por lo tanto, las sesiones fueron netamente virtuales y los encuentros fueron acordados específicamente con los estudiantes quienes decidieron participar en la presente intervención.

En cuanto a los aspectos relacionados con los estudiantes, durante el desarrollo de las clases, se evidenció que los participantes presentaban dificultades a la hora de expresar sus ideas en la lengua extranjera, y era evidente que prestaban atención únicamente al aspecto gramatical de la lengua, dejando de lado el aspecto comunicativo de la misma. Adicionalmente, se observó que los estudiantes no contaban con espacios y/o actividades que permitieran fortalecer sus habilidades comunicativas y a la vez, se identificó que los estudiantes no tomaban ventaja de los recursos tecnológicos que poseía la institución e incluso que ellos mismo tenían.

Diagnóstico

Para el diagnóstico, como etapa fundamental dentro del proceso de investigación y la planeación para la intervención pedagógica, desarrollamos protocolos de observación semiestructurada (Anexo#1). Estas observaciones fueron aplicadas durante cuatro sesiones de clases consecutivas con una duración de 80 minutos cada una. Adicionalmente, se implementó el siguiente formato de observación, en el cual se registraron datos relevantes que permitieron identificar aspectos en los cuales trabajar tanto desde la parte pedagógica como desde la parte investigativa.

Imagen 1

Notas de campo observación inicial

NOTAS DE CAMPO

(Observación inicial)

Nombre del Observador: Nathaly Serrano

Salón de clase observado: Speak Up room Cantidad de estudiantes: 9 Nivel: B2

Fecha: Febrero 2020

Hora: 9:00-10:30

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	COMENTARIOS DEL OBSERVADOR
<p>En el momento de hacer la presentación de la situación ante el grupo, se evidencia que uno de los estudiantes en el grupo 1 demora mucho en retomar ideas y expresarse al estar concentrado en la forma correcta de sus oraciones. Además, presenta dificultades para hablar fluido.</p> <p>En el grupo 2, uno de los estudiantes presenta dificultad para expresar de manera coherente sus ideas. Sus compañeros le hacen diferentes preguntas pero no puede responderlas apropiadamente o responde a otra pregunta que no se le ha hecho.</p>	<p>En estas sesiones de clase, los estudiantes deben presentar una prueba oral en donde se evalúan sus habilidades de producción oral de acuerdo con los temas vistos. Estos deben organizarse en tres grupos conformados por 3 estudiantes cada uno y de acuerdo con el nivel que cursen, se le entrega a cada uno una situación (role play). Los estudiantes tienen un tiempo determinado para preparar la situación y tres minutos para presentarla ante sus demás compañeros.</p> <p>En varias ocasiones fue posible observar que, por nervios, ansiedad u otros factores, los estudiantes toman mucho tiempo en pensar sus ideas y expresarlas o responden de forma incoherente a lo que se les pregunta.</p>

Nota: En esta imagen se muestran las notas de campo consignadas en la observación inicial.

Una vez recolectados los datos en los formatos de observación, estos fueron organizados por categorías. En la primera, denominada “*componente comunicativo*”, se evidenció que los estudiantes presentaban dificultad para expresar ideas, argumentos u opiniones en relación con su competencia comunicativa en la lengua extranjera. En la segunda categoría, denominada “*componente tecnológico*”, se evidenció que los estudiantes no hacían uso de las herramientas tecnológicas con las que cuenta la institución o con las que cuentan en casa en pro de su proceso de formación. Por lo tanto, se pudo determinar el problema de investigación en relación con la necesidad de fomentar habilidades comunicativas de la lengua extranjera tomando ventaja de las herramientas tecnológicas y promoviendo, al mismo tiempo, el aprendizaje significativo.

Planteamiento del problema pedagógico

De acuerdo con las observaciones semiestructuradas implementadas para el proceso de diagnóstico, se determinó que el problema pedagógico radica en el desarrollo de la competencia comunicativa. Se evidenció que los estudiantes de nivel intermedio tenían dificultades y falencias a la hora de expresar ideas, argumentos y/o puntos de vista haciendo uso de la competencia comunicativa en la lengua extranjera. Por lo tanto, el interés pedagógico de este proyecto de investigación se enfocó en buscar alternativas que permitieran fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de inglés en ambientes en los cuales se promoviera el aprendizaje significativo.

Pregunta pedagógica

¿De qué manera las narrativas digitales pueden fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de lengua extranjera en un ambiente de aprendizaje significativo mediado por tecnología?

Objetivos Instruccionales

Objetivo general

- Fortalecer las habilidades comunicativas a través del aprendizaje significativo de una lengua extranjera por medio de la creación de narrativas digitales.

Objetivos específicos

- Emplear las potencialidades del uso pedagógico de tecnología disponible en pro del aprendizaje de una lengua extranjera.
- Fomentar el trabajo colaborativo para la construcción del aprendizaje significativo.

- Implementar acciones didácticas mediadas para el desarrollo de habilidades comunicativas en L2.

A continuación, describimos el problema de investigación y con base en este planteamos una pregunta pedagógica y los objetivos instruccionales. Para efectos de cohesión interna del proyecto los hemos emparejado con los objetivos, la pregunta de investigación y los objetivos de investigación.

Tabla 2
Preguntas y Objetivos Investigativos y Pedagógicos

Problema de investigación	Los estudiantes de nivel intermedio presentaban dificultades y falencias a la hora de expresar ideas, argumentos y/o puntos de vista en relación con múltiples temas en la lengua extranjera. Adicionalmente, se observó un desaprovechamiento de los recursos tecnológicos a su alcance en pro de su proceso formativo.	
Pregunta de investigación	¿Qué características lingüísticas evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera?	
Objetivos de investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos
	Describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.	<ul style="list-style-type: none"> *Identificar las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio. (Artefactos) *Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas. (Notas de Campo) *Describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera. (Entrevista)
Pregunta pedagógica	¿De qué manera las narrativas digitales pueden fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de lengua extranjera en un ambiente de aprendizaje significativo mediado por tecnología?	
Objetivos pedagógicos	Objetivo General	Objetivos específicos
	Fortalecer las habilidades comunicativas a través del aprendizaje significativo de una lengua extranjera por medio de la creación de narrativas digitales en un entorno mediado por tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear las potencialidades del uso pedagógico de tecnología disponible en pro del desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera. • Fomentar el trabajo colaborativo para la construcción del aprendizaje significativo. • Implementar recursos y acciones didácticas mediadas para el desarrollo de habilidades comunicativas en L2.

Nota: La tabla presenta el problema de investigación, la pregunta y objetivos de investigación. Adicionalmente, se presenta la pregunta y objetivos pedagógicos.

Intervención Pedagógica

Teniendo en cuenta el aprendizaje combinado y las características del mismo, para la intervención pedagógica se diseñó un entorno virtual de aprendizaje en el aula virtual Planes-TIC con el que se llevó a cabo el proceso de investigación. Este entorno virtual consistió en 7 módulos que fueron desarrollados en igual número de semanas. En este periodo de tiempo el trabajo pedagógico en aula siguió una metodología constructivista.

Como parte de la metodología de trabajo, los estudiantes debían interactuar con los recursos dispuestos en el entorno virtual, los cuales estaban organizados por temas-semanas. Luego de esta interacción, los estudiantes avanzaban en el desarrollo de actividades complementarias de manera autogestionada. La organización por temas-semanas constituye para este ejercicio un módulo. Así, el entorno virtual está compuesto por siete módulos.

En el primer módulo, se presentan los objetivos del proyecto a desarrollar, las actividades propuestas, los criterios de evaluación, entre otras generalidades. En el segundo módulo, se presenta el tema de *human cloning* para lo cual los estudiantes deben elaborar un video en el cual se reflexione acerca de este tema. En el tercer módulo, se presenta el tema de *plastic pollution*, para el cual se propone la elaboración de un póster y una grabación de voz en los cuales los estudiantes proponen posibles soluciones a la contaminación causada por plástico. En el cuarto módulo, se presenta el tema de *abortion*, para el cual se espera que los estudiantes elaboren un podcast en los cuales reflexionen y expresen su opinión con respecto al tema. En el quinto módulo, se abarca el tema de *death penalty*. Para este módulo, se plantea llevar a cabo un debate en el cual se expongan y argumenten ideas sobre el tema. En el sexto módulo, se plantea

llevar a cabo la *evaluación final del curso*. Esta es una de las actividades más importantes pues se propone elaborar unas narrativas digitales en las cuales los estudiantes planteen un tema y lo desarrollen haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas y cumpliendo al mismo tiempo con los parámetros para la elaboración de una narrativa digital. Por último, se plantea desarrollar un cuestionario con el fin de reflexionar y analizar aspectos relevantes del proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Ahora bien, para responder la pregunta pedagógica ¿De qué manera las narrativas digitales pueden fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de lengua extranjera en un ambiente de aprendizaje significativo?, se han desarrollado diversos parámetros y criterios de evaluación los cuales acompañan el cierre de cada módulo.

A continuación, se presenta una tabla por cada sesión en el cual se describen los contenidos, recursos y actividades de evaluación correspondientes a cada uno de los módulos que se diseñaron en el entorno virtual de aprendizaje.

Tabla 3

Semana 1- 30/09/2020 – 6/10/2020

Tema: introducción al curso: *Talking about interesting topics*.

Actividades	Recursos	Evaluación
Reconocer la plataforma, los contenidos del curso, modos de acceso al material de apoyo, actividades de evaluación, etc.	EVA el aula virtual Planes-TIC Formulario en <i>Google Forms</i>	Formulario de evaluación de conocimientos previos sobre los temas a desarrollar en el curso

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y una actividad de conocimientos previos de la semana 1.

Tabla 4

Semana 2 – 07/10/2020- 13/10/2020

Tema: ***Human Cloning***

Actividades	Recursos	Evaluación
Expresar puntos de vista relacionados con la clonación humana en la lengua extranjera.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Powtoon, Genially	Elaborar un video reflexionando sobre los contenidos de curso.

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y actividad de evaluación de la semana 2.

Tabla 5

Semana 3 – 14/10/2020 – 20/10/2020

Tema: ***Plastic Pollution.***

Actividades	Recursos	Evaluación
Proponer alternativas y posibles soluciones en relación con la contaminación ambiental producida por plástico siendo este uno de los problemas ambientales que más afecta a nuestro planeta.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Canva, Piktochart, Genially, Infographic	Crear un póster con una campaña en la cual expongan sus ideas acerca de posibles soluciones para esta problemática, y un audio en el cual hagan la presentación de la misma.

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y actividad de evaluación de la semana 3.

Tabla 6

Semana 4 – 21/10/2020 - 27/10/2020

Tema: ***Abortion***

Actividades	Recursos	Evaluación
Dar a conocer diversas perspectivas en cuanto al aborto usando herramientas tecnológicas.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Anchor App	Elaborar un podcast en la aplicación Anchor en donde se plantee su opinión acerca del tema propuesto para esta unidad.

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y actividad de evaluación de la semana 4.

Tabla 7

Semana 5 – 28/10/2020 – 3/11/2020

Tema: *Death Penalty*

Actividades	Recursos	Evaluación
Discutir puntos de vistas acerca de la pena de muerte usando la competencia comunicativa en la lengua extranjera y el uso de herramientas tecnológicas.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. pendiente establecer herramienta	Llevar a cabo un debate en el cual los estudiantes sustenten y/o defiendan su postura ante este tema.

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y actividad de evaluación de la semana 5.

Tabla 8

Semana 6 – 04/11/2020 – 10/11/2020

Tema: *Final evaluation: Narrativas Digitales*

Actividades	Recursos	Evaluación
Fortalecer las habilidades comunicativas en la lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Pueden utilizar las herramientas sugeridas en las unidades anteriores.	Como proyecto final, los estudiantes deben desarrollar ya sea un video, podcast, video-presentación, etc. En el cual se analice y reflexione acerca de un tema de interés que cumpla con características similares a los temas propuestos.

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y actividad final de evaluación de la semana 6.

Tabla 9

Semana 7– 11/11/2020 – 13/11/2020

Tema: *Final questionnaire*

Actividades	Recursos	Evaluación
Reflexionar acerca de las actividades y temas propuestos durante el proceso.	EVA el aula virtual Planes-TIC. Formulario en Google forms	Contestar el cuestionario final teniendo en cuenta aprendizajes, experiencias y sugerencias que emergen al final de todo el proceso.

Nota: La tabla relaciona las actividades, recursos y el cuestionario final que los estudiantes deben completar.

Los temas propuestos en los módulos fueron seleccionados teniendo en cuenta que fueran temas de discusión o temas controversiales de los que surgen diferentes opiniones y posturas. Adicionalmente, el entorno virtual se diseñó en la plataforma de Moodle debido a que a través de esta, pueden realizarse diversos tipos de actividades, su interfaz es sencilla y permite también fácil acceso a los estudiantes.

Para la parte evaluativa se tuvo en cuenta una evaluación inicial. Esta evaluación se llevó a cabo de manera sincrónica y virtual a través de la plataforma Google Meet, en la cual se realizó un diagnóstico inicial el cual permitiera hacer una comparación al final de la intervención en relación a los dos ejes centrales de la misma: el desempeño de los estudiantes en cuanto a la competencia comunicativa y el aprovechamiento de recursos y herramientas tecnológicas. El mencionado diagnóstico se registró en el formato que se encuentra en los anexos (Anexo 2).

Perspectiva Tecnológica: Aprendizaje Combinado

En el presente proyecto de investigación, y especialmente en el ámbito de la implementación pedagógica del mismo, la tecnología fue un aspecto predominante. En este caso, el enfoque fue el aprendizaje combinado. Este es entendido como “the effective integration of two main components: face-to-face (in situ) learning and technological (online) resources” [La integración efectiva de dos componentes principales: aprendizaje cara a cara (in situ) y el uso de recursos tecnológicos] (Alpiste, F., Contreras, R. & Eguia, J. 2006, p. 111). Es decir, los estudiantes y el profesor se encuentran envueltos tanto en espacios en los cuales pueden tener un contacto sincrónico en el cual tienen una interacción cara a cara. Adicionalmente, también tienen la oportunidad de hacer uso de diversos recursos y herramientas tecnológicas e interactuar con y a través de los mismos durante el proceso de aprendizaje. Estas dos realidades trabajan en conjunto para lograr los objetivos de enseñanza y aprendizaje planteados. A continuación, se

presentan características y principios propios de esta perspectiva y las actividades que se pueden encontrar:

Tabla 10

Características y principios del aprendizaje combinado

<p>Características y Principios</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aprovechamiento de recursos tecnológicos juega un papel primordial en el desarrollo de las diferentes actividades propuestas. 2. Esta perspectiva muestra flexibilidad y experiencias dinámicas tanto a los estudiantes como a los docentes. 3. Los estudiantes y las herramientas en línea trabajan juntos para crear una experiencia de aprendizaje más rica y significativa. 4. Ofrece al docente la oportunidad de experimentar nuevas metodologías de enseñanza. Su rol es como guía y mediador para la construcción del conocimiento. 5. Permite a los estudiantes tener autonomía para desarrollar diferentes actividades. 6. La enseñanza está centrada en el estudiante. 7. El estudiante tiene un rol activo y puede realizar propuestas para su propio proceso de aprendizaje. Es libre de explorar diferentes recursos tecnológicos y tomar ventaja de los mismos.
<p>Tipos de Actividades</p>	<p>Juegos online. Creación de proyectos audiovisuales. Cuestionarios en línea. Foros de participación en línea.</p>

Nota: La tabla muestra las principales características del aprendizaje combinado y el tipo de actividades que pueden llevarse a cabo con esta metodología.

En la presente intervención pedagógica, se evidenció esta realidad en reuniones sincrónicas y en el trabajo asignado en el entorno virtual de aprendizaje creado en la plataforma Planes-Tic. Allí, los estudiantes tuvieron la oportunidad de combinar estas dos realidades para llevar a cabo su proceso de aprendizaje. Dicho proceso estuvo definido en gran parte por el uso y aprovechamiento de herramientas y recursos tecnológicos tales como plataformas de encuentros

sincrónicos virtuales, aplicaciones para la creación de contenido digital, páginas web para el desarrollo de diferentes actividades de clase, entre otras.

A continuación, se presenta una tabla de muestra a manera de ejemplo, explicando cómo se evidencia la perspectiva tecnológica durante el desarrollo de las clases en la implementación pedagógica.

Tabla 11

Perspectiva Tecnológica

Perspectiva Tecnológica			
<i>Módulo</i>	<i>Actividades Propuestas</i>	<i>Relación Teórica</i>	<i>Recursos Empleados</i>
Human Cloning: Discussing the effects of human cloning.	En este módulo, los estudiantes tenían que elaborar un video en el cual argumentaran sobre su punto de vista y opinión acerca de la clonación humana. El video debía realizarse teniendo en cuenta el material de apoyo, videos explicativos e información adicional con el fin de compartir sus opiniones.	Mediante el desarrollo de las actividades, los estudiantes comparten sus propias reflexiones y puntos de vista con respecto a la clonación humana haciendo uso de diferentes recursos y espacios tecnológicos. El uso de diferentes herramientas tecnológicas para la elaboración de la actividad final, pone en evidencia la manera en que las narrativas digitales pueden elaborarse siendo esta una nueva forma de contar historias y construir conocimiento.	Entorno virtual en la plataforma Planes-Tic, páginas web para la creación de contenido audiovisual tales como Powtoon, Genially, Canva, Anchor, entre otros. Diferentes sitios web para obtener información, por ejemplo, YouTube.

Nota: En la tabla se nombra el módulo, las actividades propuestas, la relación teórica y los recursos empleados.

Perspectiva Lingüística: Enfoque Comunicativo

Para el presente proyecto de investigación, y en especial para la parte pedagógica abordada en este capítulo, se entiende que un enfoque es “a set of correlative assumptions dealing with the nature of language and the nature of language teaching and learning” [Un conjunto de supuestos correlativos que abordan la naturaleza del lenguaje y la naturaleza del aprendizaje y la enseñanza del lenguaje] (Anthony, E. 2014, p. 63)

Ahora bien, esta intervención pedagógica se fundamenta teniendo en cuenta el Enfoque Comunicativo del Aprendizaje y Enseñanza del Lenguaje (*Communicative Language Learning/Teaching Approach*), en el cual:

El desarrollo de la competencia comunicativa es el principal objetivo de este enfoque, por lo tanto, indica que los procesos de aprendizaje y enseñanza deben apuntar a conocer cómo usar el lenguaje teniendo en cuenta diferentes propósitos y funciones; variaciones de este, dependiendo del contexto y los participantes. Adicionalmente, conocer cómo producir y entender diferentes tipos de texto y mantener la comunicación a través de diferentes estrategias. (Richards, J. 2006).

Mediante el enfoque comunicativo, se propone considerar la comunicación como un proceso y no como un producto. El uso de estructuras gramaticales de forma correcta pasa a un segundo o incluso un tercer plano. De esta manera, el estudiante debe reconocer la comunicación como el medio por el cual se intercambian ideas, conocimientos o tiene un propósito específico de acuerdo con el contexto de la comunicación y quienes intervienen en ella.

En la siguiente tabla se presentan las principales características del enfoque comunicativo y el tipo de actividades que pueden llevarse a cabo en el aula según Nunan (1998).

Tabla 12*Características y principios del enfoque comunicativo*

Características o principios	<ol style="list-style-type: none"> 1. La interacción es el eje principal de donde parte la comunicación en la lengua extranjera. El estudiante desarrolla una competencia lingüística y emplea la lengua según su función o propósito: para pedir un favor, para dar una orden, disculparse, etc. 2. Se emplea material auténtico y promueve un contexto real para la comunicación. 3. Las experiencias personales de los estudiantes se tienen en cuenta e influyen en el aprendizaje. 4. La enseñanza de la lengua extranjera tiene en cuenta escenarios y contextos reales. 5. Permite a los estudiantes pensar y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje. 6. La enseñanza está centrada en el estudiante. 7. El estudiante debe tener en cuenta el contexto socio cultural en donde se da la comunicación. No utilizamos las mismas expresiones para comunicarnos al presentar una conferencia o al hablar con amigos.
Tipos de Actividades	Juegos de simulación (Role Plays), Entrevistas, Trabajo en Parejas, Encuestas, etc.

Nota: La tabla muestra las principales características del enfoque comunicativo y el tipo de actividades que pueden llevarse a cabo.

Tomando en consideración los postulados anteriores, las actividades que se plantearon y desarrollaron para esta intervención pedagógica tuvieron como principal fin fortalecer la competencia comunicativa. A través de la interacción, el trabajo colaborativo, el aprendizaje a través de experiencias y por descubrimiento y el uso de herramientas tecnológicas (mediante la elaboración de podcasts, videos, posters, etc.) tanto estudiantes como profesores se enfocaron en alcanzar los objetivos propuestos para cada una de las sesiones.

A continuación, se presenta una tabla de muestra a manera de ejemplo, explicando cómo se evidencia la perspectiva lingüística durante el desarrollo de las clases en la implementación pedagógica.

Tabla 13

Perspectiva Lingüística

Perspectiva Lingüística			
<i>Módulo</i>	<i>Actividades Propuestas</i>	<i>Relación Teórica</i>	<i>Recursos Empleados</i>
Death Penalty: Discussing advantages and disadvantages of Death Penalty.	En este módulo, los estudiantes debían debatir sobre las ventajas y desventajas de la pena de muerte. Para el debate, los estudiantes debían preparar una presentación en donde postularan su posición ya sea a favor o en contra según el rol que les fue asignado y exponer sus argumentos, opiniones y algunas preguntas para debatir con sus compañeros.	El componente lingüístico en esta sección es evidente en el momento en que los estudiantes exponen sus argumentos. El desarrollo de la actividad parte de una visión funcional del lenguaje pues más que comunicarse de manera correcta en relación al uso correcto de estructuras gramaticales, el objetivo de la actividad estuvo enfocado en argumentar y expresar sus puntos de vista con respecto al tema propuesto.	Expresiones discursivas que permitieron establecer puntos de vista, apoyar o contradecir ideas. Mostrar acuerdo o desacuerdo ante planteamientos expuestos. Adicionalmente expresiones propositivas que permitieran plantear soluciones, comentarios y sugerencias

Nota: En la tabla se nombra el módulo, las actividades propuestas, la relación teórica y los recursos empleados.

Perspectiva Pedagógica: Enfoque Constructivista

Este apartado pretende detallar las características en cuanto a enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera en las cuales se basó esta intervención pedagógica. Como se mencionó en el capítulo anterior, nuestra intervención pedagógica se rige por los principios del enfoque constructivista. Este enfoque es entendido como:

El estudiante, construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio social, mediatizado por agentes sociales a través del lenguaje. El conocimiento no es algo que se

pueda transferir de uno a otro, este se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que se inducen en la interacción social (Caicedo, 2012).

En otras palabras, el estudiante es el encargado de construir su conocimiento a partir de experiencias, conocimientos previos e interacción con los demás y con el medio. El docente actúa como un guía en este proceso y propicia los espacios pertinentes para que el aprendizaje sea construido. Como características o principios fundamentales de este enfoque se pueden encontrar los siguientes:

Tabla 14

Características y principios del enfoque constructivista

<p>Características o principios</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El conocimiento es producto de la construcción que se realiza a través de la interacción con el medio y con los demás. 2. El conocimiento NO surge de la repetición o procesos de memorización. El conocimiento que se genera de un proceso constructivo, a través del descubrimiento y las experiencias se convierte en un aprendizaje significativo. 3. El estudiante juega un rol activo, la motivación y la autonomía son fundamentales para alcanzar los objetivos pedagógicos propuestos. 4. El docente juega un rol de guía, acompañando y retroalimentando el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, es propiciador de espacios que permitan a los estudiantes generar experiencias de aprendizaje. 5. Los temas abordados generalmente se basan en contextos o situaciones reales y de interés para los estudiantes. 6. La enseñanza está centrada en el estudiante. 7. En el constructivismo se tienen en cuenta las diferencias en cuanto a estilos y procesos de aprendizaje y se puede dar en diferentes escenarios (por ejemplo, en el campo virtual).
<p>Tipos de Actividades</p>	<p>Debates, desarrollo de proyectos, creación de historias, foros, juego de roles, entre otros.</p>

Nota: La tabla muestra las principales características del enfoque constructivista y el tipo de actividades que pueden llevarse a cabo.

A continuación, se presenta una tabla en la cual se explica la manera en que se evidencia la perspectiva pedagógica durante el desarrollo de las clases en la implementación pedagógica.

Tabla 15

Perspectiva Pedagógica

Perspectiva Pedagógica			
<i>Módulo</i>	<i>Actividades Propuestas</i>	<i>Relación Teórica</i>	<i>Recursos Empleados</i>
Creating our own Digital Storytelling.	En este módulo, los estudiantes debían crear su propia narrativa digital. Para ello, el tema fue de su elección y el objetivo principal estuvo encaminado a compartir sus propias reflexiones, comentarios, experiencias u opiniones sobre el tema de su interés.	Mediante la actividad final los estudiantes pudieron construir su propio conocimiento a través de la interacción generada con el entorno social, sus compañeros y con los diferentes recursos. No fue una actividad basada en la repetición y memorización. Por el contrario, fue una actividad constructiva que les permito llegar a nuevos conocimientos y a realizar un proceso de reflexión.	Para la construcción de conocimientos en este módulo los recursos empleados fueron: Conocimientos previos de los estudiantes, experiencias de los mismos, indagación autónoma y finalmente la interacción entre ellos y con su entorno para lograr construir un conocimiento nuevo y cumplir con el objetivo de la actividad final.

Nota: En la tabla se nombra el módulo, las actividades propuestas, la relación teórica y los recursos empleados.

Método

El método es entendido como “an overall plan for the orderly presentation of a language material, no part of which contradicts, and all of which is based upon, the selected approach”.

[un plan general para la presentación ordenada de un material de lenguaje, nada de lo cual contradice, y todo lo cual se basa en el enfoque seleccionado]. (Anthony, E, 2014, p.65). A

continuación, se realiza una descripción de los procedimientos que se emplearon para el desarrollo de las actividades propuestas para la presente intervención pedagógica.

Teniendo en cuenta el modelo de aprendizaje combinado (blended learning), la intervención pedagógica se desarrolló en un total de 7 semanas. En cada una de estas siete semanas, se realizó una sesión sincrónica y se asignó el trabajo autónomo en la plataforma Planes-Tic. Para esta intervención se abordaron los siguientes temas: Introducción al curso - Talking about interesting topics, Human Cloning, Plastic Pollution, Abortion, Death Penalty, Final evaluation – Narrativas Digitales y finalmente, Final Questionnaire. Cada uno de estos temas estuvo enmarcado en una situación comunicativa específica. Los temas abordados se escogieron teniendo en cuenta su carácter controversial. Sin embargo, es importante resaltar, que los temas no influyen en que se desarrolle o no la competencia comunicativa; esta depende de la exposición e interacción que tenga el estudiante con la lengua extranjera.

Durante las sesiones de clase sincrónica, se presentaron los temas y se realizaron actividades que despertaran el interés de los estudiantes por abordarlos y profundizarlos. Posteriormente, los estudiantes debían complementar este proceso mediante el desarrollo de las actividades propuestas en el aula virtual Planes-Tic. Allí, se dispone un Entorno Virtual de Aprendizaje que consta de 7 módulos – semanas y en los cuales se plantean los temas mencionados anteriormente además de las actividades de evaluación.

Tabla 16*Secuencia y metodología de las sesiones*

Sesión sincrónica	Trabajo autónomo	Trabajo Colaborativo	Evaluación- Retroalimentación
En la sesión sincrónica se presentaron los temas a abordar y se realizaron diferentes preguntas en torno a estos, con el fin de activar conocimientos previos, introducir información relevante sobre los temas, presentar, explicar el trabajo autónomo en el proceso de aprendizaje y aclarar dudas.	En esta parte los estudiantes trabajaron autónomamente explorando los recursos sugeridos en el entorno virtual de aprendizaje. Practicando vocabulario y tomando diferentes fuentes de información para tener bases sólidas que permitieron el desarrollo de las actividades final.	Los estudiantes se organizaron en grupos de a tres y desarrollaron las actividades propuestas. El trabajo colaborativo fue evidente y la participación de todos los estudiantes se realizó de manera activa con el fin de discutir, argumentar, proponer ideas	La parte final de la sesión se rige bajo el proceso evaluativo teniendo en cuenta una rúbrica de evaluación general. Dicha rúbrica se basa en el proceso de los estudiantes a lo largo de la sesión. Finalmente se hace un proceso de retroalimentación general en las sesiones sincrónicas, y específico en el entorno virtual de aprendizaje.

Nota: En la tabla se presenta la secuencia y la metodología que se llevara a cabo en cada una de las sesiones.

Técnica

En cuanto a la técnica entendida como “implementational -that which actually takes place in a classroom, it is a particular trick, stratagem or contrivance used to accomplish an immediate objective”. [De implementación, la cual de hecho toma lugar en un salón de clases, es un truco, estratagema o artilugio particular usado para alcanzar un objetivo inmediato] (Anthony, E, 2014, p.66). Todos los procedimientos y recursos utilizados en esta implementación pedagógica apuntaron a fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes tomando como medio de ejecución las narrativas digitales y el apropiado aprovechamiento de recursos y/o herramientas tecnológicas.

Teniendo en cuenta el panorama anterior, a continuación, se describen las planeaciones realizadas para cada una de las sesiones. Como primer momento los estudiantes deben prepararse para lo que ha de suceder en las clases presenciales (setting the context-blended learning). En este punto, la disponibilidad y el acceso a los recursos digitales son sumamente importante por cuanto se constituye en el primer momento de la secuencia didáctica. Seguidamente, los estudiantes tienen la posibilidad de repasar y afianzar lo aprendido de manera auto-gestionada (building knowledge), a través de la interacción con otros estudiantes (constructivismo). Finalmente, los estudiantes deben crear sus propios contenidos empleando el conocimiento previo adquirido y aquel construido con sus compañeros (Interact to learn and construct). Las actividades por desarrollar permiten que cada estudiante se exprese de manera autónoma y crítica, basándose en sus conocimientos, creencias y principios (aprendizaje significativo).

Lesson Plan 1

Semana 1- 30/09/2020 – 6/10/2020

Tema: introducción al curso: *Talking about interesting topics.*

Actividades	Recursos	Evaluación
Reconocer la plataforma, los contenidos del curso, modos de acceso al material de apoyo, actividades de evaluación, etc.	EVA el aula virtual Planes-TIC Formulario en <i>Google Forms</i>	Formulario de evaluación de conocimientos previos sobre los temas a desarrollar en el curso

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Introduction to the course: Talking about interesting topics	Date	30/09/2020
Instructional objective		Session #	1
Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	Communicative competence

Class Objective	To recognize the platform, the objectives and topics proposed for the course and the criteria assessment.		
Activity	Procedures	Outcome	Resources
- Presentation of the course, objectives, topics and criteria assessment - Previous knowledge test in google forms	1. The teacher is going to present the topics along the course as well as the objectives, the description of the activities and the criteria assessment. 2. Students will have to participate in a previous knowledge test that aims to analyse students' knowledge about the topics that will be discussed during the course.	Genially Presentation previous knowledge test	Planestic Platform, Genilly Presentation previous knowledge test
Assessment and evaluation			
Final observations			

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 1.

Teniendo en cuenta que, en el aprendizaje significativo, es necesario tomar en consideración el conocimiento previo en el proceso de aprendizaje, por lo tanto, en esta primera sesión, en el espacio sincrónico, se llevó a cabo un ejercicio para tal fin. Dicho ejercicio consistió en hacer una ronda de preguntas a los estudiantes, con respecto a los temas que se abordarían en el transcurso de la implementación pedagógica. Este ejercicio permitió tener una idea del conocimiento que los estudiantes tenían acerca de los temas propuestos, tomarlos base e identificar aspectos por fortalecer y/o profundizar.

Lesson Plan 2

Semana 2 – 07/10/2020- 13/10/2020

Tema: *Human Cloning*

Actividades	Recursos	Evaluación
Expresar puntos de vista relacionados con la clonación humana en la lengua extranjera.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Powtoon, Genially	Elaborar un video reflexionando sobre los contenidos de curso.

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Human Cloning: Discussing the effects of human cloning.	Date	07/10/2020
Instructional objective	To support students' communicative competence using some strategies to give points of view about human cloning.	Session #	2
Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	Communicative competence
Class Objective	Describe the advantages and disadvantages of human cloning.		
Activity	Procedures	Outcome	Resources
Setting the context Watch some videos about human cloning. Building Knowledge Read at least two articles about human cloning one "for" and the other "against this procedure". Interact to learn and construct Based on the compiled information, create a video with two classmates talking about your point of view on human cloning.	1. The topic will be presented by the teacher during the session and students are going to complement it with the information provided in the platform. 2. Once students have seen the videos and read the material, they have to record a video to explain their points of view and perspectives about this topic. 3. They must use different resources to develop this activity.	Video about human cloning (this video must be uploaded to the platform).	Planestic platform, Powtoon, Genially, Anchor
Assessment and evaluation			

Category	Aspects to evaluate	5	4	3	2	1
Use of technology	<i>Use of resources</i>	The student uses a variety of technological tools and multimedia sources to develop the task.	The student uses the tools proposed and took advantage of them to carry out the task.	The student uses some of the tools proposed but did not take advantage of them.	The student needs to use more technological tools to make the task attractive and to take advantage of the technology.	The student did not use any technological tool to develop the task.
	<i>Organization and layout</i>	The artifact is exceptionally attractive in terms of design, layout, and order.	The artifact is attractive in terms of design; layout and order.	The artifact is relatively attractive although it can be a bit messy.	The artifact is quite messy or very poorly designed. It is not attractive.	The artifact is messy, and it is not attractive.
Communicative Competence	<i>Vocabulary</i>	Excellent control of language features; a wide range of vocabulary.	Good language control; a good range of relatively vocabulary.	Adequate language control: vocabulary range is lacking.	Weak language control: basic vocabulary choice with some words clearly lacking.	Weak language control: vocabulary that is used does not match the task.
	<i>Fluency</i>	Smooth and fluid speech; few to no hesitations; no attempts to search for words; volume is excellent.	Smooth and fluid speech; few hesitations; a slight search for words; inaudible word or two.	Speech is relatively smooth; some hesitation and unevenness caused by rephrasing and searching for words; volume wavers.	Speech is frequently hesitant with some sentences left uncompleted; volume very soft.	Speech is slow, hesitant, and strained except for short, memorized phrases; difficult to perceive continuity in speech; inaudible.
	<i>Pronunciation</i>	Pronunciation is excellent; good effort at accent.	Pronunciation is good; good effort at accent.	Pronunciation is okay but there were some words that were difficult to understand because of pronunciation.	Needs to improve pronunciation and intonation.	Pronunciation is lacking and hard to understand.
	<i>Presentation Skills</i>	The purpose of the task is clear, and the message is successfully communicated. The student demonstrates knowledge about the topic.	The purpose of the task is clear enough and the message is successfully communicated, overall.	One content element omitted or unsuccessfully covered but others adequately communicated.	Unclear purpose. Considerable effort to understand the message.	Fails to communicate the purpose of the task. An excessive effort to understand the message. Content may be impossible to understand.
Content	<i>Coherence</i>	Very well-organised and internally coherent, showing a very clear progression of information or ideas.	Mostly organised and internally coherent, showing a clear progression of information or ideas.	Some attempt at organisation, which may include slight incoherencies. There may be some lack of an overall progression of information or ideas.	Information or ideas not organised logically or coherently, with no clear or little progression in the response. Some clear incoherencies.	Lack of control of organisational features. Seriously incoherent. Fails to achieve any progression of information or ideas.
	<i>Further information</i>	A variety of information retrieval tools have been used, and sources chosen to reflect a discernment of information quality.	More than one information retrieval tool has been used, and the sources chosen somewhat to reflect a discernment information quality.	Some information retrieval tool has been used. The student needs to qualify the information found.	Only one information retrieval tool has been used.	There was not further information provided by the student.

Final observations

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 2.

Las actividades propuestas para este módulo se enfocaron en que los estudiantes buscaran diferentes recursos y/o herramientas tecnológicas para la ejecución y edición del vídeo.

Adicionalmente, la actividad final se basó en que los estudiantes a partir de conocimientos previos, la interacción con el material y sus compañeros, expresaran sus ideas o puntos de vista acerca de este tema. Con este ejercicio se pudo evidenciar la función comunicativa del lenguaje al postular argumentos a favor o en contra de la clonación humana.

Lesson Plan 3

Semana 3 – 14/10/2020 – 20/10/2020

Tema: *Plastic Pollution.*

Actividades	Recursos	Evaluación
Proponer alternativas y posibles soluciones en relación con la contaminación ambiental producida por plástico siendo este uno de los problemas ambientales que más afecta a nuestro planeta.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Canva, piktochart, Genially, infographic, Anchor	Crear un póster con una campaña en la cual expongan sus ideas acerca de posibles soluciones para esta problemática, y un audio en el cual hagan la presentación de esta.

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Plastic Pollution: Propose solutions to Plastic Pollution.	Date	14/10/2020
Instructional objective	To enhance students' communicative competence through the analysis and the creation of possible solutions to reduce plastic pollution	Session #	3
Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	Communicative competence
Class Objective	1. Recognize the effects of plastic pollution. 2. Propose solutions to reduce plastic pollution.		
Activity	Procedures	Outcome	Resources

<p>Setting the context Reading about plastic pollution, causes and effects</p> <p>Building Knowledge Reading about projects that have been created to reduce plastic pollution.</p> <p>Interact to learn and construct Creation of a poster and a voice recording that shows possible solutions to reduce plastic pollution.</p>	<p>1. The topic will be presented by the teacher during the session and students are going to complement it with the information provided in the platform. 2. Once students have read the material; they must create a poster and a voice recording to explain and propose solutions about the topic. 3. Students can use the resources that are recommended in the platform to do the exercise. Those resources include websites such as piktochart, canva, genially, infographic and anchor.</p>	<p>Poster and voice recording (this exercise must be uploaded in the platform)</p>	<p>Planes-TIC platform, Canva, piktochart, Genially, infographic, Anchor</p>
---	--	--	--

Assessment and evaluation

Category	Aspects to evaluate	5	4	3	2	1
Use of technology	Use of resources	The student uses a variety of technological tools and multimedia sources to develop the task.	The student uses the tools proposed and took advantage of them to carry out the task.	The student uses some of the tools proposed but did not take advantage of them.	The student needs to use more technological tools to make the task attractive and to take advantage of the technology.	The student did not use any technological tool to develop the task.
	Organization and layout	The artifact is exceptionally attractive in terms of design, layout, and order.	The artifact is attractive in terms of design; layout and order.	The artifact is relatively attractive although it can be a bit messy.	The artifact is quite messy or very poorly designed. It is not attractive.	The artifact is messy, and it is not attractive.
Communicative Competence	Vocabulary	Excellent control of language features; a wide range of vocabulary.	Good language control; a good range of relatively vocabulary.	Adequate language control: vocabulary range is lacking.	Weak language control: basic vocabulary choice with some words clearly lacking.	Weak language control: vocabulary that is used does not match the task.
	Fluency	Smooth and fluid speech; few to no hesitations; no attempts to search for words; volume is excellent.	Smooth and fluid speech; few hesitations; a slight search for words; inaudible word or two.	Speech is relatively smooth; some hesitation and unevenness caused by rephrasing and searching for words; volume wavers.	Speech is frequently hesitant with some sentences left uncompleted; volume very soft.	Speech is slow, hesitant, and strained except for short, memorized phrases; difficult to perceive continuity in speech; inaudible.
	Pronunciation	Pronunciation is excellent; good effort at accent.	Pronunciation is good; good effort at accent.	Pronunciation is okay but there were some words that were difficult to understand because of pronunciation.	Needs to improve pronunciation and intonation.	Pronunciation is lacking and hard to understand.
	Presentation Skills	The purpose of the task is clear, and the message is successfully communicated. The student demonstrates knowledge about the topic.	The purpose of the task is clear enough and the message is successfully communicated, overall.	One content element omitted or unsuccessfully covered but others adequately communicated.	Unclear purpose. Considerable effort to understand the message.	Fails to communicate the purpose of the task. An excessive effort to understand the message. Content may be impossible to understand.
Content	Coherence	Very well-organised and internally coherent, showing a very clear progression of information or ideas.	Mostly organised and internally coherent, showing a clear progression of information or ideas.	Some attempt at organisation, which may include slight incoherencies. There may be some lack of an overall progression of information or ideas.	Information or ideas not organised logically or coherently, with no clear or little progression in the response. Some clear incoherencies.	Lack of control of organisational features. Seriously incoherent. Fails to achieve any progression of information or ideas.
	Further information	A variety of information retrieval tools have been used, and sources chosen to reflect a discernment of information quality.	More than one information retrieval tool has been used, and the sources chosen somewhat to reflect a discernment information quality.	Some information retrieval tool has been used. The student needs to qualify the information found.	Only one information retrieval tool has been used.	There was not further information provided by the student.

Final observations	
---------------------------	--

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 3.

En este módulo, las actividades se enfocaron en generar en los estudiantes ideas con respecto a proyectos o propuestas para reducir la contaminación por plástico. A través de la elaboración del poster y la grabación de voz, los estudiantes tuvieron la oportunidad de explorar nuevos recursos tecnológicos que les permitieron desarrollar la actividad. Además, facilitó que los estudiantes interactuaran activamente empleando su competencia comunicativa para la construcción de conocimiento a través de la creación y posterior presentación del poster.

Lesson Plan 4

Semana 4 – 21/10/2020 - 27/10/2020

Tema: Abortion

Actividades	Recursos	Evaluación
Dar a conocer diversas perspectivas en cuanto al aborto usando herramientas tecnológicas.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Anchor App	Elaborar un podcast en la aplicación Anchor en donde se plantee su opinión acerca del tema propuesta para esta unidad.

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Abortion: What a difficult decision to make.	Date	21/10/2020
Instructional objective	To support the development of students' communicative competence through the discussion about abortion.	Session #	4
Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	Communicative competence
Class Objective	Discuss different perspectives regarding abortion.		
Activity	Procedures	Outcome	Resources

<p>Setting the context Research about three different countries and their laws in terms of abortion.</p> <p>Building Knowledge Watch a talk where abortion is explained taking into consideration different society agents.</p> <p>Interact to learn and construct Create a podcast where you discuss different perspectives and support them mentioning the information sources and your point of view.</p>	<p>1. The topic will be presented by the teacher during the session and students are going to complement it with the information provided in the platform. 2. Once students have seen the talks and read the material, they must record a podcast with the aim of discussing their points of view and perspectives about this topic. 3. They must use different sources to develop this activity.</p>	<p>Podcast about abortion (this podcast must be uploaded to the platform).</p>	<p>Planestic platform, Anchor App</p>
---	---	--	---------------------------------------

Assessment and evaluation

Category	Aspects to evaluate	5	4	3	2	1
Use of technology	Use of resources	The student uses a variety of technological tools and multimedia sources to develop the task.	The student uses the tools proposed and took advantage of them to carry out the task.	The student uses some of the tools proposed but did not take advantage of them.	The student needs to use more technological tools to make the task attractive and to take advantage of the technology.	The student did not use any technological tool to develop the task.
	Organization and layout	The artifact is exceptionally attractive in terms of design, layout, and order.	The artifact is attractive in terms of design; layout and order.	The artifact is relatively attractive although it can be a bit messy.	The artifact is quite messy or very poorly designed. It is not attractive.	The artifact is messy, and it is not attractive.
Communicative Competence	Vocabulary	Excellent control of language features; a wide range of vocabulary.	Good language control; a good range of relatively vocabulary.	Adequate language control; vocabulary range is lacking.	Weak language control: basic vocabulary choice with some words clearly lacking.	Weak language control: vocabulary that is used does not match the task.
	Fluency	Smooth and fluid speech; few to no hesitations; no attempts to search for words; volume is excellent.	Smooth and fluid speech; few hesitations; a slight search for words; inaudible word or two.	Speech is relatively smooth; some hesitation and unevenness caused by rephrasing and searching for words; volume wavers.	Speech is frequently hesitant with some sentences left uncompleted; volume very soft.	Speech is slow, hesitant, and strained except for short, memorized phrases; difficult to perceive continuity in speech; inaudible.
	Pronunciation	Pronunciation is excellent; good effort at accent.	Pronunciation is good; good effort at accent.	Pronunciation is okay but there were some words that were difficult to understand because of pronunciation.	Needs to improve pronunciation and intonation.	Pronunciation is lacking and hard to understand.
	Presentation Skills	The purpose of the task is clear, and the message is successfully communicated. The student demonstrates knowledge about the topic.	The purpose of the task is clear enough and the message is successfully communicated, overall.	One content element omitted or unsuccessfully covered but others adequately communicated.	Unclear purpose. Considerable effort to understand the message.	Fails to communicate the purpose of the task. An excessive effort to understand the message. Content may be impossible to understand.
Content	Coherence	Very well-organised and internally coherent, showing a very clear progression of information or ideas.	Mostly organised and internally coherent, showing a clear progression of information or ideas.	Some attempt at organisation, which may include slight incoherencies. There may be some lack of an overall progression of information or ideas.	Information or ideas not organised logically or coherently, with no clear or little progression in the response. Some clear incoherencies.	Lack of control of organisational features. Seriously incoherent. Fails to achieve any progression of information or ideas.
	Further information	A variety of information retrieval tools have been used, and sources chosen to reflect a discernment of information quality.	More than one information retrieval tool has been used, and the sources chosen somewhat to reflect a discernment of information quality.	Some information retrieval tool has been used. The student needs to qualify the information found.	Only one information retrieval tool has been used.	There was not further information provided by the student.

Final observations	
---------------------------	--

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 4.

En este módulo, las actividades se centraron en que los estudiantes pudieran reflexionar, indagar y cuestionarse acerca del aborto teniendo en cuenta diferentes fuentes de información. Adicionalmente, los estudiantes lograron acercarse a nuevas experiencias tecnológicas a través de la creación de un podcast en el cual presentaron sus reflexiones y comentarios del tema en mención. De esta forma se evidenció el aprovechamiento de recursos tecnológicos, el uso del lenguaje en un contexto específico y la construcción de conocimiento a partir del trabajo colaborativo.

Lesson Plan 5

Semana 5 – 28/10/2020 – 3/11/2020

Tema: *Death Penalty*

Actividades	Recursos	Evaluación
Discutir puntos de vistas acerca de la pena de muerte usando la competencia comunicativa en la lengua extranjera y el uso de herramientas tecnológicas.	EVA, el aula virtual Planes-TIC. pendiente establecer herramienta	Hacer un debate en el cual los estudiantes sustenten y/o defiendan su postura ante este tema.

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Death Penalty: Discussing advantages and disadvantages of Death Penalty.	Date	28/10/2020
Instructional objective	To enhance communicative skills through the debate of controversial issues such as death penalty	Session #	5

Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	Communicative Competence
Class Objective	1. Identify pros and cons about death penalty. 2. Debate and discuss about the death penalty and its implications		
Activity	Procedures	Outcome	Resources
Setting the Context Reading about death penalty. Building Knowledge Read more information about statistic and facts of Death Penalty and draw some conclusions. Interact to learn and construct Debate about the topic considering group roles.	1. The teacher is going to present the topic and students will have to complement it with some readings and articles presented in the platform. 2. Students are going to be organized in groups of two participants: one participant is supporting the death penalty, and the other one is against death penalty. 3. They are going to record their debate, presenting their arguments for and against. This debate is going to take place using Google Meet, Apowersoft.	Debate about death penalty on Google Meet	Planestic platform, Google Meet. Apowersoft
Assessment and evaluation			

Category	Aspects to evaluate	5	4	3	2	1
Use of technology	<i>Use of resources</i>	The student uses a variety of technological tools and multimedia sources to develop the task.	The student uses the tools proposed and took advantage of them to carry out the task.	The student uses some of the tools proposed but did not take advantage of them.	The student needs to use more technological tools to make the task attractive and to take advantage of the technology.	The student did not use any technological tool to develop the task.
	<i>Organization and layout</i>	The artifact is exceptionally attractive in terms of design, layout, and order.	The artifact is attractive in terms of design; layout and order.	The artifact is relatively attractive although it can be a bit messy.	The artifact is quite messy or very poorly designed. It is not attractive.	The artifact is messy, and it is not attractive.
Communicative Competence	<i>Vocabulary</i>	Excellent control of language features; a wide range of vocabulary.	Good language control; a good range of relatively vocabulary.	Adequate language control: vocabulary range is lacking.	Weak language control: basic vocabulary choice with some words clearly lacking.	Weak language control: vocabulary that is used does not match the task.
	<i>Fluency</i>	Smooth and fluid speech; few to no hesitations; no attempts to search for words; volume is excellent.	Smooth and fluid speech; few hesitations; a slight search for words; inaudible word or two.	Speech is relatively smooth; some hesitation and unevenness caused by rephrasing and searching for words; volume wavers.	Speech is frequently hesitant with some sentences left uncompleted; volume very soft.	Speech is slow, hesitant, and strained except for short, memorized phrases; difficult to perceive continuity in speech; inaudible.
	<i>Pronunciation</i>	Pronunciation is excellent; good effort at accent.	Pronunciation is good; good effort at accent.	Pronunciation is okay but there were some words that were difficult to understand because of pronunciation.	Needs to improve pronunciation and intonation.	Pronunciation is lacking and hard to understand.
	<i>Presentation Skills</i>	The purpose of the task is clear, and the message is successfully communicated. The student demonstrates knowledge about the topic.	The purpose of the task is clear enough and the message is successfully communicated, overall.	One content element omitted or unsuccessfully covered but others adequately communicated.	Unclear purpose. Considerable effort to understand the message.	Fails to communicate the purpose of the task. An excessive effort to understand the message. Content may be impossible to understand.
Content	<i>Coherence</i>	Very well-organised and internally coherent, showing a very clear progression of information or ideas.	Mostly organised and internally coherent, showing a clear progression of information or ideas.	Some attempt at organisation, which may include slight incoherencies. There may be some lack of an overall progression of information or ideas.	Information or ideas not organised logically or coherently, with no clear or little progression in the response. Some clear incoherencies.	Lack of control of organisational features. Seriously incoherent. Fails to achieve any progression of information or ideas.
	<i>Further information</i>	A variety of information retrieval tools have been used, and sources chosen to reflect a discernment of information quality.	More than one information retrieval tool has been used, and the sources chosen somewhat to reflect a discernment information quality.	Some information retrieval tool has been used. The student needs to qualify the information found.	Only one information retrieval tool has been used.	There was not further information provided by the student.
Final observations						

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 5.

En este módulo, se propuso llevar a cabo un debate abordando el tema de la pena de muerte en donde los estudiantes presentaron sus argumentos a favor y en contra. A través del debate, fue posible evidenciar el uso del lenguaje en un contexto y situación específica (a través de la argumentación), el uso de recursos tecnológicos para la presentación de los argumentos y por supuesto, el trabajo colaborativo para el aprendizaje.

Lesson Plan 6

Semana 6 – 04/11/2020 – 10/11/2020

Tema: *Final evaluation: Narrativas Digitales*

Actividades	Recursos	Evaluación
Fortalecer las habilidades comunicativas en la lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales	EVA, el aula virtual Planes-TIC. Pueden utilizar las herramientas sugeridas en las unidades anteriores.	Como proyecto final, los estudiantes deben desarrollar ya sea un video, podcast, video-presentación, etc. En el cual se analice y reflexione acerca de un tema de interés que cumpla con características similares a los temas propuestos.

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Final Evaluation: Creating our own Digital Storytelling.	Date	04/11/2020
Instructional objective	To foster students' communicative competences	Session #	6
Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	Communicative competence
Class Objective	To evaluate the students' ability to create digital narratives in English.		
Activity	Procedures	Outcome	Resources
Setting the context Read about the digital storytelling characteristics (advantages for the learning and teaching process) Building Knowledge Watch different examples about how to create a digital storytelling. Interact to learn and construct Present a list of vocabulary related to the chosen topic.	1. Digital Storytelling description and characteristics will be presented by the teacher during the session and students are going to complement it with the information provided in the platform. 2. Once students have seen the examples and read the material, they have to create their digital storytelling (they choose the topic) intending to explore their interests and improve communicative competence. 3. They must use different sources to develop this activity.	A digital story (this activity has to be uploaded to the platform)	Planestic platform. All the resources implemented in previous activities could be used in this activity

Create your digital storytelling.						
Assessment and evaluation						
Category	Aspects to evaluate	5	4	3	2	1
Use of technology	Use of resources	The student uses a variety of technological tools and multimedia sources to develop the task.	The student uses the tools proposed and took advantage of them to carry out the task.	The student uses some of the tools proposed but did not take advantage of them.	The student needs to use more technological tools to make the task attractive and to take advantage of the technology.	The student did not use any technological tool to develop the task.
	Organization and layout	The artifact is exceptionally attractive in terms of design, layout, and order.	The artifact is attractive in terms of design; layout and order.	The artifact is relatively attractive although it can be a bit messy.	The artifact is quite messy or very poorly designed. It is not attractive.	The artifact is messy, and it is not attractive.
Communicative Competence	Vocabulary	Excellent control of language features; a wide range of vocabulary.	Good language control; a good range of relatively vocabulary.	Adequate language control: vocabulary range is lacking.	Weak language control: basic vocabulary choice with some words clearly lacking.	Weak language control: vocabulary that is used does not match the task.
	Fluency	Smooth and fluid speech; few to no hesitations; no attempts to search for words; volume is excellent.	Smooth and fluid speech; few hesitations; a slight search for words; inaudible word or two.	Speech is relatively smooth; some hesitation and unevenness caused by rephrasing and searching for words; volume wavers.	Speech is frequently hesitant with some sentences left uncompleted; volume very soft.	Speech is slow, hesitant, and strained except for short, memorized phrases; difficult to perceive continuity in speech; inaudible.
	Pronunciation	Pronunciation is excellent; good effort at accent.	Pronunciation is good; good effort at accent.	Pronunciation is okay but there were some words that were difficult to understand because of pronunciation.	Needs to improve pronunciation and intonation.	Pronunciation is lacking and hard to understand.
	Presentation Skills	The purpose of the task is clear, and the message is successfully communicated. The student demonstrates knowledge about the topic.	The purpose of the task is clear enough and the message is successfully communicated, overall.	One content element omitted or unsuccessfully covered but others adequately communicated.	Unclear purpose. Considerable effort to understand the message.	Fails to communicate the purpose of the task. An excessive effort to understand the message. Content may be impossible to understand.
Content	Coherence	Very well-organised and internally coherent, showing a very clear progression of information or ideas.	Mostly organised and internally coherent, showing a clear progression of information or ideas.	Some attempt at organisation, which may include slight incoherencies. There may be some lack of an overall progression of information or ideas.	Information or ideas not organised logically or coherently, with no clear or little progression in the response. Some clear incoherencies.	Lack of control of organisational features. Seriously incoherent. Fails to achieve any progression of information or ideas.
	Further information	A variety of information retrieval tools have been used, and sources chosen to reflect a discernment of information quality.	More than one information retrieval tool has been used, and the sources chosen somewhat to reflect a discernment information quality.	Some information retrieval tool has been used. The student needs to qualify the information found.	Only one information retrieval tool has been used.	There was not further information provided by the student.
Final observations						

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 6.

Como parte final del proceso llevado a cabo durante los diferentes módulos, se propuso como actividad final la creación de una narrativa digital. Esta actividad tuvo como fin que los estudiantes a partir del conocimiento previo construido a lo largo de este proceso, tomaran ventaja de diferentes recursos tecnológicos, hicieran uso del lenguaje de acuerdo a la situación comunicativa de su elección y crearan su propia narrativa digital.

Lesson Plan 7

Semana 7– 11/11/2020

Tema: *Final questionnaire*

Actividades	Recursos	Evaluación
Reflexionar acerca de las actividades y temas propuestos durante el proceso.	EVA el aula virtual Planes-TIC. Formulario en Google forms	Contestar el cuestionario final teniendo en cuenta aprendizajes, experiencias y sugerencias que emergen al final de todo el proceso.

Lesson Plan Pedagogical intervention: Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales			
Topic	Reflexion and comments about the learning process.	Date	09/11/2020
Instructional objective		Session #	7
Goal at the end of the course	To foster communicative competence when learning a foreign language through the creation of digital stories.	Strategic Competence	
Class Objective	To reflect about the learning process		
Activity	Procedures	Outcome	Resources

1. Questionnaire	1. Students are going to complete a questionnaire considering their learning process, experience, comments, and reflections about the course.	Questionnaire	Google forms test
Assessment and evaluation			
There is not assessment or evaluation because it is a reflection exercise made by the students according to the experience in this project development.			
Final observations			

Nota: La tabla muestra el lesson plan diseñado para la sesión 7.

En el planteamiento de todas las actividades se puede evidenciar el aprendizaje significativo, ya que todas las actividades están enfocadas en la construcción de conocimiento. Dicha construcción se hace a partir de la interacción de los estudiantes con el profesor, el material y sus compañeros. Como ejemplo se puede tomar el debate, el desarrollo de podcasts, vídeo y poster, en los cuales los estudiantes tuvieron que interactuar, creando experiencias que permitieron la construcción conjunta de conocimiento y la obtención de metas propuestas.

Los recursos y herramientas tecnológicas tomaron un rol predominante en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas. El uso de plataformas online para encuentros sincrónicos, plataformas y páginas web para la creación de contenido, aplicaciones, programas de edición, entre otros, permitieron que los estudiantes expandieran un poco su perspectiva en cuanto a los recursos que hay a su alcance, tomaran conciencia de su existencia y los aprovecharan bajo la guía del docente, pero también bajo su exploración autónoma. Todas las actividades planteadas requirieron del uso de herramientas y/o recursos tecnológicos.

Evaluación

Para la presente implementación pedagógica se implementó una evaluación de tipo formativa. Esta evaluación se entiende como

“Es todo proceso de evaluación que sirve para que el alumnado aprenda más (y/o corrija sus errores) y para que el profesorado aprenda a trabajar mejor (a perfeccionar su práctica docente). La evaluación formativa es todo proceso de constatación, valoración y toma de decisiones cuya finalidad es optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje que tiene lugar, desde una perspectiva humanizadora y no como mero fin calificador” (López, P. 2012, p. 35)

Es decir que, en las evaluaciones realizadas al final de cada módulo, se tuvo en cuenta el proceso de los estudiantes con el fin de retroalimentar tanto su proceso de aprendizaje como nuestro proceso de enseñanza. Más que generar un resultado cuantitativo, en la evaluación formativa se toma en consideración el avance que tiene el estudiante y el seguimiento de un proceso para su continuo mejoramiento.

Las actividades que se plantearon al final de cada uno de los módulos se evaluaron teniendo en cuenta una rúbrica. Dicha rúbrica, está dividida en tres componentes principales: El uso de herramientas tecnológicas, la competencia comunicativa y el contenido de los artefactos y las propuestas creadas por los estudiantes. A partir de estos tres componentes, se evaluaron aspectos específicos como el uso de herramientas tecnológicas, organización y presentación, vocabulario, fluidez, pronunciación, habilidades de presentación, coherencia y finalmente, información adicional que complementara el tema.

La rúbrica tuvo en cuenta una escala de 1 a 5, siendo 5 la mayor nota y 1 la más baja. Lo anterior evidenció el avance y progreso de los estudiantes y permitió que la rúbrica se empleara

como instrumento de retroalimentación en el proceso de aprendizaje. La evaluación se realizó cada semana al finalizar la temática. Se brindó retroalimentación a través de comentario escrito y de manera oral en la sesión sincrónica de cada semana.

Finalmente, al concluir el desarrollo de esta implementación pedagógica, los estudiantes presentaron un cuestionario final. Este cuestionario tuvo como fin, permitir a los estudiantes reflexionar acerca de su proceso de aprendizaje en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera y en el aprovechamiento de recursos y herramientas tecnológicas, tomando en consideración los objetivos pedagógicos propuestos al inicio de este proyecto.

Conclusiones

De acuerdo a todo el proceso llevado a cabo por las docentes y los estudiantes durante intervención pedagógica se pudo determinar que las narrativas digitales fortalecieron las habilidades comunicativas de los estudiantes de lengua extranjera. Esto se hizo evidente a través de la motivación que mostraron los participantes en cada uno de los módulos propuestos. Dicha motivación se generó gracias a que las narrativas digitales fueron un proyecto novedoso para ellos, el cual les permitía tomar el rol principal de su proceso de aprendizaje, salirse un poco de las clases normales a las cuales estaban acostumbrados bajo la modalidad explicada anteriormente y adicionalmente, a la posibilidad de explorar y usar nuevos recursos y herramientas tecnológicas que les permitieron desempeñarse en nuevos escenarios de aprendizaje.

En consecuencia, los estudiantes mostraron notables avances en su desempeño en cuanto a la habilidad comunicativa oral en la lengua extranjera. Su discurso fue más fluido y contundente, el vocabulario implementado más avanzado y contextualizado, la presentación de

ideas fue organizada y coherente, y finalmente, mostraron seguridad y confianza en diferentes situaciones comunicativas. Con esta información se resuelve la pregunta pedagógica planteada para la presente intervención.

Capítulo 5

Análisis de Datos

En el presente apartado se realizó el análisis de datos tomando en consideración cada uno de los instrumentos implementados para la recolección de datos. Para el análisis de los mismos, se tuvo en cuenta la información obtenida en las entrevistas, los artefactos de los estudiantes y las notas de campo. El proceso de recolección, proceso y análisis de datos se dio teniendo en cuenta los detalles de la siguiente tabla:

Tabla 17

Relación Instrumentos y Unidades de Análisis

	Notas de Campo (Investigadoras)	Artefactos (Estudiantes)	Entrevistas (Estudiantes)
Propósito o Finalidad	Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.	Identificar y describir las características lingüísticas de las narrativas digitales desarrolladas por estudiantes de inglés.	Describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.
Unidades de Análisis	Las observaciones consignadas por los profesores en diario de campo. (Habilidades comunicativas orales a través de las narrativas digitales)	Aspectos del texto argumentativo en las narrativas digitales desarrolladas por los estudiantes de inglés. (El uso de herramientas y recursos tecnológicos. Trabajo Colaborativo).	Opiniones de los estudiantes en torno al uso de narrativas digitales para aprender una lengua extranjera. (acciones didácticas)

Nota: En esta tabla se describe el propósito de cada uno de los instrumentos de recolección de datos y la unidad de análisis designada para cada uno.

Como se mencionó, los instrumentos implementados para la recolección de datos fueron: Entrevista semiestructurada, la cual se llevó a cabo entre los días 13 y 18 de noviembre de 2020.

Los artefactos de los estudiantes los cuales fueron desarrollados semanalmente desde el 14 de octubre hasta el 10 de noviembre de 2020. Finalmente, las notas de campo de las docentes que fueron consignadas semanalmente desde el 7 de octubre hasta el 28 de octubre de 2020. A continuación, se describe cada uno de los instrumentos:

Entrevista

El primer instrumento implementado, son las entrevistas las cuales permiten obtener las perspectivas directamente de los participantes, planteando las preguntas de acuerdo a los objetivos y las características propias del proyecto de investigación; así lo afirman Falk and Blumenriech (2005) quienes establecen que “Interview questions should be open- ended, and your interview guide should lead you, the interviewer, through a variety of questions that are related to your research topic. However, it should be a flexible document”. [Las preguntas de la entrevista deben ser abiertas- cerradas, y la guía de la entrevista debe direccionarlo a usted, el entrevistador, a través de una variedad de preguntas relacionadas al tema de investigación. Sin embargo, este debe ser un documento flexible.] (p.98)

Para este proyecto se realizó una entrevista semiestructurada al final de la intervención pedagógica para definir conclusiones y soportar hallazgos obtenidos en los otros instrumentos de investigación. La entrevista fue útil en la medida en que permitió obtener las apreciaciones directas de los estudiantes en relación al desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, al uso de herramientas tecnológicas y a la implementación de narrativas digitales en el proceso de aprendizaje.

Artefactos de los estudiantes

El segundo instrumento implementado fueron los artefactos producidos por los estudiantes, que para este proyecto de investigación corresponden a las narrativas digitales generadas al final de cada sección. Considerando que a través de estas es posible analizar y evidenciar el desarrollo de la competencia comunicativa enmarcada en el aprendizaje de una lengua extranjera. Según Rockford citado en Mills (2010) los artefactos de los estudiantes se definen como “Classrooms’ sources (written or visual) of data that contribute to our understanding of what is happening in our classrooms and schools” [Los recursos de información de clase (escritos y visuales) que contribuyen a nuestro entendimiento de qué está pasando en nuestros salones y colegios] (p.72).

La información recolectada a partir de los artefactos de los estudiantes permitió identificar las percepciones de los mismos con respecto al uso de narrativas digitales para el desarrollo de su competencia comunicativa en la lengua extranjera. Dicha información fue recolectada teniendo en cuenta parámetros numéricos y comentarios específicos plasmados en una rúbrica de evaluación.

Notas de campo

El tercer instrumento son las notas de campo de los docentes ya que este ayuda a describir situaciones específicas de manera profunda. Adicionalmente, es beneficioso para el investigador quien puede hacer una reflexión casi inmediata acerca de cada aspecto e incluir su propia voz para tener una perspectiva completa de cada situación que se presente. Según Falk and Blumenriech (2005) las notas de campo son útiles “to obtain a description with details and concrete information about the setting, the context, and the personal interaction” [para obtener una descripción en detalle e información concreta del entorno, el contexto y la interacción personal] (p.92).

Para este proyecto las notas de campo se llevaron a cabo durante el proceso de creación e implementación de las narrativas digitales teniendo en cuenta un formato en el cual se completó la siguiente información: Fecha, sesión, objetivo, aspectos positivos, aspectos negativos y observaciones. Como se mencionó anteriormente, estas notas permitieron tener una perspectiva clara y detallada de situaciones específicas y plasmar la voz del investigador.

Los resultados y análisis de cada uno de los instrumentos se presentan a continuación en su respectivo orden.

Análisis Entrevistas

Uno de los objetivos estuvo enfocado en describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio. A través de una entrevista semiestructurada, buscamos recoger información que nos permitiera describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

De acuerdo a la información obtenida en las entrevistas, fue posible identificar 3 secciones. La primera de ellas se enfocó en el análisis de los aspectos que influyen en el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés como lo son uso de vocabulario, desarrollo de la escritura, ortografía, gramática, pronunciación, expresión oral, organización de ideas y presentación de ideas. La segunda sección se enfocó en el análisis de las percepciones que tenían los estudiantes con respecto al uso de herramientas tecnológicas tales como Anchor, Powtoon, Genially, Google Meet, ApowerSoft, Piktochart, Canva, YouTube, entre otras. Finalmente, la tercera sección se enfocó en el análisis de las percepciones que tenían los estudiantes con respecto a la implementación de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje en la lengua extranjera.

La primera sección contó con ocho preguntas que se enfocaron en determinar la utilidad de herramientas y recursos tecnológicos para apoyar el desarrollo de diferentes aspectos claves de la competencia comunicativa. La primera pregunta estuvo enfocada en determinar la utilidad de las herramientas tecnológicas para aprender vocabulario ya que es uno de los aspectos más relevantes para la competencia comunicativa. Como lo menciona Nation (2001) “vocabulary knowledge and language use are interconnected; it means vocabulary knowledge makes able a successful use of the target language”. [El conocimiento del vocabulario y el uso del lenguaje están interconectados, esto significa que el vocabulario hace posible un uso exitoso del lenguaje meta]. (p. 12) Es decir, el vocabulario es de vital importancia ya que permite configurar un significado y transmitir lo que se quiere expresar de manera exitosa.

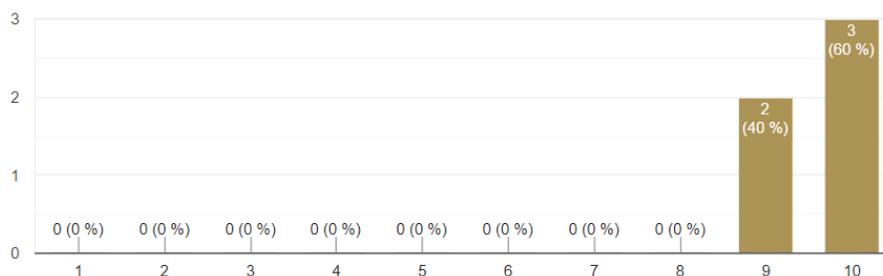
El ítem uno fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender vocabulario. Este ítem se evaluó teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde uno corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. Según lo anterior, 3 de 5 de los encuestados evaluaron la escala con una puntuación de 10. Es decir, las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron muy útiles para aprender vocabulario. Así mismo, 2 de los participantes manifestaron de igual forma que durante el proceso evidenciaron utilidad en las herramientas y las actividades implementadas dando en la escala una puntuación de 9. Como se evidencia en la siguiente gráfica:

Gráfica 1

Tabulación de Resultados para Pregunta 1 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender vocabulario:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 1. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para aprender vocabulario.

Teniendo en cuenta los resultados de esta pregunta, podemos concluir que todos los participantes consideran que el uso de herramientas y recursos tecnológicos fue de utilidad para aprender vocabulario. Esto permitió que los estudiantes tuvieran un vocabulario más amplio que fue incorporado progresivamente en su producción oral a la hora de hablar, argumentar y proponer ideas con respecto a los temas abordados durante la implementación pedagógica.

El ítem dos buscaba recoger información en relación con el proceso de escritura de los estudiantes. Aunque el énfasis de la implementación fue direccionado al desarrollo de la competencia comunicativa oral, no se puede desconocer que la escritura tiene un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera e hizo parte de ciertas actividades propuestas durante la implementación pedagógica. La escritura es relevante en la comunicación en cuanto a que es un proceso dialógico en el que se discute, opina o reflexiona sobre el contenido de otros textos. (Cárdenas, A., McNeil, A. & Malaver, R. 2012). En las

actividades propuestas, los estudiantes escribían textos dando su opinión o reflexionando acerca de los contenidos propuestos y otros textos escritos que les permitían ampliar su visión acerca de diferentes temas controversiales.

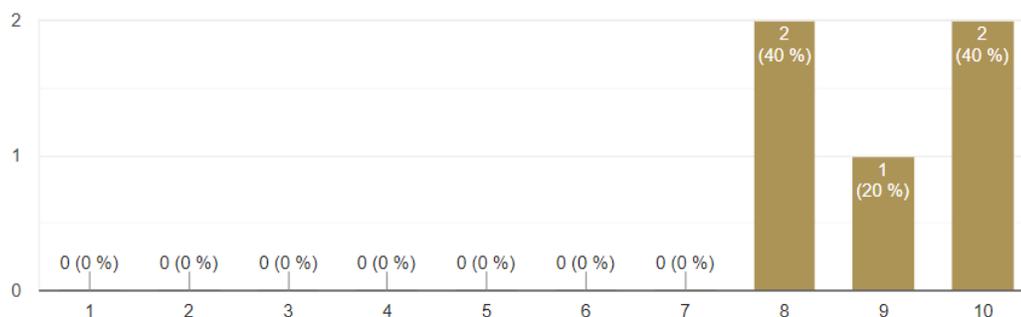
El segundo ítem fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender desarrollo de la escritura en L2. Esta también se evaluó teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde uno corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. Según lo anterior, los resultados estuvieron divididos de la siguiente manera: 2 de 5 de los encuestados evaluaron la escala con una puntuación de 10, otros 2 evaluaron con una puntuación de 8 y finalmente 1 evaluó con una puntuación de 9. Esto significa que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para todos los participantes con respecto al proceso de escritura. Los resultados se evidencian en la siguiente gráfica:

Gráfica 2

Tabulación de Resultados para Pregunta 2 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender desarrollo de la escritura en L2:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 2. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para desarrollo de la escritura en L2.

Tomando en consideración los resultados anteriores, los estudiantes consideraron el uso de herramientas tecnológicas de manera útil en su proceso de escritura. A pesar de no ser un objetivo explícito en la propuesta de investigación e implementación pedagógica, los estudiantes identificaron el uso de herramientas tecnológicas como un medio que contribuyó al fortalecimiento de la competencia comunicativa escrita en la lengua extranjera.

El tercer ítem se enfocó en la ortografía, ya que este aspecto está directamente relacionado con la competencia gramatical lingüística la cual, como lo menciona Gao, (2001) “acts to promote accuracy and fluency in second language production”. [Actúa para promover precisión y fluidez en la producción de segunda lengua]. Este aspecto es de gran relevancia cuando se habla de estudiantes que se encuentran en niveles intermedio y avanzado. Así mismo, en la competencia comunicativa, como lo afirma Kroger (2005), el buen conocimiento de todas las partes del discurso es necesario para hacer efectivo el proceso de comunicación. En otras palabras, todo aspecto correspondiente a la producción discursiva debe ser tenido en cuenta en los procesos de aprendizaje de una lengua extranjera para que se logre un proceso integral.

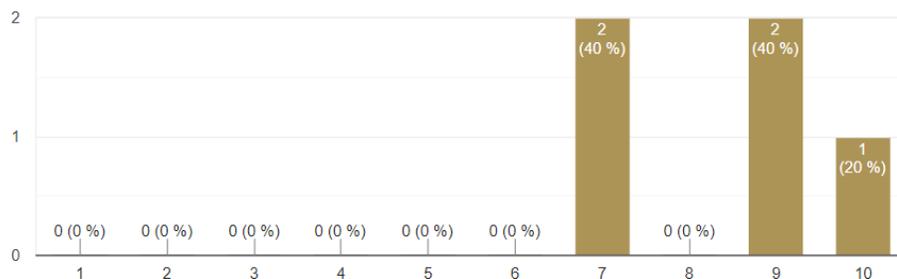
El tercer ítem fue: indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender ortografía, esta también se evaluó teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. Según lo anterior, 2 de 5 estudiantes valoraron con 7 la utilidad de las herramientas para aprender ortografía; otros 2 estudiantes valoraron dicha utilidad con 9; y por último, 1 estudiante evaluó la utilidad de las herramientas con 10. Con estos resultados podemos concluir que la mayoría de los estudiantes consideraron muy útil el uso de herramientas y recursos tecnológicos para aprender ortografía. Lo anterior se evidencia en la siguiente gráfica:

Gráfica 3

Tabulación de Resultados para Pregunta 3 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender ortografía:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 3. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para desarrollo de la ortografía

Con base en lo anterior, podemos concluir que los estudiantes percibieron el uso de herramientas y recursos tecnológicos utilizados como útiles para el aprendizaje de ortografía, el cual constituye un elemento importante en el desarrollo de la competencia comunicativa y para cualquier forma discursiva que se quiera promulgar.

El cuarto ítem buscó determinar la medida en que los estudiantes consideraron útiles las herramientas tecnológicas para aprender gramática. Desde el punto de vista de Foto, 1994 “Students pay more attention to target forms, and the forms become more memorable, if students learn them in context.” [Los estudiantes prestan más atención a la forma en la lengua meta, y las formas llegan a ser más interiorizadas, si los estudiantes las aprenden en contexto] (p. 63). Los estudiantes tienden a prestar atención excesiva a las estructuras gramaticales dejando de lado el objetivo principal de la comunicación el cual se enfoca en el uso de la lengua según un contexto determinado. Es preciso aclarar que ambas partes son necesarias a la hora de comunicarse. Se

trata entonces de un balance entre el conocimiento de las reglas gramaticales, pero también de cómo y cuándo usar la lengua según el contexto y teniendo en cuenta el hecho de poder negociar significados.

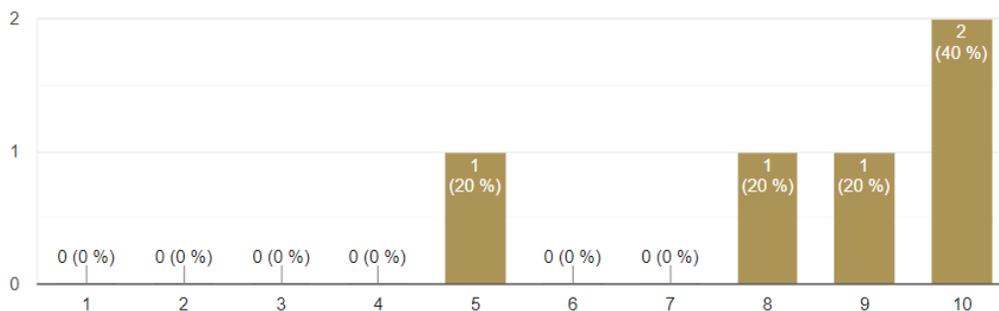
El cuarto ítem fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender gramática, esta también se evaluó teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. Para este caso, 2 de 5 encuestados valoraron con 10 la utilidad de las herramientas tecnológicas para aprender gramática; 1 participante valoró con 9 dicha utilidad: otro valoró con 8 y finalmente 1 participante valoró con 5 la utilidad anteriormente mencionada. Esto se puede interpretar como que la mayoría de los estudiantes consideraron útil el uso de herramientas y recursos tecnológicos para aprender gramática. Lo anterior se puede evidenciar en la siguiente gráfica:

Gráfica 4

Tabulación de Resultados para Pregunta 4 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender gramática:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 4. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para desarrollo de la gramática

Teniendo en cuenta las respuestas anteriores, es posible afirmar que la mayoría de los estudiantes consideraron el uso de herramientas y recursos tecnológicos útiles para aprender gramática a pesar de que no fuera este el objetivo principal de la implementación pedagógica. Es necesario resaltar que una de las finalidades pedagógicas de dicha implementación era no presentar el aspecto gramatical de manera explícita, si no por el contrario, que los estudiantes identificaran y utilizaran las estructuras gramaticales de manera implícita a través de su uso en contexto.

El quinto ítem estuvo enfocado en uno de los aspectos más importantes de la competencia comunicativa oral: la pronunciación. A juicio de Wong (1987) incluso si el estudiante tiene excelente vocabulario o gramática, puede fallar en el aspecto comunicativo si tiene falencias en la pronunciación. En este mismo sentido, Burns (2003) afirma que "[...] regardless of small inaccuracies in vocabulary and grammar students are more likely to communicate effectively when they have good pronunciation and intonation" [Sin importar pequeñas imprecisiones en vocabulario y gramática es más probable que los estudiantes se comuniquen efectivamente cuando tienen buena pronunciación y entonación] (p.5). Es decir, la pronunciación es un aspecto relevante que juega un papel determinante a la hora de comunicarse efectivamente en la lengua extranjera.

El quinto ítem fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender pronunciación. Este ítem se evaluó teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. En cuanto a las respuestas se pudo evidenciar que 4 de 5 encuestados valoraron la utilidad de las herramientas tecnológicas con 10 y 1 participante la valoró con 9. Esto quiere decir, que según todos los encuestados, las herramientas y recursos tecnológicos implementados fueron de gran

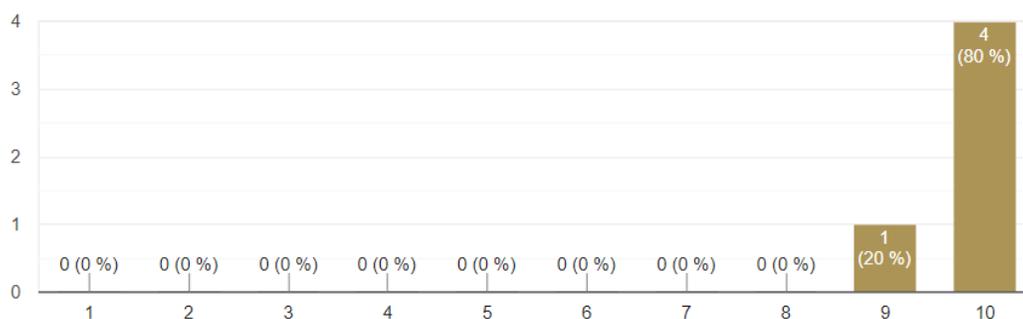
utilidad para el fortalecimiento de su pronunciación en la lengua extranjera. Los resultados mencionados son presentados en la siguiente gráfica:

Gráfica 5

Tabulación de Resultados para Pregunta 5 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para aprender pronunciación:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 5. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para desarrollo de pronunciación.

Tomando en consideración las respuestas anteriores se pudo concluir que las herramientas y los recursos fueron de gran utilidad para lograr una pronunciación adecuada que les permitiera establecer una comunicación efectiva durante cada una de las actividades propuestas.

El sexto ítem indagó acerca de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos para el desarrollo de la expresión oral, en donde es más importante el acto comunicativo que el uso correcto de estructuras gramaticales. En la competencia comunicativa la expresión oral juega un rol importante en donde, como lo establece Widowson (1978), “the students feel free to communicate their ideas naturally in their speaking without hardly burdened with the grammar aspect” [los estudiantes se sienten libres de comunicar sus ideas naturalmente de manera oral sin

preocuparse demasiado por el aspecto gramatical]. (p.67). Lo anterior representa el objetivo principal en el desarrollo de la competencia comunicativa y así mismo el objetivo principal de la implementación pedagógica llevada a cabo para este proyecto de investigación.

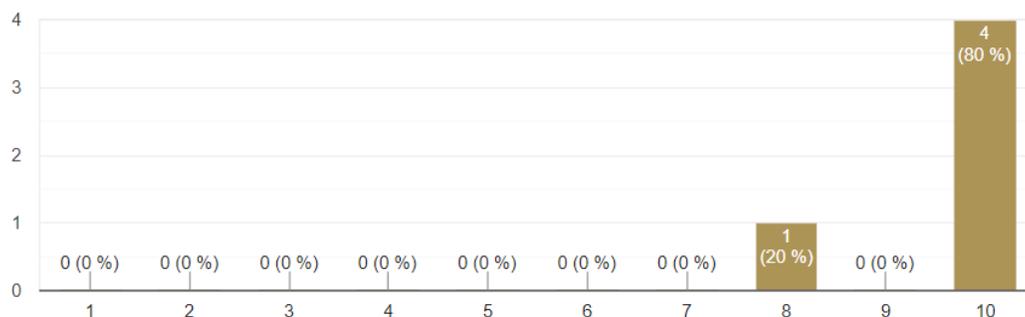
El sexto ítem fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para expresarse oralmente en L2. Este ítem se evaluó de igual forma a las anteriores, teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. En cuanto a las respuestas se pudo evidenciar que 4 de 5 encuestados valoraron con 10 la utilidad de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de la expresión oral y 1 participante con 8 dicha utilidad. Esto quiere decir que, según todos los encuestados, las herramientas y recursos tecnológicos implementados fueron de utilidad para expresarse de forma oral en la lengua extranjera. Los resultados mencionados son presentados en la siguiente gráfica:

Gráfica 6

Tabulación de Resultados para Pregunta 6 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para expresarse oralmente en L2:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 6. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para desarrollo de expresión oral en L2.

Según los resultados anteriores, es posible determinar que el uso de herramientas y recursos tecnológicos fueron útiles, ya que les permitió a los estudiantes expresarse de manera oral en la lengua extranjera, sin preocuparse excesivamente por el uso adecuado de estructuras gramaticales. En contraste, los estudiantes prestaron mayor atención a la intención comunicativa enmarcada en las diferentes actividades propuestas dentro de la intervención pedagógica.

En el séptimo ítem, se abordó el aspecto de organización de ideas. Según Agarwal & Garish (2012), la organización de ideas es importante ya que permite que el receptor entienda adecuadamente las ideas que se quieren expresar, enfocándose en los detalles relevantes del mensaje, sin tener problemas para entenderlo. Es decir, para lograr mejores resultados comunicativos, es necesario organizar las ideas de manera coherente y clara.

El séptimo ítem fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para organizar ideas. En este ítem se implementó una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. En la cual 4 de 5 estudiantes valoraron con 10 y 1 con 9 la utilidad de las herramientas tecnológicas para la organización de ideas. Esto evidencia que según todos los encuestados las herramientas y recursos tecnológicos implementados fueron de muy útiles para organizar sus ideas. Los resultados se pueden observar en la siguiente gráfica:

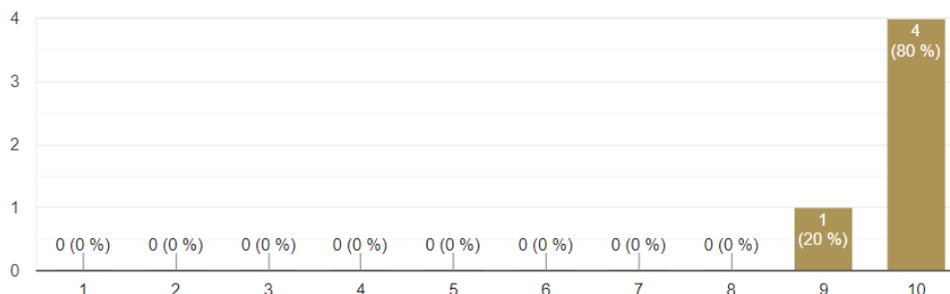
Gráfica 7

Tabulación de Resultados para Pregunta 7 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para organizar ideas:



5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 7. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para la organización de ideas.

En relación a la gráfica anterior, es posible afirmar que para la mayoría de los estudiantes el uso de herramientas y recursos tecnológicos fueron muy útiles para organizar sus ideas al momento de discutir sobre diferentes temas. La organización de ideas es importante ya que permite que la comunicación sea efectiva según el contexto en el que se presente.

El octavo ítem se enfocó en la presentación de ideas. Según Agarwal & Garish (2012), uno de los aspectos más importantes es la presentación de ideas en donde quien desee comunicarse debe considerar a quién se está dirigiendo y la situación comunicativa. Adicionalmente, debe tener en cuenta adaptar el vocabulario y el lenguaje para que su mensaje sea comprendido de manera exitosa. Esto quiere decir que después del proceso en el cual se organizan las ideas, es necesario proceder a presentarlas de manera adecuada teniendo en cuenta

el contexto en el cual se presenta la situación comunicativa. Esto garantiza que la comunicación se dé de manera apropiada y efectiva.

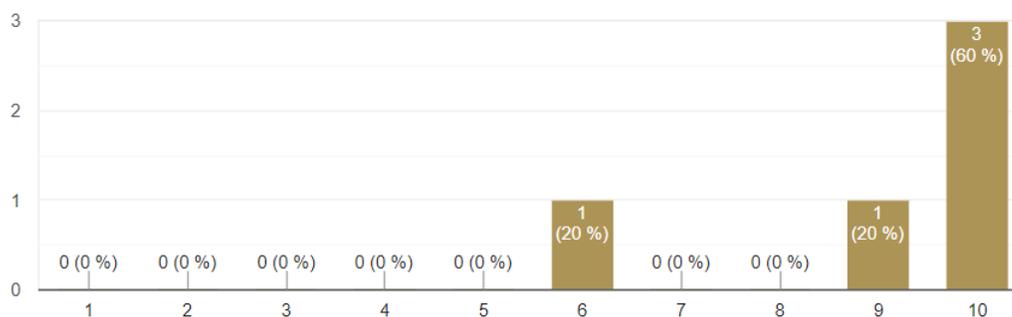
El octavo ítem fue: Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para presentar ideas. Este ítem se evaluó de igual forma a los anteriores, teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. En cuanto a las respuestas se pudo evidenciar que 3 de 5 encuestados valoraron con 10, 1 con 9 y 1 con 6 la utilidad de las herramientas tecnológicas para la presentación de ideas. Lo anterior evidencia que la mayoría de los estudiantes consideraron el uso de herramientas y recursos tecnológicos como útiles para la presentación de ideas. Dichas respuestas pueden ser corroboradas en la siguiente gráfica:

Gráfica 8

Tabulación de Resultados para Pregunta 8 de Entrevista

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para presentar ideas:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 8. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos utilizados para la presentación de ideas.

Tomando en consideración las respuestas anteriores, se puede decir que los estudiantes encontraron utilidad en las herramientas y recursos tecnológicos para presentar ideas. Esto les

permitió que durante las diferentes actividades pudieran abordar los temas propuestos y presentar sus opiniones y argumentos de manera efectiva, logrando que quienes recibían el mensaje lo entendieran de la manera correcta.

La segunda sección que se planteó en el presente análisis de la entrevista hizo referencia a la utilidad de las herramientas tecnológicas propuestas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y contó con ocho preguntas subsiguientes a las anteriormente mencionadas. Para la presente intervención pedagógica, se sugirieron diferentes herramientas que permitían la organización y creación de diferentes tipos de contenido (visual, auditivo, audiovisual, multimedial, entre otros).

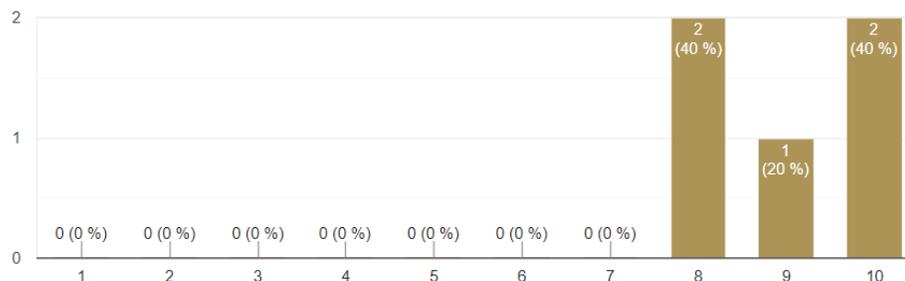
El noveno ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Anchor en su proceso de aprendizaje. Esta aplicación sirve para crear contenido auditivo tipo podcast. La pregunta se evaluó de igual forma a las anteriores, teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a nada útil y 10 a muy útil. De acuerdo a los resultados 2 de 5 estudiantes valoraron con 10, 1 valoró con 9, y 2 valoraron con 8 la utilidad de esta herramienta en su proceso aprendizaje. Esto quiere decir que esta herramienta fue de gran utilidad para los estudiantes. Los resultados se pueden observar en la siguiente gráfica:

Gráfica 9

Tabulación de Resultados para Pregunta 9 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Anchor en su proceso de aprendizaje.
Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 9. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Anchor.

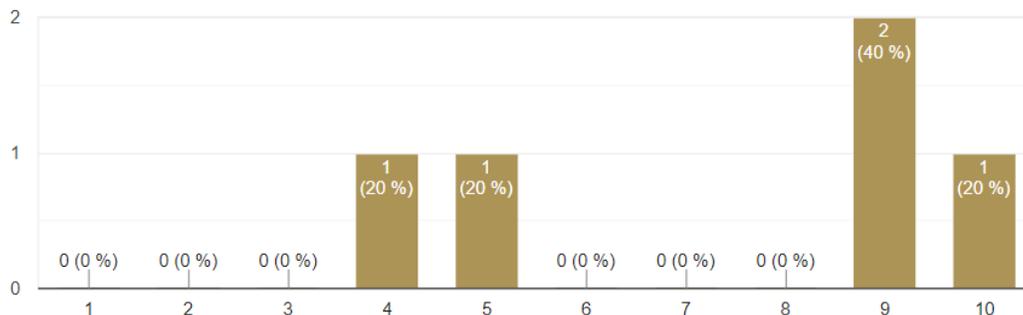
El décimo ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Powtoon en su proceso de aprendizaje. Esta herramienta sirve para crear contenido audiovisual de caricatura en formato de video. Este ítem se evaluó teniendo en cuenta una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. De acuerdo a los resultados 2 de 5 estudiantes valoraron con 9, 1 valoró con 10, 1 con 5 y 1 con 4 la utilidad de Powtoon en su proceso de aprendizaje. Esto quiere decir que esta herramienta generó opiniones divididas acerca de su utilidad: mientras que más de la mitad la consideraron útil, el resto de los participantes no le encontraron mayor relevancia para su proceso de aprendizaje.

Gráfica 10

Tabulación de Resultados para Pregunta 10 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Powtoon en su proceso de aprendizaje. Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 10. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Powtoon.

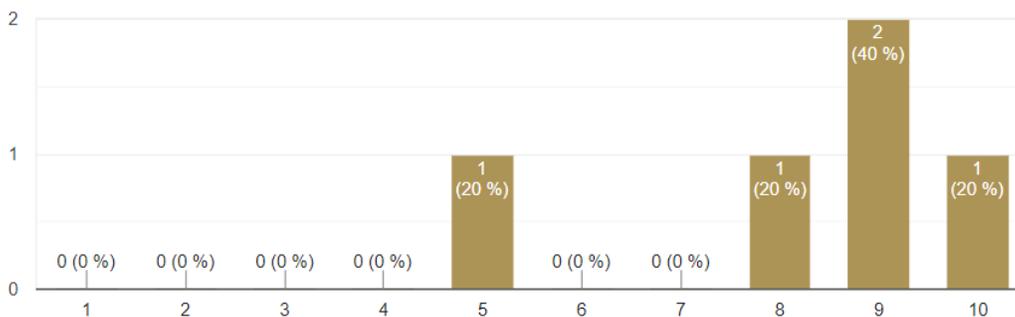
El undécimo ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Genially en su proceso de aprendizaje. Este sitio web sirve para crear presentaciones, vídeos, infografías, posters, imágenes interactivas, entre otros. Esta pregunta se evaluó tomando en consideración una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. De acuerdo a los resultados 2 de 5 estudiantes valoraron con 9, 1 valoró con 10, 1 con 8 y 1 con 5 la utilidad de esta herramienta para su proceso de aprendizaje. Estos resultados muestran que, para la gran mayoría de los estudiantes, esta herramienta fue útil dentro de las diferentes actividades propuestas para su proceso de aprendizaje.

Gráfica 11

Tabulación de Resultados para Pregunta 11 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Genially en su proceso de aprendizaje. Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 11. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Genially.

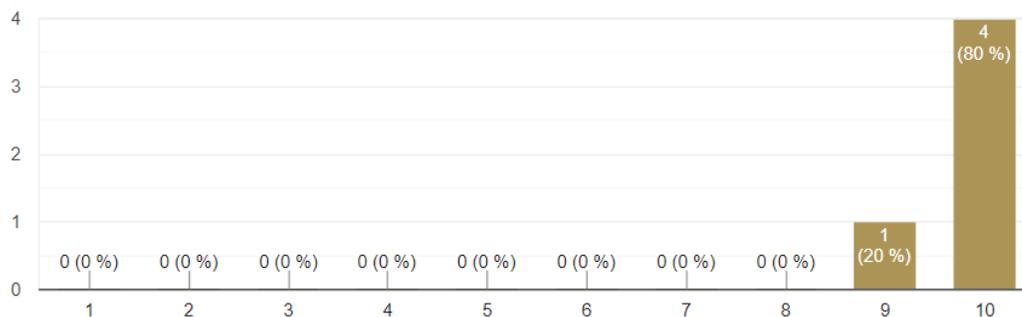
El duodécimo ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Google Meet en su proceso de aprendizaje. Esta herramienta sirve para tener encuentros sincrónicos online o grabarlos para ser vistos posteriormente. Como las anteriores preguntas, se evaluó tomando en consideración una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. De acuerdo a los resultados 4 de 5 estudiantes valoraron con 10 y 1 con 9 la utilidad de Google Meet para su proceso de aprendizaje. Estos resultados evidencian que para todos los encuestados esta herramienta fue de gran utilidad para su proceso de aprendizaje.

Gráfica 12

Tabulación de Resultados para Pregunta 12 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Google meet en su proceso de aprendizaje. Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 12. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Google Meet.

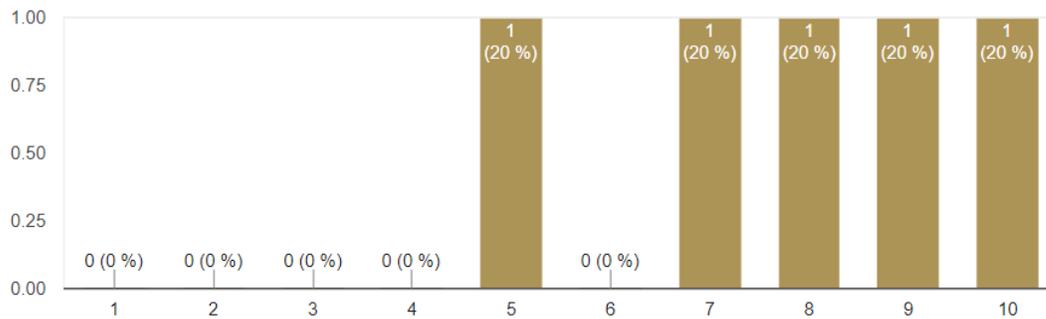
El decimotercer ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Apowersoft en su proceso de aprendizaje. Dicha herramienta sirve para grabar la pantalla del computador. La escala nuevamente fue de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. Según los resultados 1 estudiante valoró con 10, 1 con nueve, 1 con 8, 1 con 7 y 1 con 5 la utilidad de esta herramienta para su proceso de aprendizaje. Esta pregunta generó respuestas completamente diferentes, sin embargo, se puede evidenciar que la mayoría considera esta herramienta como útil para su proceso de aprendizaje. Las respuestas se evidenciar en la siguiente gráfica:

Gráfica 13

Tabulación de Resultados para Pregunta 13 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Apowersoft en su proceso de aprendizaje. Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 13. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Anchor.

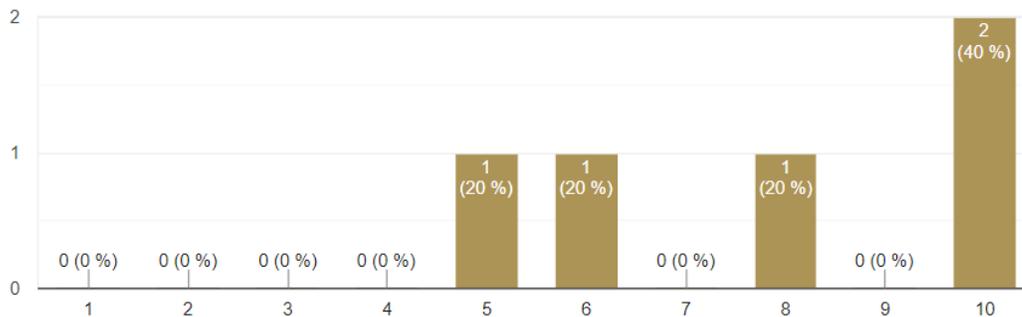
El decimocuarto ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Piktochart en su proceso de aprendizaje. Este sitio web sirve para crear contenido visual (infografías y/o posters). Esta pregunta se evaluó tomando en consideración una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. De acuerdo a los resultados, 2 de 5 estudiantes valoraron con 10, 1 con 8, 1 con 6 y 1 con 5 la utilidad de Piktochart en su proceso de aprendizaje. Estas respuestas indican que las percepciones están divididas. La mayoría considera útil esta herramienta para su proceso de aprendizaje, mientras que los otros no le dan tanta relevancia a la misma. Las respuestas se evidencian en la siguiente gráfica:

Gráfica 14

Tabulación de Resultados para Pregunta 14 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Piktochart en su proceso de aprendizaje. Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 14. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Piktochart.

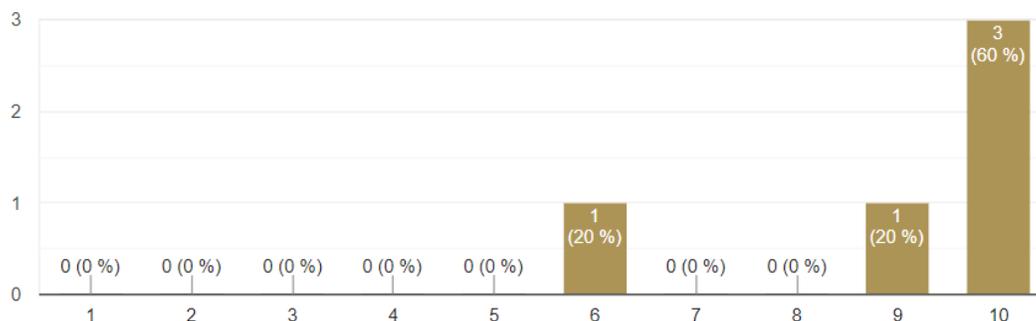
El decimoquinto ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta Canva en su proceso de aprendizaje. Dicha herramienta sirve para la creación de múltiples contenidos tales como infografías, posters, videos, tarjetas, hojas de vida, entre otras. Como las anteriores preguntas, se evaluó tomando en consideración una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. De acuerdo a las respuestas, 3 de 5 encuestados valoraron con 10, 1 con 9 y 1 con 6 la utilidad de Canva en su proceso de aprendizaje. Esto indica que la mayoría de los estudiantes considera que la herramienta fue de utilidad para su proceso de aprendizaje. Las respuestas se ven en la siguiente gráfica:

Gráfica 15

Tabulación de Resultados para Pregunta 15 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Canva en su proceso de aprendizaje. Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 15. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta Canva.

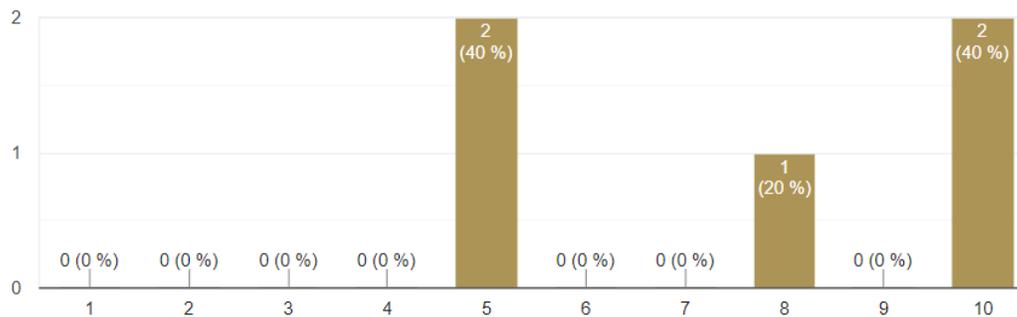
El decimosexto ítem fue: Indique su percepción de utilidad de la herramienta YouTube en su proceso de aprendizaje. Esta herramienta sirve para encontrar contenido audiovisual o para difundirlo. Como las anteriores preguntas, se evaluó tomando en consideración una escala de 1 a 10, donde 1 corresponde a *nada útil* y 10 a *muy útil*. Según los resultados, 2 de 5 estudiantes valoraron con 1, 1 con 8 y 2 con 5 la utilidad de YouTube para su proceso de aprendizaje. Estas respuestas indican que las percepciones están divididas en que la mayoría considera útil esta herramienta para su proceso de aprendizaje, mientras que los otros no le dan tanta relevancia a la misma. Las respuestas se pueden ver en la siguiente gráfica.

Gráfica 16

Tabulación de Resultados para Pregunta 16 de Entrevista

Indique su percepción de utilidad de la herramienta Youtube en su proceso de aprendizaje.
Tenga en cuenta una escala de 1 a 10 donde 10 equivale a muy útil y 1 a nada útil.

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 16. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes de la utilidad de las herramientas y recursos tecnológicos, específicamente de la herramienta YouTube.

El decimoséptimo ítem tuvo la intención de preguntarle abiertamente a los encuestados qué otras herramientas, diferentes a las propuestas, implementaron a lo largo del proyecto. Las respuestas fueron variadas; se mencionaron herramientas tales como Teams, Filmora, Power Point y Word. Es decir, se implementaron herramientas básicas de Microsoft, las cuales hacen parte del conocimiento previo de los estudiantes. Adicionalmente, reportaron haber utilizado Teams y Filmora para lograr establecer una interacción en tiempo real con los compañeros y que está quedará grabada para ser vista posteriormente. Dicha información se puede evidenciar en la siguiente gráfica:

Imagen 2

Respuestas de Estudiantes Pregunta 18

Además de las herramientas anteriores, mencione otras que haya utilizado y que considere útiles.

5 respuestas

Teams
En este proceso, utilicé las herramientas que nos recomendaron. Utilicé Canva, Filmora 9 y Anchor.
Power point
Anchor
Microsoft word

Nota: La imagen muestra las respuestas a la pregunta 18 de la entrevista. Se mencionan las herramientas tecnológicas adicionales que utilizaron los estudiantes para el desarrollo de las actividades.

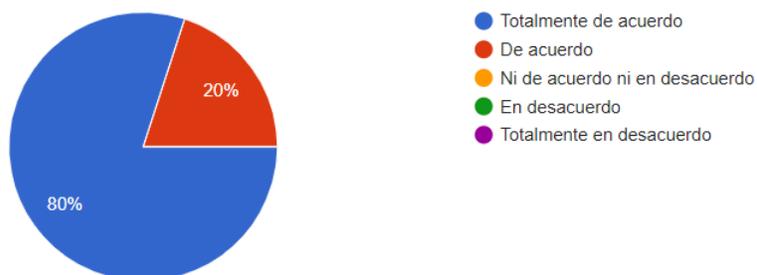
La decimoctava pregunta fue ¿Le gustaría utilizar estas herramientas en futuros procesos de aprendizaje? (refiriéndonos a las herramientas implementadas a lo largo de la implementación pedagógica). Para recolectar las respuestas a esta pregunta se utilizó la siguiente escala: Totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Teniendo en cuenta las respuestas obtenidas, se puede definir que todos los encuestados están completamente de acuerdo en utilizar estas herramientas en futuros escenarios de aprendizaje. Las respuestas se pueden observar en la siguiente gráfica:

Gráfica 17

Tabulación de Resultados para Pregunta 18 de Entrevista

¿Le gustaría utilizar estas herramientas en futuros procesos de aprendizaje?

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 17. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes del uso de herramientas tecnológicas en futuros procesos de aprendizaje.

Considerando lo anterior, fue posible observar que los estudiantes aprovecharon y adaptaron tanto las herramientas y recursos sugeridos por los docentes como otras herramientas tecnológicas escogidas por ellos mismos para el desarrollo de las actividades propuestas y que de una u otra forma fueron útiles y pertinentes en su proceso de aprendizaje.

La tercera sección de la entrevista se enfocó en determinar la percepción de los estudiantes en relación con el uso de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de inglés. Esta parte de la entrevista tenía tanto preguntas abiertas como cerradas.

La decimonovena pregunta fue: ¿Considera usted que el uso de narrativas digitales le permitió encontrar un nuevo medio para expresarse en la lengua extranjera? Para obtener las respuestas a esta pregunta se utilizó la siguiente escala: Totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de

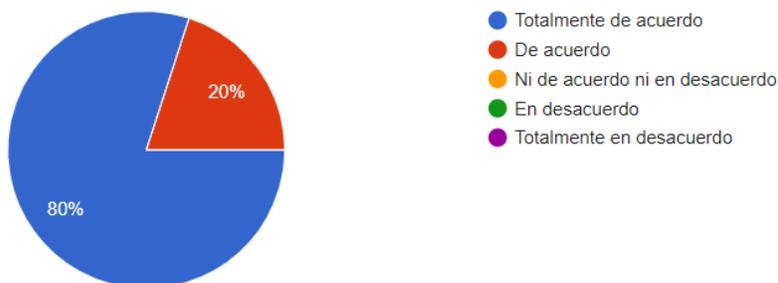
acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Teniendo en cuenta las respuestas obtenidas, se puede definir que todos los encuestados están completamente de acuerdo en que las narrativas digitales representaron una nueva forma de expresarse en la lengua extranjera. Las respuestas se pueden observar en la siguiente gráfica:

Gráfica 18

Tabulación de Resultados para Pregunta 19 de Entrevista

¿Considera usted que el uso de narrativas digitales le permitió encontrar un nuevo medio para expresarse en la lengua extranjera? Tenga en cuenta la siguiente escala valorativa:

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 19. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes acerca de las narrativas digitales y si estas les permitieron encontrar un nuevo medio para expresarse en la lengua extranjera.

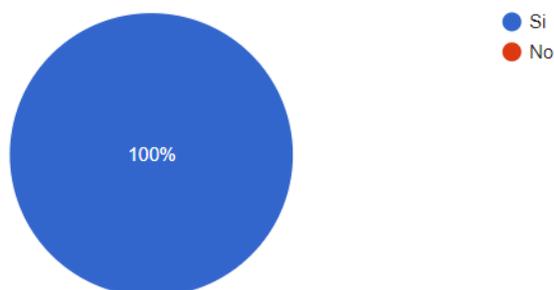
De la misma forma, la vigésima pregunta fue: Ahora que conoce el término de narrativas digitales, ¿usted recomendaría el uso de narrativas digitales para procesos de aprendizaje de lengua extranjera? Para esta pregunta todos los encuestados contestaron afirmativamente. Esto quiero decir, que las narrativas digitales impactaron de manera positiva el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Dichos resultados se pueden evidenciar en la siguiente gráfica:

Gráfica 19

Tabulación de Resultados para Pregunta 20 de Entrevista

Ahora que conoce el termino de narrativas digitales, ¿usted recomendaría el uso de narrativas digitales para procesos de aprendizaje de lengua extranjera?

5 respuestas



Nota: La gráfica representa las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta 20. Esta grafica muestra la percepción de los estudiantes y si ellos recomendarían el uso de narrativas digitales para procesos de aprendizaje de lengua extranjera.

La vigésimo primera pregunta fue abierta e indagó acerca de qué sugerencias haría el estudiante para que la implementación de narrativas digitales funcione mejor dentro del aprendizaje de una lengua extranjera. Como respuesta a este interrogante, se establecieron dos grupos de respuestas, unas que apuntaban al rol del docente y otras al rol del estudiante. En cuanto al rol del docente, los encuestados sugirieron implementar juegos de palabras, actividades cuya finalidad fuera adquirir herramientas gramaticales y ciertas tareas de tipo individual. Con respecto al rol del estudiante, se mencionó la autonomía y dedicación como aspecto fundamental en el aprendizaje. Se presentan a continuación las respuestas dadas:

Imagen 3

Respuestas de Estudiantes Pregunta 21

¿Qué sugerencias haría usted para que la implementación de narrativas digitales funcione mejor dentro del aprendizaje de una lengua extranjera?

5 respuestas

Juegos de palabras online donde los participantes lleven una secuencia.

Se necesita dedicación, investigación y tiempo ara hacer el trabajo de la mejor manera posible.

Más seguimiento y herramientas gramaticales

Que se realizen actividades donde toque individualmente para poner en funcionamiento las narrativas digitales de mejor manera

Creo que el verdadero punto es llamando autonomía, y si alguien quiere aprender una lengua extranjera, debería de usar narrativas digitales, para beneficiarse tanto en tiempo como en educación

Nota: En la imagen se muestran las respuestas a la pregunta 21 de la entrevista. En este caso, la pregunta se refiere a las sugerencias por parte de los estudiantes para que la implementación de narrativas digitales funcione mejor dentro del aprendizaje de una lengua extranjera.

La vigésimo segunda pregunta se enfocó en identificar qué aspectos positivos el estudiante podía resaltar con respecto al uso de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje en inglés. En cuanto a esta pregunta, la totalidad de los encuestados resaltaron que el uso de narrativas digitales les permitió interactuar con sus compañeros, implementar vocabulario para expresar sus ideas en la lengua extranjera de manera clara y objetiva. Adicionalmente, destacaron que las narrativas digitales fueron de gran importancia para desarrollar fluidez y facilidad la hora de comunicarse. Se presentan a continuación las respuestas dadas:

Imagen 4

Respuestas de Estudiantes Pregunta 22

¿Qué aspectos positivos puede resaltar con respecto al uso de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje en inglés?

5 respuestas

Las plataformas implementadas para interactuar con los compañeros de clase

Es una herramienta muy útil que nos permite implementar el vocabulario, expresar nuestras ideas de manera objetiva y creativa.

Buena herramienta para desarrollar fluidez

El vocabulario. Y el hecho de comunicar mis ideas en la lengua extranjera, teniendo en cuenta que debemos respetar la opinión de los demás.

Creo que el tiempo jugó un papel importantísimo en mi proceso académico, ya que fue las fácil la movilidad y el aprendizaje fue excelente

Nota: En la imagen se muestran las respuestas a la pregunta 22 de la entrevista. En este caso, la pregunta se refiere a identificar los aspectos positivos con respecto al uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

La vigésimo tercera pregunta estuvo enfocada en resaltar los aspectos negativos que pueda tener el uso de narrativas digitales en el proceso de aprendizaje. Tres de los cinco encuestados manifestaron que no hay aspectos negativos en cuanto a esta herramienta. Sin embargo, dos de los participantes mencionaron la falta de relaciones interpersonales con sus compañeros de clase y profesores lo cual si se presenta en un ámbito presencial.

Imagen 5

Respuestas de Estudiantes Pregunta 23

¿Qué aspectos negativos puede resaltar con respecto al uso de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje en inglés?

5 respuestas

Las narrativas digitales son eficientes para desarrollar actividades pero no permiten crear una conexión duradera con los compañeros de clase o los instructores

Realmente, no me parece que tenga aspectos negativos. En verdad me parece una herramienta muy útil.

Ninguna

Ninguno

Creo que un aspecto al resaltar es un hecho más interpersonal, porque no sentí ese calor de compartir mi aprendizaje con los demás como lo hacía antes

Nota: En la imagen se muestran las respuestas a la pregunta 23 de la entrevista. En este caso, la pregunta se refiere a identificar los aspectos negativos con respecto al uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

La tabla 17 muestra las conclusiones derivadas de cada una de las preguntas contenidas en este instrumento.

Tabla 18

Resumen Respuestas

Pregunta 1	Todos los participantes consideran que el uso de herramientas y recursos tecnológicos fue de utilidad para aprender vocabulario.
Pregunta 2	Las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para todos los participantes con respecto al proceso de escritura.
Pregunta 3	Los estudiantes percibieron el uso de herramientas y recursos tecnológicos utilizados como útiles para el aprendizaje de ortografía, el cual constituye un elemento importante en el desarrollo de la competencia comunicativa y para cualquier forma discursiva que se quiera promulgar.
Pregunta 4	La mayoría de los estudiantes consideraron el uso de herramientas y recursos tecnológicos útiles para aprender gramática a pesar de que no fuera este el objetivo principal de la implementación pedagógica.
Pregunta 5	Las herramientas y los recursos fueron de gran utilidad para lograr una pronunciación adecuada que les permitiera establecer una comunicación efectiva durante cada una de las actividades propuestas.

Pregunta 6	El uso de herramientas y recursos tecnológicos fueron útiles, ya que les permitió a los estudiantes expresarse de manera oral en la lengua extranjera, sin preocuparse excesivamente por el uso adecuado de estructuras gramaticales.
Pregunta 7	Para la mayoría de los estudiantes el uso de herramientas y recursos tecnológicos fueron muy útiles para organizar sus ideas al momento de discutir sobre diferentes temas.
Pregunta 8	Que los estudiantes encontraron utilidad en las herramientas y recursos tecnológicos para presentar ideas.
Pregunta 9	Anchor: Esto quiere decir que está herramienta fue de gran utilidad para los estudiantes.
Pregunta 10	Powtoon: Esta herramienta generó opiniones divididas acerca de su utilidad, mientras que más de la mitad la consideraron útil, el resto de los participantes no le encontraron mayor relevancia para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 11	Genially: Estos resultados muestran que para la gran mayoría de los estudiantes esta herramienta fue útil dentro de las diferentes actividades propuestas para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 12	Google meet: Estos resultados evidencian que para todos los encuestados esta herramienta fue de gran utilidad para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 13	Apowersoft: La mayoría considera esta herramienta como útil para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 14	Piktochart: Estas respuestas indican que las percepciones están divididas en que la mayoría considera útil esta herramienta para su proceso de aprendizaje, mientras que los otros no le dan tanta relevancia a la misma
Pregunta 15	Canva: Esto indica que la mayoría de los estudiantes considera que la herramienta fue de utilidad para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 16	YouTube: Las percepciones están divididas en que la mayoría considera útil esta herramienta para su proceso de aprendizaje, mientras que los otros no le dan tanta relevancia a la misma
Pregunta 17	Los estudiantes mencionaron herramientas tales como Teams, Filmora, Power Point y Word. Adicionalmente, reportaron haber utilizado Teams y Filmora para lograr establecer una interacción en tiempo real con los compañeros y que está quedará grabada para ser vista posteriormente.
Pregunta 18	Todos los encuestados están completamente de acuerdo en utilizar estas herramientas en futuros escenarios de aprendizaje.
Pregunta 19	Todos los encuestados están completamente de acuerdo en que las narrativas digitales representaron una nueva forma de expresarse en la lengua extranjera.

Pregunta 20	Todos los encuestados contestaron afirmativamente. Esto quiero decir, que las narrativas digitales impactaron de manera positiva el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
Pregunta 21	En cuanto al rol del docente, los encuestados sugirieron implementar juegos de palabras, actividades cuya finalidad fuera adquirir herramientas gramaticales y ciertas tareas de tipo individual. Con respecto al rol del estudiante, se mencionó la autonomía y dedicación como aspecto fundamental en el aprendizaje.
Pregunta 22	La totalidad de los encuestados resaltaron que el uso de narrativas digitales les permitió interactuar con sus compañeros, implementar vocabulario para expresar sus ideas en la lengua extranjera de manera clara y objetiva. Adicionalmente, destacaron que las narrativas digitales fueron de gran importancia para desarrollar fluidez y facilidad la hora de comunicarse
Pregunta 23	Dos de los participantes mencionaron la falta de relaciones interpersonales con sus compañeros de clase y profesores lo cual si se presenta en un ámbito presencial.

Nota: La tabla presenta las respuestas a las preguntas que se realizaron en la entrevista.

Con base en la información detallada en la tabla anterior, a manera de conclusión, partiendo de la primera sección planteada, fue posible determinar que la mayoría de los estudiantes consideraron útiles las herramientas y recursos tecnológicos que implementaron a lo largo de su proceso y les permitió aprender vocabulario; desarrollar la escritura en inglés; aprender ortografía, gramática y pronunciación; mejorar su expresión oral en inglés; y organizar y presentar ideas de mejor manera. En cuanto a la segunda sección, las herramientas que más impactaron a los estudiantes durante el proceso de la intervención pedagógica fueron: Anchor (para creación de podcast) Genially (para creación de contenido visual) y Google Meet (para encuentros sincrónicos y grabación de los mismos). Esto quiere decir que los estudiantes tuvieron la posibilidad de explorar diferentes herramientas con usos diversos. Finalmente, de acuerdo a la tercera sección, se pudo concluir que los estudiantes conocieron las narrativas digitales, las apropiaron de manera efectiva en su proceso de aprendizaje y reconocieron en ellas aspectos positivos que les permitieron explorar nuevas formas de aprendizaje y nuevos medios para fortalecer su competencia comunicativa en inglés.

Análisis Artefactos

El segundo instrumento implementado para la recolección de datos fueron los artefactos producidos por los estudiantes durante la intervención pedagógica. Como se mencionó en el capítulo cuatro, para dicha intervención se establecieron 5 narrativas digitales como actividades finales, cada una de ellas corresponde a los módulos *Human Cloning*, *Plastic Pollution*, *Abortion*, *Death Penalty* y *Final Project*. Estas actividades son los artefactos que se analizaron para lograr el objetivo planteado de identificar y describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.

Durante la intervención pedagógica se aplicó una rúbrica de evaluación que abordó los ejes principales del presente proyecto de investigación: Uso de la tecnología, competencia comunicativa y contenido. Para la valoración de cada una de las actividades finales se estableció una valoración cualitativa, en la cual se daba retroalimentación a cada grupo de participantes resaltando aspectos positivos y aspectos por mejorar. Adicionalmente una valoración cuantitativa enmarcada en una escala de 1 a 5, en donde 1 era la nota inferior y 5 la nota más alta. Cada uno de los valores contaba con una descripción específica que definía lo que el estudiante estaba alcanzando dentro del proceso de aprendizaje como se puede evidenciar en la siguiente gráfica:

Imagen 6

Rúbrica de Evaluación

Category	Aspects to evaluate	5	4	3	2	1
Use of technology	Use of resources	The student uses a variety of technological tools and multimedia sources to develop the task.	The student uses the tools proposed and took advantage of them to carry out the task.	The student uses some of the tools proposed but did not take advantage of them.	The student needs to use more technological tools to make the task attractive and to take advantage of the technology.	The student did not use any technological tool to develop the task.
	Organization and layout	The artifact is exceptionally attractive in terms of design, layout, and order.	The artifact is attractive in terms of design; layout and order.	The artifact is relatively attractive although it can be a bit messy.	The artifact is quite messy or very poorly designed. It is not attractive.	The artifact is messy, and it is not attractive.
Communicative Competence	Vocabulary	Excellent control of language features; a wide range of vocabulary.	Good language control; a good range of relatively vocabulary.	Adequate language control: vocabulary range is lacking.	Weak language control: basic vocabulary choice with some words clearly lacking.	Weak language control: vocabulary that is used does not match the task.
	Fluency	Smooth and fluid speech; few to no hesitations; no attempts to search for words; volume is excellent.	Smooth and fluid speech; few hesitations; a slight search for words; inaudible word or two.	Speech is relatively smooth; some hesitation and unevenness caused by rephrasing and searching for words; volume wavers.	Speech is frequently hesitant with some sentences left uncompleted; volume very soft.	Speech is slow, hesitant, and strained except for short, memorized phrases; difficult to perceive continuity in speech; inaudible.
	Pronunciation	Pronunciation is excellent; good effort at accent.	Pronunciation is good; good effort at accent.	Pronunciation is okay but there were some words that were difficult to understand because of pronunciation.	Needs to improve pronunciation and intonation.	Pronunciation is lacking and hard to understand.
	Presentation Skills	The purpose of the task is clear, and the message is successfully communicated. The student demonstrates knowledge about the topic.	The purpose of the task is clear enough and the message is successfully communicated, overall.	One content element omitted or unsuccessfully covered but others adequately communicated.	Unclear purpose. Considerable effort to understand the message.	Fails to communicate the purpose of the task. An excessive effort to understand the message. Content may be impossible to understand.
Content	Coherence	Very well-organised and internally coherent, showing a very clear progression of information or ideas.	Mostly organised and internally coherent, showing a clear progression of information or ideas.	Some attempt at organisation, which may include slight incoherencies. There may be some lack of an overall progression of information or ideas.	Information or ideas not organised logically or coherently, with no clear or little progression in the response. Some clear incoherencies.	Lack of control of organisational features. Seriously incoherent. Fails to achieve any progression of information or ideas.
	Further information	A variety of information retrieval tools have been used, and sources chosen to reflect a discernment of information quality.	More than one information retrieval tool has been used, and the sources chosen somewhat to reflect a discernment information quality.	Some information retrieval tool has been used. The student needs to qualify the information found.	Only one information retrieval tool has been used.	There was not further information provided by the student.

Nota: La imagen representa la rúbrica de evaluación que se empleó para evaluar cada una de las actividades propuestas.

Para dar respuesta a los objetivos mencionados anteriormente, en el presente análisis se tomaron en consideración los aspectos evaluados en el eje de competencia comunicativa. Estos aspectos son: Vocabulario, fluidez, pronunciación y habilidades de presentación. Es necesario

resaltar que, en el transcurso de la implementación, los estudiantes trabajaron en dos grupos de trabajo de dos y tres integrantes. Tanto la nota cuantitativa como la retroalimentación fueron dadas a cada grupo de trabajo.

Con el objetivo de analizar los artefactos se presentan las siguientes gráficas en las cuales se evidencian los ítems evaluados cada uno con su respectiva valoración numérica en cada una de las cinco actividades propuestas. Además, se presentan los comentarios que surgieron para cada grupo como retroalimentación de las actividades finales. Con base a esto, se procede a hacer el análisis de los resultados teniendo en cuenta los objetivos y las preguntas de investigación y pedagógica.

Imagen 7

Retroalimentación Grupo 1

Categoría	Aspectos a Evaluar	Grupo	Comentarios	Plastic Pollution	Comentarios	Abortion	Comentarios
Communicative Competence	Vocabulary	4	You can use transitional words to make your speech run smoothly./You can take advantage of the vocabulary seen during the class and the different activities proposed in the virtual environment to enrich your speech./You have a good fluency, however, it is important to be more confident and practice more to achieve better results.Pay attention to the pronunciation of some specific words. (Sheep-First-Prepare-God)	5	Excellent use of vocabulary, you took advantage of different vocabulary to express your ideas. /You showed knowledge about the topic and it made the speech understandable and clear. However, it is important to pay attention to some details of intonation in your speech.	5	Congratulations, You have improved the use of vocabulary and fluency. We really appreciate your effort./It sounded natural and the intonation was excellent. It seemed like a professional podcast./Check the pronunciation of the following words: Must, Vital, fetus, women
	Fluency	4		5		4	
	Pronunciation	4		4		5	
	Presentation Skills	5		5		5	
Final Grade		4,25		4,75		4,75	

Categoría	Aspectos a Evaluar	Death Penalty	Comentarios	Final Project	Comentarios
Communicative Competence	Vocabulary	4	It was an excellent job. You achieved the goal of a debate, the interaction was meaningful and the ideas were supported by examples and facts ./We really liked the examples that you used to illustrate your point of view. Additionally, the idea of having two different cases in different countries makes your debate stronger and powerful. /Remember that agree doesn't need the verb to be. /Pay attention to some use of words (lawyers-laws) Childrens (it is not correct, children is the plural word).	5	It was interesting the video that you included in your presentation. However, you could talk more about its connection and show your position about it./Congratulations, your process during this project was excellent! thanks a lot for your support and your commitment to the proposed activities.
	Fluency	5		5	
	Pronunciation	5		5	
	Presentation Skills	5		5	
Final Grade		4,75		5	

Nota: En la imagen se muestran los comentarios y la retroalimentación que se realizó al grupo 1.

Teniendo en cuenta la gráfica anterior correspondiente al grupo 1, se puede evidenciar un avance de los estudiantes si se toma en consideración cada uno de los ítems evaluados en la competencia comunicativa. En primera instancia, se abordó la calificación numérica de los ítems tales como vocabulario, fluidez, pronunciación y habilidades de presentación. En cuanto al ítem de vocabulario, la calificación de la primera actividad tuvo un valor de 4 y la última actividad tuvo una calificación de 5. Con respecto a la fluidez, la valoración de la primera actividad fue de 4 y la de la última actividad fue de 5. En relación al ítem de pronunciación, la calificación de la primera actividad fue de 4 y de la última la valoración fue de 5. Finalmente, el ítem de habilidades de presentación fue de 5 durante el desarrollo de todas las actividades. Estas calificaciones nos permitieron evidenciar que aunque los estudiantes desde el inicio de la intervención tuvieron un buen desempeño en la competencia comunicativa, durante el proceso llevado a cabo a través de las narrativas digitales, esta competencia fue fortalecida, logrando mejores resultados en la mayoría de los ítems evaluados.

En cuanto a los comentarios dados en la retroalimentación de las actividades, también se evidencia un avance. Si se toma en consideración el ítem de vocabulario, en la primera sesión se les recomendó usar palabras transicionales que hicieran su discurso más coherente y claro, y adicionalmente, se sugirió que tomaran ventaja del vocabulario visto en clase. Ya en la segunda sesión, se reconoce que hubo excelente uso del vocabulario y que progresivamente se fueron incluyendo las palabras transicionales hasta ser evidentes en la actividad final. Con respecto a la fluidez, en la primera y segunda actividad se reconoce que tienen un buen desempeño, sin embargo, se enfatizó en el hecho de que este aspecto podía mejorar a través de la práctica y que era necesario trabajar en la entonación. Durante las siguientes cuatro actividades se resaltó que los estudiantes lograron mostrar fluidez y naturalidad a la hora de hablar, permitiendo la

generación de interacción en la lengua extranjera, basada en los temas propuestos. Finalmente, en relación a la pronunciación, durante las diferentes actividades se identificaron casos muy específicos de errores a la hora de pronunciar ciertas palabras. Sin embargo, en la última sesión, como se evidencia en los comentarios finales, los estudiantes no mostraron errores de pronunciación notorios, logrando un excelente desempeño en este aspecto.

De acuerdo al análisis de las notas numéricas de cada ítem y a sus correspondientes comentarios, se puede decir que el grupo 1 logró un notable avance en la competencia comunicativa (Este avance puede ser visto en números desde la nota final de la primera actividad de 4,25 a la nota de la actividad final de 5). Se fortaleció la adquisición y uso de vocabulario nuevo de acuerdo a las temáticas y dinámicas propuestas. Se generaron actividades que permitieran dar más naturalidad y fluidez a la interacción en lengua extranjera y se logró solucionar casos específicos de la pronunciación de ciertas palabras y/o expresiones.

A continuación, se presenta la segunda gráfica correspondiente al segundo grupo de trabajo para dar paso al correspondiente análisis.

Imagen 8

Retroalimentación Grupo 2

Categoría	Aspectos a Evaluar	Grupo	Human Cloning	2	Plastic Pollution	Comentarios	Abortion	Comentarios	Death Penalty
Communicative Competence	Vocabulary		Remember that the idea is to be and sound natural. We know that it is necessary to memorize some key information, but more than repeat information, it is to give your opinion and be confident about the information you know.	5	4	You have to practice more the communicative competence in terms of fluency and pronunciation, there are certain words buy, (the article the before vowel sounds), straw, three, among others./It is necessary to concrete the ideas, you mentioned excellent arguments, however, sometimes you didn't conlude them./We want to congratulate you because you followed our previous recommendation related to the explanation of your posters (Insted of reading, you talk about the topic, that is the key part of doing these activities).	4	Pay attention to the use of verbs disagree and agree (remember that you don't have to use verb to be with these verbs) and the pronunciation of the words Psychological, money/You need to practice expressions to show agreement or disagreement. /Remember to consider intonation when you ask questions or when you present your ideas. The way we say a sentence influences the meaning of what you want to express.	5
	Fluency			4	4		4		4
	Pronunciation			5	4		4		4
	Presentation Skills			5	5		5		5
Final Grade				4,75		4,25		4,25	4,5

Categoría	Aspectos a Evaluar	Death Penalty	Comentarios	Final Project	Comentarios
Communicative Competence	Vocabulary	5	This podcast was organized and concrete. We recommend you to interact a little bit more. /It is necessary to work on the intonation, remember that it is an important aspect when you communicate and express your ideas. /Pay attention to the pronunciation of some words (ourselves, musn't, commit, plague). /Remember the word order when you mention adjectives. We congratulate you because you have shown advances in your communicative competence. In this activity, you showed appropriateness and fluency.	0	N/A
	Fluency	4		0	
	Pronunciation	4		0	
	Presentation Skills	5		0	
Final Grade		4,5		0	

Nota: En la imagen se muestran los comentarios y la retroalimentación que se realizó al grupo 2.

Tomando en consideración la gráfica anterior, del grupo 2 también se pudo evidenciar un avance, sin embargo, no tan contundente como el del grupo anterior (teniendo en cuenta que la actividad final no fue posible por cuestiones personales de los estudiantes). En primera instancia, se abordó la calificación numérica de los ítems tales como vocabulario, fluidez, pronunciación y habilidades de presentación. En cuanto al ítem de vocabulario, la calificación tanto de la primera como de la cuarta actividad tuvo un valor de 5, sin embargo, las intermedias tuvieron una nota de 4. Con respecto a la fluidez, la valoración de todas las actividades fue de 4. En relación al ítem de pronunciación, la calificación de la primera actividad fue de 5 y de la última la valoración fue de 4. Finalmente, el ítem de habilidades de presentación fue de 5 durante el desarrollo de todas las actividades. Estas calificaciones nos permitieron evidenciar que, aunque los estudiantes desde el inicio de la intervención tuvieron un buen desempeño en la competencia comunicativa, se mostraron dificultades a lo largo del proceso en aspectos específicos como la fluidez y la pronunciación, que, aunque no denotaron mayor gravedad, si fueron determinantes a la hora de realizar la retroalimentación cualitativa.

En cuanto a los comentarios dados en la retroalimentación de las actividades, también se evidencia un avance. Con respecto a la fluidez, en la primera y segunda actividad se les recomienda dejar a un lado la memorización y tratar de hablar con naturalidad de los temas

propuestos, ya en sesiones posteriores se resalta que siguieron la sugerencia y su discurso fue más natural y fluido. Sin embargo, se les sugiere seguir trabajando en la entonación. En relación a la pronunciación, durante las diferentes actividades se identificaron casos muy específicos de errores a la hora de pronunciar ciertas palabras. A pesar de ello, en la cuarta actividad, como se evidencia en los comentarios finales, los estudiantes no mostraron gran cantidad de errores en la pronunciación, logrando mejorar en este aspecto. Finalmente, como comentario de conclusión a la cuarta actividad, se reconoce que los estudiantes han mostrado avances en la competencia comunicativa mostrando idoneidad, pertenencia y fluidez a la hora de hablar.

De acuerdo al análisis de las notas numéricas de cada ítem y a sus correspondientes comentarios, se puede decir que el grupo 2 avanzó en la competencia comunicativa (aunque este avance no se refleje mucho en las notas numéricas las cuales iniciaron en 4.75 pasando por 4,25 y finalmente alcanzando el 4,5). Se concluye que avanzaron, porque durante las actividades y a pesar de que existían dificultades identificadas, los integrantes de este grupo mostraron avances en cuanto a la seguridad para hablar, mejoraron la presentación de sus ideas siendo más fluidos, naturales y concretos en la lengua extranjera. Adicionalmente, aunque la pronunciación fue una de sus grandes dificultades, a lo largo de las actividades los estudiantes mostraron también avances en este aspecto.

Tomando en consideración la descripción de los resultados presentados anteriormente, es posible concluir que en ambos grupos se presentó un avance con respecto a la competencia comunicativa. En el caso del grupo 1, los estudiantes demostraron hacer uso del vocabulario a la hora de expresar sus ideas a través de las narrativas digitales. El grupo 2 demostró tener un avance en relación a la forma de presentar sus ideas, así como también, el poder expresarse con mayor seguridad. Ambos grupos demostraron un avance en relación con poder expresarse de

forma natural y fluida. Sin embargo, es posible determinar un mayor avance del grupo 1 con respecto al grupo 2 pues por una parte participaron en todas las actividades propuestas y lograron demostrar mayor compromiso y responsabilidad.

Análisis Notas de Campo

El tercer instrumento utilizado para la recolección y análisis de datos fueron notas de campo en donde se recopilaban anotaciones referentes a los aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas. En las notas de campo se describen aspectos relacionados con las sesiones sincrónicas y otros aspectos significativos que surgieron al momento de valorar y retroalimentar las actividades desarrolladas por los grupos de trabajo. A continuación, se describe en detalle el proceso de análisis de dicho instrumento y los resultados obtenidos.

En las notas de campo, con respecto a la temática de *human cloning*, se identificó por una parte que los estudiantes no participaban activamente durante la sesión. Sin embargo, su participación fue más activa al momento de desarrollar la actividad de video propuesta para dicha sesión. Entre los aspectos negativos se identificó que los estudiantes no utilizaban frases transicionales al momento de presentar sus ideas, presentaban errores de pronunciación y demostraban inseguridad al momento de hablar. (Ver nota de campo del 07 de octubre de 2020).

En las notas de campo consignadas sobre la temática de *Plastic Pollution* se identificaron aspectos negativos como la falta de argumentos para soportar las ideas presentadas y un mejor aprovechamiento de los recursos tecnológicos. Por otra parte, en esta sesión los estudiantes participaron de manera más activa presentando sus opiniones acerca de la contaminación causada por plástico (Ver nota de campo del 14 de octubre de 2020).

En las notas de campo consignadas con respecto a la temática de *Abortion*, se identificaron aspectos negativos como lo fue la falta de uso de vocabulario, errores de pronunciación y entonación. Entre los aspectos positivos fue posible observar una participación activa durante la sesión lo cual permitió evidenciar un avance con respecto a la expresión oral y la fluidez con la que presentaban las ideas. (Ver nota de campo del 21 de octubre de 2020).

Finalmente, en las notas de campo consignadas con respecto a la temática de *Death Penalty*, fue posible identificar una mejoría con respecto a la presentación de ideas pues los estudiantes demostraron coherencia y organización al momento de expresar sus opiniones y perspectiva con respecto al tema. Adicionalmente, los estudiantes demostraron avanzar en lo que refiere a su competencia comunicativa pues hicieron uso del vocabulario, mejoraron aspectos como la pronunciación, fluidez y su producción oral en la lengua extranjera. Por otra parte, los estudiantes demostraron mejor dominio y uso de las herramientas tecnológicas; incluso emplearon otras herramientas diferentes a las sugeridas lo que les permitió desarrollar un ejercicio interesante. (Ver nota de campo del 28 de octubre de 2020).

Tomando en cuenta uno de los objetivos de investigación el cual pretendía determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas, se puede concluir que en cuanto a aspectos positivos, se evidenció gran avance en el fortalecimiento de la competencia comunicativa de los estudiantes evidente en la fluidez y seguridad de su discurso en la lengua extranjera, en la adquisición y uso de vocabulario, en la pronunciación progresivamente correcta y adecuada y en el dominio de los recursos al alcance en pro de fortalecer los objetivos pedagógicos planteados para cada una de las sesiones. Como aspecto negativo, en el cual se debe seguir trabajando, se puede resaltar que los estudiantes aún no tienen una participación 100% activa, especialmente cuando se está en una

conversación sincrónica, por lo tanto, es necesario seguir buscando estrategias que permitan mejorar este aspecto. (Ver notas de campo de los días 7-14-21-28 de octubre de 2020, ver retroalimentación proyecto final grupo 1-2 en la gráfica 26-27 y conclusiones entrevista final).

Análisis de Datos

Después del análisis individual de cada uno de los instrumentos implementados para la recolección de datos, se llevó a cabo la triangulación de la información la cual “involves the collection of data from multiple sources with the intent to obtain diverse views of the studied phenomenon with the purpose of enhancing the validity”. [Involucra la recolección de datos de múltiples fuentes con el objetivo de obtener diversos puntos de vista del fenómeno estudiado con el fin de potenciar la validez de la información recolectada] (Cohen & Manion 1997; De Vos 1998). La información fue recolectada de la entrevista final, artefactos de los estudiantes y notas de campo consignadas por las docentes. Se tomaron la pregunta y objetivos de investigación como punto de referencia.

La información fue organizada en una tabla (Anexo # 4) para tener una perspectiva vertical y horizontal de los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos. En esta tabla se resaltaron los aspectos en común usando códigos de colores que permitieran identificar fácilmente los puntos en común en los tres instrumentos, después de este proceso, se encontraron las categorías emergentes del presente estudio. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se logró identificar las siguientes dos categorías:

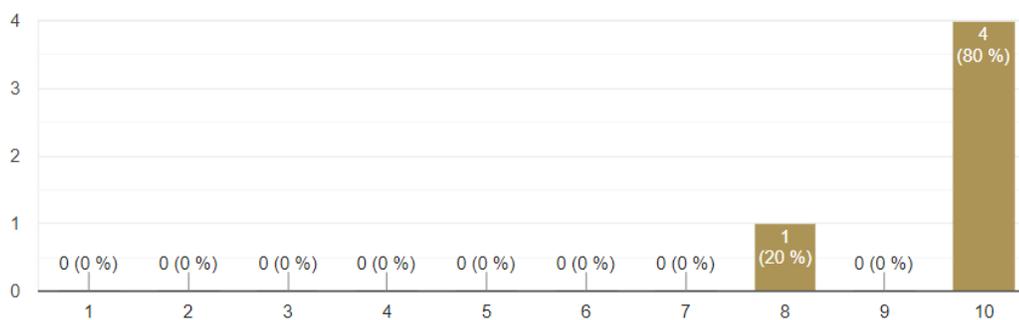
***Fortalecimiento de la competencia comunicativa oral de los estudiantes a través del uso y aprovechamiento de las herramientas y recursos tecnológicos**

Esta categoría hace referencia a cómo los estudiantes durante la intervención pedagógica fortalecieron su competencia comunicativa oral a través del uso y aprovechamiento de diferentes recursos y herramientas tecnológicas. Dicho fortalecimiento se evidenció en las características lingüísticas tales como la adquisición y apropiación de nuevo vocabulario, un uso apropiado de estructuras gramaticales (sin que este fuera el fin principal), el avance en la pronunciación y

fluidez a la hora de expresarse en la lengua extranjera y finalmente, en la adecuada organización y presentación de ideas. El fortalecimiento de estas características lingüísticas puede ser evidenciado en la voz de los estudiantes a través de algunas respuestas brindadas en la entrevista final. Por ejemplo, en la siguiente respuesta todos los estudiantes manifestaron que los recursos y herramientas tecnológicas fueron útiles para fortalecer su expresión oral en la lengua extranjera. (Entrevista final, Pregunta #6)

Indique la medida en que considera que las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para expresarse oralmente en L2:

5 respuestas



Para soportar la información presentada en este instrumento, se puede revisar el análisis de cada una de las preguntas de la entrevista, presentado al inicio de este capítulo, específicamente el correspondiente desde la pregunta número 1 hasta la pregunta número 8.

De la misma manera, fue posible evidenciar dicho avance en los artefactos presentados por los estudiantes los cuales fueron evaluados según la rúbrica y de donde se diligenciaron algunos comentarios. La siguiente imagen muestra los comentarios y la nota final referentes a la retroalimentación del Proyecto final desarrollado por el grupo 1. (Imagen 7. Retroalimentación grupo 1)

Categoría	Aspectos a Evaluar	Grupo de Trabajo 1	
		Final Project	Comentarios
Communicative Competence	Vocabulary	5	It was interesting the video that you included in your presentation. However, you could talk more about its connection and show your position about it./Congratulations, your process during this project was excellent! thanks a lot for your support and your commitment to the proposed activities.
	Fluency	5	
	Pronunciation	5	
	Presentation Skills	5	
Final Grade		5	

Para soportar la información presentada en este instrumento, se puede revisar el análisis de la retroalimentación brindada a los dos grupos en el proyecto final, presentado al inicio de este capítulo, específicamente el correspondiente a las imágenes número 7 y 8.

Finalmente, desde la voz del docente, en las notas de campo también se evidenció lo manifestado en la presente categoría resaltando los aspectos positivos y negativos que se identificaron a lo largo de la intervención pedagógica en las sesiones de clase sincrónicas. (Notas de Campo #3. Sesión: Abortion - What a difficult decision to make)

Aspectos Positivos	Aspectos Negativos	Observaciones
<p>*Los estudiantes mostraron interés por el tema. En la sesión sincrónica los estudiantes mostraron una participación activa. Así mismo, en la actividad final, (el podcast). Se evidenció que los estudiantes lograron expresarse mejor que en ocasiones anteriores haciendo uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>*En el desarrollo de la sesión sincrónica, los estudiantes</p>	<p>*En algunos casos, es necesario trabajar más la entonación de ciertas frases interrogativas y de expresión que permitan que su producción oral sea un poco más contundente y llamativa.</p> <p>*En todos los participantes se evidencia falencias en cuanto a la pronunciación de palabras específicas.</p>	<p>*Tanto la sesión sincrónica como la entrega final nos permitieron evidenciar que si hay un avance significativo en cuanto a la competencia comunicativa de los estudiantes en inglés. Ya que tienen la capacidad de expresarse mejor, organizar sus ideas, presentarlas de manera coherente, clara, y por lo tanto surge una comunicación fluida.</p>

<p>postularon sus opiniones, fue una participación activa. En la actividad final, además de dar sus opiniones, las soportaron con la indagación de nueva información. Lo que permitió que su expresión oral fuera más fluida y contundente.</p>	<p>*En algunos casos, los estudiantes no implementan vocabulario relacionado a mostrar acuerdo o desacuerdo con respecto a algún tema.</p>	<p>*Se debe sugerir a los estudiantes recursos lingüísticos que les permitan seguir mejorando la competencia comunicativa. Palabras de transición, expresiones para mostrar acuerdo y desacuerdo, marcadores de discurso, entre otros.</p>
---	--	--

Para soportar la información presentada en este instrumento, se puede revisar el análisis de cada una de las notas de campo, presentado al inicio de este capítulo, específicamente las notas de campo correspondientes a las fechas 7-14-21 y 28 de octubre de 2020.

Esta categoría reveló que desde la voz de los estudiantes (obtenida a través de la entrevista final), desde la voz del docente (obtenida a través de las notas de campo) y desde los artefactos de los estudiantes, hay evidencia de que los participantes de la intervención pedagógica lograron mejorar y avanzar en la competencia comunicativa oral en inglés a través del fortalecimiento de características lingüísticas tales como vocabulario, pronunciación, fluidez, y en la organización y presentación de ideas.

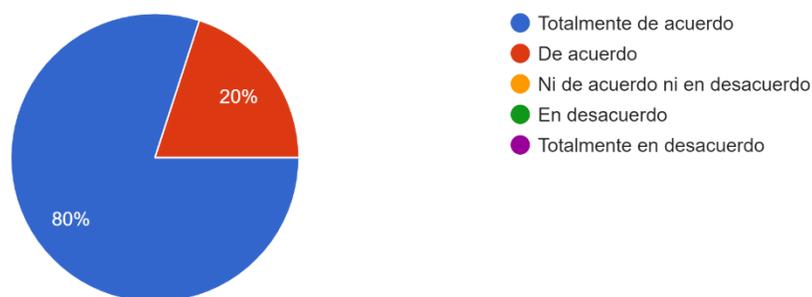
*** Utilidad de los recursos tecnológicos y las narrativas digitales para el aprendizaje de una lengua extranjera**

La presente categoría se centra en el aspecto tecnológico y la manera en que los recursos y las herramientas tecnológicas fueron útiles para el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Dicha utilidad se resaltó en la creación y producción de narrativas digitales en donde no solo se evidenciaba el dominio de la lengua extranjera, sino que también se hacía relevante el uso de diferentes herramientas y recursos tecnológicos tales como Anchor, Google Meet, YouTube, Apowersoft, Piktochart, Genially y Canva.

La utilidad de los recursos y las herramientas tecnológicas puede ser evidenciada en la voz de los estudiantes a través de algunas respuestas brindadas en la entrevista final. Por ejemplo, en la siguiente respuesta se puede observar que los estudiantes encontraron útiles las narrativas digitales para expresarse en la lengua extranjera. (Entrevista final, Pregunta #19)

¿Considera usted que el uso de narrativas digitales le permitió encontrar un nuevo medio para expresarse en la lengua extranjera? Tenga en cuenta la siguiente escala valorativa:

5 respuestas

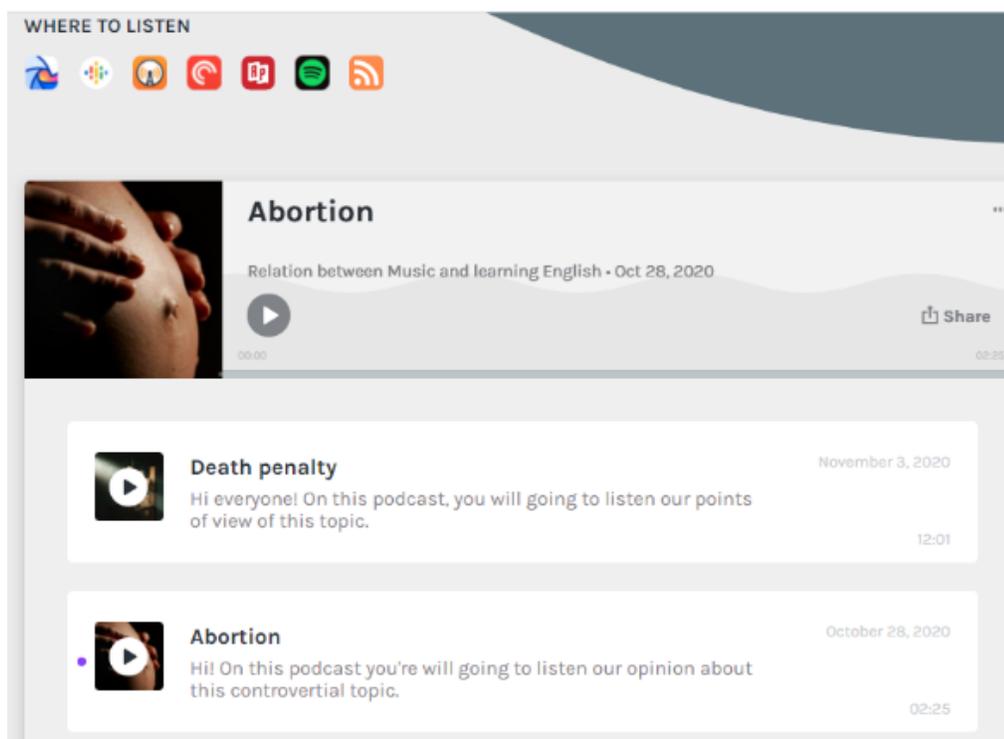


Para soportar la información presentada en este instrumento, se puede revisar el análisis de cada una de las preguntas de la entrevista, presentado al inicio de este capítulo, específicamente el correspondiente desde la pregunta número 9 hasta la pregunta número 23.

Así mismo, en los artefactos de los estudiantes fue posible identificar el uso y aprovechamiento de los recursos tecnológicos al momento de presentar sus narrativas digitales. Los grupos de trabajo presentaron diferentes propuestas y utilizaron diversas plataformas y aplicaciones para el desarrollo de las actividades tales como Spotify, YouTube y Google Meet. La siguiente imagen corresponde al desarrollo de las actividades número 3 y 4 del grupo 2 en donde los estudiantes abordaron los temas de *Abortion* y *Death Penalty* a través de la creación de un podcast en Spotify.

Imagen 9

Podcast: Abortion



Nota: La imagen muestra una de las actividades desarrolladas por los estudiantes. En este caso el grupo 2 grabó un podcast en Spotify sobre los temas abordados en las sesiones.

Finalmente, desde la voz del docente, en las notas de campo también se evidenció lo manifestado en la presente categoría resaltando en la parte de observaciones que los estudiantes mostraron dominio de diversas herramientas tecnológicas y que a su vez estas favorecieron el proceso de aprendizaje de los mismos. (Notas de Campo #4. Death Penalty: Discussing advantages and disadvantages of Death Penalty)

Aspectos Positivos	Aspectos Negativos	Observaciones
Los estudiantes emplearon diferentes medios y herramientas tecnológicas para desarrollar la actividad. Un grupo de estudiantes subió su trabajo a Spotify en forma de podcast en donde presentaron	Durante la sesión sincrónica es difícil a veces que los estudiantes participen y expresen sus opiniones con respecto a los temas propuestos.	En el desarrollo de este ejercicio, los estudiantes al dar su punto de vista con respecto al tema, evaluaban diferentes situaciones en las que podían estar a favor o en contra de la pena de muerte. Además,

<p>sus puntos a favor o en contra de la pena de muerte.</p> <p>En general, las ideas y argumentos presentados son coherentes y organizados. Los estudiantes presentan su punto de vista y opinión sobre la pena de muerte ya sea a favor o en contra, definen algunos conceptos y evalúan la situación. Al mismo tiempo presentan ejemplos, los analizan y toman una posición con respecto al tema.</p> <p>En uno de los grupos, los estudiantes realizaron un <i>role play</i> al mismo tiempo que presentaban sus opiniones acerca de la pena de muerte.</p>		<p>mencionaban algunos casos o ejemplos reales y presentaban su posición al respecto.</p> <p>Para el desarrollo de esta actividad fue evidente que los estudiantes tenían un mejor dominio de las herramientas tecnológicas. Ya sea mediante la grabación de un video, la elaboración de un podcast, etc. fue posible evidenciar la forma en que aprovecharon los diferentes recursos tecnológicos.</p> <p>En cuanto al aspecto comunicativo, los estudiantes mejoraron notablemente su producción oral en lo que refiere a fluidez, uso de vocabulario, coherencia en las ideas presentadas, entre otros aspectos.</p>
--	--	---

Para soportar la información presentada en este instrumento, se puede revisar el análisis de cada una de las notas de campo, presentado al inicio de este capítulo, específicamente las notas de campo correspondientes a las fechas 7-14-21 y 28 de octubre de 2020.

Esta categoría reveló que desde la voz de los estudiantes (obtenida a través de la entrevista final), desde la voz del docente (obtenida a través de las notas de campo) y desde los artefactos de los estudiantes, hay evidencia de que los participantes consideraron las herramientas y recursos tecnológicos útiles para su proceso de aprendizaje aportando especialmente al fortalecimiento de la competencia comunicativa oral.

El hallazgo de estas dos categorías es la etapa final del análisis de datos. Con la información presentada en ellas, es posible dar respuesta a la pregunta de investigación y hacer una reflexión acerca de cada uno de los objetivos de investigación planteada para el presente proyecto. Así mismo, es posible dar respuesta a la pregunta pedagógica y abordar los objetivos

pedagógicos planteados en el Capítulo 4, para el diseño instruccional y la aplicación de la intervención pedagógica. En el siguiente capítulo se presentan las conclusiones finales y las implicaciones pedagógicas que se presentaron a lo largo de la intervención.

Capítulo 6

Conclusiones

Al principio de este proyecto de investigación se plantearon una pregunta de investigación, un objetivo general y tres objetivos específicos. A continuación, procedemos a dar respuesta a la pregunta de investigación y a hacer la reflexión correspondiente a cada uno de los objetivos de investigación enunciados.

La pregunta de investigación fue:

¿Qué características lingüísticas evidencian los estudiantes de inglés cuando utilizan las narrativas digitales en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera?

De acuerdo con análisis realizado en el capítulo cinco, se pudo concluir que los estudiantes presentaron un avance significativo en relación a su competencia comunicativa. A lo largo del desarrollo de las actividades, los estudiantes demostraron afianzar vocabulario, mejorar aspectos relacionados con pronunciación, fluidez y naturalidad al hablar. Adicionalmente, en lo que refiere a la segunda categoría relacionada con la utilidad y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos a través de la elaboración de narrativas digitales, los estudiantes demostraron aprovechar mejor dichas herramientas y manifestaron que las mismas contribuyeron notablemente en su proceso de aprendizaje.

La evidencia disponible nos permite concluir que las características lingüísticas que los estudiantes de inglés evidencian cuando utilizan narrativas digitales para aprender una lengua extranjera son:

1. Vocabulario. La mejoría en este aspecto se pudo evidenciar en un aumento en el inventario lexical de los estudiantes gracias a los temas abordados, que les

permitieron aprender nuevos vocablos en contexto. Este aspecto se hizo evidente en las presentaciones finales de cada uno de los módulos propuestos en la intervención pedagógica.

2. Pronunciación. En cuanto a este ítem, se evidenció un avance significativo ya que los errores de pronunciación disminuyeron notablemente al transcurrir las sesiones. Lo anterior se hizo evidente tanto en las interacciones presentadas en las sesiones sincrónicas como en las narrativas digitales generadas en cada uno de los módulos.
3. Fluidez y naturalidad al hablar. A lo largo del proceso, los estudiantes demostraron un avance significativo en relación con la fluidez y naturalidad al expresarse en la lengua extranjera. Al igual que en el ítem anterior, este aspecto se hizo evidente en las sesiones sincrónicas y en las narrativas digitales generadas en cada uno de los módulos.

De la misma manera en el desarrollo de este proyecto se planteó el siguiente objetivo principal:

Describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.

Con respecto a este objetivo, fue posible describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio a través de la voz de los estudiantes manifestada en las respuestas que los mismos brindaron en la entrevista final y de forma práctica a través de los artefactos producidos por los estudiantes en cada una de

las actividades propuestas dentro de la implementación pedagógica. Finalmente, a través de la voz del docente, evidenciada en las notas de campo consignadas en cada una de las sesiones.

Al analizar las narrativas digitales producidas por los estudiantes logramos constatar un avance en los siguientes aspectos:

1. **Vocabulario.** Los documentos o artefactos elaborados por los estudiantes como parte de la clase incluyeron la mayoría de los vocablos seleccionados como parte de los recursos y actividades planeadas para cada sesión. La posibilidad de extrapolar dicho inventario lexical y recontextualizarlo en nuevos textos de creación propia se hizo evidente en los productos desarrollados por quienes interactuaron en las unidades con los recursos disponibles.
2. **Pronunciación.** Las narrativas digitales producidas por los estudiantes evidenciaron una pronunciación adecuada en la mayoría de situaciones comunicativas. Este hecho permitió que la comunicación fuera efectiva y que el mensaje que ellos deseaban transmitir fuera claro y comprensible.
3. **Fluidez y naturalidad al hablar.** Los artefactos producidos en la intervención pedagógica demostraron que los estudiantes se expresaron de manera fluida y natural en los diferentes temas sugeridos. Este hecho permitió que se generaran diversas situaciones comunicativas y que los estudiantes pudieran desenvolverse de manera adecuada en las mismas.

A continuación, se presentan los objetivos específicos:

Identificar las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producida por estudiantes de nivel intermedio.

En cuanto a este objetivo, fue posible identificar características lingüísticas tales como vocabulario, gramática, pronunciación, expresión oral, organización y presentación de ideas. Estas características lingüísticas se evidenciaron en los diferentes instrumentos de recolección de datos: entrevista final, artefactos y notas de campo de la siguiente manera:

1. Vocabulario. Los textos producidos por los estudiantes permitieron constatar la utilización de los vocablos que fueron objeto de aprendizaje en cada una de las sesiones.
2. Gramática. Se observó una mejoría en relación con el uso de algunas estructuras gramaticales tales como uso de tiempo pasado, voz pasiva, uso de presente perfecto, uso de condicionales y expresiones de futuro en las narrativas producidas por los estudiantes.
3. Pronunciación. Se observó una mejoría en cuanto a entonación, ritmo, vocalización, apertura vocal, sonidos particulares como /ch/, /th/ y palabras específicas que surgían a lo largo de las sesiones.
4. Expresión oral. Las observaciones hechas al punto tres permiten concluir que hubo una mejoría en relación con la expresión oral de los estudiantes.
5. Organización y presentación de ideas. Se pudo evidenciar en este aspecto que los estudiantes presentaban mejor estructuración en los textos lo cual facilitó al mismo tiempo la presentación de los mismos.

Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.

En cuanto a este objetivo es posible decir que los aspectos positivos a resaltar fueron la motivación de los estudiantes para participar activamente en el desarrollo de las actividades, la

generación de ambientes innovadores que les permitieron explorar nuevos espacios de aprendizaje y nuevas situaciones comunicativas en las cuales demostraron un discurso más coherente, fluido y natural. En cuanto al aspecto negativo, es posible decir que es necesario seguir trabajando en estrategias que ayuden a los estudiantes a fortalecer su confianza en la producción de discurso oral, especialmente en situaciones comunicativas inmediatas y/o sincrónicas.

Describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Con respecto a este objetivo, los estudiantes manifestaron que las narrativas digitales les permitieron encontrar una nueva forma de expresar sus ideas, opiniones y reflexiones de una forma innovadora, práctica y diferente. El desarrollo de las actividades en distintas plataformas tales como YouTube, Google Meet, Genially, Anchor, Spotify, Canva, Piktochart, entre otras fueron útiles y les permitieron a los estudiantes organizar y expresar ideas tomando ventaja de la tecnología y contribuyendo al proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

De la misma forma, para el presente proyecto se planteó una pregunta pedagógica, un objetivo principal y tres objetivos específicos. A continuación, procedemos a dar respuesta a la pregunta pedagógica y a hacer la reflexión correspondiente a cada uno de los objetivos pedagógicos enunciados.

La pregunta pedagógica fue:

¿De qué manera las narrativas digitales pueden fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de lengua extranjera en un ambiente de aprendizaje significativo mediado por tecnología?

De acuerdo con las conclusiones presentadas en el capítulo cuatro correspondiente al diseño instruccional y al análisis de datos consignado en el capítulo cinco, es posible determinar que a través de las narrativas digitales, los estudiantes demostraron tener un avance con respecto a sus habilidades comunicativas, asumieron un rol principal en su proceso de aprendizaje, tomaron en cuenta experiencias y conocimientos previos, construyeron de manera colaborativa nuevos aprendizajes, exploraron diferentes herramientas y recursos tecnológicos los cuales permitieron romper de alguna manera con los esquemas tradicionales de aprendizaje a los que estaban acostumbrados y finalmente, encontraron un nuevo escenario y una nueva forma de expresarse en la lengua extranjera.

De la misma manera en el desarrollo de este proyecto se planteó el siguiente objetivo pedagógico principal:

Fortalecer las habilidades comunicativas a través del aprendizaje significativo de una lengua extranjera por medio de la creación de narrativas digitales en un entorno mediado por tecnología.

Con respecto a este objetivo, fue posible determinar que los estudiantes efectivamente lograron fortalecer las habilidades comunicativas a través del aprendizaje significativo de una lengua extranjera por medio de la creación de narrativas digitales en un entorno mediado por tecnología. Esto se evidenció en los artefactos producidos por los estudiantes y en el análisis de los mismos, ya que fue posible observar su avance a lo largo de la implementación pedagógica, en donde inicialmente, presentaban dificultades para expresarse oralmente, pero al final del proceso, demostraron un avance significativo con respecto a uso variado de vocabulario, uso

apropiado de diferentes estructuras gramaticales, pronunciación adecuada, fluidez y naturalidad al hablar.

A continuación, se presentan los objetivos pedagógicos específicos:

Emplear las potencialidades del uso pedagógico de tecnología disponible en pro del desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera.

Con respecto a este objetivo, y teniendo en cuenta el planteamiento y la ejecución de la implementación pedagógica, fue posible determinar que, tanto desde la propuesta del docente como la ejecución por parte de los estudiantes, se emplearon las potencialidades de la tecnología para desarrollar y fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes en inglés. Esto se hizo evidente cuando las docentes plantearon las actividades a desarrollar e hicieron una selección de los recursos y herramientas sugeridas para las mismas, resaltando que dichos recursos y herramientas fueran de utilidad para lograr los objetivos propuestos tanto en la implementación pedagógica como los establecidos para cada sesión. Finalmente, cuando los estudiantes aprovechaban las potencialidades de cada una de las herramientas y recursos sugeridos (o aquellos que ellos mismos proponen) se lograron los resultados esperados en cada una de las sesiones (especialmente en los proyectos finales).

Fomentar el trabajo colaborativo para la construcción del aprendizaje significativo.

Con respecto a este objetivo se evidenció el trabajo colaborativo en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en la intervención pedagógica. De esta manera, los estudiantes se organizaron en grupos y en sus entregas demostraron trabajar en conjunto para lograr los

objetivos de las diferentes actividades. El trabajo en equipo les permitió a los estudiantes generar un aprendizaje por experiencias; compartiendo con sus compañeros ideas y opiniones acerca de diferentes temas y potenciar sus habilidades comunicativas.

Implementar recursos y acciones didácticas mediadas para el desarrollo de habilidades comunicativas en L2.

En cuanto a este objetivo, teniendo en cuenta el proceso llevado a cabo en la implementación pedagógica, fue necesario adaptar las actividades y los recursos según las necesidades de los estudiantes y las condiciones del contexto afectadas por la contingencia provocada por el Covid-19. Adicionalmente, en cada una de las sesiones sincrónicas, dependiendo de la cantidad de estudiantes (ya que esta fue muy variable por la razón mencionada anteriormente) fue pertinente replantear el curso de las actividades y la cantidad de participantes por grupos de trabajo. Finalmente, durante la implementación pedagógica, el acompañamiento de las docentes fue continuo, retroalimentando constantemente los procesos y atendiendo a cualquier duda o requerimiento antes, durante y después del desarrollo de las actividades.

Con este último objetivo se da por terminado el apartado de conclusiones, en el cual se dio respuesta tanto a la pregunta y objetivos de investigación como a la pregunta y objetivos pedagógicos. Tomando en consideración las respuestas anteriores, fue posible determinar que el componente tecnológico fue de vital importancia para el desarrollo de la investigación y la implementación pedagógica de la misma. La tecnología significó un medio a través del cual los estudiantes lograron cumplir con los objetivos propuestos. Sin embargo, uno de los logros más importantes fue de hecho de que los estudiantes se apropiaron de diversos recursos y

herramientas tecnológicas para llevar a cabo cada una de las actividades propuestas durante la intervención pedagógica.

Implicaciones Pedagógicas

Este estudio fue un proceso integral para nuestro perfil como docentes y como investigadoras en el uso pedagógico de mediaciones tecnológicas ya que nos ha permitido desenvolvemos activamente tanto en la parte pedagógica como en la parte investigativa. Estar inmersas en estos dos campos nos ha permitido ver que la tecnología puede ser un ámbito diverso, que ofrece un sin fin de oportunidades para llevar a cabo procesos significativos de enseñanza y aprendizaje, en los cuales el rol principal lo asume el estudiante, quien es un agente activo en la construcción de conocimiento. Adicionalmente, el poder usar la tecnología a favor de la enseñanza le permite al docente explorar nuevas estrategias didácticas que hacen posible día a día fortalecer e innovar el desarrollo de procesos académicos y de acciones didácticas.

La tecnología se ha convertido en un aspecto esencial en diferentes ámbitos. La educación también debe ser capaz de asimilar los cambios tecnológicos e incorporarlos efectivamente en la praxis del docente. Es importante reconocer las ventajas que pueden ofrecernos las herramientas tecnológicas en pro de la enseñanza. Es interesante ver cómo la enseñanza de una lengua extranjera puede darse a través de la tecnología y cómo los estudiantes exploran también diferentes plataformas y aplicaciones con tal fin.

Finalmente, este proyecto puede ser útil para otros docentes, (especialmente aquellos que se dedican a enseñar una lengua extranjera) ya que, aunque en los últimos años se ha trabajado en nuevas estrategias para la enseñanza de idiomas, se siguen repitiendo en gran medida prácticas conductistas en las cuales el aprendizaje se basa en completar ejercicios gramaticales. Por lo tanto, el hecho de tener nuevas opciones didácticas que permitan emplear diferentes

actividades se hace significativo para que los docentes tengan alternativas y pueda ejecutarlas y/o generar nuevas propuestas.

Limitaciones del Estudio

En cuanto a las limitaciones presentadas en la investigación es importante resaltar en primer lugar que el estudio se planteó inicialmente en un ambiente de aprendizaje combinado o en inglés, *Blended Learning* el cual implica ambas modalidades de estudio: presencial y virtual. Sin embargo, debido a la contingencia presentada a nivel mundial por la pandemia de Covid-19, la implementación pedagógica se llevó a cabo de manera virtual y se efectuaron reuniones sincrónicas con los estudiantes para la presentación de los temas y explicación de las actividades a desarrollar. Sin embargo, la participación de los estudiantes no fue del 100% debido a que los estudiantes no asistieron a todas las sesiones sincrónicas y muchos de ellos no presentaron el total de las actividades que se esperaba. Esto pudo derivarse de complicaciones de conectividad los cuales se multiplicaron durante el periodo de la pandemia.

En segundo lugar, para el análisis de los datos y la recopilación de la información, tuvimos en cuenta dos grupos de un total de cuatro, quienes presentaron la mayoría de sus actividades. Esto con el fin de poder obtener la cantidad suficiente de información y poder validarla y tabularla de forma verídica. La reducción en el número de participantes se debió a que, frente a la baja participación de algunos estudiantes, debimos tomar en cuenta solo aquellos que presentaron más de cuatro actividades.

Finalmente, al inicio, en el planteamiento de la intervención pedagógica, se tuvieron en cuenta los recursos tecnológicos tanto de los estudiantes como los de la institución. Sin embargo, debido a la situación generada por el Covid-19, sólo se tuvieron en cuenta los recursos tecnológicos con los cuales contaba cada uno de los participantes en sus casas.

Sugerencias y recomendaciones para futuras investigaciones

Esta investigación es una invitación para los profesores a cambiar un poco la visión de la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera. Tradicionalmente e incluso en la actualidad, los profesores tienden a usar metodologías enfocadas en la enseñanza gramatical y en el uso correcto del lenguaje. Sin embargo, dejan de lado el objetivo principal que es comunicarse y que para ello se deben tener en cuenta diferentes aspectos como el contexto, la cultura, las situaciones reales, entre otros. Por lo tanto, con este trabajo de investigación se pretende mostrar nuevas alternativas de enseñanza y aprendizaje, enfocadas en que el estudiante asuma un rol principal, explore nuevos ambientes de aprendizaje y sobre todo genere experiencias significativas en el uso de la lengua extranjera.

Adicionalmente, es una invitación tanto para docentes como para estudiantes a que asumamos la tecnología no solamente desde la perspectiva de usuarios de la misma, sino a creadores y generadores de herramientas y contenidos que nos permitan darle una utilidad significativa a la tecnología para diferentes procesos académicos.

Con respecto a las narrativas digitales, estas representan una nueva forma de aprendizaje por lo que pueden implementarse no solamente en la enseñanza de una lengua extranjera sino también en la enseñanza de otros contenidos. Las narrativas digitales permiten a los estudiantes expresar sus ideas y contar historias a través de diferentes formatos digitales que los acompañan diariamente y que hacen parte de su vida diaria. Finalmente, el uso de múltiples recursos tecnológicos a través de la elaboración de videos, podcasts, posters, etc. les permite a los estudiantes identificar otras formas de expresarse y aprender de manera significativa. Esto está muy en sintonía con la manera de aprender y relacionarse de los estudiantes actuales, que han crecido en ambientes ricos en recursos tecnológicos.

Referencias

- Acevedo, J. (1998). *Análisis de algunos Criterios para Diferenciar entre Ciencia y Tecnología*. Enseñanza de las Ciencias, 16(3), 409-420.
- Agarwal, S., & Garg, A. (2012). *The Importance of Communication within Organizations: A Research on Two Hotels in Uttarakhand*. 3(2), 40–49.
- Agudelo, M. (2009). *Importancia del Diseño Instruccional en Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. XXII Conferencia Internacional Sobre Informática En Educación, 118–127. Retrieved from http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf
- Alpiste, F., Contreras, R., & Eguia, J. (2006). *Tendencias en la Educación: Aprendizaje Combinado*. Teoría. Ciencia, Arte y Tecnología, 15(May 2014), 111–117.
- Amante, Y. & Gómez, M. (2017). E-estrategias de Lectura y Escritura del Inglés en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. *Campus Virtuales*, 6(1), 109-119.
- Amaya, A. & Troncoso, C. (2017). *Entrevista: Guía Práctica para la Recolección de Datos Cualitativos en Investigación de Salud*. 65(2), 329–332.
- Anthony, E. (2014) *Approach, Method and Technique*. Memorial University of Newfoundland. Michigan: Oxford Journal
- Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983): *Psicología Educativa*. Un Punto de Vista Cognoscitivo. Trías Ed., México.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1986). *Psicología Educativa*. Un punto de Vista Cognoscitivo. México: Trillas.
- Ávila, R. (1998). *Fundamentos de Pedagogía; Hacia una Comprensión del Saber Pedagógico*. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio.
- Barra, E. (1998). *Psicología Social*. Santiago de Chile: Universidad de Concepción.

- Behmer, S. (2005) *Literature Review Digital storytelling: Examining the Process with Middle School Students*. Iowa State University.
- Bi, X., & Shi, X. (2019). *On the Effects of Computer-Assisted Teaching on Learning Results Based on Blended Learning Method*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. (IJET), 14(01), 58.
- Bonilla, E. & Rodríguez, P. (1997). *Más allá de los Métodos*. La Investigación en Ciencias Sociales. Editorial Norma. Colombia.
- Briceño, S & Molina, R. (2014). *Recursos Educativos Digitales Abiertos*. In Seminario Entornos Virtuales de Aprendizaje (pp. 5–15).
- Bruner, J. (1997). *La Educación, Puerta de la Cultura*. Madrid: Visor.
- Burns, A. (2003). *Clearly Speaking: Pronunciation in Action for Teachers*. National Center for English Language Teaching and Research, Macquarie University, Sydney NSW 2109, 5
- Caicedo, H. (2012). *Neuroaprendizaje*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Campos, G., & Lule, N. (2012). *La Observación, un Método para el Estudio de la Realidad*. *Xihmai*, VII (13), 45–60.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. *Applied Linguistics*, 1, 1-47
- Cárdenas, A., McNeil, A., & Malaver, R. (2012). *Comprensión, Sentido y Pedagogía*. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 14(0123-4641), 145–162.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, Mass.; MIT Press.
(Traducción y Apunte de la cátedra “Teoría y Práctica de la Lectura y la Escritura I, UNC, Neuquén). <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.9458>

- Cohen, L & Manion, L. 1997. *Research in Education*. 4th edition. New York: Routledge.
- Consejo Europeo. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*. Instituto Cervantes, 2.
- Corral, Y., Itzama, C., & Franco, A. (2015). *Procedimientos de Muestreo*. Sampling Procedures. *Revista Ciencias de La Educación*, 26, 151–167.
- Dede, C. (2004). *Enabling Distributed Learning Communities via Emerging Technologies* T.H.E. Journal, Retrieved from <http://www.thejournal.com/magazine/vault/A4963.cfm>
- Del Carmen, L, Miguelena, R., Diallo, A. (2016). La Efectividad de la Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior. *Campus Virtuales*, 5(2), 10-17.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2005). *Handbook of Qualitative Research* (3rd Ed.) . Thousand Oaks, CA: Sage
- Falk, B., & Blumenreich, M. (2005). *The Power of Questions*. A Guide to Teacher and Students Research. Heinemann Press.
- Foto, S. (1994). *Integrating Grammar Instruction and Communicative Language Use Through Grammar Consciousness Raising Tasks*. *TESOL Quarterly*, 28(2), 323– 351.
- Gao, C. (2001). *Second Language Learning and the Teaching of Grammar*. *Education*, 2, 326- 336.
- Garrison, D., & Kanuka, H. (2004). *Blended Learning: Uncovering its Transformative Potential in Higher Education*. *Internet and Higher Education*, 7, 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>.

- Goodyear, P. (2000). *Towards the Virtual Classroom? Strategies for eLearning*. Recuperado 22/05/2013
<http://www.csalt.lancs.ac.uk/Goodyear/ehr/materi~1.htm>
- Graham, C. (2005). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In: Bonk, C.J., Graham, C.R. (eds.) *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*, pp. 3–21. Pfeiffer Publishing, CA
- Greenhalgh, T. (2009). *The Illness Narrative*. Presentation Given at Newham University Hospital. 8th November.
- Halliday, M. A. K. (1982). *El Lenguaje como Semiótica Social*.
- Hoppe HU, Joiner R, Milrad M, et al. (2003) *Wireless and Mobile Technologies in Education*. *Journal of Computer Assisted Learning* 19(3): 255–259
- Hymes, D. 1971. *Competence and Performance in Linguistic Theory*. Acquisition of Languages: Models and Methods. Ed. Huxley and E. Ingram. New York: Academic Press. 3-23.
- Kim, H., & Lee, J. H. (2018). The Value of Digital Storytelling as an L2 Narrative Practice. *Asia-Pacific Education Researcher*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.1007/s40299-017-0360-3>
- Kroeger, P. (2005). *Analyzing Grammar*. New York: Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511801679>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la Cultura de la Sociedad Digital*. Barcelona. Ed. Anthropos.

- López, C. (2015). *Un Modelo de Investigación Orientado a la Implementación de Programas Estructurados en Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Unipluriversidad, 15(2), 61-73. Recuperado de:
<https://search.proquest.com/docview/1810270441?accountid=43847>
- López, P. (2012) *Evaluación Formativa y Compartida en la Universidad: Clarificación de Conceptos y Propuestas de Intervención desde la Red Interuniversitaria de Evaluación Formativa*. Psychology, Society, & Education. Vol. 4, No. 1, pp. 117 – 130
- Maxwell, J. (1996) *Qualitative Research Design. An Interactive Approach*. California: Sage Publicatios. Trad. de María Luisa Graffigna.
- Merchán, C. (2018). *Modelamiento Pedagógico de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)* 51–70.
- Mills, Carmen and Gale, Trevor (2010). *Locating the Research*. Locating the Research. NEW YORK: SPRINGER.1
- Ministerio de Educación. (1994). Ley General de Educación. Ley 115 de febrero 8 de 1994, 1–50.
- Morris, R. (2013). *Creating, Viewing, and Assessing: Fluid Roles of the Student Self in Digital Storytelling*. School Libraries Worldwide, 19(2), 54-6.
- Muhtia, A., Suparno, S., & Sumardi, S. (2019). Taking a Closer Look at Blended Learning Activities in a Paragraph Writing Course. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET), 6(1). 2-16. In International Online Journal of Education and Teaching (IOJET) (Vol. 2019). Retrieved from <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/536>

- Nation, I. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Normann, A. (2011). *Digital Storytelling in Second Language Learning*, in Faculty of Social Sciences and Technology Management (p.125). Norwegian University of Science and Technology.
- Nunan, D. (1998). *El Diseño de Tareas para la Clase Comunicativa*. Madrid. Cambridge.
- Osorio, C. (2003). *Aproximaciones a la Tecnología desde los Enfoques en CTS*, 1–9
- Piaget, J. (1957). *Construction of Reality in the Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Piaget, J. (1968) *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Proteo.
- Richards, J. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge: University Press
- Restrepo, E. (2016). *Etnografía: Alcances, Técnicas y Éticas* (Primera Ed). Bogotá: Enviación Editores.
- Robin, B. (2006). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. Information Technology & Teacher Education, 709–716
- Savignon, S. (1972). *Communicative Competence: An Experiment in Foreign Language Teaching*. Philadelphia: The Centre for Curriculum Development Inc. Print.
- Savignon, S. J. (2002). *Communicative Language Teaching: Linguistic Theory and Classroom Practice*. In *Interpreting Communicative Language Teaching: Contexts*

and Concerns in Teacher Education. New Haven, Connecticut: Yale University Press.

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2013). The Effectiveness of Digital Storytelling in the Classrooms: A Case Study. Proceedings - 2013 IEEE 13th International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2013, 491–492. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2013.157>

Thang, S. M., Lin, L. K., Mahmud, N., Ismail, K., & Zabidi, N. A. (2014). *Technology Integration in the Form of Digital Storytelling: Mapping the Concerns of Four Malaysian ESL Instructors*. Computer Assisted Language Learning, 27(4), 311–329

Uğur, B., Akkoyunlu, B., & Kurbanoglu, S. (2009). Students' Opinions on Blended Learning and its Implementation in Terms of their Learning Styles. Education and Information Technologies, 16(1), 5–23. <https://doi.org/10.1007/s10639-009-9109-9>

Vasilachis de Gialdino, I. (2006) *La Investigación Cualitativa*. En Vasilachis de Gialdino I. (Coord) Estrategias de Investigación Cualitativa. Barcelona: Gedisa.

Vygotsky, L (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*, Editorial Grijalbo, México.

Widdowson, H. G. 1978. *Teaching Language as Communication*. Oxford: Oxford University Press.

Wong, R. (1987). *Teaching Pronunciation: Focus on English Rhythm and Intonation*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regents.

Anexos

Anexo 1 *Observaciones Iniciales*

(Observación inicial)

Nombre del Observador: Nathaly Serrano

Salón de clase observado: __Speak Up room__ **Cantidad de estudiantes:** __9__ **Nivel:**

__B2__

Fecha: _____ Febrero 2020_____

Hora: ____9:00-10:30__

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	COMENTARIOS DEL OBSERVADOR
<p>En el momento de hacer la presentación de la situación ante el grupo, se evidencia que uno de los estudiantes en el grupo 1 demora mucho en retomar ideas y expresarse al estar concentrado en la forma correcta de sus oraciones. Además, presenta dificultades para hablar fluido.</p> <p>En el grupo 2, uno de los estudiantes presenta dificultad para expresar de manera coherente sus ideas. Sus compañeros le hacen diferentes preguntas, pero no puede responderlas apropiadamente o responde a otra pregunta que no se le ha hecho.</p>	<p>En estas sesiones de clase, los estudiantes deben presentar una prueba oral en donde se evalúan sus habilidades de producción oral de acuerdo con los temas vistos. Estos deben organizarse en tres grupos conformados por 3 estudiantes cada uno y de acuerdo con el nivel que cursen, se le entrega a cada uno una situación (role play). Los estudiantes tienen un tiempo determinado para preparar la situación y tres minutos para presentarla ante sus demás compañeros.</p> <p>En varias ocasiones fue posible observar que, por nervios, ansiedad u otros factores, los estudiantes toman mucho tiempo en pensar sus ideas y expresarlas o responden de forma incoherente a lo que se les pregunta.</p>

NOTAS DE CAMPO

(Observación inicial)

Nombre del Observador: Nathaly Serrano

Salón de clase observado: ____Speak Up Room____ **Cantidad de estudiantes:** ____8____

Nivel: __B2__

Fecha: _Febrero 2020__

Hora: __4:50-6:15__

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	COMENTARIOS DEL OBSERVADOR
<p>Durante la presentación de las situaciones, algunos estudiantes si no recordaban alguna palabra o expresión, intentaban describirla de otra manera o encontrar sinónimos lo que les ayudaba y les permitía continuar con la conversación.</p> <p>Por otra parte, estudiantes del grupo 3 demostraban dificultad para desarrollar la situación propuesta. No lograban cumplir con los objetivos de la situación y la fluidez, la coherencia de esta no fue apropiada.</p>	<p>En algunos casos fue posible observar que cuando los estudiantes están en las clases y se abordan ciertos temas, estos pueden hablar de ellos sin dificultad, pero al momento de ampliarlos o tratar otros temas diferentes, se les dificulta un poco más.</p> <p>Por otra parte, es posible observar que algunos estudiantes al intentar expresar sus ideas, lo hacen, pero toman bastante tiempo en hacerlo pues piensan y se enfocan en decir oraciones gramaticalmente correctas.</p>

NOTAS DE CAMPO

(Observación inicial)

Nombre del Observador: María Fernanda Gaitán Alonso

Salón de clase observado: ___ We Talk Room___ **Cantidad de estudiantes:** ___10___

Nivel: ___B2_

Fecha: ___Febrero 2020___

Hora: ___9:00 am – 10:40 pm___

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	COMENTARIOS DEL OBSERVADOR
<p>Los estudiantes están reunidos realizando una actividad cuyo objetivo principal es que hablen y utilicen lo visto en clase y los conocimientos previos para discutir los estereotipos que son más populares y comunes entre los colombianos y acerca de los colombianos, pueden buscar información teniendo en cuenta los recursos del salón. (Computador-Celular). Los estudiantes deben realizar un reportaje en el cual expresen las ideas que surgen a partir de la reunión, teniendo en cuenta cuestionamientos guía como ¿Por qué surgen estos estereotipos? ¿Son buenos o malos? ¿Qué consecuencias han traído estos estereotipos? Entre otras preguntas que surgen a partir de la conversación.</p> <p>Para el reportaje se solicita a los estudiantes que su duración debe ser de cinco minutos y que todos los participantes deben tener una participación activa. Se les indica que no van a ser evaluados como tal, sino que se sintieran en un ejercicio natural.</p>	<p>Se evidencia que los estudiantes tienen dificultades para iniciar la conversación, uno toma la iniciativa, se inicia la conversación, pero algunos estudiantes se limitan a expresar ideas sueltas o en ocasiones mostraban preocupación por expresar sus opiniones usando las estructuras gramaticales correctas, perdiendo la idea o la noción de lo que quieren decir. Adicionalmente no se evidencia que los estudiantes utilicen los recursos sugeridos.</p> <p>Finalmente, en el momento de la presentación, se observa que no se cumple con el tiempo estipulado, porque en cuanto a contenido a pesar que discutieron ciertos aspectos, en el producto final, no todos se expusieron.</p>

NOTAS DE CAMPO

(Observación inicial)

Nombre del Observador: María Fernanda Gaitán Alonso

Salón de clase observado: ___We Talk Room___ **Cantidad de estudiantes:** ___8___

Nivel: ___B2___

Fecha: ___Febrero 2020___ **Hora:** ___12:10 – 1:40 pm___

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	COMENTARIOS DEL OBSERVADOR
<p>En esta oportunidad los estudiantes tienen como tema el lenguaje de la publicidad y las pautas más representativas de marcas populares alrededor del mundo, tienen como fin discutir los aspectos que una buena pauta publicitaria debe tener, y demostrarlos en una representación que deben planear juntos, pueden guiarse por los ejemplos vistos en clase y pueden investigar más, se les sugiere ser recursivos y utilizar los medios a su alcance para enriquecer el ejercicio.</p> <p>Los estudiantes presentan el ejercicio.</p> <p>Finalmente, en este salón se hace el <i>oral presentation</i> una presentación que deben hacer los estudiantes para avanzar al siguiente nivel, para esta clase hay tres presentaciones orales, las cuales se ejecutan en orden aleatorio.</p>	<p>Aunque los estudiantes están interesados en el tema, se identifica que algunos están temerosos de hablar porque prestan mucha atención a la forma correcta de decir o plantear sus ideas, surgen preguntas como ¿Profe el auxiliar se usa en esta ocasión? O ¿Qué tiempo verbal debo usar si quiero expresar esto? Aunque se les responde, se les sugiere que con el nivel que ellos tienen pueden expresar esas ideas sin inconvenientes, sin prestar tanta atención al aspecto gramatical.</p> <p>Los estudiantes presentan el ejercicio, sin embargo, no se evidencia en totalidad lo discutido en grupo. Adicionalmente, el ejercicio no fue enriquecido con recursos adicionales, a pesar de que fue lo recomendado, y se contaba con recursos para hacerlo.</p> <p>Finalmente, en las presentaciones orales, aunque a los estudiantes fueron notificados de que es importante utilizar recursos online o multimedia, hacen caso omiso y ninguno presenta apoyo de esta índole durante la presentación oral.</p>

Anexo 2 *Evaluación Inicial***Initial Evaluation****Date:** Septiembre 30 de 2020 **Number of Participants:** 12 **Time:** 3:00 -4:00

Aspects to Analyze	Strengths	Weaknesses	Comments
Communicative Competence Performance	Los estudiantes cuentan con un nivel intermedio en inglés que les permite interactuar con sus compañeros.	Aunque los estudiantes tienen un buen nivel de inglés, en ocasiones su producción oral es limitada. Su participación no es muy activa y algunas veces se debe recurrir a diversas estrategias para que contesten ciertas preguntas e interactúen con sus compañeros.	Los estudiantes tienen bases sólidas en cuanto al idioma extranjero. Sin embargo, si se requiere buscar estrategias, actividades y espacios que generen en los estudiantes la posibilidad de fomentar y mejorar su competencia comunicativa a través de una participación más activa.
Use of Technology Resources and Tools	Los estudiantes manifiestan tener conocimientos básicos acerca del uso de ciertas herramientas tecnológicas. Sin embargo, reconocen que es un ámbito muy amplio que se debe explorar más. Reconocen que la tecnología puede brindar excelentes	Los estudiantes presentan dificultades a la hora de realizar ciertas actividades mediadas por el uso de la tecnología. (Compartir archivos, crear enlaces públicos, entre otros). Adicionalmente, poseen conocimientos básicos de ciertas herramientas, pero en ocasiones se limitan a	En términos generales, los estudiantes están cercanos al uso de la tecnología. Sin embargo, es necesario indagar más, explorar nuevos recursos y de alguna manera evidenciar las potencialidades que la tecnología puede brindar,

	oportunidades y resultados en la medida en que el uso que se le dé a la misma sea el adecuado.	emplear los mismos recursos.	especialmente en los procesos de aprendizaje y enseñanza.
--	--	------------------------------	---

Anexo 3 Consentimiento Informado

Bogotá, septiembre 2020

Consentimiento Informado

Yo _____
Identificado con ____ numero _____ de _____, participo de manera voluntaria en el desarrollo del proyecto de investigación titulado “**Características lingüísticas en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la creación de narrativas digitales**” llevado a cabo por las profesoras María Fernanda Gaitán Alonso y Nathaly Serrano Prieto. Autorizo la recolección de datos generada por artefactos, entrevistas, cuestionarios, videoconferencias que se requieran para tal fin.

Reconozco que la creación de este proyecto es de autoría exclusiva de las docentes mencionadas anteriormente, y que la participación de este no está relacionada a alguna institución de educación no formal específica. Adicionalmente, sé que esta participación no generará algún tipo de certificación.

Atentamente,

Nombre:

Apellido:

Número de identificación:

Firma: _____

Anexo 4 Triangulación Datos Recolectados

Objetivo		Objetivo		Objetivo	
Describir las percepciones de los participantes sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de una lengua extranjera.		Identificar las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producidas por estudiantes de nivel intermedio.	Describir las características lingüísticas de las narrativas digitales en lengua inglesa producidas por estudiantes de nivel intermedio.	Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas	
Entrevistas		Artefactos		Notas de campo	
Pregunta 1	todos los participantes consideran que el uso de herramientas y recursos tecnológicos fue de utilidad para aprender vocabulario.	Grupo 1	Grupo 2	Aspectos positivos	Aspectos negativos
Pregunta 2	las herramientas y recursos tecnológicos utilizados les fueron útiles para todos los participantes con respecto al proceso de escritura.	logró un notable avance en la competencia comunicativa.	avanzó en la competencia comunicativa	En cuanto a aspectos positivos, se evidenció gran avance en el fortalecimiento de la competencia comunicativa de los estudiantes evidente en la fluidez y seguridad de su discurso en la lengua extranjera, en la adquisición y uso de vocabulario, en la pronunciación progresivamente correcta y adecuada	Como aspecto negativo, en el cual se debe seguir trabajando, se puede resaltar que los estudiantes aún no tienen una participación 100% activa, especialmente cuando se está en una conversación sincrónica, por lo tanto, es necesario seguir buscando estrategias que permitan mejorar este aspecto.
Pregunta 3	los estudiantes percibieron el uso de herramientas y recursos tecnológicos utilizados como útiles para el aprendizaje de ortografía, el cual constituye un elemento importante en el desarrollo de la competencia comunicativa y para cualquier	Se fortaleció la adquisición y uso de vocabulario nuevo de acuerdo a las temáticas y dinámicas propuestas	seguridad para hablar, mejoraron la presentación de sus ideas siendo más fluidos, naturales y concretos en la lengua extranjera.	en el dominio de los recursos al alcance en pro de fortalecer los objetivos pedagógicos planteados para cada una de las sesiones.	
Pregunta 4	la mayoría de los estudiantes consideraron el uso de herramientas y recursos tecnológicos útiles para aprender gramática a pesar de que no fuera este el objetivo principal de la implementación pedagógica.	más naturalidad y fluidez y pronunciación	Adicionalmente, aunque la pronunciación fue una de sus grandes dificultades, a lo largo de las actividades los estudiantes mostraron también avances en este aspecto.		
Pregunta 5	Las herramientas y los recursos fueron de gran utilidad para lograr una pronunciación adecuada que les permitiera establecer una comunicación efectiva durante cada una de las actividades propuestas.				
Pregunta 6	El uso de herramientas y recursos tecnológicos fueron útiles, ya que les permitió a los estudiantes expresarse de manera oral en la lengua extranjera, sin preocuparse excesivamente por el uso adecuado de estructuras gramaticales.				
Pregunta 7	Para la mayoría de los estudiantes el uso de herramientas y recursos tecnológicos fueron muy útiles para organizar sus ideas al momento de discutir sobre diferentes temas.				
Pregunta 8	los estudiantes encontraron utilidad en las herramientas y recursos tecnológicos para presentar ideas.				

Pregunta 9	Anchor: Esto quiere decir que esta herramienta fue de gran utilidad para los estudiantes.
Pregunta 10	Powtoon: Esta herramienta generó opiniones divididas acerca de su utilidad, mientras que más de la mitad la consideraron útil, el resto de los participantes no le encontraron mayor relevancia para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 11	Genially: Estos resultados muestran que para la gran mayoría de los estudiantes esta herramienta fue útil dentro de las diferentes actividades propuestas para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 12	Google meet: Estos resultados evidencian que para todos los encuestados esta herramienta fue de gran utilidad para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 13	Apowersoft: La mayoría considera esta herramienta como útil para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 14	Piktochart: Estas respuestas indican que las percepciones están divididas en que la mayoría considera útil esta herramienta para su proceso de aprendizaje, mientras que los otros no le dan tanta relevancia a la misma.
Pregunta 15	Canva: Esto indica que la mayoría de los estudiantes considera que la herramienta fue de utilidad para su proceso de aprendizaje.
Pregunta 16	Youtube: Las percepciones están divididas en que la mayoría considera útil esta herramienta para su proceso de aprendizaje, mientras que los otros no le dan tanta relevancia a la misma.
Pregunta 17	Los estudiantes mencionaron herramientas tales como Teams, Filmora, Power Point y Word. Adicionalmente, reportaron haber utilizado Teams y Filmora para lograr establecer una interacción en tiempo real con los compañeros y que está quedará grabada para ser vista posteriormente.
Pregunta 18	Todos los encuestados están completamente de acuerdo en utilizar estas herramientas en futuros escenarios de aprendizaje.
Pregunta 19	Todos los encuestados están completamente de acuerdo en que las narrativas digitales representaron una nueva forma de expresarse en la lengua extranjera.
Pregunta 20	Todos los encuestados contestaron afirmativamente. Esto quiere decir, que las narrativas digitales impactaron de manera positiva el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
Pregunta 21	En cuanto al rol del docente, los encuestados sugirieron implementar juegos de palabras, actividades cuya finalidad fuera adquirir herramientas gramaticales y ciertas tareas de tipo individual. Con respecto al rol del estudiante, se mencionó la autonomía y dedicación como aspecto fundamental en el aprendizaje.
Pregunta 22	La totalidad de los encuestados resaltaron que el uso de narrativas digitales les permitió interactuar con sus compañeros, implementar vocabulario para expresar sus ideas en la lengua extranjera de manera clara y objetiva. Adicionalmente, destacaron que las narrativas digitales fueron de gran importancia para desarrollar fluidez y facilidad la hora de comunicarse.
Pregunta 23	Dos de los participantes mencionaron la falta de relaciones interpersonales con sus compañeros de clase y profesores lo cual si se presenta en un ámbito presencial.

Anexo 5 Notas de Campo

Notas de Campo #1

Fecha: 07/10/2020

Sesión: Human Cloning: Discussing the effects of human cloning.

Objetivo: Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.

Aspectos Positivos	Aspectos Negativos	Observaciones
<p>*Los estudiantes muestran interés en desarrollar las actividades propuestas tanto en la sesión sincrónica como en la actividad final de <i>human cloning</i>. Dicha actividad es una narrativa digital a través de un vídeo en el cual exponen sus opiniones soportadas acerca de este tema.</p> <p>*Se evidencia que los estudiantes en la actividad final hablan un poco más fluido que en la sesión sincrónica acerca del tema. Adicionalmente, en su producción oral incluyen vocabulario más contextualizado y presentan ideas claras y concretas.</p> <p>*El uso de la narrativa digital expresada en video hace que los estudiantes indaguen en nuevos contextos y practiquen su producción oral de manera más cómoda y en un ambiente nuevo para ellos.</p>	<p>*Aunque los estudiantes muestran interés en la temática, su participación no es muy activa y autónoma en la sesión sincrónica. Después de varios intentos por generar producción oral de los estudiantes de manera voluntaria, se debe llamar por nombres propios a los estudiantes para que participen.</p> <p>*En el desarrollo de la narrativa digital se identifica la falta de ciertas frases transicionales que pueden ayudar al estudiante a mejorar su competencia comunicativa.</p> <p>*Algunos estudiantes muestran inseguridad a la hora de expresar sus opiniones tanto en la sesión sincrónica, como en la narrativa digital propuesta como actividad final.</p> <p>*Existen errores de pronunciación específicos.</p>	<p>*De acuerdo a los aspectos positivos y negativos evidenciados en esta sesión, se puede decir que la narrativa digital propuesta para este tema fue interesante para los estudiantes. Esto lo pudimos identificar gracias a aspectos tales como su compromiso con el desarrollo de la actividad y los comentarios positivos de ellos a la hora de presentarla.</p> <p>*Se propició un espacio nuevo en el cual ellos pudieron hacer uso de su competencia comunicativa para postular sus opiniones acerca del tema propuesto. Esto incita tanto a los estudiantes como a las docentes a explorar otros espacios que permitan algo similar.</p> <p>*Es necesario fomentar en los estudiantes la confianza necesaria y proponer actividades en las cuales su participación se activa para que puedan obtener mejores resultados.</p>

Notas de Campo #2

Fecha: 14/10/2020

Sesión: *Plastic Pollution: Propose solutions to Plastic Pollution.*

Objetivo: Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.

Aspectos Positivos	Aspectos Negativos	Observaciones
<p>*En el momento del warm up en la sesión sincrónica, los estudiantes demostraron participar activamente compartiendo sus puntos de vista y percepciones acerca de la contaminación por plástico.</p> <p>*Los estudiantes compartieron su punto de vista con respecto a la situación y así mismo plantearon soluciones como por ejemplo evitar la compra de productos embotellados, reciclar, entre otros.</p>	<p>*En el desarrollo del poster, en algunos casos falto una explicación más detallada o argumentada con respecto a las ideas presentadas.</p> <p>*Existen algunas dificultades para manejar las herramientas tecnológicas. Algunos estudiantes enviaron el poster sin el acompañamiento de la grabación en la cual se explicaba su propuesta al problema planteado por lo que se les solicito nuevamente enviar su tarea.</p> <p>*En algunos casos, las herramientas visuales que emplearon, no soportaban totalmente los argumentos planteados.</p>	<p>Uno de los grupos presento su propuesta y plantearon compartirla en otras instituciones educativas como medio de concientización lo cual represento para nosotras una iniciativa interesante pues el tema y la preocupación por el mismo incentivo a los estudiantes a proponer campañas y compartir el mensaje a otros.</p> <p>Para el desarrollo del ejercicio, los estudiantes pudieron haber aprovechado mejor los recursos digitales potenciando su creatividad, explorando además otras herramientas diferentes a las que se recomendaron durante la clase.</p>

Notas de Campo #3

Fecha 21/10/2020

Sesión: *Abortion: What a difficult decision to make.*

Objetivo: Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.

Aspectos Positivos	Aspectos Negativos	Observaciones
<p>*Los estudiantes mostraron interés por el tema. En la sesión sincrónica los estudiantes mostraron una participación activa. Así mismo, en la actividad final, (el podcast). Se evidenció que los estudiantes lograron expresarse mejor que en ocasiones anteriores haciendo uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>*En el desarrollo de la sesión sincrónica, los estudiantes postularon sus opiniones, fue una participación activa. En la actividad final, además de dar sus opiniones, las soportaron con la indagación de nueva información. Lo que permitió que su expresión oral fuera más fluida y contundente.</p>	<p>*En algunos casos, es necesario trabajar más la entonación de ciertas frases interrogativas y de expresión que permitan que su producción oral sea un poco más contundente y llamativa.</p> <p>*En todos los participantes se evidencia falencias en cuanto a la pronunciación de palabras específicas.</p> <p>*En algunos casos, los estudiantes no implementan vocabulario relacionado a mostrar acuerdo o desacuerdo con respecto a algún tema.</p>	<p>*Tanto la sesión sincrónica como la entrega final nos permitieron evidenciar que si hay un avance significativo en cuanto a la competencia comunicativa de los estudiantes en inglés. Ya que tienen la capacidad de expresarse mejor, organizar sus ideas, presentarlas de manera coherente, clara, y por lo tanto surge una comunicación fluida.</p> <p>*Se debe sugerir a los estudiantes recursos lingüísticos que les permitan seguir mejorando la competencia comunicativa. Palabras de transición, expresiones para mostrar acuerdo y desacuerdo, marcadores de discurso, entre otros.</p>

Notas de Campo #4

Fecha: 28/10/2020 **Sesión:** Death Penalty: Discussing advantages and disadvantages of Death Penalty.

Objetivo: Determinar aspectos positivos y/o negativos sobre la implementación de narrativas digitales en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas.

Aspectos Positivos	Aspectos Negativos	Observaciones
<p>Los estudiantes emplearon diferentes medios y herramientas tecnológicas para desarrollar la actividad. Un grupo de estudiantes subió su trabajo a Spotify en forma de podcast en donde presentaron sus puntos a favor o en contra de la pena de muerte.</p> <p>En general, las ideas y argumentos presentados son coherentes y organizados. Los estudiantes presentan su punto de vista y opinión sobre la pena de muerte ya sea a favor o en contra, definen algunos conceptos y evalúan la situación. Al mismo tiempo presentan ejemplos, los analizan y toman una posición con respecto al tema.</p> <p>En uno de los grupos, los estudiantes realizaron un <i>role play</i> al mismo tiempo que presentaban sus opiniones acerca de la pena de muerte.</p>	<p>Durante la sesión sincrónica es difícil a veces que los estudiantes participen y expresen sus opiniones con respecto a los temas propuestos.</p>	<p>En el desarrollo de este ejercicio, los estudiantes al dar su punto de vista con respecto al tema, evaluaban diferentes situaciones en las que podían estar a favor o en contra de la pena de muerte. Además, mencionaban algunos casos o ejemplos reales y presentaban su posición al respecto.</p> <p>Para el desarrollo de esta actividad fue evidente que los estudiantes tenían un mejor dominio de las herramientas tecnológicas. Ya sea mediante la grabación de un video, la elaboración de un podcast, etc. fue posible evidenciar la forma en que aprovecharon los diferentes recursos tecnológicos.</p> <p>En cuanto al aspecto comunicativo, los estudiantes mejoraron notablemente su producción oral en lo que refiere a fluidez, uso de vocabulario, coherencia en las ideas presentadas, entre otros aspectos.</p>