

## Coloquio sobre elaboración, adaptación y uso de secuencias y material didáctico para la enseñanza de lenguas en modalidad virtual

*Lengua inglesa en la ENP*



Título de ponencia: **MODIFICACIONES A  
SECUENCIA DISEÑADA PARA TRABAJAR  
EN LÍNEA LA UNIDAD 1 DE INGLÉS VI**

Autores - BLANCA GEORGINA AGUILAR RUIZ  
y SERGIO REYES CRESPO Plantel 7

Colegio - INGLÉS



## MODIFICACIONES A SECUENCIA DISEÑADA PARA TRABAJAR EN LÍNEA LA UNIDAD 1 DE INGLÉS VI

**Objetivo**

**Población**

**Duración**

**Introducción**

**Marco teórico**

**Desarrollo**

**Ejemplos de Proyectos**

**Referencias**



## Objetivo

- Presentar los cambios y agregados a la Unidad 1 de Inglés VI con respecto a una propuesta original de secuencia didáctica.

## Población

Alumnos del bachillerato de la Escuela Nacional Preparatoria del Plantel 7 “Ezequiel A. Chávez”, del turno matutino, de los grupos de sexto año: 601 A; 606 A; 609 B; 612 B y 614 A.

## Duración

Ciclo escolar 2020-2021.



## Introducción

En el Plantel 7 de la Escuela Nacional Preparatoria iniciamos un proyecto INFOCAB: “Elaboración de secuencias y material didáctico para mejorar el aprendizaje de la lengua inglesa en la ENP. INFOCAB PB402920” en el año 2019. Cuyo objetivo general es “Diseñar, elaborar, implementar y adecuar secuencias didácticas con contenidos, materiales y estrategias que promuevan la investigación, el análisis, la crítica, el trabajo en equipo, y el aprendizaje significativo.”



## En esta primera unidad

- Se promovió el trabajo colaborativo,
- Se procuró que los proyectos fueran aplicaciones a situaciones reales combinadas con los objetivos lingüísticos de la unidad (aprendizaje significativo),
- Objetivos del INFOCAB: “estrategias que promueven el análisis, la crítica, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo”,
- Actividades para promover la metacognición.



## Marco Teórico-. TRABAJO COLABORATIVO

**Vygotsky** (1986; 1988) afirma que cuando el alumno trabaja con sus pares se logra una mayor comprensión del objeto de estudio, porque entre ellos manejan un lenguaje más accesible y cercano. Además de que se evita la barrera natural que se da entre el docente y el educando que obstruye la comunicación total.

Según **Nunan** (1988:83) existen argumentos pedagógicos que hablan del beneficio del trabajo grupal:

- Aumenta las oportunidades para los aprendientes de utilizar la lengua.

- Permite un mayor potencial para la individualización de la instrucción.

- Promueve un clima afectivo positivo.

- Aumenta la motivación.

- Brinda un ambiente de comprensión.

- Da contextos en donde el significado puede ser negociado.

- Brinda mayor oportunidad de negociación entre aprendientes de diferentes niveles.



## **Acerca del constructivismo Ausubel (1981:134) dice:**

Los materiales aprendidos significativamente y por repetición se adquieren y retienen de modo cualitativamente distinto porque las tareas de aprendizaje potencialmente significativas, son por definición, relacionables y afianzables con ideas pertinentemente establecidas en la estructura cognoscitiva.

## **Constructivismo es un método adecuado en la ENP.**

A lo largo de la secuencia didáctica hacemos repeticiones viendo videos, resolviendo ejercicios orales, escritos y de lectura.

Trabajamos en ejercicios individuales, en parejas y en equipos. Haciendo que las estructuras de la unidad, sean repetidas en cuanto a su gramática y su uso de varias formas.



**Metacognición en la enseñanza de lenguas:** “una actividad consciente de pensamiento de alto nivel, que permite indagar y reflexionar sobre la forma cómo la persona aprende y controla sus propias estrategias y procesos de aprendizaje, con el objeto de modificarlos y/o mejorarlos (Delmastro, 2008:265). Incluye tanto la capacidad que desarrolla el estudiante de auto cuestionarse acerca de sus propios conocimientos y la manera en que los adquiere, como la conciencia de los procedimientos que adopta para el abordaje y solución de una tarea de manera exitosa.

De acuerdo a **Delmastro** (2008:273) el **aprendizaje de LE**, debe ir a la par con el desarrollo de las **destrezas comunicativas** y los **contenidos lingüísticos** de la lengua meta.

El **entrenamiento metacognitivo** hay que **incorporarlo** como parte de los **ejes transversales** en el currículo, de manera que esté contemplado en diferentes disciplinas y unidades curriculares.



Las **estrategias metacognitivas**, se pueden realizar las siguientes, según O'Malley et al (1985): organizadores previos, atención dirigida, atención selectiva, autoconducción, preparación para la actividad, monitorización, producción retardada, autoevaluación, autoreforzo.

Nunan (1999) incorpora las **actividades metacognitivas al trabajo en el aula**.

- Los alumnos el reconocer cómo y dónde se llevan a cabo los procesos generales que subyacen en el aprendizaje.
- Tareas que incluyan la discusión y evaluación de diferentes tipos de actividades,
- La selección de actividades preferidas,
- La comparación con opiniones de otros estudiantes y
- La toma de decisiones acerca de las actividades más efectivas y sus características.



**Definiendo EDUCAPLAY** tenemos: “¿Qué es y para qué sirve la herramienta? De acuerdo con Educaplay (sf), es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar, en la plataforma, su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

**¿Cómo funciona Educaplay?** Es una plataforma web que permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.” (*Guía básica de Educaplay:3-6*)



## Desarrollo

Lo primero que se realizó fue incluir algunas actividades

Posteriormente se agregaron hojas de cálculo de cada grupo para que pusieran sus nombres y sus correos institucionales, lo que me serviría para enviarles las actividades.



Después, se consideró necesario poner un tutorial que mostrara a los alumnos cómo subir archivos en Google Classroom.

The screenshot shows the Google Classroom interface for a course titled "Inglés VI ENP 7 Matutino". The interface is in Spanish and includes a navigation menu on the left, a top navigation bar, and a main content area. The top navigation bar has tabs for "Tablón", "Trabajo de clase" (selected), "Personas", and "Calificaciones". Below the tabs, there are icons for "Meet", "Google Calendar", and "Carpeta de Drive de la clase". The main content area shows a list of assignments and materials. The first item is "EXPOSITORY TEXTS: videos" with a "Borrador" (Draft) label. Below it is the "INTRODUCTION" section, which contains a list of items:

- English VI Program (Publicado el 23 sept 2020)
- CALENDARIO ENP 2020-2021 (Publicado el 15 sept 2020)
- PRESENTATION ENGLISH VI = ENP & UNAM (Fecha de entrega: 30 sept 20...)
- Cuestionario de examen diagnóstico de Ingl... (Fecha de entrega: 28 sept 20...)
- Lista de cada grupo con correos instit... (Fecha de entrega: 9 oct 2020...)
- Cómo "Subir tarea del Alumnos en Google C... (Publicado el 16 oct 2020)



Posteriormente empezamos con las actividades de la Unidad 1.

## Textos expositivos

- En esta parte se agregó un video tutorial con una explicación animada y utilizando un contexto detectivesco para explicar a los alumnos cómo encontrar la idea principal y las ideas de apoyo.
- Porque en la secuencia los alumnos sólo tenían un video sobre el tema y después un ejercicio de práctica.



How to find the main idea and supporting details - reading skills for beginners



## Proyecto

Los alumnos desarrollaron un proyecto colaborativo como práctica del contenido lingüístico y de textos expositivos.

Un ejercicio en el que utilizaran la gamificación de manera colaborativa, para que relacionaran la parte lúdica con su área de estudio.

1. Se agruparon en equipos de tres, donde la afinidad fuera la carrera que pensaban estudiar después del bachillerato.
2. Cada estudiante investigó un tema en inglés relacionado con su carrera. Se les recomendó que trabajaran con un texto que tuviera ciertas características académicas; título, nombre del autor, abstract, introducción, desarrollo, conclusiones y referencias.
3. Elaboraron un resumen con sus propias palabras, identificando las ideas principales del texto leído.
4. Elaboraron un juego en Educaplay de acuerdo a las especificaciones del FORMATO DE ENTREGA.
5. Previamente a la entrega de los juegos, en equipo los revisaron e hicieron los ajustes necesarios.



## FORMATO para la ENTREGA DEL PROYECTO:

### LISTA DE COTEJO para evaluación y coevaluación

	YES	NO	FEEDBACK
1. TITLE			
2. AUTHOR(S)			
3. ABSTRACT/SUMMARY: upload a photograph			
4. TEXT: upload a photograph			
5. CONCLUSION/DISCUSSION/DISERTATION: upload a photograph			
6. REFERENCE S: upload a photograph			
7. link of the PDF:			
8. link of the EDUCAPLAY GAME #1			



Para desarrollar la **comprensión auditiva** y la **producción escrita** elaboraron:

- Tres reportes semanales sobre algún podcast del sitio Science Friday y
- Tres sobre alguna plática del sitio de TED TALK.



## Conclusiones

Con respecto al tipo de ejercicio realizado en Educaplay la mayoría de los estudiantes eligieron sopa de letras, crucigramas y completar oraciones.

Se pusieron formatos de entrega a todas las actividades, ya que en algunas faltaba. En Google Classroom se debe poner un archivo con las instrucciones y la actividad y otro para la entrega.



## Conclusiones

Se añadieron actividades de comprensión auditiva y escrita donde los alumnos tenían que poner un mayor esfuerzo para su comprensión, debido a que los podcasts y las pláticas eran para audiencias normales, es decir, no estaban graduadas ni simplificadas.

Habrá que hacer una investigación posterior para ver en qué grado a los alumnos se les dificultó el realizar los ejercicios de comprensión auditiva y escrita.



## Conclusiones

De acuerdo a una presentación en Power Point que se les pidió a cada equipo una vez terminado el proyecto se recabaron las siguientes notas:

TICs utilizadas: Google, Google docs, Google Academic, Educaplay. Skype, Dropbox, y para la comunicación más directa Facebook y Messenger.



<u>VENTAJAS DE LAS TICs</u>	<u>DESVENTAJAS DE LAS TICs</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Fuentes confiables de información</li><li>• Variabilidad de juegos</li><li>• El registro es gratuito</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• No había opción para trabajar varios usuarios en un mismo juego</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrece distintas herramientas para realizar el trabajo.</li><li>• Ofrece un aprendizaje más interactivo.</li><li>• Es dinámica</li><li>• Es un buen ejercicio para el estudio a distancia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para utilizar la aplicación hay que tener internet.</li><li>• La red podría dificultar el aprendizaje</li><li>• Podía generar distracciones.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Technological development for communication and information.</u></li><li>• <u>It makes available new tools to access information and communication channels.</u></li><li>• <u>It is dynamic and variable in time.</u></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Mobile or fixed devices must have a fixed or mobile internet connection.</u></li><li>• <u>Sometimes the networks are slow and make communication or access to information difficult.</u></li></ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Offers tools for interactive learning.</li> <li>• It enables distance education.</li> <li>• Allows long distance communication.</li> <li>• It facilitates the possibility of accessing large volumes of information.</li> <li>• Offers abundant tools to get jobs done.</li> <li>• It enables groups of people to meet and carry out discussions through the networks.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In the educational area, it can generate distractions for students.</li> <li>• You must pay an internet rent.</li> <li>• Sometimes it displaces "face-to-face" communication.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google have a lot of information</li> <li>• Google academy have a lot of trustful articles</li> <li>• Google docs let us work at the same time</li> <li>• Educaplay is easy to use.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A lot of the information in the web is untruthful.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pudimos congeniar una actividad interactiva muy interesante mediante google docs en tiempo real.</li> <li>• Educaplay permite generar interesantes actividades en poco tiempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educaplay requiere un poco más de esfuerzo para el entendimiento de las funciones y poder aprovechar al máximo cada aspecto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The page was good for making</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• There is not much variety of</li> </ul>



## Ejemplos de Proyectos:

Stefan Andreasson, 'British and US Strategies in the Competition for Energy Resources in Sub-Saharan Africa', in A New Scramble for Africa: The Rush for Energy Resources in Sub-Saharan Africa, ed. Sören Scholvin (Farnham: Ashgate, 2015), pp. 13–31

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7469024-consequences\\_of\\_poverty.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7469024-consequences_of_poverty.html)

The screenshot shows an interactive activity on the educaplay platform. At the top, the 'educaplay' logo is on the left, and a search bar contains 'Ej.: Ríos de Europa...'. Below this, the activity title 'Consequences of Poverty' is displayed. A central panel shows a score of '0' and a timer at '00:06'. The main area features a word search grid with the following text:

```
V H Y R Q V H T W Y R D L U K I F L L I T
C K R C X N X R M X D S A O L P X X A U V
T Q U C M V R C F X J Y N S C M E I Y L W
D T L O J S F P E F D P O E J J C X R A T
X N N X U T Q O D L U D I N P W O S P C H
N E I T K U I V N Q C J T L R V N N R C U
N M N O T D U E D D B E A O Y Q O N H E U
O Y E K T F F R T R I T V N X W M Q C R K
I O Q F E T J T T C A B I N C C I E W F M
S L U W J A O Y Q M E L R Y I C C R A I F
U P A E M C H M K L E W F J V K D C U H W
L M L V R O L E F U M X E Y U Q E C X O E
C E I D T F C A Q I N C D Y D X P U P H J
X N T N P U O S Y V V D L D Y N R L D C Y
E U Y Q L A T U E V X D A H S B I C X D U
L I R I M K T R R F S B I B A H V C C C V
A B S O L U T E P O V E R T Y X A M Y A G
I X D U C X Q S N M H I E C P O T F O L J
C F M S F W T T L D D K T T O T I E E E F
O Q I T M F S J P C A V A A C Y O S W S N
S N W H E H S E C O N O M I C I N C O M E
```

To the right of the grid, a list of eight terms is provided:

1. MATERIALDEPRIVATION
2. ECONOMICDEPRIVATION
3. ABSOLUTEPOVERTY
4. SOCIALEXCLUSION
5. POVERTYMEASURES
6. ECONOMICINCOME
7. UNEMPLOYMENT
8. INEQUALITY



Berry, J. W., Poortinga, Y. H., Breugelmans, S., Chastiosis, A., & Sam, D. (2011). Crosscultural psychology: Research and applications (Third Ed.). New York: Cambridge University Press.

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7470169-introductory\\_psychology\\_texts.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7470169-introductory_psychology_texts.html)

The screenshot shows the educaplay interface. At the top, there is a search bar with the text "Ej.: Ríos de Europa...". Below the search bar, there are three main indicators: "0/2 NUM. TRIES", "100 SCORE", and "00:07 TIME". The main content area contains a text-based question with several blank spaces for answers. To the right of the question is a list of words to use, each in a button format. At the bottom of the question area is a yellow "Check" button. The educaplay logo and "by ADR Formación" are visible in the bottom right corner of the interface.

educaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa...

0/2 NUM. TRIES 100 SCORE 00:07 TIME

Since the mid- [ ] an ever-increasing number of psychologists throughout the world have, as never before in such large numbers, been [ ] to the [ ] study of culture. Several journals and an impressive number of specialized books that [ ] on [ ] are now [ ]. This abundance of scholarly resources allows one to [ ] in some [ ] how the [ ] of psychology and the complexities of culture [ ] [ ] other. Moreover, unlike anything done prior to the [ ] -1960s, dozens of colleges and universities in the United [ ] and other Western industrialized

These are the words to use

define explore States  
courses each countries  
available psychological detail  
area dedicated feature  
discipline graduate dedicated  
mid culture 1960s focus

Check

educaplay by ADR Formación

Completar



Kraft, Daniel. (2019). 12 innovations that will revolutionize the future of medicine. Analytics-enabled, individualized attention will not just treat disease, but increasingly, prevent it. *National Geographic magazine, January 2019*. Retrieved from <https://www.nationalgeographic.com/magazine/article/12-innovations-technology-revolutionize-future-medicine>

educaplay    Actividades ▾    Ej.: Ríos de Europa...

12 Inovations of the future.

100  
SCORE

00:06  
TIME

1

*This softwre is the principal part of a robot or a sistem, this is the brain whit which they are going to think and lern*

Show Letter    Show Word

+    -    Check



## Referencias:

Ausubel, D.F. (1981). *Psicología educativ. Un punto de vista cognoscitiva*. México: Trillas.

Delmastro, A. L. (2010). El andamiaje metacognitivo en contextos de aprendizaje de una lengua extranjera. Venezuela: La Universidad del Zulia, Programa de Maestría en Lingüística y Enseñanza del Lenguaje.

Delmastro, A. L. (2008). Procesos metacognitivos y andamiaje docente en el aprendizaje de lenguas extranjeras, en *Encuentro Educacional*, 15(2), 259-295.

*Guía básica de Educaplay*. Recuperado el 20 de agosto de 2019 en <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

How to find the main idea and supporting details – Reading skills for beginners. Recuperado el 19 de octubre de 2020 en <https://youtu.be/42SJTk2XSi4>

Nunan, D. (1988). *The Learner-Centered Curriculum*. USA: Cambridge University Press.



Nunan, D. (1999). "Encouraging Learner Independence" En: Reid, J.M. (Ed.) *Understanding Learning Styles in the Second language Classroom*. Wyoming: Prentice Hall Regents.

O'Malley, J.M.; Chamot, A.U.; Stewner-Manzanares, G.; Russo, R.P. y Kupper, L. (1985). "Learning Strategy Applications with Students of English as a Second Language". *TESOL Quarterly*, Vol. 19, No.3, pp.557-584.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.2307/3586278>

Science Friday Podcasts. <https://www.sciencefriday.com/science-friday-podcasts/>

Subir tarea del Alumno en Google Classroom en ¡1 minuto! Recuperado el 26 de junio de 2021 en <https://youtu.be/IAJ-GDudX-o>

TÚ AULA VIRTUAL de Hábitat Puma. UNAM: DGTIC en <https://educatic.unam.mx/>

Vygotsky, L. (1986). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Grijalbo.