



**UNIVERSIDAD
SERGIO ARBOLEDA**

**DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICO DIGITAL EN 2D PARA
FORTALECER LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS, EN
AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE.**

OSCAR IVÁN OLIVEROS MURCIA

Trabajo de grado Maestría en Didáctica Digital

Director de tesis

Dr. Fabián Orlando Bogotá Riveros

**UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DIGITAL
BOGOTÁ DC
ENERO 2024**

Nota de aceptación:

Firma del director

Firma de Jurado

Firma de Jurado

DEDICATORIA

En primer lugar, dedicatoria total a Dios, pilar fundamental el cual me permitió tomar esta decisión, y me ha dado todas las oportunidades para poder llevar a cabo todos mis proyectos. A mi hermosa familia: Samuel Matías mi hijo, por convertirse en más que mi motivación diaria para seguir adelante, y por supuesto a mi esposa, Yenny, quien con su comprensión, apoyo y cariño acompaña mis pasos. A mis padres, hermana, sobrina y demás, que aportan con sus buenas acciones cuando más los necesito.

AGRADECIMIENTOS

Nada de esto sería posible sin mi gran amigo y maestro Fabián Bogotá, el cual desde siempre ha estado orientándome, aconsejándome y aportando en gran medida a mi desarrollo profesional durante esta maestría. Qué bueno saber que compartimos gustos y esta carrera nos ha dado la oportunidad de conocer más, prepararnos más y aportar con pequeños pasos de gigante a esta sociedad que tanto lo necesita.

Agradecimiento enorme también, a Javier Vivas, un ser humano excepcional que también ha estado acompañándome cuando más lo necesito. Siendo ejemplo fundamental en este campo de la educación. Mostrándome el camino, que, aunque a veces se torna difícil, siempre hay una salida, y un motivo para continuar.

Por último y no menos importante, a todos los maestros que acompañaron durante casi dos años este camino. Que día a día dejaron todo de sí para enseñarnos, compartir sus conocimientos, dar su parte de optimismo frente a la situación, y colmarnos de estrategias y herramientas para ser actores fundamentales de futuras generaciones. Mil gracias a todos.

TABLA DE CONTENIDO

Nota de aceptación:	2
DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS	4
TABLA DE CONTENIDO.....	5
LISTA DE TABLAS.....	8
LISTA DE FIGURAS	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
1. CAPÍTULO UNO.....	13
1.3. Situación problema a intervenir	13
1.4. Estado del arte:.....	15
1.4.1. Didáctica Digital	16
1.4.2. Ambientes virtuales de aprendizaje.....	19
1.4.3. Enseñanza del inglés como lengua extranjera.....	20
1.3. Pregunta de investigación	22
1.4. Justificación de la pregunta.....	23
1.5. Objetivos:.....	24

1.5.1. Objetivo general	24
1.5.2. Objetivos específicos.....	24
2. CAPÍTULO DOS	25
2.3. Marco teórico.....	25
2.3.1. La enseñanza del inglés en Colombia como lengua extranjera:.....	25
2.1.2. Estrategias de didáctica digital: Alternativa de aprendizaje.....	31
2.1.3. Ambientes virtuales de aprendizaje en inglés: aprendiendo un segundo idioma en la era digital	34
3. CAPÍTULO III	40
3.1 Metodología	40
3.1.1 Paradigma de Investigación	40
3.1.2 Enfoque de la Investigación.....	41
3.1.3 Tipo de Investigación.....	42
3.2 Diseño de investigación	43
3.3 Población.....	43
3.3.1. Criterios de selección de la muestra.....	44
2.2 Técnicas e instrumentos.....	45
Cronograma de investigación.....	48
Capítulo IV	50
4.1 Resultados	50

4.1.1 Categoría 1: Didáctica Digital.....	54
4.2.2 Categoría 2: Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	58
4.2.3 Categoría 3: Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera.....	60
Capítulo V.....	64
5.1 Conclusiones.....	64
5.2 Propuesta.....	65
EXPLORING NEW WORDS.....	66
5.3 Recomendaciones.....	69
Referencias.....	70
Anexos.....	72
Anexo 1: Consentimiento informado.....	72
Anexo 2: Prueba diagnóstica.....	73
Anexo 3: Entrevista semiestructurada.....	74
Anexo 4: Guía de observación.....	76
Anexo 5: Diseño metodológico y análisis de resultados.....	77

LISTA DE TABLAS

Tabla 1:	15
Tabla 2:	21
Tabla 3.....	49

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	27
Figura 2	29
Figura 3	36
Figura 4:	39
Figura 5	43
Figura 6.	47
Figura 7.	51
Figura 8.	52
Figura 9.	54

RESUMEN

La investigación aborda la creciente necesidad global de adquirir habilidades en inglés para el desarrollo académico y profesional. Se destaca que la enseñanza tradicional de vocabulario enfrenta desafíos en términos de motivación y adaptabilidad a nuevas dinámicas. Frente a esto, se propone diseñar una estrategia didáctica digital en 2D para fortalecer la adquisición de vocabulario en entornos virtuales de aprendizaje.

El diseño metodológico se basa en un enfoque interpretativo hermenéutico y cualitativo, utilizando la investigación-acción para crear y perfeccionar una solución en un contexto real. Se implementarán pruebas diagnósticas y entrevistas semi estructuradas con cinco estudiantes de inglés como segunda lengua, inmersos en entornos virtuales debido a la pandemia.

El análisis de resultados destaca la disposición de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales y la importancia de los ambientes virtuales para el aprendizaje del inglés. Los hallazgos sugieren la necesidad de personalizar el aprendizaje, enfocarse en habilidades de escucha y habla, proporcionar variedad de recursos y ser flexible en el tiempo. Se espera que la estrategia propuesta contribuya significativamente al campo educativo, motivando a educadores e instituciones a aprovechar las ventajas de los entornos virtuales para enriquecer las habilidades comunicativas y cognitivas de los estudiantes de inglés como lengua extranjera.

Palabras clave: *Estrategia didáctica digital, vocabulario en inglés, ambientes virtuales de aprendizaje, enseñanza de idiomas, didáctica digital en 2D, Competencia léxica, adquisición de vocabulario contextualizado, estudiantes de inglés como segunda lengua.*

ABSTRACT

Currently, acquiring English language skills is imperative for global academic and professional development. The teaching of English vocabulary plays a crucial role in this process, facing challenges in motivation, interaction, and adaptability to new learning dynamics. In response, a digital 2D didactic strategy is proposed to enhance vocabulary acquisition in virtual learning environments.

The methodological design adopts an interpretative hermeneutic and qualitative approach, utilizing action research to create and refine a solution in a real context. Diagnostic tests and semi-structured interviews will be conducted with five second-language English students immersed in virtual environments due to the pandemic.

The results analysis highlights students' willingness to use digital tools and the significance of virtual environments for English learning. Findings suggest the need for personalized learning, emphasis on listening and speaking skills, a variety of resources, and flexibility in timing. It is anticipated that the proposed strategy will significantly contribute to the educational field, motivating educators and institutions to leverage the advantages of virtual environments to enrich the communicative and cognitive skills of second-language English learners.

Key words: *Digital didactic strategy, English vocabulary, Virtual learning environments, Language teaching, 2D digital didactics, Lexical competence, Contextualized vocabulary acquisition, ESL students.*

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la adquisición de habilidades en el dominio del idioma inglés se ha convertido en una necesidad imperiosa para el desarrollo académico y profesional de las personas en todo el mundo. La enseñanza de vocabulario en inglés desempeña un papel crucial en este proceso, ya que el dominio de un amplio léxico permite una comunicación efectiva y una comprensión más profunda de textos escritos y hablados. Sin embargo, la enseñanza tradicional de vocabulario ha enfrentado desafíos en términos de motivación, interacción y adaptabilidad a las nuevas dinámicas de aprendizaje.

En este contexto, los ambientes virtuales de aprendizaje han surgido como una alternativa prometedora para abordar estos desafíos y potenciar la adquisición de vocabulario en inglés de manera más efectiva y significativa. La incorporación de tecnologías digitales y herramientas interactivas ha revolucionado el panorama educativo, permitiendo la creación de experiencias de aprendizaje dinámicas y personalizadas.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una estrategia didáctica digital en 2D para fortalecer la adquisición de vocabulario del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. A través de la implementación de esta estrategia, se busca proporcionar a estudiantes inmersos en estos espacios, debido a sus situaciones profesionales y educativas actuales, una experiencia de aprendizaje enriquecedora que estimule su interés, participación y autonomía en el proceso de adquirir nuevo vocabulario en contexto según sus necesidades.

Con miras a alcanzar este propósito, el proyecto se centrará en identificar y desarrollar metodologías, técnicas y recursos digitales que fomenten el aprendizaje lúdico,

autónomo y /o colaborativo, aprovechando las posibilidades que brinda el entorno virtual. Además, se abordará la adaptación de la estrategia a diferentes niveles de conocimiento y estilos de aprendizaje, con el objetivo de brindar una experiencia inclusiva y personalizada para los estudiantes teniendo en cuenta su campo de acción o profesión.

Para este estudio, se utilizará un enfoque interpretativo hermenéutico y un enfoque cualitativo para explorar cómo implementar una estrategia didáctica digital en 2D en entornos virtuales de aprendizaje. Basado en la comprensión de las experiencias de los educadores y estudiantes, se adhiere a una metodología de investigación-acción para crear y perfeccionar una solución innovadora en un contexto real. Se describirá la metodología, desde el diseño hasta la implementación y la obtención de conclusiones aplicables.

En última instancia, se espera que los resultados de este proyecto de investigación contribuyan significativamente al campo de la educación en la enseñanza de idiomas y motiven a educadores, instituciones y diseñadores de materiales educativos a aprovechar las ventajas de los ambientes virtuales de aprendizaje para fortalecer la adquisición de vocabulario en inglés y, en consecuencia, enriquecer las habilidades comunicativas y cognitivas de los estudiantes.

1. CAPÍTULO UNO

1.3.Situación problema a intervenir

El presente capítulo contextualiza y delimita una situación que permite crear un interrogante frente a una necesidad actual, originada en el ámbito educativo, más específicamente en el aprovechamiento de nuevos entornos digitales y/o virtuales- Esto,

potencializado recientemente por algunos factores de conocimiento global, que obligaron a un rediseño de las formas, métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua.

La mayoría de los estudiantes alrededor del mundo y, para efectos de este estudio, aquellos que cursan estudios en relación con los idiomas, se han visto afectados desde hace un par de años, en sus dinámicas de estudio y exposición al aprendizaje de una segunda lengua, ya que a raíz de los acontecimientos globales de la pandemia por el covid-19, se tuvo que replantear la forma en la cual ellos tomaban sus clases, generaban ese intercambio de conocimiento y desarrollo de habilidades comunicativas, asimismo, como el poder usar en contexto aquello que aprendían, reconocían y adquirían, teniendo en cuenta el confinamiento y aislamiento obligatorio.

Es así como, es importante y necesaria la creación de estrategias mediadas por herramientas digitales y de las tecnologías de la comunicación, que sirvan de apoyo para que los estudiantes de lengua extranjera en particular puedan reforzar sus procesos de aprendizaje de vocabulario y habilidades comunicativas.

El estudio tiene como muestra 5 estudiantes de inglés como segunda lengua, inmersos en clases y/o entornos de aprendizaje virtuales/remotos, oriundos de la ciudad de Bogotá, entre los 25 y 32 años, con un nivel de proeficiencia A2 de inglés según el MCE los cuales requieren fortalecer sus conocimientos y desarrollo de habilidades comunicativas en segunda lengua, teniendo en cuenta que necesitan de aprender el idioma para obtener beneficios profesionales.

1.4.Estado del arte:

Este apartado se centrará en presentar la revisión bibliográfica realizada sobre algunas investigaciones existentes de índole local, nacional e internacional, con el fin de orientar y dar más claridad acerca del contexto investigativo que rodea al proyecto. Para ello se presentarán de manera jerárquica las tres categorías que componen a la investigación, al igual que los hallazgos que permitan comparar la pertinencia de estas, resaltando también la importancia de la adquisición de una segunda lengua. Siendo así, podremos conocer un poco más acerca de la didáctica digital, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y los ambientes virtuales de aprendizaje.

Tabla 1:

Tablas de revisión de investigaciones para la construcción del estado del arte.

ÁMBITO	CATEGORÍAS O UNIDADES DE ANÁLISIS INICIAL	CANTIDAD
LOCALES	1. Didáctica Digital	5
	2. Ambientes virtuales de aprendizaje	3
	3. Enseñanza del inglés como lengua extranjera.	2
NACIONALES	1. Didáctica Digital	7
	2. Ambientes virtuales de aprendizaje	2
	3. Enseñanza del inglés como lengua extranjera.	3
INTERNACIONALES	1. Didáctica Digital	4
	2. Ambientes virtuales de aprendizaje	3
	3. Enseñanza del inglés como lengua extranjera.	2

1.4.1. Didáctica Digital

En la era digital en la que estamos inmersos, la educación ha experimentado una transformación sin precedentes, dando paso a nuevas formas de enseñar y aprender que trascienden las fronteras físicas de las aulas tradicionales. De acuerdo con Rodríguez, S (2019), la didáctica digital emerge en este contexto como un pilar fundamental para potenciar y revolucionar la experiencia educativa. Más que una mera adaptación de metodologías convencionales al entorno virtual, la didáctica digital representa un enfoque dinámico y versátil que capitaliza las herramientas tecnológicas para crear ambientes de aprendizaje interactivos, personalizados y accesibles. En este sentido, explorar la importancia de la didáctica digital no solo implica reconocer su capacidad para enriquecer la adquisición de conocimientos y habilidades, sino también comprender su papel vital en la preparación de individuos capaces de enfrentar los desafíos de una sociedad cada vez más digitalizada y globalizada.

En el ámbito local, llama la atención un primer estudio realizado en la ciudad de Bogotá en el año 2016, en el cual, a través del videojuego Los Sims 4, más una estrategia didáctica digital bien fundamentada, se logró evidenciar como la experiencia de juego prolongada, favorecía el aprendizaje de vocabulario en contexto al ser éste, un juego simulador de la vida real. (Castillo, P. 2016). La autora afirma, que existe un interés altamente ligado entre el aprendizaje del inglés y el uso de estrategias didácticas mediadas por la tecnología. Sumado a este, Álvarez, B en 2020 reafirmó lo mencionado en el estudio anterior, al implementar una estrategia didáctica digital mediada con la experiencia de videojuegos online con estudiantes de inglés como lengua extranjera, dejando como

resultado, que este tipo de estrategias permiten en ese tipo de ambientes, el aprendizaje de vocabulario al ser este dependiente del desarrollo de la experiencia de juego. (Álvarez, B. 2020).

Durante el proceso de revisión de estudios nacionales, se logró encontrar uno bastante interesante, en el cual la propuesta se fundamentaba en la aplicación de un diseño de recurso en didáctica digital, para motivar el aprendizaje de la lengua Awapit, en un colegio de la ciudad de Cartagena, aplicada con estudiantes de grado quinto de primaria. Aquí se hace bastante rescatable, cómo a través de la tecnología y la didáctica digital, los autores Pulido, Sánchez y Velasco (2021) se atreven a dar un paso más allá, y ponen en servicio de la comunidad indígena Awá estos conocimientos y recursos para hacerlos parte de un proceso educativo actual. El resultado es que muchos vacíos con los que cuenta el currículo nacional, dejando ver cómo, aun motivando el aprendizaje de una segunda lengua o lengua extranjera, falta demasiado trabajo para generar una transformación significativa. A su vez como el reconocimiento de nuestra cultura y patrimonio.

Por otro lado, Cardozo, S. en 2018, se encargó de desarrollar una estrategia didáctica mediada con TIC en procura de mejorar habilidades lectoescritoras en estudiantes de primaria, en la ciudad de Duitama, basada en la premisa de que *“la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje mejoran la calidad de la educación, permitiendo que las comunidades evolucionen”* (Cardozo, S. 2018). Después de hacer los análisis respectivos, se obtuvo como resultado, que hay una gran necesidad por innovar en recursos y estrategias que abran nuevas posibilidades a los estudiantes para contribuir a sus procesos de aprendizaje y fortalecimiento de habilidades comunicativas, en este caso, particularmente enfocados a la lectura y escritura.

Revisando ahora el plano internacional, se encontró que Delgado y Solano (2009) se encargaron de hacer un estudio recopilatorio, en el cual daban ejemplos de cómo al aplicar distintas estrategias didáctico digitales en varios contextos virtuales de aprendizaje (individualizados, grupales, colaborativos) más la inclusión de herramientas virtuales como la plataforma Moodle, los estudiantes inmersos en estos ambientes evidenciaban mejor disposición, retención y actitud frente al aprendizaje de distintas áreas del conocimiento, en especial la de la adquisición de lenguas. Concluyen que es indispensable que se cuente con la herramienta tecnológico-digital y se capacite de manera adecuada y contextualizada a los maestros y agentes educativos, para que les den el uso de una forma significativa. (Delgado, Solano, 2009)

En el año 2003 en Hong Kong, se hace un estudio en el cual se resalta la importancia de los juegos en línea (gaming) enfocados al aprendizaje de vocabulario en inglés. Hubo la necesidad de dividir un numeroso grupo de 100 estudiantes, y asignar moderadores docentes, se dividió el estudio usando estrategias tradicionales de enseñanza y adquisición de vocabulario con el grupo 1, y al segundo se le trabajó todo lo relacionado con la estrategia de jugabilidad en línea. Kuan (2003) concluyó en su estudio, que el grupo expuesto a la nueva estrategia mostró mejores avances en adquisición de léxico a partir de lo planteado. Mientras que al grupo que se aplicó estrategias tradicionales el proceso tardó un poco más, con menores resultados.

Concluyendo a partir de la revisión de las múltiples investigaciones aquí expuestas previamente, podemos evidenciar que se coincidió con el uso de las diferentes *tecnologías de la información y la comunicación (TIC)* para los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. Además, que el uso de la *gamificación* (ya sean juegos de video, de

rol, etc.) hacen parte del ejercicio propio para *un diseño de aprendizaje* en el proceso de adquisición de vocabulario, convergiendo estas categorías emergentes en la *didáctica digital*.

Sin embargo, las investigaciones presentan divergencias en cuanto a la metodología propia que debe llevar el diseño de esos aprendizajes. Si bien es cierto que la tecnología apoya y mejora el rendimiento de los estudiantes, carece de elementos propios de la didáctica digital, los cuales se quieren potenciar en esta investigación aplicados a un contexto no escolar.

1.4.2. Ambientes virtuales de aprendizaje

La integración de ambientes virtuales de aprendizaje en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha sido explorada en diversos estudios que buscan optimizar la experiencia educativa en la era digital. Estas investigaciones han examinado el impacto de plataformas en línea, recursos multimedia y enfoques interactivos en la adquisición de habilidades lingüísticas. Al analizar los siguientes estudios, se podrán identificar valiosas perspectivas sobre cómo los ambientes virtuales pueden enriquecer la enseñanza del inglés en la ciudad, el país y otros lugares del mundo, fomentando la participación, la autonomía del estudiante y la flexibilidad en el proceso de aprendizaje; al tiempo que abordan desafíos relacionados con la motivación, la interacción y la personalización del contenido educativo.

Primero, se revisó una investigación realizada por Gutiérrez en el año 2010 en el Colegio Manuelita Sáenz, en el cual se proponía la implementación de recursos multimedia digitales facilitando la creación de un ambiente virtual de aprendizaje, éste enfocado en la enseñanza de vocabulario contextualizado y delimitado en 3 grupos (Lugares, profesiones y

comida) del grado séptimo de esta institución. Al final se concluyó que la exposición de los estudiantes a este ambiente virtual de aprendizaje fomentó el trabajo autónomo y colaborativo y, asimismo, el nivel de adquisición de vocabulario mejoró significativamente.

Por otra parte, se encontró que en el año 2018 se publicó un estudio realizado en la ciudad de Bogotá entre agosto y noviembre del 2017, en un instituto de educación media, y cuyo objetivo era analizar y describir diferentes estrategias de aprendizaje y desarrollo de vocabulario a través del uso de una plataforma creada en una institución de educación superior. Arrojando como resultado, que los estudiantes lograron generar mayor interacción a través de esas estrategias y se evidenció mayor facilidad para la adquisición y “retención de vocabulario gracias a los factores multimedia ofrecidos” (Urrea, 2018).

Gracias a estos proyectos, podemos evidenciar lo importante que fue para sus investigadores y población objetivo, el generar estas propuestas encaminadas a la creación de esos ambientes virtuales de aprendizaje mediados por la tecnología, en pro del aprendizaje de vocabulario en inglés, lo cual es primordial en cualquier proceso de aprendizaje de un segundo idioma. Y a su vez, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas para su uso cotidiano.

1.4.3. Enseñanza del inglés como lengua extranjera.

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha sido objeto de numerosos estudios a lo largo de los años, reflejando la importancia global de este idioma en diversos contextos educativos y socioculturales. Estas investigaciones han explorado una variedad

de enfoques, estrategias pedagógicas y recursos tecnológicos con el fin de optimizar el proceso de aprendizaje y facilitar la adquisición de habilidades lingüísticas en un entorno multicultural y dinámico. A través del análisis de estos estudios, se desvelan tendencias, desafíos y oportunidades que contribuyen a una comprensión más profunda y contextualizada de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la actualidad. Para el caso de esta investigación, se hará un recorrido por algunos muy relevantes, desde el plano local, nacional e internacional.

Pasando ahora al contexto nacional, se realizó otro estudio en la ciudad de Duitama, Boyacá, por Cardozo, el cual consistía en la propuesta de una “Estrategia Didáctica Mediada Con TIC para el Mejoramiento de Habilidades Lectoescritoras” (Cardozo, 2018) implementándose específicamente en un colegio de Sogamoso a estudiantes de grado primero de primaria, usando un software libre que ayudaba al estudiante a procesar la información en procesos de lectura para luego plasmarse en escritura.

Después de lo anterior, se puede evidenciar que, no sólo en el ámbito internacional se ha hecho notoria la necesidad de buscar alternativas más acordes al contexto inmediato de la cultura digital y sus entornos virtuales, que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje, en cualquier campo del conocimiento, y para intereses de este estudio, todo lo relacionado al aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el idioma inglés.

Tabla 2:

Cuadro de categorías emergentes

Categorías o Unidades de análisis inicial *Categorías emergentes*

<p><i>1. Didáctica Digital</i></p>	<p>Diseño de Aprendizajes-Preferencias de actividades virtuales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Frecuencia de participación -Uso de aplicaciones y plataformas -Adaptación a restricciones laborales -Ubicación geográfica como factor limitante <p>Uso de las TIC</p>
<p><i>2. Ambientes virtuales de aprendizaje</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicación práctica en el trabajo Plataformas de Juegos -Diversidad de actividades virtuales -Enfoque en comunicación internacional -Conexión con el desarrollo profesional <p>Uso de plataformas educativas</p>
<p><i>3. Enseñanza del inglés como lengua extranjera.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivaciones variadas Vocabulario -Relevancia en el entorno laboral -Preferencias y desafíos en las habilidades -Conexión con la práctica profesional <p>Palabras en contexto</p>

1.3. Pregunta de investigación

Luego de hacer el respectivo análisis y revisión de estudios relacionados al aprendizaje de vocabulario en contexto a través de didáctica digital, y conociendo la necesidad de generar una estrategia que busque fortalecer este aspecto, nace la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué tipo de estrategia didáctica digital se puede diseñar para fortalecer la adquisición de vocabulario del idioma inglés, potenciando la competencia léxica con adultos inmersos en un ambiente virtual de aprendizaje?

1.4. Justificación de la pregunta

En la actualidad se puede evidenciar que, a raíz de los sucesos mundialmente conocidos por la pandemia iniciada a finales del 2019, el ser humano se vio en la necesidad de generar estrategias apoyadas en la tecnología, para poder suplir las necesidades de acceso a la educación. Lo anterior hizo que se tuviera que recurrir a computadoras o dispositivos inteligentes para desarrollar actividades laborales y académicas que usualmente se ejecutaban en un lugar presencial en específico.

Para el caso de los estudiantes de inglés, fue necesario reformular y complementar nuevas metodologías que permitieran cubrir lo que en un espacio presencial habitual se trabajaba (conversaciones, presentaciones, juego de roles, socialización, adquisición de vocabulario, etc.) a pesar de que ya existían herramientas, plataformas y diferentes tipos de material multimedia para estudiar y fortalecer sus conocimientos en el idioma; se evidenció que no era suficiente, que los procesos de enseñanza no eran llamativos y se estaba cayendo en la monotonía.

Sumado a lo anterior, es necesario que todas las nuevas herramientas surgidas en la web se puedan aterrizar y usar como complemento del currículo, buscando así que los estudiantes inmersos en esos espacios virtuales de aprendizaje tengan múltiples opciones de desarrollar experiencias de aprendizaje significativas, y en este caso particular, que les permita adquirir vocabulario en inglés contextualizado según su orientación profesional. Así entonces, surge la necesidad de proponer la elaboración de una estrategia, según los argumentos dados anteriormente, apoyado de la didáctica digital, que permitan a estudiantes de inglés como lengua extranjera e inmersos en espacios virtuales de aprendizaje, fortalecer sus procesos de aprendizaje de vocabulario.

1.5.Objetivos:

En este apartado se van a mencionar, en primera medida, el objetivo general de este estudio, seguido de los objetivos específicos, los cuales complementan la investigación:

1.5.1. Objetivo general

- Diseñar una estrategia didáctica digital en 2D que fortalezca el proceso de adquisición del vocabulario del inglés, potenciando la competencia léxica de estudiantes adultos inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar las dificultades que tienen los estudiantes adultos en relación con el aprendizaje del idioma inglés en función de su profesión.
- Analizar diferentes experiencias de aprendizaje que generen en los estudiantes de inglés, interés por el aprendizaje de vocabulario en contexto, teniendo en cuenta sus campos profesionales.
- Estructurar la propuesta didáctica en un ambiente virtual de aprendizaje, como recurso para la adquisición de vocabulario en inglés.

2. CAPÍTULO DOS

2.3.Marco teórico

En esta parte del capítulo, se procederá a analizar en profundidad los conceptos fundamentales establecidos que, evidenciarán la información relevante y necesaria para entender a profundidad este proyecto. En su orden, los conceptos para tener en cuenta son:

1. La enseñanza del inglés en Colombia como lengua extranjera, 2. Estrategias de didáctica digital: alternativa de aprendizaje, 3. Ambientes virtuales de aprendizaje en inglés: Aprendiendo una lengua extranjera en la era digital.

2.3.1. La enseñanza del inglés en Colombia como lengua extranjera:

En un mundo cada vez más globalizado y conectado, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una herramienta vital para el desarrollo personal, académico y profesional. En el contexto colombiano, la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha adquirido una relevancia significativa, ya que el dominio de este idioma abre puertas a oportunidades internacionales y contribuye a la competitividad nacional. Sin embargo, este proceso no está exento de desafíos, desde la accesibilidad a recursos adecuados hasta la formación docente en metodologías efectivas. En este contexto, exploraremos los retos y las oportunidades asociados con la enseñanza del inglés en Colombia, considerando cómo las soluciones pedagógicas pueden allanar el camino hacia un aprendizaje exitoso y enriquecedor.

Gran parte del conocimiento y herramientas con las que contamos en la actualidad, aparecen publicados en distintos medios o redes en idiomas completamente diferentes al español, aunque para todos es claro, que uno de los predominantes es el idioma inglés. A éste, se le atribuye una posición más notoria al ser el idioma en el cual se desarrollan

diferentes tipos de estudios, mercadotecnia, negocios, estilos de vida, entre otros. Se nos propone así, un escenario en el cual podremos alcanzar lo que queramos, si somos capaces de dominar una segunda lengua (en especial en inglés) diferente a nuestra lengua materna.

Para este concepto, se contextualizará partiendo desde aspectos relevantes, normatividad existente y algunas orientaciones complementarias para desarrollar este estudio. Es menester hablar entonces, del Marco común europeo de referencia, de las habilidades comunicativas del idioma inglés, y, por último, del fortalecimiento lexical para comunicar en otro idioma, o, en otras palabras, la importancia del aprendizaje de vocabulario.

2.1.2.1. Marco Común Europeo de referencia para el aprendizaje de lenguas:

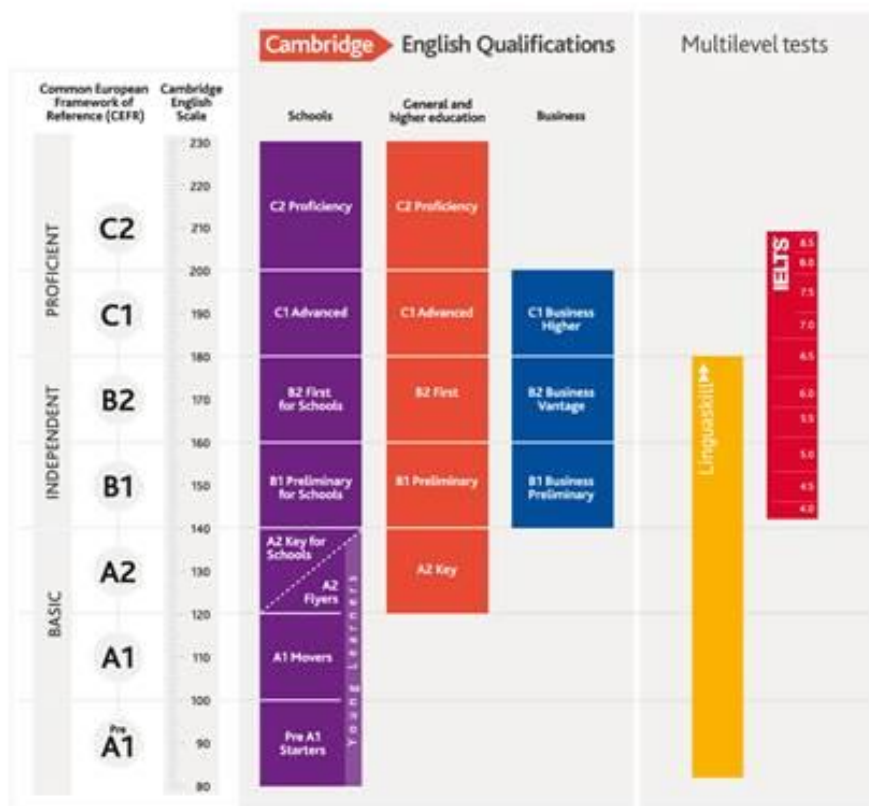
Es primordial, comenzar con este concepto, que más que una simple definición, es el conocer que existe un estándar internacional que define, bajo ciertos parámetros, la competencia lingüística. Fue creado por el Consejo Europeo en 2001, con la intención de dar una orientación base para la elaboración de currículos, exámenes, textos guía, entre otros, a través de las instituciones educativas en Europa, promoviendo la transparencia y coherencia en la educación de lenguas. (Cambridge, Principles of Good practice, 2001).

Más adelante, esa orientación se centró específicamente en diseñar un esquema descriptivo, que permitiría, como su nombre lo indica, describir las habilidades lingüísticas de los estudiantes en términos de sus cuatro habilidades comunicativas: escucha (listening), lectura (Reading), habla (speaking) y escritura (Writing), ubicadas en 6 niveles de referencia: A1, A2, B1, B2, C1 y C2. (Ver imagen 1) Teniendo en cuenta si esta proficiencia en el idioma es muy básica, intermedia, independiente o si se puede considerar de dominio maestro. Por este motivo, es indispensable que cualquier currículo ligado al

proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas, y para nuestro interés, el idioma inglés, se construya basado en este esquema, el cual nos guiará a un proceso más acertado.

Figura 1

Tabla de niveles y competencias del Marco Común Europeo de referencia



2.1.2.1. Habilidades comunicativas del inglés:

En cualquier idioma, hay 4 puntos de referencia vitales que nos evidencia el nivel de proficiencia del uso de lengua en los mismos. Éstos son: La escucha, la lectura y su nivel de comprensión, el habla y la escritura (es decir, 2 habilidades receptoras y 2 productoras).

Para el caso de la lengua inglesa, y tomando como referencia lo anteriormente explicado

respecto al Marco Común Europeo, estos 4 puntos mencionados nos dan fe de ese nivel, teniendo en cuenta el proceso, el seguimiento y acompañamiento, las herramientas ofrecidas, y claramente, el nivel de disposición, responsabilidad y desempeño del estudiante.

El nivel de desempeño de un estudiante depende de que tenga estas habilidades, de cómo pueda generar una conexión entre ellas y, por último, el contexto en el que las esté ejecutando. Claramente, para que este nivel se logre alcanzar de una manera satisfactoria al final, se debe comprobar una integralidad en el uso de estas 4 habilidades. Por eso la importancia de generar experiencias de aprendizaje significativas, complementarias una de la otra, para que, en algún punto del proceso, se logre desarrollar las 4 habilidades, una anclada de la otra, para que ese proceso de comunicación sea efectivo.

2.1.2.2. Fortalecimiento lexical para comunicar en otro idioma

Todos los procesos de aprendizaje en lengua extranjera requieren que se trabaje de manera conjunta varios aspectos. Que se cubra las necesidades en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas como se pudo evidenciar en el apartado anterior. Pero, para que esto sea posible, es necesario empezar por la adquisición de vocabulario, de lo contrario, ¿qué se va a expresar, a comunicar, a compartir, si no se sabe en qué forma se dice?

Teniendo en cuenta la esquematización por niveles creada desde el Consejo Europeo, y de la cual ya obtuvimos información, para cada nivel de uso y proficiencia del idioma, es prioritario alcanzar dichos niveles de competencia comunicativa, y todos ellos, se sustentan en cierto bagaje de “vocabulario adquirido para un uso en contexto” del cual cada estudiante tiene que dar evidencia a medida que vaya superando dichas escalas en su

proceso de adquisición y uso de la lengua (*Common European Framework For Languages Teaching, Learning and Assessment, European Council, April 2020*).

De acuerdo con lo anterior, encontramos en esas descripciones, un tema de vocabulario requerido para cada nivel como se puede ver a continuación:

Figura 2

Escala de descriptores del MCE, Competencias comunicativas del lenguaje y su vocabulario. 2020

	Vocabulary range
C2	Has a good command of a very broad lexical repertoire including idiomatic expressions and colloquialisms; shows awareness of connotative levels of meaning.
C1	<p>Has a good command of a broad lexical repertoire allowing gaps to be readily overcome with circumlocutions; little obvious searching for expressions or avoidance strategies.</p> <p>Can select from several vocabulary options in almost all situations by exploiting synonyms of even words/signs less commonly encountered.</p> <p>Has a good command of common idiomatic expressions and colloquialisms; can play with words/signs fairly well.</p> <p>Can understand and use appropriately the range of technical vocabulary and idiomatic expressions common to their area of specialisation.</p>
B2	<p>Can understand and use the main technical terminology of their field, when discussing their area of specialisation with other specialists.</p> <p>Has a good range of vocabulary for matters connected to their field and most general topics.</p> <p>Can vary formulation to avoid frequent repetition, but lexical gaps can still cause hesitation and circumlocution.</p> <p>Can produce appropriate collocations of many words/signs in most contexts fairly systematically.</p> <p>Can understand and use much of the specialist vocabulary of their field but has problems with specialist terminology outside it.</p>
B1	<p>Has a good range of vocabulary related to familiar topics and everyday situations.</p> <p>Has sufficient vocabulary to express themselves with some circumlocutions on most topics pertinent to their everyday life such as family, hobbies and interests, work, travel and current events.</p>
A2	<p>Has sufficient vocabulary to conduct routine everyday transactions involving familiar situations and topics.</p> <p>Has sufficient vocabulary for the expression of basic communicative needs.</p> <p>Has sufficient vocabulary for coping with simple survival needs.</p>
A1	Has a basic vocabulary repertoire of words/signs and phrases related to particular concrete situations.
Pre-A1	<i>No descriptors available</i>

Nota: Nota: Escala de descriptores del MCE, Competencias comunicativas del lenguaje y su vocabulario. 2020

En la tabla anterior, a partir del conocimiento y uso de ciertas temáticas de vocabulario aplicado en un contexto inmediato, se puede llegar a alcanzar cada nivel, por ejemplo en el nivel A1, el estudiante debe “poseer un repertorio básico de vocabulario basado en palabras, signos y frases relacionadas a situaciones concretas particulares”, o en el caso del nivel B1, el estudiante debe conocer y usar vocabulario relacionado a “temas de situaciones

familiares y situaciones cotidianas, hobbies, intereses, trabajos, viajes y situaciones actuales”.

Basados en lo anterior, podemos evidenciar cuán importante es seguir las directrices y sugerencias plasmadas en el MCE, para generar esas estrategias que permitan que los estudiantes de lengua extranjera alcancen los mínimos requeridos en cuanto a adquisición y uso de vocabulario para cada nivel.

2.1.2. Estrategias de didáctica digital: Alternativa de aprendizaje

Las estrategias de didáctica digital se han erigido como alternativas de aprendizaje del inglés con un potencial transformador en la educación contemporánea. Estas estrategias, apalancadas en tecnologías digitales y herramientas interactivas, ofrecen una serie de ventajas que enriquecen la experiencia de adquirir competencia lingüística en inglés. Al permitir un acceso flexible y ubicuo a recursos educativos, las estrategias de didáctica digital brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar y practicar el idioma a su propio ritmo, promoviendo la autonomía y la autodirección en su proceso de aprendizaje. Además, la interactividad inherente a estas estrategias facilita la aplicación práctica del conocimiento lingüístico, alentando la participación y el compromiso en actividades colaborativas y situaciones comunicativas simuladas. La adaptabilidad de las estrategias digitales también permite la personalización del contenido y la evaluación, lo que puede ajustarse a las necesidades individuales de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más eficaz y centrado en el estudiante. No obstante, es importante reconocer que el éxito de estas estrategias radica en su implementación efectiva y en la capacidad de los educadores para guiar y apoyar a los estudiantes en su travesía hacia la competencia lingüística en inglés en este entorno digital en constante evolución.

Es aquí cuando los medios digitales actúan como intermediarios para facilitar este aprendizaje. La tendencia actual es aplicar las tecnologías de la información y la comunicación al proceso educativo sin una investigación previa y una indagación científica sobre las posibilidades que pueden ofrecer. Desde el punto de vista pedagógico, un elemento aún poco estudiado es lo que Reyes llama “la concreción de los medios digitales en un aula digital” (2010) Llamamos al medio aula digital. En él se integran todos los medios para facilitar el aprendizaje de los alumnos y por tanto su desarrollo personal.

2.1.2.1 Learning Design a través de la historia:

El contexto histórico del "Learning Design" se sitúa en la intersección de la evolución educativa y el avance tecnológico a lo largo de las últimas décadas. A medida que las tecnologías digitales emergieron y se integraron en el ámbito educativo, surgieron nuevos enfoques y métodos para diseñar experiencias de aprendizaje efectivas y personalizadas. A partir de las primeras aproximaciones a la educación en línea en las décadas de 1960 y 1970, la idea de diseñar de manera deliberada y estructurada los entornos de aprendizaje comenzó a ganar importancia. Durante las décadas de 1980 y 1990, se desarrollaron enfoques más sistemáticos para la creación de cursos en línea, que finalmente dieron paso a la conceptualización más amplia de "Learning Design". Esta noción se ha ampliado y refinado en el siglo XXI, incorporando principios de pedagogía, tecnología y diseño instruccional en la búsqueda constante de optimizar la calidad y la eficacia de los entornos de aprendizaje digitales. En el contexto histórico del "Learning Design", se aprecia una continua evolución hacia la personalización, la interactividad y la

adaptabilidad, en línea con las cambiantes demandas educativas y las posibilidades tecnológicas.

2.1.2.2 El aprendizaje a distancia y su importancia en la era digital:

El aprendizaje a distancia, un enfoque educativo que permite a los estudiantes acceder a contenidos y participar en actividades de aprendizaje sin la necesidad de estar físicamente presentes en un entorno tradicional de aula, ha experimentado una transformación significativa en la era digital. La importancia del aprendizaje a distancia en esta era radica en su capacidad para superar barreras geográficas y temporales, democratizando el acceso a la educación y el conocimiento. La disponibilidad de tecnologías de comunicación avanzadas, como internet, dispositivos móviles y plataformas de aprendizaje en línea, ha permitido la creación de experiencias de aprendizaje ricas y personalizadas, en las que los estudiantes pueden interactuar con contenidos, instructores y compañeros de manera virtual. En un mundo cada vez más interconectado, el aprendizaje a distancia en la era digital no solo ofrece flexibilidad y comodidad, sino que también fomenta la adquisición de habilidades digitales y el desarrollo de competencias relevantes para el siglo XXI, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos y oportunidades de un entorno global y tecnológico en constante evolución.

2.1.2.3 Arquitectura en Didáctica Digital:

La Arquitectura en Didáctica Digital engloba un conjunto de elementos esenciales que estructuran y optimizan el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos digitales. La RAE (Ruta de Aprendizaje Específica) traza un camino pedagógico diseñado para guiar a los estudiantes a través de los contenidos de manera lógica y coherente. SPA (Sistema de

Progresión de Aprendizaje) permite el seguimiento del avance individual, adaptando el ritmo y la dificultad de acuerdo con las necesidades y desempeño de cada estudiante. Las Arenas de Conocimiento, segmentos temáticos dentro de la ruta, ofrecen enfoques multidisciplinarios y recursos diversos para enriquecer la comprensión. Por último, el proceso de evaluación se vuelve integral y formativo, aprovechando herramientas digitales para proporcionar retroalimentación en tiempo real, promoviendo la mejora continua y garantizando una experiencia de aprendizaje efectiva y personalizada en el contexto de la educación digital contemporánea.

2.1.3. Ambientes virtuales de aprendizaje en inglés: aprendiendo un segundo idioma en la era digital

La era digital ha abierto nuevas fronteras en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente en el caso del inglés, un idioma que trasciende fronteras geográficas y culturales. Los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen una ventana hacia un mundo de posibilidades, permitiendo a los estudiantes sumergirse en un entorno lingüístico auténtico sin abandonar su ubicación física. En este análisis, exploraremos cómo estos ambientes virtuales no solo fomentan la adquisición del inglés, sino que también promueven la interacción global, la inmersión cultural y la colaboración en línea. A medida que navegamos por este terreno digital, examinaremos los beneficios y las consideraciones clave que rodean el aprendizaje de una lengua extranjera en el ciberespacio.

Después de los eventos surgidos en el mundo partir del desarrollo de la pandemia del COVID-19, en el ámbito educativo hubo la necesidad de priorizar, adecuar e impulsar la implementación de estos ambientes virtuales de aprendizaje. Esto lo sustenta las Naciones Unidas en 2020, a través de un estudio realizado donde se evidencia que “Ante el

cierre global de las instituciones educativas, y la interrupción de la formación no formal, ha habido una notable innovación en las respuestas para apoyar el aprendizaje y la enseñanza (pg. 93). Esto a su vez, hace referencia a un proceso irreal que ocurre en un sistema con aspiraciones similares globales (Shahzad et al, 2020), y que claramente estaba estancado antes de la pandemia, es decir, de una u otra forma se contaba con el recurso, pero sin uso o avance significativo.

Pero ¿Qué se entiende por un entorno virtual de aprendizaje? Pues bien, para Schroeder (2008), un entorno virtual es “una pantalla generada por computadora que permite u obliga a los usuarios a tener la sensación de estar presente en un entorno diferente al que realmente se encuentran, y a interactuar con él en ese ambiente” (p. 2). Similar, Alves et al. (2017) afirmaron que el concepto de ambiente virtual de aprendizaje (AVA) es una noción dinámica por la evolución de las tecnologías digitales en sus características, potencialidades e importancia en el aprendizaje.

Por otra parte, Lotfi y Pozveh (2019) señalan que, “esto condujo a la forma asincrónica de enseñar, en la que hay un intervalo de tiempo entre la enseñanza y el aprendizaje. Aunque esto también se ha sincronizado con el uso de aplicaciones virtuales que puedes usar con conexión en vivo. ” (p.1585). En comparación con otros tipos de capacitación, las aulas virtuales ofrecen un flujo de información bidireccional entre facilitadores (maestros) y alumnos, donde están separados físicamente y pueden acceder a la educación mediante un ordenador o, a veces, un dispositivo móvil. Los materiales se envían por correo electrónico a los participantes antes o se descargan de un aula virtual donde los maestros facilitan las discusiones, el trabajo en grupos pequeños en las salas de reuniones, las encuestas y las

lecciones pueden variar, aunque, a medida que se ha trabajado más en este asunto, se ha descubierto que, entre más concretas y cortas, mejor. (Christopher, 2015).

Figura 3

Mapa mental de las características de un AVA



Nota: Adpatado del Driscoll, M (2005). Aprendizaje en línea: una perspectiva moderna.

Tomado de Martillo, I & Otros 2017 “El E-learning, B-Learning,, M-Learning, para el aprendizaje significativo en una sociedad del conocimiento, aplicado como herramientas tecnológicas en el aula”

E-Learning, B-Learning, M-Learning, S-Learning

En la era actual de la educación, diferentes enfoques de aprendizaje electrónico han surgido como pilares fundamentales para la adquisición de conocimientos y habilidades. El E-Learning, B-Learning, M-Learning y S-Learning representan diversas formas en que la tecnología y la pedagogía se entrelazan para ofrecer experiencias de aprendizaje flexibles y

efectivas. Cada uno de estos enfoques aporta su propia perspectiva única, desde la enseñanza completamente en línea hasta la combinación de métodos presenciales y virtuales, el aprendizaje móvil y la colaboración social en entornos digitales. En esta exploración, examinaremos detalladamente cada uno de estos enfoques de aprendizaje electrónico, analizando sus características distintivas, beneficios potenciales y consideraciones clave para comprender cómo están transformando la educación en la sociedad moderna.

El E-Learning, según Anderson, T. (2008) se refiere a la educación y formación que se lleva a cabo de manera completamente electrónica a través de plataformas en línea. Incluye cursos en línea, módulos de capacitación, conferencias virtuales y recursos digitales. Es una forma flexible de aprendizaje que permite a los estudiantes acceder al contenido en cualquier momento y lugar, siempre que tengan conexión a Internet. Ventajas clave incluyen la escalabilidad, accesibilidad y la posibilidad de acceder a una amplia gama de materiales. Este concepto, ya había sido abordado varios años atrás por autores como Moore, M. (1972) y en ese entonces, el desarrolló a través de un estudio, la “Teoría de la distancia Transaccional” fundamentada en futuros métodos de aprendizaje a distancia en línea.

El B-Learning, o aprendizaje mixto, combina elementos del aprendizaje presencial con el aprendizaje en línea. Los estudiantes participan tanto en actividades cara a cara como en actividades en línea. Esto permite un enfoque más equilibrado, donde las sesiones presenciales pueden utilizarse para interacciones más interpersonales y prácticas, mientras que el contenido en línea proporciona flexibilidad y acceso constante al material (Graham,

C. 2006). El B-Learning es especialmente útil para quienes desean combinar la interacción humana con la comodidad de aprender en línea.

El M-Learning se basa en la idea de utilizar dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, para facilitar el aprendizaje. Permite a los estudiantes acceder al contenido educativo en cualquier momento y lugar, aprovechando las capacidades de estos dispositivos, como la ubicación geográfica y las interacciones táctiles. El M-Learning es ideal para micro aprendizaje, donde los estudiantes pueden acceder a pequeños fragmentos de información en intervalos de tiempo cortos.

El S-Learning, o aprendizaje social, se centra en la colaboración y la interacción entre los estudiantes a través de plataformas en línea. Se basa en la idea de que el aprendizaje se beneficia de la participación en discusiones, debates y actividades grupales. Las redes sociales, foros en línea y herramientas de colaboración son fundamentales en el S-Learning. Este enfoque fomenta el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva de significado.

Figura 4:

Definición Enfoques de aprendizaje electrónico.



Nota: Adaptado de Martillo Pazmiño, Í., Segarra Jaime, H. P., Hidalgo Hidalgo, W., & Delgado Vera, S. (2016). El E-learning, B-Learning, M-Learning, para el aprendizaje significativo en una sociedad del conocimiento, aplicado como herramientas tecnológicas en el aula.

3. CAPÍTULO III

3.1 Metodología

En la búsqueda continua por mejorar y enriquecer las estrategias de enseñanza en el ámbito de la adquisición de vocabulario en inglés, este proyecto se sumerge en un modelo metodológico interpretativo hermenéutico. Guiado por la comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los protagonistas del proceso educativo, este estudio adopta un enfoque cualitativo para desentrañar las complejidades inherentes a la implementación de una estrategia didáctica digital en 2D en ambientes virtuales de aprendizaje. Con la premisa de que la educación es una construcción social en constante evolución, este trabajo se adhiere al tipo de metodología de investigación acción, con el propósito de no solo concebir una solución innovadora, sino de experimentarla en un contexto real y, a través de una retroalimentación continua, refinarla para maximizar su efectividad y relevancia.

El presente apartado detalla la metodología que guiará la investigación en su conjunto, desde la concepción del diseño hasta la implementación en la práctica, y finalmente, hacia la obtención de conclusiones fundamentadas y aplicables.

3.1.1 Paradigma de Investigación

Teniendo en cuenta los objetivos de este estudio, y después de hacer la pertinente revisión documentada, el paradigma será interpretativo hermenéutico, el cual, concibe la educación como un proceso social, pero resaltando que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser una experiencia en la cual la transformación de la práctica educativa sea evidente (diseño e implementación de nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés), y a su vez, que la misma pueda ser comprendida en un contexto y situación inmediata a la población estudiada.

Además, en el caso puntual de esta investigación, se buscan, describir las acciones y situaciones de forma contextualizada. (Barrero, et. al, 2011). El paradigma hermenéutico interpretativo es una perspectiva de investigación que se enfoca en el comprender de una manera profunda los fenómenos sociales (por que aprender inglés) y la necesidad que esta genera para un logro laboral, cultural y educativo, siendo pertinentes con la justificación de la problemática que queremos desarrollar.

El paradigma hermenéutico interpretativo aportaría a esta investigación un enfoque profundo y contextualizado para comprender las complejidades de la implementación de una estrategia didáctica digital en 2D en entornos virtuales de aprendizaje. Este enfoque se centraría en la interpretación y comprensión de las experiencias, perspectivas y significados de los actores involucrados, como educadores y estudiantes. Permitiría analizar cómo estos participantes interactúan con la estrategia, cómo se relaciona con su entorno cultural y cómo influye en su proceso educativo.

En resumen, el paradigma hermenéutico interpretativo enriquecería esta investigación al proporcionar un marco teórico y metodológico que se alinea con la comprensión profunda de las experiencias humanas y la influencia de la cultura en el proceso educativo, lo que a su vez enriquecería las conclusiones y recomendaciones resultantes.

3.1.2 Enfoque de la Investigación

Este proyecto investigativo se desarrollará bajo la orientación de un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta que no se hará ningún tipo de medición, estudio estadístico o contable. Además, hará énfasis en analizar una población a través de una práctica, unas estrategias sugeridas y unos resultados deseados. El enfoque cualitativo se utilizará para

recopilar y analizar datos enriquecedores y significativos, centrándose en la observación detallada de los participantes, las interacciones en el aula virtual, las percepciones y testimonios del docente y los estudiantes involucrados. Se emplearán diversas técnicas de recolección de datos, como entrevistas semiestructuradas, observación de clase virtual y análisis de documentos, lo que permitirá obtener una visión holística y profunda de los procesos de enseñanza y aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la estrategia digital.

Según Taylor y Bogdan (1987) otra particularidad de los estudios cualitativos, y con relación a este, es que se busca describir un fenómeno (aprendizaje de vocabulario en inglés, en contexto) además de la posibilidad de transformar la realidad (diseño de estrategia didáctico digital). Por último, se sugiere el uso de herramientas o técnicas que orienten un proceso de documentación según las fases ejecutadas. (Murillo y Martínez, 2010).

3.1.3 Tipo de Investigación

El tipo de investigación que más se ajusta al propósito de este estudio, es el de Investigación-acción, ya que la situación presentada o seleccionada se estudiará desde la perspectiva y necesidad de la población (desarrollo profesional al aprender una lengua extranjera). Es allí, cuando se tiene en cuenta lo sugerido por Lewin (1946), donde se presenta este diseño como flexible e interactivo, pero siempre resaltando su conducta cíclica. Además, se espera que la estrategia didáctica digital en 2D fortalezca la adquisición de vocabulario en inglés en ambientes virtuales de aprendizaje de manera efectiva y significativa. Y, por último, que esta investigación contribuya a enriquecer el conocimiento

en el campo de la educación y la enseñanza de idiomas, especialmente en el contexto digital actual (diseño de estrategias).

3.2 Diseño de investigación

Para efectos de este estudio, habrá un momento de identificación, planificación, acción, evaluación y, por último, de reflexión, en el cual se espera describir en detalle los hallazgos.

Figura 5

Fases del diseño de intervención.



Nota: En el diagrama se puede evidenciar los pasos del proceso de investigación acción.

Creswell, J. (2014)

3.3 Población

La investigación se hizo con estudiantes adultos, profesionales en educación y economía, con entre 28 y 33 años, residentes en Bogotá. Desde hace unos meses, se encuentran inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje, ya que, por sus horarios y

responsabilidades, han optado por esta opción para desarrollar sus sesiones de aprendizaje del idioma, para fortalecer la adquisición y uso de vocabulario en sus profesiones.

Para el caso específico del estudio, se tomó como muestra a 5 de ellos, los cuales cumplían una característica en particular, y era que, para aplicar a sus respectivas ocupaciones desde sus pregrados o posterior, tuvieron que certificar su nivel de proeficiencia del inglés a través de exámenes de certificación (Cambridge, APTIS, IELTS) obteniendo todos como resultado B1. (CEFR) Siendo menester para ellos, continuar mejorando sus habilidades, usarlas en sus contextos inmediatos, volver a certificar su nivel próximamente, y obtener como resultado mínimo B2.

3.3.1. Criterios de selección de la muestra

El proceso de selección de la muestra para este proyecto de investigación se fundamentó en criterios específicos que aseguran la representatividad y pertinencia de los participantes. Se optó por seleccionar a 5 estudiantes adultos profesionales debido a su idoneidad para el estudio en el contexto de ambientes virtuales de aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Estos participantes fueron elegidos debido a su necesidad imperante de adquirir competencias lingüísticas y vocabulario contextualizado en sus respectivas disciplinas laborales.

La selección de estos individuos se basó en su aspiración común de utilizar el inglés como herramienta para mejorar sus perspectivas laborales, elevar su nivel profesional y expandir su capacidad de comunicarse en situaciones extralaborales. La muestra fue escogida en consideración a la diversidad de disciplinas representadas (Profesores de varias áreas de conocimiento, gerentes comerciales, economistas), lo que permite obtener una

visión integral de cómo el aprendizaje del idioma impacta en campos profesionales variados.

Además, la elección de estudiantes adultos profesionales se justifica por su capacidad para aportar una riqueza de experiencias laborales y personales al estudio, lo que enriquecerá la comprensión de cómo el aprendizaje del inglés influye en múltiples aspectos de sus vidas. La muestra, por tanto, se alinea con los objetivos del proyecto, que busca explorar el impacto del aprendizaje del idioma en contextos laborales y extralaborales mediados por el uso de recursos digitales, así como su relevancia en la mejora de la calidad profesional y personal de los participantes.

2.2 Técnicas e instrumentos

Partiendo del diseño de investigación, se puede tener en cuenta tanto datos cualitativos como cuantitativos para el análisis de la información recolectada durante la misma. En este momento es cuando el investigador se convierte en pilar fundamental del proceso a través de esa recolección de datos y su posterior análisis, buscando responder a la pregunta de investigación. (Hernández. Sampieri, 2014)

Para intereses de esta investigación, las técnicas con sus respectivos instrumentos tenidos en cuenta son:

2.2.2 Técnicas

- A. **Diagnóstico:** En la investigación educativa, el diagnóstico se refiere a la identificación y comprensión de problemas o áreas de interés específicas en un

contexto educativo. Las técnicas de diagnóstico son herramientas o procedimientos utilizados para recopilar información y analizar situaciones o problemas en la educación. (Ñaupas et al, 2018)

- B. *Observación Participante:*** Hernández, Fernández y Baptista (2006) definen esta técnica como el medio que facilita el descubrimiento de comportamientos y acciones del ser humano a través de situaciones que pueden ser observadas. Por ende, la participación del investigador, a través de la observación en un estado natural, contribuye a la obtención de datos relevantes.
- C. *Entrevista semiestructurada:*** En 2004 Torrecilla estableció las entrevistas semiestructuradas como el acercamiento informal a la población, muestra o entrevistado, en búsqueda de esa relación de temas y situaciones que puedan dar soporte y explicación al estudio. (Torrecilla, 2004)

2.2.3 *Instrumentos*

- A. *Prueba diagnóstica:*** Es una prueba basada en la formulación de preguntas y ejercicios con los cuales se busca conocer el nivel de proficiencia de la lengua, con el que los estudiantes seleccionados para el proyecto inician. También se puede aplicar una al final, comparando el nivel inicial con el nivel expuesto al final del proceso.
- B. *Guía de observación:*** Con ayuda de este instrumento, se hace el seguimiento y análisis de los 5 estudiantes involucrados, durante el diseño y la implementación de las experiencias de aprendizaje planeadas durante la intervención, y así obtener resultados más precisos según el caso.
- C. *Guion:*** Basado en un guion con cierto nivel de flexibilidad (las preguntas no necesariamente se deben aplicar al pie de la letra) se pueden formular preguntas

orientadas al enfoque de la investigación, y el desarrollo de los objetivos. Para el caso de este estudio, esas preguntas apuntan a conocer la opinión de los estudiantes sobre la importancia de aprender una lengua extranjera, implicaciones en sus profesiones y contextos laborales (esto al inicio del proceso), temáticas aplicadas, ejercicios desarrollados (durante la investigación) y para identificar conclusiones y resultados definitivos (al final de la investigación).

Figura 6.

Cuadro de intervención de la investigación

TÍTULO

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICO DIGITAL EN 2D PARA FORTALECER LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS, EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué tipo de estrategia didáctica digital se puede diseñar para fortalecer la adquisición de vocabulario del idioma inglés, potenciando la competencia léxica con adultos inmersos en un ambiente virtual de aprendizaje?

PARADIGMA INVESTIGATIVO

Interpretativo - hermenéutico

ENFOQUE INVESTIGATIVO

Cualitativo

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Investigación-Acción

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una estrategia didáctica digital en 2D que fortalezca el proceso de adquisición del vocabulario del inglés, potenciando la competencia léxica de estudiantes adultos inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OBJETIVO	FASES DE INVESTIGACION	TÉCNICA	INSTRUMENTO	UNIDAD DE ANÁLISIS	POBLACIÓN
Identificar las dificultades que tienen los estudiantes adultos en relación con el aprendizaje del idioma inglés en función de su profesión.	Identificación/Planificación	Diagnóstico	Prueba diagnóstica	Enseñanza del inglés como lengua extranjera	Estudiantes seleccionados inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera
Analizar diferentes experiencias de aprendizaje que generen en los estudiantes de inglés, interés por el aprendizaje de vocabulario en contexto, teniendo en cuenta sus campos profesionales.	Planificación/acción	Entrevista semiestructurada	Guión	Didáctica digital Ambientes virtuales de aprendizaje Enseñanza del inglés como lengua extranjera	
Estructurar la propuesta didáctica en un ambiente virtual de aprendizaje, como recurso para la adquisición de vocabulario en inglés.	Evaluación/Reflexión	Observación participante	Guía de observación	Didáctica digital Ambientes virtuales de aprendizaje Enseñanza del inglés como lengua extranjera	

Nota: Diseño de intervención de la investigación, a partir de la estructura y orden de la línea de investigación. Autoría propia.

Cronograma de investigación

Basado en las actividades proyectadas, la recolección de datos, y la ejecución del proyecto investigativo, se sugiere el siguiente cronograma:

Tabla 3.

Cronograma de actividades.

<i>FECHAS</i>	<i>FASE</i>	<i>ACTIVIDADES</i>
<i>Febrero 1 a febrero 17, 2023</i>	Identificación-planeación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selección de muestra 2. Socialización de intencionalidad del proyecto. 3. Presentación y diligenciamiento de consentimiento informado 4. Aplicación prueba diagnóstica
<i>Febrero 20 a marzo 17, 2023</i>	Planificación-acción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo y ejecución de las sesiones de clase a través de las experiencias de aprendizaje planeadas. 2. Aplicación entrevista semiestructurada.
<i>Marzo 20 a marzo 31, 2023</i>	Evaluación-reflexión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de las ultimas actividades y experiencias planeadas 2. Diligenciamiento de la guía de observación según las situaciones evidenciadas en las sesiones virtuales.

Nota: En la presente tabla se encuentra las fechas de ejecución, fases de investigación-acción y las actividades asociadas a los objetivos. Autoría propia.

Capítulo IV

4.1 Resultados

Según los objetivos propuestos para este estudio, se plantearon, diseñaron y ejecutaron los instrumentos de investigación apropiados para dar alcance y entendimiento a los mismos, basados también en el enfoque investigativo.

En su orden, el primer instrumento tenido en cuenta fue la prueba diagnóstica, por medio de la cual se pretendía tener un acercamiento en cuanto al nivel de conocimiento y competencia del uso del idioma inglés en la población seleccionada, así como la facilidad que tenían para adquirir más vocabulario en ciertas habilidades comunicativas en específico. Gracias a este instrumento, y bajo la mirada y orientación del MCER, se logra obtener un resultado preliminar basados en las características mencionadas anteriormente.

La prueba diagnóstica era puntual e intuitiva, los estudiantes debían dar respuesta a ciertas preguntas y desarrollar algunas actividades divididas por habilidad comunicativa (Listening, Reading, Writing) y al final obtenían un puntaje con un máximo de 10. La prueba se alojó en la plataforma educativa LIVEWORKSHEETS, así, los estudiantes usando su correo personal, podían registrarse en ella, recibir la notificación de la asignación para la presentación de la prueba, contaban con 60 minutos de su clase virtual para desarrollar la misma, y al finalizar, enviaban ésta al correo del profesor. La plataforma automáticamente calificaba la diagnóstica y de manera inmediata los candidatos recibían su puntuación. Al finalizar, el profesor se encargaba de retroalimentarla, bajo la guía sugerida por el MCER.

Figura 7.

Resultados prueba diagnóstica.

Nota: Los anteriores son los resultados de la prueba diagnóstica KET aplicada



desde la plataforma LIVEWORKSHEETS. La prueba completa se puede encontrar en el anexo 5.

Pasando a la fase de “planificación-acción”, se tuvo en cuenta el guion como instrumento, mediado por la entrevista semi estructurada. Medio por el cual se pretendía realizar un acercamiento a la experiencia de la población seleccionada, en el proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Los motivos que tenía cada uno de ellos para aprender el idioma, los desafíos que han afrontado a lo largo del proceso, y, por último, las expectativas en cuanto a lo que el aprender inglés puede significar para su desarrollo

profesional y personal. Esta entrevista constaba de 2 secciones, la primera, dedicada a recolectar la información personal de cada estudiante, y una segunda sección, la cual estaba enfocada a los intereses de este estudio, mediada por 7 preguntas de la A a la G (Ver anexo# 3).

Figura 8.

Pantallazo de la matriz de análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada.

ANÁLISIS ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA						
CATEGORÍAS	PREGUNTAS	ESTUDIANTE 1	ESTUDIANTE 2	ESTUDIANTE 3	ESTUDIANTE 4	ESTUDIANTE 5
1. DIDÁCTICA DIGITAL	2. ¿Por medio de qué tipo de actividades (virtuales) se le facilitaría el aprendizaje y adquisición de vocabulario en inglés? (Juegos, presentaciones, audio y video, lecturas interactivas, cuestionarios, etc.) 7. ¿Qué disponibilidad de tiempo tiene para poder desarrollar actividades didáctico digitales de manera autónoma semanal, para contribuir a su proceso de aprendizaje?	1. Juegos interactivos, audio y video para analizar y cuestionarios, presentaciones interactivas con propósito. 2. Trato de hacer una hora diaria si en el día no he logrado tener reuniones en inglés, en alguna aplicación como gofluent por celular o MyOn en el portátil.	1. Audios, videos, lecturas, juegos. 2. Se me facilitaría dos veces por semana, una a dos horas.	1. Juegos, audio, videos y lecturas. 2. Tres veces por semana.	1. Lecturas, presentaciones, canciones, juegos, videos, películas. 2. Intento organizar mi horario para poder dedicar entre 4 y 6 horas semanales. Siempre y cuando mi trabajo lo permita.	1. Audios, lecturas interactivas, juegos, juegos de rol, conversaciones. 2. Debido a mi trabajo no podría por ahora, dedicar más de 4 horas a la semana, ya que paso el 70% de la semana en Bogotá y el resto en Medellín.
2. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	3. ¿Específicamente cómo aplicaría sus conocimientos en inglés en su labor diaria? 2. ¿Por medio de qué tipo de actividades (virtuales) se le facilitaría el aprendizaje y adquisición de vocabulario en inglés? (Juegos, presentaciones, audio y video, lecturas interactivas, cuestionarios, etc.)	1. No tanto diaria es más bien semanal que se tienen reuniones con diferentes mercados que solo hablan inglés como Canadá, EEUU o Suiza. En un lenguaje de conceptos de mercados o depende del tipo de proyecto al cual se le brinde soporte 2. Juegos interactivos, audio y video para analizar y cuestionarios, presentaciones interactivas con propósito.	1. Los aplicaría para poder mantener una comunicación e interacción en la lengua extranjera con pares y estudiantes. 2. Audios, videos, lecturas, juegos.	1. Me facilitaría encontrar información actual, ejercicios de otros textos y artículos relacionados con las ciencias. Asimismo, podría comunicarme en el exterior con otras personas. 2. Juegos, audio, videos y lecturas.	1. Para poder comunicarme con el personal bilingüe del colegio, además para estar a la vanguardia de la filosofía institucional. En el aspecto de psicología para, por qué no, poder aplicar mis conocimientos fuera del país algún día. 2. Lecturas, presentaciones, canciones, juegos, videos, películas.	1. Lis aplico a diario para liderar procesos, comunicarme con mis pares, entender la filosofía del currículo internacional. 2. Audios, lecturas interactivas, juegos, juegos de rol, conversaciones
3. ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	1. ¿Por qué es importante aprender una lengua extranjera? 2. ¿Por qué es indispensable comunicarse en una lengua extranjera en su profesión? 4. Basados en sus conocimientos previos respecto al idioma, ¿Por medio de cuál competencia comunicativa puede expresarse mejor? (Escucha, habla, lectura, escritura) 5. ¿Cuál (es) competencia(s) necesita fortalecer?	1. Porque hoy en día ya es una necesidad, para aspirar a otra posición o plan de sucesión se ha vuelto un requerimiento 2. Porque se tienen muchas reuniones con nuestra casa matriz que es Suiza y las posiciones regionales con las cuales se tiene contacto en su gran mayoría es en inglés 3. Lectura y escritura 4. Escucha se me dificulta mucho por las contracciones o muchos phrasal verbs	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal. 2. Es indispensable para poder mantener una actualización constante en el desarrollo profesional. 3. Se me facilita bastante la lectura en inglés. 4. Considero que necesito fortalecer bastante mi habilidad de speaking (habla).	1. Porque las nuevas competencias tanto a nivel educativo como profesional así lo requieren. 2. La mayoría de los artículos, revistas y textos relacionados con mi área de conocimiento se encuentran en inglés, hay más información en este idioma que en español. 3. Por medio de la escritura y escucha. 4. Todas	1. Considero que en la actualidad el saber un segundo idioma, y en este caso el inglés, te da bastantes posibilidades de crecimiento profesional y personal. 2. Porque trabajo en un colegio bilingüe, en el cual vivo inmersa en situaciones de comunicación que requieren conocer y usar el idioma. 3. Lectura y escucha. 4. Indispensable fortalecer habla, seguido de la escritura.	1. En un mundo globalizado siempre es importante conocer otro u otros idiomas aparte de tu lengua materna, para conocer otras culturas, y claramente, por potenciar nuestra vida profesional. 2. Porque hago parte de una comunidad de colegios de bachillerato internacional, además de ser el director académico de un colegio bilingüe. 3. Me puedo expresar mejor de manera escrita y hablada, aunque requiero subir mi nivel de competencia. 4. La lectura y la escucha de los diferentes acentos en inglés.

Nota: El anterior cuadro fue desarrollado en Excel, el cual permitió hacer el análisis de las respuestas dadas por los estudiantes a la entrevista, teniendo en cuenta las categorías y las emergidas de estas. Autoría propia.

Las preguntas planteadas en esa entrevista estaban directamente relacionadas con las categorías que emergieron después de hacer el estudio y análisis de los estudios previos relacionados a este: “Didáctica digital”, “Ambientes virtuales de aprendizaje”, y “Enseñanza del inglés como lengua extranjera”. Se logró materializar la entrevista seleccionados, y a través de un cuadro comparativo en Excel, se hizo el mapeo, organización y análisis de las respuestas dadas por los participantes, con relación a las categorías emergentes

Por último, el tercer instrumento aplicado, la guía de observación (Ver anexo), permitió afianzar algunas nociones o hipótesis frente al desarrollo propio del proceso durante la aplicación de las experiencias de aprendizaje y la forma en la que cada estudiante afrontó dichas actividades. Teniendo en cuenta aspectos actitudinales, nivel de desempeño, conocimientos previos e implicaciones.

Figura 9.

Análisis guía de observación.

ANÁLISIS GUIA DE OBSERVACIÓN						
ASPECTOS DE OBSERVACIÓN	ESTUDIANTE 1	ESTUDIANTE 2	ESTUDIANTE 3	ESTUDIANTE 4	ESTUDIANTE 5	ANÁLISIS/CONSOLIDADO RESPUESTAS
I. ¿Cómo reacciona el estudiante frente a la experiencia de aprendizaje y actividades propuestas?	Interesado, motivado. Se dispone a desarrollar y ejecutar según las instrucciones dadas.	Inquieto, ansioso. Al inicio hace bastantes preguntas, después va apropiando la metodología de la actividad.	Demuestra interés y atención. Sigue las instrucciones en detalle.	Evidencia felicidad y expectativa. Interés por participar y desarrollar lo propuesto.	Motivado, interesado y con algunas preguntas. Le llama la atención el uso de tecnología en procesos de aprendizaje.	<p>Estudiante 1: Observación: Interesado y motivado. Acciones Observadas: Se dispone a desarrollar y ejecutar según las instrucciones dadas. Implicaciones: El estudiante muestra una actitud positiva y participativa hacia la actividad propuesta, indicando un alto nivel de interés.</p> <p>Estudiante 2: Observación: Inquieto y ansioso al inicio, luego va apropiando la metodología. Acciones Observadas: Hace bastantes preguntas al principio y posteriormente se va adaptando a la metodología de la actividad. Implicaciones: Inicialmente, puede experimentar cierta ansiedad, pero demuestra capacidad de adaptación y comprensión a medida que avanza la actividad.</p> <p>Estudiante 3: Observación: Demuestra interés y atención. Acciones Observadas: Sigue las instrucciones detalladamente. Implicaciones: El estudiante muestra una actitud positiva y comprometida, siguiendo las instrucciones de manera detallada, indicando un enfoque en la tarea.</p> <p>Estudiante 4: Observación: Evidencia felicidad y expectativa. Acciones Observadas: Muestra interés y entusiasmo por participar y desarrollar lo propuesto. Implicaciones: La expresión de felicidad y expectativa sugiere que el estudiante encuentra la actividad atractiva y emocionante.</p> <p>Estudiante 5: Observación: Motivado e interesado, con algunas preguntas. Acciones Observadas: Llama la atención el uso de tecnología en procesos de aprendizaje. Implicaciones: El estudiante demuestra motivación e interés, además de un reconocimiento positivo del uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje.</p>

Nota: Esquema creado en Excel para el análisis de la guía de observación. Autoría propia.

Para el proceso de análisis, la información recolectada, hallazgos y resultados se describirá a partir de las categorías emergidas y los instrumentos usados en cada una, soportado en convergencias y divergencias de los autores mencionados hasta ahora.

4.1.1 Categoría 1: Didáctica Digital

Análisis Entrevista semiestructurada: Los estudiantes muestran una fuerte disposición hacia el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del inglés. La mayoría de ellos menciona que se benefician de actividades como juegos interactivos, audio y video, y cuestionarios. Esto sugiere que la integración de elementos digitales en su proceso de aprendizaje es efectiva y les resulta atractiva. Así como mencionan Lofti y Pozveh (2014) su enfoque en la adaptabilidad de las estrategias digitales y la importancia de la motivación se reflejan en la disposición y motivación observadas en los estudiantes.

También es importante destacar que algunos estudiantes mencionan su disponibilidad de tiempo para desarrollar actividades digitales de manera autónoma. Esto indica que están comprometidos con su proceso de aprendizaje y están dispuestos a invertir tiempo en actividades virtuales para mejorar sus habilidades en inglés.

4.1.1.1 Consolidado de respuestas

- Actividades Virtuales para el Aprendizaje de Vocabulario en inglés (Pregunta F):

Estudiante 1: Juegos interactivos, audio y video, cuestionarios, y presentaciones interactivas.

Estudiante 2: Audios, videos, lecturas y juegos.

Estudiante 3: Juegos, audio, videos y lecturas.

Estudiante 4: Lecturas, presentaciones, canciones, juegos y videos.

Estudiante 5: Audios, lecturas interactivas, juegos, juegos de rol y conversaciones.

- Disponibilidad de Tiempo para Actividades Didáctico-Digitales Autónomas (Pregunta G):

Estudiante 1: Intenta dedicar una hora diaria, utilizando aplicaciones como gofluent y MyOn.

Estudiante 2: Se facilitaría realizar actividades dos veces por semana, una a dos horas.

Estudiante 3: Tiene disponibilidad tres veces por semana.

Estudiante 4: Intenta organizar entre 4 y 6 horas semanales, dependiendo de su trabajo.

Estudiante 5: No puede dedicar más de 4 horas a la semana debido a las exigencias de su trabajo y la ubicación geográfica.

4.1.1.2 Categorías emergentes:

Preferencias de Actividades Virtuales: Los estudiantes muestran preferencia por una variedad de actividades, incluyendo juegos, audio, video, lecturas interactivas, cuestionarios, presentaciones y conversaciones.

Frecuencia de Participación: La disponibilidad de tiempo varía entre los estudiantes, algunos optan por sesiones diarias, mientras que otros prefieren dedicar períodos más extensos de tiempo unas pocas veces por semana.

Uso de Aplicaciones y Plataformas: Se observa que algunos estudiantes utilizan aplicaciones específicas como gofluent y MyOn para realizar actividades diarias de aprendizaje.

Adaptación a Restricciones Laborales: Algunos estudiantes mencionan que la cantidad de tiempo dedicado a actividades didáctico-digitales está condicionada por las demandas de sus trabajos, y tratan de ajustar su horario en consecuencia.

Ubicación Geográfica como Factor Limitante: La ubicación geográfica también afecta la disponibilidad de tiempo de algunos estudiantes, como el caso del Estudiante 5, que pasa la mayor parte de la semana en Bogotá y el resto en Medellín.

Análisis guía de observación: Todos los estudiantes muestran una disposición positiva hacia la experiencia de aprendizaje. Se observa variabilidad en las reacciones iniciales, desde interés inmediato hasta cierta ansiedad, pero todos muestran capacidad de

adaptación. La utilización de la tecnología parece ser un factor motivador para algunos estudiantes, generando preguntas y atención particular.

4.1.1.3 Consolidado de respuestas guía de observación

Estudiante 1:

Observación: Interesado y motivado.

Acciones Observadas: Se dispone a desarrollar y ejecutar según las instrucciones dadas.

Implicaciones: El estudiante muestra una actitud positiva y participativa hacia la actividad propuesta, indicando un alto nivel de interés.

Estudiante 2:

Observación: Inquieto y ansioso al inicio, luego va apropiando la metodología.

Acciones Observadas: Hace bastantes preguntas al principio y posteriormente se va adaptando a la metodología de la actividad.

Implicaciones: Inicialmente, puede experimentar cierta ansiedad, pero demuestra capacidad de adaptación y comprensión a medida que avanza la actividad.

Estudiante 3:

Observación: Demuestra interés y atención.

Acciones Observadas: Sigue las instrucciones detalladamente.

Implicaciones: El estudiante muestra una actitud positiva y comprometida, siguiendo las instrucciones de manera detallada, indicando un enfoque en la tarea.

Estudiante 4:

Observación: Evidencia felicidad y expectativa.

Acciones Observadas: Muestra interés y entusiasmo por participar y desarrollar lo propuesto.

Implicaciones: La expresión de felicidad y expectativa sugiere que el estudiante encuentra la actividad atractiva y emocionante.

Estudiante 5:

Observación: Motivado e interesado, con algunas preguntas.

Acciones Observadas: Llama la atención el uso de tecnología en procesos de aprendizaje.

Implicaciones: El estudiante demuestra motivación e interés, además de un reconocimiento positivo del uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje.

4.2.2 Categoría 2: Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Los estudiantes mencionan la importancia de aprender una lengua extranjera en un mundo globalizado y cómo esto puede contribuir al desarrollo personal y profesional.

Algunos estudiantes enfatizan la necesidad de mantenerse actualizados en su profesión a través del uso del inglés, lo que sugiere que los ambientes virtuales de aprendizaje les brindan oportunidades para alcanzar este objetivo. (Vivas, J. 2021)

La disponibilidad de recursos virtuales como audios, videos, lecturas interactivas y juegos se menciona como una forma efectiva de facilitar el aprendizaje y la adquisición de vocabulario en inglés en estos ambientes virtuales.

4.2.2.1 Consolidado de respuestas

Aplicación de Conocimientos en inglés en el Trabajo Diario (Pregunta C):

Estudiante 1: Se aplican semanalmente en reuniones con mercados de habla inglesa (Canadá, EE. UU. o Suiza), dependiendo del proyecto y utilizando un lenguaje de conceptos de mercados.

Estudiante 2: Utiliza los conocimientos para mantener comunicación e interacción en inglés con colegas y estudiantes.

Estudiante 3: Facilitaría la búsqueda de información actual, ejercicios de otros textos y artículos relacionados con las ciencias, así como la comunicación internacional.

Estudiante 4: Se aplica para comunicarse con el personal bilingüe del colegio, estar al tanto de la filosofía institucional y, en el futuro, aplicar conocimientos fuera del país, especialmente en el campo de la psicología.

Estudiante 5: Aplica conocimientos diariamente para liderar procesos, comunicarse con colegas, y comprender la filosofía del currículo internacional.

4.2.2.2 Categorías emergentes

Aplicación Práctica en el Trabajo: Los estudiantes destacan la importancia de aplicar sus conocimientos en inglés en contextos laborales específicos, como reuniones internacionales, comunicación con colegas bilingües y liderazgo de procesos.

Diversidad de Actividades Virtuales Preferidas: Aunque las preferencias varían, los estudiantes muestran interés en una variedad de actividades virtuales como juegos, audio, video, lecturas interactivas, presentaciones y conversaciones.

Enfoque en la Comunicación Internacional: Varios estudiantes resaltan la importancia de la comunicación internacional como motivación para aprender y aplicar el inglés, indicando que los ambientes virtuales son útiles para este propósito.

Conexión con el Desarrollo Profesional: Se observa que algunos estudiantes ven la aplicación de conocimientos en inglés como una herramienta para el desarrollo profesional y el potencial trabajo internacional.

4.2.3 Categoría 3: Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera

Los estudiantes revelan que aplican sus conocimientos de inglés en sus roles profesionales de manera frecuente, ya sea para comunicarse con colegas en el extranjero o para liderar procesos en sus organizaciones. Esto subraya la relevancia práctica del aprendizaje del inglés como lengua extranjera en sus vidas. Así como resaltan Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2009), acerca de cómo agentes profesionales o académicos motivan al aprendizaje del inglés.

La mayoría de los estudiantes identifica áreas de mejora en sus competencias, especialmente en la habilidad de escuchar y hablar en inglés. Esto resalta la importancia de centrarse en actividades que fortalezcan estas competencias en sus ambientes virtuales de aprendizaje. Además, muestran variabilidad en sus conocimientos previos, desde nociones sólidas hasta conocimientos limitados, la relación con la tecnología es un factor destacado que influye en la facilidad de abordar actividades digitales. (Alves, P., Miranda, L., & Morais, C. 2017).

4.2.3.1. Consolidado de respuestas

Pregunta A: Motivaciones para Aprender inglés:

Estudiante 1: Es una necesidad actual para aspirar a posiciones superiores o planes de sucesión.

Estudiante 2: Como herramienta para desarrollo profesional y personal.

Estudiante 3: Las nuevas competencias educativas y profesionales lo requieren.

Estudiante 4: Considera que saber un segundo idioma, especialmente inglés, brinda muchas oportunidades de crecimiento.

Estudiante 5: En un mundo globalizado, es importante conocer otros idiomas para potenciar la vida profesional y personal.

Pregunta B: Importancia del Inglés en el Trabajo y Desarrollo Profesional:

Estudiante 1: Necesario para reuniones con la casa matriz en Suiza y posiciones regionales, en su mayoría en inglés.

Estudiante 2: Indispensable para mantener una actualización constante en el desarrollo profesional.

Estudiante 3: La mayoría de los textos relacionados con su área de conocimiento se encuentran en inglés.

Estudiante 4: Trabaja en un colegio bilingüe y vive inmersa en situaciones de comunicación que requieren inglés.

Estudiante 5: Hace parte de una comunidad de colegios internacionales y es director académico de un colegio bilingüe.

Pregunta D: Habilidades Preferidas para la Enseñanza del Inglés (Lectura, Escritura, Escucha):

Estudiante 1: Lectura y escritura; encuentra dificultades en la escucha.

Estudiante 2: Se facilita bastante la lectura en inglés; necesita fortalecer la habilidad de speaking.

Estudiante 3: Por medio de la escritura y escucha.

Estudiante 4: Lectura y escucha; considera indispensable fortalecer habla, seguido de escritura.

Estudiante 5: Lectura y escucha; expresa mejor de manera escrita y hablada, pero requiere subir su nivel de competencia.

Pregunta E: Áreas a Fortalecer o Desafíos en el Aprendizaje del Inglés:

Estudiante 1: La escucha se le dificulta, especialmente por las contracciones o phrasal verbs.

Estudiante 2: Necesita fortalecer bastante la habilidad de speaking (habla).

Estudiante 3: Todas las habilidades.

Estudiante 4: Indispensable fortalecer habla, seguido de escritura.

Estudiante 5: Requiere subir su nivel de competencia, especialmente en la lectura y escucha de diferentes acentos en inglés.

4.2.3.2. Categorías emergentes

Motivaciones Variadas: Los estudiantes tienen diversas motivaciones para aprender inglés, incluyendo necesidades laborales, desarrollo profesional, competencias educativas y la importancia en un mundo globalizado.

Relevancia en el Entorno Laboral: La importancia del inglés en el trabajo es un factor común, ya sea para reuniones, comunicación con colegas, acceso a información en inglés o inmersión en contextos bilingües.

Preferencias y Desafíos en las Habilidades: Se observan preferencias y desafíos específicos en las habilidades de lectura, escritura, escucha y habla, lo que sugiere áreas de enfoque para la enseñanza del inglés.

Conexión con la Práctica Profesional: La aplicación práctica en situaciones laborales específicas, como reuniones internacionales, destaca la conexión directa entre el aprendizaje del inglés y la realidad laboral de los estudiantes.

Capítulo V

5.1 Conclusiones

A partir del proceso de investigación que buscaba dar respuesta a la pregunta *¿Qué tipo de estrategia didáctica digital se puede diseñar para fortalecer la adquisición de vocabulario del idioma inglés, potenciando la competencia léxica con adultos inmersos en un ambiente virtual de aprendizaje?* se desarrolló la investigación de un enfoque cualitativo, y a partir de los ciclos de la investigación acción permitió la resolución de los objetivos desde el general hasta los específicos, y además se puede resaltar lo siguiente: Para diseñar una estrategia didáctica digital en 2D que fortalezca la adquisición de vocabulario en inglés, es fundamental considerar la preferencia de los estudiantes por actividades interactivas como juegos, videos y cuestionarios. La estrategia debe ser flexible y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes.

Identificar Dificultades de los Estudiantes: Se identificó que los estudiantes adultos enfrentan desafíos específicos en las habilidades de escucha y habla (speaking-listening). Por lo tanto, la estrategia didáctica debe incluir ejercicios focalizados en mejorar estas competencias, como práctica de conversación y comprensión auditiva.

Generar interés contextual: Los estudiantes mencionaron la importancia de relacionar el aprendizaje del vocabulario en inglés con sus campos profesionales. Para lograr esto, la estrategia debe incluir ejemplos y actividades contextualizadas que se relacionen directamente con sus áreas de trabajo.

Estructurar la propuesta didáctica: La estrategia debe ser diseñada cuidadosamente en un ambiente virtual de aprendizaje que sea fácil de navegar y que

ofrezca una amplia gama de recursos digitales, como juegos, videos, audios y lecturas. Además, debe permitir a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y acceder a las actividades cuando les sea conveniente.

En definitiva, la estrategia didáctica digital debería ser personalizada, enfocada en las habilidades de escucha y habla, contextualizada para los campos profesionales de los estudiantes y ofrecida en un ambiente virtual flexible y rico en recursos. Estas conclusiones pueden servir como base sólida para el diseño de una estrategia efectiva de aprendizaje de vocabulario en inglés para estudiantes adultos en ambientes virtuales de aprendizaje.

5.2 Propuesta

Después de hacer el respectivo análisis, de presentar las conclusiones y de sugerir algunas recomendaciones puntuales, se da resultado referente al tercer objetivo de esta investigación, dejando abierta la siguiente propuesta que, puede ser tenida en cuenta para futura aplicación y ejecución en ambientes virtuales de aprendizaje. En pro de agrupar y dar cabida a los requerimientos expuestos por los estudiantes partícipes de este estudio, encontramos la plataforma Gather (app.gather.town/app) la cual ofrece grandes posibilidades de crear espacios grupales e individuales de trabajo, que orientados y estructurados acorde a necesidades puntuales, se pueden convertir en una herramienta digital educativa, y para este caso en particular, una estrategia para que esos estudiantes fortalezcan su adquisición de vocabulario en inglés y mejoren sus habilidades comunicativas:

Figura 10: Imagen de presentación de la interfaz Gather.town



Nota: Imagen tomada de la página Gather.town como referencia de presentación de la propuesta.

EXPLORING NEW WORDS

Una estrategia didáctico digital plasmada en una aplicación, complementada con material digital de diseño propio dirigida a estudiantes inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje, con miras a fortalecer su adquisición de vocabulario en inglés como segunda lengua.

“Gather.town”

Objetivos del RAE (Resultado de aprendizaje esperado):

- Mejorar la adquisición de vocabulario en inglés de los estudiantes, fomentando a su vez la comunicación oral en inglés a través de interacciones en Gather.town.

¿QUÉ?	Proporcionar una herramienta didáctico digital con un fin académico
¿CUÁLES?	Soportada en recursos y actividades digitales de propia autoría
¿CÓMO?	Diseñando e implementando una estrategia didáctico digital
¿QUIÉN?	Dirigido a estudiantes de inglés como segunda lengua.
¿DÓNDE?	Entornos virtuales de aprendizaje de inglés como segunda lengua
¿POR QUÉ?	Aplicar la estrategia propuesta como alternativa para fortalecer los

	procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua, según las necesidades particulares de estudiantes que encuentran en las aulas virtuales, y así contribuir a que tengan la posibilidad de seguir desarrollando habilidades comunicativas.
--	--

***Duración: 5 a 6 semanas (tentativo)**

Herramientas y recursos:

- Computador con acceso a internet
- **Gather.town:** Plataforma virtual que permite crear entornos interactivos.
- Pizarra virtual o Google Docs para registrar las palabras aprendidas.
- Material de vocabulario (palabras y frases) según el nivel de los estudiantes.

Diseño de la propuesta ADDIE (estructura):

Semana 1

- **Diagnóstico** del grupo y nivel de conocimiento de lengua a través de pruebas estandarizadas según los requerimientos del MCE.
- **Diseño** del material didáctico digital y los espacios en Gather.town según los niveles de competencia de los estudiantes.

Semana 2: Desarrollo: Orientación y ambientación en Gather.town:

- Presentar Gather.town a los estudiantes y explicarles cómo funciona la plataforma.
- Organizar una reunión de bienvenida en Gather.town para que los estudiantes se familiaricen con el entorno virtual.
- Crear un espacio interactivo temático (por ejemplo, una ciudad, un parque, o una escuela) con diferentes ubicaciones para futuras actividades.

Semanas 3 y 4: Implementación - Explorando palabras en contextos:

- Prepara una lista de palabras relacionadas con un tema específico (por ejemplo, la naturaleza, la comida, los viajes, etc.).
- Asigna a cada estudiante una ubicación en Gather.town donde haya diferentes objetos o imágenes relacionados con el tema.
- Los estudiantes deberán interactuar y asociar las palabras con los objetos o imágenes que encuentren en Gather.town.
- Cada estudiante presentará sus descubrimientos y explicará las asociaciones que realizaron.

- Caza del tesoro de palabras:

- Crea una lista de pistas y preguntas en inglés relacionadas con un área específica del Gather.town (por ejemplo, un edificio o un rincón temático).
- Los estudiantes trabajarán en parejas o grupos y deberán encontrar las respuestas a las pistas y preguntas, lo que los llevará a descubrir nuevas palabras en el proceso.
- Fomenta la comunicación oral en inglés durante la caza del tesoro.

Semana 5 - Proyecto final:

- Desafía a los estudiantes a trabajar en un proyecto creativo en Gather.town utilizando el vocabulario aprendido durante las semanas anteriores.
- Puede ser una presentación, un concurso de preguntas y respuestas, etc. Lo importante es que apliquen el vocabulario de manera práctica y divertida.

Semana 6: Evaluación:

- Evalúa el progreso de los estudiantes a lo largo de las semanas, considerando su participación, comunicación en inglés, y la precisión en el uso del vocabulario aprendido en los espacios y experiencias de aprendizaje ejecutadas.

Realiza una evaluación formativa al final de cada actividad para recopilar retroalimentación y realizar ajustes si es necesario. (Según la habilidad y el contexto apoyada en aplicativos, juegos, páginas web, etc.)

5.3 Recomendaciones

Partiendo de lo anterior, surgen las siguientes recomendaciones, que servirán como futura referencia de estudio acerca de este fenómeno:

Personalización del Aprendizaje: Dado que los estudiantes tienen diferentes niveles de competencia y áreas de mejora, se recomienda diseñar estrategias didácticas digitales que permitan la personalización del aprendizaje. Esto implica adaptar el contenido y las actividades según las necesidades individuales.

Énfasis en Escucha y Habla: Dado que varios estudiantes identificaron la necesidad de fortalecer las habilidades de escucha y habla, es importante incluir actividades interactivas en el ambiente virtual que fomenten la práctica de estas competencias, como conversaciones en línea y ejercicios de comprensión auditiva.

Variedad de Recursos: Los estudiantes mostraron preferencia por una variedad de recursos digitales, incluyendo juegos, audios, videos y lecturas. Por lo tanto, se recomienda ofrecer una amplia gama de recursos en el ambiente virtual para mantener su interés y motivación.

Flexibilidad en el Tiempo: Dado que algunos estudiantes tienen limitaciones de tiempo debido a sus responsabilidades laborales, es importante diseñar la estrategia didáctica digital de manera flexible para que puedan acceder y participar en las actividades en horarios convenientes para ellos.

Referencias

- Alves, P., Miranda, L., & Morais, C. (2017). La influencia de ambientes virtuales de aprendizaje en el rendimiento de los estudiantes. *Universal Journal of Educational Research*, 5(17), 517-527.
- Arora, D., Shalini, L. R., & Ramdas, L. S. (2015). Creating blended learning with virtual learning environment: A comparative study of open-source virtual learning software. *International Journal of Information Dissemination and Technology*, 5(2), 87-95.
- Asim, S., Ponnens, P. J., Bartlett, C., Parker, M. A., & Star, R. (2020). Differentiating instruction: For middle school students in virtual learning environments. *The Ways We Learn*, 86(3), 19-31.
- Bozdoğan, D. (2012). English language teaching students' perceptions of computer-assisted language learning. *Journal of Education and Future* (2), 63-74.
- Castillo, L. Y. (2016). Aprendizaje de vocabulario en inglés mediante la experiencia prolongada de juego: The Sims 4. *Universidad Javeriana*.
- ChanLin, L. J. (2019). Engaging university students in an ESL live broadcast. *The Electronic Library*, 38(1), 28-43.
- Christopher, D. (2015). *The successful virtual classroom: How to design and facilitate interactive and engaging live online learning*. AMACOM.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4a ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje [Creative didactic strategies in virtual surroundings for the learning]. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9(2), ISSN 1409-4703.
- Jiménez Quintero, J. A., & Ricaurte Pineda, S. (2012). Videojuegos como vehículo para el aprendizaje de vocabulario en inglés. *PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, Facultad de Comunicación y Lenguaje, Licenciatura en Lenguas Modernas*.
- Little, D (2006) *The Common European Framework of Reference for Languages: Contents, purpose, origin, reception and impact*, *Language Teaching* 39(3), 167–190.
- Lotfi, A. R., & Pozveh, S. M. (2019). The effect of synchronous and asynchronous language learning: A study of Iranian EFL. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(12), 1585- 1594.
- Moral Álvarez, J. (2017) *El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés*, *Universidad de Jaén*.

North, B and Schneider, G (1998) Scaling descriptors for language proficiency scales, *Language Testing* 15(2), 217–262.

Pulido Rodríguez, C. A., Velasco Gómez, D. A., & Sánchez Fajardo, J. C. (2021). Recurso Educativo Digital como estrategia didáctica para motivar el aprendizaje de la Lengua Awapit en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Ospina Pérez. *Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena*.

Schroeder, R. (2008). Defining virtual worlds and virtual environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 3.

Sein-Echaluze, M. L. (Universidad de Zaragoza), Fidalgo-Blanco, Á., & Alves, G. (2017). Technology behaviors in education innovation. *Computers in Human Behavior*, 72(2017), 596-598.

Shahzad, S. K., Hussain, J., Sadaf, N., Sarwat, S., Ghani, U., & Saleem, R. (2020). Impact of Virtual teaching on ESL learners' attitudes under Covid-19 circumstances at postgraduate level in Pakistan. *English Language Teaching*, 13(9), 9. doi:10.5539/elt.v13n9p1.

Torres García, A. (2019) *Propuesta didáctica para la adquisición de vocabulario, Universidad de Jaén*.

University of Cambridge. (2011, October). *Using the CEFR: Principles of Good Practice October 2011*. Cambridge English. <https://www.cambridgeenglish.org/images/126011-using-cefr-principles-of-good-practice.pdf>

Vivas Dionicio, J. (2021) *Engaging ELLS in verbal interaction through the implementation of call principles in virtual learning environments, Greensboro College*.

Villacís Calvache, F. D. (2022). Video Games and English Vocabulary Learning. *Proyecto de Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés. Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, Ecuador*.

Anexos

Anexo 1: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Este proyecto de investigación será conducido por **OSCAR IVÁN OLIVEROS MURCIA**, estudiante de **MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DIGITAL de la universidad SERGIO ARBOLEDA**.

La meta de este estudio es poder planear, observar, diseñar y aplicar; a través de diferentes experiencias de aprendizaje, un objeto virtual de aprendizaje que permita fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de vocabulario en contexto, en el idioma inglés, en entornos virtuales de aprendizaje.

de acuerdo con lo anterior:

- Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Lo que conversemos durante estas sesiones será grabado, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.
- La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recopile será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación.
- Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él.

ya le agradecemos su participación.

Yo, _____ confirmo que he leído y se me ha sido informado del objetivo del estudio, además que mi rol incluirá el responder encuestas, cuestionarios, pruebas, entre otros. Así mismo, autorizo la grabación de mi voz, videos y/o fotografías. Reconozco que la información que yo provea en el estudio de investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mí.

PARTICIPANTE: _____ FECHA: _____

Enlace documento completo: [CONSENTIMIENTO INFORMADO](#)

Anexo 2: Prueba diagnóstica

KET TEST

1. Read the text and choose the correct answer to each of the five questions.



Every year, thousands of people come to Edinburgh, the capital city of Scotland to be part of the Edinburgh Festival. For three weeks every August the city is filled with actors and artists from all over the world. They come to Edinburgh for the biggest arts festival in the UK. During this time the streets of the city are alive with music and dance from early morning until late at night. You can even see artists painting pictures on the streets. One of the best parts of the Festival is the 'Fringe', where students do comedy shows in small halls and cafes.

Tens of thousands of tourist come to the Festival to see new films, plays and hear music played by famous musicians. This year, you can see over eight hundred performances with actors from more than sixty countries.

The tickets for these performances are quite cheap, and it is usually easier to see your favourite star in Edinburgh than it is in London. So come to Edinburgh next summer, but remember it can be hard to find a room, so why not book your hotel now.

1. How long is the Edinburgh Festival?

- a. Less than a month
- b. A month
- c. More than a month

2. Why do actors and artists come to the Festival?

Enlace para ver la prueba completa: [PRUEBA DIAGNÓSTICA](#)

Anexo 3: Entrevista semiestructurada

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Presentación

Las siguientes preguntas tienen como propósito servir de insumo para desarrollar un proyecto de investigación de la Maestría en Educación. El objetivo general es diseñar una estrategia didáctica digital que permita a los estudiantes de inglés como lengua extranjera, inmersos en espacios virtuales de aprendizaje, fortalecer su proceso de aprendizaje en el idioma, específicamente en cuanto a la adquisición y uso de vocabulario en contexto. Cabe aclarar que, la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas serán tratadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Dirigido a: Estudiantes inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje

Tiempo aproximado de la entrevista: 15 minutos máximo.

Recursos: guía entrevista, grabadora de audio.

Fecha de entrevista:

Instrucciones:

Se le pedirá responder preguntas en una entrevista semiestructurada, esto tomará aproximadamente 15 minutos de su tiempo, de modo que el investigador transcriba las respuestas de forma individual de acuerdo con sus respuestas.

Preguntas:

1- Información personal:

Estamos entrevistando al estudiante **No. 1 de 5**.

- ❖ ¿Cuál es su nombre?
- ❖ ¿Qué edad tiene?
- ❖ ¿En qué ciudad o municipio habita actualmente?
- ❖ ¿Cuál es su profesión / cargo actual?
- ❖ ¿Para qué compañía / empresa labora actualmente?

2- Preguntas relacionadas al aprendizaje del inglés con relación a su profesión/ labor:

- ❖ ¿Por qué es importante aprender una lengua extranjera?
- ❖ ¿Por qué es indispensable comunicarse en una lengua extranjera en su profesión?
- ❖ ¿Específicamente cómo aplicaría sus conocimientos en inglés en su labor diaria?
- ❖ Basados en sus conocimientos previos respecto al idioma, ¿Por medio de cuál competencia comunicativa puede expresarse mejor? (Escucha, habla, lectura, escritura)
- ❖ ¿Cuál (es) competencia(s) necesita fortalecer?
- ❖ ¿Por medio de qué tipo de actividades (virtuales) se le facilitaría el aprendizaje y adquisición de vocabulario en inglés? (Juegos, presentaciones, audio y video, lecturas interactivas, cuestionarios, etc.)

3- Cierre:

Bien y para concluir...

- ❖ ¿Qué disponibilidad de tiempo tiene para poder desarrollar actividades didácticas digitales de manera autónoma semanal, para contribuir a su proceso de aprendizaje?

Mil gracias por su tiempo. Feliz día.

Enlace documento completo: [ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA](#)

Anexo 5: Diseño metodológico y análisis de resultados

 UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA					
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DIGITAL LINEA DE INVESTIGACIÓN DIRECTOR DE TESIS: FABIÁN ORLANDO BOGOTÁ INVESTIGADOR: OSCAR IVÁN OLIVEROS MURCIA					
TÍTULO					
DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICO DIGITAL EN 2D PARA FORTALECER LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS, EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE.					
PREGUNTA PROBLEMA					
¿Qué tipo de estrategia didáctica digital se puede diseñar para fortalecer la adquisición de vocabulario del idioma inglés, potenciando la competencia léxica con adultos inmersos en un ambiente virtual de aprendizaje?					
PARADIGMA INVESTIGATIVO					
Interpretativo - hermenéutico					
ENFOQUE INVESTIGATIVO					
Cualitativo					
MÉTODO DE INVESTIGACIÓN					
Investigación-Acción					
OBJETIVO GENERAL					
Diseñar una estrategia didáctica digital en 2D que fortalezca el proceso de adquisición del vocabulario del inglés, potenciando la competencia léxica de estudiantes adultos inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje					
OBJETIVOS ESPECÍFICOS					
OBJETIVO	FASES DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICA	INSTRUMENTO	UNIDAD DE ANÁLISIS	POBLACIÓN
Identificar las dificultades que tienen los estudiantes adultos en relación con el aprendizaje del idioma inglés en función de su profesión.	Identificación/Planificación	Diagnóstico	Prueba diagnóstica	Enseñanza del inglés como lengua extranjera	Estudiantes seleccionados inmersos en ambientes virtuales de aprendizaje para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera
Analizar diferentes experiencias de aprendizaje que generen en los estudiantes de inglés, interés por el aprendizaje de vocabulario en contexto, teniendo en cuenta sus campos profesionales.	Planificación/acción	Entrevista semiestructurada	Guion	Didáctica digital Ambientes virtuales de aprendizaje Enseñanza del inglés como lengua extranjera	
Estructurar la propuesta didáctica en un ambiente virtual de aprendizaje, como recurso para la adquisición de vocabulario en inglés.	Evaluación/Reflexión	Observación participante	Guía de observación	Didáctica digital Ambientes virtuales de aprendizaje Enseñanza del inglés como lengua extranjera	

Diseño metodológico

CATEGORÍAS	PREGUNTAS	ANÁLISIS ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA					Análisis: Resumen/ consolidado respuestas	Análisis: CATEGORÍAS EMERGENTES
		ESTUDIANTE 1	ESTUDIANTE 2	ESTUDIANTE 3	ESTUDIANTE 4	ESTUDIANTE 5		
1. DIDÁCTICA DIGITAL	1. ¿Por medio de qué tipo de actividades (virtuales) se facilita el aprendizaje y adquisición de conocimientos en inglés? (Juegos, presentaciones, audios, videos, lecturas interactivas, cuestionarios, etc.)	1. Juegos interactivos, audios y videos para estudiar y practicar, presentaciones interactivas con preguntas interactivas, audios y videos, lecturas interactivas, cuestionarios, etc.	1. Audios, videos, lecturas, juegos.	1. Juegos, audios, videos y lecturas.	1. Juegos, audios, videos y lecturas.	1. Audios, lecturas interactivas, juegos, juegos de rol, conversaciones.	1. Juegos interactivos, audios y videos, cuestionarios y presentaciones interactivas.	Preferencia de Actividades Virtuales: Los estudiantes muestran preferencia por una variedad de actividades, incluyendo juegos, audios, videos, lecturas interactivas, cuestionarios, presentaciones y conversaciones.
	2. ¿Cuál disponibilidad de tiempo tiene para poder desarrollar actividades didácticas digitales de manera autónoma, para contribuir a su proceso de aprendizaje?	2. No tanto tiempo, me es más cómodo que en clases presenciales con diferentes horarios de inicio y finalización de las actividades.	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	2. Me facilita encontrar información actual, específica de otros textos y artículos relacionados con la temática.	2. Para poder comunicarme con el personal bilingüe del colegio.	2. En aplicaciones de diseño para tener mejores conversaciones con personas, comunicarme con personas, entender la filosofía del lenguaje internacional.	2. Se aplica especialmente en reuniones con personal bilingüe del colegio, en reuniones con personas bilingües, en el aspecto de filosofía para, por qué me gusta aplicar mis conversaciones.	Disponibilidad de Tiempo para Actividades Didácticas Digitales Autónomas (Pregunta 2): Estudiante 1: Tiene disponibilidad de unos 30 minutos. Estudiante 2: La facilita realizar actividades de unos 30 minutos, una a dos horas. Estudiante 3: Intenta organizar entre 4 y 6 horas semanales, dependiendo de su trabajo y el resto en Modelos. Estudiante 4: No puede dedicar más de 4 horas a la semana debido a las exigencias de su trabajo y la filosofía lingüística.
2. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	3. ¿Específicamente cómo aplica esta herramienta en inglés en su labor diaria?	3. No tanto tiempo, me es más cómodo que en clases presenciales con diferentes horarios de inicio y finalización de las actividades.	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	3. Me facilita encontrar información actual, específica de otros textos y artículos relacionados con la temática.	3. Para poder comunicarme con el personal bilingüe del colegio.	3. En aplicaciones de diseño para tener mejores conversaciones con personas, comunicarme con personas, entender la filosofía del lenguaje internacional.	3. Se aplica especialmente en reuniones con personal bilingüe del colegio, en reuniones con personas bilingües, en el aspecto de filosofía para, por qué me gusta aplicar mis conversaciones.	Aplicación de Actividades Virtuales en el Trabajo: Los estudiantes destacan la importancia de aplicar sus conocimientos en inglés en contextos laborales específicos, como reuniones internacionales, comunicación con colegas bilingües y liderazgo de procesos. Interacción de Actividades Virtuales Preferidas: Aunque las preferencias varían, los estudiantes muestran interés en una variedad de actividades virtuales como juegos, audios, videos, lecturas interactivas, presentaciones y conversaciones. Enfoque en la Comunicación Internacional: Varios estudiantes resaltan la importancia de la comunicación internacional como motivación para aprender y aplicar el inglés, indicando que los ambientes virtuales son útiles para este propósito. Conexión con el Desarrollo Profesional: Se observa que algunos estudiantes ven la aplicación de conocimientos en inglés como un herramienta para el desarrollo profesional y el potencial laboral internacional.
	4. ¿Por qué es importante aprender una segunda lengua?	4. Porque hoy en día es una necesidad, para aspirar a una posición o a una carrera profesional.	4. Porque hoy en día es una necesidad, para aspirar a una posición o a una carrera profesional.	4. Porque hoy en día es una necesidad, para aspirar a una posición o a una carrera profesional.	4. Porque hoy en día es una necesidad, para aspirar a una posición o a una carrera profesional.	4. Porque hoy en día es una necesidad, para aspirar a una posición o a una carrera profesional.	4. Porque hoy en día es una necesidad, para aspirar a una posición o a una carrera profesional.	Motivaciones Virtuales: Los estudiantes tienen diversas motivaciones para aprender inglés, incluyendo necesidades laborales, desarrollo profesional, competencias educativas y la importancia en un mundo globalizado. Relevancia en el Entorno Laboral: La importancia del inglés en el trabajo es un factor común, ya sea por razones de comunicación con colegas, acceso a información en inglés o interacción en contextos bilingües. Preferencias y Desafíos en las Habilidades: Los estudiantes expresan preferencias y desafíos específicos en las habilidades de lectura, escritura y habla, lo que sugiere áreas de enfoque para el desarrollo del inglés. Conexión con la Práctica Profesional: La aplicación práctica en situaciones laborales específicas, como reuniones internacionales, destaca la conexión directa entre el aprendizaje del inglés y la realidad laboral de los estudiantes.
3. EFICIENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	5. ¿Cómo es la interacción y comunicación de las actividades propuestas en el aula virtual?	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	Preferencia de Actividades Virtuales: Los estudiantes muestran preferencia por una variedad de actividades, incluyendo juegos, audios, videos, lecturas interactivas, cuestionarios, presentaciones y conversaciones. Promoción de Participación: La disponibilidad de tiempo varía entre los estudiantes, algunos optan por reuniones diarias, mientras que otros prefieren dedicar períodos más extensos de tiempo una o dos veces por semana. Uso de Aplicaciones y Plataformas: Los estudiantes utilizan aplicaciones específicas como Grammarly y MyCan para revisar actividades diarias de aprendizaje. Adaptación a Rituales Laborales: Algunos estudiantes mencionan que la cantidad de tiempo dedicado a actividades didácticas digitales está condicionada por las demandas de sus trabajos y tratan de ajustarlo a su horario de consecuencia. Ubicación Geográfica como Factor Limitante: La ubicación geográfica también afecta la disponibilidad de tiempo de algunos estudiantes, como el caso del Estudiante 5, que pasa la mayor parte de la semana en Bogotá y el resto en Medellín.

Análisis entrevista

CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN	ANÁLISIS DE OBSERVACIÓN					ANÁLISIS/COMENTARIOS DE OBSERVACIÓN	CATEGORÍAS EMERGENTES: Observaciones/Actividades Observadas
	ESTUDIANTE 1	ESTUDIANTE 2	ESTUDIANTE 3	ESTUDIANTE 4	ESTUDIANTE 5		
1. ¿Cómo se relaciona el estudiante con la programación de actividades?	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	1. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	Todos los estudiantes muestran una disposición positiva hacia la experiencia de aprendizaje virtual, destacando la importancia de la comunicación internacional y la interacción en contextos bilingües.
2. ¿Cómo es la interacción y comunicación de las actividades propuestas en el aula virtual?	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	2. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	Todos los estudiantes muestran una disposición positiva hacia la experiencia de aprendizaje virtual, destacando la importancia de la comunicación internacional y la interacción en contextos bilingües.
3. ¿Cómo es la interacción y comunicación de las actividades propuestas en el aula virtual?	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	3. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	Todos los estudiantes muestran una disposición positiva hacia la experiencia de aprendizaje virtual, destacando la importancia de la comunicación internacional y la interacción en contextos bilingües.
4. ¿Cómo es la interacción y comunicación de las actividades propuestas en el aula virtual?	4. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	4. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	4. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	4. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	4. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	4. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	Todos los estudiantes muestran una disposición positiva hacia la experiencia de aprendizaje virtual, destacando la importancia de la comunicación internacional y la interacción en contextos bilingües.
5. ¿Cómo es la interacción y comunicación de las actividades propuestas en el aula virtual?	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	5. Como herramienta para el desarrollo profesional y personal.	Todos los estudiantes muestran una disposición positiva hacia la experiencia de aprendizaje virtual, destacando la importancia de la comunicación internacional y la interacción en contextos bilingües.

Análisis guía de observación

Documento completo **DISEÑO METODOLÓGICO**