



## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés I
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 81-120
6. **Distribución del tiempo:** Horas por semana.
  - 4 Horas presenciales
  - 1 hora de Talle en Aula o Taller en el Centro de Auto Acceso (SAC).
  - 1 hora de Practica Autónoma en el SAC.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 1-10

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** escritura, expresión oral/ interacción oral y comprensión auditiva.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Mi inquietud sobre la ansiedad que provoca practicar la oralidad en los estudiantes dentro del salón de clase, me llevó a indagar e identificar como disminuir esa ansiedad con esta BP y darle al alumno la confianza de comenzar a desenvolverse y comunicarse usando los conocimientos básicos dentro de un ambiente inmersivo, ya que abstrae sus sentidos en la actividad al sumergirse en la experiencia de comunicarse olvidándose de las repercusiones sociales que le rodean.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** ansiedad y motivación.

**Objetivos:** Mediante la implementación de esta práctica los estudiantes serán capaces de describir de manera oral y escrita la habitación de un departamento así como la ubicación de los muebles. El efecto de la inmersión a través de la realidad virtual favorecerá la disminución de la ansiedad al momento de hablar en público y aumentará la confianza y fluidez del estudiante.

## Descripción de la BP

### Procedimiento

Esta BP se aplica a estudiantes nivel A1; y has sido aplicada en un grupo pequeño de 10 participantes. La dinámica de esta actividad es grupal y genera una interacción alumno – alumno.

**Preparación requerida para llevarla a cabo.** Al ser un taller, se tiene en cuenta que ellos conocen y han practicado vocabulario referente a partes de la casa y muebles, adjetivos. Así mismo, los alumnos utilizan las funciones *There is /There are* y las preposiciones de lugar (*in, on, under, behind, next to, behind, in front of, opposite, between, over*). Para expresar existencia de una o varias cosas y la ubicación de las mismas.

**Tiempo.**

El maestro requerirá de un tiempo de 50 minutos para realizar las actividades 1 a la 6. El alumno realizará su auto corrección de la actividad escrita entregándola al día posterior del taller.

**Procedimiento.**

1. Actividad de inicio. El maestro pregunta a los alumnos si viven en casa o en un departamento. El docente utiliza el PDF *My new apartment* (anexo 1) para presentar su nuevo departamento (hoja 2). Durante la introducción, se puede realizar preguntas relacionadas a la ubicación de los muebles que hay en el departamento; lo cual sirve como un apoyo para repasar el tema a desarrollar.
2. Se preparan las fotos de 360° de 2 apartamentos para mostrar enfrente de realidad virtual. Los URL de las imágenes de 360° son:  
Departamento 1:  
<https://patches.vizor.io/v/plq7x>  
<https://patches.vizor.io/v/kaxqm>  
Departamento 2.  
<https://patches.vizor.io/v/b3o6w>  
<https://patches.vizor.io/v/jy8yr>  
Departamento 3  
<https://patches.vizor.io/v/jy8ym>
3. Se divide el grupo en dos y cada equipo se le asigna un departamento para describir. Primero se empieza con el departamento “uno” donde sólo pueden pasar cuatro alumnos a describirlo teniendo cada uno de cuatro a cinco minutos para describir lo que ve a través de los lentes de realidad virtual. El resto de todo el grupo tomara dictado de la descripción en la hoja de trabajo (anexo 2) asimismo también el maestro tomara dictado para así retroalimentar al final de la actividad a los alumnos que dieron las descripciones.
4. Terminado el equipo del departamento uno pasarán cuatro alumnos y el otro equipo para describir el departamento “dos”. Igual con el primer departamento cada alumno sólo tendrá cuatro minutos para dar su descripción de lo que ven. De la misma forma, el resto del grupo tomara dictado de lo que describen sus compañeros.
5. Al finalizar la descripción del segundo departamento el maestro muestra secciones de imagen el departamento “uno”, del departamento “dos” y de un tercer departamento procurando que no sean fácilmente reconocibles. Los alumnos identificarán que imágenes corresponden al departamento “uno” y cuales al departamento “dos”. Justificando sus respuestas en base a la información tomada en el dictado previo.
6. El maestro retroalimentara a los alumnos que describieron oralmente en base al dictado que tomo.
7. Así mismo, el alumno auto evaluara en casa el escrito realizado en clase, comparando su dictado con el dictado tomado y corregido por el maestro; el cual recibirá en su correo. Debiendo entregar la

auto-corrección y su trabajo de clase al docente para que éste pueda identificar de primera mano los avances y las áreas de oportunidad de cada alumno (Anexo 3).

8. El maestro califica el trabajo de acuerdo a los criterios de evaluación anexo 4.

### **Efectos en los estudiantes**

La motivación y el interés en la participación en el taller fueron evidentes y permitió el refuerzo de los contenidos del programa de una manera diferente y dinámica; ayudando a disminuir la ansiedad al hablar frente de una audiencia durante el proceso y por lo tanto, mejorar la fluidez oral, así como repasar la forma escrita.

Esta información se puede constatar en el desempeño en su evaluación mensual; en el examen oral se pudo observar que no tuvieron problema para describir una habitación o el lugar en donde viven; así mismo, en la evaluación escrita, los alumnos que realizaron esta práctica fueron capaces de realizar sus descripciones de manera fluida, respetando el uso correcto de puntuaciones y conectores.

NOTA: Este tipo de material puede ser utilizado sin los lentes de realidad virtual utilizando solo la computadora y las imágenes de 360°, las cuales ayudan a que el alumno realice la descripción y comunique sus ideas. Para disminuir la ansiedad, el alumno puede estar colocado dando la espalda a sus compañeros, y así este ocupado en su descripción y no en el sentirse evaluado. Mas sí es notable el impacto al usar los lentes de realidad virtual y éstos ya se encuentran a costos son accesibles.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

Algunas de las consecuencias que provoca la ansiedad en el aprendizaje de una lengua extranjera es la dificultad de concentrarse y recordar, disminuyendo el rendimiento del estudiante (Paredes, 1999).

Existen estudios en donde se confirma que una manera de eliminar la ansiedad al momento de expresarse en una clase es cuando este prepara el tema con anterioridad y lo ensaya con el material a exponer. Sin embargo en esta BP el alumno tiene ya el conocimiento de las preposiciones de lugar y se desea que exprese su conocimiento por su propia cuenta, de manera más natural sin la necesidad de una preparación previa; por lo que con esto propongo eliminar la ansiedad causada por hablar en público y de sentirse evaluado por sus iguales y por el maestro constantemente, como lo menciona en su investigación Stephenson (2006). Para eliminar esa ansiedad, se considera que la realidad virtual puede ayudar a aislar al alumno del ambiente que le puede causar el estrés y ponerlo en otro en donde se sienta libre del escrutinio de sus pares.

La realidad virtual tiene dos dimensiones: la inmersión y la presencia (Markowitz, Laha, Perone, Pea y Bailenson, 2018). La presencia, es cuando haces sentir al sujeto que está presente en otro ambiente simulado en la realidad virtual. Al desplazar al alumno del ambiente donde está el grupo que lo está viendo/ evaluando al ambiente virtual, este le dará seguridad y fluidez para hablar lo que ya conoce puesto que deja a un lado el escrutinio de sus pares para enfocarse en su producción.

Varios son los trabajos de estudio así como materiales realizados sobre la realidad virtual, en donde se menciona como se adquiere y como se refuerza el conocimiento con el uso de esta herramienta tecnológica, no obstante considero que es un área de oportunidad para estudiar y conocer los alcances que puede otorgar la realidad virtual para que el alumno pueda utilizar el conocimiento previo y así reproducir ese conocimiento utilizando una segunda lengua.

### **Materiales y recursos**

Material del maestro.

- PDF para introducir el tema y acceso a enlaces de las fotos de 360 ° (anexo 1).
- *Smartphone o laptop e Internet*
- Retroalimentación y Auto-evaluación escrita (anexo 3).

Material de alumnos:

- Hoja de trabajo para toma de dictado (anexo 2).
- Lentes para realidad virtual (*google glasses*, opcional)
- Instructivo para elaboración en: <http://www.instructables.com/id/Google-Cardboard-15-Best-of-10-20/>)

### **Características de su BP**

Este taller en específico lo he implementado en dos semestres, Agosto – Diciembre 2018 y Enero– Mayo del 2019, por los requerimientos y necesidades encontradas al nuevo Programa Universitario de Inglés el cual estipula que se deben realizar talleres que fortalezcan el desarrollo de habilidades lingüísticas y contextualizadas según lo temas que se revisan en el curso así como que estos incluyan estrategias de evaluación y retroalimentación para favorecer el avance de los estudiantes; y por tanto, los resultados indican que es una BP ya que es creativa, efectiva, sostenible, replicable y reflexiva.

Es creativa puesto que parte del asombro y la curiosidad generada en el estudiante logrando su atención e interés y por lo tanto efectiva porque favorece en la consolidación del conocimiento y les otorgo mucha seguridad y confianza para comunicar sus ideas oralmente. Así mismo, es reflexiva, ya que al realizar la auto evaluación el alumno aprende a identificar sus habilidades a mejorar de manera oportuna y consciente. Finalmente, la actividad puede ser replicable ya que se puede utilizar el material en otros contextos como son el contar historias usando tiempos pasados o futuros.

Los resultados obtenidos han sido gratificantes y me ha motivado a estar desarrollando otros talleres y materiales utilizando la realidad virtual no solo para incentivar la motivación a participar en clase, sino, el

despertar en el aprendiz la curiosidad para conocer, saber e involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje.

### **Referencias**

Paredes, P. F. (1999). *Actividades comunicativas y su relación con la generación de ansiedad en estudiantes de inglés como lengua extranjera*. Universidad de Murcia, Murcia.

Stephenson, J. T. (2006). *Anxiety in Learning English as a Foreign Language: Its associations with student variable with overall proficiency, and with performance on an oral test - UGR*. España: Editorial de la Universidad de Granada. Recuperado de <https://hera.ugr.es/tesisugr/16235290.pdf>

Markowitz, D.M, Laha, R., Perone, B.P., Pea, R.D.& Bailenson, J.N. (2018). Immersive Virtual Reality Field Trips Facilitate Learning About Climate Change. *Front. Psychol*, 9:2364. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02364

### **Anexos: Evidencias o materiales de apoyo**

1. My new apartment <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/1.-My-new-apartment.pdf>
2. My new apartment <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/2.-My-new-apartment.pdf>
3. Evidencias de Trabajo <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/3.-Evidencias-de-trabajo.pdf>
4. Criterios de evaluación <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/4.-Criterios-de-evaluacion.pdf>