Trabajo colaborativo para fortalecer el aprendizaje del inglés en el aula

Sergio Esteban Ramírez Restrepo y Alejandro Alfonso Quintana

Licenciatura en inglés y bilingüismo con énfasis en inglés, Fundación Universitaria Compensar

Para la Facultad De Ciencias Sociales y de la Educación, Final Project

Laura Paola Hernández Castro

Noviembre, 2023

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen

El trabajo colaborativo en el aula es una metodología de enseñanza que fomenta la colaboración y la interacción entre los estudiantes. Como objetivo general para la presente investigación se tiene como finalidad mejorar las habilidades de los estudiantes en el aprendizaje del inglés por medio del trabajo en conjunto aplicado a estudiantes de segundo y quinto semestre de la licenciatura en bilingüismo con énfasis en inglés. En esta metodología de paradigma constructivista, los estudiantes trabajan juntos en proyectos o actividades para lograr objetivos comunes, utilizando habilidades de comunicación, resolución de conflictos y toma de decisiones. Los profesores pueden fomentar el trabajo en equipo en el aula a través de actividades específicas, estrategias de asignación de roles, responsabilidades, y retroalimentación constructiva. Se plantea lo acordado previamente puesto que se halla un problema de individualismo en las aulas de clases entre los estudiantes mismos, problemática la cual se muestra pertinente resolver en vista de generar un ambiente en mejores condiciones para aprender inglés.

Abstract

Collaborative work in the classroom is a teaching methodology that encourages collaboration and interaction among students. The general objective of this research is to improve students' English learning skills through collaborative work applied to second and fifth semester students of the bachelor's degree in bilingualism with emphasis in English. In this constructivist paradigm methodology, students work together on projects or activities to achieve common goals, using communication, conflict resolution and decision-making skills. Teachers can encourage teamwork in the classroom through specific

activities, role assignment strategies, responsibilities, and constructive feedback. The previously agreed upon is proposed since there is a problem of individualism in the classrooms among the students themselves, a problem that is pertinent to solve in order to generate an environment with better conditions for learning English.

Palabras clave: Equipo, colaboración, unión, pedagogía, enseñanza, confianza, ingles

Capítulo I Introducción

El trabajo colaborativo en el aula se refiere a una metodología de enseñanza que fomenta la participación de los estudiantes en la construcción del conocimiento a través de la interacción y cooperación entre ellos. Teniendo en cuenta a Cenich, y Santos (2005) al respecto mencionan que ¨el aprendizaje no es un proceso puramente interno, si no un constructo social mediado por el lenguaje utilizado en el discurso social, donde el contexto en el cual ocurre constituye el centro del aprendizaje mismo¨. Considerando lo anterior y haciendo referencia a este enfoque, los estudiantes trabajan en equipo para lograr objetivos comunes, utilizando habilidades sociales y de comunicación para resolver problemas y tomar decisiones conjuntas. El trabajo colaborativo en el aula tiene muchos beneficios para los estudiantes, ya que les permite desarrollar habilidades importantes como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la colaboración.

Además, les ayuda a aprender a trabajar en equipo y a respetar las ideas y opiniones de sus compañeros. Los profesores pueden fomentar el trabajo colaborativo en el aula mediante actividades como proyectos de grupo, discusiones en clase, trabajos en equipo y debates. Así mismo pueden proporcionar herramientas y estrategias para ayudar a los estudiantes a trabajar juntos de manera efectiva, como la asignación de roles y responsabilidades, el establecimiento de metas claras y la retroalimentación constructiva. En resumen, el trabajo colaborativo en el aula es una metodología de enseñanza que promueve la participación y la colaboración entre los estudiantes, lo que puede mejorar significativamente su aprendizaje y su capacidad para trabajar en equipo en el futuro.

Así las cosas, podríamos poner como uno de los causales de la falta de socialización, el fenómeno de la pandemia donde todos nos vimos asediados por un encierro el cual nos aisló en su totalidad de nuestro entorno social, fenómeno el cual afectó las habilidades sociales de muchas personas, y en el regreso a un ambiente de varias personas, regresar a un ambiente laboral y/o académico no fue fácil, en este caso en el aula de clase muchos estudiantes optaron por trabajar por sus medios, sin contar con sus demás colegas, hecho el cual puede ser contraproducente respecto al comportamiento postpandemia Drake (2022) afirma que

> Podría decirse que uno de los mayores cambios tuvo que ver con las interacciones sociales. De repente, montones de personas trabajaban desde casa, asistían a clase por Internet y evitaban socializar con cualquiera fuera de la casa o de la burbuja aprobada. A medida que las personas se adaptaban a su nuevo formato de vida, su forma de comunicarse y comportarse cambiaba.

Ahora pues, teniendo en cuenta el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, el asunto se complica más, ya que, en el aprendizaje de este, es fundamental obtener retroalimentación constante de nuestros maestros y colegas, allí yace la raíz del inconveniente, la falta de trabajo colaborativo no permite una retroalimentación completa, ya que no hay compañeros ni en lo absoluto trabajo colaborativo para corregir falencias. ¿Cómo se podrá corregir esto?

Planteamiento del problema

A causa de circunstancias tales como falta de motivación, incomodidad, malestar con su ambiente cercano, entre otros, deriva en la no obtención de los resultados esperados

por las instituciones educativas, ya que impiden al estudiante dar lo mejor de si mismo para las clases. Un tema ocurrente es la falta de la autoconfianza (*self-confidence*) en el aula, dónde gracias a este factor, los estudiantes no logran encontrar un ambiente óptimo para llevar a cabo sus responsabilidades educativas; gracias a esto no pueden lograr un trabajo colaborativo donde unos se ayuden a los otros de forma contribuyente, sino cada uno desea trabajar por sus medios, lo cual no es tan efectivo.

El aprendizaje colaborativo, se enfoca a el proceso social en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se genera una construcción de conocimientos; de acuerdo con Guitert y Giménez (2000), se da una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera que llegan a forjar un proceso de construcción de conocimiento. Autores importantes como (Vygotsky) (1978), resaltan que el aprendizaje colaborativo se avala porque el ser humano es un ser social que vive en continua interacción con otros y con los grupos de expresión de los vínculos que surgen entre ellos; del mismo modo, el psiquismo humano se forma en la actividad de la comunicación, en la que destacan los beneficios cognitivos y afectivos que conllevan el aprendizaje grupal como elemento que establece un vínculo dialéctico entre el proceso educativo y el de convivencia en la sociedad donde se generó (Estrada, 2010).

Al momento de implementar las estrategias para la enseñanza del inglés, los docentes de dicha materia deben tener en cuenta el contexto de sus estudiantes, esto con el fin de lograr que mejoren en sus habilidades comunicativas. Ahora bien, es sabido que una de las mayores dificultades del aprendizaje del inglés es la confianza para desenvolverse en la habilidad del habla (*speaking*). Esto se puede dar por diferentes razones: (1) autoconfianza (*self-*

confidence), (2) pánico a hablar en público, (3) la frustración por no conseguir resultados esperados entre otras razones, derivan en el fracaso para lograr una colaboración entre pares, ya que, no se sienten en el ambiente adecuado para expresarse y mostrar su verdadero nivel. Un ambiente que no es adecuado para el estudiante siempre contará como impedimento y limitante en su proceso de aprendizaje, se podría decir que, si el estudiante no se siente a gusto, su proceso de andamiaje (*scaffolding*) será ineficaz e incompleto, pues este no conseguirá el conocimiento que desea pues en un principio de adquirir le será una tarea imposible trabajar en equipo con sus colegas y finalmente no podrá llegar a los resultados esperados tanto por el estudiante como por la institución. Por esta razón, se plantea la siguiente pregunta que orienta la investigación: ¿Cómo mejorar el trabajo colaborativo, haciendo uso de distintos modelos y estrategias, como la gamificación, el andamiaje y el aprendizaje basado en problemas, para fortalecer el aprendizaje del inglés en el aula de clase a estudiantes de segundo y quinto semestre, enfocado en las habilidades del habla y escritura?

Objetivos

Objetivo general

Mejorar las habilidades del inglés en habla y escritura mediante el trabajo colaborativo en estudiantes de segundo y quinto semestre de la Fundación Universitaria Compensar estimulando el pensamiento crítico mediante la resolución de problemas.

Objetivos específicos*:*

- Diseñar actividades colaborativas que permitan desarrollar el trabajo para la apropiada evolución del aprendizaje del ingles
- Estimular el interés y la participación mediante la introducción de actividades dinámicas.
- Analizar el efecto de las actividades colaborativas tales como juego de roles, adivinanzas, informe oral (reported speech), y búsqueda del tesoro entre otras en el aprendizaje del inglés enfocado en las habilidades de habla y escritura de los estudiantes de segundo y quinto semestre.

Capítulo II

Marco teórico

Antecedentes

Con relación al proyecto, en este capítulo, se tendrán en cuenta diferentes autores que han hecho investigaciones nacionales e internacionales similares, para el soporte al mismo.

Antecedentes nacionales.

En primer lugar, para hablar de trabajo colaborativo, es útil hablar del ambiente donde se encontrarán involucrados los estudiantes, los actores inmersos en este ambiente y factores claves que son primordiales para un aprendizaje colaborativo efectivo. Según ha señalado Perea (2018), es importante que el estudiante cuente con una excelente convivencia entre los diferentes miembros de la comunidad educativa, el estudiante debe contar con un ambiente en el cual se encuentren presentes aspectos como el respeto, la confianza y la comprensión, además de poder contar con condiciones de salud, nutrición y estabilidad emocional; todos estos componentes son clave ya que, juntos, brindarán un ambiente escolar positivo donde el estudiante podrá desarrollar en conjunto su aprendizaje.

Por su parte, Morales y Villamizar (2022), investigadores de la Universidad Libre, quienes hablaron del tema del trabajo colaborativo y el e-Learning aplicado en la Universidad de Pamplona en Colombia, afirman que la e-Evaluación o Evaluación Electrónica, de la mano con la estrategia metodológica del aprendizaje basado en problemas (PBL) y el juego de roles (role-play) son algunos ejemplos de actividades que facilitan el aprendizaje del trabajo colaborativo en estudiantes universitarios, que para este estudio fueron estudiantes del Programa de Educación Infantil, donde plantean al final de su escrito que, por medio de la práctica de las estrategias mencionadas previamente, se consiguieron las metas planteadas por los investigadores.

Muy vinculado a los recursos virtuales como las e-Evaluaciones mencionadas con anterioridad, Puerta (2020) nos habla de que, gracias a la tecnología, se debe pensar en nuevos modelos educativos, con metodologías distintas, tal como la metodología colaborativa, esta da lugar a que se consiga un ambiente interactivo donde se creen comunidades de aprendizaje, donde todos los miembros de la comunidad educativa pueden ser partícipes de debates, aportes, foros, etc. y así mismo, lograr un intercambio de materiales, trabajos y fuentes que puedan contribuirle a toda la comunidad. Para esto, se pueden usar herramientas que la autora llama Web 2.0, las cuales pueden ser blogs, wikis, y demás recursos.

En la Universidad de la Costa se creó un estudio en el cual se demostró que las habilidades sociales de los estudiantes son un aspecto clave a la hora de emplear el trabajo colaborativo en el aula, ya que, entre los mismos estudiantes en el aula, en reiteradas ocasiones no se demuestra armonía ni cordialidad; en más de una ocasión el irrespeto y la hostilidad son factores que abundan entre los estudiantes, para solucionar esto, Sarmiento

(2019) nos dice que es crucial encontrar estrategias modernas de aprendizaje, las cuales consisten en un ejercicio de autoconocimiento, de reconocimiento de errores, de descifrar que está mal en el aula, que aspectos son positivos y se pueden reforzar, etc. donde se verá beneficiado no solo el estudiante sino el maestro, quien podrá involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Antecedentes internacionales.

En cuanto al estudiante como protagonista principal, se afirma que el estudiante, al ser el componente más importante del aprendizaje, debe contar con habilidades y actitudes que aporten no solo a él/ella sino a su entorno y demás compañeros, es crucial que el estudiante ponga de su parte para un aprendizaje colaborativo efectivo, por ello, Borrasca (2014) afirma que: "El aprendizaje colaborativo requiere de una actitud activa y una disposición positiva por parte de los estudiantes y el rol del profesor debe limitarse al de asesor o guía" (p.18).

En esta investigación realizada por Miranda (2020) en Lima -Perú en la Universidad Cayetano Heredia quien realizó su experimento sobre ¨estado del arte sobre el trabajo colaborativo como estrategia didáctica en la educación primaria a nivel de Iberoamérica¨ esto, con el fin de mejorar el aprendizaje de los alumnos que cursan la educación primaria.

Como segundo antecedente tenemos a Escamilla (2020) en México egresada del Centro Nacional de Educación la cual experimentó sobre ¨influencia del trabajo colaborativo en el rendimiento académico en la materia de historia¨ Teniendo como

objetivo determinar la influencia del trabajo colaborativo en el rendimiento académico en la materia de historia.

Para continuar con este apartado, tenemos a Álvarez (2007) en España de la universidad de Oviedo hizo su investigación acerca de ¨Enfoque colaborativo y tic: una experiencia en el aula de lengua extranjera¨ esto con el fin de apostar a nuevas metodologías que enfatizan en la construcción abierta del conocimiento, en el aprendizaje colaborativo y en nuevos recursos y herramientas didácticas.

En este antecedente tenemos en cuenta a Araujo (2017) en España de la Escuela Oficial de Idiomas de Burgos quien habla sobre ¨ Propuesta de utilización de wikis para el desarrollo de expresión escrita mediante el trabajo colaborativo¨ con la intención de plantear una serie de actividades prácticas a desarrollar a través de una de las herramientas características que acompañan a la Web 2.0, concretamente, los wikis, para desarrollar la destreza de expresión escrita de forma colaborativa en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Para finalizar traemos esta investigación de Quezada (2018) en Chile de la Universidad Católica de Chile sobre ¨Trabajo colaborativo en el aula: aprendizajes desde la investigación y la práctica educativa¨ lo anteriormente mencionado con el fin de explorar, comprender y analizar el impacto del trabajo colaborativo en el entorno educativo.

Por su parte, Nunan y Lamb (1996) han contribuido al campo de la enseñanza del inglés como segunda lengua y como lengua extranjera pues abogan por un enfoque centrado en el aprendizaje colaborativo y la autonomía del estudiante en la enseñanza del

inglés. En relación con Jacobs y Farrell (2003), ellos exploran la implementación de la enseñanza comunicativa colaborativa en la enseñanza de inglés aplicando un enfoque comunicativo en el aula.

La tecnología se presenta como herramienta fundamental a la hora de emplear aprendizaje colaborativo en el aula de clase, es por ello qué autores como Morales y Villamizar (2022) junto a Puerta (2020) hacen hincapié en lo importante que es el uso de esta herramienta para lograr una fundamental mejora en el aula de clase. Herramientas tales como juegos de roles (*role-play*), aprendizaje basado en problemas (*PBL*), evaluaciones virtuales (*e-Evaluations*), aprendizaje virtual (*e-Learning*), entre demás herramientas hacen de la tecnología una estrategia eficiente, la cual ayudará a evolucionar la forma de enseñanza para los maestros del día de mañana, de la mano de nuevos modelos y formas que se encuentren adaptadas al aprendizaje actual que tiene la educación hoy en día.

Por su lado, autores como Sarmiento (2019) y Perea (2018) proponen hablar más sobre el estudiante, su ambiente y demás factores que lo rodean. Perea menciona la importancia de brindarle al estudiante un ambiente eficaz donde pueda desarrollar sus habilidades apropiadamente; es necesario que se encuentre el respeto, la confianza y la comprensión, junto a factores de calidad como salud, nutrición y estabilidad emocional. Sarmiento, por su parte, invita a identificar aspectos positivos o negativos, descifrar qué es lo que hay bien o mal dentro del aula, estrategia que vinculará aún más al maestro con sus educandos.

El trabajo colaborativo en la enseñanza del inglés se ha centrado en el fomento de la comunicación auténtica y en el desarrollo de habilidades lingüísticas a través de

interacciones entre estudiantes. La tecnología ha desempeñado un papel creciente en facilitar el trabajo colaborativo, ya que las herramientas en línea y las plataformas digitales permiten la colaboración más allá de las limitaciones geográficas.

Marco Referencial

Trabajo colaborativo

En la enseñanza del inglés es una estrategia pedagógica que promueve la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esta metodología se basa en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes trabajan juntos, compartiendo ideas, recursos y responsabilidades.

Objetivos del trabajo colaborativo

Según Calzadilla (2002) respecto a los objetivos del trabajo colaborativo en el aula de clase menciona lo siguiente:

> El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognoscitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social. Todos ellos se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos.

Para profundizar en los objetivos resulta pertinente citar a Johnson y Johnson (2000) quienes proponen lo siguiente:

- Fomentar el Aprendizaje Mutuo: Su finalidad se basa en compartir conocimientos y experiencias entre los miembros del grupo.
- Desarrollar Habilidades Sociales: Su finalidad se basa en mejorar la comunicación, la empatía y la capacidad de trabajar en equipo.
- Promover la Responsabilidad Compartida: Su finalidad se basa en comentar la responsabilidad individual y grupal en el logro de metas.
- Incrementar la Motivación: Su finalidad se basa en aumentar la motivación intrínseca a través de la participación.
- Mejorar la Retención del Conocimiento: Su finalidad se basa en aumentar la retención a través de la discusión y la enseñanza entre pares.

Facilitar la Resolución de Problemas: Su finalidad se basa en desarrollar habilidades para abordar problemas de manera conjunta.

Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo es un enfoque el cual se basa en organizar las actividades dentro del aula y así convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Es fundamental para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo y realizar las tareas de manera colectiva. En esta investigación hallamos un autor importante que se destaca en este método de aprendizaje, aquí él menciona que depende del intercambio de información entre los estudiantes, quienes se motivan tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar los logros de los demás. Uno de los precursores de este nuevo modelo educativo

fue el pedagogo estadounidense John Dewey, quien promovía la importancia de construir conocimientos dentro del aula a partir de la interacción y la ayuda entre las partes en forma sistemática.

> Según autores como Panitz (2002) la diferencia crucial entre estos dos procesos de aprendizaje es que, en el primero, son los educandos quienes diseñan su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que afectan en su proceso de aprendizaje, mientras que, en el segundo, es el profesor quien diseña y mantiene casi, por completo, el control en la estructura de interacciones y de los resultados que se han de obtener.

En este proceso de aprendizaje se desarrollan diversas actividades que puede realizarse a través de diferentes instrumentos de trabajo, ya que las interacciones en el aula se dan de forma espontánea. Ejemplo de ello pueden constituir aquellos casos en los que pares se llegan a entender mejor que con la misma explicación presentada por el docente. Spencer Kagan (2018) lo define como "La suma de las partes interactuando es mejor que la suma de las partes solas".

Es útil tener en cuenta el concepto de “Zona de desarrollo próximo” propuesta por Vygotsky, la cual se define como la distancia entre el nivel de desarrollo real de un individuo y su nivel de desarrollo potencial, es decir, lo que una persona podría aprender gracias a la ayuda de otra persona más capacitada, concepto el cual se entiende como potencialmente útil para el trabajo colaborativo, ya que propone el hecho de que no es suficiente aprender por medios propios, sino que, por el contrario, es adecuado brindarle al educando un espacio en el cual, desde profesores hasta compañeros, se encuentren nutridos de conocimiento el cual es el que se le desea brindar al educando. Por consiguiente, toma

mucha fuerza, por ejemplo, desarrollar el aprendizaje del inglés en el aula de clase de la mano de un anglohablante nativo. Es por ello por lo que ruso (2001) menciona que “cada adquisición derivada de la potencialidad ya existente no es una modificación de la ZDP. La verdadera modificación ocurre cuando en la relación con el otro se abren espacios nuevos que solo existen y cambian desde esta relación”, ambientes y experiencias nuevas abren campo para el desarrollo del aprendizaje y conocimiento del educando.

La importancia del aprendizaje colaborativo según los autores Velázquez, Río y Johnson va más allá de aprender cualquier materia. Su verdadero propósito es que los alumnos, adquieran destrezas interpersonales y aprendan a trabajar en equipo. Para ello, cada integrante del equipo de alumnos o de un ámbito laboral debe comunicarse, tomar decisiones, resolver conflictos, organizarse y apoyarse. Por supuesto que todas estas competencias serán responsabilidad del docente, y deberá promover una formación integral. Así que es un reto para todos los involucrados.

Andamiaje (Scaffolding)

Para comenzar, se tiene como principal modelo pedagógico el andamiaje (Scaffolding), donde la corriente principal de este modelo se basa en que el estudiante debe tener el apoyo apto de sus entes cercanos en la institución educativa para que consiga completar tareas que por sus propios medios no podría.

Este apoyo mencionado previamente se va brindando al estudiante de forma gradual, brindándole al estudiante las herramientas necesarias para su proceso de crecimiento integral y académico, el cual poco a poco se irá retirando a medida que el estudiante va

obteniendo autoconfianza (*self-confidence)* y desarrollo en sus habilidades para desarrollar la tarea deseada.

Collins y Brown (1988) plantean las siguientes ideas referente al andamiaje (Scaffolding):

> "El andamiaje es un conjunto de ayudas que se brindan al alumno para que este sea capaz de desempeñar tareas que no podría realizar solo. El andamiaje puede adoptar muchas formas: una explicación, una demostración, una pista o una estructura temporal para la tarea" (p.414)

Por ello, se resalta la importancia de una búsqueda de herramientas, que sean básicas o elaboradas, para la solución de problemas y crecimiento del estudiante; sin necesidad de dispersar su trabajo, el maestro le estará brindando gradualmente la ayuda para lograr el objetivo, tales como explicaciones, guías, recursos audiovisuales, etc. Por otro lado, se resalta la relevancia de los individuos alrededor del estudiante y su aprendizaje, que en este caso es el maestro, por lo tanto, Collins et al. (1989) afirman que: "la enseñanza mediante andamiaje implica la transferencia de responsabilidad del experto al aprendiz, lo que permite al aprendiz adquirir la capacidad de realizar tareas que anteriormente no podía realizar solo" (p.410)

Con esto en conocimiento, se puede afirmar el papel tan importante que posee el maestro en el aula de clase, ya que esta persona será la guía del estudiante y quien le brindará las herramientas para su crecimiento. No puede haber la posibilidad de ir directamente a un tema sin conocer su trasfondo o componentes necesarios para entender este mismo. Considerando lo anterior, la utilidad de andamiaje (Scaffolding) es bastante útil para la presente investigación, ya que, clase tras clase, los maestros gradualmente

brindaran por medio de sus clases, los instrumentos necesarios para el aprendizaje, y que el tema sencillo se transforme gradualmente con complejidad para que los estudiantes construyan su conocimiento, todo esto por medio de un proceso que requiera el conocimiento previo de los estudiantes.

Aprendizaje basado en problemas

La investigación cuenta con el modelo mencionado en el título, que es el aprendizaje basado en problemas (*Problem-Based Learning)* el cual tiene un énfasis hacia el estudiante y la resolución de problemas reales, complejos, y hasta laberínticos, todos estos problemas como una forma de aprender. Es importante enfrentar las situaciones ante contextos hipotéticos que podrían enfrentar en su día tras día, por ello, se prefiere anular temas que no son parte de su entorno, por ejemplo, los metros, aviones, cruceros, por el contrario, tener en cuenta temas como el transporte público en Bogotá, el clima frío, la vida universitaria combinada con la vida laboral, entre otras cosas. Con el fin, de que los estudiantes se apropien de las actividades y se sientan acorde con lo que aprenden ya que sienten cercanía con ello, lo cual se vincula con el aprendizaje basado en problemas (*Problem-Based Learning)*, por el cual los estudiantes obtendrán las herramientas necesarias para saber desempeñarse en contextos de la vida real.

En el PBL los estudiantes trabajan en grupos pequeños, con la idea de identificar, analizar, y darles resolución a problemas del diario vivir. Durante este proceso, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar y profundizar el conocimiento que previamente ya tenían sobre una situación, y de la misma manera, aprenden nuevos conocimientos por medio de la investigación y colaboración. Es aquí donde el modelo toma relevancia ya que Hall y Moseley (2005) mencionan que es una estrategia de

aprendizaje que fomenta el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad, al tiempo que permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido a situaciones de la vida real (p.223)

En ese sentido se comprende que el PBL es relevante para esta investigación ya que por el conocimiento previo se puede adaptar apropiadamente al contexto colombiano y bogotano, donde se encuentran contextos de universitarios que viven su día a día, en el transporte público, con la inseguridad en la ciudad, con lo vivido en barrios, etc. Es clave adaptar los temas del entorno estudiantil a las clases, dado que facilitará las actividades en solucionar problemas en grupo.

Gamificación

Es el uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar la participación de los educandos. Esta teoría implica la incorporación de elementos característicos de los juegos, como puntos, niveles, desafíos, recompensas y competiciones, en situaciones no relacionadas con el juego ya que según Zichermann (2011) ¨la gamificación se trata de hacer las cosas más atractivas e impulsar los comportamientos que deseas mediante la aplicación de mecánicas de juego¨ esto con el fin de aplicar estrategias que utilizan elementos característicos de los juegos para mejorar la participación, motivar acciones específicas y lograr objetivos predefinidos. Por medio del uso de actividades interactivas tales como los juegos de roles, juegos haciendo uso de material autentico (realia), de los sentidos, entre demás aspectos útiles para el juego, cuentan como herramientas necesarias en el aula de clase para desarrollar el aprendizaje de la L2.

Al aplicar mecánicas de juego, como recompensas, desafíos, niveles y competiciones, se busca crear experiencias más atractivas y agradables en contextos que no son inherentemente lúdicos, como la educación, el trabajo o la resolución de problemas. En resumen, la gamificación es vista como una herramienta para influir en el comportamiento al hacer que las actividades sean más atractivas y motivadoras, utilizando la psicología y los elementos de diseño de juegos para alcanzar metas específicas.

Capítulo III

Metodología

Paradigma y tipo de investigación.

Para la presente investigación, se usa el paradigma constructivista, el cual consta de un carácter cualitativo. Este paradigma basa su idea fundamental en que el conocimiento y aprendizaje es construido no individualmente, sino de una forma activa en colectivo, por varias personas, por medio de la interacción entre los individuos, su entorno cercano, y sus experiencias tal como menciona Patiño (2018) citando a Piaget

> La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.

Según el paradigma constructivista, el conocimiento se va construyendo por medio de la reflexión, la interacción e interpretación del mundo. Por medio del criterio propio del individuo, en este caso el estudiante, haciendo uso de su interpretación de las cosas, construye paso a paso una representación propia del conocimiento.

Este paradigma ofrece una vista estrechamente subjetiva sobre el conocimiento, ya que insiste en fomentar el criterio propio del estudiante, y promueve el aprendizaje significativo, en el que el educando relaciona activamente la nueva información adquirida con el conocimiento previamente adquirido, y juntando estos dos componentes, lo antiguamente aprendido con lo recientemente aprendido, les encuentran un sentido pertinente a las cosas. Se busca lograr una comprensión profunda a cambio de una memorización temporal y superficial.

Finalmente, cabe mencionar el aprendizaje autodirigido, que va vinculado a lo mencionado con anterioridad, aprendizaje donde el educando toma un rol activo en su propio proceso de aprendizaje, esto lo consigue por medio de establecer objetivos, haciendo búsqueda eficaz de recursos y, por medio de la autocrítica, creando una evaluación rigurosa sobre su progreso continuo.

Investigación acción

La investigación acción en el campo educativo es un enfoque metodológico que combina la investigación con la acción práctica en el ámbito educativo. Implica que los educadores, ya sean profesores, directores de escuela u otros profesionales de la educación, investiguen y reflexionen sobre sus propias prácticas y experiencias para mejorar el aprendizaje y el entorno educativo en general.

Combina la investigación y la acción para abordar problemas prácticos. La conexión entre trabajo colaborativo y la investigación acción implican un enfoque repetitivo y reflexivo. Por medio de la investigación se genera una planeación, una recolección de datos y reflexión sobre los resultados. Por otro lado, implica una participación de los individuos, teniendo en cuenta a los educandos y tutores, quienes contribuyen a la identificación y solución de problemas. Tanto en la investigación acción como en el trabajo colaborativo hay una construcción conjunta del conocimiento en equipo; los investigadores aprenden sobre la eficacia de sus intervenciones en el aula de clase a medida que las implementan. El conocimiento es compartido y se construye a través de la interacción de los miembros del equipo. Por medio de las etapas de la investigación acción se puede llevar a cabo un trabajo efectivo en el aula de clase. Estas etapas se pueden ver reflejadas de la siguiente manera: -Se comienza con una etapa de observación donde, en el aula de clase, se identifican aspectos tales como la enseñanza que están obteniendo los estudiantes en ese momento. También, se conoce de una forma primaria las fortalezas y posibles puntos a reforzar de los educandos. -Posteriormente, con ayuda de actividades de habla y escrituras básicas con preguntas a responder como: "¿Cómo es tu día a día en la ciudad? - ¿Qué es lo que más te gusta de tu carrera? – ¿Qué música te gusta escuchar?" entre otras preguntas, se conoce cómo es la expresión hablada y escrita

de los estudiantes. - Se establecen objetivos, propuestas, metodología, instrumentos y un cronograma, el cual puede estar adaptado a todas las clases, o una por una. - Se aplica lo planeado, se recogen y analizan los datos. - Por medio de los resultados se generan conclusiones y reflexiones. Con estos pasos en mente, se considera llevar a cabo un ejercicio adecuado de investigación acción.

Cuando se trata de trabajo colaborativo es válido mencionar a Lewin (1946), quien desarrolló esta metodología y al respecto dice que "Es una forma de cuestionamiento auto reflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad con el objetivo de mejorar el conocimiento de dicha práctica" (p.34) Con ello, se desea hablar de la importancia del rol del investigador-docente en este ámbito, todo con el énfasis de mejorar.

Diseño de investigación e instrumentos.

La problemática actual que se percibe en entornos educativos de la Fundación Universitaria Compensar en estudiantes de segundo y quinto semestre relacionada hacia la individualidad y falta de trabajo en equipo con la idea de resolver problemas de forma más efectiva en el aula de clase es la mayor razón por la cual se desea ejecutar y/o llevar a cabo esta idea, ya que la idea primordial se basa en buscar las mejores alternativas en el salón de clase para los estudiantes, quienes se verán beneficiados a corto y largo plazo por lograr fortalecer su habilidad de trabajo en equipo (team-work***)*** con énfasis hacia la resolución de problemas (***problem-solving)*.**

Para la fase de planificación, por medio de los profesores principales se hará un acercamiento hacia el grupo que servirá como objeto de estudio. Se conocerá qué temas son los que están actualmente cursando, los temas aprendidos y próximos a aprender, donde asimismo un propósito claro es conocer las necesidades del grupo, qué hace falta reforzar para conseguir un aprendizaje más eficaz. Para esta primera fase, la intención es poder, como tutores, tener una primera imagen de cómo es el grupo y qué puntos negativos son los que se podrían solucionar por medio de nuestra enseñanza, claro está, usando el trabajo en equipo.

En la siguiente fase, se llevará a cabo el conocimiento del grupo directamente, esto por medio de la primera clase, donde el maestro podrá conocer y examinar su población, ubicando puntos clave que se podrían mejorar, ubicando las fortalezas de los estudiantes para usarlas como herramienta, pero mayoritariamente, descifrando en qué están fallando, y cómo el trabajo colaborativo podría ser la herramienta eficaz para solucionar estos puntos débiles dentro de los estudiantes. Un ejemplo de ello sería dividir a los grupos en parejas, darles un caso de estudio dependiendo del tema que se esté estudiando, donde ellos deben brindar, desde sus puntos de vista, las soluciones para este caso, contándolas a sus demás compañeros; usando esta opción, los resultados proporcionados por la resolución de los estudiantes frente a esta tarea, pondrá a disposición información vital a los investigadores y maestros, quienes podrán descifrar fortalezas y posibles puntos a desarrollar en pro de un aprendizaje más efectivo del inglés y de la misma forma, dejará ver cómo el trabajo colaborativo podría serles útil.

Para los resultados, estos se verán reflejados en los apuntes hechos en el principal instrumento de investigación, los diarios de campo de los docentes, quienes brindarán en

estos diarios la información pertinente para comprender el proceso de los estudiantes desde el día 1 hasta el último día; cada clase servirá tanto de enseñanza como de observación de los estudiantes. Esta última fase constará de resultados por medio del reflejo del proceso que los estudiantes tendrán clase a clase. En los resultados deseados, se busca que los estudiantes puedan reforzar sus habilidades de escritura (*writing)* y del habla *(speaking) l* se desea que su desempeño en equipo sea efectivo, no perfecto, pero sí se desea que clase tras clase sea más completo; algo gradualmente mejor construido y positivo para los educandos se desea que, gracias a que la idea es que clase tras clase la habilidad de la resolución de problemas (*problem-solving*) sea la más usada, los estudiantes desarrollen su recursividad y habilidad de encontrar soluciones. Los formatos que usar para recaudar los datos necesarios sobre el progreso de los estudiantes serán los mismos que actualmente se usan para la clase de Practice Teaching III.

Por medio de ***Diarios de Campo*** se logrará el registro de los datos pertinentes para la investigación. En estos se procederá a documentar primeramente una imagen donde el lector pueda conocer el grupo, los temas dictados en clase, y más importante, el comportamiento de nuestros estudiantes frente a esta problemática, planteando un antes y un después teniendo en cuenta las estrategias que se vayan a utilizar en el aula de clase para mejorar el trabajo colaborativo. Ver (**anexo 1**) El mayor propósito es que se pueda ver el progreso continuo de nuestros estudiantes, que se pueda ver reflejado el trabajo

colaborativo en sus resultados académicos. Podemos afirmar la utilidad del diario de campo por medio de Monsalve y Pérez (2012) quienes relatan que:

> No se limita a la narración de anécdotas, sino que éstas tienen un sustento pedagógico originado en los resultados obtenidos por los facilitadores en determinado momento, los cuales dan lugar a prácticas pedagógicas que se deben tener en cuenta como parte de la cualificación del proceso educativo. (p.119)

Por otra parte, contamos con los planeadores de clase (Lesson Plan), esquemas los cuales como maestros permiten un espacio apto para la planeación de las clases, con tiempo, temas, conocimiento sobre el grupo y específicamente conocimiento de lo que se hace. Para este escrito, el propósito de los planeadores de clase (Lesson Plan), es con la idea de que los lectores puedan conocer los temas vistos clase tras clase, donde se podrá ver evidenciado el proceso del andamiaje (Scaffolding), trabajo colaborativo, gamificación y aprendizaje basado en problemas ya que, por medio del paso de las clases, se pretende que el conocimiento y el proceso del aprendizaje del inglés crezca gradualmente, con temas que, clase tras clase, se presenten como aún más complejos para el estudiante, esto con la idea de conseguir objetivos de aprendizaje previamente planteados. Es por ello por lo que, por ejemplo, se desea en una etapa de las clases comenzar con el tema de "estilo indirecto (*reported speech*)" para de allí proceder con el tema de "voz pasiva (*passive voice*)", ya que el conocimiento proporcionado por la "complejidad" del estilo indirecto otorgará las bases necesarias para dar el paso hacia la voz pasiva. Paso a paso se podrá ir viendo el progreso de los estudiantes. Ver (**anexo 2**)

Caracterización

Fundación Universitaria Compensar

Según la página web oficial de la Fundación Universitaria Compensar (2021), se proporciona la siguiente información respecto al lugar de prácticas:

Es una institución universitaria fundada el 26 de octubre de 1978 con énfasis a brindar una formación sólida en las áreas de la administración, comunicación social, ingeniería y educación; a la formación integral de personas que contribuyen a transformar positivamente su entorno profesional y social.

Ahora bien, la universidad está compuesta por programas presenciales, como anteriormente dicho, entonces cuenta con dos sedes en el país, las cuales son en Bogotá y Meta. Sin embargo, cuenta con programas en el entorno digital para todo el país. Con relación a lo dicho, es una institución que cuenta con 8.309 estudiantes en las dos modalidades.

En este caso, el proyecto se llevará a cabo en la sede de Bogotá, que está ubicada en la localidad "Teusaquillo" número 13, en la calle 32 No. 17 – 30.

Caracterización de grupo.

El proyecto se llevará a cabo en la facultad de educación, en el programa de Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en inglés con dos grupos en la jornada de la mañana. Las dos clases constan con cinco estudiantes, el primero está en segundo semestre, específicamente en la materia de *"Getting To Know English"*, y por otro lado el segundo grupo se encuentra en quinto semestre cursando la materia de *"Using English"* como asignatura.

Cronología

Para la realización de esta investigación, se siguieron varios pasos, los cuales fueron los siguientes:

I. En primer lugar, se definió el tema a investigar y buscar resolver que, fundamentalmente es el trabajo colaborativo con énfasis a aprender inglés. (Comienzo del semestre, con ello el comienzo de la investigación. Previo a conocer salón de prácticas)

II. Se plantearon los objetivos y las teorías necesarias para llevar a cabo la investigación. (Desarrollo inicial de la investigación. Próximo a conocerse los salones de prácticas)

III. Se conocieron los grupos con los cuales los investigadores interactuarían y encontrarían a posteriori los resultados de la investigación. (Etapa inicial de observación, conocimiento directo con los estudiantes)

IV. De acuerdo con las necesidades de los estudiantes, se adaptaron las clases para fomentar el conocimiento por medio del aprendizaje colaborativo, y desde este punto comenzar la recolección de información pertinente para la investigación.

V. Con los resultados, se consiguió un análisis de los resultados y se desarrolló una discusión sobre estos mismos.

Capítulo IV

Análisis de resultados

Para la presente investigación se considera pertinente hablar de cómo en los dos ambientes donde se llevó a cabo la enseñanza, de la L2, en este caso, el inglés, se consiguió lograr un aprendizaje colaborativo efectivo.

Clase tras clase se buscó y consiguió trabajar de forma colaborativa, con el énfasis de buscar un bienestar en el aula de clase y con el fin de buscar un beneficio colectivo para los estudiantes y su desarrollo del conocimiento. Actividades tales como estilo indirecto "reported speech", el teléfono roto "chinese whisper", mesa redonda (*round table*), servicio al cliente, entre demás cosas colaboró a una armonía en el salón, a una resolución de problemas rápida y eficaz y a una construcción efectiva del aprendizaje del inglés.

Para comenzar, es pertinente hablar sobre la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, teoría la cual propone que un estudiante aprende de forma más eficaz estando en un entorno adecuado, rodeado tanto de maestro como de estudiantes que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Se hizo uso de esta teoría en más de una ocasión, donde fue claramente más evidenciado en la clase de estudiantes de segundo semestre en donde se aplico el presente perfecto continuo con una actividad llamada mesa redonda, la cual fue basada en que los estudiantes y el profesor practicante debían hacer una mesa redonda y viendo las preguntas sobre viajes proyectadas en la pantalla, su labor era responder cada una de ellas usando el presente perfecto continuo. El objetivo era que el primer estudiante debía responder la pregunta y el siguiente debía reportarla además de proporcionar su propia respuesta hasta

concluir con todas las preguntas. La finalidad de esta actividad se define en que los estudiantes debían conseguir una comunicación efectiva y un trabajo grupal satisfactorio para conseguir responder las preguntas apropiadamente. Ver (**anexo 3**)

Haciendo uso del formato de diario de campo se pudo recolectar la información pertinente sobre la clase previamente mencionada. Aquí, se reflejan aspectos tales como: las sensaciones que tuvo el docente en el aula de clase; el comportamiento de los estudiantes; qué podría mejorar para futuras clases, y finalmente, como se vio reflejado el trabajo colaborativo en el aula de clase. (Cabe resaltar que estas cuestiones previamente mencionadas, aplican para todos los diarios de campo). Ver (**anexo 4**)

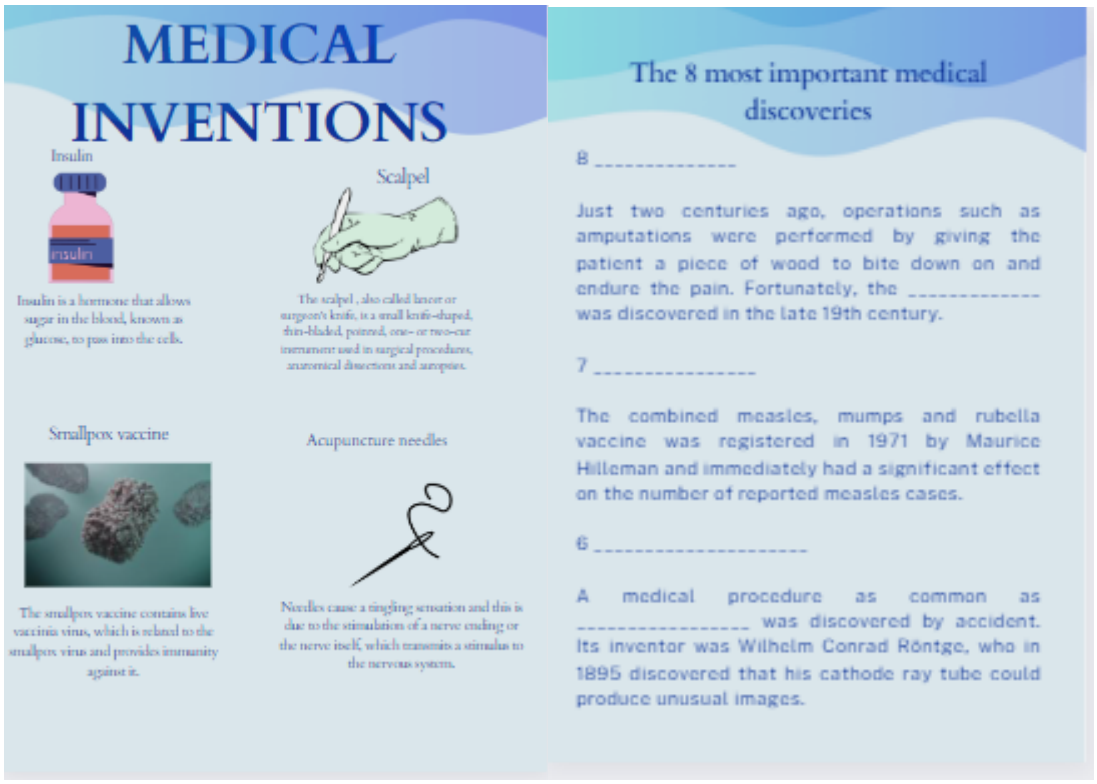
El aprendizaje basado en problemas cuenta como una herramienta eficaz, la cual tal como mencionan Hall y Moseley (2005) cuenta como una estrategia la cual fomenta el pensamiento crítico y la colaboración a la par que los estudiantes están en condiciones para aplicar lo aprendido en su día a día. Para estas sesiones se consiguió vincular el trabajo colaborativo con la estrategia mencionada anteriormente, ya que los estudiantes consiguieron hacer uso de sus vivencias diarias para complementar aspectos tales como su aprendizaje del inglés junto a trabajar de forma conjunta para un bien común, que fue resolver varios ejercicios llevados al aula de clase por el docente.

Para ejemplificar la enseñanza y el material creado basado en la teoría mencionada anteriormente (PBL) es valido tomar en cuenta las siguientes actividades:

Invenciones medicas completar los espacios en blanco

Por medio de una actividad de escritura y de comprensión lectora los estudiantes deben completar en equipo los espacios en blanco referentes a un texto sobre las inversiones

médicas y sus utilidades según la teoría del (PBL) fue aplicado en la actividad rompe hielos en donde se inicio la clase preguntando a los estudiantes si algunas: ¨ ¿vez han estado hospitalizados? - ¿Cuál fue la razón? - ¿Hace cuánto? ¨ con el fin de que los estudiantes consigan compartir algunas de sus experiencias para vividas en su proceso de vida. Ver **(anexo 5)**



Con la ayuda del diario de campo, nuevamente se pudo recolectar información pertinente para la investigación. Aquí se puede ver reflejado cómo el trabajo colaborativo fue ejecutado haciendo uso de PBL. Ver **(anexo 6)**

Servicio al cliente- como quejarse apropiadamente

Para la presente actividad ejecuto un juego de roles donde los estudiantes a los estudiantes les fue asignado un rol especifico, los roles de asesor y cliente. Aquí los estudiantes debían

responder ante situaciones llevada y guiadas por el maestro practicante, tales como: ¨el internet está fallando- pedí un domicilio y no ha llegado- perdí un vuelo y la aerolínea no me ha brindado la respuesta adecuada¨. La idea primordial es crear escenarios surrealistas donde la actividad pueda tornarse mas interactiva. Para fomentar el pensamiento crítico dentro de los estudiantes en situaciones como la del domicilio se planteo el siguiente escenario: el domiciliario se encuentra en una situación donde su empleador no le proporciona prestaciones de ley, abuso de su tiempo para almorzar, se ve obligado a trabajar mas de lo necesario, su salario es paupérrimo entre otras condiciones, las cuales llevan al domiciliario a entrar en colapso y resultar comiendo el pedido del cliente por el hambre que tiene. el contexto previamente mencionado propone un escenario complejo, donde el estudiante debe preguntarse ¿tomo acciones frente a este empleado? ¿O comprendo la situación que trae y permito que consuma mi pedido sin mayor problema? ¨ lo cual conlleva al estudiante a tomar una decisión respecto a las condiciones que trae el empleado. Ver (**anexo 7**)

Por medio de este diario se detalla lo vivido en el aula de clase respecto a la clase de atención al cliente y las quejas, cabe resaltar que los propósitos fueron: fomentar pensamiento crítico, buscar el vocabulario para quejarse apropiadamente y exponerse ante un caso de la vida real tanto como cliente como asesor aplicando el trabajo colaborativo. Ver **(anexo 8)**

Para culminar, es de resaltar lo fructífero que fue la teoría del andamiaje (*scaffolding*), y de la gamificación (*gamification*) llevadas a cabo en gran parte de la investigación. Collins y Brown (1988) hacen referencia al andamiaje (*scaffolding*) como idea para brindar las herramientas necesarias para el desarrollo apropiado del aprendizaje del educando, y

también, ir construyendo el conocimiento paso a paso, lo cual se ve reflejado en la mayoría de las sesiones, donde cada tema aprendido fue de vital importancia para el siguiente tema a aprender; se procuró no omitir absolutamente nada, sino al contrario reforzar lo aprendido para dar el paso a la siguiente lección. Se resalta la importancia de vincular lo aprendido con la segunda lengua, que también se ejecutó de forma eficaz con los estudiantes en cada clase.

Por su parte es válido recalcar la utilidad de la gamificación como herramienta para llevar a cabo las clases. Como menciona Zichermann (2011) los juegos son la única influencia en el universo conocido capaz de motivar a las personas a comportarse en contra de sus propios intereses de manera predecible, sin necesidad de recurrir a la fuerza, tomando en cuenta este aspecto, se resalta la importancia del juego herramienta para mejorar el trabajo colaborativo y el aprendizaje del inglés. Haciendo uso de andamiaje y gamificación se plantearon las siguientes actividades:

Adivina quien es

En esta actividad se planteo la idea de que los estudiantes trabajaran colectivamente en busca de un objetivo: que el compañero en frente adivinase quien era. El método fue el siguiente se proyectó la imagen de varias personas famosas en donde uno de los estudiantes tenia que estar de espaldas a la imagen y sus compañeros que podían obsérvalas, por medio de pistas brindaban soporte para que el adivinador descifrase quien era. Esta actividad fue empleada en ambos salones de clase por lo cual se denomina una herramienta útil para varias edades. Cabe aclarar que este material fue diseñado con un enfoque multifacético, ya que la forma de emplearlo en ambos salones fue distinta: en el salón de segundo semestre se utilizó el tiempo verbal presente perfecto. Ver **(anexo 9)** por su parte en el salón de

quinto semestre se utilizó la construcción verbal denominada voz pasiva. Ver **(anexo 10)** Todo lo anterior con un mismo objetivo de hacer uso del trabajo colaborativo.

Por medio del diario de campo se consigue recopilar información de ambos salones de clase. Ver **(anexo 11)**



Gather town

Es una plataforma de videoconferencia que utiliza gráficos 2D y 2.5D para crear un entorno virtual interactivo. A diferencia de las tradicionales videoconferencias en las que los participantes se presentan en cuadros de video, El aplicativo permite a los usuarios mover avatares en un espacio virtual compartido. Cada participante está representado por un avatar que puede moverse por el entorno virtual, interactuar con otros avatares. Por medio del uso de esta plataforma se consiguió hacer estudiar estilo indirecto (reported speech) en varias clases. Al poder tener registro de varias clases se pudo analizar el progreso que los estudiantes tuvieron a lo largo de estas mismas. Ver **(anexo 12)**





En el siguiente diario de campo, se evidencio el progreso de varias clases en cuanto a trabajo colaborativo. Ver **(anexo 13)**

Búsqueda del tesoro

Esta actividad tuvo como enfoque direcciones (derecha, izquierda, derecho, atrás) ya que por medio de estas los estudiantes debían guiar a su compañero que tenía los ojos vendados por medio de obstáculos hasta llegar al ¨tesoro¨. Haciendo uso de la gamificación tal como dice Liberio (2019) lo explica como una estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. Esto con el fin de involucrar a los alumnos mediante esta metodología haciendo parte del trabajo colaborativo entre ellos. Ver **(anexo 14)**





Para esta clase, se hizo el respectivo diario de campo, donde se recopiló la información pertinente para la investigación. Ver **(anexo 15)**

Para concluir el análisis de resultados se diseñaron las siguientes preguntas:

- ¿Cómo fue la comunicación grupal entre los estudiantes?
- ¿Los estudiantes expresaron sus dudas e ideas?
- ¿Cómo fue la contribución individual en pro de colaborar a solucionar problemas colectivamente?
- En caso de algún desconocimiento de los estudiantes ¿los demás colaboraban?
- ¿Hubo compromiso para solución de las actividades por parte de los estudiantes?

Esto, para traducir en cifras lo visto en el aula de clase en cuanto al trabajo colaborativo en algunas de las sesiones que se mostraron como mas importantes en este proceso. Ver **(anexo 16)**

Conclusiones

Mejorar el trabajo colaborativo en el aula se considera como esencial para fortalecer el aprendizaje del inglés. La comunicación efectiva, la diversidad de actividades, la asignación de roles claros y la retroalimentación constante son elementos clave que contribuyen al éxito de esta estrategia. Además, la integración de tecnología, la consideración de aspectos culturales y la creación de un ambiente de apoyo son prácticas adicionales que enriquecen la experiencia de aprendizaje. En última instancia, al aplicar estas recomendaciones, los educadores pueden empoderar a los estudiantes para que adquieran habilidades lingüísticas

sólidas y se preparen para enfrentar desafíos de comunicación en inglés en situaciones de la vida real.

Clase tras clase se consiguió crear actividades las cuales consiguieron una unión progresiva en el aula, donde por medio de la resolución de las actividades previamente mencionadas, no solo mejoró el aprendizaje y conocimiento de la L2, sino que demostró que trabajar en colectivo brinda aspectos tales como: satisfacción grupal por batir un objetivo; una convivencia cada vez más fluida y afable entre los estudiantes quienes podrían haber tenido diferencias en el pasado; un aprendizaje donde por medio del conocimiento previo de los estudiantes, se complementaban uno al otro, si alguno de ellos no sabía algo, en la mayoría de las ocasiones era el mismo compañero quien proporcionaba la respuesta o herramienta necesaria para que el compañero quien no tenía algún conocimiento lo obtuviera, esto hecho sin necesidad de la intervención del docente.

Continuando con el aprendizaje colaborativo, resulta pertinente traer nuevamente a la discusión el tema de la Zona de Desarrollo Próximo, propuesta por Vygotsky (1931) la cual hace referencia a la distancia entre el nivel de desarrollo real de un individuo y su nivel de desarrollo potencial, es decir, aquello que el educando podría aprender por sus propios medios frente a lo que podría conseguir de la mano de otra u otras personas más capacitadas y que poseen previamente conocimientos que pueden contribuir a lo que está aprendiendo el educando. Como se mencionó con anterioridad, es práctico hablar sobre el ambiente que se consiguió lograr en el aula de clase, donde finalmente todos los personajes inmersos, desde estudiantes hasta docentes contaban con lo necesario para un aprendizaje colaborativo del inglés efectivo.

Teniendo en cuenta el hecho de que el objetivo siempre fue conseguir un aprendizaje progresivo, siempre que algún estudiante tuvo una duda o alguna cuestión por resolver, entre todos se logró que no quedara nada sin resolver. Esto se vio reflejado también en las actividades llevadas al aula de clase, actividades sencillas como el ejercicio de las adivinanzas (riddles) el teléfono roto (Chinese Whisper), búsqueda del tesoro, atención al cliente y ejercicios en gather town.

Por medio de una teoría como el andamiaje (scaffolding) se consiguió un avance sustancial, ya que poder haber brindado las herramientas y acompañamiento necesario a los estudiantes para que pudiesen gradualmente avanzar en su progreso tanto del aprendizaje de la L2 como del trabajo colaborativo derivó en resultados útiles y pertinentes para la presente investigación. Por medio de esta corriente se otorgó un ambiente apropiado con las herramientas adecuadas para que los estudiantes consiguieran un buen progreso en su aprendizaje de la mano del trabajo en equipo. Los temas se mostraron como aptos para el nivel de los estudiantes.

Se analiza que las actividades ideadas en las planeaciones de las clases sirvieron como herramientas efectivas para el desarrollo del aprendizaje del inglés junto al trabajo colaborativo en el aula de clase. Se evidencia que haciendo uso de la teoría del andamiaje (scaffolding) se logró conseguir un aprendizaje paso a paso del inglés que permitió al estudiante comprender y analizar en el tiempo adecuado las lecciones deseadas.

(párrafo respondiendo la pregunta problema) Para concluir, resulta pertinente hablar sobre cómo los métodos empleados en el aula de clase, de la mano de las teorías que los sostienen (trabajo colaborativo, aprendizaje basado en problemas, gamificación y andamiaje) lograron conseguir un impacto positivo dentro del trabajo colaborativo y mejorar este

mismo con énfasis a fortalecer el aprendizaje de la L2 en el salón. En primer lugar, conseguir condiciones óptimas es fundamental; un ambiente que cuente con respeto, convivencia positiva, confianza y comprensión es crucial, lo cual se consiguió exitosamente.

Emplear un proceso apropiado al ritmo del estudiante, brindándole las herramientas adecuadas para su adquisición del conocimiento de la mano de un grupo conformado por estudiantes y docentes quienes podrán brindar una buena ayuda al estudiante también se nos muestra como herramientas útiles para el trabajo colaborativo y el aprendizaje de la L2.

Todos los aspectos previamente mencionados demostraron ser clave para el mejoramiento del trabajo en colectivo con énfasis en fortalecer el aprendizaje del inglés.

Se consiguió también un aprendizaje efectivo por medio de herramientas virtuales haciendo uso de la gamificación (*gamification*) tal como menciona Foncubierta y Rodriguez (2014)

> La técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.

Esta teoría concluye que se aplica la gamificación, el profesor cuidadosamente diseña actividades, tareas o procesos de aprendizaje, ya sea en formato analógico o digital, de manera que incorporen estas características de juego siendo esto crucial para la investigación teniendo en cuenta el enfoque de trabajo colaborativo en el aula.

Se muestra como sumamente útil ya que proporciona herramientas bastante convenientes como aplicativos y/o sitios web que cuentan como un soporte fundamental para el maestro. Para ejemplificar lo anteriormente visto, cabe mencionar la importancia de Gather Town en las sesiones. Por otro lado, actividades interactivas tales como la búsqueda del tesoro donde hay una recompensa y un objetivo a conseguir por medio del juego, motiva y ayuda a un aprendizaje más eficaz de la L2 y de su misma forma contribuye al trabajo colaborativo.

Recomendaciones y limitaciones

Para este apartado se hará énfasis en aspecto que impidieron efectuar un mejor trabajo a lo largo de las practicas lo cual deriva una investigación más limitada.

Para comenzar es pertinente hablar del tiempo en el aula de clase ya que se evidencio bastante reducido y no lo suficiente para brindar una clase completa a los estudiantes puesto que una hora y media por sesión acorta el contenido del planeador de clase y las actividades planteadas con anterioridad.

En segundo lugar, se hizo el hallazgo positivo de que, a pesar de contar con una escasez de personal, no es necesario tener un salón de 50 alumnos para conseguir un trabajo colaborativo efectivo, ya que fue evidenciado que con salones de no más de 4 estudiantes se

pueden lograr grandes avances en cuanto a aprendizaje colaborativo y aprendizaje del inglés se habla. Con poco personal, se pueden lograr grandes resultados.

Referencias.

Álvarez (2007) Enfoque colaborativo y tic: una experiencia en el aula de lengua extranjera. Universidad de Oviedo.

Armstrong, T. (2006). Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores.

Araujo (2017) Propuesta de utilización de wikis para el desarrollo de expresión escrita mediante el trabajo colaborativo. Escuela Oficial de Idiomas de Burgos.

Borrasca, B. J. (2014). El aprendizaje colaborativo en la universidad: referentes y práctica. REDU: Revista de Docencia Universitaria, 12(4), 281-302.

Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de educación.*

Cenich, G. y Santos G. (2005). Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea. Revista Electronica de Investigación Educativa.

Christison, M. A. (1990). Cooperative learning in the EFL classroom. Washington D.C: English Teaching Forum.

Crandall, J. (1999). Cooperative language learning and affective factors. En (Ed.). Affective Factors in Language Learning. Cambridge, MA: Cambridge University Press.

Collins, A., & Brown, J. S. (1988). The computer as a tool for learning through reflection. In H. Mandl & A. Lesgold (Eds.), Learning issues for intelligent tutoring systems (pp. 1-18).

Collins, A., Brown, J. S., & Newman, S. E. (1989). Cognitive apprenticeship: Teaching the crafts of reading, writing, and mathematics. In L. B. Resnick (Ed.), Knowing, learning, and instruction: Essays in honor of Robert Glaser (pp. 453-494). Lawrence Erlbaum Associates.

Dalton-Puffer, C. (2006). Questions in CLIL classrooms: Strategic questioning to encourage speaking. Current trends in the development and teaching of the four language skills

Deutsch, M. (1949). A theory of cooperation and competition. En Human Relations.

Durango, Z. (n.d.). ¿Por qué es importante la Investigación Cualitativa en la Educación? Corporación Universitaria Rafael Núñez.

Drake, K. (2022). ¿Cómo la pandemia ha cambiado nuestro comportamiento? MedicalNewsToday.

Escamilla, D (2020) Influencia del trabajo colaborativo en el rendimiento académico en la materia de historia. Centro Nacional de Educación.

Fernández, A. Y. M., & Roldán, E. M. P. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. Itinerario educativo, 26(60), 117-128.

Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español.

Hall, E., & Moseley, D. (2005). Reviewing the impact of problem-based learning on student learning: implications for nursing education. Journal of Nursing Education, 44(5), 219-224.

Hall, R. H., Rocklin, T. R., Dansereau, D. F., Skaggs, L. P., O'Donnell, A. M., Lambiotte, J. G., & Young, M. D. (1988). The role of individual differences in the cooperative learning of technical material. Journal of Educational Psychology.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Stanne, M. B. (2000). Cooperative learning methods: A meta-analysis.

Johnson, D. W., Johnson, R., Stanne, M., & Garibaldi, A. (1990). Impact of group processing on achievement in cooperative groups. Journal of Social Psychology.

Lazear, D. G. (1992). Teaching for Multiple Intelligences. Fastback 342.

Llinares, A., Morton, T., & Whittaker, R. (2018). The Roles of Language in CLIL. En J. Cenoz, D. Gorter & S. May (Eds.), Language Awareness and Multilingualism (pp. 17-35). Springer International Publishing.

Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. Journal for social issues

Liberio (2019) La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. Revista formación estratégica

Miranda (2020) Estado del arte sobre el trabajo colaborativo como estrategia didáctica en la educación primaria a nivel de Iberoamérica. UCH

Morales, Y. A. R., & Villamizar, S. B. C. (2022). e-Evaluación del trabajo colaborativo en estudiantes universitarios. Saber, Ciencia Y Libertad, 17(1).

Nestor R (2010) *collaborative learning theory and social representation theory: merges and possible articulations.* UDA

Nunan y Lamb (1996) "*The Self-Directed Teacher".*

Patiño, J (2018) Paradigma constructivista en la Educación. Luxiernaga

Panitz, T., y Panitz, P., (1998). Encouraging the Use of Collaborative Learning in Higher Education. En J.J. Forest (ed.) Issues Facing International Education, Junio, 1998, NY, NY: Garland Publishing

Perea Lara, J. L. (2019). Trabajo colaborativo: una estrategia para estimular ambientes escolares pacíficos en primaria. Educación y Ciencia, (22), 33–49.

Puerta, M. P. (2020). Aprendizaje colaborativo con tic y las excepciones y limitaciones al derecho de autor: Colombia. Revista La Propiedad Inmaterial, 29, 117.

Quezada (2018) Trabajo colaborativo en el aula: aprendizajes desde la investigación y la práctica educativa. Universidad Católica de Chile.

Ruso, R. C. (2001). El concepto de zona de desarrollo próximo: una interpretación. Revista cubana de psicología.

Sarmiento, R. (2019). El efecto del trabajo colaborativo en las habilidades sociales de los estudiantes de 10 grado de una institución educativa distrital (Doctoral dissertation, Corporación Universidad de la Costa).

Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? [Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico: ¿por qué funciona el trabajo en grupo?].

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps.

Anexos.

Anexo 1

Pregunta a tener en cuenta.	Respuesta a la pregunta.
¿Qué tema fue impartido?	
¿Qué comportamiento tuvieron los estudiantes?	
¿Se podría hacer algo nuevo en una próxima oportunidad?	
¿Cómo fue el trabajo colaborativo en el aula de clase?	

Anexo 2

Student Teacher:	**Subject**:	**Group**:
Class Teacher:	**Date**:	**Time**:
Learning Objectives: 1. 2. 3.		

Procedures		**Time**
Warm-up		
Stage 1		
Stage 2		
Homework		
Materials:		
Comments:		

Anexo 3

Student Teacher: Sergio Ramirez	**Subject**: Getting to know english	**Group**: Bachelor's degree 2th semester students.
Class Teacher: Lizeth Martinez	**Date**:	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 1. To encourage the use of the present perfect continuous 2. To Expand the vocabulary related to travel and verb times as mentioned above. 3. To achieve a more fluid harmony through communication in the classroom.		

Procedures		Time
Warm-up	By writing on a blank card, students should manifest the travel of their dreams using the present perfect continuous.	10

		min
Stage 1	Through the answers of the first activity, students should find the connection with the general teaching.	20 min
Stage 2	Students together with the teacher should create a round table, where all actors immersed must answer the questions put in the presentation of Canva. Questions such as: Have you explored new destinations recently? The main idea is for students to report what their last partner responded and provide their response in present perfect continuous.	30 min
Homework	Students should create a fictional story talking about their dream journey. They can record an audio or create a short essay.	
Materials: presentation on canva , board, markers, sheets of paper https://www.canva.com/design/DAFhXSM9n1Y/jy0PKDhNWmB1p-Iy5tRnfg/edit		
Comments:		

University Tutor: _____

School / Institution Tutor: _____

Anexo 4

Pregunta a tener en cuenta.	Respuesta a la pregunta.
¿Qué tema fue impartido?	Presente Perfecto Continuo
¿Qué comportamiento tuvieron los estudiantes?	El comportamiento de los estudiantes fue bastante gratificante teniendo en cuenta que mostraron su disposición

	para hacer parte de la actividad ya que tenían muy claro el tiempo verbal
¿Se podría hacer algo nuevo en una próxima oportunidad?	Podría mejorar la actividad una próxima oportunidad preguntar los intereses de los estudiantes y no ver un tema planificado en el libro que tenían a su disposición
¿Cómo fue el trabajo colaborativo en el aula de clase?	El trabajo colaborativo fue excelente ya que la actividad fue diseñada para aplicar tal investigación y claramente la actitud de los estudiantes fue la correcta

Anexo 5

Student Teacher: Sergio Ramirez	**Subject**: Getting to know english	**Group**: Bachelor's degree 2th semester students.
Class Teacher: Lizeth Martinez	**Date**:	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 1. To expand the vocabulary about medical inventions and their influence on society. 2. To encourage communication and create a more enjoyable environment among students within the classroom through questions asked 3. To make the students know a little more about themselves hand in hand with experiences lived in their process		

Procedures		Time
Warm-up	The teacher will ask the students about some real life experiences such as: have you ever been hospitalized? when?	15

	what was the reason? etc. and the students should answer honestly.	min
Stage 1	The teacher will share a Canva presentation, which has information about some medical inventions with their respective use, students should take notes to continue with the second activity.	25 min
Stage 2	Students will be asked to fill in a few paragraphs with blanks in teams based on the information seen earlier about medical inventions.	20 min
Homework	To foster listening ability, students should listen to the podcast "Maggots" by Emergency Medical Minute on Spotify.	
Materials canva presentation, bookmarks, board https://www.canva.com/design/DAFdbcPzxiI/D-_uSnuzOOwKBhSm2aZTqw/edit		
Comments:		

University Tutor: _____

School / Institution Tutor: _____

Anexo 6

Pregunta a tener en cuenta.	Respuesta a la pregunta.
¿Qué tema fue impartido?	Invenciones medicas
¿Qué comportamiento tuvieron los estudiantes?	para ser habilidades como la escritura y la lectura, no son temas muy llamativos para los estudiantes, se obtuvo una buena participación por

	parte de ellos ya que la actividad fue finalizada en su totalidad en el tiempo establecido
¿Se podría hacer algo nuevo en una próxima oportunidad?	Fue un tema completado a pesar de su complejidad, por lo tanto, no hay algo para corregir en esta clase
¿Cómo fue el trabajo colaborativo en el aula de clase?	Fue aplicado más sin embargo no como en otras clases ya que el tema era con un fin especifico de aplicar aprendizaje basado en prblemas

Anexo 7

Student Teacher: Alejandro A. Quintana	**Subject**: Using English	**Group**: Bachelor's degree 5th semester students.
Class Teacher: Sulay García	**Date**: 5/05/23	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 10. To give the students the tools to resolve complaints they have when they are in an Anglo context. 11. To seek that students obtain the necessary tact to treat with respect any advisor who helps them in customer service. 12. To expand the vocabulary of students, reinforcing the vocabulary of students through writing and speaking activities.		

Procedures		Time
Warm-up	Students should examine a situation which will be a problematic situation, which, in theory, would be a situation they dislike. Starting from this point, to examine the writing skills of students, they should write a short email demonstrating what is wrong and asking for a solution.	20 min.
Stage 1	At this stage, students will see useful vocabulary when writing a complaint, or what expressions to use at the time of a customer call.	20 min.
Stage 2	To encourage critical thinking, the teacher proposes scenarios where those involved are in complex situations that compete on social and/or working conditions, where the student must question which decision is the most appropriate regarding that case. (Example: The courier eats an order	20 min.

	because of precarious working conditions. How does the student deal with this?).	
Homework	Tell students to rest these vacations, but most important of all, remember them to always enjoy their lives.	∞
Materials: video beam, computer, paper sheets, smartphones.		
Comments:		

Anexo 8

¿qué tema se enseñó?	Para esta última sesión, se enseñó sobre las quejas en inglés, sobre como redactarlas, sobre como quejarse educadamente, pero así mismo, por medio del juego de roles, se mostró la realidad de algunos clientes, haciendo roles de personajes indeseables. Vocabulario útil para la clase, términos adecuados y recomendaciones para complaints educadas.
¿cómo fue el comportamiento de los estudiantes?	Dispersos hasta la última clase, pero cuando logré captar la atención de ellos, se engancharon, además para terminar de completar la cosa, la actividad les atrajo y disfrutaron siendo tanto clientes como agentes de servicio al cliente. Fue una excelente clase.
¿se podría hacer algo distinto en una nueva oportunidad?	Conocer más los temas, culturizarse más, y tratar de crear un contacto más fuerte con ellos, para que no se dispersen tanto. Como siempre, dictar

	clases de pie, hablar duro, y sin mirar la pantalla. Mas allá de eso, no more.
¿Cómo fue el trabajo colaborativo?	Fue bastante efectivo, ya que, con la ayuda de estudiantes, docentes, e incluso hasta el fulbrighter se consiguió un juego de roles donde todos pusieron de su parte para un trabajo excelente. Se generaron respuestas interesantes respecto a las cuestiones planteadas para fomentar el pensamiento crítico, esta clase respecto a trabajo colaborativo la califico como 10/10.

Anexo 9

Student Teacher: Sergio Ramirez	**Subject**: Getting to know english	**Group**: Bachelor's degree 2th semester students.
Class Teacher: Lizeth Martinez	**Date**:	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 1. To use the present perfect through physical appearance 2. To seek the collaboration of the entire room to solve tasks. In this case, an effective solution to riddles. 3. To expand vocabulary about the description of a person. These, related to their physical description or their path (considering that they are famous people).		

Procedures		Time
Warm-up	Students should form pairs, then do a short interview with each other in which they should ask each other questions using the present perfect tense.	10

		min
Stage 1	The teacher will ask some questions about how they could describe one of their family members Ex: describe your mother. And the students will have to answer orally EX: my mom has blue eyes, black hair, she is tall etc....	20 min
Stage 2	The teacher will project images of famous people where one of the students will have to stand with his back to them and his classmates will have to help his classmate guess who he is by means of clues.	20 min
Homework		
Materials canva presentation, mobile, markers https://www.canva.com/design/DAFiBQC_VQI/Kr2J5NzJi8T3XCiJF1jP2Q/edit		
Comments:		

University Tutor: _____

School / Institution Tutor: _____

Anexo 10

Student Teacher: Alejandro A. Quintana	**Subject**: Using English	**Group**: Bachelor's degree 5th semester students.
Class Teacher: Sulay García	**Date**: 31/03/23	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 7. To understand a new structure quite common in English communication. 8. To learn how to emphasize more in the action and object of a sentence than in the subject. 9. To expand the students' English vocabulary and knowledge by the learning of a new lesson.		

Procedures		Time

Warm-up	We will play riddles; the teacher will put some clues (in passive voice) which students must decipher to discover which is the object/person/thing that the teacher wants them to guess. They need to draw the object in the board.	15 min.
Stage 1	Through the use of a PowerPoint presentation, information about the topic will be displayed for students to observe and analyse it.	30 min.
Stage 2	We are going to play another game, riddles again, but in other way. A student will pass in front of the class, this will be on his back to the board, the teacher will put an image on the board, the other students will have to give clues to their partner about the object that is on the screen, and to win, the student in front must guess what object it is in a given time.	15 min.
Homework	Since passive voice is commonly used in journalism, students will have to find the funniest article title they find on the internet (for example, a QHubo article) and translate it properly.	
Materials: Board, markers, TV, Computer.		
Comments:		

Anexo 11

Pregunta a tener en cuenta.	Respuesta a la pregunta.
¿Qué tema fue impartido?	Presente perfecto y voz pasiva
¿Qué comportamiento tuvieron los estudiantes?	Los estudiantes tuvieron un comportamiento de disposición frente a la actividad de las adivinanzas ya que ambos salones se mostraron activos sobre la resolución de las adivinanzas
¿Se podría hacer algo nuevo en una próxima oportunidad?	Incursionar con nuevos tiempos y construcciones verbales en búsqueda de diferentes resultados

¿Cómo fue el trabajo colaborativo en el aula de clase?	Fue totalmente satisfactorio ya que independientemente el enfoque de la clase, se diseñó una actividad interactiva donde todos los educandos tuvieron la oportunidad de participar. Un punto positivo a favor fue que cuando un estudiante deseaba decir algo, pero no encontraba las palabras adecuadas sus compañeros le colaboraban para conseguir su objetivo. (estos resultados se encontraron en ambos salones).

Anexo 12

Student Teacher: Alejandro Alfonso	**Subject**: Using English	**Group**: Bachelor's degree 5th semester students.
Class Teacher: Zulay Garcia	**Date**:	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 1. To learn to use a new verbal construct, as in this case the Reported Speech. 2. To make use of a new tool that can serve students in future classes. 3. To expand the vocabulary with the help of lessons learned in class.		

Procedures		Time
Warm-up	With the use of some sentences, images and tools provided by the teacher, a broken phone exercise will be done, where each student will hear a main idea, which will be distorted, to finally conclude with something like: "my partner said that this thing	10

	had happened...", a tool that will serve to give way to the issue to be addressed.	min
Stage 1	With the use of a slideshow in Power Point, the teacher will introduce the Reported Speech, telling what it consists of, how to carry it out and how to make the transitions from one tense to another properly.	30 min
Stage 2	With the use of the Gather Town website, there will be an exercise in writing, speaking, and listening, added to an exercise in listening comprehension, where the teacher on the boards will ask some questions, some should be answered by writing, others by listening and talking. Students should report what their classmate said in the first place and added to that, they should answer the question asked by the teacher.	20 min
Homework	At home, students should listen to a song they like, and with it, the next class can start with students telling what the artist meant in their song, for example: "I listened to "El Cantante" by Hector Lavoe, in his lyrics this was what he wanted to express:"	
Materials: Board, smartphones, markers, Gather Town: https://app.gather.town/app/0wdM1uJ52FFqDr2w/Materials%20Design%20Room		
Comments:		

University Tutor: _____

School / Institution Tutor: _____

Anexo 13

¿Qué tema fue impartido?	Esta vez fue la enseñanza del reported speech. Hablamos de los tenses que se manejan, como se transforman y como se usa el direct y reported speech. Para

	finalizar, nuevamente en Gather Town hicimos un ejercicio de writing y speaking, donde los estudiantes debían reportar lo que su último compañero dijo ¿Cómo? Sencillo: en los tableros del Gather los estudiantes tenían una pregunta, por ejemplo: ¿Dónde fue tu último viaje? Cabe aclarar que yo respondí primero cada pregunta, entonces: "Last place I traveled to was Cali", posterior a esto los estudiantes debían hacer el reported y responder la pregunta, así: "Alejo said last place he visited was Cali, last time I traveled to was…" y así. Un ejercicio también interesante, con el cual se puede conocer mejor a los estudiantes.
¿Qué comportamiento tuvieron los estudiantes?	Positivo nuevamente, como siempre, dispersos por ratos, ya que en más de una ocasión les estoy hablando y ellos están en su cuento, no ponen cuidado y toca llamarles la atención, afortunadamente no es repetido este problema, pero a veces es algo cansón de tolerar. Como comento más arriba, al parecer se disfrutó las actividades, pudimos

	hablar de nuestra cultura, en general, de nuestras vidas.
¿Se podría hacer algo distinto en una nueva ocasión?	Un artista de mis favoritos dice que somos seres en constante cambio y que eso nos hace humanos, el cambio y la evolución, pero respecto a esto surge una pregunta: si las cosas están saliendo bien ¿qué necesidad tenemos de cambiar en algo? Esto lo digo porque para esta clase todo salió de perlas, con esto en mente solo podría decir que, las cosas ojalá sigan así, ya que al parecer todos nos disfrutamos la clase, las actividades, la enseñanza, todo.
¿Cómo fue el trabajo colaborativo en el aula de clase?	Por medio del análisis de los resultados obtenidos mediante varias clases, se logró evidenciar un proceso efectivo en el aprendizaje de la L2. Esto, ya que los estudiantes evidenciaron un progreso en el uso del estilo indirecto (reported speech). Los estudiantes se mostraron a gusto con esta actividad, ya que unía gamificación con el aprendizaje del inglés, es por ello que el uso del aplicativo generó muchos más

	beneficios que, por el contrario, algún inconveniente.

Anexo 14

Student Teacher: Sergio Ramirez	**Subject**: Getting to know english	**Group**: Bachelor's degree 2th semester students.
Class Teacher: Lizeth Martinez	**Date**:	**Time**: 1 hour
Learning Objectives: 1. To develop the ability to understand and follow simple instructions related to directions. 2. To expand vocabulary related to directions and spatial location. 3. To facilitate effective communication in everyday situations where directions need to be given or followed.		

Procedures		Time
Warm-up	The teacher will ask the students to draw a simple map on a sheet of paper from their home to the university where they should explain how to get to the university taking into account these directions.	15 min
Stage 1	With the use of a slideshow in Power Point, the teacher will introduce the Reported Speech, telling what it consists of, how to carry it out and how to make the transitions from one tense to another properly.	20 min
Stage 2	The teacher will explain about directions to the students making them practice and become familiar with directions in English in a fun and participatory way.	30 min
Homework	The teacher will organize the room by making a maze with the chairs while the students are outside the room and will make them go in pairs where one of them will be blindfolded and his partner will have to give him the correct directions to get to the object.	

Materials: presentation on canva, sheets of paper, markers and white board https://www.canva.com/design/DAF0dZXNx14/CtWZ2g1wXIyP8JsJ3AU1GA/edit
Comments:

University Tutor: _____

School / Institution Tutor: _____

Anexo 15

Pregunta a tener en cuenta.	Respuesta a la pregunta.
¿Qué tema fue impartido?	Direcciones
¿Qué comportamiento tuvieron los estudiantes?	Teniendo en cuenta que fue una actividad diseñada mediante juegos el comportamiento era bastante dispuesto a colaborar y participar
¿Se podría hacer algo nuevo en una próxima oportunidad?	Para una siguiente oportunidad, podría caber la posibilidad de agregar algún premio a encontrar, tal como dulces o algo similar. Esto, llamará aún mas la atención de los estudiantes y derivará en un mejor trabajo
¿Cómo fue el trabajo colaborativo en el aula de clase?	Gracias a la ayuda de los demás compañeros se consiguió el trabajo

	colaborativo efectivo ya que uno era la guía del otro.

Anexo 16

