

Innovación TIC para la Enseñanza del Inglés: Soluciones Prácticas para el Profesorado

Ciencias de la Educación | Licenciatura en tecnología e informática | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de la Licenciatura en Tecnología e Informática con el propósito de desarrollar competencias para utilizar tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés en niveles inicial, primario y secundario. Los estudiantes abordarán problemas reales y simulados que enfrentan los docentes de inglés en la actualidad, aplicando herramientas digitales para diseñar soluciones innovadoras y prácticas que faciliten el aprendizaje y la enseñanza del idioma. La relevancia de este plan radica en la creciente integración de la tecnología en la educación y la necesidad de formar profesionales capaces de transformar la enseñanza tradicional en experiencias educativas dinámicas y efectivas. A lo largo de seis sesiones intensivas, los estudiantes analizarán casos, colaborarán en equipos y crearán actividades con TIC que respondan a necesidades concretas de los niveles educativos mencionados, fortaleciendo su pensamiento crítico, habilidades técnicas y pedagógicas.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar problemáticas reales en la enseñanza del inglés que puedan ser abordadas mediante TIC en niveles inicial, primario y secundario.
- Diseñar actividades y recursos tecnológicos prácticos que favorezcan el aprendizaje del inglés en contextos educativos variados.
- Evaluar la efectividad de herramientas digitales para la enseñanza del inglés, considerando el perfil y necesidades del alumnado.
- Crear soluciones innovadoras y aplicables que integren tecnología en estrategias didácticas para la enseñanza del inglés.
- Argumentar la selección y uso de tecnologías educativas basadas en criterios pedagógicos y técnicos.

Recursos Necesarios

- Computadoras portátiles o de escritorio con acceso a internet (1 por estudiante o 1 cada 2 estudiantes).
- Proyector multimedia y pantalla para presentaciones.
- Software de videoconferencia (Zoom, Google Meet) para posibles actividades remotas.
- Plataformas educativas digitales: Kahoot, Quizlet, Padlet, Google Classroom.
- Editor de documentos colaborativos (Google Docs o similar).

- Material impreso con casos de estudio y guías de actividades (al menos 1 por estudiante).
- Acceso a videos y tutoriales breves sobre herramientas TIC para la enseñanza del inglés.
- Cuaderno o dispositivo para toma de notas.
- Conexión Wi-Fi estable en el aula.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de informática y manejo de internet.
- Conceptos elementales de enseñanza del inglés y didáctica general.
- Experiencia previa en actividades colaborativas y trabajo en equipo.
- Habilidad para buscar y evaluar información digital.
- Interés y disposición para integrar tecnología en contextos educativos.

Actividades

Sesión 1: Introducción y Diagnóstico de Problemas en la Enseñanza del Inglés con TIC

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

30 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el plan general, contextualizar la importancia de las TIC en la enseñanza del inglés y activar conocimientos previos para identificar problemáticas reales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Para comenzar, reflexionemos: ¿Cuáles creen que son los principales retos que enfrentan los docentes de inglés al integrar tecnología en sus clases en distintos niveles educativos? Escriban al menos tres ideas."

Estudiantes: Escriben ideas en un documento colaborativo compartido en Google Docs.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto (3 minutos) con ejemplos de tecnologías innovadoras aplicadas en aulas de inglés reales y plantea la pregunta: "¿Cómo podríamos usar estas tecnologías para resolver problemas concretos que enfrenten los docentes?"

Contextualización:

Docente: Explica la relevancia de las TIC en la educación actual y la necesidad de soluciones prácticas para mejorar la enseñanza del inglés en niveles inicial, primario y secundario.

Estudiantes: Relacionan las ideas previas con el contenido expuesto y preparan preguntas para discusión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

180 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente la metodología Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y presenta un caso real: "Una escuela primaria tiene dificultades para motivar a estudiantes a practicar inglés fuera del aula. ¿Cómo puede el profesor integrar TIC para superar este desafío?"

Actividad 1: Análisis del caso y definición del problema

- **Objetivo:** Analizar problemáticas reales y definir claramente el problema a resolver.
- **Instrucciones:** Se forman grupos de 4. Cada grupo lee el caso y responde: ¿Cuál es el problema principal? ¿Qué factores influyen? ¿Qué expectativas tienen?
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Documento con definición del problema y factores clave.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Facilita preguntas guía como: "¿Qué evidencia sustenta el problema? ¿Qué tecnologías conocen que podrían ayudar?" Observa la participación y claridad en la definición.

Actividad 2: Búsqueda y selección de tecnologías aplicables

- **Objetivo:** Investigar herramientas TIC adecuadas para el problema planteado.
- **Instrucciones:** Cada grupo investiga en internet y en bases de datos académicas al menos tres tecnologías que puedan aplicarse. Deben justificar su elección considerando el nivel educativo y características del alumnado.
- **Organización:** Grupos de 4, trabajo colaborativo en línea.
- **Producto:** Presentación breve (5 diapositivas) con las tecnologías seleccionadas y sus ventajas.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol docente:** Orienta en la búsqueda, sugiere fuentes confiables, pregunta: "¿Por qué estas herramientas? ¿Cómo se ajustan a las necesidades del caso?"

Actividad 3: Discusión y puesta en común

- **Objetivo:** Compartir ideas y retroalimentar las propuestas.
- **Instrucciones:** Cada grupo expone su presentación. Se realiza una ronda de preguntas y sugerencias entre grupos.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Registro de aportes y posibles mejoras.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta diálogo constructivo, destaca puntos fuertes y áreas a mejorar.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Proponen ejemplos adicionales o integran tecnología emergente (realidad aumentada, IA).
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo en investigación y guía paso a paso en la búsqueda y selección de tecnologías.

Transición

Se conecta la definición del problema y la investigación de tecnologías con la siguiente sesión donde diseñarán actividades concretas usando las TIC seleccionadas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

30 minutos

Síntesis

Docente: Pide a cada estudiante escribir en su cuaderno o documento digital tres aprendizajes clave del día.

Estudiantes: Comparten voluntariamente algunas ideas.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo contribuyen las TIC a resolver problemas reales en la enseñanza del inglés?
- ¿Qué dificultades anticipan al integrar estas tecnologías en diferentes niveles educativos?
- ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido hoy en su futura práctica profesional?

Retroalimentación

Docente: Proporciona comentarios generales sobre las presentaciones, destaca buenas prácticas y áreas de mejora, y responde dudas.

Transferencia

Docente: Explica que en la próxima sesión diseñarán actividades concretas para resolver problemas similares con TIC.

Tarea

Investigar una herramienta tecnológica no vista en clase que pueda ser útil para la enseñanza del inglés y preparar una breve descripción para compartir en la próxima sesión.

Sesión 2: Diseño de Actividades Tecnológicas para la Enseñanza del Inglés

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar la tarea y conectar con el diseño de actividades prácticas que integren las TIC en la enseñanza del inglés.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Solicita que cada estudiante comparta brevemente la herramienta investigada y sus posibles usos.

Estudiantes: Exponen en ronda rápida (máx 1 min c/u).

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: "Diseñen una actividad para nivel inicial, primario o secundario que use alguna herramienta TIC para resolver un problema específico de enseñanza del inglés."

Contextualización:

Docente: Enfatiza la importancia de actividades significativas y contextualizadas para aumentar la motivación y efectividad en el aprendizaje.

Estudiantes: Reflexionan sobre problemas concretos vistos en la sesión anterior.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica elementos clave para diseñar actividades con TIC: objetivos claros, recursos, instrucciones precisas, evaluación y adaptación al nivel. Presenta ejemplos breves.

Actividad 1: Diseño colaborativo de actividades

- **Objetivo:** Crear actividades didácticas basadas en TIC para la enseñanza del inglés.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, seleccionan un nivel educativo y un problema a resolver. Diseñan una actividad concreta usando una o varias TIC, detallando: objetivo, recursos, pasos, y modo de evaluación.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Documento con el diseño completo de la actividad.
- **Tiempo:** 120 minutos.

- **Rol docente:** Asiste con preguntas orientadoras como: "¿Cómo se adapta la actividad al nivel? ¿Qué dificultades podrían surgir? ¿Qué resultados esperan?"

Actividad 2: Simulación y retroalimentación entre pares

- **Objetivo:** Presentar la actividad diseñada y recibir retroalimentación constructiva.
- **Instrucciones:** Cada grupo expone su actividad en plenaria, explicando el diseño y responde preguntas. Los otros grupos ofrecen sugerencias para mejorar.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Lista de mejoras y ajustes.
- **Tiempo:** 80 minutos.
- **Rol docente:** Modera la discusión, enfatiza aspectos positivos y posibles mejoras, guía para asegurar que los objetivos se cumplan.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Integran múltiples TIC o elementos innovadores en sus diseños.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo para estructurar la actividad y sugerencias para simplificar recursos.

Transición

Se conecta con la siguiente sesión donde implementarán prototipos y evaluarán su funcionalidad y pertinencia didáctica.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis

Docente: Pide a cada grupo que resuma en 3 frases el valor de su actividad y qué problema resuelve.

Estudiantes: Comparten en plenaria.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo aseguraron que la actividad respondiera a las necesidades del nivel educativo?
- ¿Qué aspectos tecnológicos y pedagógicos consideraron más importantes?
- ¿Qué mejorarían para próximas actividades?

Retroalimentación

Docente: Ofrece comentarios específicos sobre creatividad, viabilidad y alineación pedagógica.

Transferencia

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión comenzarán a prototipar y probar sus actividades con herramientas digitales.

Sesión 3: Prototipado y Prueba de Actividades TIC para la Enseñanza del Inglés

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar los diseños previos y preparar el prototipado en plataformas digitales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Solicita que cada grupo comparta los elementos clave de su actividad diseñada y el TIC elegido.

Estudiantes: Exponen brevemente y aclaran dudas.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos de prototipos digitales de actividades para enseñanza de idiomas y plantea: "¿Cómo podemos hacer nuestra actividad funcional y atractiva?"

Contextualización:

Docente: Destaca la importancia de la usabilidad y la experiencia del usuario en actividades educativas.

Estudiantes: Piensan en cómo mejorar la interacción y accesibilidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica el uso básico de plataformas seleccionadas (Kahoot, Quizlet, Padlet, Google Forms) para crear prototipos de actividades. Presenta tutoriales breves.

Actividad 1: Creación del prototipo digital

- **Objetivo:** Construir un prototipo funcional de la actividad diseñada.
- **Instrucciones:** En grupos, utilizan las plataformas para crear la actividad digital siguiendo el diseño previo, incluyendo recursos multimedia, preguntas, interacciones y evaluaciones.
- **Organización:** Grupos de 4.

- **Producto:** Prototipo digital en la plataforma seleccionada.
- **Tiempo:** 150 minutos.
- **Rol docente:** Brinda soporte técnico, sugiere mejoras en diseño y usabilidad, pregunta: "¿Cómo sería la experiencia de un estudiante? ¿Qué dificultades podrían encontrar?"

Actividad 2: Prueba piloto entre grupos

- **Objetivo:** Evaluar la funcionalidad y atractivo del prototipo mediante prueba entre pares.
- **Instrucciones:** Cada grupo prueba prototipos de otros grupos, completando la actividad como si fueran estudiantes. Registran observaciones y dificultades.
- **Organización:** Rotación entre grupos (grupos pares y nones alternan).
- **Producto:** Informe breve con observaciones y sugerencias.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Observa la interacción, recoge feedback y modera discusiones sobre mejoras.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Incorporan elementos multimedia complejos o interacciones avanzadas.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo personalizado para la creación y navegación en las plataformas.

Transición

Se prepara la siguiente sesión para ajustar y formalizar la presentación final de las actividades.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis

Docente: Solicita a cada grupo compartir una mejora que implementaron tras la prueba piloto.

Estudiantes: Exponen brevemente.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué aspectos técnicos fueron más desafiantes al crear la actividad?
- ¿Cómo afectó la prueba piloto su percepción sobre la eficacia del diseño?
- ¿Qué aprenderán para futuros desarrollos tecnológicos en educación?

Retroalimentación

Docente: Ofrece comentarios sobre usabilidad y pertinencia pedagógica, destacando el valor del feedback.

Transferencia

Docente: Explica que en la próxima sesión trabajarán en la evaluación y mejora continua de sus actividades.

Sesión 4: Evaluación y Mejora Continua de Actividades TIC

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir criterios y métodos para evaluar actividades de enseñanza con TIC y preparar la revisión de prototipos.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué significa para ustedes una buena actividad educativa con TIC? ¿Qué criterios usarían para evaluarla?"

Estudiantes: Responden en plenaria y anotan ideas en un organizador gráfico digital.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta brevemente una rúbrica de evaluación para actividades TIC y plantea: "¿Cómo podemos aplicar esta rúbrica a nuestros prototipos?"

Contextualización:

Docente: Relaciona la evaluación con la mejora continua y el impacto en la enseñanza real.

Estudiantes: Reflexionan sobre la importancia de evaluar para mejorar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica los criterios básicos de evaluación: claridad, interactividad, adecuación al nivel, motivación y evaluación del aprendizaje. Muestra ejemplos aplicados a actividades digitales.

Actividad 1: Evaluación cruzada con rúbrica

- **Objetivo:** Aplicar criterios de evaluación para valorar actividades desarrolladas.
- **Instrucciones:** En grupos, evalúan prototipos de otros grupos usando una rúbrica proporcionada. Deben justificar su puntuación y proponer mejoras concretas.
- **Organización:** Grupos de 4, evaluando actividades distintas a la propia.
- **Producto:** Informe de evaluación con puntuaciones y recomendaciones.

- **Tiempo:** 120 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa el uso correcto de la rúbrica, promueve discusiones fundamentadas y ayuda a precisar mejoras.

Actividad 2: Ajustes y mejoras basadas en feedback

- **Objetivo:** Revisar y mejorar el prototipo con base en evaluaciones recibidas.
- **Instrucciones:** Cada grupo analiza el informe de evaluación y realiza ajustes en su actividad digital para optimizarla.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Versión mejorada del prototipo.
- **Tiempo:** 80 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el proceso, sugiere estrategias para implementar mejoras y verifica la coherencia de los cambios.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Proponen innovaciones adicionales o análisis crítico profundo en la evaluación.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo para interpretar la rúbrica y aplicar sugerencias concretas.

Transición

Se prepara la sesión siguiente para presentar actividades finales y reflexionar sobre la experiencia.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

25 minutos

Síntesis

Docente: Solicita que cada grupo comparta una mejora importante realizada y cómo impacta en la calidad de la actividad.

Estudiantes: Explican en plenaria.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué aprendieron sobre la evaluación y mejora de actividades con TIC?
- ¿Cómo asegurarán la calidad en sus futuras propuestas educativas?
- ¿Qué valor tiene el feedback en el proceso de diseño?

Retroalimentación

Docente: Felicita el trabajo y enfatiza la importancia de la mejora continua.

Transferencia

Docente: Anticipa la presentación final y la planificación para la implementación práctica.

Sesión 5: Presentación y Planificación para la Implementación Práctica

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar la presentación final de las actividades y planificar su implementación en contextos educativos reales o simulados.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Solicita que los grupos definan el nivel educativo y contexto donde aplicarían su actividad.

Estudiantes: Anotan y socializan brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: Plantea: "¿Cómo convencerían a un docente de inglés de usar su actividad? ¿Qué beneficios y retos presentarían?"

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de una buena presentación y planificación para que las TIC sean efectivas en la enseñanza.

Estudiantes: Reflexionan y preparan argumentos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Expone pautas para presentar proyectos y planificar su implementación, incluyendo objetivos, público, recursos, cronograma y evaluación.

Actividad 1: Preparación de presentación final

- **Objetivo:** Preparar una presentación clara y persuasiva de la actividad diseñada.
- **Instrucciones:** En grupos, elaboran diapositivas o material audiovisual que contemple descripción, problemas que soluciona, uso de TIC, beneficios y plan de implementación.

- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación multimedia lista para exponer.
- **Tiempo:** 120 minutos.
- **Rol docente:** Brinda retroalimentación sobre claridad, persuasión y aspectos técnicos.

Actividad 2: Simulación de presentación y feedback

- **Objetivo:** Practicar la presentación y recibir retroalimentación para mejorarla.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta ante otros grupos y recibe comentarios sobre contenido, forma y estrategia.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Versión ajustada de la presentación.
- **Tiempo:** 80 minutos.
- **Rol docente:** Modera, sugiere mejoras y promueve un ambiente respetuoso de crítica constructiva.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Integran elementos multimedia avanzados y técnicas persuasivas.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo para estructurar la presentación y manejo del tiempo.

Transición

Se prepara la sesión final para la presentación oficial y reflexión integral.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis

Docente: Invita a reflexionar sobre el proceso de diseño e implementación.

Estudiantes: Comparten aprendizajes personales.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué elementos consideran clave para que una actividad con TIC sea exitosa?
- ¿Cómo planean aplicar estos conocimientos en su futuro profesional?
- ¿Qué retos anticipan y cómo podrían superarlos?

Retroalimentación

Docente: Ofrece retroalimentación general y motiva a seguir explorando TIC en educación.

Transferencia

Docente: Explica que la siguiente sesión será la presentación oficial y cierre del plan.

Sesión 6: Presentación Final, Reflexión y Cierre

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Organizar la sesión de presentaciones finales y preparar a los estudiantes para el cierre del plan.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Repasa brevemente los objetivos y la importancia de la presentación.

Estudiantes: Preparan materiales y mentalizan la exposición.

Motivación y enganche:

Docente: Recuerda la relevancia de compartir el trabajo para inspirar a otros.

Contextualización:

Docente: Enfatiza la conexión entre la presentación y su futuro profesional como innovadores en educación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

200 minutos

Presentación del contenido:

Se realizan las presentaciones finales de los proyectos de actividades TIC.

Actividad: Presentación oficial de proyectos

- **Objetivo:** Exponer y defender las actividades diseñadas para la enseñanza del inglés con TIC.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su actividad, responde preguntas del docente y compañeros, y recibe retroalimentación final.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y material multimedia.
- **Tiempo:** 200 minutos (aprox. 30 minutos por grupo incluyendo preguntas).
- **Rol docente:** Evalúa, modera preguntas y fomenta debate respetuoso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

25 minutos

Síntesis

Docente: Solicita un resumen colectivo en mapa mental digital con los aprendizajes clave del plan.

Estudiantes: Participan en la elaboración colectiva.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo ha cambiado su visión sobre el uso de TIC en la enseñanza del inglés?
- ¿Qué habilidades y conocimientos consideran más valiosos adquiridos?
- ¿Qué pasos seguirán para continuar aprendiendo y aplicando estas tecnologías?

Retroalimentación

Docente: Ofrece retroalimentación final, agradece el esfuerzo y motiva a la aplicación práctica de lo aprendido.

Transferencia

Docente: Invita a los estudiantes a diseñar un plan personal de desarrollo profesional en TIC para la enseñanza del inglés.

Tarea

Redactar un plan de acción personal para integrar TIC en su futura práctica docente, considerando lo aprendido durante el plan.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la sesión 1, con la actividad de diagnóstico y activación de conocimientos para identificar problemáticas y conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones en actividades de diseño, prototipado, evaluación cruzada, simulaciones y presentaciones parciales con retroalimentación continua.
- **Sumativa:** En la sesión 6, con la presentación final del proyecto y la reflexión metacognitiva integral.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y analizar problemas reales en la enseñanza del inglés (Objetivo 1).
- Calidad y pertinencia del diseño de actividades integrando TIC (Objetivo 2).
- Uso adecuado de herramientas digitales en la creación de prototipos (Objetivo 3).
- Aplicación efectiva de criterios de evaluación y mejora continua (Objetivo 4).
- Argumentación clara y fundamentada en la selección y uso de tecnologías (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de proyectos y presentaciones.
- Lista de cotejo para seguimiento de actividades colaborativas.
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Portafolio digital con evidencias de diseño, prototipado y evaluación.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios digitales.

Evidencias de aprendizaje:

- Documentos de análisis y definición de problemas.
- Diseños de actividades con TIC detallados.
- Prototipos digitales funcionales.
- Informes de evaluación cruzada y mejoras implementadas.
- Presentaciones finales multimedia y argumentadas.
- Reflexiones metacognitivas escritas y orales.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Recomendaciones para Integrar Tecnología e Inteligencia Artificial en la Sesión 1

Fase de Inicio

- **Sustitución:** *Google Docs* para la escritura colaborativa de ideas.

Implementación: Los estudiantes escriben colectivamente en un documento compartido, lo que sustituye el método tradicional de escribir en papel o individualmente. Esto permite visibilidad inmediata del trabajo grupal y facilita la corrección y retroalimentación por parte del docente.

Contribución a objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos y la identificación de problemáticas reales al permitir que todos los estudiantes participen simultáneamente.

Nivel SAMR: Sustitución.

- **Aumento:** *Edpuzzle* para presentar el video con preguntas interactivas.

Implementación: El docente utiliza Edpuzzle para insertar preguntas en el video sobre tecnologías innovadoras, fomentando la reflexión activa mientras se visualiza.

Contribución a objetivos: Mejora la motivación y el enganche, promoviendo un aprendizaje activo y una comprensión más profunda de las tecnologías presentadas.

Nivel SAMR: Aumento.

Fase de Desarrollo

- **Modificación:** *Plataformas colaborativas con IA, como Microsoft Teams + Microsoft Loop o Google Workspace con complementos de IA* para análisis y organización del caso.

Implementación: Los grupos utilizan estas plataformas para organizar la información del caso, apoyándose en asistentes de IA para generar resúmenes, sugerencias de factores clave y estructurar la definición del problema.

Contribución a objetivos: Rediseña la actividad permitiendo que los estudiantes profundicen en la identificación de problemas mediante herramientas inteligentes que facilitan la elaboración de documentos más completos y estructurados.

Nivel SAMR: Modificación.

- **Redefinición:** *Chatbots educativos con IA (como ChatGPT)* para simulación de entrevistas con docentes o estudiantes ficticios.

Implementación: Cada grupo puede interactuar con un chatbot configurado para hacer preguntas o representar actores del contexto escolar, lo que permite obtener información adicional para definir el problema desde distintas perspectivas.

Contribución a objetivos: Permite crear una tarea completamente nueva que antes no era posible: simular entrevistas y obtener datos cualitativos en tiempo real para enriquecer el análisis.

Nivel SAMR: Redefinición.

Fase de Cierre

- **Sustitución:** *Presentaciones digitales en PowerPoint o Google Slides* para exponer las definiciones de problema.

Implementación: Los estudiantes preparan y exponen sus conclusiones de forma digital, sustituyendo presentaciones en papel o solo orales.

Contribución a objetivos: Facilita la organización y comunicación clara de las ideas identificadas en la fase de análisis.

Nivel SAMR: Sustitución.

- **Aumento:** *Herramientas de retroalimentación en tiempo real como Mentimeter o Kahoot* para realizar encuestas rápidas y votaciones sobre los problemas identificados.

Implementación: Al finalizar las exposiciones, se utiliza la herramienta para que el resto de estudiantes y el docente voten o comenten sobre la relevancia y claridad de los problemas planteados.

Contribución a objetivos: Mejora la efectividad de la discusión y fomenta la participación activa y la reflexión crítica sobre las problemáticas.

Nivel SAMR: Aumento.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes universitarios en un curso de TIC aplicadas a la enseñanza del inglés, se recomienda potenciar las siguientes competencias:

- **Resolución de Problemas:** La estructura basada en ABP ya favorece esta competencia, pero se puede reforzar con actividades que requieran diseñar soluciones tecnológicas específicas para distintos niveles educativos.
- **Pensamiento Crítico:** Promover el análisis profundo de los casos y evaluación de las posibles soluciones TIC, incentivando la argumentación y contraste de ideas.
- **Habilidades Digitales:** Más allá del uso básico de herramientas colaborativas, integrar actividades que impliquen explorar y evaluar nuevas aplicaciones y plataformas para la enseñanza del inglés.

Modificaciones específicas a actividades:

- En la fase de diagnóstico, añadir una actividad de "análisis de sistemas": pedir a los grupos que mapeen las relaciones entre actores (profesores, estudiantes, tecnología, contexto) para entender mejor el problema.
- Incluir una sesión práctica donde los estudiantes prueben y evalúen herramientas TIC emergentes, elaborando un breve informe crítico que incluya ventajas, limitaciones y posibles mejoras.
- Proponer que en la definición del problema, los grupos formulen preguntas guía que orienten la búsqueda de soluciones, incentivando el pensamiento crítico.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas socráticas para estimular reflexión profunda y argumentación.
- Dinámicas de "pensar-parear-compartir" para que los estudiantes debatan ideas antes de exponerlas al grupo.
- Retroalimentación formativa continua, destacando no solo resultados sino procesos de pensamiento y análisis.

2. Competencias Interpersonales

Las actividades grupales y colaborativas en ABP son ideales para desarrollar competencias interpersonales en estudiantes universitarios:

- **Colaboración:** Estimular roles rotativos dentro de los grupos (moderador, recopilador, presentador) para favorecer la participación equitativa.
- **Comunicación:** Incentivar presentaciones orales y escritas claras, con sesiones de retroalimentación entre pares que promuevan la escucha activa y la comunicación efectiva.
- **Conciencia Socioemocional:** Incorporar momentos de reflexión grupal sobre dinámicas de trabajo, manejo de conflictos o dificultades, promoviendo empatía y autorregulación emocional.

Estrategias recomendadas:

- Implementar rúbricas de evaluación grupal que incluyan aspectos de colaboración y comunicación.
- Realizar "check-ins" al inicio de cada sesión para que los estudiantes expresen su disposición y posibles dificultades en el trabajo en equipo.
- Proponer debates estructurados donde cada grupo defienda o critique una solución TIC, fomentando la negociación y argumentación respetuosa.

Puntos de reflexión:

- ¿Cómo influyen las diferentes perspectivas dentro del grupo en la definición del problema?
- ¿Qué estrategias usaron para resolver desacuerdos o diferencias de opinión?
- ¿Cómo podrían mejorar la comunicación para ser más efectivos en futuras colaboraciones?

3. Actitudes y Valores

El desarrollo de actitudes como la adaptabilidad, responsabilidad, curiosidad, resiliencia, mentalidad de crecimiento y ciudadanía global puede ser integrado de forma natural en el transcurso del curso:

- **Adaptabilidad:** Promover que los estudiantes prueben diversas tecnologías y ajusten sus propuestas según feedback y resultados.
- **Responsabilidad:** Fomentar la entrega puntual de productos y la autorregulación en roles asignados dentro del equipo.
- **Curiosidad y Mentalidad de Crecimiento:** Incentivar exploración autónoma de nuevas herramientas y reflexión sobre aprendizajes y errores.
- **Resiliencia:** Crear un ambiente seguro para el ensayo-error, donde los fracasos se vean como oportunidades de mejora.
- **Ciudadanía Global:** Relacionar la enseñanza del inglés con la comunicación intercultural y el acceso a recursos tecnológicos a nivel mundial.

Momentos específicos para su desarrollo:

- Inicio de cada sesión: preguntas breves para que los estudiantes reflexionen sobre su disposición para adaptarse y aprender.
- Después de la presentación de resultados: sesiones de autoevaluación y reflexión grupal sobre resiliencia y aprendizaje.
- Al finalizar cada proyecto: discusión sobre el impacto social y cultural de las soluciones TIC diseñadas.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- ¿Qué aprendí de esta experiencia que no esperaba?
- ¿Cómo manejé los obstáculos encontrados y qué podría hacer diferente la próxima vez?
- ¿De qué manera mi propuesta puede contribuir a una enseñanza del inglés más inclusiva y global?
- Actividad breve: "Diario de aprendizaje digital" donde los estudiantes anoten semanalmente un reto enfrentado y cómo lo superaron.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptaciones prácticas:**
 - Permitir que los estudiantes expresen los problemas identificados en la enseñanza del inglés considerando diferentes contextos culturales y lingüísticos que hayan experimentado o conocido, fomentando la valoración de

la diversidad de realidades educativas.

- Incluir ejemplos en el video y en la presentación que reflejen diversidad cultural, lingüística y socioeconómica para que los estudiantes reconozcan variadas realidades y necesidades.
- Fomentar que los grupos de trabajo incluyan estudiantes con diferentes perfiles y experiencias para enriquecer el análisis del caso desde múltiples perspectivas culturales y sociales.

• **Modificaciones a actividades:**

- Al solicitar las ideas en el documento colaborativo, incentivar que se identifiquen problemáticas vinculadas a la diversidad, como barreras lingüísticas o culturales en el aula.
- Durante la discusión del caso, pedir que se consideren las diferencias individuales de los estudiantes (capacidades, estilos de aprendizaje) que puedan afectar la motivación y el uso de TIC.

• **Recursos y evaluación inclusiva:**

- Proveer material complementario con casos de estudio que incluyan diversidad cultural y socioeconómica.
- Evaluar la participación y aportes de cada integrante del grupo, valorando la inclusión de perspectivas diversas en la definición del problema.

Impacto: Estas recomendaciones promueven una comprensión amplia y respetuosa de la diversidad, preparando a los futuros docentes para diseñar soluciones tecnológicas sensibles a contextos variados.

Equidad de Género

• **Adaptaciones prácticas:**

- En la presentación y el video, incluir ejemplos de docentes y estudiantes de diferentes géneros, evitando estereotipos tradicionales (por ejemplo, mostrar mujeres en roles tecnológicos y hombres como cuidadores o motivadores).
- Al formar grupos de trabajo, asegurar la participación equilibrada de estudiantes de todos los géneros para fomentar diálogo equitativo y liderazgo compartido.
- Promover en las discusiones reflexiones sobre cómo los estereotipos de género pueden afectar el acceso y uso de TIC en la enseñanza del inglés.

• **Modificaciones a actividades:**

- Incluir una pregunta guía en el análisis del caso que invite a identificar posibles desigualdades de género que puedan influir en la motivación o uso de tecnología por parte de estudiantes y docentes.

• **Recursos y evaluación inclusiva:**

- Incorporar lecturas o testimonios que aborden la equidad de género en tecnología y educación.
- Evaluar la capacidad de los grupos para integrar una perspectiva de género en la definición y propuesta de solución al problema.

Impacto: Estas acciones ayudan a desmontar estereotipos y a fomentar un ambiente equitativo en el que todas las identidades de género se sientan valoradas y puedan participar plenamente.

Inclusión

• Adaptaciones prácticas:

- Garantizar que el material audiovisual y los documentos colaborativos sean accesibles, por ejemplo, con subtítulos en el video y documentos compatibles con lectores de pantalla.
- Permitir diferentes formatos de participación para estudiantes con barreras de aprendizaje (por ejemplo, respuestas orales grabadas, esquemas visuales o mapas conceptuales en lugar de solo texto escrito).
- Facilitar el uso de herramientas TIC adaptativas o de apoyo que los estudiantes ya conozcan o puedan aprender rápidamente durante la sesión.

• Modificaciones a actividades:

- Durante la formación de grupos, considerar las necesidades de accesibilidad para conformar equipos con apoyos mutuos.
- Ofrecer tiempos flexibles para la elaboración del documento, permitiendo pausas o tiempos extra si algún integrante lo requiere.

• Recursos y evaluación inclusiva:

- Incorporar guías o tutoriales breves sobre accesibilidad en TIC para docentes.
- Evaluar no solo el producto final sino también la participación y adaptación del equipo para incluir a todos sus miembros, reconociendo esfuerzos para superar barreras.

Impacto: Estas recomendaciones aseguran que todos los estudiantes puedan participar activamente y que el futuro profesorado esté sensibilizado y capacitado para atender a la diversidad de necesidades en sus aulas.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

En la actualidad, la tecnología está presente en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria, desde la comunicación hasta el aprendizaje. Como estudiantes universitarios en Ciencias de la Educación y Tecnología, ustedes forman parte de una generación que utiliza dispositivos digitales, aplicaciones y plataformas en línea para estudiar, socializar y acceder a información en tiempo real. Esta conexión constante con la tecnología no solo transforma la manera en que aprenden sino que también abre enormes oportunidades para innovar en la enseñanza, especialmente en áreas tan demandadas como el inglés.

El dominio del inglés se ha convertido en una competencia fundamental para el desarrollo académico y profesional en un mundo cada vez más globalizado. Sin embargo, la enseñanza de este idioma enfrenta desafíos, particularmente en los niveles inicial, primario y secundario, donde los recursos y la capacitación del profesorado pueden ser limitados. Incorporar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permite superar barreras, motivar a los estudiantes y crear ambientes de aprendizaje más atractivos y significativos.

Por ejemplo, en muchas escuelas públicas y privadas, los docentes enfrentan dificultades técnicas o falta de herramientas adecuadas para integrar TIC en sus clases de inglés. A veces, el problema no es solo tecnológico, sino

también pedagógico: cómo diseñar actividades que aprovechen estas tecnologías para facilitar la comprensión y producción del idioma. A lo largo de estas seis sesiones, ustedes explorarán soluciones prácticas y reales, basadas en problemas concretos que los docentes enfrentan día a día, para que puedan diseñar, implementar y evaluar estrategias TIC innovadoras que mejoren la enseñanza del inglés en diversos contextos educativos.

Emocionalmente, este proceso invita a adoptar una actitud abierta y creativa frente a los retos tecnológicos y pedagógicos, reconociendo que el aprendizaje es un camino de prueba y error, colaboración y reflexión. Los invitamos a comprometerse activamente, a compartir sus experiencias con la tecnología y a pensar cómo pueden transformar esa experiencia en propuestas educativas que impacten positivamente en la enseñanza del inglés.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colaborativo TIC y Enseñanza del Inglés"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Reconocer y compartir los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes sobre el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés, para preparar el terreno hacia la resolución de problemas prácticos en contextos educativos reales.

Desarrollo:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños de 4 a 5 integrantes.
- Proveer a cada grupo con una herramienta digital colaborativa para mapas mentales (por ejemplo, MindMeister, Coggle, o Google Jamboard) o papelógrafos si la sesión es presencial.
- Indicarles que, en 8 minutos, construyan un mapa mental que responda a la pregunta central: *"¿Qué tecnologías y recursos TIC conocen o han utilizado para facilitar la enseñanza del inglés en niveles inicial, primario o secundario?"*
- Los estudiantes deben incluir en el mapa:
 - Tipos de tecnologías (software, aplicaciones, plataformas, dispositivos).
 - Ejemplos de actividades o estrategias que hayan visto o utilizado.
 - Ventajas y posibles dificultades asociadas al uso de dichas tecnologías.
- Al finalizar, un representante de cada grupo compartirá brevemente (1-2 minutos) las ideas principales del mapa mental con el resto de la clase.

Conexión con los objetivos de aprendizaje: Esta actividad permite identificar el punto de partida de los estudiantes respecto al uso de TIC en la enseñanza del inglés, fomentando la reflexión sobre problemas y soluciones reales. Además, promueve la colaboración y el intercambio de experiencias, clave para abordar posteriormente problemas prácticos usando la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Los siguientes ejemplos prácticos y casos de estudio están diseñados para ser abordados a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), fomentando la resolución colaborativa de problemas tecnológicos aplicados a la enseñanza del inglés en los niveles inicial, primario y secundario. Cada caso conecta directamente con los objetivos de aprendizaje y es adecuado para estudiantes universitarios de Ciencias de la Educación con especialización en tecnología e informática.

• **Caso 1: Implementación de Aplicaciones Móviles para el Aprendizaje del Inglés en Nivel Inicial**

Contexto: Un jardín de infantes desea incorporar tecnología para motivar a los niños en el aprendizaje de vocabulario básico en inglés.

Problema a Resolver: Seleccionar y adaptar una aplicación móvil adecuada para niños de 4 a 6 años, que sea interactiva, segura y culturalmente relevante, además de diseñar una actividad didáctica para su uso en el aula.

Actividades Prácticas:

- Evaluar distintas aplicaciones móviles gratuitas y de pago según criterios pedagógicos, de usabilidad y seguridad.
- Diseñar una sesión didáctica donde se integre la app seleccionada con actividades complementarias en inglés.
- Simular la presentación y uso de la app en un aula virtual, anticipando posibles dificultades técnicas o de atención.

• **Caso 2: Uso de Plataformas Virtuales para Clases de Inglés en Nivel Primario**

Contexto: Una escuela primaria busca integrar plataformas virtuales para complementar las clases presenciales de inglés, especialmente para estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Problema a Resolver: Identificar una plataforma virtual que permita seguimiento personalizado, integración con recursos multimedia y evaluación formativa, y diseñar una propuesta de implementación para un grupo de 3º grado.

Actividades Prácticas:

- Analizar y comparar plataformas como Google Classroom, Edmodo y Moodle, enfocándose en funcionalidades para inglés.
- Crear un plan de actividades semanales que combine el uso de la plataforma con actividades presenciales.
- Diseñar instrumentos de evaluación digital para medir avances en comprensión y producción oral y escrita.

• **Caso 3: Integración de Herramientas TIC para la Enseñanza del Inglés en Nivel Secundario**

Contexto: Un colegio secundario busca mejorar la motivación y participación en las clases de inglés a través de tecnologías interactivas y colaborativas.

Problema a Resolver: Diseñar un proyecto interdisciplinario que utilice herramientas TIC para practicar inglés, fomentando la colaboración entre estudiantes y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Actividades Prácticas:

- Seleccionar herramientas como blogs, foros, wikis o plataformas de videoconferencia para el trabajo colaborativo.
- Planificar un proyecto donde los estudiantes creen contenido en inglés (por ejemplo, un blog de noticias escolares, un podcast o una presentación multimedia).
- Establecer criterios de evaluación formativa y retroalimentación entre pares utilizando las TIC.

• **Caso 4: Resolución de Problemas Técnicos y Pedagógicos en el Uso de TIC para la Enseñanza de Inglés**

Contexto: Un profesor de inglés en secundaria enfrenta problemas técnicos frecuentes con la conexión a internet y la plataforma educativa durante las clases virtuales.

Problema a Resolver: Proponer soluciones tecnológicas y estrategias pedagógicas para garantizar el acceso y la continuidad del aprendizaje en situaciones con conectividad limitada.

Actividades Prácticas:

- Investigar opciones de recursos offline o de bajo consumo de datos (como aplicaciones descargables, podcasts, vídeos pregrabados).
- Diseñar un plan B para clases virtuales que incluya actividades asincrónicas y materiales imprimibles.
- Simular la comunicación con estudiantes y familias para asegurar la continuidad del aprendizaje.

• **Caso 5: Evaluación y Selección de Recursos Digitales para la Enseñanza del Inglés Según Diversidad Estudiantil**

Contexto: En un aula de primaria con estudiantes con diversas necesidades educativas, el docente debe seleccionar recursos digitales inclusivos para la enseñanza del inglés.

Problema a Resolver: Identificar y adaptar recursos TIC que consideren la diversidad funcional, cultural y lingüística del alumnado para facilitar el aprendizaje del inglés.

Actividades Prácticas:

- Investigar recursos digitales con características de accesibilidad (subtítulos, audiodescripción, interfaz amigable).
- Diseñar actividades diferenciadas que integren estos recursos para distintos perfiles de estudiantes.
- Proponer un plan de apoyo tecnológico para estudiantes con dificultades específicas.

Organización Sugerida para el Desarrollo de Casos en las 6 Sesiones

Sesión	Actividades Principales	Duración Aproximada
1	Presentación de casos y formación de grupos. Análisis inicial del problema y planificación de investigación.	4 horas
2	Investigación y búsqueda de información sobre TIC y recursos para el caso asignado.	4 horas

Sesión	Actividades Principales	Duración Aproximada
3	Diseño de propuestas y soluciones tecnológicas-pedagógicas.	4 horas
4	Simulación y prueba práctica de la propuesta (ejemplo: uso de apps, plataformas, materiales).	4 horas
5	Presentación de resultados preliminares y retroalimentación entre pares.	4 horas
6	Revisión final, ajustes y presentación formal de soluciones.	4 horas

Estos ejemplos y casos prácticos permiten que los estudiantes universitarios desarrollen competencias para resolver problemas reales usando tecnología enfocada en la enseñanza del inglés, respetando las particularidades de cada nivel educativo y fomentando el trabajo colaborativo y crítico.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del plan "Innovación TIC para la Enseñanza del Inglés", se proponen mecanismos de gamificación alineados con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) que motivan a estudiantes universitarios a resolver problemas tecnológicos aplicados a la enseñanza del inglés en diversos niveles educativos. Estas mecánicas fomentan la colaboración, el pensamiento crítico, la aplicación práctica y el compromiso sin desviar la atención del contenido central.

• **Desafíos Semanales (Challenge Quests)**

Cada sesión incluye un desafío tecnológico relacionado con la enseñanza del inglés (por ejemplo, diseñar una actividad TIC para primaria). Los estudiantes forman equipos que deben planear, investigar y presentar soluciones concretas. Completar el desafío otorga puntos que se acumulan para recompensas simbólicas.

• **Roles en Equipo con Habilidades Especializadas**

Para promover la colaboración y la responsabilidad, se asignan roles específicos dentro de cada grupo (coordinador, investigador TIC, diseñador de actividades, presentador). Cada rol tiene “habilidades” que aportan ventajas en las tareas, incentivando el trabajo en equipo efectivo y la distribución equitativa del trabajo.

• **Ranking de Soluciones Innovadoras**

Al finalizar cada desafío, las soluciones presentadas se evalúan con rúbricas claras centradas en creatividad, factibilidad y alineación con la enseñanza del inglés. Se genera un ranking público y dinámico que se actualiza sesión a sesión, incentivando la mejora continua y la competencia sana.

• **Badges (Insignias) por Competencias Clave**

Los estudiantes pueden obtener insignias digitales por competencias como “Innovador TIC”, “Resolutor de Problemas”, “Colaborador Destacado” y “Experto en Niveles Educativos”. Estas insignias pueden reflejarse en

portafolios académicos y fomentan el reconocimiento del esfuerzo y aprendizaje.

- **Minijuegos de Diagnóstico Rápido**

Al inicio o durante las sesiones, se incorporan minijuegos breves (quiz interactivo, arrastrar y soltar conceptos clave) relacionados con TIC y enseñanza del inglés. Estos no ocupan más de 10-15 minutos y sirven para activar conocimientos previos y mantener la atención.

- **Simulación de Escenarios Reales**

Mediante herramientas digitales, se propone a los estudiantes resolver problemas concretos que enfrentan docentes en aula (fallas técnicas, adaptación de recursos TIC a diferentes niveles). La simulación se estructura como un “nivel” que deben superar colaborativamente para avanzar en el plan.

- **Feedback Instantáneo y Visual**

Durante las actividades, se utiliza software o plataformas que permiten feedback inmediato (puntos, barras de progreso, medallas virtuales). Esto mantiene la motivación y ayuda a los estudiantes a ajustar sus estrategias en tiempo real.

Integración Temporal y Recomendaciones

Sesión	Mecanismo Gamificado	Duración Aproximada	Propósito
Sesión 1	Minijuego Diagnóstico + Asignación de Roles	20 minutos	Activar conocimientos y organizar equipos
Sesiones 2-5	Desafíos Semanales + Feedback Instantáneo + Ranking	3 horas por sesión	Resolución práctica de problemas TIC y motivación continua
Sesión 6	Simulación de Escenarios Reales + Entrega de Badges	3 horas	Aplicación integrada y reconocimiento de logros

Estas estrategias gamificadas están diseñadas para potenciar el compromiso, el aprendizaje activo y la aplicación real de la tecnología en la enseñanza del inglés, respetando el nivel universitario y el enfoque basado en problemas del plan.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Estas tareas están diseñadas para la fase de desarrollo del plan de clase, donde los estudiantes trabajan activamente en la resolución de problemas reales relacionados con la integración de TIC en la enseñanza del inglés. Cada tarea está alineada con los objetivos de aprendizaje y se adapta al nivel universitario, fomentando el aprendizaje activo y colaborativo propio del Aprendizaje Basado en Problemas.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
Tarea 1: Diagnóstico de Necesidades Tecnológicas en Contextos Educativos	• Formen equipos de 4 personas. • Elijan un nivel educativo (inicial, primario o secundario). • Analicen las características y limitaciones tecnológicas de ese nivel para la enseñanza del inglés. • Identifiquen problemáticas reales que enfrentan los docentes en el uso de TIC. • Reúnan información a través de entrevistas simuladas, revisión bibliográfica o experiencias previas. • Elaboren un informe con un diagnóstico claro y fundamentado.	4 horas (1 sesión)	Informe diagnóstico (máximo 3 páginas) presentado en formato digital, con conclusiones sobre necesidades y problemáticas.	Identificar problemas tecnológicos en la enseñanza del inglés según nivel educativo.
Tarea 2: Diseño de Soluciones TIC Personalizadas	• Basándose en el diagnóstico previo, diseñen propuestas concretas para resolver las problemáticas detectadas. • Seleccionen herramientas TIC accesibles y adecuadas para el nivel educativo elegido. • Desarrollen un plan de implementación que incluya actividades prácticas, recursos y estrategias didácticas. • Incluyan consideraciones sobre accesibilidad y manejo de recursos tecnológicos.	8 horas (2 sesiones)	Plan de solución TIC detallado con actividades y recursos asociados, presentado en documento escrito y una presentación digital.	Diseñar soluciones tecnológicas aplicables que favorezcan la enseñanza del inglés.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
Tarea 3: Creación de Recursos Digitales para la Enseñanza del Inglés	• Utilicen herramientas digitales (p. ej., plataformas de autor, aplicaciones educativas, creación de videos o podcasts) para crear recursos didácticos. • El recurso debe estar orientado al nivel educativo seleccionado y responder a una necesidad concreta identificada. • Incorporen elementos multimedia y actividades interactivas que fomenten el aprendizaje activo. • Preparen una breve explicación escrita sobre la elección de herramientas y el diseño pedagógico.	8 horas (2 sesiones)	Recurso digital funcional acompañado de una memoria explicativa (1-2 páginas) que justifique el diseño y uso.	Aplicar tecnología para crear recursos didácticos que faciliten el aprendizaje del inglés.
Tarea 4: Simulación y Evaluación de la Implementación TIC	• Realicen una simulación en equipo donde uno actúe como docente y otros como estudiantes. • Implementen la actividad usando el recurso digital creado anteriormente. • Evalúen la eficacia de la solución, identificando fortalezas y posibles mejoras. • Elaboren un informe reflexivo con recomendaciones para su aplicación real en el aula.	4 horas (1 sesión)	Informe reflexivo de evaluación (máximo 2 páginas) y retroalimentación colectiva durante la sesión.	Evaluar críticamente la aplicación de soluciones TIC en la enseñanza del inglés.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
Tarea 5: Presentación y Defensa de Propuestas Integrales TIC	• Preparar una presentación grupal que integre diagnóstico, diseño, recurso y evaluación. • Exponer ante el grupo y docentes, defendiendo las decisiones tomadas y respondiendo preguntas. • Incorporar feedback recibido para mejorar la propuesta final.	4 horas (1 sesión)	Presentación oral y material de apoyo digital (diapositivas, documentos) que sintetice todo el trabajo.	Comunicar y argumentar soluciones TIC para la enseñanza del inglés de manera efectiva.

Estas tareas promueven la reflexión, el análisis crítico y la aplicación práctica de TIC en contextos reales, ajustándose a la metodología ABP y asegurando que los estudiantes universitarios desarrollen competencias concretas para mejorar la enseñanza del inglés mediante tecnología.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Cómo ha cambiado tu percepción sobre el uso de las TIC en la enseñanza del inglés desde el inicio del curso?
- ¿Qué estrategias tecnológicas consideras más efectivas para resolver problemas comunes en la enseñanza del inglés en niveles inicial, primario y secundario? ¿Por qué?
- ¿Qué dificultades encontraste al aplicar soluciones tecnológicas a problemas reales en la enseñanza del inglés y cómo las superaste?
- ¿De qué manera las actividades prácticas desarrolladas durante el curso te han preparado para enfrentar situaciones reales en el aula con herramientas TIC?
- ¿Cómo integrarías el uso de las TIC para mejorar la motivación y el aprendizaje de tus futuros estudiantes en las distintas etapas educativas?
- ¿Qué competencias personales y profesionales crees que has fortalecido a través del aprendizaje basado en problemas con enfoque en TIC para la enseñanza del inglés?
- Si tuvieras que diseñar una intervención tecnológica para un contexto educativo específico, ¿qué aspectos priorizarías y cómo lo justificarías?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de aprendizaje:** Cada estudiante redactará una entrada breve donde identifique los principales aprendizajes, dificultades y estrategias que utilizó para resolver problemas con tecnología en la enseñanza del

inglés. Además, incluirá cómo piensa aplicar estos aprendizajes en su práctica profesional futura.

- **Mapa conceptual colaborativo:** En grupos pequeños, los estudiantes elaborarán un mapa conceptual que enlace las tecnologías estudiadas, los problemas educativos abordados y las soluciones prácticas encontradas. Luego, compartirán con el grupo grande las conexiones más significativas.
- **Autoevaluación guiada:** Se entregará una lista de criterios relacionados con el logro de los objetivos (por ejemplo, identificación de problemas, selección de herramientas TIC, aplicación práctica, trabajo colaborativo). Los estudiantes se autoevaluarán y justificarán su calificación con ejemplos concretos de su desempeño durante el curso.
- **Plan de acción personal:** Cada estudiante diseñará un plan breve para continuar desarrollando sus competencias TIC aplicadas a la enseñanza del inglés, incluyendo metas específicas, recursos a utilizar y posibles desafíos a enfrentar.
- **Debate reflexivo:** Organizar un debate donde se discutan las ventajas y limitaciones del uso de TIC en diferentes niveles educativos para la enseñanza del inglés, fomentando que los estudiantes articulen sus reflexiones basadas en las experiencias del curso.