



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales

Asociación de Universidades Sur Andina

**Revisión de metodologías de enseñanza y  
aprendizaje para el mejoramiento de las habilidades  
lingüísticas durante el aprendizaje de una lengua  
extranjera**

Trabajo Final Integrador

Maestrando/a: (Eliana Estefania Gómez, 32789552, [gomezelianae@gmail.com](mailto:gomezelianae@gmail.com))

Director/a: (Dra. Mabel Álvarez)

Co-Director/a: (Dra. María de Gracia Mendonça)

UNPSJB | ABRIL | 2025

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a las autoridades de la Asociación de Universidades Sur Andina, por brindarnos este espacio virtual para continuar con nuestra formación.

A mis compañeras de cursado: Andrea, Sandra y Laura, con las que hasta el día de hoy tenemos una linda amistad. Ellas son un pilar muy importante en todo este proceso.

A mi directora, Dra. Mabel Álvarez y a mi codirectora, Dra. María de Gracia Mendonça, por no sólo aceptar la dirección y codirección de mi trabajo, sino también por estar siempre presentes brindando toda la ayuda que necesité, por confiar en mi propuesta y por acompañarme en este largo proceso.

Al Dr. Gabriel Soto y la Prof. Andrea Sliwinsky por dedicar parte de su tiempo para realizar las validaciones de mi trabajo.

A la Prof. Constanza Molina por el profesionalismo empleado para leer el trabajo y aconsejarme en cuanto a la gramática y la ortografía de este trabajo. Su mirada, como externa a este proceso, me permitió lograr muchos avances en la escritura.

A los docentes del Instituto de Inglés Mosconi por brindarme amablemente parte de su tiempo para que pudiera entrevistarlos.

Gracias también a todas esas personas que me escuchaban hablar de este trabajo y me sugerían caminos alternativos cuando me encontraba estancada.

Y, finalmente, gracias a mi familia, simplemente por entender todos esos momentos en los que estuve ocupada y no les dediqué el tiempo que hubiera querido.

## **RESUMEN**

La pandemia de COVID-19 aceleró la necesidad de transformar el modelo educativo tradicional, evidenciando la urgencia de adoptar nuevas estrategias pedagógicas. Como respuesta a esta necesidad, este Trabajo Final de Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales se centró en explorar la posibilidad de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en el Instituto de Inglés Mosconi de Comodoro Rivadavia, Chubut, Argentina, a través de la integración de herramientas digitales y el desarrollo de competencias digitales docentes.

A través de la observación y entrevistas con los docentes de la institución, se identificó una disposición positiva hacia la incorporación de tecnologías en el aula, así como un creciente reconocimiento de su potencial para fomentar un aprendizaje más interactivo, personalizado y accesible. El proceso de planificación de la propuesta permitió vislumbrar el potencial de las herramientas digitales para desarrollar competencias digitales en los docentes y así fortalecer a la comunidad educativa.

La implementación de un modelo B-Learning, combinado con el desarrollo de competencias digitales en los docentes, podría conducir a un aprendizaje más motivador y efectivo, promoviendo un aprendizaje ubicuo que permita a los estudiantes acceder a los contenidos y actividades desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que a su vez fomenta la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje.

En conclusión, este trabajo resalta la importancia estratégica de integrar las tecnologías digitales en la enseñanza del inglés para responder a las demandas de una sociedad cada vez más conectada y para preparar a los estudiantes para un mundo laboral cada vez más digitalizado. Al hacerlo, se contribuye a desarrollar competencias digitales en los docentes, se fomenta un aprendizaje más activo y significativo, y se promueve la equidad en el acceso a la educación.

## **PALABRAS CLAVES**

Enseñanza de inglés, B-Learning, aprendizaje ubicuo, herramientas digitales, competencias digitales.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>1</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>2</b>
<b>1. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1 Contexto y relevancia del aprendizaje de inglés en Argentina.....	5
1.2 El Instituto de Inglés Mosconi: situación actual y proyecciones.....	5
1.3 Compromiso pedagógico del Instituto.....	6
1.4 Necesidades y expectativas de la comunidad educativa.....	7
1.5 Integración de recursos humanos y materiales con enfoque tecnológico.....	8
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>9</b>
<b>3. OBJETIVOS.....</b>	<b>10</b>
3.1 Objetivo General.....	10
3.2 Objetivos Específicos.....	10
<b>4. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
4.1 La importancia del inglés en el contexto globalizado.....	12
4.2 La transformación educativa impulsada por la pandemia de COVID-19.....	13
4.3 La nueva realidad educativa y la integración de las tecnologías.....	15
4.4 El Marco Europeo de Competencias Digitales (DigComp).....	16
4.5 El aprendizaje ubicuo y su relevancia educativa.....	19
4.6 Los estudiantes del presente y los desafíos de la Educación 4.0.....	20
4.7 Modelos híbridos de aprendizaje (B-Learning).....	22
4.8 La brecha digital y la desigualdad en el acceso y uso de la tecnología.....	25
4.9 Recursos educativos abiertos.....	25
4.10 El rol de las herramientas digitales en la enseñanza de lenguas extranjeras.....	28
4.11 Educación inclusiva y tecnologías digitales.....	29
4.12 Accesibilidad y diseño universal en entornos digitales.....	30
4.13 Reflexiones finales.....	31
<b>5. PROPUESTA.....</b>	<b>33</b>
5.1 Introducción.....	33
5.2 Contexto actual de la institución.....	34
5.3 Classroom: medio de comunicación y adquisición de herramientas digitales.....	35
5.4 Diseño e implementación de actividades.....	37
5.4.1 Encuentro 1: Herramientas digitales utilizadas por los docentes del Instituto.....	38
5.4.2 Encuentro 2: Herramientas digitales que son REA.....	40
5.4.3 Encuentro 3: Otras herramientas digitales.....	41
5.4.4 Encuentro 4: Pensando estrategias de implementación.....	45
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA.....</b>	<b>49</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>52</b>
8.1 Entrevistas a los docentes del Instituto de Inglés Mosconi.....	52
8.1.1 Entrevista al docente LA.....	52

8.1.2 Entrevista al docente AN.....	54
8.1.3 Entrevista al docente Y.....	57
8.1.4 Entrevista al docente C.....	59
8.1.5 Entrevista al docente M.....	62
<b>8.2 Preguntas del Formulario de inscripción.....</b>	<b>67</b>
<b>8.3 Validaciones de Expertos.....</b>	<b>67</b>
8.3.1 Validación de la Prof. Andrea Sliwinsky.....	67
8.3.2 Validación del Dr. Gabriel Soto.....	68

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.....</b>	<b>5</b>
<b>Figura 2.....</b>	<b>6</b>
<b>Figura 3.....</b>	<b>15</b>
<b>Figura 4.....</b>	<b>17</b>
<b>Figura 5.....</b>	<b>18</b>
<b>Figura 6.....</b>	<b>22</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.....</b>	<b>12</b>
<b>Tabla 2.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabla 3.....</b>	<b>23</b>
<b>Tabla 4.....</b>	<b>26</b>
<b>Tabla 5.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabla 6.....</b>	<b>37</b>

# 1. JUSTIFICACIÓN

## 1.1 Contexto y relevancia del aprendizaje de inglés en Argentina

A pesar de los desafíos económicos persistentes en Argentina, según los resultados expuestos por [Education First](#), el país mantiene un alto nivel de dominio del inglés en Latinoamérica. Esta situación podría estar impulsada por una revalorización del inglés por parte de la ciudadanía, reconociendo su papel como lengua de comunicación universal en un mundo interconectado, esencial para el desarrollo en ámbitos laborales, académicos y turísticos. La proliferación de institutos de inglés privados puede ser una manifestación de esta demanda.

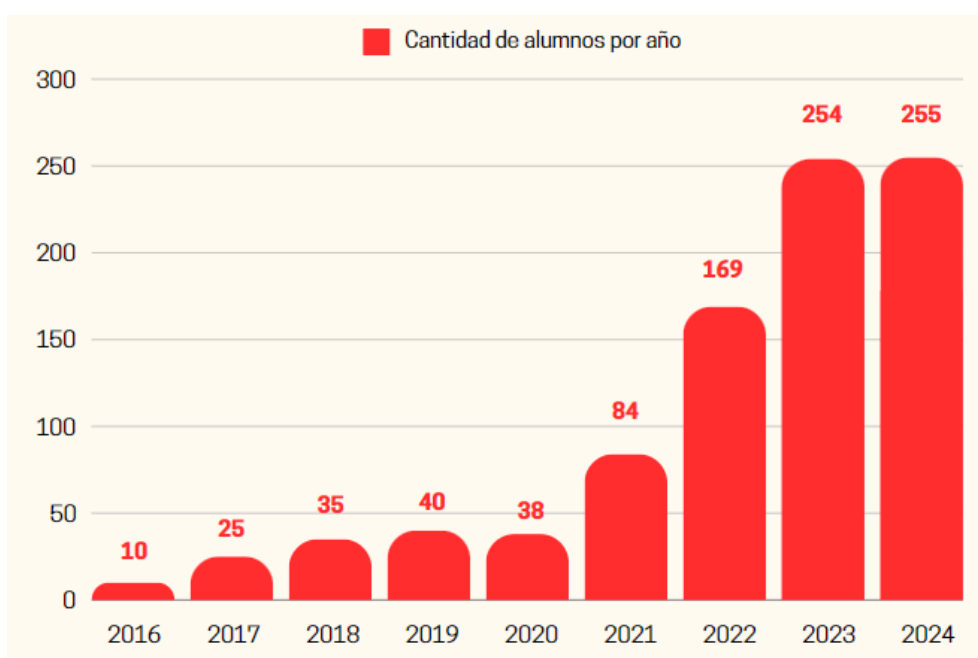
## 1.2 El Instituto de Inglés Mosconi: situación actual y proyecciones

En el año 2024, el Instituto de Inglés Mosconi de Comodoro Rivadavia, Chubut, Argentina, contaba con 255 estudiantes y siete docentes, operando en cuatro aulas en turnos mañana y tarde/noche. La diversidad de edades de los estudiantes incluye a niños, adolescentes y adultos.

La evolución de la matrícula desde la creación del Instituto en 2016 (mostrada en la Figura 1) y la cantidad de docentes (mostrada en la Figura 2) reflejan un crecimiento constante.

### Figura 1

*Evolución de la cantidad de alumnos por año desde la creación del Instituto*



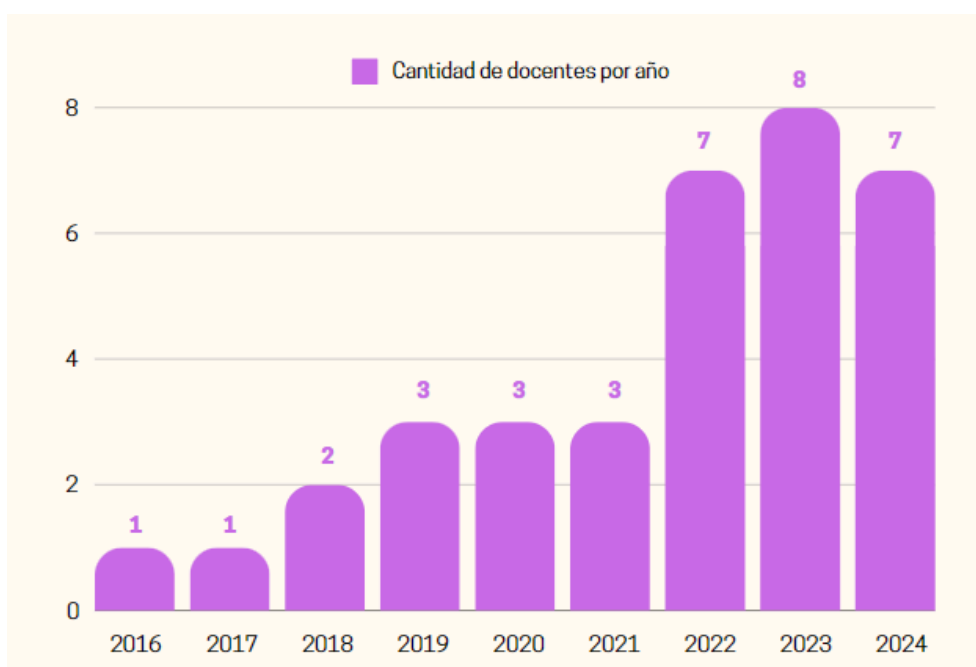
*Nota.* Figura de elaboración propia.

La dueña del Instituto tiene como principal objetivo brindar una educación de calidad que responda a las necesidades de los estudiantes, buscando constantemente mejorar la experiencia educativa. Para el futuro, se han proyectado las siguientes acciones:

- Continuar mejorando la calidad del nivel educativo.
- Continuar contando con profesores capacitados que generen un buen nivel educativo.
- Ampliar el espacio físico.
- Ofrecer una carrera de formación docente en inglés.

## Figura 2

*Cantidad de docentes por año desde la creación del Instituto*



*Nota.* Figura de elaboración propia.

### 1.3 Compromiso pedagógico del Instituto

El compromiso pedagógico de la dueña se evidencia en diversas acciones implementadas en el Instituto:

- Continuidad en la emergencia (pandemia de COVID-19): se garantizó la continuidad pedagógica de forma virtual a través de Zoom y Google Classroom, implicando un rápido aprendizaje y adaptación tanto por parte de los docentes como de los estudiantes.
- Implementación de exámenes internacionales: desde 2020, el instituto es un Centro Examinador de Anglia Examinations, permitiendo la certificación del nivel de inglés según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER). En estos exámenes se evalúa el nivel de inglés alcanzado en las cuatro habilidades lingüísticas (reading, writing,

listening, speaking). Aunque es necesario destacar que la realización de la parte de speaking es opcional, lo que modifica el costo del examen.

- Criterios de selección docente: se priorizan aspectos como el trabajo en equipo, la formación específica en inglés, la apertura a la capacitación y la disposición a integrar tecnologías en las clases.
- Reuniones de equipo: se realizan reuniones periódicas entre los docentes para discutir temas relevantes, compartir experiencias y recursos, incluyendo los digitales. El primer encuentro ocurre siempre en febrero, donde los docentes toman conocimiento de qué cursos les tocan junto con los horarios de trabajo, y realizan la selección de materiales a utilizar durante el año. La segunda reunión ocurre luego del primer mes de clase con el objetivo de analizar cómo están trabajando los estudiantes y considerar si es necesario algún cambio (de curso, de horario, de material, etc.).
- Optimización del método de inscripción: se implementó el uso de Formularios de Google, lo que facilita la gestión de la información de los futuros estudiantes y permite conocer sus necesidades y demandas.

#### **1.4 Necesidades y expectativas de la comunidad educativa**

El análisis de las respuestas en los formularios de inscripción entre 2022 y 2024 revela diversas necesidades y expectativas de la comunidad educativa:

- Tener la posibilidad de cursar virtual o semi-presencial.
- Realización de tareas extra áulicas.
- Deseo de mejorar las habilidades lingüísticas (hablar, escribir, leer fluidamente) y comunicativas.
- Expectativas de clases dinámicas, diversos modos de aprendizaje, acompañamiento docente y certificación de cursos.
- Necesidades específicas de algunos adultos, como inglés técnico o médico.

Entre las motivaciones que tienen los estudiantes para estudiar esta lengua, se destacan las relacionadas con el trabajo, viajes, desarrollo personal y estudios superiores en inglés.

El Instituto también demuestra un compromiso con la inclusión, indagando sobre informes psicopedagógicos, enfermedades crónicas o tratamientos médicos de los estudiantes con el objetivo de preparar al equipo docente y brindar un proceso de enseñanza-aprendizaje acorde a sus necesidades.

Los diagnósticos psicopedagógicos que han sido presentados por las familias de los alumnos incluyen: retraso mental leve, trastorno generalizado del desarrollo, trastorno específico del aprendizaje con dificultad en la lectura, déficit de atención, trastorno de ansiedad, dislexia y disfluencia (trastorno del lenguaje).

Por otro lado, sobre enfermedades crónicas y/o tratamientos médicos se tiene información que algunos estudiantes tienen tratamiento psicológico, tratamiento fonoaudiológico, síndrome de Von Willebrand (episodios de hemorragias), asma, celiaquía, síndrome de Wolff

Parkinson-White (latidos fuertes y acelerados, mareos), epilepsia, diabetes, FLAP (malformación congénita facial), hipotiroidismo e hipertensión.

### **1.5 Integración de recursos humanos y materiales con enfoque tecnológico**

La dueña del Instituto, quien se encuentra finalizando sus estudios de Licenciatura en Inglés, reconoce el potencial de las herramientas digitales para mejorar el aprendizaje del inglés. Con este objetivo, ha equipado el Instituto con recursos tecnológicos como notebooks con internet, parlantes, smart TVs o proyectores y pizarras, y ha incentivado a los docentes a utilizarlos. Se espera que la explotación de estos recursos responda a la demanda de clases más dinámicas y variadas.

El equipo docente en 2024 está compuesto por siete profesores, algunos recibidos y otros estudiando el Profesorado de Inglés en el Instituto Superior de Formación Docente n°807 “Perito F. Moreno” en la ciudad de Comodoro Rivadavia. Las entrevistas realizadas a cinco de estos docentes en 2023 (ver Anexos) revelan su receptividad a nuevas propuestas tecnológicas, su experiencia en trabajos a distancia y su enfoque en la evaluación formativa. Estas observaciones, junto con las necesidades de la comunidad educativa, fundamentan la Propuesta desarrollada en este Trabajo Final Integrador.

En conclusión, un instituto en crecimiento con un fuerte compromiso pedagógico y disponibilidad de recursos tecnológicos, una comunidad educativa con expectativas claras hacia la mejora de sus habilidades lingüísticas y la integración de la tecnología, sumado al contexto que, en Argentina, es favorable para el aprendizaje del inglés, sientan las bases para explorar la integración de herramientas digitales como una estrategia destinada a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en el Instituto de Inglés Mosconi.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El contexto actual de la sociedad digital ha transformado las formas de aprender y enseñar, otorgando un rol cada vez más central al estudiante. Este cambio, acelerado por la pandemia de COVID-19, evidencia la urgente necesidad de adoptar nuevas estrategias pedagógicas que integren las herramientas digitales de manera significativa.

Este escenario plantea diversos interrogantes para los "aprendices" sobre la regulación del aprendizaje constante en la web (aprendizaje ubicuo), la veracidad de la información y la protección de la identidad. Ante esto, el rol del docente se redefine como guía que acompaña a los estudiantes en la exploración del conocimiento, brindándoles herramientas para adaptarse a un futuro incierto y alfabetizándolos digitalmente.

El rol del docente es todavía crucial: en la colaboración con los aprendices para que integren y organicen su aprendizaje de formas significativas; al ayudar a los aprendices a secuenciar oportunidades de aprendizaje; para colaborar con la inspiración, motivación y modelado del aprendizaje como una empresa activa; y para proveer apoyo o asistencia complementaria para los estudiantes que tienen dificultades. (Burbules, 2014, p.133)

Por lo tanto, la realidad actual exige una reflexión profunda sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, propiciando cambios significativos en estos, teniendo en cuenta que los estudiantes ya no son receptores pasivos de contenidos, lo que implica redefinir los roles, tanto de docentes como de alumnos.

La incorporación de herramientas digitales con sentido pedagógico se vuelve crucial para que los docentes se adapten a diversos escenarios y formen estudiantes con habilidades acordes a los tiempos actuales, donde la tecnología está en permanente evolución.

En relación con esto, Gros (2015) expresa que:

... hay que tener presente que para que realmente la persona pueda dirigir sus procesos formativos requiere desarrollar importantes capacidades que no se generan de forma espontánea. La formación sigue siendo necesaria pero no solo orientada a lo disciplinar sino, especialmente, a capacitar a las personas para pasar por los distintos espacios sin tener una experiencia fragmentada, dispersa y un exceso de carga emocional y cognitiva. (p.62)

De esta forma, podemos decir que la alfabetización digital debería ser un contenido transversal de todas las áreas, ya que atraviesa todos los espacios de la vida, dentro y fuera del sistema

educativo, por lo que este tipo de formación no debería ser una experiencia ni fragmentada ni dispersa, como lo es actualmente en buena parte de las escuelas. Gros (2015) manifiesta que “es necesario repensar los aprendizajes básicos propios de la educación formal y preparar un proceso que capacite a las personas como aprendices a lo largo de la vida” (p.63).

En este sentido es que en este Trabajo Final Integrador de Maestría se pretende trabajar sobre el fortalecimiento de la formación en competencias digitales de docentes, con el objetivo de contribuir a la mejora de las prácticas de enseñanza.

Para el logro de este fortalecimiento, Mercedes Martín, como se citó en Educ.ar (2022), expone tres variables a tener en cuenta al realizar una propuesta en entornos virtuales:

- Virtualizar no es pensar qué herramientas tecnológicas voy a usar. Virtualizar una propuesta de enseñanza es integrar esas herramientas a nuestras propuestas pedagógicas: poner sobre las herramientas la propuesta.
- Otra de las claves es no trabajar en soledad. Es importante trabajar con equipos, con lo que uno tenga a mano para pensar con las y los compañeros, pensar con alguien que sepa un poco más de tecnologías que nosotros.
- Y por último, pensar en que los espacios virtuales también son espacios para construir vínculos, vínculos pedagógicos. No es sólo un lugar para dar contenidos, o para subir contenidos, o para subir actividades. Son lugares para conversar, para intercambiar y para saber de nuestras estudiantes y de nuestros estudiantes. (p.20)

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo General**

Contribuir al enriquecimiento de las prácticas de enseñanza de las habilidades lingüísticas (reading, writing, listening, speaking) a través de la creación de oportunidades de fortalecimiento de la formación en competencias digitales de los docentes del Instituto.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- Promover en los docentes actitudes de reconocimiento acerca de la necesidad de fomentar en los estudiantes la formación en competencias digitales.
- Impulsar en los docentes del Instituto el uso de un espacio virtual donde puedan compartir recursos, experiencias y estrategias que les han sido útiles.
- Proponer a los docentes del Instituto el diseño de actividades que impliquen el uso de

herramientas digitales.

- Analizar los recursos digitales ofrecidos por las editoriales elegidas por los docentes del Instituto en busca de su utilidad para ser aplicados a un modelo de enseñanza que apunta al desarrollo de competencias digitales.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 La importancia del inglés en el contexto globalizado

La expansión de la actividad científica, tecnológica y económica a gran escala después de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) consolidó el inglés como la lengua internacional para la tecnología y el comercio. Esta lengua ganó terreno y se impuso sobre el francés y el alemán, lenguas que históricamente habían predominado en las artes y las ciencias. En la actualidad, el inglés mantiene su rol dominante en diversos campos cruciales como el científico, la navegación aérea y marítima, las Naciones Unidas y el Fondo Monetario Internacional, entre otros (Avendaño et al., 2022).

**Tabla 1**

*Cantidad a nivel mundial de hablantes de los principales cinco idiomas*

Idioma	Hablantes
Inglés	1132 millones de hablantes
Español	534 millones de hablantes
Francés	280 millones de hablantes
Ruso	258 millones de hablantes
Portugués	234 millones de hablantes

*Nota.* Comparación mundial de idiomas más hablados, Beltrán-Santoyo et al., 2021, p.49.

Como se puede observar en la Tabla 1, el inglés ocupa el primer puesto como el idioma más hablado a nivel mundial. Éste se habla como lengua nativa en 32 países, como segunda lengua en 37 países y como lengua internacional (o extranjera) en el resto del mundo.

Calderón Rojas y Córdova Esparza (2020) destacan cómo el manejo del inglés facilita a los estudiantes “la consulta de literatura actual y relevante en sus áreas de interés, considerando que el conocimiento de mayor impacto a nivel internacional se genera inicialmente en inglés” (p.107). Por lo tanto, el aprendizaje del inglés se erige como un elemento fundamental para el desarrollo académico y profesional de los individuos, brindando acceso a información actualizada y ampliando las oportunidades laborales en un mercado cada vez más globalizado. La demanda por el aprendizaje de esta lengua extranjera, evidenciada por la proliferación de institutos privados de inglés en Argentina a pesar de los problemas económicos, refleja una revalorización del idioma por parte de la ciudadanía, reconociendo su necesidad para el desarrollo en ámbitos laborales, académicos o turísticos.

En la República Argentina el inglés se convirtió en la lengua extranjera dominante dentro del sistema educativo a partir de la década del 40 y finalmente, durante la década

neoliberal del 90, a través de la Ley Federal de Educación que introdujo las lenguas extranjeras en la escolaridad primaria, se instaló como lengua extranjera por excelencia, en detrimento particularmente del francés. En la actualidad, y a pesar de los incipientes esfuerzos por promover la enseñanza del portugués a partir de la creación del Mercosur, el inglés continúa siendo la lengua extranjera dominante dentro de todos los niveles educativos. (Caamaño y Calvete, 2020, p.232)

El Instituto de Inglés Mosconi, ejemplifica esta demanda y la importancia del aprendizaje del inglés en el contexto local.

#### **4.2 La transformación educativa impulsada por la pandemia de COVID-19**

La pandemia de COVID-19 en marzo de 2020 generó una suspensión masiva de actividades presenciales, obligando a una reinversión de las prácticas educativas en todos los niveles. La virtualidad se impuso como la única vía para dar continuidad a la trayectoria educativa de los estudiantes, a pesar de los desafíos de conectividad que surgieron. Los docentes de todas las instituciones se enfrentaron a la necesidad de experimentar con diversas plataformas y aplicaciones para mantener el vínculo con sus alumnos.

En este escenario [cierre obligatorio de las escuelas], surgió el repentino tránsito a la educación remota, tomando como única arma, las tecnologías de la información y comunicación. Tal como lo afirma García (2021), se empezó transmitir clases en vivo por internet, radio y televisión y, principalmente, se gestaron y crearon una innumerable gama de aplicaciones de software que han ido creciendo en progresión geométrica para atender las necesidades educativas en todos los niveles del sistema. (Coaguila Mayanaza et al., 2023, p.1029)

En el caso del Instituto de Inglés Mosconi, se garantizó la continuidad pedagógica a través de la utilización de Zoom para las clases y aulas virtuales en Google Classroom.

En el ámbito específico de la enseñanza del inglés, Calderón Rojas y Córdova Esparza (2020) señalaron que:

La enseñanza del idioma inglés no ha sido ajena a esta situación, los cursos de idiomas han encontrado en las tecnologías de la información y la comunicación un respaldo invaluable para el desarrollo de competencias orales, de escritura, de lectura y de comprensión auditiva. Este acercamiento a la modalidad virtual ha permitido la inclusión de nuevas herramientas en la enseñanza del inglés, esto deberá ser

aprovechado en un futuro cuando se regrese a la nueva forma de trabajo dentro del aula escolar. (p.117)

Sin embargo, a más de tres años del fin del aislamiento obligatorio, surge la pregunta de si realmente se capitalizaron los aprendizajes de la modalidad virtual. ¿Qué ocurrió con las habilidades tecnológicas adquiridas y el material digital generado durante la pandemia? ¿Se produjo un cambio permanente en las prácticas docentes, o se retornó al modelo tradicional pre-pandemia en muchos casos? Varios autores señalan la necesidad de retomar las experiencias de educación remota surgidas durante la emergencia sanitaria, ya que “han generado nuevas capacidades tanto en docentes como en estudiantes que deberían incorporarse en las prácticas escolares” (Jara, Ochoa y Rosende, 2020, como se citó en Arias Ortiz et al., 2021), para lo cual es necesario implementar “modelos híbridos”:

[Estos] permiten aumentar la capacidad del sistema para que los estudiantes puedan aprender a su propio ritmo, y facilitar experiencias de aprendizaje autodirigido, habilidades clave para estimular los aprendizajes. Asimismo, constituyen un catalizador para acelerar los procesos de transformación digital educativa, ya que ofrecen la oportunidad de transformar las maneras de aprender y enseñar, impulsando modelos más flexibles, inclusivos y enfocados en el desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI, esenciales para los trabajos del futuro. (Arias Ortiz et al., 2021, p.7)

Esta afirmación evidencia que actualmente la transformación digital que atraviesa la sociedad y la cultura en general hacen primordial el mantener y profundizar los cambios iniciados en la pandemia, para adaptarnos a lo global, que nos exige formarnos y formar a los estudiantes en las capacidades que el mundo actual y la permanente innovación nos exigen.

Manuel Area-Moreira (2016) explica cuáles son los factores a tener en cuenta a la hora de integrar tecnologías en la enseñanza para evitar el solucionismo tecnológico:

No debemos olvidar que la tecnología es solo un instrumento, un objeto o herramienta, un artefacto que media entre unos profesores y unos estudiantes. Lo que se aprende y lo que se enseña son decisiones humanas que no dependen de la tecnología empleada, sino de las concepciones y competencias pedagógicas del profesorado... Los dos factores más relevantes en el aprendizaje con tecnologías son el método de enseñanza desarrollado con las mismas (es decir, qué actividades de aprendizaje tienen que realizar los estudiantes), y la interacción comunicativa entre los estudiantes y el docente. Es una falacia o mitificación creer que una abundante tecnología producirá de forma casi

automática una mejora en la calidad de los procesos educativos... la tecnología es una condición necesaria, pero insuficiente si de lo que hablamos es de educar a la ciudadanía para construir una sociedad de mayor bienestar. (2016)

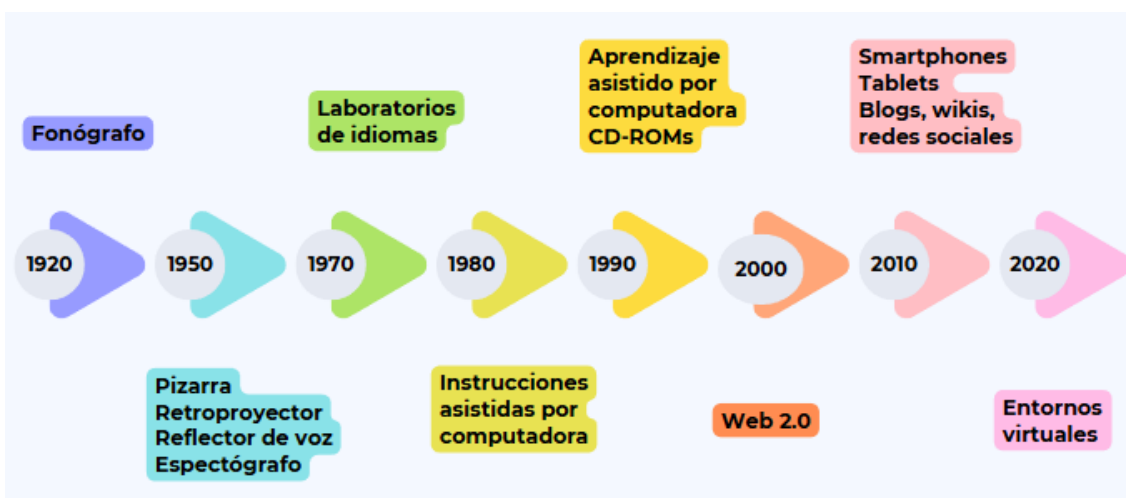
Por ello, si bien la aplicación de tecnologías en el aprendizaje del inglés puede ser percibida en sí misma como una mejora en los métodos de enseñanza, su desarrollo implica analizar de qué manera éstas se pueden aplicar de manera significativa, propiciando las interacciones comunicativas y eficaces entre sus actores.

### 4.3 La nueva realidad educativa y la integración de las tecnologías

En el mundo actual, la tecnología permea cada aspecto de la vida de las personas. En el contexto de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, Trujillo y Salvadores (2019) observan un nuevo encuentro con las tecnologías, donde herramientas tradicionales como los laboratorios de idiomas (Figura 3) se combinan con dispositivos portátiles modernos como smartphones, tablets y notebooks.

**Figura 3**

*Relación cronológica entre la tecnología y la enseñanza del inglés*



*Nota.* Figura de elaboración propia.

Esta integración genera la expectativa de que la simple incorporación de tecnologías resolverá los problemas educativos existentes, un fenómeno que los autores denominan “solucionismo tecnológico” (Morozov, 2013, como se citó en Trujillo y Salvadores, 2019). Es crucial comprender que la relación entre las tecnologías y la enseñanza de lenguas va más allá de una mera preparación instrumental.

La nueva realidad educativa nos exige nuevas formas de pensamiento y esto implica, según Thorne y Black (2007, p.149) la necesidad de replantear cambios en nuestra

manera de enseñar y de investigar, especialmente para acomodar las herramientas de comunicación emergentes, sus culturas de uso y sus géneros comunicativos, que hoy representan dimensiones importantes de una actividad social y profesional competentes. (Trujillo y Salvadores, 2019, pp.158-159)

En este sentido, Fernando Trujillo Sáez (2022) argumenta que la rápida evolución tecnológica impacta a su vez en la comprensión de lo que significa aprender una segunda lengua y altera los roles tanto del aprendiz como del docente en contextos altamente tecnológicos.

Esta transformación requiere una alfabetización digital que debería ser un contenido transversal en todas las áreas educativas, preparando a las personas como aprendices a lo largo de la vida. Gros (2015) subraya que para que un individuo pueda dirigir sus procesos formativos, necesita desarrollar capacidades que no surgen espontáneamente, y la formación debe orientarse no solo a lo disciplinar, sino también a capacitar a las personas para navegar por los distintos espacios de aprendizaje de manera coherente.

Es por ello que resulta fundamental destacar, como señala Daniel Cassany (2022), que la transformación tecnológica en la enseñanza de idiomas, considerada un "cambio copernicano" y una "auténtica revolución", aún está en proceso. En este contexto, atravesado por una permanente tecnologización de nuestras prácticas, esta propuesta buscará fortalecer las competencias digitales de los docentes del Instituto de Inglés Mosconi, con el objetivo de contribuir a la mejora de sus prácticas de enseñanza.

#### **4.4 El Marco Europeo de Competencias Digitales (DigComp)**

En este contexto de la nueva realidad educativa y la necesidad de la alfabetización digital (Trujillo y Salvadores, 2019), el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) ha servido de base para documentos como DigComp (Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía).

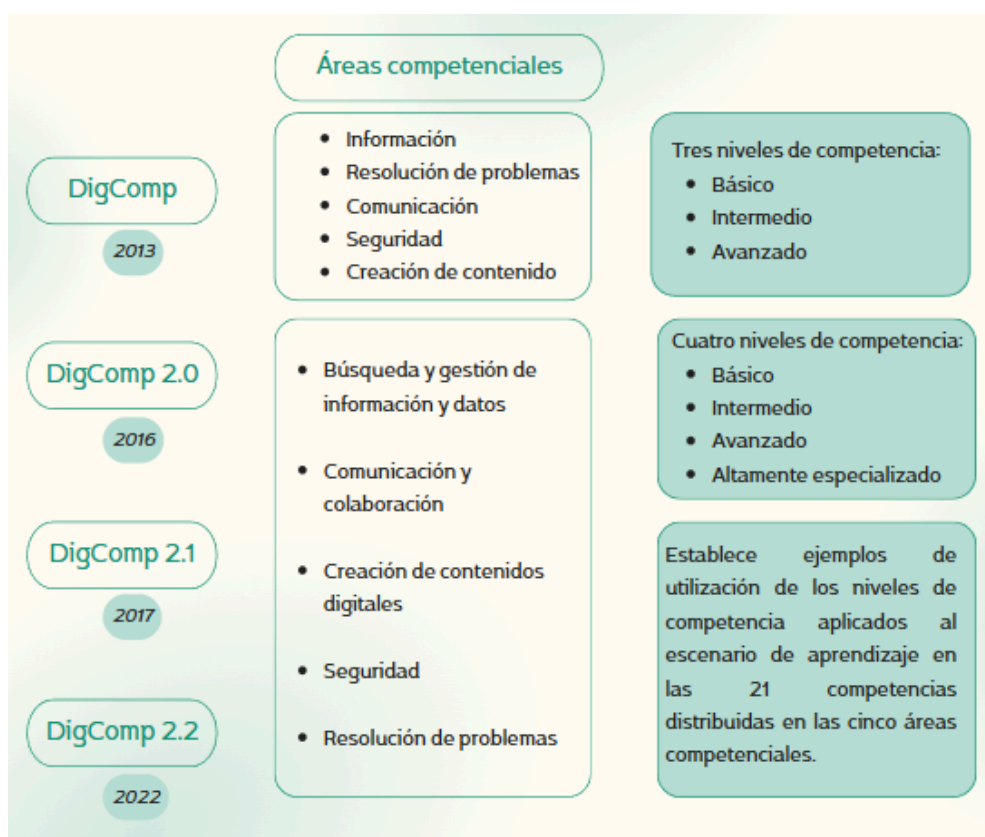
El Marco de Competencias Digitales (DigComp), proporciona un lenguaje común para identificar y describir las áreas clave de las competencias digitales. Se trata de una herramienta a escala de la UE para mejorar la competencia digital de la ciudadanía, ayudar a los responsables políticos a formular políticas que apoyen el desarrollo de la competencia digital y planificar iniciativas de educación y formación para mejorar las competencias digitales de grupos específicos. (Vuorikari et al., 2022, p.2)

El DigComp plantea cinco áreas principales que definen lo que implica la competencia digital y los distintos niveles de logro para cada una de ellas, los cuales fueron evolucionando con cada versión. En la Figura 4, de elaboración propia, se presenta la evolución de este marco de referencia desde su creación. Como se puede observar en ésta, desde el 2016 y hasta la fecha, las cinco áreas competenciales son:

- Búsqueda y gestión de información y datos.
- Comunicación y colaboración.
- Creación de contenidos digitales.
- Seguridad.
- Resolución de problemas.

**Figura 4**

*Evolución del DigComp desde su creación hasta la última edición*



*Nota.* Figura de elaboración propia.

Éstas apuntan al desarrollo de 21 competencias específicas (Figura 5). Vuorikari et al. (2022) explican que las tres primeras áreas se refieren a competencias de usos específicos, mientras que las áreas de Seguridad y Resolución de problemas son transversales y pueden aplicarse a cualquier actividad digital. La inclusión de la Resolución de problemas como un área específica subraya su importancia para la “apropiación de la tecnología y las prácticas digitales” (Vuorikari et al., 2022, p.7). El logro de estas competencias digitales se considera imprescindible para un aprendizaje permanente.

**Figura 5**

*Áreas competenciales y competencias del DigComp*



*Nota.* Adaptado de *El modelo de referencia conceptual de DigComp*, de Asociación Somos Digital, 2023, Asociación Somos Digital (<https://somos-digital.org/digcomp/>). CC BY-NC-ND

¿Cómo se define la competencia digital? En palabras de Vuorikari et al. (2022)

La competencia digital implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con éstas. Incluye la búsqueda y gestión de información y datos, la comunicación y la colaboración, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad) y la resolución de problemas. (Recomendación del

Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, 22 de mayo de 2018, ST 9009 2018 INIT). (p.3)

Bartolomé (2004) señala que el B-Learning debe fomentar en los estudiantes el desarrollo de habilidades cruciales para su futuro, como buscar y valorar información en la web, utilizarla para generar nuevo conocimiento, trabajar en equipo y tomar decisiones informadas. Estas habilidades coinciden con las establecidas en el DigComp.

#### 4.5 El aprendizaje ubicuo y su relevancia educativa

La presencia constante de la tecnología en la vida cotidiana ha dado lugar al concepto de aprendizaje ubicuo, caracterizado por el *aprendizaje en cualquier momento y lugar* y la pérdida de diferenciación entre la educación formal e informal, en palabras de Burbules (2014) “La diferenciación tradicional entre educación formal y no formal se hace difusa cuando comprendemos que la ubicación física ya no es realmente una restricción en cuanto a dónde y cómo aprender”. Gracias a la portabilidad de los dispositivos que nos acompañan 24/7, se genera la sensación de una interconexión permanente:

El uso de las computadoras y de los dispositivos portátiles, inclusive de los dispositivos ‘de vestir’, es cada vez más común. Los dispositivos portátiles siempre se pueden llevar con uno, lo que pareciera establecer y reforzar la expectativa social de que siempre deberían estar con uno. (Burbules, 2014, p.3)

La Tabla 2 resume las dimensiones del aprendizaje ubicuo y su relación con la enseñanza y el aprendizaje:

**Tabla 2**

*Dimensiones del aprendizaje ubicuo y su relación con la enseñanza y el aprendizaje*

Dimensión	Relación con la enseñanza y el aprendizaje
Sentido espacial	Acceso continuo a la información. Pérdida de diferenciación entre la educación formal y no formal. La ubicación física no es una restricción para aprender.
Portabilidad	Los dispositivos portátiles están 24x7 con nosotros. Creencia de que los interlocutores están siempre conectados y disponibles.
Interconexión	En sentido tecnológico, el conocimiento, la memoria y la capacidad de procesamiento de cada persona se ven mejorados al tener dispositivos siempre disponibles.

Sentido práctico	Pérdida de clara división entre trabajo/juego, aprendizaje/entretenimiento, acceso/creación de información, público/privado. Desafío a la escuela (como institución) como única fuente de aprendizaje.
Sentido temporal	Personalización de calendarios: disponibilidad y conveniencia, ritmo y flujo más continuos. Aprendizaje permanente: crecimiento y desarrollo de habilidades y conocimientos.
Sentido de redes y flujos	Flujo de personas, información e ideas. “El aprendizaje para un futuro globalizado [...] implica reconocer interconexiones básicas entre personas, lugares y procesos dispares y las maneras en las que estas influyen y afectan algunas elecciones que son individuales y personales” (Burbules, 2014, p.5).

*Nota.* Adaptado de *Los significados de “aprendizaje ubicuo”*, de Burbules N., 2014, Archivos Analíticos de Políticas Educativas, <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>. CC BY-NC-SA.

Este sentido práctico del aprendizaje ubicuo implica que las escuelas y los docentes ya no son la única fuente de información validada, lo que exige una reconsideración de la forma de enseñar y de los roles de los actores educativos. Sin embargo, esto plantea interrogantes sobre la regulación de este aprendizaje constante y la veracidad de la información encontrada en la web.

Autores como Viñals Blanco y Cuenca Amigo (2016) explican que el aprendizaje en la era digital suele ser diverso, desordenado y alejado del formato tradicional, debido a la abundancia de información disponible en el espacio virtual. Bajo estas circunstancias, el rol del docente, debería ser, adquiriendo ciertas competencias digitales, el de “coordinar y facilitar el aprendizaje y la mejora de la calidad de vida del alumnado” (Viñals Blanco y Cuenca Amigo, 2016, p.4), brindando herramientas para distinguir si la información de una página web es legítima o dudosa, evaluar la calidad del contenido y la seguridad del sitio, entre otras cosas. Si bien el aprendizaje es una actividad realizada por el estudiante, el docente debe acompañar este proceso mediante acciones como la detección de fuentes relevantes, guiando los procesos de búsqueda y analizando la información encontrada, es decir, creando una red de fuentes para el aprendizaje.

#### **4.6 Los estudiantes del presente y los desafíos de la Educación 4.0**

El modelo educativo tradicional enfrenta críticas por sus limitaciones físicas y contenidos que comienzan a parecer obsoletos. Existe una necesidad de garantizar aprendizajes significativos, efectivos y relevantes para la formación y el desarrollo profesional de los estudiantes. Las propuestas de cambio se centran en la incorporación de herramientas y recursos de aprendizaje que, a primera vista, no tienen relación directa con la educación.

Actualmente, se transita por la “cuarta revolución industrial”, caracterizada por “la integración entre lo biológico, lo digital y lo físico” (Schwab, 2016 citado por Fidalgo-Blanco et al., 2022, p.50). Se trata de un periodo basado en “la hiper-conectividad, big data, inteligencia artificial y sistemas ciber-físicos” (Roing 2017, como se citó en Fidalgo-Blanco et al., 2022). En este contexto, la educación debe adaptarse incorporando a las currículas nuevas necesidades

formativas relacionadas con las “competencias blandas” (creatividad, iniciativa, planificación, colaboración, búsqueda de información, etc.) y el uso específico de las herramientas digitales. Las metodologías híbridas se presentan como una vía para que los estudiantes desarrollen tanto habilidades específicas (tecnológicas y de cada área) como interacciones con sus pares, compartiendo experiencias y conocimientos.

Roberto Canales Reyes (2022) señala que la Educación 4.0 implica un incremento en el rendimiento académico, en cuanto mejora las formas de aprendizaje, al requerir aplicaciones prácticas de los nuevos conocimientos y el trabajo en equipo:

La revolución industrial 4.0, asociada a la Educación 4.0, requieren del desarrollo de la competencia del trabajo en equipo, destacando el aprendizaje entre pares, aprendizaje autónomo y aprendizaje cooperativo, existiendo, sin embargo, una demanda e incremento en la implementación de ayudas y colaboraciones individualizadas, que tienda a evaluar y retroalimentar los niveles de avances de las y los estudiantes mediante las tutorías. La evaluación y retroalimentación, entrega información de los desempeños, estimula el aprendizaje profundo y autónomo, transforma al estudiante en un actor central del proceso de aprendizaje, como agente activo en su formación. (p.51)

El concepto de Educación 4.0 se vincula estrechamente con la implementación de modelos híbridos post-pandemia, requiriendo espacios educativos presenciales y virtuales ideales, así como políticas públicas y privadas que aseguren la conectividad, la capacitación docente, la adaptación curricular y el financiamiento necesario. Sin embargo, la realidad latinoamericana y argentina en particular, se distancia de este ideal debido a la brecha digital (desigualdad en el acceso a internet y tecnologías) y la desigualdad digital (desigualdad en el uso de las tecnologías) (González y Arévalo-Wierna, 2023). Estudios como el de González y Arévalo-Wierna (2023) revelan dificultades en estudiantes de secundaria para realizar tareas tecnológicas complejas, limitándose el uso de las TIC en el ámbito escolar principalmente a la búsqueda de información.

El artículo de Canales Reyes (2022), publicado como parte del Itinerario "Capacitación de Formadores en Competencias Digitales" (UNED), presenta un marco de implementación del modelo híbrido (definido en el apartado 4.7) post-pandemia (recuperado de Arias et al, 2021), en el cual da cuenta de una serie de requisitos para el desarrollo efectivo la Educación 4.0 (Figura 6).

Las condiciones materiales y económicas del Instituto de Inglés Mosconi, permitirían desarrollar esta propuesta de aplicación, atendiendo a las características de este sistema, que desarrollaremos en el apartado siguiente.

**Figura 6**

*Marco de Implementación modular para la educación híbrida*

Módulos de implementación	Características
<b>Conectividad</b>	El acceso a Internet de buena calidad constituye un recurso básico para la educación.
<b>Infraestructura física y tecnológica</b>	La conectividad, el acceso a infraestructura digital también constituye un recurso básico para la implementación de modelos de educación híbrida.
<b>Adaptación curricular</b>	Incorporar habilidades del siglo XXI en sus currículos, con las habilidades digitales a la cabeza de estas transformaciones.
<b>Prácticas pedagógicas</b>	El uso de la tecnología en la educación y la complementariedad entre espacios de aprendizaje remotos y presenciales abre nuevas puertas para personalizar y hacer más atractivos los procesos de aprendizaje.
<b>Recursos humanos</b>	Docentes y todos los recursos humanos del sistema educativo estén alineados, preparados y capacitados para la migración hacia modelos híbridos.
<b>Plataforma digital de contenidos</b>	Facilitan la distribución de contenido digital, promueven el desarrollo de habilidades, fortalecen el vínculo entre estudiantes y docentes en las instancias de educación remota, y permiten el monitoreo de los aprendizajes.
<b>Modalidades flexibles</b>	Los modelos de educación híbrida deben incorporar herramientas que permitan identificar a los estudiantes en riesgo e implementar estrategias que permitan mantener a los estudiantes en el sistema educativo hasta la conclusión de sus estudios.
<b>Certificación de habilidades</b>	La certificación de habilidades es clave para acompañar el cambio de paradigma en la educación, que propone el énfasis en competencias y aprendizajes.
<b>Gestión educativa y financiamiento</b>	Para el desarrollo de modelos de educación híbrida efectivos es asegurar que sean sostenibles desde el punto de vista financiero.
<b>Ecosistema Edtech</b>	La implementación de modelos híbridos efectivos no sería posible sin el desarrollo ni el fortalecimiento de los ecosistemas EdTech (tecnología educativa), para lo cual es necesario promover la cooperación entre los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil.

*Nota.* Adaptado de *Marco de implementación modular para la educación híbrida*, de Canales Reyes, R., 2022, Itinerario "Capacitación de Formadores en Competencias Digitales" (UNED), NIPO: 109-22-055-3.

#### **4.7 Modelos híbridos de aprendizaje (B-Learning)**

Como se destacó en el apartado anterior, ante las limitaciones del modelo tradicional y las oportunidades de la tecnología, el B-Learning (Blended Learning) se configura como un sistema híbrido entre la educación presencial y remota. Este modelo propone la superación del sistema educativo tradicional mediante el uso de la tecnología, con el objetivo de lograr aprendizajes más significativos y efectivos.

A continuación se destacan algunas definiciones de este modelo, surgido en 2008, aportadas por diferentes autores:

- Sacavino y Candau (2022): “La enseñanza híbrida o blended learning se caracteriza por ser una metodología activa y por promover una articulación entre la enseñanza presencial y las propuestas de enseñanza online, con lo cual las tecnologías se acaban integrando al currículo escolar.” (p.258)
- Pla-García et al. (2024): “combinación de experiencias educativas presenciales y en línea, con la finalidad de complementarse mutuamente con el propósito de respaldar y optimizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Poon, 2012).” (p.187)
- Calderón Rojas y Córdova Esparza (2020): “un modelo educativo que ofrece de manera sistémica una combinación o mezcla óptima de recursos, tecnologías y medios tecnológicos de aprendizaje virtual y no-virtual, presencial y a distancia, en diversas proporciones, combinaciones y situaciones, adecuándolas a las necesidades educativas (Troncoso, Cuicas y Debel, 2010).” (p.106)
- Area-Moreira et al. (2023): “ La enseñanza semipresencial, híbrida, mixta o combinada, conocida internacionalmente como blended learning, tiene una tradición de más de dos décadas (Garrison y Kanuka, 2004).” (p.142)

Bartolomé analiza la evolución y repercusión conceptual de esta modalidad de enseñanza, demostrando su potencial y validez a partir de buenas prácticas y evidencias empíricas. En su trabajo “Blended Learning. Conceptos básicos” (2004), aporta cuatro criterios para la elección de recursos en la modalidad B-Learning:

- parámetros de enseñanza,
- recursos disponibles,
- características de los estudiantes
- características del contenido a enseñar.

Entre sus principales características destacan la flexibilidad, el dinamismo y la accesibilidad del proceso, el estímulo que genera en los estudiantes, el favorecimiento del trabajo colaborativo, la apropiación de los contenidos y la inclusión de las TIC. En palabras de Alvarez-Castillo et al. (2022) “esta alternativa pedagógica llamada BL [Blended Learning] representa un panorama presente y futuro flexible y adaptable progresivamente a lo que el estudiante necesita, propiciando un aprendizaje activo, flexible, personalizado de ambientes virtuales y presenciales combinados” (p.279).

En esta metodología, los roles tradicionales de docentes y estudiantes se modifican (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Rol de los docentes y de los estudiantes en el B-Learning*

Actor	Rol
Docentes	➤ Es un tutor que facilita los conocimientos y genera dinamismo en las clases.

---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diseña materiales interactivos y adaptables a la tecnología que se usará.</li> <li>➤ Crea un ambiente amigable.</li> <li>➤ Fomenta el uso de la tecnología.</li> <li>➤ Fomenta la interacción entre los estudiantes.</li> </ul>
Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Necesita ser flexible.</li> <li>➤ Poseer ciertas habilidades técnicas.</li> <li>➤ Debe estar dispuesto a trabajar en forma colaborativa.</li> <li>➤ Debe participar activamente de las actividades propuestas.</li> </ul>

---

*Nota.* Adaptado de *Blended learning: La nueva formación en educación superior*, Parra Herrera

L. A., 2008, Avances: Investigación en ingeniería. CC BY-NC-ND.

Como se mencionó, por ejemplo en los apartados 2 y 4.5, el rectificado rol del docente cobra vital importancia, porque es un guía que acompaña a sus estudiantes en la exploración y la búsqueda de conocimientos, que les brinda herramientas para que puedan adaptarse al futuro incierto que les espera. El docente de hoy no sólo debería enseñar conocimientos sino también alfabetizar digitalmente a sus estudiantes. Los tiempos cambiantes de la sociedad actual deberían llevar a reflexionar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje para que sean significativos los cambios en los roles de docentes y estudiantes, y la incorporación de herramientas digitales con sentido pedagógico.

La investigación realizada por Duarte Hueros et al. (2018) resalta, entre otras cosas, que la modalidad B-learning puede llevar al desarrollo profesional docente y que esto influirá en las prácticas de enseñanza. y en la autopercepción positiva respecto a las competencias de los mismos. Las conclusiones alcanzadas con dicha investigación fueron:

La alta valoración de blended learning como modalidad formativa; su contribución al desarrollo profesional docente y repercusiones a nivel práctico; la necesidad de un diseño instruccional global; la importancia de la presencia social y la necesidad de que sean las instituciones educativas las que impulsen y faciliten la participación de los docentes. (p.169)

Sin embargo, autores como Parra-Herrera (2008), Calderón Rojas y Córdova Esparza (2020) advierten sobre las desventajas del B-Learning, incluyendo la posibilidad de ampliar la brecha digital, la complejidad de integrar estudiantes presenciales y virtuales, la desmotivación por la carga académica o el desconocimiento tecnológico, la incertidumbre ante la amplia oferta digital y la resistencia institucional al cambio.

#### **4.8 La brecha digital y la desigualdad en el acceso y uso de la tecnología**

Retomando lo establecido en el apartado 4.6, el concepto de brecha digital se define como la diferencia entre quienes tienen acceso a las TIC (particularmente a internet) y quienes no. González y Arévalo-Wierna (2023) señalan que existe una correlación entre el aumento en los niveles de acceso y la desigualdad en el uso de las tecnologías, denominada desigualdad digital.

Esta situación plantea interrogantes sobre si el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve efectivamente afectado por el acceso y el uso de las TIC. Este estudio revela desigualdades que se agravarían con la instauración de un sistema de educación híbrida, mostrando que el acceso a las TIC no solo depende de factores económicos, sino también de desigualdades geográficas, sociales e incluso de género.

Sólo 60% de los adolescentes tiene acceso en el hogar a computadora de escritorio y 72%, a internet. La brecha es menor en cuanto a tenencia de celular propio (96%).

Dicha distribución varía condicionada a determinadas dimensiones. Los varones poseen ligeramente mayor acceso a la mayoría de las tecnologías que las mujeres; adolescentes de escuelas privadas aventajan a los de escuela pública, y en el ámbito urbano hay mucho más acceso a computadoras de escritorio y a internet que en el rural. También se observan disparidades importantes según la educación máxima alcanzada por la madre o el padre: mientras que los porcentajes de acceso en todas las TIC superan el 70% cuando la madre o el padre tienen estudios superiores, apenas un 47% de adolescentes tienen una computadora de escritorio en el hogar y 55% a acceso a internet cuando los padres tienen hasta nivel secundario. (González y Arévalo-Wierna, 2023)

Además, existe una tendencia generalizada en adolescentes a utilizar las TIC para entretenimiento y comunicación, en detrimento de su uso académico, lo que exige una reorientación educativa sobre el valor de las TIC como herramientas de aprendizaje.

En definitiva, la brecha digital afecta a todos los actores educativos en distintos niveles. La realidad socioeconómica es una de ellas, por la cual el acceso a las tecnologías no es homogéneo para todos sus actores, como no lo es tampoco la accesibilidad a las capacitaciones y a los medios materiales para su implementación en todas las instituciones educativas; ni todas ellas están dispuestas a generar los cambios necesarios, ya sea por falta de tiempo, de presupuesto o por ser reacios a las innovaciones.

#### **4.9 Recursos educativos abiertos**

En relación a la brecha digital (ver apartado 4.8) y con las situaciones vividas durante la pandemia de COVID-19, podemos considerar que ciertos recursos apuntan a democratizar el acceso a las herramientas digitales de uso educativo. De ahí surge el término "recursos educativos abiertos", que se utilizó por primera vez en 2002, en una conferencia de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), donde los participantes definieron los REA como "la provisión abierta de recursos educativos, permitida por las tecnologías de información y comunicación, para su consulta, uso y adaptación por parte de una comunidad de usuarios con finalidades no comerciales" (Johnstone, 2005, como se citó en Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE], 2009, p.36)

El concepto de REA es relativamente reciente y hace referencia a aquellos materiales digitalizados disponibles de manera libre y abierta a profesores y estudiantes, para ser utilizados en la enseñanza y el aprendizaje. Dado que las prácticas y tecnologías cambian rápidamente, es imposible dar una definición definitiva en este momento. Para clarificar el concepto, el OCDE, en el libro *El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos* (2009) sugiere que los REA incluyen:


- **Contenidos formativos:** como cursos completos, software educativo, módulos de contenido, recopilaciones y publicaciones. Los contenidos en discusión son materiales formativos abiertos, a menudo distribuidos como archivos PDF, así como bloques más pequeños como objetos de aprendizaje. Pueden incluir sitios Web, simulaciones, ficheros de texto, imágenes, sonido o vídeos en formato digital.
- **Herramientas:** software para desarrollar, utilizar, reutilizar y entregar el contenido, incluyendo sistemas de gestión de contenido y formación, herramientas de desarrollo y comunidades educativas en línea.
- **Recursos de implementación:** licencias de propiedad intelectual para promover la publicación abierta, principios de buenas prácticas y traducción de contenidos.

(p.36)

En resumidas cuentas, lo fundamental de los REA es su libre disponibilidad, mediante Internet, y el hecho de no tener o tener mínimas restricciones en el uso de los recursos. Los autores de estos sitios y aplicaciones pueden usar licencias, como *Creative Commons*, que permite especificar los usos permitidos, de modo que restringen, por ejemplo, usos comerciales (ver Tabla 4). Por otra parte, el término "educativo" no hace referencia solamente a la educación formal, sino también al aprendizaje no formal y al autodidacta.

**Tabla 4**

*Seis combinaciones de licencias que se pueden producir al utilizar licencias Creative Commons*

Símbolo identificatorio	Significado
	<b>Atribución (by):</b> Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo la explotación con fines comerciales y la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.



**Reconocimiento – Compartir Igual (by-sa):** Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



**Atribución – No Comercial (by-nc):** Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga con fines comerciales. Tampoco se puede utilizar la obra original con fines comerciales.



**Atribución – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



**Atribución – Sin Obra Derivada (by-nd):** Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.



**Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada (by-nc-nd):** No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

*Nota.* Adaptado de *Licencias. Usar una licencia Creative Commons es muy fácil*, de Creative Commons Argentina, [Licencias - Creative Commons Argentina](#).

Además, el término "recursos", entendido en sentido de recursos digitales, hace referencia a su condición de renovables, ya que pueden copiarse y actualizarse sin agotar su existencia. Dicho de otra manera, "no disminuyen su capacidad de producir servicios si se aprovechan" (OCDE, 2009. p. 44).

Según OCDE (2009), los REA ofrecen:

- Extensión del acceso y promoción del aprendizaje: Los proyectos REA pueden extender el acceso al aprendizaje para todos, ser una forma eficaz de promover el aprendizaje durante toda la vida, ya sea formal, informal o no formal.
- Mejora de la educación y la investigación: al contribuir al progreso de la educación, extendiendo el aprendizaje formal e informal, las actividades culturales educativas y estimular un mayor control de calidad de los procesos de aprendizaje.
- Beneficios para profesores e investigadores: los actores educativos pueden compartir sus materiales de forma altruista y, para los productores de contenido abierto, es importante ser reconocido como el creador del recurso cuando se utiliza o adapta.
- Beneficios institucionales: promueven el compartir recursos con países en desarrollo, contribuir a la sociedad, establecer un servicio a comunidades locales e internacionales,

en el intercambio de conocimiento en línea. El compartir y reutilizar puede reducir los costos del desarrollo de contenido y mejorar la calidad de los recursos de aprendizaje.

#### **4.10 El rol de las herramientas digitales en la enseñanza de lenguas extranjeras**

Hernández y Vanesa (2017) sostienen que la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza de una lengua extranjera aumenta la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje, lo convierte en un agente participativo y dinámico, y le permite interactuar con el idioma en situaciones reales. Sin embargo, retomando la idea de solucionismo tecnológico mencionada en los apartados 4.2 y 4.3, la mera presencia de dispositivos digitales en el aula no garantiza una mejora automática en los métodos de enseñanza. Una investigación de Betancourt y Zermeño (2017) muestra que, a pesar del uso regular de proyectores y computadoras en clases de inglés, las metodologías a menudo se centran en la transmisión de conocimientos, otorgando a los estudiantes un rol pasivo y priorizando habilidades receptivas sobre las productivas. Se requiere un cambio de paradigma pedagógico, pasando del conductismo al construccionismo, donde el docente actúa como tutor en la construcción del conocimiento.

En el salón de inglés del siglo XXI se conjugan el uso de las TIC y las nuevas metodologías de la enseñanza, por lo cual los maestros de inglés deben manejar las competencias digitales y las didácticas que concuerden con la metodología construccionista, a fin de ofrecer calidad e innovación en el servicio que ofrecen.

(Betancourt y Zermeño, 2017, pp. 52-53)

Fernando Trujillo Sáez (2022) argumenta que el aprendizaje efectivo de una lengua depende ahora significativamente de la actividad e iniciativa del aprendiz, implicando elecciones, acciones y el desarrollo de atributos personales como la iniciativa, la persistencia y la creatividad en contextos digitales. Hay estudios realizados por Betancourt y Zermeño (2017), Bartolomé et al. (2018), Calderón Rojas y Córdova Esparza (2020) y por Alvarez-Castillo et al. (2022) que muestran una mejora en las habilidades lingüísticas, sobre todo en la oralidad, como también una mejor comprensión de la gramática, cuando se implementó la modalidad de B-Learning. Respecto a esto último, las investigaciones muestran que los estudiantes prefieren actividades relacionadas con destrezas visuales y auditivas, que se han aumentado sus niveles de autonomía y que el docente es el que influye en los estudiantes y sus actitudes, mediante el acompañamiento, la guía, la mediación y la provisión de feedback. En este proceso se generan aprendizajes significativos y no sólo en el orden de lo académico sino también en el orden de lo social. Hernández y Vanesa (2017) resaltan la importancia del trabajo en grupos, la participación en proyectos relevantes, la búsqueda autónoma de información y la retroalimentación a través de entornos virtuales, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, que facilita la conexión entre el aprendizaje del inglés y el uso de recursos tecnológicos.

En cuanto a evaluación, autores como Hernández y Vanesa (2017) y Senra Silva (2023) aseguran que la incorporación de herramientas digitales no sólo permite innovar con instrumentos que dan cuenta del proceso de aprendizaje del estudiante, sino que además permiten mayor objetividad y transparencia en el proceso de evaluación, mayor flexibilidad

respecto del espacio y momento para realizarla, desarrollo de habilidades de organización para estudiar, mayor confianza y menor carga de estrés.

La dueña del Instituto de Inglés Mosconi reconoce el potencial de las herramientas digitales para mejorar el aprendizaje del inglés y ha equipado el Instituto con recursos tecnológicos, incentivando a los docentes a utilizarlos para ofrecer clases más dinámicas y variadas. El equipo docente se muestra receptivo a nuevas propuestas tecnológicas y con experiencia en trabajos a distancia.

#### **4.11 Educación inclusiva y tecnologías digitales**

Otro interrogante que surge en materia de accesibilidad, sobre las formas de aprender en el actual contexto, es en qué medida el sistema educativo, y particularmente la enseñanza de una segunda lengua, tienen en cuenta la diversidad de los estudiantes. ¿Cómo incluyen hoy los sistemas educativos a aquellos estudiantes con discapacidades o condiciones que no les permiten acceder a la propuesta educativa como el resto de sus compañeros? Pérez Valles y Reeves (2023) señalan la dificultad que implica la innovación tecnológica en relación con la educación de personas con discapacidad, quienes aún enfrentan resistencias en el sistema tradicional.

La educación inclusiva se basa en la importancia de la diversidad a través de la adaptación del sistema educativo para que pueda responder de manera justa a las características, necesidades, intereses, talentos, habilidades y preferencias de aprendizaje de la totalidad del estudiantado. (Zepeta García y Castañeda Mota, 2022, como se citó en Pérez Valles y Reeves, 2023, p. 6)

Los recursos digitales utilizados en las instituciones educativas suelen estar diseñados para el estudiantado promedio, sin considerar adecuadamente la diversidad. Si bien la incorporación de las TIC en Latinoamérica ha avanzado, faltan políticas de evaluación y seguimiento para asegurar un sistema accesible para estudiantes con discapacidad (Pérez Valles y Reeves, 2023, p.8). Considerando esta realidad como una deuda social, los autores plantean:

¿Cómo se podría fomentar la inclusión digital en población estudiantil con necesidades especiales, en particular aquella con discapacidades visuales o auditivas? Esta se configura a partir de la urgencia que se tiene por atender a las comunidades desfavorecidas por el sistema actual. En segundo lugar, se puede hacer la siguiente pregunta: ¿cómo se podría mejorar la capacitación de las personas profesionales de la educación para que puedan integrar las TIC de manera efectiva en el aula, especialmente, en el caso de estudiantes con necesidades especiales? Puesto que es

importante involucrar a los profesores y a las profesoras en el proceso de aprendizaje de las personas con capacidades especiales. (Pérez Valles y Reeves, 2023, p. 20)

Estos interrogantes ponen en relieve, tanto la necesidad de capacitaciones para los docentes, en materia de TIC y diversidad, como la urgencia de que se involucren activamente en los cambios que permitan la inclusión digital de personas con discapacidad o con necesidades diferenciadas. En esta línea, Fernández-Cerero y Román-Graván (2024) expresan:

La formación digital de los docentes debe ayudarles a responder a la diversidad de los estudiantes y facilitar su inclusión... Es importante fomentar un enfoque centrado en el estudiante, que tenga en cuenta las necesidades individuales de cada estudiante y promueva la diversidad de habilidades y conocimientos. Además, es esencial promover la colaboración y el diálogo entre los estudiantes, fomentando un ambiente en el que todas las opiniones y perspectivas sean valoradas... La inclusión de las tecnologías educativas en la educación superior puede ser una herramienta útil para apoyar a los estudiantes con discapacidad en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, la falta de investigaciones sobre el tema hace que sea difícil conocer la efectividad real de estas herramientas en la práctica. A pesar de esto, algunos de los estudios que existen sobre el uso de las tecnologías educativas en estudios universitarios para estudiantes con discapacidad han identificado una barrera importante: la carencia de formación del profesorado universitario en competencias digitales. (pp. 118-119)

Es fundamental asegurar que la inclusión de herramientas tecnológicas en la educación se realice de manera que garantice el acceso para todos los estudiantes y tenga un uso pedagógico real que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando las necesidades especiales. Esta cuestión no es ajena a la realidad del Instituto de Inglés Mosconi: cada año indaga sobre informes psicopedagógicos, enfermedades crónicas o tratamientos médicos, para conocer la realidad de sus futuros estudiantes y si será necesario realizar adecuaciones de algún tipo.

#### **4.12 Accesibilidad y diseño universal en entornos digitales**

En relación con la accesibilidad, existen organismos como el consorcio W3C y su Iniciativa para la Accesibilidad Web (WAI), encargados de generar recomendaciones y estándares para facilitar el acceso al contenido web a todos los usuarios. La accesibilidad web implica que las personas con discapacidad puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, y que puedan contribuir a ella.

Los “Principios de la Accesibilidad” proponen una serie de sugerencias para sitios, aplicaciones y herramientas digitales, tales como:

- alternativas de texto para contenido no textual: botones, íconos, gráficos, diagramas, ilustraciones, archivos de audio y video;
- subtítulos y otras alternativas para multimedia: transcripciones textuales, lenguaje de señas, audiodescripciones;
- contenido que puede ser presentado de varias maneras: encabezados, listas, tablas;
- contenido más fácil de ver y escuchar: los colores utilizados en el frente y fondo generan contraste; no se pierde información cuando se redimensiona el texto; se puede pausar, detener o ajustar el volumen de un audio; el audio de fondo es bajo o se puede apagar. (Anónimo, 2019)

Estos lineamientos demuestran la posibilidad de adaptar las herramientas digitales a las necesidades de los alumnos. Sin embargo, muchos docentes carecen de la formación necesaria para realizar estas adaptaciones, siendo esto relevante, considerando la diversidad de estudiantes con necesidades diferenciadas presentes en las instituciones educativas tales como el Instituto Mosconi (epilepsia, dislexia, retraso mental leve, etc.).

#### **4.13 Reflexiones finales**

El presente marco teórico ha expuesto los elementos constitutivos del campo de análisis y las problemáticas actuales derivadas de la necesidad de actualizar las prácticas docentes e integrar la innovación tecnológica surgida durante la pandemia a una nueva realidad en constante cambio. Tanto el uso de las TIC como el aprendizaje de una segunda lengua son fundamentales para el desarrollo de los estudiantes en un mundo cada vez más global y digital. Los docentes se enfrentan al desafío de combinar nuevamente lo tecnológico y virtual con lo analógico.

La sociedad actual es una sociedad digital donde las formas de aprender y de enseñar están cambiando. El aprendizaje está dependiendo cada vez más del estudiante, pudiendo ocurrir en cualquier momento y lugar gracias a los dispositivos digitales. El rol del docente se redefine como un guía que acompaña a sus estudiantes en la exploración y búsqueda de conocimientos, brindándoles herramientas para adaptarse al futuro y alfabetizándolos digitalmente.

El blended learning se presenta como una modalidad óptima para el desarrollo profesional docente, favoreciendo el desarrollo de competencias y teniendo una repercusión directa en las prácticas profesionales. Para aprovechar su potencial, se requiere un diseño instruccional global que combine coherentemente las actividades presenciales y en línea, fomentando la interacción social y contando con el apoyo de las instituciones educativas. Para los profesores, implica un cambio en el diseño instruccional y el desarrollo de su competencia digital.

Repensar la relación entre segundas lenguas y tecnología es una tarea dinámica y permanente. Los Recursos Educativos Abiertos (REA) resultan una vía para la democratización del acceso a recursos lingüísticos, pero es crucial desarrollar protocolos para que los estudiantes los aprovechen para mejorar sus competencias. La creatividad del estudiante adquiere gran

importancia en los nuevos contextos digitales, motivando el aprendizaje a través de prácticas lingüísticas auténticas.

En definitiva, la integración de la tecnología en la enseñanza de lenguas extranjeras ofrece un amplio abanico de posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover la inclusión y desarrollar las competencias necesarias para el siglo XXI. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos de la brecha digital, la necesidad de formación docente en competencias digitales y la importancia de un diseño pedagógico que vaya más allá de la mera incorporación de herramientas tecnológicas, centrándose en las necesidades de los estudiantes y la búsqueda de aprendizajes significativos.

El análisis de las prácticas en un Instituto de Inglés permitirá observar cómo las herramientas digitales se incluyen en las metodologías de enseñanza, si su uso mejora las habilidades lingüísticas y si las competencias digitales se adaptan a las necesidades particulares de los estudiantes, atendiendo a la diversidad y al desarrollo de macrohabilidades como la comprensión, el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la creatividad.

## 5. PROPUESTA

### 5.1 Introducción

Autores como D'Andrea et al. (2012) afirman que actualmente el estudio de una segunda lengua es primordial para desenvolverse de forma eficaz en un mundo globalizado, en el cual es necesario dominar al menos dos idiomas. Por otro lado, las personas que estudian una segunda lengua tienen la capacidad para utilizar zonas del cerebro menos desarrolladas, alcanzan la madurez en las estrategias de abstracción lingüística, ya que el conocimiento de su lengua materna es diferente, presentan mayor creatividad y flexibilidad de pensamiento, entre otras cosas. En resumen, “el aprendizaje de una lengua extranjera, ya sea en un contexto formal como informal, tiene un alto impacto positivo sobre el desarrollo cognitivo y lingüístico del alumno” (D'Andrea et al., 2012, p.16).

Esta necesidad es reconocida no solo por expertos, sino también por un número creciente de personas que buscan aprender o perfeccionar su inglés en institutos como el Mosconi.

Los resultados del formulario de inscripción de este Instituto muestran que las principales motivaciones para estudiar inglés son:

- Razones laborales: Requisito laboral actual, posibilidad de ascenso, mejora del Currículum Vitae.
- Razones académicas: Requisito de carrera, preparación para el Profesorado de Inglés.
- Razones turísticas: Comunicación en viajes y posibilidad de residencia en el extranjero.

Estos motivos reflejan el deseo de las personas por obtener un mejor futuro (para sí mismos o para sus hijos) y, en este sentido, saber inglés les puede brindar nuevas oportunidades en distintos ámbitos.

¿Recuerdan “ese momento” en que empezaron a buscar información en internet? Hubo un tiempo en que el uso de enciclopedias era indispensable para hacer las tareas, en contraposición a lo que ocurre ahora: todo lo que necesitamos lo “googleamos”, porque “Google” lo tiene todo. En el ámbito educativo, la inmediatez de la información digital ha transformado los roles en la comunidad educativa: el docente deja de ser la única fuente de conocimiento y el estudiante asume un rol más activo. Por ello, tal como señalan diversos autores, se requiere una transformación profunda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, impulsando un cambio de paradigma; lo implica, como mínimo, tener un conocimiento vasto del área que se pretende enseñar, conocer las tecnologías que se quieren implementar y tener en claro el sentido pedagógico que sustente esa incorporación, lo cual implica también conocer las características del grupo clase. Estos aspectos son los que señala Bartolomé (2004) al momento de elegir entre la pluralidad de recursos disponibles en la web. (Ver apartado 4.7).

Retomando la idea de que los alumnos ya no son receptores pasivos de los contenidos, se observa en las respuestas a los formularios de inscripción del Instituto que los estudiantes necesitan y/o solicitan:

- Tener la posibilidad de cursar de forma virtual o semi-presencial.
- Contar con la posibilidad de enviar tareas para realizar en el hogar.

- Lograr el mejoramiento de las habilidades lingüísticas.
- Emplear diversos modos de aprendizaje con clases dinámicas.

Se puede evidenciar aquí la necesidad de incorporar estrategias pedagógico-didácticas que, junto con la incorporación de herramientas digitales, produzcan un cambio sobre la manera en que el estudiantado incorpora el Inglés como una segunda lengua, atendiendo a sus necesidades particulares, como lo pueden ser las condiciones de salud pre-existentes y/o informes psicopedagógicos.

Atendiendo a estas demandas, los lineamientos de accesibilidad (ver apartado 4.12), permitirían adaptar las herramientas digitales a las necesidades de los estudiantes. Una de estas estrategias puede ser la implementación en el Instituto de la metodología B-Learning, porque no sólo ha mostrado una mejora en las habilidades lingüísticas, como lo exponen Betancourt y Zermeño (2017), Bartolomé et al. (2018) y Calderón Rojas y Córdova Esparza (2020) (ver apartado 4.10); sino que también puede ayudar a generar en los estudiantes habilidades del siglo XXI como las nombradas por Bartolomé (2004) y los documentos del DigComp (ver apartado 4.4). Además se trata de una metodología solicitada por los mismos estudiantes del Instituto.

Por lo tanto, en esta propuesta, teniendo en cuenta las solicitudes de los estudiantes y las entrevistas realizadas a los docentes del Instituto en el año 2023 (ver Anexos), se propondrá:

- la reapertura de las aulas virtuales en Google Classroom; una para el encuentro virtual de los docentes, y una para cada docente con sus grupos de alumnos; ya que esto permitiría la implementación de un modelo de enseñanza híbrido,
- incentivar a los docentes a diseñar e implementar actividades que utilicen herramientas digitales.

Teniendo en cuenta el objetivo general planteado en este Trabajo Integrador Final de Maestría —“Contribuir al enriquecimiento de las prácticas de enseñanza de las habilidades lingüísticas (reading, writing, listening, speaking) a través de la creación de oportunidades de fortalecimiento de la formación en competencias digitales de los docentes del Instituto”—, esta propuesta buscará motivar un cambio tecno-pedagógico en las prácticas docentes, como así también favorecer un mejoramiento de la adquisición de las habilidades lingüísticas por parte de los estudiantes.

## **5.2 Contexto actual de la institución**

En cuanto al contexto actual, como fue mencionado en la Justificación (ver apartado 1.2), al inicio del año 2024, el Instituto cuenta con 255 estudiantes y siete docentes, cuatro aulas para brindar clases a los distintos cursos en horarios que van desde 10 hs hasta las 21:30 hs. Los grupos están distribuidos como se puede ver en la Tabla 5.

**Tabla 5***Organización de docentes y cursos en el Instituto de Inglés Mosconi a principios del año 2024*

Curso	Cantidad de divisiones	Docente/s a cargo
Kinder	1	LE
Kids 1	4	AG, AN, LE, Y
Kids 2	3	C, M, LE
Kids 3	1	C
Teens Starter	5	AN, LA, LE, Y
Teens 1	4	AN, M, LA, LE
Teens 2	3	AG, Y
Teens 3	1	C
Teens 4	2	C, LA
Teens 5	1	LA
Adults A1	2	C, LA
Adults A2	1	AG

*Nota.* Aclaración: respecto de los docentes, se ha utilizado la inicial del nombre.

Actualmente, el Instituto utiliza un manual de la misma editorial para cada nivel. Estas editoriales ofrecen una plataforma digital complementaria con actividades, audios y videos, accesibles únicamente para los docentes mediante una clave. De esta forma, los profesores utilizan estos recursos para planificar y realizar actividades durante la clase presencial, pero los estudiantes no la pueden usar de manera independiente. Es decir que no se trata de recursos para el estudiante, ya que sólo son instrumentados por el docente y únicamente en el aula. Las actividades de los libros no varían sustancialmente de los manuales que se utilizaron en otras épocas, con actividades aisladas por temas frecuentemente incompletos, por lo cual los docentes deben complementar con materiales de otras fuentes y, en este año en particular, el Instituto está evaluando la posibilidad de hacer un cuadernillo y hacerse cargo del gasto, ya que el libro no alcanza a cubrir buena parte de la planificación para el nivel.

A pesar de la inclusión de plataformas digitales con diversos materiales, la experiencia del estudiante se mantiene en el formato tradicional de clase sincrónica.

### **5.3 Classroom: medio de comunicación y adquisición de herramientas digitales**

La implementación de un modelo B-Learning puede satisfacer las demandas de los estudiantes del Instituto. Es importante recordar que la dueña del Instituto está a favor de la implementación de tecnologías y ha equipado la institución para tal fin, y que los docentes están dispuestos a

continuar aprendiendo sobre éstas. De primera mano, el Instituto cuenta con lo necesario para la incorporación de un modelo B-Learning.

¿Por qué elegir una plataforma como Google Classroom? Además de haber sido la plataforma utilizada en el Instituto durante la pandemia, tiene las siguientes características:

- Funciona en diversos sistemas operativos y dispositivos con acceso a internet. Compatible con otros servicios de Google al ser parte de G Suite for Education.
- Para los docentes ofrece funcionalidades de programación simple (tarea, cuestionario, pregunta y material), aunque con limitaciones en comparación con otras plataformas como Moodle.
- Los estudiantes requieren de una cuenta de correo electrónico en Gmail y conexión a internet.

¿Cómo se diseña un aula virtual? Si bien es cierto que comenzar la creación de un aula virtual desde cero, implica trabajo extra para los docentes, el poder hacerlo en equipos aliviana la tarea, ya que antes de iniciar el ciclo lectivo, el docente deberá tener definidos: la planificación, las actividades, los recursos, las herramientas y los criterios e instrumentos de evaluación, y deberá saber cómo el aula virtual y los recursos elegidos se adaptan a estos lineamientos. En cuanto al diseño del aula virtual, los docentes deben tener en cuenta cuatro aspectos, según se expone en Educ.ar (2022):

- Arquitectura del aula: Debe contener una hoja de ruta clara, mostrar cada sección a los estudiantes, estructurarse por contenidos o tipo de actividad, y contar con un acuerdo institucional para el trabajo articulado.
- Comunicación dentro del aula: Debe contener un mensaje de bienvenida, un espacio para avisos importantes, un espacio de intercambio para los estudiantes. Además, cada actividad debe tener la retroalimentación correspondiente.
- Concepción del estudiante: Es necesario proponer actividades creativas, que recuperen los conocimientos previos y procurar que se puedan volver a hacer las actividades que tuvieron errores.
- Didáctica: Es necesario definir qué contenidos se trabajarán de forma virtual y cuáles de forma presencial, los objetivos de cada actividad, gestionar los tiempos de clase, utilizar distintas herramientas y diseñar las actividades colaborativamente entre colegas.

La utilización de un aula virtual, puede ayudar a resignificar el tiempo presencial de clase y destinarlo para otro tipo de actividades. Respecto de esto en Educ.ar (2022) aseguran que

Hay un desafío muy importante en entender para qué funciona cada cosa [el espacio físico y el virtual]. En todo caso, hay un montón de procesos que tienen que ver con la búsqueda de información, con producir textos colaborativamente, con intercambiar fuentes de información, que pueden ocurrir en el entorno digital con mucha más facilidad. Y el espacio físico puede servir para resignificar eso, para ver qué se hizo, ponerlo en común, discutir, tomar decisiones, ver el grado de avance de algún proyecto.

Lo importante es que no se transforme en sustitución uno del otro, sino por el contrario, en una articulación que enriquezca la propuesta educativa. (p.73)

Para lograr el objetivo de revalorizar lo digital en la enseñanza de la lengua inglesa, en cuanto al desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, es preciso que los docentes puedan reconocer la importancia de implementar estos espacios, tanto como medio de comunicación como espacio de adquisición de herramientas digitales, factibles de transversalidad.

## 5.4 Diseño e implementación de actividades

Para lograr lo expuesto en el apartado anterior es que en este trabajo se propone trabajar en una serie de encuentros con actividades a desarrollar en cada uno, como se muestra en la Tabla 6.

**Tabla 6**

*Diagramación de encuentros y/o actividades a realizar con los docentes del Instituto*

<b>Encuentro</b>	<b>Actividades asincrónicas (a realizarse previo al encuentro)</b>	<b>Actividades sincrónicas (Duración: 2 horas)</b>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tutorial para apertura y diseño de aulas en Classroom.</li> <li>➤ Invitación a compartir experiencias en Padlet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lectura de los aportes en Padlet.</li> <li>➤ Conversación sobre herramientas digitales usadas actualmente por los docentes del Instituto.</li> <li>➤ Actividad grupal: diseño de actividades y propuesta de implementación.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Publicación en Classroom de las actividades diseñadas.</li> <li>➤ Exploración de REA (Recursos Educativos Abiertos).</li> <li>➤ Elección de un recurso para presentar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Continuación con la actividad iniciada en el encuentro anterior.</li> <li>➤ Presentación del recurso elegido.</li> <li>➤ Actividad grupal: diseño de actividades y propuesta de implementación.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Publicación en Classroom de las actividades diseñadas.</li> <li>➤ Exploración de otras herramientas digitales interactivas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puesta en común sobre la experiencia.</li> <li>➤ Actividad grupal: diseño de una actividad que combine el uso de un recurso nuevo y una de las funciones de uso cotidiano del celular (ver <u><i>Aplicaciones disponibles en la mayoría de los teléfonos móviles</i></u>).</li> </ul>

4	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Actividad individual de cierre: realización de una propuesta de implementación.</li> <li>➤ Creación de un recursero en Drive para los docentes de la institución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lectura y puesta en común de las producciones.</li> <li>➤ Realización de una evaluación de la propuesta y su utilidad (formulario de google tipo rúbrica).</li> </ul>
---	---	--

La propuesta parte de la creación de un aula virtual en Classroom que funcione como lugar de encuentro para los docentes del Instituto. Una vez que éstos se hayan registrado como alumnos, encontrarán:

- Un mensaje de bienvenida, en el cual se especificarán los objetivos del espacio.
- Una hoja de ruta con las actividades a desarrollarse tanto síncrona como asincrónicamente.

#### 5.4.1 Encuentro 1: Herramientas digitales utilizadas por los docentes del Instituto

Objetivos:

- Reconocer y valorar las competencias digitales ya presentes en el cuerpo docente.
- Fomentar un espacio de intercambio entre los docentes del Instituto de experiencias con herramientas digitales.
- Analizar cómo las herramientas digitales utilizadas actualmente (Kahoot, Wardwall, Educaplay, Genially/Canva, Google Slides/Slidesmania) pueden enriquecer la enseñanza de las habilidades lingüísticas.
- Identificar las necesidades y desafíos de los docentes en relación con la integración de tecnología en la enseñanza de inglés.

Actividades asincrónicas:

- Tutorial para la utilización de aulas virtuales: es importante que el primer tutorial esté destinado a conocer la plataforma y sus potencialidades.
- Padlet: en el cual los docentes podrán compartir experiencias, en cuanto al uso de las TIC en las clases, y especificar cómo la herramienta que comparten les ha ayudado a mejorar la enseñanza de alguna habilidad lingüística en particular

Actividades sincrónicas:

- Momento de discusión de los aportes en el Padlet: se utilizarán preguntas moderadoras como "¿Cómo han utilizado Kahoot para mejorar la comprensión auditiva o lectora de los estudiantes?", "¿De qué manera Wordwall ha facilitado la práctica de la gramática y el vocabulario de forma interactiva?" Se buscará analizar el impacto pedagógico de las herramientas que ya utilizan en las habilidades lingüísticas, y analizar las necesidades y desafíos de los docentes.
- Actividad grupal: se dividirá a los docentes en grupos según el nivel que enseñan (niños, adolescentes, adultos). Cada grupo deberá analizar una de las herramientas compartidas en Padlet y proponer al menos una actividad concreta que se pueda implementar para trabajar una o más habilidades lingüísticas. Quedará para una

instancia asincrónica el dejar registro en el aula virtual dicha actividad junto con la especificación del objetivo y cómo la herramienta digital lo facilita.

Respecto del diseño e implementación de actividades que utilicen estas herramientas digitales, se pretende que los docentes trabajen colaborativamente, lo cual es posible de llevar a cabo, dada la distribución de cursos expresada en el Tabla 5. Otro aspecto a tener en cuenta aquí es:

El criterio para definir las actividades, así como los recursos y herramientas digitales dependerán de los objetivos y contenidos de la unidad didáctica y las posibilidades de interacción sincrónica asincrónica y no a la inversa. Educadores y educadoras tomarán la decisión de qué herramientas o aplicaciones tecnológicas utilizar para llevar a cabo sus objetivos pedagógicos y curriculares de acuerdo con el contexto en el que se manejen. (Educ.ar, 2022, p.24)

Es por ello que es necesario ofrecer un espacio de intercambio de experiencias y herramientas, como así también proponer nuevas.

Descripción de las herramientas que ya utilizan los docentes del instituto.

- [Kahoot](#): es una plataforma gratuita para la creación de cuestionarios, que permite gamificar la experiencia de aprendizaje. Es posible utilizarla desde dispositivos móviles y computadoras. Requiere registro para su utilización. Permite utilizar un cuestionario ya creado o crear el propio haciéndolo acorde al grupo clase. Tiene dos modalidades de juego: individual o grupal.

Además de crear cuestionarios en formato multiple choice, para verificar la comprensión de un video, cuento o canción que se haya trabajado en clases, Kahoot permite agregar fotos y videos, lo cual puede ayudar a mejorar la comprensión de textos, tanto orales como escritos. La versatilidad de la plataforma puede permitir realizar adecuaciones textuales y acompañar las consignas con apoyaturas visuales, en caso de que los estudiantes con necesidades especiales lo requieran.

- [Wordwall](#) y [Educaplay](#): son plataformas que permiten crear actividades lúdicas diversas: intervención de videos, crear cuestionarios, unir parejas, flash cards, crear anagramas, sopas de letras, crucigramas, entre otras. Tiene dos modos de uso: gratuito (con algunas limitaciones en las funciones) o pago. Requiere registro para la creación de actividades. Se puede utilizar desde cualquier dispositivo que cuente con conexión a internet. El docente puede llevar un registro de los resultados obtenidos por los estudiantes. Las actividades pueden realizarse de forma online, es decir, interactivas o pueden obtenerse en versión imprimible (esto genera un PDF).

Además, ambas permiten compartir el recurso creado desde el sitio directamente en Google Classroom. Los estudiantes no necesitan registrarse para utilizar los recursos (el docente sí). Estos recursos permiten a los docentes, tanto para las actividades interactivas como para las imprimibles, configurar las fuentes a utilizar y los efectos visuales, formatos que pueden ayudar y diversificar el trabajo con estudiantes con dislexia, TEA o TDA, entre otros.

- [Genially](#) y/o [Canva](#): son herramientas de diseño de recursos interactivos como infografías, gráficos, mapas conceptuales, hojas de ruta, videos, etc. Se pueden usar las plantillas preprogramadas o crear una nueva que se adapte a lo que se necesita. Ambas cuentan con una versión “free” y una versión “pro”. Las limitaciones de las versiones free son mínimas. Requiere registro para su uso.

Ambas plataformas se pueden utilizar para crear recursos de forma colaborativa, por ejemplo, se puede solicitar a los estudiantes el armado de una infografía sobre determinado tema, o bien, los estudiantes pueden crear encuestas o cuestionarios para ser respondidos por sus compañeros, entre otras.

- Google Slides y/o [Slidesmania](#): ambas aplicaciones permiten crear presentaciones interactivas. Para utilizar la primera se debe contar un correo electrónico en Gmail, para la segunda se pueden abrir los templates en Google Slides.

Ambas plataformas pueden considerarse una evolución del PowerPoint, ya que permiten realizar presentaciones más elaboradas, con mayor variedad de diseños interactivos. Éstas pueden utilizarse tanto en la presentación de un tema en las clases por parte del docente, como a modo de actividad didáctica, proponiendo a los estudiantes que exploren en una de estas plataformas y elaboren sus propias presentaciones.

#### 5.4.2 Encuentro 2: Herramientas digitales que son REA

##### Objetivos:

- Ampliar el conocimiento de los docentes sobre la diversidad de REA disponibles para la enseñanza de inglés.
- Evaluar la utilidad y potencial pedagógico de los REA para el desarrollo de las habilidades lingüísticas.
- Fomentar la capacidad de adaptación y selección crítica de recursos digitales.
- Continuar con la promoción del segundo objetivo específico: impulsar el uso de un espacio virtual para los docentes donde puedan compartir recursos, experiencias y estrategias.

##### Actividades asincrónicas:

- Classroom: publicación de las actividades diseñadas por los grupos de docentes iniciadas en el encuentro anterior, detallando el objetivo de la actividad y cómo la herramienta digital lo facilita.
- Exploración de los REA sugeridos: Procomún, OER Commons, Didactalia, Khan Academy, EDIA, BBC Learning English.
- Elección de un recurso: éste será presentado a los colegas durante la instancia sincrónica, justificando la elección en función de su potencial para trabajar una habilidad lingüística.

##### Actividades sincrónicas:

- Presentación de la actividad grupal elaborada.

- Momento de discusión: será sobre los recursos REA elegidos por los docentes haciendo foco en la ejemplificación de una actividad concreta en la que se pueda desarrollar en los estudiantes las habilidades de reading, writing, listening o speaking.
- Actividad grupal: cada grupo deberá seleccionar uno de los REA presentados y diseñar una secuencia didáctica breve (2-3 actividades) que integre el recurso para trabajar una habilidad lingüística en particular. En un momento asincrónico deberán especificar los objetivos de cada actividad y cómo el REA facilita el logro de esos objetivos.

#### Descripción de los REA.

- [Procomún](#): es un portal creado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP), el INTEF y la colaboración de las comunidades autónomas de España, que está basado en el repositorio del Proyecto Agrega. En éste es posible encontrar y crear material didáctico estructurado, clasificado de forma estandarizada (LOM-ES), preparado para su descarga y uso directo por el profesorado y el alumnado.
- [OER Commons](#): es un repositorio creado por Study of Knowledge Management in Education en el año 2007. En él, los recursos pueden ser filtrados utilizando diferentes criterios descriptivos. Los materiales se revisan para garantizar la calidad y la adecuación a las normas. Todos los objetos de aprendizaje se comparten mediante licencias Creative Commons.
- [Didactalia](#): es un repositorio de recursos educativos de distintas áreas incluido el inglés. Es posible utilizar los recursos ya creados o crear uno nuevo. Generando un usuario, los docentes tienen acceso a una red donde pueden compartir conocimientos con otros docentes.
- [Khan Academy](#): este sitio web de aprendizaje en línea creado en 2006 por Salman Khan, tiene como objetivo proporcionar un aprendizaje ubicuo y gratuito. Dentro del sitio se pueden encontrar videos explicativos, actividades interactivas, artículos, entre otros.
- [EDIA](#): es un proyecto que promueve la transformación digital para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. EDIA son las siglas de Educativo, Digital, Innovador, Abierto. Dentro de sus miles de recursos se puede filtrar por área, etapa educativa, idioma, orientaciones metodológicas o series de recursos. Los recursos se presentan en distintos formatos, similar a lo que ocurre con Khan Academy.
- [BBC Learning English](#): esta página proporciona de manera gratuita actividades y recursos destinados a profesores y estudiantes. Sus lecciones están orientadas a temas de uso cotidiano y los usuarios tienen acceso a todas las áreas de la plataforma.

#### 5.4.3 Encuentro 3: Otras herramientas digitales

##### Objetivos:

- Introducir herramientas digitales interactivas que permitan dinamizar la práctica de las cuatro habilidades lingüísticas.
- Experimentar el uso de estas herramientas desde la perspectiva del estudiante.
- Fomentar la creatividad y la innovación en el diseño de actividades.

- Contribuir al tercer objetivo específico: proponer a los docentes el diseño de actividades que impliquen el uso de herramientas digitales.

#### Actividades asincrónicas:

- Classroom: publicación de la secuencia didáctica diseñada por los grupos de docentes iniciadas en el encuentro anterior, detallando el objetivo de cada actividad y cómo el REA elegido facilita el logro de esos objetivos.
- Exploración de otras herramientas digitales interactivas: CoAnnotation, Lyricstraining, Listen a minute, Project Gutenberg, Learn English Teens, Learn English Kids, EngVid, Fun English Games, Easy World of English.

#### Actividades sincrónicas:

- Presentación de la actividad grupal elaborada.
- Docentes en rol de estudiantes: realización de actividades con las herramientas propuestas en rol de alumnos. Este momento se enfocará analizar cómo cada una de éstas puede ser utilizada para trabajar específicamente reading, writing, listening o speaking. Por ejemplo, CoAnnotation para la comprensión auditiva y la producción escrita al comentar videos; Lyricstraining, para listening y vocabulario.
- Actividad Grupal: cada grupo deberá diseñar una actividad que combine el uso de un recurso nuevo y una función del celular. Además, en un momento de trabajo asincrónico, cada grupo deberá especificar qué habilidad o habilidades lingüísticas están trabajando y cómo la herramienta digital seleccionada facilita el aprendizaje. Por ejemplo, utilizar la grabadora de voz del celular para practicar speaking y luego pedir a los estudiantes que escriban un resumen de lo grabado (writing). Las actividades diseñadas deberán ser publicadas en Classroom para que otros docentes puedan verlas y comentarlas.

#### Descripción de las otras herramientas digitales.

- [CoAnnotation](#): es una herramienta gratuita que permite realizar anotaciones colaborativas multimedia en videos. Para utilizarla se necesita internet (no es necesario descargarla) y registrarse mediante una cuenta en Google. También es posible registrarse directamente en la web de la herramienta. Las anotaciones que pueden añadirse a estos fragmentos del vídeo pueden ser de textos, vídeos, imágenes, fotos, etc.

El hecho de que se puedan hacer anotaciones en los videos, puede utilizarse para fortalecer las habilidades de listening y writing. Mediante Classroom, se enviará a los docentes en rol de alumnos un video y se les propondrá que agreguen preguntas sobre el contenido dentro del video, para que luego los compañeros las respondan. La puesta en común se hará en el encuentro presencial, donde se proyectará el video con los comentarios y se podrá practicar a su vez speaking. Luego de la presentación, los docentes podrán proponer otros usos del recurso.

- [Lyricstraining](#): se puede utilizar sin registrarse, aunque para guardar el progreso se recomienda hacerlo. Para registrarse basta con una cuenta de Facebook o completar los campos directamente desde la web de la herramienta. El juego consiste en escuchar y completar la letra de la canción y es posible elegir entre cuatro niveles de dificultad;

principiante, intermedio, avanzado o experto. La dificultad dependerá del número de palabras que han sido eliminadas de la canción. Existe una extensa base de datos cargados por otros usuarios, pero en caso de no encontrar la letra buscada o adecuada, esta herramienta permite añadir una nueva canción.

Luego de presentar el recurso y jugar con los docentes-estudiantes, se les pedirá que, en grupos de dos o tres personas, agreguen una nueva canción, para que la completen sus compañeros y publiquen el enlace en Classroom. Esta actividad puede proponerse a sus estudiantes en el Instituto, para fortalecer listening y writing, además de ser una herramienta útil para trabajar vocabulario.

- [Listen a minute](#): es un sitio web que contiene audios de un minuto, con su respectiva transcripción, y ejercitación de comprensión sobre lo que se ha escuchado. Los audios están organizados alfabéticamente y tratan distintas temáticas como Actors, Bullying, Coffee, Dreams, Education, etc. No requiere de registro. Las grabaciones se pueden descargar para acceder sin conexión a internet como también las actividades a realizar.

A partir de la exploración de este recurso, se propondrá a los profesores que hagan su propio repositorio de audios para compartir con sus colegas. Mediante una carpeta de Drive, que se compartirá por Classroom, se pedirá a los docentes que elijan tres temas de los que trabajan con sus estudiantes y graben un audio de cada uno que no exceda el minuto de duración. Sus compañeros deberán escucharlos y proponer actividades de speaking o writing a partir de los mismos. Cabe aclarar que dichos audios y actividades luego formarán parte de un recursero permanente que será resultado de esta propuesta.

Si optasen por trasladar esta actividad a sus estudiantes, pueden desarrollar las cuatro capacidades lingüísticas (reading, writing, listening y speaking), además de incentivarlos a usar las tecnologías disponibles, mediante la grabadora de voz del celular y la confección de actividades en procesadores de textos o sitios como Genially, que permiten la inclusión de audios.

- [Project Gutenberg](#): es una biblioteca digital, creada en 1971, que permite descargar variadas obras en inglés libres de derechos. Este recurso puede aprovecharse, en los niveles superiores, para incentivar la lectura de textos extensos en idioma inglés o la realización de clubes de lectura, ya que el catálogo completo del Proyecto Gutenberg es gratuito. En la actualidad es difícil y muy costoso conseguir obras literarias en su idioma original, por lo cual esto igualaría el acceso a las obras en diversos formatos digitales, tanto para docentes como para alumnos.
- [Storynory](#): es un sitio web con cuentos (de hadas, clásicos y originales), fábulas, poemas y canciones para niños recreados por actores y recogidos en audios para reproducir online o descargar. Cada escrito tiene su transcripción. No requiere registro, su uso es gratuito.

Este sitio es ideal para complementar la lectura (reading) con la escucha (listening), de modo que permite a los estudiantes habituarse a la pronunciación, al mismo tiempo que permite incentivar el hábito de leer textos más extensos en su idioma original. Su uso con estudiantes avanzados puede, a su vez, promover la conversación literaria (speaking), como así también la verificación de la comprensión del texto, mediante actividades de escritura (writing). Se propondrá a los docentes la lectura y escucha de

un cuento breve, mediante este sitio, para que luego propongan actividades para llevar al aula.

➤ Páginas con teoría y juegos interactivos gratuitos:

- [Learn English Teens](#) y [Learn English Kids](#): en estas páginas web se incluyen recursos que tienen el objetivo de que estudiantes de Secundaria y Primaria respectivamente, aprendan inglés con actividades, videos, imágenes y recursos ligados a sus intereses. Las actividades son autocorrectivas. Su uso es gratuito y el registro es opcional. Al tener actividades autocorrectivas, el estudiante puede evaluar su desempeño en éstas, por lo tanto, podría utilizarse como tareas para el hogar, dadas en clase o subidas a un aula virtual.
- [EngVid](#): es una herramienta gratuita que cuenta con videos explicativos realizados por distintos profesores para distintos niveles. Cuenta también con actividades para practicar las cuatro habilidades lingüísticas.
- [Fun English Games](#): es una página web con juegos, videos, actividades imprimibles, lecciones por temas y otras propuestas para practicar reading, grammar y writing.
- [Easy World of English](#): es un sitio web interactivo y bilingüe para estudiantes de inglés, que incluye información sobre gramática, pronunciación, práctica de lectura y un diccionario interactivo con imágenes.

Respecto al uso de estos sitios educativos, que no permiten la creación de nuevas actividades, se puede proponer a los docentes que, tomándolos como modelo, creen su propia actividad interactiva, en sitios como [worksheets](#), que, mediante la creación de una cuenta con e-mail, permiten crear fichas interactivas y autocorrectivas con diversas dinámicas (unir con flechas, arrastrar y pegar, multiple choice, etc.).

➤ Aplicaciones disponibles en la mayoría de los teléfonos móviles.

- Aplicaciones para grabar audios (Grabadora de voz, WhatsApp, Notas): Pueden ser una herramienta muy útil para practicar pronunciación. Se les puede pedir que graben audios contando algo específico como su rutina, alguna experiencia, sobre su película o música favorita, entre otros. Por otra parte, los docentes pueden utilizarlas para enviar actividades y de esa forma medir el nivel de comprensión auditiva de los estudiantes.
- WhatsApp: además de las ya conocidas funciones de mandar mensajes y audios, imágenes, videos y documentos, permite también realizar encuestas de respuesta múltiple, por ejemplo, para acordar fechas y horarios; y realizar entradas por voz; es decir, la transcripción inmediata de voz a texto, de modo que es una herramienta útil para practicar tanto speaking como writing.
- Notas: permite escribir textos de diferentes longitudes, insertar imágenes, archivos de audio, grabaciones de voz, entre otras. Estas notas se pueden compartir con otros en distintos formatos. Las notas y otras aplicaciones para escribir textos permiten a los estudiantes practicar la escritura y corregirla antes de enviar la producción. Las posibilidades de escritura son infinitas: se les

puede solicitar que escriban una anécdota, una buena noticia a un amigo, a modo de carta, a un profesor solicitando ayuda, un cuento o una poesía, la descripción de una imagen o de un personaje de una obra leída, hasta incluso una carta de presentación laboral, entre otras.

- Spotify: la aplicación puede usarse de forma gratuita o paga. Independientemente de las diferencias entre ambas versiones, lo importante es que en ambas, al tiempo que se escucha la canción se puede leer la letra y la traducción (si es que están disponibles para esa canción). Además, se pueden escuchar podcast, cuentos e historias, de modo de fortalecer la habilidad de listening y, al mismo tiempo, reading.

#### 5.4.4 Encuentro 4: Pensando estrategias de implementación

Objetivos:

- Facilitar la planificación y el diseño de actividades concretas para la implementación de herramientas digitales en las clases del Instituto.
- Promover la integración de los nuevos conocimientos con las prácticas pedagógicas existentes.
- Fomentar la creación de un repositorio de recursos digitales para el Instituto.
- Abordar el cuarto objetivo específico: analizar los recursos digitales de las editoriales.

Actividades asincrónicas:

- Classroom: publicación de la actividad combinada diseñada por los grupos de docentes iniciadas en el encuentro anterior, detallando el objetivo de cada actividad y cómo la herramienta facilita el aprendizaje.
- Repositorio: creación de un repositorio de recursos en Google Drive para uso de los docentes del Instituto. Se sugerirá la categorización de éstos sea en función de las habilidades lingüísticas que pueden ayudar a desarrollar.

Actividades sincrónicas:

- Presentación de la actividad grupal elaborada.
- Actividad individual de cierre: realización de una propuesta de implementación. Se guiará a los docentes para que en esta propuesta detallen cómo integrarán al menos dos de las herramientas digitales aprendidas en una unidad didáctica específica, indicando los objetivos de aprendizaje de las habilidades lingüísticas, las actividades concretas y cómo las herramientas digitales apoyarán el logro de esos objetivos.
- Actividad Grupal (Introducción al Objetivo 4): cada grupo, dividido por los libros que utilizan actualmente, deberá explorar las plataformas digitales ofrecidas por las editoriales. Se les pedirá que identifiquen qué tipo de recursos digitales ofrecen (videos, audios, actividades interactivas, etc.) y que analicen su potencial para ser utilizados en un modelo B-learning y para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes, así como su conexión con el trabajo de las habilidades lingüísticas. Cada grupo deberá presentar brevemente sus hallazgos y desafíos al resto de los docentes.

- Como última instancia, se pedirá a los docentes participantes que completen un [formulario de Google](#) sobre la evaluación de la propuesta. En la misma los docentes participantes podrán calificar la propuesta didáctica, la organización de espacios y la pertinencia de los recursos, entre otras, además de realizar una autoevaluación de su desempeño en las instancias virtuales y presenciales.

## 6. CONCLUSIONES

El contexto socioeducativo actual, profundamente marcado por la Era Digital y la experiencia de la pandemia de COVID-19, ha puesto de manifiesto la impostergable necesidad de transformar el modelo educativo tradicional y de actualizar las prácticas docentes. Este trabajo se planteó desde la comprensión de que las tecnologías digitales interpelan a la cultura y a la educación, exigiendo que los docentes afronten nuevos retos en cuanto a metodologías de enseñanza y adecuación curricular. La enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua, como el inglés, resultan fundamentales en un mundo cada vez más globalizado y digitalizado, siendo una herramienta esencial para el desarrollo en diversos ámbitos como el laboral, académico o turístico.

La sociedad digital reconfigura los procesos de aprendizaje y enseñanza, tendiendo hacia un aprendizaje ubicuo que ocurre en cualquier momento y lugar, difuminando las fronteras entre educación formal y no formal. En este escenario, el rol del docente se transforma, pasando de ser el único transmisor de conocimiento a convertirse en un guía que acompaña a los estudiantes, brindándoles herramientas para buscar, organizar y generar conocimiento. Esto implica la crucial necesidad de alfabetización digital tanto en docentes como en estudiantes, no solo en el uso instrumental de herramientas, sino en el desarrollo de competencias digitales amplias que permitan navegar de forma crítica y significativa en el entorno digital. Sin embargo, la simple incorporación de tecnología no garantiza la mejora pedagógica, lo que se ha denominado "solucionismo tecnológico"; es fundamental un diseño pedagógico que ponga la herramienta al servicio de la propuesta de enseñanza. La brecha digital y la desigualdad digital (en acceso y uso) persisten, especialmente en contextos como el argentino y latinoamericano, planteando un desafío significativo para la equidad educativa en la integración tecnológica.

En respuesta a este panorama y a las demandas específicas de los estudiantes del Instituto de Inglés Mosconi (ver apartados 1.4 y 5.1.), aprovechando la disposición del equipo docente hacia la tecnología y la infraestructura tecnológica disponible en la institución (ver apartado 1.5), el presente trabajo propuso la incorporación estratégica de herramientas digitales en las prácticas docentes. El objetivo general planteado fue contribuir al enriquecimiento de las prácticas de enseñanza de las habilidades lingüísticas a través del fortalecimiento de la formación en competencias digitales de los docentes.

Dentro de la propuesta, se planificó la exploración y el uso de REA, reconociendo que si bien son valiosos para democratizar el acceso a recursos lingüísticos, es crucial desarrollar protocolos y guías para que los estudiantes los aprovechen eficazmente.

La propuesta se estructuró en una serie de encuentros con actividades sincrónicas y asincrónicas diseñadas para fomentar el trabajo colaborativo entre los docentes. Las actividades incluían la exploración de herramientas digitales ya utilizadas por los docentes, el diseño de actividades pedagógicas integrando tecnología, y la introducción y exploración de otras herramientas digitales interactivas. El diseño de éstas priorizó que la elección de las herramientas digitales estuviera supeditada a los objetivos pedagógicos y curriculares.

Si bien la propuesta didáctica planteada en este Trabajo Final Integrador no pudo ser llevada a cabo en los plazos establecidos, principalmente debido a problemas de coordinación y diagramación, el proceso de su elaboración resultó sumamente valioso para identificar y

confirmar diversos aspectos relevantes en la integración efectiva de las tecnologías digitales en la enseñanza del inglés:

- La evidente relevancia y el potencial del uso de herramientas digitales para crear actividades interactivas, personalizadas y colaborativas que promuevan un aprendizaje más significativo y autónomo de las habilidades lingüísticas.
- La existencia de oportunidades concretas en el Instituto, como la disponibilidad de equipamiento tecnológico, la disposición positiva y el alto nivel de compromiso pedagógico del equipo docente hacia la incorporación de tecnologías, y la clara demanda de los estudiantes por metodologías más dinámicas y la integración de formatos virtuales e híbridos.
- La crucial importancia de la accesibilidad y el diseño universal en los entornos digitales y recursos para garantizar la inclusión de estudiantes con diversas necesidades de aprendizaje, reconociendo que algunos recursos digitales, incluidos potencialmente algunos REA, permiten adaptaciones en cuanto a formato, subtítulos, contraste, etc.
- La necesidad de fomentar la creación de una comunidad y la colaboración docente a través de espacios de diálogo e intercambio (como el aula de Classroom propuesta) para fortalecer el trabajo en equipo y compartir experiencias y recursos.
- La importancia de mantener la flexibilidad en la propuesta y en el uso de las herramientas sugeridas, para poder adaptarlas a las características y necesidades particulares de cada grupo de estudiantes y contexto educativo.
- La identificación del potencial del análisis de los recursos digitales de las editoriales para mejorar la selección de materiales.

Estos hallazgos, surgidos del proceso de diseño de la propuesta y respaldados por el marco teórico y las entrevistas a los docentes, refuerzan la convicción de que la integración tecnológica con sentido pedagógico es el camino a seguir para mejorar la calidad de la enseñanza de lenguas extranjeras. Aunque no implementada, la propuesta puede servir como un modelo o base para futuros encuentros de asesoramiento y capacitación docente en el Instituto Mosconi o en otras instituciones.

En definitiva, la integración de la tecnología en la enseñanza de lenguas extranjeras, incluyendo el uso estratégico y fundamentado de los Recursos Educativos Abiertos, ofrece un amplio abanico de posibilidades para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover la inclusión y desarrollar las competencias necesarias para el siglo XXI. No obstante, persisten desafíos que deben ser abordados de manera constante, como la brecha y la desigualdad digital, la necesidad de formación continua del profesorado en competencias digitales y, sobre todo, la importancia de un diseño pedagógico sólido que evite el "solucionismo tecnológico" y se centre genuinamente en las necesidades de los estudiantes y la búsqueda de aprendizajes significativos.

Los objetivos planteados en la propuesta mantienen su plena relevancia y constituyen un punto de partida sólido para futuras iniciativas. La validación por parte de expertos, como la dueña del Instituto y el Dr. Gabriel Soto, respalda la coherencia entre el problema, los objetivos, el marco teórico y la propuesta, augurando una implementación efectiva si se presentaran las condiciones adecuadas en el futuro.

## 7. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

- Alvarez-Castillo, E., Tarango, J., y González-Quiñones, F. (2022). *Blended Learning y factores sociodemográficos en el aprendizaje del idioma inglés en educación media superior*. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(2), 277-303. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32299>
- Area-Moreira, M. (17 de marzo de 2016). Ser docente en la escuela digital. *Sociedad y Educación*. <https://www.sociedadyeducacion.org/blog/ser-docente-en-la-escuela-digital/>
- Area-Moreira, M., Bethencourt-Aguilar, A., y Martín-Gómez, S. (2023). *HyFlex: Enseñar y aprender de modo híbrido y flexible en la educación superior*. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 26(1), 141-161. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34023>
- Arias Ortiz, E., Dueñas, X., Elacqua, G., Giambruno, C., Mateo-Berganza Díaz, M. M., Pérez Alfaro, M. (2021). *Hacia una educación 4.0: 10 módulos para la implementación de modelos híbridos*. Banco Interamericano de Desarrollo. <http://dx.doi.org/10.18235/0003703>
- Avendaño, W. R., Rueda, G., y García, O. (2022). *Dominio del inglés frente al proyecto de vida: percepciones de estudiantes universitarios*. Formación universitaria, 15(3), 97-106. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000300097>
- Bartolomé, A. (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, 7-20. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368/36802301>
- Bartolomé, A., García-Ruiz, R., y Aguaded, I. (2018). Blended learning: panorama y perspectivas. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), pp. 33-56. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.18842>
- Beltrán-Santoyo, G., Ruíz-Huerta, E. y Gómez-Bernal, J. M. (2021). *La importancia e influencia del idioma inglés dentro del campo científico*. Revista Lengua y Cultura. 3, 46-51. [10.29057/lc.v3i5.7499](https://doi.org/10.29057/lc.v3i5.7499)
- Betancourt, R. R. y Zermeño, M. G. (2017). *Competencias digitales en la enseñanza-aprendizaje del inglés en bachillerato*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6170320>
- Burbules, N. C. (2014). *Los significados de “aprendizaje ubicuo”*. Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 22(104). <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>.
- Caamaño, A. y Calvete, M. (2020). *La enseñanza del inglés como lengua de comunicación internacional desde la perspectiva de las políticas culturales y lingüísticas*. Revista Entramados, 7(8), 230-236. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/issue/view/232>
- Calderón Rojas, B. M., y Córdova Esparza, D. M. (2020). *B-learning en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua: una revisión sistemática de la literatura*. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (73), 105-121. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1745>

- Canales Reyes, R. (2022). *Educación 4.0 y revolución industrial 4.0 ¿Cuáles son las competencias básicas que la ciudadanía necesitará en la era digital?* En Martín-Cuadrado, A. M., Pérez-Sánchez, L., Álvarez, M. y Dominguez Alonso, F., *Experiencias de aprendizaje compartido en el itinerario Capacitación de Formadores en Competencias Digitales realizadas en contextos de América Latina y El Caribe*, 49-57. <https://intercoonecta.aecid.es/competencias-digitales/publicaciones>
- Cassany, D. (2022). *Nuevos roles para enseñar y aprender en contextos cambiantes*. En F. S. Trujillo (Coord), *Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas. Reflexiones y conversaciones sobre el futuro de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas mediados por la tecnología* (6-13). <https://digibug.ugr.es/handle/10481/79861>
- Coaguila Mayanaza, D. V., García Palomino, R., y Cruz Arpi, F. N. (2023). *Oportunidades y desafíos de la educación híbrida en el contexto pospandémico*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(28), 1028–1041. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.572>
- D'Andrea, M., Garré, A., & Rodríguez, M. (2012). *Una lengua extranjera, ¿sólo una herramienta para la comunicación?*. Invenio, 15(28), 11-17. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87724141002>
- Duarte Hueros, A., Guzmán Franco, M. D. y Yot Domínguez, C. R. (2018). *Aportaciones de la formación blended learning al desarrollo profesional docente*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), pp. 155-174. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.19013>
- Fernández-Cerero, J. y Román-Graván, P. (2024). *Barreras a la implementación de las TIC para apoyar a los estudiantes universitarios con discapacidad*. Campus Virtuales, 13(1), 117-128. <https://doi.org/10.54988/cv.2024.1.1363>
- Educ.ar (2022). *Claves y Caminos para enseñar en entornos virtuales*. Ciudad autónoma de Buenos Aires: Educ.ar. S.E. <https://www.educ.ar/recursos/158228/segunda-edicion-claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-v>
- Education First (s.f.). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés: con datos de 2.2 millones de participantes en 113 países y regiones*. Recuperado el 9 de octubre de 2024 de <https://www.ef.com.ar/epi/>
- Fidalgo-Blanco, A., Sein-Echaluce, M. L., y García-Peñalvo, F. J. (2022). *Método basado en Educación 4.0 para mejorar el aprendizaje: lecciones aprendidas de la COVID-19*. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(2), 49-72. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32320>
- González, F. E., y Arévalo-Wierna, C. (2023). *Brecha y desigualdad digital en la educación argentina*. Revista Colombiana de Educación, (88), 9-34. <https://doi.org/10.17227/rce.num88-13289>
- Gros, B. (2015). *La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes*. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(1), 58–68. <https://doi.org/10.14201/eks20151615868>

- Hernández, Z. y Vanesa, Y. (2017). *Las TIC como mediación para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés*. Escuela de Educación y Pedagogía.  
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/3673>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2009). *El conocimiento libre y los Recursos Educativos Abiertos*. Editorial OECD.
- Parra-Herrera, L. (2008). *Blended learning: La nueva formación en educación superior*. Avances: Investigación en Ingeniería, 1(9), 95-102.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6684815>
- Pérez Valles, C., y Reeves Huapaya, E. (2023). *Educación inclusiva digital: Una revisión bibliográfica actualizada. Las brechas digitales en la educación inclusiva*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 23(3), 1-24.  
<https://doi.org/10.15517/aie.v23i3.54680>
- Pla-García, C.; Roman-Coy, D.; Serradell-Lopez, E. (2024). *Blended Learning: ¿es importante la presencialidad en programas de formación online?*. Campus Virtuales, 13(1), 183-198. <https://doi.org/10.54988/cv.2024.1.1442>
- Sacavino, S. B. y Candau, V. M. (2022). *Enseñanza Híbrida: desafíos y potencialidades*. Estudios pedagógicos (Valdivia), 48(2), 257-266. [10.4067/S0718-07052022000200257](https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200257)
- Senra Silva, I. (2023). *De la enseñanza a la evaluación de lenguas con la ayuda de recursos tecnológicos: los estudiantes de educación superior y la producción oral*. ELIA: Estudios De Lingüística Inglesa Aplicada, (22), 93–123. Recuperado a partir de <https://revistas.uned.es/index.php/ELIA/article/view/37066>
- Trujillo, F. S. (2022). *Segundas lenguas y tecnología: claves para una nueva concepción de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas*. En F. S. Trujillo (Coord), *Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas. Reflexiones y conversaciones sobre el futuro de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas mediados por la tecnología* (6-13).  
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/79861>
- Trujillo, F. S. y Salvadores, C. M. (2019). *Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: revisión de la literatura*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1), 153-169. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.1.22257>
- Viñals Blanco, A. y Cuenca Amigo, J. (2016). *El rol del docente en la era digital*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 30(2), 103-114.  
<https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. y Punie, Y. (2022) *DigComp 2.2: El marco de competencia digital para ciudadanos. Con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes*. EUR 31006 EN, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, <https://dx.doi.org/10.2760/115376>
- W3C (s.f.). *Fundamentos de la accesibilidad*. Recuperado el 9 de octubre de 2024 de <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/es>

## 8. ANEXOS

### 8.1 Entrevistas a los docentes del Instituto de Inglés Mosconi

A continuación se encuentran las desgrabaciones de las entrevistas a cinco de los ocho docentes del Instituto de Inglés Mosconi, realizadas entre el 11 y el 20 de diciembre de 2023. No fue posible entrevistar a todos por dificultades en la coordinación de horarios disponibles.

#### 8.1.1 Entrevista al docente LA

*¿Cuál es tu formación académica? ¿Estás recibido? ¿Estás estudiando?*

Sí, me recibí de profesor de inglés.

*¿Acá en Comodoro?*

Acá en Comodoro, sí. En el Instituto 807.

*¿Cuánta experiencia tenés enseñando Inglés? ¿Empezaste a trabajar después de recibido o empezaste antes?*

No, empecé antes. Empecé en 2022. Sí, el año pasado empecé. Y este año empecé con las escuelas públicas. Empecé todo lo que es privado, ahora públicas.

*Actualmente, además de trabajar acá, ¿en qué otros lugares trabajás?*

Estoy en la escuela 745, la escuela 711, que empecé a fines de noviembre, y estoy también en WindLands, acá a un par de cuadras. Y bueno, acá, nada más.

*Y acá en particular, en el Instituto, ¿hace cuánto que trabajás?*

Empecé en mayo, junio... Mayo empecé acá.

*¿De este año?*

Sí, no empecé a principio de año, llegué un poquito después, hacia mitad de año.

*¿Y cuántos cursos tenés actualmente?*

Tengo uno solo.

*¿Edades de los chicos?*

Están entre ocho y once. Es un Kids 1. Son chiquitos.

*Cuando estudiaste en el Instituto, tuviste alguna materia relacionada con la educación tecnológica o el uso de recursos digitales?*

Sí, tuvimos una materia que se llama TIC, que, bueno, ahí nos enseñaron herramientas, cómo usarlas y para qué. Nos mostraron diferentes aplicaciones, ya sea en el celular o computadora, y bueno, también estuvo la parte teórica de para qué aplicarlo, con qué sentido, y también teníamos como ese pequeño taller donde aprendíamos a usarlas. Tenían diferentes usos, por ejemplo, cuadros, imágenes, presentaciones, videos...

*Y de esas herramientas, ¿has usado alguna en tu trabajo?*

De esas no, porque yo las encontré un poquito ya desactualizadas, pero sí me sirvió la teoría. Es decir, con qué sentido aplico las TIC, para qué, o sea cuál es su función, digamos, y a partir de

ahí yo busqué herramientas nuevas que me sirvan a mí, o al menos que yo las encuentre más actualizadas.

*Y de estas herramientas nuevas que encontraste, ¿las pudiste aplicar; los resultados fueron los esperados, tuviste que, por ahí replantear la forma en la que las habías pensado?*

No. Sí, las aplico hoy en día. Es más, yo creo que, si no tengo esos recursos, se vuelve un poco menos dinámica la clase. Para mí, son sumamente necesarios, ya sea una presentación con imágenes, más que nada como es en inglés, ¿no?, que aprendemos con vocabulario, con palabras, acciones con videos. Entonces sí, yo creo que es fundamental para las clases y lo uso siempre. Por ahí también hay juegos que se pueden usar con celular, entonces ya es una dinámica diferente la del aula. Entonces sí, para mí son fundamentales.

*¿Cuáles son las herramientas que más usas habitualmente?*

Tengo Canva, Genially. Después estaba Google Slides, un juego que uso siempre es Kahoot, que eso les encanta a los chicos, además aprenden un montón. Y después está Educaplay, también que es de juegos, que ponés algo en la compu. Wordwall uso bastante, ya las traigo preparadas para la clase. Hay uno de videos igual, pero no me acuerdo el nombre, que recorre el video y a medida que se va escuchando el audio, pausa y elegís la opción correcta.

En tu experiencia, ¿tuviste algún estudiante con necesidades especiales?

Por el momento, no tuve ningún alumno. Tuve una experiencia cercana en las prácticas, pero no necesité adaptar ninguna actividad, ni hacer algo especial porque tenía a su maestra de apoyo, así que yo hablé con ella y me dijo que haga la clase como yo quiera, que ella me iba a dar una mano.

*Al momento de evaluar, ¿cuáles son las estrategias que utilizas?*

¿Estrategias para evaluar? Tengo en cuenta mucho lo que es la expresión oral, cómo clasifican las ideas, también... bueno también tengo en cuenta el proceso, ¿no? Qué fue lo que más les costó y hasta dónde pudo llegar. Más que nada también el trabajo en clase, el trabajo colaborativo, que es algo que también hago bastante hincapié, porque bueno, nada, como te digo mis clases se basan más que nada en la interacción, entonces si no hay trabajo colaborativo o en pares, medio difícil por ahí el desarrollo individual. Pero sí, tengo en cuenta más que nada todo el proceso, desde cero, digamos, que me tocó con Kids One, hasta llegar al punto de evaluación de decir, bueno, aprendió esto y ahí, bueno, también es una evaluación para mí, es decir, en esto fallé o en esto hay que reforzar y trabajarlo después. Pero eso es lo que más tengo en cuenta.

*¿Tuviste este año algún estudiante que haya participado de Anglia?*

Sí, tuve una alumna que participó en Anglia.

*¿Y cómo hiciste para prepararla?*

No, trabajamos más que nada en clases. Es que en realidad, al principio iban a participar más, pero después se fueron bajando, y bueno, lo que sí hicimos fue mucho trabajo en clases con esto de speaking, de tratar de no usar el español, de ponerlos en situación de que “va a pasar esto, va a llegar la persona, les va a preguntar información personal” una vez que ya tenía las especificaciones de Anglia, que todo fue lo que practicamos, las imágenes; entonces hicimos como una simulación de lo que fue la prueba. Y bueno, a partir de ahí, se fueron bajando algunas, pero sí quedó esta alumna que ya sentía que estaba preparada para el examen. Y bueno,

mucho listening de todo lo que vimos el año, ya que el libro que teníamos tiene como unas... Test de pruebas, digamos de práctica, entonces con eso fuimos practicando bastante.

*Y acá con la editorial de Pearson, que trabajan ustedes, ¿pudiste utilizar los recursos que la plataforma ofrece para los docentes?*

Sí, sí usé cuando llegamos al punto de dos o tres unidades, usaba las “practice test” que traía el libro, los recursos que me fueron bastante útiles, porque por ahí es un poco engorroso lo que es buscar actividades para la circulación y todo; y ahí estaba justo lo que vivimos, entonces me sirvió bastante.

*¿Las encontraste acordes al nivel de los alumnos o tuviste que por ahí acomodar algo?*

Sí, sí. Lo encontré acorde, pero por ahí yo sí le agregaba cosas más desafiantes. Por ahí un reading que no estaba en el libro, en los recursos. Por ahí hacía writing que fue lo que trabajamos, hicimos bastante hincapié en clase; pero sí, el resto sí, lo que es listening, match pictures y todo eso sí. Me sirvió bastante, lo encontraba acorde.

*Bueno, ¿algo más que quieras agregar?*

Por ahí en un momento me quedó colgado decir que es todo a prueba y error. Por ejemplo, yo en otros trabajos tengo Kids One 1 y Kids One 2, o sea, el mismo curso pero diferentes secciones. Uno es a la mañana, otro a la tarde, pero es el mismo nivel, los mismos contenidos. Y por ahí es importante tener en cuenta que para un curso te sirve, o para un grupo te sirve tal actividad y para el otro capaz que no sirve, aunque sea el mismo tema, el mismo vocabulario, la misma imagen y todo. Entonces, es a prueba y error. Está bueno esto de reconocer que, por ahí, algo te sale mal, entonces decís, bueno, para este grupo me sirve y ya vas teniendo en cuenta qué te sirve con un grupo. Eso me pasó bastante desde que empecé a trabajar, de decir para mí la actividad estaba buenísima para hacer speaking y van a hablar un montón, y no. Por ahí, no. Pero con otros grupos sí. Al menos yo no tengo miedo a intentar hacer algo, por ahí salen muy buenos resultados o por ahí no. Entonces, nada, es mucho a prueba y error.

### 8.1.2 Entrevista al docente AN

*La primera pregunta es cuál es tu formación académica en el Inglés.*

Yo estoy estudiando ahora en el Profesorado de Inglés en la 807. Ya formándome como alumna, también estuve un año en un Instituto de Inglés House. Y nada, esa fue como toda mi formación, pero bueno, siempre me gustó el inglés, entonces me metí nomás.

*¿Y cuánta experiencia tenés enseñando inglés?*

Hace un año que arranqué a trabajar acá. Andrea me agarró con cero experiencia, o sea que yo empecé aprendiendo todo cuando llegué acá, en septiembre del año pasado.

*¿Lugares de trabajo actuales? ¿Trabajás acá y en algún otro lugar?*

No, acá nomás.

*Aprovechando que estás estudiando todavía, en el Instituto, ¿tenés alguna cátedra exclusiva para la integración de los recursos digitales?*

Tuvimos una en primer año, que se llama Educación Digital, que ya no la tenemos, pero fue un año y la verdad que estuvo muy bueno. Era como que te mostraba diferentes recursos que

podías usar y que, bueno, ahora los aplicás en clases y está buenísimo. Pero fue una sola y un año y nada más.

*¿Y de forma autodidacta has probado aplicaciones, has aprendido a usar alguna, tus alumnos te han sugerido usar alguna...?*

Yo, como descubrir, la verdad que no. O sea, siempre fue por recomendaciones de diferentes compañeros o de mis alumnos, que bueno, era como que te decían “yo uso tal juego” o lo que sea, y es como que buscás la forma de adaptar eso, que capaz es un juego cualquiera, adaptarlo tipo al inglés. Entonces, pero siempre fue como “no, usá este juego” o “usá este otro” o “esta aplicación está buenísima”, y siempre así.

*¿Podrías mencionar algunas de esas aplicaciones?*

Sí. Uno es bamboozle, que es como cartitas con preguntas, los alumnos tienen que elegir un número y les sale la pregunta; si respondés bien, te da un punto para arriba y si respondés mal te saca los puntos. Después el otro es el Kahoot, que también es lo mismo: hacer preguntas, pero los alumnos tienen que tener su teléfono. Vos tipo hacés un documento con todas las preguntas, las respuestas también y ellos tienen que poner la opción correcta. Y van ganando, pero éste es más individual, mucho más competitivo, capaz como para los más grandes. Después, bueno, el Wordwall, que te tira juegos de todo tipo, no es como tanto específico, sino que ponés un tema y si te gusta tenés el ahorcado, la memoria, todo eso. Esos son más o menos los que conozco.

*Algo que me olvidé de preguntarte es cuáles son los cursos que tenés acá y de qué edades.*

Tengo tres cursos, pero dos son del mismo nivel, que son Teens 1, que son nenes de doce a quince años, y Kids 1, que son nenas de seis a ocho años.

*Actualmente, en tus clases, ¿utilizás recursos digitales?*

Sí, todo el tiempo. Sí porque sino la clase se hace muy aburrida. Entonces es mejor cuando ponés, tipo, un video, un juego, o ya sea individual o en parejas, está bueno.

*¿Y cómo las preparás a las clases? ¿Cómo decidís cuál es el recurso que vas a llevar?*

Siempre depende del tema que vayamos a usar. O sea, si es un tema que es como mucho más extenso, como que trato de que sea un juego que pueda resumir todo en poquitas palabras, o lo voy dividiendo, tipo, “hoy vamos a ver este tema desde este lugar”, tipo un juego que se adapte a eso. Trato de buscar juegos que no sean muy competitivos con las nenas chiquitas, porque son muy chiquitas, entonces como que es mejor que aprendan a trabajar en grupo. Y ya con los más grandes, sí, pero que jueguen de a uno y es más tranqui.

*¿Los resultados son los esperados? O sea, ¿los chicos responden de la manera que vos esperás a esas aplicaciones?*

Y a veces sí. Siempre también trato de buscar un juego que ellos sepan que les gusta. Pero bueno, hay veces en las que capaz las nenas, por ejemplo, llegan muy cansadas de la mañana, entonces a veces están como que “no”. Entonces, hay días en los que están re pila y como que vos le ponés toda la onda y se prenden, y hay otros días en los que no. Lo mismo con los adolescentes que están como cansados, lo que sea, entonces como que hay días en los que les encanta y hay otros en los que dicen “no quiero jugar”. Entonces, depende.

*Si tuvieras que incorporar nuevos recursos digitales, ¿te imaginás haciéndolo con todos tus grupos o con algún grupo en particular?*

No, con todos mis grupos. Siempre adaptándolo también a la edad o al nivel que tienen de inglés. No voy a dar las mismas actividades a los adolescentes que las que les doy a las niñas chiquitas. Pero el juego en sí, sí.

*En tu experiencia docente, ¿tuviste algún estudiante con necesidades especiales?*

La primera vez que entré, había un niño que tenía problemas para comunicarse, digamos. Y era como que por cualquier cosa se estresaba mucho y se enojaba y lloraba. Pero siempre fue un niño muy tranquilo dentro de todo, era como que solamente si lo estresabas mucho o si le preguntabas algo muy puntual y no sabía responderte, se enojaba. La verdad es que no fue tampoco muy difícil, y siempre tuve la ayuda de Andrea, que me decía, “hacé tal cosa” o “probá tal cosa”.

*¿Probaste con él recursos digitales para que pueda trabajar?*

Sí, sí, sí. Con todos. Es feo por ejemplo, decir tipo “juguemos hoy que no está tal” o “bueno, todos menos vos”. Como que siempre trato de que sea lo mismo para todos. Jugamos todos o no juega ninguno. Es así.

*¿Y a este chico sentiste que por ahí se estimuló más usando un recurso digital que en una clase tradicional?*

Sí, porque le gustaba. Con el tiempo fui aprendiendo cómo ayudarlo, cómo hacer que se sienta más tranquilo, los compañeros también ponían de su parte. Entonces no era como muy recurrente el hecho de que se estresara.

*Al momento de evaluar a los chicos, ¿qué estrategias utilizás normalmente?*

Yo me baso mucho en el trabajo en clase. Porque es como que no me sirve de nada, por ejemplo, que un día un niño llegue y me tire todo, que lo sabe todo, cuando en realidad en clases es como que le costó, o que no me pregunte nada, es como que es raro. Entonces yo siempre evaluo mucho el trabajo en clase, pero nunca los fuerzo a participar. Es como que, si querés participar, te doy el espacio como para que te sientas cómodo de participar; si no querés participar tampoco es que lo obligo. Pero sí lo tomo muy en cuenta al trabajo en clase.

*Vos que trabajás en grupo, sobre todo con los más chiquitos ¿podés observar las dinámicas del grupo, por ejemplo, si es que hay alguno que toma la posta?*

Sí, sí. Sí, encima cuando los dividís, por ejemplo, en grupos de tres o de dos, de dos más que nada, es como que siempre hay una que habla un montón y la otra es como más tranquila. Entonces, a veces, es lo que tenés que decir, no sé, por ejemplo, “Lu, dejá que responda Guada” así responden las dos.

*Y ahora que estamos justo en la época de los exámenes de Anglia, ¿cómo se están preparando o qué hacés con tus grupos para prepararlos para el examen?*

Bueno, justamente yo creo que soy la única que no tiene ningún alumno que se esté preparando para Anglia y el año pasado tampoco me tocó. Entonces yo, la verdad es que no sabría responder esa pregunta, porque no he estado en situación de eso.

Tuve un alumno que se quería presentar, y lo que yo hice, pidiéndole permiso a Andrea, fue darle el examen que se hizo en el nivel anterior y ver cómo estaba. Primero empezando de ahí. Y después lo que hice fue ver, bueno, sí tenía una parte como medio complicada, empezar a dar

temas con eso. Era algo que mezclaba el tema que teníamos que ver con el libro y el tema que tenía que ver este nene. Pero después, el alumno se dio de baja.

*A ustedes los libros que trabajan acá en el Instituto les ofrecen plataformas. ¿Las has utilizado?*

Sí, todo el tiempo, sí. Con los audios, con los videos. Trato de usarlos porque, bueno, para algo están y siempre está bueno salir un tanto del libro. Entonces sí, los uso bastante.

*Algo que le preguntaba a Mario el otro día es, ¿los recursos los pueden utilizar sólo ustedes? No los pueden utilizar los chicos, ¿no?*

No, no, ellos no. Porque tenés que tener tipo de usuario. Y el usuario lo tiene el profesor. Entonces no. Salvo que le des la contraseña y todo, no pueden entrar. Pero bueno, cuando es así, generalmente yo descargo el audio, por ejemplo, y se los mando como audio para que lo escuchen en casa.

### 8.1.3 Entrevista al docente Y

*La primera pregunta es respecto a tu formación académica: si estás recibida o si estás estudiando*

Me recibí hace ya unos años en el Profesorado de Inglés, creo que hace tres, cuatro años.

*¿Hace cuánto que trabajás dando clases de inglés?*

Y... Me parece que hace cinco años empecé a trabajar en el último año de cursada. Empecé a trabajar en un jardín, di sala de tres, cuatro y cinco, y en una escuela secundaria que ahora sigo ahí todavía. También sigo en el Hipólito. También hice algunas suplencias en primaria, pero bueno, no me gustó mucho eso.

*Respecto a los lugares donde estás trabajando actualmente, acabás de mencionar al Hipólito, este Instituto y ¿estás en otro lugar?*

Sí, en la 797, que es en la escuela que comencé a trabajar. Fue mi primera escuela.

*¿Y acá en el Instituto hace cuánto empezaste?*

Para mí en el 2020, pero Andrea cree que un año antes. Yo no me acuerdo. Para mí empecé con la pandemia.

*¿Acá cuántos cursos tenés? ¿Más o menos de qué edades?*

Tengo cinco cursos y dos son de niños, de siete años a once años, y los otros tres son de adolescentes o preadolescentes, que tienen hasta dieciséis años, diecisiete como mucho.

*En tu carrera, cuando estabas estudiando en el Instituto, ¿tuviste alguna materia dedicada a la educación tecnológica?*

Estaba la materia de TIC. No recuerdo igual mucho qué vimos en TIC.

*¿Pero era una sola?*

Era una sola materia, sí.

*¿Y de forma personal, decidiste usar alguna herramienta tecnológica, investigarlo por tu cuenta?*

Me acuerdo que en pandemia, por ejemplo, para mí fue un caos. Como que no sabía para dónde disparar y no hice ningún curso, solamente como que fui siguiendo las instrucciones de las cosas que me pedían, de las plataformas que teníamos que usar y qué páginas.

*¿Conocés recursos digitales que hayas usado o que se puedan adaptar a la enseñanza del Inglés?*

¿Qué tipos de recursos? ¿Vos decís tipo páginas web o...?

*Recursos digitales en general, que pueden ser páginas web o algún programa especial o alguna aplicación de algo, videos de TikTok...*

Ah, sí. Videos de TikTok usamos, también el Kahoot, una página que se llama Warworld o Wordwall, o algo al revés era, me parece, ya me olvidé, que trae muchos juegos y cosas así más dinámicas, para que sea más entretenido.

*Cuando te tocó o utilizaste recursos digitales en tus clases, ¿el resultado fue el esperado? ¿Surgieron complicaciones que no habías esperado? ¿A tus estudiantes les gustó o no?*

Todo lo que fueron juegos les encantó. Por ahí, alguna complicación, no sé, cuando vos querés proyectar un video y hay algo que no funciona, esas serían las complicaciones. O sea, es algo más tecnológico, o algo que tal vez yo puse mal, pero no es que fue la actividad mala o que los chicos lo hicieron mal.

*Y estarías dispuesta a incorporar nuevos recursos digitales a los que ya usás?*

Sí, sí mientras... O sea, siempre espero igual. Capaz que yo no investigo mucho, pero como que si alguien me propone o como viene Andrea y me dice "mirá una compañera hizo tal cosa y me muestra algo que yo no conocía, lo implemento. Así que no tengo problema.

*En tu experiencia dando clases, ¿tuviste algún estudiante con necesidades especiales?*

Sí

*¿Y cómo lo trabajaste? ¿Utilizaste recursos digitales con esa persona?*

Por ejemplo, en las escuelas, lo que hacía era armar cuadernillos o actividades y las imprimía. Yo buscaba de internet y las iba armando en Word y de ahí las pasaba a PDF y todo lo imprimía o se los mandaba por correo. Y de ahí trabajábamos todo impreso siempre. Y bueno, actividades tipo más acotadas: unir con flechas, colorear...

*¿Eran chicos con retraso madurativo o...?*

Sí algunos con retraso madurativo, igual tenían un acompañante algunos por suerte y había algunas acompañantes que eran muy buenas, o sea que realmente me ayudaban un montón a adaptar las actividades.

*Habitualmente, al momento de evaluar, ¿cuáles son las estrategias que utilizas con tus grupos?*

¿Estrategias cómo sería? ¿De qué tipo?

*Más allá de la prueba, del examen que después vos corregís y le das la devolución. La nota que les ponés en el boletín, ¿de dónde sale?*

Lo que hacemos igual son proyectos, para que sea más entretenido. Por ejemplo, no sé, que armen una casa y que, por ejemplo, este año armaron toda una casa y pasaron a exponer su casa y contaban todo lo que tenía la casa, todo en inglés. O los chicos hicieron maquetas igual, de un

cuento que habían leído y relataban qué pasaba en ese momento en la historia. También hicimos una receta con los chicos: cada uno en su casa, se filmó, tipo haciendo TikToks y después presentaron acá el video, trajeron la comida y la receta escrita. O sea que hacemos más cosas igual del examen escrito, como para que no sea tan tedioso igual.

*En particular, con los exámenes de Anglia, ¿tuviste alumnos este año que van a rendir? ¿Cómo los preparaste, qué materiales utilizaste?*

Utilizamos el material que nos dio Andrea, que le habían dado de otro Instituto. O sea, es el mismo material que te da Anglia, pero estaba resumido, porque era un libro muy grande, más el libro que tenemos es como que no lo íbamos a terminar. Así que les pedí que impriman eso y lo trabajamos acá algunas veces en clase; tipo, los dejaba a los chicos haciendo por ahí, al revés, la tarea del libro y les decía “bueno, hagan ahora tal página del libro de tarea, no se llevan tarea, y ahí me iba con los otros chicos de Anglia y ahí veíamos algunas cosas rápido, pero no me podía dedicar toda la clase tampoco a dar Anglia, porque tenía que dar como dos clases, dos cosas al mismo tiempo.

*Y los recursos digitales que ofrecen las editoriales de los libros que trabajan acá en el Instituto, ¿los has utilizado? ¿Te parecieron pertinentes para tus grupos o les tuviste que adaptar algo?*

Los recursos digitales sí, están buenísimos, porque los usamos todas las clases. Yo creo que los usamos todos los profes igual. Porque ahí proyectamos el libro o tiene actividades como, a ver.., El libro trae una actividad y en la compu, en la página, aparece como una pre-actividad, que es como un juego con el vocabulario o algo así, como para engancharlos, ¿viste? Y después de ahí también usé mucho para hacer los exámenes o para armar juegos. Trae muchas actividades extras. Así que están bastante completas. Por ahí la de niños es como que siento que le falta un poquito más, pero la de adolescentes tiene todo. Lo que sí, la de la nueva versión, que siempre van cambiando las versiones, como que le cambiaron la plataforma y ahí como que no sé todavía muy bien cómo usarla del todo, como la anterior. Esa me cuesta más, la nueva versión.

#### 8.1.4 Entrevista al docente C

*¿Cuál es tu formación académica? ¿Estás estudiando, estás recibida...?*

Ahora, actualmente estoy estudiando el profesorado de inglés, en el Instituto de Formación Docente 807, en el Perito. Estoy cursando el tercer año y materias de cuarto. Terminé un curso de inglés hace seis años en el Instituto Patagónico, que estaba acá en Km3 y, bueno, realicé cursos de pronunciación, de escritura, un curso de inglés de la Universidad hace un par de años y también talleres que ofrece el INFOD para docentes y estudiantes, sobre interculturalidad.

*¿Y cuánta experiencia tenés en la enseñanza del inglés?*

Yo comencé dando clases particulares cuando tenía diecisiete años (tengo veinticuatro) y como experiencia en un lugar, en una institución, hace cuatro años, así de una manera más formal.

*¿En qué lugares estás trabajando ahora, actualmente?*

Bueno, acá y también en el Instituto de Inglés Loza de Idiomas que están en Buenos Aires, pero son clases virtuales.

*¿Y acá en el Instituto hace cuánto que estás trabajando?*

Este es mi primer año.

*¿Y cuántos cursos tenés ahora?*

Actualmente, cuatro cursos. Uno de niños, adolescentes, adultos y adultos jóvenes.

*¿Más o menos las edades, de los cursos?*

Bueno, de los niños, ocho a once años; los adultos, cuarenta y cinco hasta cincuenta; después, adultos jóvenes, de diecinueve a veintisiete; y me faltó uno de adolescentes que tienen entre diecisiete, dieciocho, quince años.

*Y en el otro Instituto que das clase virtual, ¿las edades son las mismas?*

Sí, las edades son muy similares, entre veintitrés, cuarenta, hasta cincuenta años. Sí, son más que nada adultos en virtual.

*Vos que todavía estás estudiando, ¿tuviste en tu carrera algún tipo de formación tecnológica, de algún tipo o que les muestren cómo se pueden aplicar las herramientas digitales en la enseñanza del Inglés?*

De manera puntual en Inglés, no. Tuvimos educación y TIC, una materia cuatrimestral en el segundo año, pero que en sí nos guiaba de manera general. Por ejemplo, herramientas como Google Docs, Drive, Wiki, pero muy de manera general, no tan apuntado al Inglés.

*Vos que das clases virtuales en otro Instituto o acá mismo, por tu cuenta, ¿has investigado alguna otra herramienta que te ha servido o pensás que te pueda llegar a servir para tus prácticas?*

A mí me gusta mucho tener en mis redes otros docentes y otras docentes y también, por ejemplo, hay una página que se llama Hacks Educativos, que presentan distintas herramientas digitales para las clases y me gusta prestarle atención a eso cuando se trata, por ejemplo, de juegos, o para hacer más dinámicas las clases con respecto a procesos de escritura, por ejemplo. Últimamente he aplicado mucho Kahoot, Genially en las clases, para hacerlas más dinámicas.

*Entonces conocés recursos y de esa página obtenés recursos digitales que son aplicables. ¿Has aplicado alguno acá?*

Sí. Sí. Intento todas las clases, más que nada con los niños y adolescentes, aplicar lo que es Kahoot para hacer juegos interactivos. También me gusta utilizar Genially para realizar presentaciones y que puedan tener como un material aparte de estudio. Y también lo que utilizo mucho es Google Slides, pero utilizo la página Slidesmania, que te presenta distintos formatos para clases. Es como un Power Point pero más actual, más creativo.

*Cuando aplicaste los recursos digitales, ¿el resultado fue el esperado, la recepción fue la esperada, la clase salió como la habías planificado?*

En sí, quizás con adolescentes no funcionó de la manera que quería, porque es un curso muy chico (son cuatro), entonces quizás no se podía dar esto de competencia que se puede dar con los cursos grandes, con respecto a Kahoot, por ejemplo. Pero en sí en el uso de Google Slides, con estos formatos para presentar distintos temas o por ejemplo temas de debates, sí, ha generado resultados. Con respeto, por ejemplo, a los adultos en el curso virtual, se han mostrado bastante predispuestos a jugar y les ha gustado esto de competir, porque somos de diferentes partes de Argentina y algunos están en Colombia, en Perú, entonces les gustó esto de quizás encontrarse en el mismo lugar al momento de competir. Así que, con respecto a Kahoot, me ha dado buenos resultados. Google Slide siempre lo aplico en todas mis clases, así que ese apoyo

visual que ellos tienen, de ver qué tema estamos tratando, se les hace más fácil para seguir la clase. Así que sí, me ha, sacando de lado diferentes situaciones muy puntuales, quizás, con respecto al ánimo del aula en ese día, me ha generado los resultados que esperaba, que es quizás llamar su atención o atraerlos con esas cosas.

*¿En algún momento tuviste estudiantes con necesidades especiales?*

No, por el momento no. No me ha tocado que hayamos recibido un parte diagnóstico igual.

*Respecto de los exámenes de Anglia, ¿tenés alumnos que vayan a rendir? ¿cómo los preparaste?*

Sí, tuve dos estudiantes que lo rindieron. Tuve que preparar de Primary, que era del niño, y Advanced, ya un adulto. En sí, aparte de la clase para del nivel Primary no fue necesario hacer muchos encuentros, porque en sí los contenidos con los trabajados en el aula eran similares y la dinámica también: esto de describir fotos o hacer pasaje de oraciones, entonces no fue necesario hacer muchos encuentros. Quizás para afinar algunos detalles con respecto a la oralidad, que eso se pierde un poco cuando es un grupo. Pero en sí, en lo escrito no hubo que afinar muchos detalles.

Con respecto al Advanced sí, porque se pedían tres instancias escritas: un ensayo, un mail formal y uno informal. Con respecto al essay lo hicimos en la misma clase, porque me parecía importante y capaz enriquecedor para el otro estudiante, que podamos hacerlo los tres, porque es un proceso bastante largo lo que hay que hacer para escribir un essay. Entonces, con él quizás nos abocamos un poco más, estuvimos dos meses haciendo mucha escritura, mucho proceso de organización, de las partes del mail, más que nada el formal porque es el que más estructurado es, no tanto como el informal. Y también, en la oralidad, hicimos encuentros extra, para que él con el otro estudiante, que se llama Matías que era de otro curso, rendían en el mismo nivel, para que puedan conocerse y no enfrentarlos con esa situación el día del examen, que ya en sí era muy estresante, conocerte con una persona nueva, más estresante. Entonces era más que nada para que ellos se conocieran y vieran cómo era el otro y cómo amoldarse, cómo acoplarse entre ellos. Y, en sí, la verdad que entre ellos dos se pudieron acoplar bien para hacer las discusiones y demás, como tienen la misma edad, porque Francisco que es mi estudiante está el primer año de Universidad y Matías egresó este año, así que están muy parecidos en la edad. Pero en sí fueron cosas muy puntuales igual a practicar.

*Como última pregunta, viste que acá los libros que ustedes utilizan vienen ya con una plataforma con recursos disponibles para que ustedes utilicen en el aula ¿Los has utilizado, te han servido, sentiste que fue tan bien preparado acorde del nivel de tus estudiantes, o tuviste que complejizarlos?*

En sí, quizás lo que me encontré en esa plataforma es que es muy de... quizás la vieja escuela, muchas, muchas fotocopiables, muchas flashcards que eran PDF con fotos y listo. Y quizás a mí me gusta gamificar más. Por ejemplo, en lugar de una flashcard, que sea una foto tibia ahí en la pantalla, me gusta quizás hacer flashcards que se den vuelta, o si contestás mal que te saca una crucecita... quizás algo un poco más atractivo para lo que es, por ejemplo, los niños. Quizás me encontré con eso, muchos fotocopiables. En sí, las actividades están buenas porque ya uno tiene una base, no tiene que buscar en internet y quizás no tenés idea qué seleccionar, a dónde apuntar, pero por lo menos eso me sirvió de base. Pero, en sí, utilizarlo tal cual mucho no, porque me resultaba muy plano. Igual, con respecto a los adolescentes, sentía que las preguntas

eran muy, en cierto grado, como un poco complejas, pero quizás hasta también como limitantes. Tenían que hacer picture description y se tenían que preguntar qué hacía esa persona ahí y dónde creen que estaba y quizás la pregunta decía “¿creés que debemos proteger la fauna silvestre?” y quizás no tiene relación con la foto de una persona haciendo trekking en la montaña.

*Unas relaciones un tanto forzadas.*

Exactamente y capaz complejas. Y, por otro lado, decía “describí esta foto, él es Mike y le gusta caminar la montaña”, listo. Y quizás uno los podía llevar más allá: miren la foto, ¿dónde creen que está, qué estación del año es? Miren su cara, ¿le gusta hacer esto o no? Entonces quizás lo podés llevar más allá y de este lado era pregunta tan rebuscada, tan compleja, que era una relación que ellos no podían hacer. Así que, en sí, son recursos que usé, porque es una base de donde partir, pero tal cual me lo presentaba en la lección, no. A mí me gusta darle otro toque, otra vuelta quizás.

### 8.1.5 Entrevista al docente M

*La primera pregunta que te quería hacer es en cuanto a tu formación, qué formación tenés y cuántos son tus años de experiencia.*

En cuanto a lo que es formación, yo arranqué ya, digamos, hablando inglés, estudiando inglés a los siete años, que bueno, fue una propuesta de una profesora de inglés conocida de la familia, que ella daba clases particulares. En ese momento no estaban muy de moda los institutos de inglés. Así que arranqué con ella. Me gustó, fue rapidísimo para mí incorporar el nuevo vocabulario. No tenía tanto problema en cuanto a la pronunciación y todo eso, porque bueno, estaba acostumbrado a escuchar música en inglés, que siempre me encantaba, ver películas y demás. Así que, bueno, y con el paso del tiempo, ya me metí en institutos y demás, estudié más de diez años en un instituto muy conocido de Comodoro, rendí exámenes internacionales y llegó un momento en que tenía tan buena relación con la dueña de ese instituto que, si bien yo estaba en un nivel dos ponele (sería como intermedio, y el nivel tres era avanzado), ella me permitía ir a la clase de los avanzados, porque notaba que me encantaba el inglés y que no me costaba. Por eso ese año rendí los dos exámenes, en el mismo año, el intermedio y el avanzado. Fue como mi desafío, ¿viste? Tampoco pretendía tener una nota excelente pero bueno, era decir “bueno, veo hasta dónde puedo llegar y qué es lo que puedo dar de mí”.

Después con el tema de la formación, si bien yo había arrancado con otra carrera que era Psicología, primero estuve en La Plata y después me cambié y me fui a Buenos Aires, bien, llegué hasta la mitad de la carrera y qué se yo, pero por una decisión personal, yo quise volverme acá y ahí es que, cuando me estaba por volver, justo me habían ofrecido lo del profesorado de inglés y qué se yo. Y a mí siempre me gustó dar clases, porque toda mi vida di clases. ¿A qué voy con esto? Que si bien no era un trabajo para mí, lo hacía como hobby, yo me daba cuenta que enseñando, no es que solamente podía ayudar al otro, sino que me gustaba tener esta capacidad que no es fácil. Porque no es fácil enseñar, ¿no? Cómo vos podés hacer que la otra persona aprenda. Y la verdad que dije, me gusta esto, lo disfruto. Entonces, bueno, decidí meterme en el profesorado de inglés, ahí pude reforzar muchísimo más y aprender un montón de cosas y estrategias como el armado de una clase. La formación sigue para mí, siempre. Es más, este año iba a arrancar la licenciatura, pero bueno, justo entre tantas cosas de trabajo y qué se yo, no se me dio, pero sí lo voy a hacer. Y me gusta así, capacitarme todo el tiempo, cuando

puedo, si hay alguna conferencia o de estas charlas, encuentros con colegas y demás, eso me gusta.

*Actualmente, trabajás acá. ¿Y en qué otro lugar?*

Trabajo desde 2019 en el Martín Rivadavia. Estoy trabajando en primaria. Después estoy trabajando acá en el Instituto Mosconi desde este año. El año pasado solamente vine a tomar exámenes orales y desde el año pasado también trabajo en el English Class, que es otro instituto y después, bueno, de manera particular, tengo un montón de alumnos. Estuve trabajando también este año en un instituto de inglés virtual, o sea, daba clases online, de lo que hablábamos hace un rato. Y bueno, después ya no, porque tuve que rechazar varias propuestas porque no me da el tiempo sino, estoy trabajando 24/7. La verdad que me encanta lo que hago pero llega un momento en que ya tu cerebro dice basta.

*¿En este instituto cuántos cursos tenés?*

Arranqué este año con dos: Teens Starter y Teens 4, que son los avanzados, y después, a mitad de año, me ofrecieron otro curso porque se fue un profesor, así que me quedé con Teens 1, así que estoy con tres.

*Cuando estudiaste en el instituto, ¿tuvieron alguna materia en formación tecnológica, donde les enseñaran a utilizar herramientas digitales en la enseñanza, para la enseñanza?*

Te cuento cómo fue mi experiencia personal: yo estuve en un instituto de acá, que en un momento era como el más innovador, el más tecnológico y tenía un aula que le decían “the computers lab”, pero bueno, lo único que aprecio de lo tecnológico era que teníamos programas como para poder ejercitar inglés, que en ese momento era re novedoso, porque ahora es re común. Estaba bueno, pero en realidad era una cuestión marketinera del instituto. Yo creo que también igualmente uno va aprendiendo muchísimo en base a todo lo que hemos vivido durante pandemia y demás, que no quedó otra, que llenarse recursos tecnológicos y demás. Y bueno, uno fue autodidacta y bueno, así fue creativo. Pero bueno, sí, estaría bueno. En mi caso, no recibí en todos los institutos de inglés en que trabajé, nunca tuve una capacitación de esas.

*En base a tu propia experiencia, hablando de todo lo que pasó en el 2020, ¿reconociste cuáles aplicaciones o qué recursos tecnológicos te sirven para la enseñanza del inglés?*

Bueno, desde ya que todo lo que es online, yo me la pasé utilizando zoom. No me gusta tanto Google Meet, porque bueno, sentía que en zoom tenía como más herramientas como compartir pantalla y las pizarras. Y de esa manera lo disfrutaban, porque la pantalla era de todos.

Después sí, trabajé con otras páginas. Viste que nosotros trabajamos mucho en inglés con todo lo que es visual entonces como que iba buscando en un montón de páginas como para conseguir, no solamente imágenes: videos, actividades de estas interactivas que te dije... Bueno, después salieron un montón, estaba bamboozle que también es para aprender, como ahora que está de moda Kahoot, que quieren todos los chicos jugar con eso. Pero ahí nosotros tenemos la otra Wordwall, que también es otra que está muy buena. Pero después yo lo fui armando todo, es como que no... si bien hay un montón en la web de páginas y demás, pero yo quería crearlas como para que sean producción mía. Entonces por ahí veía qué es lo que más me convenía, como para que lo que yo esté enseñando se entienda mejor y que sea aparte entretenido. Viste que ya de por sí, al estar encerrado en casa, como que me ponía a pensar en todas las variables. Porque yo dije, a ver, ¿y yo esto cómo lo hago? Me maté, toda la noche hasta las seis de la

mañana para hacer una actividad, que después digo, si me quedé hasta las seis de la mañana quiero que valga la pena. Así que bueno, así fue. Costó un montón, pero bueno... Fue interesante y fue entretenido.

*Y actualmente, ya que mencionaste Kahoot y otras páginas, ¿las seguís usando? ¿Esos recursos siguen generando entusiasmo en los chicos y los podés seguir utilizando hoy en día?*

Sí, en realidad lo hacemos más que nada como algo lúdico, como un juego, cuando nos queda el tiempo, porque la verdad que, si bien ya tenemos tantas actividades con los libros que da el instituto, además que tenemos toda una plataforma digital, que bueno, eso obviamente no lo mencioné cuando fue la anterior pregunta, o sea, no necesitábamos esa capacitación porque ya todos sabemos cómo se usa una plataforma virtual, directamente con los leds que tenemos en las aulas proyectamos, le mostramos la pantalla a los chicos como para que sepan la página que ellos tienen acá en el libro físico, de esa manera vamos ejercicio por ejercicio, están todos los audios, todos los videos. Por ahí también hay algunos juegos. Entonces es como que ya tenemos tantos recursos propios del libro que por ahí, o sea, es como un complemento extra que a veces lo utilizamos cuando hay que hacer algo distinto para distenderse, o por ahí como para reforzar un tema, entonces tenemos estas páginas, que suelen pedirlos ellos. Yo por ahí, cada tanto por ahí, no sé, prefiero hacer tipo un recreo de cinco minutos, o sea, tenemos un estímulo de una hora y media, dos veces a la semana; entonces llega un momento en que ya es bastante agotador. Pero sí, las páginas estas ellos las suelen pedir, más que nada Kahoot, que yo me tuve que familiarizar con esa página este año, porque no sabía ni lo que era. Está bueno porque pueden, entre ellos, pueden jugar con su celular, les da un código, entonces tienen que ir poniendo la respuesta correcta y así, pero aparte al mismo tiempo los hace pensar. O sea, no es sólo la competencia en sí, a ver quién tiene mayor puntaje, pero también que razonen, así que eso está bueno.

*Ahora que mencionaste que podés proyectar el libro en el aula: vos lo proyectás mediante un recurso que te da la editorial del libro.*

Claro. O sea, nosotros en realidad... Andrea es la dueña del instituto, la que pagó por la plataforma esta, que es la de Pearson, y ahí nos dio una cuenta a cada uno de nosotros. Entonces nosotros, según los niveles que tenemos, los grupos que tenemos, tenemos acceso a todo el material digitalizado.

*Y esos recursos, ¿los has encontrado acordes al nivel de los estudiantes?*

No no no, sí sí sí, porque o sea justamente a principio de año, cuando yo comencé a trabajar en este instituto, empezamos a hablar de los grupos que nos iban a tocar y a hacer la selección del material bibliográfico, siempre nosotros vemos el libro, si cumple o no con los contenidos que queremos dar nosotros y, a parte, por el nivel del grupo. O sea, tenemos que tener esa información, como para poder decir "sí este es el libro con el que vamos a trabajar". Si me pasó con un grupo que es el de los adolescentes avanzados, que es un libro que no es para hacer en un año. Es un libro que tiene tanto, tanto, tanto, o sea que está buenísimo, ¿no? La cantidad de actividades y demás, pero llega un momento que ya es tanta la contaminación visual del libro que, digo, vos ves una página y es un choclo de cosas, de letras, de qué sé yo. Está bien, ¿tiene imágenes? Sí, pero es muchísimo. Y con suerte pudimos llegar hasta la última unidad este año. No sé cómo hicimos, pero pobres los chicos y yo también, llegó un momento en que ya no quería saber nada. Pero bueno, dije que iba a trabajar con este libro y, bueno, alcancé hasta casi

terminarlo. Pero sí, siento que fue acorde al nivel, fue una buena elección del material. Por ahí esto se va reinventando todos los años, o sea, nos sirve de experiencia. Por ahí decís, bueno, quiero trabajar con otro el año que viene, y así, ¿viste? Pero sí, sí, tenemos de todo y la idea es que justamente es que... Bueno a veces, yo sé, por ahí de... No sé si soy de la vieja escuela, pero me gusta cumplir el libro a rajatabla, del primer ejercicio hasta el último. Pero después me di cuenta que también hay algunos ejercicios que por ahí se pueden omitir, es decir, bueno, a ver, no es necesario hacer esto porque es más de lo mismo. Si necesita práctica sí, pero sino se puede seguir avanzando porque también llega un momento en que ya uno como que se aburre, entonces... A ver, la idea es que no se aburran ellos, los alumnos. Así que, bueno.

*Y esta plataforma a la que ustedes acceden con rol docente, los estudiantes no pueden acceder en sus casas, ¿no?*

No, no, porque en realidad, acá no, pero por ejemplo, en el Instituto Martín Rivadavia trabajamos con otra plataforma que es la de Oxford, ahí hay una página que es exclusiva solamente para los docentes y después tenés una página que es exclusiva para los alumnos. Entonces, ahí hay juegos y qué se yo y está bueno porque es un recurso extra que ellos pueden trabajar desde la casa. Nosotros como docentes, por ejemplo... te estoy comentando cómo es allá porque acá eso no lo implementamos, ¿mejor, no? (risas) porque ya sería el doble de trabajo. No tengo drama, pero digo, a lo que voy, ya se trabaja un montón en el aula, entonces ahí en el colegio en realidad es como para darle otro uso al libro, porque sabemos que los libros salen caros. Entonces, al ser un material importado y qué sé yo, si tenés ese acceso, ese beneficio lo podés utilizar.

*Si bien comentaste que el libro es necesario usarlo, porque es importado, sale plata y es algo físico que podemos llegar a tener; y comentaste esto de las plataformas que hay cosas acá que no se usan pero podrían llegar a usarse, ¿estarías dispuesto a usarlas? Siempre y cuando no te recargues de trabajo, ¿no? ¿Estás dispuesto a implementar algún recurso digital de manera más habitual?*

Sí, sí. Por supuesto. En realidad yo, por ahí, me gusta trabajar desde lo digital más que nada porque la mayoría de mis alumnos todos son nativos digitales. O sea, si bien yo ya crecí siendo un nativo digital, pero ahora me siento como que pertenezco a otra generación. Porque viste que nosotros, cuando nacimos, recién estaban saliendo las computadoras y qué sé yo. Después, bueno, ya era re común para nosotros, qué sé yo, buscar información. O sea, cuando yo era chiquitito iba a la biblioteca, que me encantaba, pero después obviamente, desde que salió internet era una fuente de todo. Pero hoy en día siento que los chicos están como familiarizados con la tecnología pero solamente para pavear.

*En tu experiencia, ¿en algún momento tuviste algún estudiante con necesidades especiales, que tuviste que adaptar tu currículo o tu forma de trabajo?*

Todo el tiempo lo hago. Es que estoy trabajando en el colegio, que es un colegio inclusivo, supuestamente es el único de acá porque es el único que recibe alumnos integrados, pero bueno no sé. A lo que voy, me ha pasado de tener hasta cinco alumnos integrados en mi clase al mismo tiempo, todos con distintas patologías o distintas maneras de aprender, pero bueno, siempre me dediqué a ellos porque para mí son alumnos igual, no los voy a dejar de lado. Al principio me costó un poco, mas que nada por todo los distractores en el aula, o el tema este de los emergentes, le agarra a un chico un ataque y vos estás dando clase, estás pasando un audio, estás

explicando algo o lo que sea; entonces, llega un momento en que se desvirtúa todo. Y en cuanto a lo que vos mencionaste de las adaptaciones, sí, siempre, todo el tiempo las estoy haciendo. Es algo que sí, te lleva más tiempo, pero a mí no me molesta; o sea, disfruto el tema de bajar el nivel de la intensidad de un ejercicio, porque me pongo a pensar en cómo ellos aprenden. Entonces, bueno, son todas actividades así, de hacer un círculo, unir con flechas, verdadero o falso, numerar y ya está. Pero ayuda, porque de esa manera, o por ahí los chicos estos que son, no sé, tan ansiosos que no les podés dar un examen de cinco hojas. Ya de por sí un examen de cinco hojas es una cosa que nada que ver.

*Hablando de evaluación, ¿qué estrategias para evaluar utilizas normalmente en tus clases?*

Bien. En realidad eso es algo que siempre dijimos la mayoría de los docentes que no es que solamente vos tomás una evaluación y ya está. Uno evalúa todo el tiempo, todo el tiempo, desde el principio al fin. Las estrategias más que nada; primero la atención en clase, digo el tema de la participación, el tema de “el compartir” con los demás compañeros y demás, el comportamiento también incide muchísimo, porque bueno, a lo que voy es la nota te la tenés que ganar y no es solamente la nota que te arrojó el examen, el porcentaje y todo eso; es una mezcla de todo. Y estrategias, por ahí, bueno, cuando hay actividades que son individuales, me pongo a ver cómo trabaja el alumno, cómo él resuelve de manera autónoma y después, cuando son trabajos grupales, cómo se crea esto del trabajo en equipo, del trabajo colaborativo, que eso también me gusta, ver que trabajen, que sean funcionales. Pero, bueno, para nosotros en inglés viste que evaluamos las cuatro habilidades, entonces también tenemos que ser muy puntillosos en eso, porque también hay un alumno que, qué sé yo, puede ser muy bueno desde la parte escrita pero no desde la oralidad, o no de la parte de la escucha o no de la parte de la lectura. Entonces, bueno, ahí es como que tenemos un montón de herramientas. Pero más que nada, yo siempre lo que hago es que no es solamente una nota de un examen, de un quiz o de un mini test o de las tareas, sino que se hace el proceso. El proceso del alumno en el tiempo que yo lo tuve como alumno.

*Y en particular acá en el Instituto, para los exámenes de Anglia... ¿Es la primera vez que vas a tomar Anglia?*

Anglia es la primera vez. Y es todo lo mismo, es el mismo formato siempre de los exámenes. O sea, digo, está bueno, en realidad yo le tomo más que nada, la producción es del alumno. El tema es darle los tips que a mí me dieron, que a todos nos dieron cuando rendimos un examen internacional; cómo describís una imagen, o sea, no solamente que hay y qué no hay. No: todo. Y cuando te quedás sin palabras, decís bueno, a ver, “me recuerda a...” y salís. Siempre les digo, no tenés que decir la verdad, podés inventar. No es mentir, sino ver de qué manera vos decís algo que sea coherente, que tenga sentido y que al mismo tiempo el examinador lo disfrute. Digo, podés tirar un chiste si querés. Llega un momento que digo, tampoco es que te vas a poner a guitarrear, no pero sí que la capacidad está en esto, en la relación de pensamientos que podés hacer; con una imagen podés sacar veinte mil cosas, lo mismo que la parte escrita. La parte escrita les enseña muchísimo cómo es la estructura del writing, o sea, las tres partes, la introducción, desarrollo o cuerpo, conclusión; cómo es la conclusión, que ahí puede ir una opinión personal y demás, ¿no? Nosotros en español como que escribimos lo que queramos, no estamos tan familiarizados en escribir un ensayo, salvo cuando estás ya en la universidad.

## 8.2 Preguntas del Formulario de inscripción

Como fue mencionado en la Justificación (apartado 1.3) el Instituto de Inglés Mosconi, desde 2022, viene utilizando un Formulario de Google para realizar las inscripciones debido a la cantidad de postulantes. A continuación se muestran las preguntas de dicho formulario analizadas en este trabajo:

1. ¿Padece alguna enfermedad crónica o se encuentra bajo tratamiento médico?
2. ¿Cuenta con informe psicopedagógico? Si su respuesta es afirmativa, comente brevemente la situación para que desde nuestro espacio institucional logremos poner en marcha las herramientas pedagógicas necesarias para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. De ser necesario, pediremos una copia del informe psicopedagógico oportunamente.
3. Si usted es estudiante mayor de edad, comente brevemente la finalidad por la cual desea o necesita aprender inglés.
4. Solamente para estudiantes del instituto Mosconi, marque el curso finalizado.
5. Solamente para estudiantes del Instituto de Inglés Mosconi, brindamos este espacio para que puedan expresar sus opiniones, brindar sugerencias e inquietudes con el fin de mejorar nuestro servicio educativo.
6. Solamente para ingresantes a nuestra institución, dejamos a disposición este espacio para que puedan comentar brevemente sus expectativas o alguna sugerencia que le parezca relevante en cuanto al dictado de los cursos que ofrecemos.

## 8.3 Validaciones de Expertos

A continuación se anexan las validaciones realizadas por los expertos Prof. Andrea Sliwinsky (dueña del Instituto de Inglés Mosconi) y Dr. Gabriel Soto.

### 8.3.1 Validación de la Prof. Andrea Sliwinsky

En primer lugar, de acuerdo al problema que se formula en el Trabajo Final Integrador, se plantea la necesidad de reflexionar acerca de las maneras de enseñar y aprender en una sociedad atravesada por la Era Digital, comprendiendo los modos en que las tecnologías digitales interpelan a la cultura y a la educación. En consecuencia, el docente de hoy afronta diversos retos en cuanto a la adecuación y metodologías de enseñanza. Siguiendo este concepto, la autora del presente documento, expone una serie de objetivos claramente definidos que están alineados con los propósitos generales del Instituto de Inglés Mosconi. La vigente propuesta ofrece un conjunto de acciones concretas destinadas a potenciar y mejorar las prácticas pedagógicas de enseñanza de la lengua inglesa en sus cuatro habilidades (*reading, writing, listening, speaking*), objetivo que se lograría a través de la generación de oportunidades de formación en competencias digitales de todos los docentes del instituto. Las diversas actividades interactivas enunciadas por Eliana son comprensibles y ofrecen distintas oportunidades de evaluación continua y retroalimentación. Así mismo, la relación entre los recursos digitales propicia la participación activa y el trabajo colaborativo entre los docentes de la institución educativa. Así mismo, cabe destacar que las herramientas presentadas se pueden adaptar a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia. Seguidamente, como se expone en el TFI, el instituto de inglés dispone de la infraestructura tecnológica necesaria para implementar la presente

propuesta. Para agregar, el marco teórico proporciona una base firme que respalda los conceptos que fundamentan la propuesta de apoyo educativo para mejorar las prácticas pedagógicas de los profesores de enseñanza de inglés del instituto.

Finalmente, teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, la propuesta de trabajo presentada es muy viable esperando lograr resultados óptimos.



ANDREA V. SLIWINSKY  
Profesora de Inglés

D.N.I. 23.032.154

### 8.3.2 Validación del Dr. Gabriel Soto

El presente TFI propone una serie de acciones concretas para poder

Contribuir al enriquecimiento de las prácticas de enseñanza de las habilidades lingüísticas (reading, writing, listening, speaking) a través de la creación de oportunidades de fortalecimiento de la formación en competencias digitales de los docentes del Instituto.

El marco teórico proporciona una base sólida para sustentar la propuesta de asistencia pedagógica destinada a enriquecer las prácticas de enseñanza de los docentes del Instituto de Inglés Mosconi. Desde la justificación del problema, se vislumbra un modelo de colaboración profesional entre la Profesora Gómez y la responsable del Instituto, que fortalece esta iniciativa en una dirección constructiva y de mejora continua.

Las herramientas tecnológicas seleccionadas para el asesoramiento son de acceso abierto, lo cual no solo facilita la accesibilidad del cuerpo docente, sino también permite el acceso a una amplia variedad de recursos multimedia. Estos tienen la potencialidad de atender a diferentes curvas de aprendizaje, y pueden emplearse tanto de forma sincrónica como asincrónica, adaptándose a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada docente.

Además, esta propuesta incorpora múltiples instancias de evaluación continua y retroalimentación, ajustándose a las diversas modalidades de enseñanza y aprendizaje presentes en el instituto. Es importante destacar que la Profesora Gómez ha asumido un desafío al estructurar su Trabajo Final Integrador (TFI) en un área del conocimiento que, aunque utiliza cotidianamente en su práctica profesional, no constituye su principal especialidad. No obstante, ha demostrado una notable competencia profesional al fomentar una cultura colaborativa junto con la responsable del Instituto, permitiendo anticipar una implementación efectiva de esta propuesta en un futuro próximo.

En conclusión, el TFI titulado *Revisión de metodologías de enseñanza y aprendizaje para el mejoramiento de las habilidades lingüísticas durante el aprendizaje de una lengua extranjera* muestra una coherencia notable entre el problema planteado, los objetivos propuestos, el marco

teórico y la metodología seleccionada. Esta alineación respalda la relevancia y el potencial impacto de la propuesta en la formación docente del Instituto de Inglés Mosconi.



Dr. Gabriel Soto

Profesor Titular UNPSJB

DNI 21586702