

Experiencia Significativa

Institución Educativa Pedro Octavio Amado

Proyecto IT POA

(Inglés Tecnología Pedro Octavio Amado)

Autoras: Paula Gomez y Liliana Otero.

1. Problema - Intereses y contexto de la propuesta

La Institución Educativa Pedro Octavio Amado está ubicada al suroccidente de Medellín, en la Comuna 16, en el barrio Belén, sector de Buenavista. Ésta atiende a una población estudiantil diversa, perteneciente a los barrios Belén Altavista y Buenavista en el suroccidente de Medellín, que corresponde a los estratos socioeconómicos 1 y 2. Esta población emerge de los diferentes movimientos migratorios y desplazamientos, dados por la apertura sectorial que se vive específicamente en el barrio Belén Buenavista, en donde hay un constante desplazamiento de población afrodescendiente entrante y saliente, además de la población migrante venezolana, otros procedentes de la periferia de Colombia, como del departamento del Chocó y de su capital, Quibdó, así como de la región del Urabá antioqueño; estos movimientos poblacionales aportan un número importante de estudiantes procedentes de diferentes lugares de la región y del país. En lo que refiere al ámbito familiar, la institución alberga diversos tipos de familias, y por esto tenemos estudiantes cuyo contexto se enmarca en: nuclear, monoparental, homosexual, extenso, adoptivo entre otros; lo anterior propicia y enriquece la diversidad escolar generando una visión y reconocimiento del otro, incentivando al mismo tiempo la inclusión escolar; que hacen del contexto institucional un espacio de crecimiento, permitiendo ampliar la cosmovisión del universo que circunda a los estudiantes de la I. E. Pedro Octavio Amado y que puede enriquecer esas formas de ver al otro.

Uno de los principales retos pedagógicos identificados en el diagnóstico institucional ha sido la baja motivación hacia el aprendizaje del inglés, que se puede ver en la poca participación de algunos estudiantes en las actividades que los docentes proponen. Para los estudiantes, el inglés tiene escaso uso o utilidad dentro del contexto que ellos se mueven, en especial cuando no se presentan oportunidades para interactuar con otros hablantes de inglés, ni requerir el uso de esta lengua en sus actividades cotidianas. Asimismo, se evidencia un desaprovechamiento del recurso humano, ya que no se aprovecha el potencial existente para el uso del inglés, reflejado en las habilidades y experiencias de algunos compañeros que podrían convertirse en sus modelos y referentes. Además, sienten que el inglés es una tarea más del colegio sin ver su propósito comunicativo y tienen poca disposición para asumir retos, sólo realizado éstos cuando hay una devolución reflejada en una nota positiva.

Por otro lado, esta población cuenta con un acceso limitado a recursos tecnológicos de calidad en sus hogares, es decir no todos cuentan con computadores, ni acceso a internet y algunos incluso no tienen las competencias digitales para su aprovechamiento, ampliando así las brechas digitales y oportunidades de aprendizaje en el uso de estas herramientas. Adicionalmente, es notorio el inadecuado uso de las redes sociales, por parte de los estudiantes de la institución; este uso se evidencia en el consumo de información poco

confiable, además de propiciar conductas inadecuadas que en muchos casos terminan generando conflictos que escalan a otras instancias como la coordinación o incluso hasta el comité de convivencia escolar, quienes deben darle trámite a los mismos. Esto en últimas afecta la convivencia, armonía escolar y el respeto por los demás.

Asimismo, se reconoce que aspectos relacionados con el autocuidado, la comprensión y gestión de las propias emociones, el reconocimiento de las necesidades personales y la autorregulación tienen incidencia en las dinámicas de convivencia escolar. En lo relacionado con la responsabilidad social, hay una evidente falta de conciencia frente a que las diferentes acciones, aseveraciones, comentarios o juicios que se hacen de manera individual, afectan y pueden ir en detrimento del otro impactando de manera negativa el bien colectivo. Lo anterior se resume en falta de manejo inteligente del tiempo, control y autorregulación emocional; así como la conciencia y percepción del bienestar común y de los otros. En este contexto, lo anteriormente mencionado también se refleja en la manera como los estudiantes interactúan y participan en los entornos digitales, trasladando, mudando y expresando su proceder a estas instancias, en especial a las redes sociales.

Así entonces, las docentes líderes del proyecto, en su quehacer pedagógico, han evidenciado desde las clases de inglés y tecnología respectivamente, que los estudiantes son usuarios activos de plataformas digitales, en especial TikTok. Sin embargo, esta plataforma es empleada por ellos únicamente con fines de entretenimiento, sin un sentido formativo y en muchas ocasiones usado como medio para denigrar, maltratar y menoscabar a los otros. Se observa que este fenómeno no sólo ocurre en la institución sino que también se presenta en otros colegios del país, evidenciado en investigaciones que se han encargado de estudiar y de proponer alternativas de solución, tal y como lo exponen Carbonó Villalba et al., (2019) quienes abordan los comportamientos violentos y conflictivos a través de las redes sociales.

Esta realidad evidencia la necesidad de resignificar esta red social y convertirla en un espacio pedagógico y creativo, donde se fortalezcan tanto las competencias comunicativas en inglés como las competencias digitales. Asimismo, se busca promover espacios en los que los estudiantes y la comunidad puedan reconocerse a sí mismos, expresar, evocar, identificar y comunicar sus emociones, fortalezas, valores y necesidades, así como apreciar estas cualidades en los demás. De esta manera, se fortalece el autocuidado mediante mensajes relacionados con el reconocimiento de sí mismos y con su compromiso social, tanto en los contextos locales —la institución, el barrio y/o la ciudad— como en los ámbitos nacional e internacional.

En este sentido, el Proyecto IT POA nace como propuesta innovadora a una problemática local, pero con implicaciones regionales, nacionales e internacionales; el proyecto no solo busca conocimientos propios de las áreas de inglés y tecnología, sino que los estudiantes también desarrollen una actitud crítica, responsable y reflexiva frente al uso de las herramientas digitales, que reconozcan el impacto de sus acciones en los diferentes entornos donde interactúan, y fortalezcan su compromiso con el bienestar de su comunidad. De igual manera, pretende ampliar sus oportunidades de participación en contextos cada vez más globalizados, donde el dominio del inglés y las competencias digitales constituyen elementos fundamentales para la comunicación, el acceso al conocimiento, la innovación y el ejercicio de una ciudadanía activa; es decir transformar el uso de la tecnología y el inglés en la

escuela que puedan trascender más allá de su academia e impactar en otros escenarios como el laboral y darle continuidad a su proyecto de vida.

El proyecto inició en el año 2024 con el ejercicio de observación de las problemáticas descritas anteriormente, en cuanto al inglés, desde la motivación y el acercamiento de la lengua y su contextualización, y desde la tecnología frente al uso de las redes sociales; ya a partir del año 2025 ya se inicia con la puesta en marcha de la experiencia, la cual está dirigida a estudiantes de grado sexto a once, que van transitando en el bachillerato y la media de la institución, buscando la permanencia del proyecto en el tiempo. Se promueve a través de la plataforma de Tik Tok enfocado en la producción y publicación de videos/reels cada dos semanas, abordando temáticas diarias como eventos institucionales, algunos eventos nacionales (elecciones, mundial), reconocimiento del barrio, la ciudad, a nivel de país (fiestas nacionales), participación de las familias, interacciones cortas en inglés, respeto por los espacios institucionales, acercamientos e interacción con el otro (temas como vacaciones, emociones, ocio entre otros); cuyos participantes son principalmente miembros de la comunidad educativa con apertura a otros actores.

La experiencia, se propone inicialmente, a partir del uso de la plataforma Tik Tok. No obstante el proyecto reconoce, que las redes sociales están en permanente movimiento y cambio; que constantemente surgen nuevas plataformas digitales de intercambio e interacción. Por lo tanto, se mantiene la disposición y la apertura de migrar o emplear otras plataformas digitales que vayan emergiendo, con el fin de llegar e impactar a una mayor población a nivel nacional y global.

Lo anterior se respalda y no responde únicamente a las dinámicas de uso y apropiación tecnológica de los estudiantes, sino que también encuentra sustento en las políticas y lineamientos que orientan el sistema educativo colombiano. Como se enuncia a continuación. La Constitución Política de Colombia en su articulado 67 y 70, establecen que a través de la tecnología se constituye un medio para garantizar el acceso al conocimiento y fortalecer los procesos educativos, lo anterior es ampliado desde la ley general de educación (Ley 115 de 1994) donde se señala que la tecnología no es solo un contenido curricular, sino una competencia esencial para el desarrollo integral del estudiante. Además en la ley 1341 de 2009 y la ley 1978 de 2019 promueven el acercamiento al uso de las tecnologías y cierre de brechas digitales. Aunado a esto, las orientaciones curriculares del MEN (2022) destacan la importancia de la formación tecnológica como medio para el pensamiento crítico y el uso responsable de lo digital. Lo anterior respalda la pertinencia de esta propuesta dentro del contexto nacional en lo referente al área de tecnología e informática.

A nivel nacional, la Ley 1651 de 2013 de bilingüismo enfatiza el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés buscando favorecer la comunicación intercultural y la competitividad de los estudiantes. Asimismo, los lineamientos del Marco Común Europeo refuerzan el uso del idioma en contextos reales, que precisamente van en línea con el propósito del proyecto IT POA. Desde los estándares y Derechos Básicos de Aprendizaje se promueve el acceso al conocimiento científico y tecnológico garantizando la participación en un mundo globalizado. En consecuencia las TIC y las lenguas extranjeras se convierten en herramientas fundamentales para la participación en una sociedad interconectada.

2. Resumen o descripción de la experiencia

La presente experiencia pedagógica surge como una estrategia educativa, orientada a integrar el aprendizaje del inglés y la tecnología, a partir de la participación activa de los estudiantes promoviendo la construcción de aprendizajes significativos, el fortalecimiento de competencias comunicativas y digitales, así como el desarrollo de habilidades sociales que favorecen su formación integral. En este contexto, el propósito que orienta la implementación de la experiencia se expresa en el siguiente objetivo general:

El objetivo general del Proyecto IT POA es articular el inglés y la tecnología como herramientas comunicativas en contextos reales, mediante la resignificación de las redes sociales como espacios pedagógicos, creativos y de interacción, que favorezcan la motivación hacia el aprendizaje del inglés.

La experiencia dentro de su misma dinámica se ha venido desarrollando en cuatro etapas, las cuales se enuncian a continuación.

Este proyecto inició en su primera etapa a partir de la técnica de observación directa que, desde el año 2024, se venía realizando sobre el comportamiento de los estudiantes en relación con el uso inadecuado de las redes sociales. Durante este proceso se evidenció que dichas plataformas eran empleadas, en muchos casos, como escenarios para denigrar, ridiculizar o agredir a los compañeros, generando conflictos interpersonales y afectaciones en la convivencia escolar. Al mismo tiempo, se observó falta de interés y compromiso por parte de la mayoría de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés, lo cual se evidenciaba en los bajos desempeños en las pruebas Saber, evaluaciones de periodo, las comisiones de evaluación, los diálogos constantes entre los pares docentes del área y en sí en las mismas dinámicas propias de las clases, siendo notoria la actitud apática y de poca apertura de los estudiantes frente a las diferentes propuestas para el aprendizaje del inglés. Estas situaciones mostraron la necesidad urgente de diseñar estrategias pedagógicas y formativas que permitieran transformar el uso de las redes en oportunidades de aprendizaje, en donde hubiera respeto, empatía y responsabilidad frente al otro. Así como el desarrollo de habilidades comunicativas y aproximación al inglés de una manera más amigable y cercana a los estudiantes.

La segunda etapa del proceso continuó con la convocatoria a estudiantes de los diferentes grados, a quienes se les explicó el objetivo del proyecto, lo que se perseguía al implementarlo; ya teniendo esto claro, algunos estudiantes por motivos personales y particulares, decidieron no participar y otros quienes aceptaron la propuesta, se motivaron, se comprometieron y con autorización de sus familias, eligieron participar. Con estos estudiantes se creó un grupo de WhatsApp en aras de mantener una comunicación fluida y continua en todo lo relacionado con la experiencia.

En la actualidad el grupo que participa es diferente al inicial, ya que la conformación del grupo de participantes experimentó cambios durante el desarrollo del proyecto. Aunque inicialmente se inició con un grupo específico de estudiantes, progresivamente se fueron incorporando otros que manifestaron su interés por participar al conocer las producciones audiovisuales y las publicaciones que se compartían en las diferentes plataformas digitales. Todo esto despertó la motivación de nuevos estudiantes, quienes decidieron vincularse de manera voluntaria y aportar desde sus capacidades e intereses a la experiencia.

De igual manera, algunos de los integrantes iniciales dejaron de participar debido a que culminaron su proceso de formación en la institución al graduarse de grado once, lo que los llevó a asumir nuevas dinámicas académicas y personales propias de la educación superior o del ámbito laboral. Esta renovación constante de los participantes ha consolidado al proyecto como una experiencia abierta y dinámica, en la que el ingreso de nuevos estudiantes y la salida de quienes finalizan su trayectoria escolar favorecen la transferencia de conocimientos.

Posteriormente, en la tercera etapa, las docentes gestoras, pertenecientes a las áreas de Inglés y Tecnología, organizaron los grupos de trabajo, distribuyendo diferentes roles entre los estudiantes participantes, aclarando dudas, con apertura a las diferentes observaciones y sugerencias de los mismos. Los roles establecidos en ese momento del proyecto fueron los siguientes: guionistas, eran los que asumían la responsabilidad de escribir los guiones en español e inglés; presentadores, quienes se encargaban de memorizar el guión y relatarlo frente a la cámara; entrevistadores, éstos realizaban las entrevistas a los diferentes actores de la comunidad educativa, los cuales eran convocados a participar de las diferentes publicaciones según el tópico a tratar; fotógrafos y camarógrafos, quienes se encargaban de la toma de las fotografías, grabación de clips de videos, todo dentro del ejercicio de recopilación del material; y por último los editores, éstos se encargaban de seleccionar el material a utilizar, cortar, ajustar y afinar hasta llegar al producto final a publicar. Adicionalmente, las gestoras no sólo acompañaban y monitoreaban el proceso, sino también asumían un papel activo en cada uno de los roles.

Dentro de todo este ejercicio, los estudiantes, el hecho que ellos se enfrentaran de manera voluntaria, al reto, de escribir sus propios discursos en inglés, favorecía el ejercicio escritural en esta segunda lengua, evitando así enfocarse únicamente en el error, a medida que se avanzaba en el proyecto se iban corrigiendo sus escritos y producciones, lo cual permanece en la actualidad. A su vez esto incidía en una mayor fluidez verbal cercano a su propia experiencia y naturalidad en la expresión de sus propias producciones.

En el presente, la asignación de los roles se realiza de manera flexible para cada publicación, considerando tanto las necesidades específicas de los contenidos que se van a desarrollar como los intereses, habilidades y preferencias manifestadas por los estudiantes frente a cada temática. Esta dinámica favorece una participación más activa y voluntaria, al permitir que los integrantes asuman responsabilidades acordes con sus fortalezas y motivaciones, promoviendo así un mayor compromiso con el proceso de creación y difusión de los contenidos.

De igual manera, la distribución de los roles ha experimentado modificaciones como consecuencia de la naturaleza dinámica del proyecto y de la renovación anual de sus participantes. En este sentido, los estudiantes que durante el año anterior cursaban grado once y desempeñaban funciones específicas ya no hacen parte de la institución, lo que ha generado la necesidad de redistribuir responsabilidades e incorporar a nuevos integrantes. Este proceso ha permitido que otros estudiantes asuman nuevos desafíos, desarrollen competencias relacionadas con la producción de contenidos digitales y fortalezcan habilidades de trabajo en equipo y liderazgo, garantizando así la continuidad y permanencia del proyecto.

La cuarta etapa de la experiencia se desarrolla a través de la creación de contenidos digitales en inglés (videos cortos y creativos). Dentro de la experiencia, la parte creativa, en lo atinente a la creación y publicación de videos en Tik Tok, se desarrolla en cuatro momentos; un momento inicial en donde se selecciona la temática teniendo en cuenta los eventos institucionales, fechas establecidas, celebraciones, actividades culturales, situaciones emergentes que ocurren como: la problemática de las basuras, emociones de los estudiantes frente a las vacaciones y exámenes de periodo, entre otros. Una vez se tiene el tema definido, se inicia el segundo momento, que es lo relacionado con la toma de imágenes y videos, para lo cual se utilizan herramientas propias como sus celulares y un Ipad a disposición del proyecto y así seleccionar, en términos de calidad, lo que se puede utilizar como material para la elaboración de los videos.

El siguiente paso correspondiente a un tercer momento, se inicia con la edición y organización de los videos y fotografías a través del programa de Capcut y/o la plataforma Tik Tok directamente en la opción de edición de videos que esta ofrece. Este ejercicio se lleva a cabo durante las horas de tecnología e inglés, así como otros espacios disponibles en la institución; culminando en un cuarto momento con el ejercicio de publicación de los videos, en una cuenta institucional de TikTok llamado Proyecto ITPOA, seleccionado como el medio de difusión de los productos elaborados por los participantes de la experiencia.

La articulación de estos cuatro momentos representan un proceso de construcción colectiva en el que los estudiantes no solo fortalecen sus habilidades en el manejo de herramientas digitales para la producción de contenido audiovisual, sino que también reflexionan sobre la manera más adecuada de comunicar sus ideas a través de las redes sociales. La selección de imágenes, la organización de las secuencias, la incorporación de efectos, música, subtítulos y narraciones, así como la revisión del uso del idioma inglés, constituyen oportunidades para potenciar competencias comunicativas, tecnológicas y creativas. De este modo, la elección del tema, toma de imágenes, elección del material, edición y publicación de los videos va más allá de la simple divulgación de un producto final y se convierte en un escenario auténtico de aprendizaje, interacción y visibilización del trabajo desarrollado por los estudiantes, fortaleciendo el alcance y la apropiación del proyecto tanto al interior de la institución como en otros contextos.

En la actualidad, el Proyecto ITPOA continúa desarrollando la publicación de los videos siguiendo los cuatro momentos metodológicos anteriormente descritos, los cuales orientan el proceso de planeación, producción y difusión de los contenidos audiovisuales. No obstante, como toda experiencia pedagógica, el proyecto se mantiene en un proceso permanente de adaptación, renovación y transformación, respondiendo tanto a las necesidades e intereses de los estudiantes como a las dinámicas propias del contexto educativo y al constante avance de las herramientas tecnológicas y los entornos digitales. En este sentido, durante el presente año se incorporó una nueva dinámica consistente en la publicación de videos elaborados por los estudiantes en el marco de las clases de Inglés y Tecnología con temas propuestos relacionados con el contexto y sus realidades, fortaleciendo la articulación curricular entre ambas áreas y ampliando las posibilidades de participación de la comunidad estudiantil.

Esta estrategia ha permitido brindar a los estudiantes un espacio para proponer ideas, expresar sus intereses, compartir sus experiencias y dar a conocer sus perspectivas sobre diferentes temáticas direccionadas en el contexto escolar. Asimismo, ha favorecido la

visibilización de sus habilidades comunicativas, tecnológicas y creativas, al tiempo que fortalece el uso del idioma inglés en sus cuatro habilidades lingüísticas como son: la escucha, el habla, la escritura y lectura y aplicarlas en situaciones auténticas de comunicación. La integración de las producciones realizadas en el aula con los escenarios digitales de divulgación convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía, el trabajo colaborativo, la creatividad y el desarrollo de competencias necesarias para interactuar de manera crítica y responsable en los entornos digitales. De esta manera, el Proyecto ITPOA consolida una experiencia educativa dinámica, pertinente y en constante evolución, que trasciende los límites del aula para generar oportunidades de aprendizaje con impacto tanto en la comunidad educativa como en otros contextos.

La metodología del Proyecto ITPOA integra diferentes enfoques pedagógicos que orientan el desarrollo de las actividades y favorecen la construcción de aprendizajes significativos, que según Ausubel (2000) ocurren cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial con los saberes y experiencias previas del estudiante. En primer lugar, se fundamenta en el trabajo colaborativo, mediante el cual estudiantes de diferentes grados se organizan en equipos para asumir responsabilidades relacionadas con la planeación, grabación, edición y publicación de los contenidos audiovisuales. Esta dinámica propicia el intercambio de conocimientos, el aprendizaje entre pares y la corresponsabilidad en el logro de objetivos comunes. Asimismo, incorpora el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en tanto que cada producción audiovisual constituye un producto con un propósito comunicativo definido, orientado a responder a una necesidad, abordar una temática específica o generar un impacto en la comunidad educativa. Finalmente, el proyecto se sustenta en un enfoque socioconstructivista planteado por el psicólogo Lev Vygotsky, que reconoce el aprendizaje como un proceso de construcción colectiva en el que la interacción entre los estudiantes, el docente y el contexto favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas, digitales, sociales y comunicativas.

La articulación de estos enfoques permite que las actividades vayan más allá del aprendizaje de aspectos técnicos relacionados con la producción audiovisual y el uso de herramientas digitales, ya que en el desarrollo de cada publicación, los estudiantes investigan, planifican, toman decisiones, resuelven problemas y reflexionan sobre los contenidos que desean comunicar. De esta manera, fortalecen competencias como el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Asimismo, el aprendizaje se configura a partir de experiencias auténticas que vinculan los contenidos curriculares con situaciones reales y significativas para los participantes.

De igual forma, esta metodología promueve un rol activo del estudiante en la construcción de su propio aprendizaje, al brindarle la posibilidad de asumir responsabilidades, proponer iniciativas y participar en la creación de productos que trascienden el contexto del aula. La publicación de los videos en escenarios digitales dota de sentido las actividades desarrolladas, al ofrecer un público real para las producciones estudiantiles y fomentar procesos de autoevaluación, coevaluación y mejora continua. En consecuencia, el Proyecto ITPOA fortalece no solo las competencias propias de las áreas de Inglés y Tecnología, sino también habilidades transversales indispensables para la formación integral y para la participación crítica, ética y responsable en la cultura digital contemporánea; propiciando una resignificación del uso de las redes sociales, al demostrar que estas no se limitan a un espacio de entretenimiento o recreación, sino que también pueden constituirse en escenarios

con un alto potencial pedagógico para el aprendizaje, la comunicación y la construcción de conocimiento.

Hasta el momento en la implementación del Proyecto ITPOA se ha evidenciado un fortalecimiento progresivo de las competencias comunicativas de los estudiantes en lengua inglesa, reflejado en una mayor fluidez, confianza y disposición para utilizar el idioma en contextos auténticos de interacción. Al mismo tiempo, la participación constante en las diferentes etapas del proyecto favorece la apropiación de herramientas tecnológicas relacionadas con la producción de contenidos digitales, tales como programas de edición de video, aplicaciones para el tratamiento de imágenes, el manejo responsable de redes sociales y la creación de productos audiovisuales con fines educativos.

De igual manera, la experiencia ha contribuido al fortalecimiento de habilidades personales y socioemocionales que resultan fundamentales para la formación integral de los estudiantes. La participación activa en la creación y difusión de los videos ha incrementado su autoestima, ha fortalecido la confianza para expresarse frente a diferentes públicos y favorecido el desarrollo de competencias relacionadas con la comunicación oral, el trabajo colaborativo y la capacidad para argumentar y expresar ideas en una lengua diferente a la materna. En consecuencia, el proyecto generó escenarios de aprendizaje que permitieron a los estudiantes asumir un papel más autónomo, creativo y comprometido frente a su propio proceso formativo; consolidando al proyecto ITPOA como un espacio innovador de aprendizaje vivencial que articula las potencialidades de la tecnología, el aprendizaje del inglés y la producción de contenidos digitales con sentido pedagógico.

Asimismo, el impacto del proyecto trasciende el ámbito del aula, ya que las producciones audiovisuales publicadas en las plataformas digitales institucionales permiten visibilizar el trabajo de los estudiantes y fortalecer los vínculos entre la escuela y la comunidad. De esta manera, el proyecto no solo promueve el desarrollo de competencias comunicativas, tecnológicas y socioemocionales, sino que también fomenta el sentido de pertenencia, la participación activa y la apropiación de espacios de comunicación digital como escenarios para el aprendizaje, la creatividad y la transformación del entorno educativo.

En conjunto, el Proyecto ITPOA evidencia cómo la articulación entre el inglés, la tecnología y las metodologías activas de aprendizaje puede transformar las prácticas pedagógicas y generar experiencias educativas significativas para los estudiantes. Su desarrollo ha permitido consolidar un escenario de aprendizaje dinámico, participativo y en permanente evolución, en el que la producción de contenidos digitales se convierte en una estrategia para fortalecer competencias comunicativas, tecnológicas y socioemocionales. Asimismo, la experiencia ha favorecido la resignificación de las redes sociales, al trascender su uso recreativo para convertirlas en escenarios pedagógicos de creación, comunicación y aprendizaje, desde los cuales los estudiantes producen contenidos con sentido formativo e interactúan de manera crítica, ética y responsable con la comunidad educativa y otros públicos.

3. Alcance e impacto

El alcance del proyecto se refleja en las diferentes transformaciones y aportes que ha generado tanto en los estudiantes como en la comunidad educativa y su entorno. Estos resultados permiten evidenciar su impacto en los ámbitos pedagógico, curricular, institucional, social, cultural y externo, destacando cómo la integración del inglés, la tecnología y las redes sociales puede trascender el aula y fortalecer los vínculos con el territorio y la comunidad; los cuales se explican a continuación:

Desde lo pedagógico, se evidencia un incremento en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés y hacia el uso responsable de las tecnologías, especialmente cuando estas se convierten en herramientas para expresar sus ideas, experiencias y conocimientos. La participación activa en las diferentes actividades del proyecto les permite acercarse al inglés de una manera más práctica y significativa, dejando de percibirlo únicamente como un contenido académico y utilizándolo como un medio real de comunicación.

En este proceso, los estudiantes producen discursos más fluidos y naturales en inglés, ya que tienen la posibilidad de escribir, preparar, practicar y posteriormente compartir sus ideas con otros. Este ejercicio favorece la confianza para comunicarse en la lengua extranjera y permite que el aprendizaje se desarrolle a partir de situaciones cercanas a sus experiencias y a los contextos que hacen parte de su vida cotidiana. De igual manera, el proyecto contribuye al desarrollo de competencias digitales relacionadas con la creación, grabación y edición de contenidos, permitiendo que los estudiantes reconozcan las posibilidades que ofrecen las tecnologías para aprender, crear y comunicar.

Asimismo, estas experiencias favorecen un aprovechamiento más significativo del tiempo libre, al brindar a los estudiantes alternativas para utilizar las herramientas digitales con propósitos creativos y educativos. Las interacciones que se generan durante el desarrollo de las actividades fortalecen, además, habilidades sociales y comunicativas, como la capacidad de escuchar, expresar ideas, llegar a acuerdos, compartir con otros y participar de manera activa en la construcción de los contenidos. De esta manera, el proyecto articula el aprendizaje del inglés con el desarrollo de competencias digitales y sociales que aportan a la formación integral de los estudiantes.

En lo que se refiere a lo curricular, se logra la integración de las áreas de Inglés y Tecnología en actividades conjuntas, articulando aprendizajes significativos, ya que los estudiantes hablan desde esa conexión vinculante con los espacios que habitan y la resignificación de su entorno donde conectan sus emociones, vivencias y experiencias de su diario vivir. Igualmente, la comunidad externa se puede identificar y sentirse conectada, valorando su propio entorno desde lo que los estudiantes expresan con el proyecto. Asimismo, la comunidad educativa, vecinos y familias reconocen y aprenden que las redes sociales, en este caso Tik Tok, pueden tener un uso y un sentido pedagógico y a su vez cambiar el sentido en el uso de esta red social.

De esta manera, la integración de estas áreas permite que los aprendizajes trasciendan los contenidos propios de cada asignatura y se relacionen con experiencias reales y cercanas para los estudiantes. La experiencia posibilita que el inglés y la tecnología se conviertan en medios para expresar, reconocer y valorar el entorno, mientras se promueve una mirada

diferente sobre las redes sociales y sus posibilidades educativas. Así, se fortalece una experiencia de aprendizaje que vincula la escuela con su comunidad y contribuye a resignificar el propósito de la red social Tik Tok y el uso de las herramientas.

En cuanto al aspecto Institucional y/o comunidad externa, la comunidad educativa reconoce el proyecto como una iniciativa que visibiliza los procesos escolares, y promueve la innovación pedagógica y el uso de herramientas digitales como medios de aprendizaje, esto se puede evidenciar en que la comunidad alrededor de la institución se permea y tiene ese contacto o exposición al aprendizaje del inglés de una manera más sencilla y cercana a ellos. Adicionalmente, a través del proyecto la comunidad externa se empodera de sus espacios creando y fortaleciendo el sentido de pertenencia y arraigo por lo propio.

Cabe resaltar que el proyecto ha sido reconocido y evidencia un sentido de apropiación por parte de la comunidad educativa. Esto se refleja en el reconocimiento inmediato de la experiencia y en la asociación que estudiantes, docentes, familias y demás integrantes de la comunidad hacen con el propósito y sentido del proyecto. Este reconocimiento permite evidenciar que la experiencia ha logrado trascender las actividades desarrolladas en el aula y posicionarse como una iniciativa que hace parte de la dinámica institucional, fortaleciendo el vínculo entre la escuela y su comunidad.

En lo atinente al ámbito social y cultural, el proyecto fomenta la conciencia sobre el autocuidado desde las emociones, disfrute y aprovechamiento del tiempo libre y momentos en familia; así como el compromiso social en cuanto al uso responsable de la red social Tik Tok, transmitiendo mensajes positivos y proyectando a la institución como un referente de buenas prácticas educativas. Dentro del proyecto, además de la participación activa de los estudiantes, se vincula a la comunidad interna, quienes participan como entrevistados dando a conocer sus opiniones, ideas, sentires frente a los diferentes temas propuestos como insumo principal de los videos publicados en el proyecto.

Para finalizar, y no menos importante, la experiencia tiene una incidencia externa a través de la difusión de sus contenidos en redes sociales y página institucional. Esto permite ampliar su alcance más allá de la institución y lograr que familias, vecinos y otras comunidades conozcan los mensajes educativos y ejemplos de innovación escolar. De esta manera, las redes sociales se convierten en un medio para dar a conocer los aspectos positivos de la institución, visibilizar su trabajo y proyectarlo a nivel local, nacional e incluso global.

4. Apropiación de la comunidad

En la experiencia los estudiantes, son los protagonistas del proyecto, asumiendo roles de editores, actores, guionistas y productores, liderando la creación de contenidos y fortaleciendo competencias comunicativas y tecnológicas. Son capaces de integrarse con otros, hacer equipo y lograr sacar adelante las producciones; viendo esta oportunidad como un espacio de aprendizaje mutuo, a la hora de reunirse y elaborar los escritos en inglés; se corrigen y confirman si la producción es correcta. El sentido de apropiación también se evidencia en que a medida que se ha ido avanzando en la experiencia, algunos estudiantes se han vinculado, se han sumado al proyecto, queriendo ser parte de él y aportando nuevas ideas.

Por otro lado, las docentes, específicamente las gestoras de la experiencia desde su área, acompañan, orientan y supervisan cada proceso, garantizando la calidad pedagógica y el uso responsable de la tecnología. A su vez las familias apoyan mediante el consentimiento informado, participando activamente en algunas publicaciones, acompañando a los estudiantes en el seguimiento de los videos y publicaciones, valorando el aprendizaje logrado.

Otros actores importantes son los egresados, quienes se vinculan al proyecto, mostrando que la experiencia trasciende la escolaridad, participando en la elaboración de algunos videos, así como siendo protagonistas de los mismos. De la misma manera, la comunidad externa se ha vinculado al proyecto de manera activa, asumiendo un rol protagónico en algunos videos a través de la divulgación de temas relacionados con: las contribuciones de materiales y aportes pedagógicos y didácticos donados a la institución por la Secretaría de Educación; los propósitos de las entidades como es el caso de PartyClass. A su vez, la difusión de estos contenidos en redes sociales genera interacción con familias, instituciones y usuarios externos, fortaleciendo el reconocimiento del proyecto y permitiendo visibilizar los procesos de la institución más allá de sus espacios habituales.

5. Sostenibilidad

Para garantizar la permanencia del proyecto, se han previsto varias estrategias:

Desde lo curricular, en el área de Tecnología, se han realizado adaptaciones según el nivel de los estudiantes, orientándolos en procesos como la grabación, la toma de fotografías, el recorte y la edición de videos. Por su parte, en el área de Inglés, se aprovecha la experiencia para fortalecer las clases dirigidas por el docente, extendiendo el uso del idioma y registrando las diferentes actividades y propuestas pedagógicas que van surgiendo durante el desarrollo de las clases.

En cuanto a lo administrativo, se ha encontrado apertura y flexibilización para transversalizar el área de inglés y tecnología en la aplicación de la experiencia; también propiciando y permitiendo espacios y tiempos para socializar el proyecto a la comunidad educativa. Así como la provisión del espacio físico de la institución para las diferentes actividades concernientes al proyecto.

En cuanto a la sostenibilidad comunitaria, se busca fortalecer la participación de las familias y cuidadores en el desarrollo y continuidad del proyecto, promoviendo un rol más activo y protagónico en las publicaciones y actividades que se realizan. Su participación no se limita a la autorización para que los estudiantes hagan parte del proyecto, sino que se extiende a su acompañamiento e involucramiento en las diferentes acciones y publicaciones. De esta manera, se pretende consolidar una relación más cercana entre las familias, los estudiantes y la institución, favoreciendo el reconocimiento, la participación y la apropiación del proyecto por parte de la comunidad educativa.

6. Transferencia / socialización

La socialización del Proyecto IT POA ha permitido visibilizar el trabajo conjunto de docentes y estudiantes y generar reflexiones sobre el uso pedagógico de las redes sociales como herramientas para el aprendizaje del inglés. Esta experiencia se ha compartido en página y redes sociales institucionales, reuniones docentes, encuentros con las familias en el marco del Foro Educativo del Plan Decenal de Educación y durante el English Day, donde se presentó el propósito del proyecto, sus contenidos y publicaciones realizadas a través de TikTok. Asimismo, la naturaleza digital del proyecto facilita su difusión autónoma a públicos diversos, dentro y fuera de la institución, permitiendo compartir contenidos sobre la vida cotidiana, las actividades culturales, deportivas y las experiencias de la comunidad educativa.

El proyecto permite y propicia aprendizajes significativos, direccionados al desarrollo de habilidades blandas como la expresión, comunicación, escucha activa, la oralidad y la capacidad de expresar ideas con claridad. También promueve el uso ético y responsable en entornos digitales y el acercamiento y aproximación al inglés de una manera más amigable, atractiva y motivadora.

En consecuencia, el Proyecto IT POA se considera como un modelo replicable, transferible, que se puede extrapolar a otros contextos o áreas del conocimiento. Por lo tanto, se proyecta compartirla en diferentes espacios académicos, como la socialización de Experiencias Significativas del Núcleo de Belén en septiembre.

7. Fundamentación

A partir de la norma y para el objetivo que se persigue en el presente proyecto, la experiencia significativa se fundamenta desde dos aristas: la importancia del inglés centrado en el desarrollo de las cuatro habilidades como son: escucha, habla, escritura y lectura y su enfoque comunicativo; y el uso de las herramientas tecnológicas y digitales como medio de comunicación y difusión de la información, además de la ciudadanía digital desde su uso responsable y ético. Esta experiencia se fundamenta en:

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN (2018) reconoce la importancia de la implementación de la enseñanza del inglés como lengua extranjera y afirma que esta gana protagonismo como idioma para los negocios y el trabajo. Asimismo, las opciones culturales y de entretenimiento son amplias si se dominan las lenguas extranjeras.

Se plantea que la comunicación juega un rol vital para las personas y no es posible sin el uso de una lengua (Rao, 2019). La comunicación funge como medio para alcanzar, en muchos ámbitos, metas, objetivos y fines. En este propósito el inglés aporta a la comunicación, reconociendo la importancia de brindar la oportunidad a los alumnos de crecer individualmente como grupo, estableciendo la confianza y seguridad, dando la oportunidad de probar y desarrollar las habilidades sociales que suscitan empatía, cariño y apoyo (Adams, 2017).

La interacción entre estudiantes es un tema estudiado de antaño y permite establecer que los niños y adolescentes en ese ejercicio interactivo con sus compañeros, superan su

egocentrismo porque adquieren habilidades sociales para negociar puntos de vista y conceptos. Se observa el progreso en los procesos de socialización que repercuten en el rendimiento académico; “la interacción social se manifiesta para mantener relaciones comunicativas favorables (Romero & Santana, 2021 p. 173).

En lo referente a habilidades lingüísticas, Nan (2018) afirma que las cuatro habilidades lingüísticas del inglés, están interrelacionadas y facilitan entre sí el aprendizaje y la comunicación de la lengua, son contenido de aprendizaje para estudiantes de secundaria. Con estas competencias se ha establecido un marco de comprensión y producción: escuchar y leer pertenecen a la comprensión mientras que hablar y escribir corresponden a la producción de categorías que hacen parte de la comunicación en las que los hablantes y los oyentes son lectores y escritores que están interconectados y condicionados en términos de procesos psicológicos y cognitivos.

Teniendo en cuenta la afirmación anterior, donde en el inglés se busca fortalecer estas cuatro habilidades (comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita), éstas se desarrollan dentro del proyecto de manera conjunta e integrada en el ejercicio e interacción propia de la experiencia al momento de la escritura de los guiones, su lectura y posterior grabación para las publicaciones de los estudiantes, propiciando que éstos tomen conciencia frente a estas habilidades, lo cual redundará en estrategias de autocorrección y retroalimentación; haciendo de éste un proceso vivo, de constante reflexión y mejora.

Aunado a lo anterior desde socioconstructivismo, Vygotsky señala que el aprendizaje se construye en interacción con otras personas y con el contexto sociocultural. El estudiante no aprende de manera aislada, sino mediante el diálogo, la colaboración, el lenguaje y las experiencias compartidas con docentes y compañeros. Estos procesos sociales posteriormente se interiorizan y contribuyen al desarrollo de capacidades cognitivas (Vygotsky, 1986). Esta teoría fundamenta, sostiene, evidencia y sustenta el proceso de esta experiencia significativa. Sumado a esto, este autor no desarrolló específicamente el ABP. Sin embargo, su teoría sociocultural sustenta la interacción, colaboración y construcción del conocimiento, elementos centrales de esta metodología que también es utilizado como enfoque en el Proyecto ITPOA.

En lo que se refiere a la educación en tecnología e informática, como área fundamental dentro del sistema educativo colombiano, la cual busca el desarrollo de competencias y la formación de estudiantes que sean capaces de solucionar y resolver problemas de la vida cotidiana, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2008) la formación en tecnología es mucho más que ofrecer una capacitación para el manejo de artefactos, y es por lo tanto un desafío para la educación conservar e incrementar el interés por aprender; porque con ella se busca que los estudiantes estén en capacidad de desarrollar competencias tecnológicas como requisito para su desenvolvimiento en la sociedad.

Es de suma importancia el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de esta área, ya que se están formando a las futuras generaciones en la adquisición de competencias de la vida diaria, de ahí la relevancia que tiene en la formación de los estudiantes para su desempeño en los diferentes contextos, sobre todo en esta época de avances tecnológicos. Es un aprendizaje que no solo se queda en el salón de clases, de ahí que se anime al desarrollo de contenidos tendientes también a fomentar las competencias

digitales y de comunicación, así como a la implementación de estrategias que favorezcan el interés de los estudiantes por aprender.

En conclusión, el Proyecto IT POA permite que el aprendizaje del inglés y la tecnología adquiera mayor sentido al relacionarse con las experiencias, intereses y contextos cotidianos de los estudiantes. Desde la perspectiva de Ausubel (1968), esta relación favorece aprendizajes significativos, pues los conocimientos no se abordan de manera aislada, sino que se ponen en práctica mediante la comunicación, la creación de contenidos y el uso pedagógico de herramientas digitales. Así, el proyecto articula ambas áreas en experiencias cercanas y concretas que fortalecen el aprendizaje y permiten a los estudiantes desenvolverse de manera más activa en su entorno.

8. Referentes bibliográficos

Adams, S. (2017). *Social Emotional Learning and English Language Learners: A Review of the Literature*. IN *Tesol Journal*. 17 (1), 77-93

Ausubel, D. P. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Kluwer Academic Publishe

Coll Salvador, C., y Solá Gallart, I. (2002). *Factores psicosociológicos relacionales y contextuales implicados en el aprendizaje escolar*. UOC Papers.

Gregory, M., & Carroll, S. (2018). *Language and Situation: Language Varieties and their Social Contexts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429436185>

Ley 115 de 1994. *Por la cual se expide la ley general de educación*. (1994). http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html

Ley1651 de 2013. (2013, 12 de julio). Congreso de la República. Diario oficial n. 48849

Ministerio de Educación Nacional (2022, julio). *Orientaciones Curriculares Para El Área De Tecnología E Informática En La Educación Básica Y Media*.

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-11/Orientaciones_Curriculares_Tecnologia.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2018, January 9). *Foreign Language*. <https://bit.ly/3ejB5Hz>

Nan, C. (2018). *Implications of interrelationship among four language skills for high school English teaching*. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(2), 418-423. <https://bit.ly/3cP8mKq>.

Prensky, M. (2009). *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. *Innovate: Journal of Online Education*. 5(3). <https://www.learntechlib.org/p/104264/>.

Rao, P. S. (2019). *The importance of speaking skills in English classrooms*. Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ), 2(2), 6-18. <https://bit.ly/3Qk1GSf>

Romero, M., & Santana, E. (2021). *La afectividad en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua*. Revista Panamericana de Pedagogía. p.p 168-180

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. (Obra original publicada en 1978).

Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language* (A. Kozulin, Ed.). MIT Press

9. Enlaces web de evidencias

- Video Resumen de la Experiencia:
https://youtu.be/r1_tprvVhr4?si=LMWWsVIS-ZxZM8H5
- Proyecto ITPOA
https://www.tiktok.com/@proyectoit_poa?_t=ZS-8zNLQV2SHpM&_r=1
- Alcance e impacto:
<https://youtu.be/efDMzYBxW-c?si=MMskpO0eq13PIZCz>
- Transferencia:
<https://canva.link/hktylb05vho05df>
- Apropiación
<https://youtube.com/shorts/ToX0d-7cOnw?feature=share>