

**Potenciamiento de las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado
de básica en la Institución educativa departamental Policarpa Salavarrieta**

Cesar Javier Quevedo Díaz

Trabajo para optar al título de Licenciado en inglés como Lengua extranjera

Director:

Magister Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en inglés como Lengua extranjera

Diciembre 2022

Resumen

La propuesta presentada en este Diplomado de Profundización: Práctica e Investigación Pedagógica tuvo como objetivo, potenciar las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado de básica en la Institución educativa departamental Policarpa Salavarrieta, a través de la utilización de la aplicación informática “Duolingo” que permitiera analizar si influye en el desempeño del aprendizaje del segundo idioma.

Se realizó una intervención pedagógica, la cual se inició con una prueba pretest de los contenidos de las lecciones de Duolingo para así conocer el nivel de conocimientos previos, para luego poder constatar resultados antes y después del uso de la aplicación, acompañado de otras actividades propias del quehacer de clases.

Finalmente y ante una serie de inconvenientes suscitados y resueltos en el aula, se obtuvo como resultados que, efectivamente la aplicación generó un mejoramiento en las cuatro competencias comunicativas, también se logró evidenciar una mayor motivación y como aspecto interesante de la propuesta fue la validación de la gamificación en el aprendizaje, característica de Duolingo, influyendo aun más en el deseo de aprender y alcanzar los retos. Adicionalmente, se verificó lo importante y útil que resulta el diario de campo en la práctica investigativa, para una mejor sistematización.

Palabras claves: tecnología, gamificación, inglés, aplicación informática, práctica pedagógica

Abstract

The objective of the proposal presented in this in-depth diploma course: pedagogical practice and research was to strengthen the communicative competencies of English in 4th grade students at the Departmental Educational Institution Policarpa Salavarrieta, through the use of the computer application "Duolingo" that would allow to analyze if it influences the performance of the second language learning..

A pedagogical intervention was carried out, which began with a pretest of the contents of the Duolingo lessons in order to determine the level of knowledge, and then to verify the results before and after the use of the application, accompanied by other classroom activities..

Finally, and after a series of problems that arose and were solved in the classroom, the results showed that the application did indeed generate an improvement in the four communicative competencies, it was also possible to demonstrate greater motivation and an interesting aspect of the proposal was the validation of gamification in learning, characteristic of Duolingo, influencing even more the desire to learn and achieve the challenges. In addition, it was verified how important and useful the field diary is in the research practice, for a better systematization.

Key words: technology, gamification, English, computer application, pedagogical practice

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	9
Marco de referencia planeación didáctica	13
Planeación didáctica	16
Enfoque didáctico	26
Implementación	30
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	36
Conclusiones	42
Referencias	44
Anexos	46

Introducción

Con base al artículo “La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica” y la pregunta de investigación planteada en este diplomado, ¿Cuál es la influencia de la aplicación móvil “Duolingo” en el desempeño escolar en las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado de básica en la Institución educativa departamental Policarpa Salavarrieta?, se presenta la oportunidad para reflexionar sobre la investigación acción como puntal de la labor propia del maestro como investigador, bien desde los contextos educativos.

Ahora bien, la pregunta de investigación establecida, surge de la necesidad de resolver una situación que afecta a los estudiantes y que lleva al maestro a utilizar los nuevos recursos que brinda la tecnología ante niños, niñas y jóvenes que son nativos digitales, para así lograr la motivación y el interés por aprender un idioma que le ayudará en su futuro, aprovechando la edad donde pueden aprehender el conocimiento mucho mejor.

Por último, esta acción investigativa utilizada por el docente, no tiene que ser con la rigurosidad científica, que efectivamente es parte de una investigación, pero que, en el aula, puede ser libre, abierta y con orientación. En ese sentido, la investigación planteada y resumida en su pregunta, será un hecho atractivo en los niños, pues es posible que muchos de ellos no conozcan la aplicación y vivir esa experiencia que los lleve a un cambio de percepción en el aprendizaje del inglés, un cambio motivador y una superación de los inconvenientes tenidos en las competencias comunicativas del idioma, se convertirá en un resultado gratificante para la comunidad educativa en general.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica se realizó en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta - Cundinamarca, con los estudiantes del 4to grado. El grupo a abordar está compuesto por 35 alumnos, 20 son mujeres y 15 hombres. Los estudiantes se encuentran entre los 8 y 10 años.

Las relaciones sociales entre ellos se observan estables y cordiales, durante el tiempo de convivencia escolar. Muestran un alto nivel de compromiso y disposición al trabajo en equipo o colaborativo. Asimismo, de acuerdo a los registros de la escuela, los niños y niñas muestran una relación cálida, respetuosa y positiva con su núcleo familiar.

En cuanto a la forma en que los estudiantes adecuan su conducta y el uso de sus conocimientos para lograr aprendizajes (Matriz de aprendizaje escolar), se tienen 20 alumnos que son ordenados, están motivados y prestan atención a la clase. Realizan todas sus tareas y se detecta que tienen acompañamiento familiar en su realización. Hay 10 estudiantes que son pasivos, requieren de la guía constante y motivación del profesor para su dedicación. De igual manera, 3 alumnos con una conducta activa, con desviación en los aprendizajes escolares, en diversas ocasiones han mostrado rebeldía y hay 2 alumnos cuya conducta es desordenada que interfieren con su aprendizaje y las relaciones sociales.

Con relación a sus estilos de aprendizajes, la gran mayoría son visuales, cinestésicos por lo que existe la necesidad de movimiento y de diferentes estrategias en clases. Los estudiantes muestran un estilo de vida saludable, consumen sus alimentos con gran entusiasmo. A los varones les gusta hacer deportes, principalmente fútbol, y hay 2 niñas que participan en los juegos. Las hembras se centran más en las conversaciones entre ellas.

En el aspecto socioeconómico, de la documentación registrada por la institución, la estructura familiar es en su mayoría monoparentales, es decir, la mamá es quien está al frente del

hogar y por ende es quien asiste a las reuniones. Asimismo, son de estratos 1 y 2, muy pocos son de estrato 3. Las madres trabajan en el comercio informal y en casas de familia. Forman parte del programa, Familias en Acción.

En cuanto a las competencias lingüísticas y matemáticas, los estudiantes en su mayoría, tienen un nivel bajo en comprensión lectora y utilizan en regular forma la gramática. Les atrae la realización de proyectos donde vean los productos, como en ciencias naturales. Resuelven problemas matemáticos con la aritmética básica. No son muy dados al aprendizaje del inglés, sin embargo, muestran disposición cuando el docente utiliza juegos o ejercicios con dibujos y color.

Su necesidad evidente, son la realización de actividades en clases y fuera de ella, que contenga juegos, competencias y tecnologías, por lo que el uso de una app educativa puede generar un mejor desempeño en el aprendizaje del idioma, así como una mayor motivación e interés.

Pregunta de investigación

El 4to grado como parte de la institución, es un salón de clases con estudiantes diversos en características y formas de aprendizajes. Sin embargo, las pruebas SABER del año 2021 realizadas por este grupo de niños mostraron un bajo rendimiento o desempeño en el conocimiento del inglés, en todas las competencias comunicativas del idioma. Se realizó un sondeo en la clase para conocer las posibles causas del desempeño, obteniéndose la siguiente información: ¿Por qué crees que lograste ese rendimiento? No estudie 2%, estudie, pero no supe cómo responder 48%, se me olvidó todo 50%. Estos valores muestran que existe una falta de motivación y no es por la falta de estudio. ¿Otra interrogante fue, que te gustaría que se utilizara en clases de inglés? Y las respuestas fueron: utilizar juegos 8%, utilizar alguna aplicación de Internet 89%, utilizar ejercicios como los que estás haciendo: 3%.

Con base a la información dada por el docente de la Institución, la propuesta que se presenta radica en valorar o evaluar si una aplicación como Duolingo genera un impacto positivo en el desempeño del inglés.

Esto debido a que son nativos digitales lo que facilita el aprendizaje del uso de la app, además de ser una aplicación que puede ser utilizada offline, con limitaciones, pero que es una ventaja ante el recurrente fallo de electricidad en la zona.

Asimismo, la app tiene muchas ventajas, como son el color, los dibujos, la gamificación en su diseño y lo importante es que puede crearse un salón de clases donde el maestro obtiene estadística del desempeño y uso, necesarios para su toma de decisiones ante la estrategia.

¿Cómo a través de la aplicación móvil “Duolingo” se pueden potenciar las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado de básica en la Institución educativa departamental Policarpa Salavarrieta?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

Según Pérez (2003) hay dos tipos de investigación. La investigación sobre la educación, modelo Olimpo y la investigación en o dentro, la cual llama, modelo Ágora. Su enfoque se orienta hacia el modelo Ágora a quien ha denominado sobre la “propia práctica” (p.71)

Al respecto, la investigación sobre la propia práctica es obtener un conocimiento mientras se está dentro de esta actividad pedagógica, con sujetos únicos y condiciones muy específicas, que en verdad no son replicables pero sí ayudan a tener ideas de lo que se puede investigar dentro de la misma. En otras palabras, es la labor donde el maestro conjuga los saberes disciplinarios, sea, matemáticas, inglés o ciencias sociales, con las diferentes didácticas y experiencias pedagógicas, con la finalidad de hallar soluciones a diversas problemáticas que el docente pueda irse consiguiendo en el camino del aprendizaje. Este enfoque exige potenciar otros saberes, actitudes y habilidades dentro de su formación, que le permita darle respuesta a esas necesidades dentro del aula.

Con relación a la pregunta de investigación planteada en el proyecto, donde a través de la aplicación móvil “Duolingo” se pueden potenciar las competencias comunicativas del inglés, podría considerarse un estudio sobre la práctica pedagógica, pues es una situación muy propia de los cursos de inglés, donde impera la desmotivación por el enfrentamiento entre la lengua materna y una extranjera, y donde probar esa tecnología con los niños, basada en elementos de gamificación, puede generar ese entusiasmo por el aprendizaje de otro idioma, además de ser una estrategia de tecnología muy propia de los nativos digitales que son los niños de esta época. Asimismo, cuando el docente tiene la oportunidad de probar algo diferente a lo convencional, donde lo importante no sea cubrir los contenidos dados en el tiempo estipulado y evaluarlos con formatos para colocar un número, es el momento donde el maestro puede expresar lo que piensa

de su labor y proponer otras formas, reflexionar sobre lo que significa o las consecuencias que pueden generar esos proyectos y de darlos a conocer exponiendo su experiencia.

En cuanto al carácter político que menciona el autor como una característica de este tipo de investigación, se refiere a que comprende lo que se considera debe ser y hacer, aunque esté en contraposición con otros significados, que podrían ser los establecidos por las mismas estructuras de poder. En el caso de la propuesta pedagógica planteada, este carácter político puede ser abordado desde la justificación que se tiene en la actualidad del desarrollo del idioma como base del programa de bilingüismo y también desde el desarrollo y aplicación de tecnologías en la educación. Ambos son proyectos fundamentales en la educación colombiana, pues tanto el uso de las TIC como el aprendizaje de un segundo lenguaje son necesarios para el desarrollo integral de los estudiantes.

Sin embargo, la propuesta de intervención propuesta, efectivamente tomará como centro los problemas encontrados en el aula, considerando que el docente es quien está viviendo la situación y que necesita resolverlas, no estar pasivo, pues este camino de la investigación durante la práctica contribuirá a que el maestro mejore su vida profesional, ampliar sus habilidades de indagación e incluso de la observación y la curiosidad necesarias en los procesos de investigación como tal.

Por otro lado, la investigación sobre la propia práctica necesita de una perspectiva crítica, la cual puede ser asumida en la propuesta pedagógica, desde el momento en que el maestro se atreva a cuestionar, razonar y evaluar la evidencia en su contexto de clases que se relaciona con el problema que ha observado y que busca intervenir para resolver. Es decir, es claro que el maestro tiene definido cuáles son las dificultades que tiene el estudiante ante el aprendizaje del inglés, pero es necesario que también evalúe, se autocritique, sobre las dificultades en el proceso de enseñanza o las actividades o didácticas que viene realizando, que analice cómo está

enseñando el idioma y su impacto en la formación integral de los alumnos, para así valorar, si arrojan resultados adecuados o no. Por ello, es evidente que la propuesta, implica que, en el contexto del aula de clases, se utilice la tecnología, aun sabiendo que es un escenario que tiene sus falencias y que pueden ser resueltas a medias, como medidas o estrategias más de urgencias que definitivas. Lo importante es que la propuesta considere a la cultura de la clase, pero no como un todo incambiable, sino como un cuestionamiento sobre lo que se tiene dentro del aula para su aplicabilidad.

Ahora bien cuando se desarrolla la investigación sobre el quehacer pedagógico dentro del aula, se pueden lograr resultados muy favorecedores para los estudiantes, como por ejemplo, que sean autónomos, responsables, libres y capaces de desenvolverse en la vida con criterio, y comienza con cederles su espacio y se conviertan en verdaderos protagonistas de sus decisiones, asimismo hacer que la curiosidad guie su aprendizaje, y que la misma lo lleve a la investigación y a evaluar críticamente, lo que es valioso o no.

Asimismo, contribuir con actividades creativas que despierten su interés por ir más allá y que representen un reto, no impuesto ni por obligación, sino para el logro de la satisfacción de generar un conocimiento nuevo. De igual manera, a no aceptar las cosas porque se las dice un maestro, que adquieran la motivación y confianza, para caminar a paso firme en su vida con criterio propio. Igualmente, lograr interacción e integración como grupo, que les permita un amplio intercambio de experiencias y de resultados.

Finalmente, y con relación al alcance de un diario de campo en la práctica pedagógica, este efectivamente es una herramienta de mucho valor, pues permite reflexionar o cuestionarse lo visto, sentido, conocido y hecho en las aulas de clases, llevando a hacer un análisis introspectivo de lo realizado o de lo que se deja de hacer.

Marco de referencia planeación didáctica

La formación por competencias es un enfoque de actualidad en la educación colombiana. Medina y Tobón (2010) son autores que abordan este tema de una manera muy sencilla y que sustenta teóricamente la propuesta. Al respecto, estos autores señalan que la formación basada en competencias, se entiende como ese proceso de enseñanza y aprendizaje que está orientado hacia las personas con el fin de adquirir habilidades, conocimientos y actitudes para un desempeño idóneo e integral, es decir, tener la competencia para “el saber ser, saber hacer, el saber conocer y el saber convivir” (p. 92), que le permitan al individuo un desarrollo holístico y con significado en los diferentes órdenes de vida como el personal, social, comunitario, ambiental, laboral, recreativo, entre otros, que en resumen son los espacios donde evoluciona el ser humano y debe hacerlo muy bien. Básicamente, esta formación no se apuntala en el mero conocimiento, busca que sea significativo y que se sepa qué hacer con él.

Asimismo, el modelo por competencias debe ser visto como un todo, y no fragmentado, tratando de ajustarlo a las diferentes situaciones que se dan en el ámbito educativo, pues los problemas son complejos, tiene diversas aristas como causas y requieren entonces, una visión integral del mismo, para solucionarlos necesitando de flexibilidad y reflexión. (Medina y Tobón, 2010). Por ello, debe verse la escuela como el lugar donde se aprende para la vida. En otras palabras, ante este nuevo enfoque en la educación, donde se apuntala en la posibilidad de proponer respuestas a los diversos problemas y necesidades que se enfrentan en el quehacer diario, será la experiencia, los distintos saberes, la capacidad para querer actuar, la interacción social y el autoconocimiento es lo que hará que la persona formada, sea competente en la vida.

En ese sentido, la propuesta pedagógica expresada en este diario de campo, propicia el aprendizaje por competencias, pues se relaciona con dos aspectos muy importantes en el ser

humano de hoy, como son el inglés, idioma reconocido como el de mayor uso en el mundo y con múltiples beneficios para quien lo aprende, y la tecnología digital, pues es una forma de utilizarla como recurso para aprovechar sus ventajas. Ambas son dos competencias que permiten involucrarse en un mundo cultural amplio. En este sentido, cuando se habla del modelo de competencias en educación, se busca que el individuo no diga que sabe, sino que demuestre que sabe, por ello, no basta que un alumno tenga un documento que exprese un determinado nivel de inglés, sino que sea capaz de hablarlo. Así mismo ocurre con la tecnología.

Ahora bien, la propuesta pedagógica expuesta, centrada en describir cómo a través de la aplicación móvil “Duolingo” se pueden potenciar las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado, el “saber ser” representa esa motivación que genera el juego y la gamificación en el aprendizaje, el deseo y la emoción de aprender un idioma a través de una plataforma adaptada a los niños. El “saber saber” son los conocimientos, las estructuras gramaticales del idioma, el vocabulario y la fonética. Y el “saber hacer” al poder aplicar los conocimientos, valiéndose de su motivación para dar los primeros pasos en el aprendizaje del inglés, esa práctica continua que hace que el conocimiento se afiance.

Finalmente, Medina y Tobón (2010) señalan algunas competencias docentes, siendo ellas todas importantes para la práctica docente, pues si se quiere lograr individuos competentes integralmente, los maestros deben tener esa formación integral, así como conocimientos del ejercicio docente “como la planificación, evaluación del aprendizaje, uso de la tecnología” (p. 94). Estas competencias técnicas, llamadas así porque son específicas del trabajo docente son necesarias para evitar la improvisación y para realizar una evaluación que vaya en función de obtener una apreciación hacia la mejora y no un número o un castigo y la de la tecnología, pues la propuesta tiene este aspecto, por lo que se debe demostrar que se sabe utilizar y qué hacer con ella.

También competencias muy propias como individuo, por ejemplo, el trabajo en equipo y la comunicación. Además, deben hacer parte de esas competencias, el manejo inteligente de las emociones y el uso de materiales diversos relacionados a las diferentes inteligencias como la musical, la natural o la corporal. Estas son competencias genéricas que permiten el logro de valores como la colaboración y la empatía. (Medina y Tobón , 2010)

En consecuencia, la formación por competencias es un enfoque educativo que pretende al ser humano en su carácter humano, conjunto de emociones, sentimientos, actitudes, valores y creencias, en su integración sociocultural, pues no está solo en el mundo, tiene todo un entorno constituido por otras personas, otras culturas, un ambiente y sociedad y en su papel dentro del campo laboral que le permitirá ser productivo y emprender. Como señala Medina y Tobón (2010) “formarse para ser eficiente y eficaz, para ser solidario con los demás y gestionar su proyecto ético de vida” (p. 95).

Planeación didáctica

La planeación realizada se tituló: Aprendo inglés, jugando con Duolingo, dirigida a estudiantes del 4to grado de educación básica para la asignatura de Inglés, dirigida por el docente Cesar Quevedo, y desarrollada en 5 secciones.

Con relación a la actividad 1 llamada, Sección 1 de Duolingo, Intro, Saludos, Viajes, Menú, Encuentros y Familia, la cual se desarrolló en 3 sesiones de 1 hora cada una, se estructuró en 3 momentos, inicio, desarrollo y cierre.

En el momento de inicio, el maestro recibe a los estudiantes con un saludo de bienvenida tanto en español como en inglés. Repiten el saludo sólo en inglés. Después de tener en orden el salón de clases y los materiales necesarios para el abordaje de la sesión, la maestra continúa con la descripción de lo que van aprender, lo que lograrán y para que les va a servir. Luego les explicará las actividades que realizan y los productos o los resultados que se esperan de ellos. Finalizada esta explicación, el maestro continuará indagando sobre los saberes previos, y dentro de ello, aplicará una prueba de conocimientos previos (pre-test) relacionada a las competencias y a los temas de la aplicación.

Prosiguiendo con la actividad, el maestro proyecta la imagen de la aplicación “Duolingo” y a través de una lluvia de ideas, se conocerá sobre el uso de la misma, realizando preguntas como, ¿Quiénes la han usado? ¿para qué sirve? ¿Qué beneficios pueden lograr con ella? Los estudiantes que la hayan usado comentarán sobre su experiencia y que les ha parecido. Nuevamente el maestro pregunta al grupo, ¿si estarían motivados a utilizarla y por qué?

Luego de la lluvia de ideas, el maestro explica sobre la aplicación, en qué consiste, cuál es su beneficio en el aprendizaje del inglés, de qué forma se utilizará, qué características tiene, qué

competencias comunicativas ayudará a desarrollar y resalta el hecho de que será una herramienta complementaria a la clase.

Seguidamente, el maestro proyectará el siguiente video, con la finalidad de conocer de dónde viene la aplicación. <https://www.youtube.com/watch?v=BYpaVzAswmE>. Posteriormente, el docente guiará a los alumnos, para el registro en la plataforma y el aula virtual previamente abierta por el maestro. El docente invita a los estudiantes a recorrer la aplicación para familiarizarse antes de comenzar con el uso de la aplicación, siempre acompañado por el docente.

Con relación a las estrategias de evaluación de esta actividad, se establecieron, una prueba pre-test de conocimientos previos elaborada en una plataforma digital, realizarán un dibujo en el cuaderno del icono para familiarizar a los estudiantes con la imagen de la aplicación y describir la experiencia en un párrafo de 3 renglones como parte de un diario de clase.

Para el momento de desarrollo y ya finalizado el recorrido, el maestro hará un recordatorio sobre el verbo “to be” y el uso del “Do y Does” con los pronombres personales, colocando en el tablero un pliego elaborado. Los estudiantes repetirán cada una en inglés. Luego el maestro proyectará el siguiente video sobre los saludos, <https://www.youtube.com/watch?v=2o46gKeQTwc>, y los estudiantes seguirán las instrucciones dadas por el docente y las del video. Finalizado el recordatorio de la gramática, se iniciará con la Sección 1 de Duolingo, donde se encuentran los temas: Intro, Saludos, Viajes, Menú, Encuentros y Familia y los alumnos entrarán a la plataforma para comenzar con la Intro de la sección 1 de Duolingo.

Posteriormente, el maestro dará instrucciones relacionadas al avance de los temas en esta sección: Tienen tareas específicas que deben realizar durante la sesión de clase y los días antes de

la próxima actividad. Deben alcanzar 2 coronas por cada tema, es decir, el nivel 1 y nivel 2 con sus 5 lecciones cada uno. Asimismo, describe la actividad que deben realizar en casa sobre la experiencia de este día y del uso de la aplicación. Es importante que escriban sobre lo que no conocían y ahora sí. ¿Qué aprendieron?, qué les gustó y qué no?, y si están dispuestos a continuar, ¿por qué sí o no?

Como estrategias de evaluación, el maestro observará y escuchará a los estudiantes en el uso del verbo “to be”. También, observará y verificará la escritura en el cuaderno de las palabras del video, verificará que todos los estudiantes estén registrados en la clase creada por el docente en la plataforma “Duolingo plus para las escuelas”. Observará y tomará notas sobre el avance, la motivación que muestran y el ritmo, así como el trabajo autónomo y entrará al aula virtual abierta en Duolingo y verá el desempeño durante los 6 temas de esta sección 1. El docente revisará el escrito en el cuaderno sobre la opinión de la actividad realizada en la aplicación para determinar las palabras relacionadas con la motivación de la aplicación tecnológica en el aprendizaje del inglés.

Para el momento de cierre, el maestro grabará la actividad completa y de cada sesión. Al final de la clase mostrará este primer video. Preguntará sobre ¿qué observaron en el video? Cuáles fueron sus manifestaciones ante el “continuar de Duolingo” o ante el sonido de la pérdida de una vida por una respuesta incorrecta. (valoración de emociones). Repasará las expresiones de saludos y ejercitará el pronombre con el verbo to be, y evaluará a través del Video haciendo la actividad, para indagar las emociones expresadas durante la aplicación como un indicativo de logro.

Como productos que deben lograrse, los estudiantes desarrollan en su cuaderno, un dibujo de la aplicación, escrito sobre la experiencia con Duolingo, grabaran un video de máximo 2 minutos, exponiendo la experiencia de aprendizaje, vocabulario, expresiones o frases.

En cuanto a la actividad 2, esta se llamó, Sección 1 de Duolingo: Empleos, Presente 1, Tienda, Mi día, Gustos, con 2 sesiones de 1 hora cada una, con 3 momentos, inicio, desarrollo y cierre.

Su momento de inicio se desarrolla desde que el maestro recibe a los estudiantes con un saludo de bienvenida en inglés y expresiones relacionadas como “How are you”. Los estudiantes responden en inglés y ya preparado el salón de clases y los recursos para este momento de inicio, el maestro explica que se continuará con la segunda parte de Duolingo acompañadas de otras actividades con el fin de aprender nuevas frases y palabras. Describe las actividades que realizan y los productos o los resultados que se esperan de ellos. También, indagará sobre la sección anterior en el uso de la aplicación y les pide a los estudiantes que digan alguna de las frases que recuerden dadas por los personajes de Duolingo.

Como parte de los Saberes previos, los estudiantes realizarán un juego de sopa de letras con palabras en español e inglés sobre las acciones de rutina. Esta actividad la deben realizar entre 5 y 7 minutos. Terminada la sopa de letras, se explica que continúan con el desarrollo de las siguientes lecciones de la plataforma de la Sección 1 de Duolingo: Empleos, Presente 1, Tienda, Mi día, Gustos.

En cuanto a las estrategia de evaluación, se mostrará un listado de las frases de los personajes de Duolingo y podrán confrontar sus aciertos. Con ello se evaluará si quedó en la memoria el vocabulario y las frases aprendidas y ya finalizada, se evaluará la presentación de la

sopa de letra, que sea limpia, sin tachones ni borrones. El maestro realiza preguntas de valoración de la actividad: ¿cuántas palabras consiguieron?, qué dificultades tuvieron? todas las palabras las recordaron o no? ¿Cuáles?

El momento de desarrollo, se inicia con la explicación sobre las rutinas diarias a través de la proyección de un video. El maestro pronuncia cada acción rutinaria. Luego, los niños repetirán cada una de las rutinas que van viendo en el video. Como el tema del uso del singular y el plural fue visto en clases anteriores, el maestro repasa el mismo, colocando en el TV, la imagen con algunos ejemplos de esta forma gramatical. Los estudiantes repetirán cada una en inglés. Este es un insumo para la aplicación. Finalizado el recordatorio de la gramática, se iniciará con la Sección 1 de Duolingo, donde se encuentran los temas: Empleos, Presente 1, Tienda, Mi día, Gustos.

Luego, los estudiantes entrarán a la plataforma para continuar con el tema de empleos de la sección 1 de Duolingo. El maestro dará instrucciones relacionadas al avance de los temas en esta sección: Tienen tareas específicas que deben realizar durante la sesión de clase y los días antes del domingo. Deben alcanzar 2 coronas por cada tema, es decir, el nivel 1 y nivel 2 con sus 5 lecciones cada uno. El docente describe la actividad que deben realizar en casa sobre la experiencia de este día y del uso de la aplicación. Importante que escriban sobre lo que no conocían y ahora sí. ¿Qué aprendieron?, qué les gustó y que no?, y si están dispuestos a continuar, por qué sí o no?

Se evaluará a través de la observación y escuchará a los estudiantes con la pronunciación de las rutinas diarias. También, observará y tomará notas sobre el avance, la motivación que muestran y el ritmo, así como el trabajo autónomo. El maestro entrará al aula virtual abierta en Duolingo y verá el desempeño durante los 5 temas de esta sección 1, para verificar el desempeño

de los estudiantes luego de las dos clases (25 y 27 octubre). Los estudiantes realizarán un párrafo descriptivo de la experiencia sobre este día, como parte de un diario de clase que refleje su autoevaluación.

Para el momento de cierre, el maestro grabará la actividad completa y de cada sesión. Al final de la clase mostrará este segundo video. Preguntará sobre ¿qué observaron en el video? Cuáles fueron sus manifestaciones ante el “continuar de Duolingo” o ante el sonido de la pérdida de una vida por una respuesta incorrecta. (valoración de emociones). Se revisarán las rutinas diarias con un ejercicio de pronunciación de palabras y movimientos. Un estudiante dice una de las rutinas y los demás niños hacen la mímica. Si se observa equivocaciones el maestro actúa aclarando el término y será evaluado a través de un dibujo en su cuaderno al icono de la aplicación o cualquiera de los personajes y a su alrededor escribirán las palabras nuevas que aprendieron, también la pronunciación de cada rutina por estudiante y la respuesta con mímica.

Enfoque didáctico

Siguiendo el marco de referencia de la planeación, modelo por competencias expuesto por Medina y Tobón (2010), en el que se busca la mejora de la calidad de la educación a través de concebirla como un desarrollo donde los estudiantes alcancen en su formación, el componente laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización, el enfoque didáctico debe ir acorde con estas intenciones teóricas que se concretan en objetivos, contenidos, estrategias y evaluación, planificados por el docente para ser facilitados a los alumnos, en otras palabras, tiene que ser activo, en el cual los intereses y necesidades de estos, pasa a ser el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de facilitar la evolución de la autonomía y la auto-realización personal. “El alumno es el núcleo de la tarea”. (Barraza, 2020, p.14).

En consecuencia, las secuencias didácticas con todas sus actividades van dirigidas a la evolución de las competencias en los estudiantes, siendo ellos el centro de la propuesta. Por ende, cuando se diseña ese conjunto de ejercicios que llevan un orden, están estructuradas y articuladas con la finalidad de alcanzar objetivos educativos bien definidos, de acuerdo con (Barraza, 2020), entonces se deben considerar en su diseño, las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes, pues son niños del 4to grado de básica, donde les gusta aprender jugando, con recursos didácticos atractivos en color y mensajes. Ya lo menciona (Torcominan, Rigotti y Fedelich, 2021) que entre los 8 y 10 años, los niños requieren de estrategias para la memoria, atención y ejercitación, (pp. 33) y además aquello que los motive a jugar, es decir que haya acción, e incluso buscan replicar el conocimiento obtenido en otros.

Asimismo, las actividades diseñadas llevan el componente tecnológico, que siendo nativos digitales le es atractivo, así como videos y materiales concretos que proporcionan experiencias, permitiendo a los estudiantes apropiarse de los conocimientos y relacionarlos con

aprendizajes anteriores o previos e incluso significativos pues es de su diario acontecer. Por lo tanto, en la planeación de la secuencia didáctica se consideraron que los estudiantes con edades entre los 8 y 10 años, le gustan actividades que contenga juegos, competencias y tecnologías, por ello, ejercicios como la sopa de letras, el movimiento como la mímica, el dibujo y el uso de la app educativa estableciendo retos entre ellos, efectivamente puede generar un mejor desempeño en el aprendizaje del idioma, y una mayor motivación e interés. En ese sentido, varias de las acciones contempladas en el diseño requieren de trabajo en equipo y colaborativo, haciendo que sus relaciones sociales estables y cordiales, contribuyan a un mejor desenvolvimiento entre pares.

Igualmente es relevante que las actividades diseñadas para el aprendizaje del inglés, tenga elementos atractivos, pues los niños y niñas no han sido muy propensos a un segundo idioma, pero han mostrado disposición cuando el docente utiliza juegos o ejercicios con dibujos y color. También, la mayoría de sus estilos de aprendizajes, son visuales y cinestésicos, con necesidades de movimiento y de diversas estrategias en clases, por lo que se tomaron en cuenta a través del uso de videos, figuras coloridas, competencia entre ellos como elemento motivador, cuentos para mejorar su comprensión lectora y el análisis de los videos grabados de cada sesión para la reflexión de las emociones expresadas durante la elaboración de las tareas y apreciar sus respuestas ante sus logros al responder correctamente o al equivocarse, pudiéndose entonces conversar sobre la inteligencia emocional.

Finalmente, en el aula hay alumnos con conducta activa, desordenada y pasivos, por lo que las actividades, los mantendrá enfocados y ocupados en el desarrollo de las mismas.

En conclusión, las actividades diseñadas en la secuencia didáctica se hicieron según las características de los niños y niñas del aula, donde se consideró que se lograrán desarrollar estudiantes competentes (Medina y Tobón, 2010), integrando en una actividad con el resto de las

clases para una formación personal, cultural y socio-laboral, pues podrá entender los beneficios que le proporciona el aprendizaje del inglés de una forma diferente, divertida y motivadora.

En otro orden de ideas, los saberes previos, los cuales se abordan en el momento de inicio de las secuencias didácticas, son importantes porque los estudiantes no llegan con la mente en blanco (López, 2009), y más cuando vienen de cursar años de básica. Además este autor, señala que en la teoría constructivista, esta parte del proceso contribuye a darle significado a los nuevos conocimientos y así poder seguir aprendiendo y por supuesto construyendo otros significados.

En este sentido, la secuencia didáctica diseñada, actividades vinculadas entre sí con el objetivo propuesto de la intervención, requiere de saberes previos para poder darle fluidez al uso de la tecnología y es por ello que parte del abordaje de la aplicación y familiarizarse con ella antes de su uso, además de refrescar el vocabulario de los temas que ya se han trabajado en clases anteriores. En fin, la etapa de los saberes previos, es una forma de preparar la mente para facilitar el aprendizaje significativo, es tomar en cuenta los conocimientos teóricos, experienciales, actitudinales y de procedimiento y como estos van a internalizar con la nueva información a través de los ejercicios que se desarrollan. Por lo tanto, habrá un mejor desempeño integral en el alumno. (López, 2009)

Ahora bien, luego de haberse desarrollado una secuencia didáctica para el logro del objetivo de la propuesta de intervención, donde en forma organizada y estructurada y teniendo presente este propósito, se evita la improvisación en su totalidad, pues se sabe qué se va ejecutar, cómo se va a desglosar, el tiempo y espacio en qué se va elaborar y qué se va a evaluar (Moreno, 2020), por consiguiente, este autor citando al Ministerio de Educación Nacional (s.f), señala que esa planificación ayuda al docente a lograr el éxito en el proceso enseñanza aprendizaje, por ello, si esta es la finalidad, entonces es necesario que como maestros se siga trabajando desde la secuencia didáctica.

Finalmente, luego de esta reflexión sobre el diseño de una secuencia didáctica, podría decirse que los logros obtenidos se orientan hacia poder apreciarse de una forma integral, articulada y secuencial, de allí su nombre, una unidad didáctica. En que las actividades en cada momento no pueden estar aisladas y deben mostrar el dominio pedagógico del maestro. Igualmente se menciona que el desarrollo de la secuencia pensada desde el modelo por competencias de Tobón es una forma de lograr que los estudiantes y el mismo docente se interrelacionan, ya no solo desde el contenido de la unidad, sino también a partir de las emociones, es decir, según ese contexto sociocultural que es necesario para ambos y su autorrealización como individuos, porque ambos aprenden.

Implementación

La implementación de la actividad 1 se realizó el 25 de octubre, la misma contó con 3 sesiones de 1 hora cada una. Se tuvo una asistencia de 15 estudiantes.

Con relación a la sesión 1, en ella se desarrolló el momento de inicio, cuyo objetivo fue familiarizar a los estudiantes con la aplicación de Duolingo. Además, se aplicó un pre-test con los parámetros de la aplicación para determinar un nivel de inglés y que permitiera hacer una comparación y así determinar, si la aplicación potenció las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes.

Por otro lado, la sesión se diseñó considerando que los niños manejan sus tabletas y ya muchos conocían la aplicación y sus comentarios fueron positivos pues la veían como un juego que es lo que a ellos les gusta como niños. Igualmente fue un momento de mucha satisfacción, pues, aunque ellos utilizan las tabletas no lo habían hecho para estudiar inglés, por lo tanto iba a ser una experiencia nueva para ellos también.

Asimismo, contar con buena conexión en ese momento de la sesión facilitó la proyección del video y el desarrollo de las actividades contempladas en este momento de clase, así como el tiempo del que se dispuso. En líneas generales los recursos planificados para esta sesión fueron acordes y facilitaron todo su desarrollo.

En cuanto a las estrategias de evaluación, a los estudiantes les gusta participar, por lo que la lluvia de ideas es una estrategia muy conveniente para las clases. Igualmente evaluarlo a través de un dibujo es oportuno pues ellos han demostrado que al dibujar con libertad han realizado bocetos extraordinarios que demuestran comprensión del tema, por lo tanto, la estrategia de evaluación descrita en el plan fue acorde, porque como se mencionó, a ellos les atrae el uso de colores y que sea divertido.

Ahora bien, en la búsqueda de darle respuesta a la pregunta de investigación esta sesión está alineada con lo que se espera, pues al aplicar el pre-test, se tiene esa evaluación inicial que permitirá saber la influencia que la aplicación ha podido tener en el desarrollo de las competencias comunicativas del inglés, por lo tanto éste es un primer paso que llevará a la verificación de los resultados esperados en cuanto al aprendizaje del idioma, además la aplicación presenta oraciones simples donde ellos practican el “quién, cuándo y dónde”, Uso de “Where” y “What” verbo “to be” y el verbo “to have” y características básicas de personas, objetos y lugares de su escuela y comunidad, indicadores propios de las competencias de la actividad. Por otro lado, la actividad al utilizar Duolingo, cada vez que el alumno responde correctamente es un proceso en sí de evaluación, lo mismo si responde de forma equivocada.

De la misma forma, se puede decir que las acciones realizadas se encaminaron a lograr los aprendizajes esperados, pues, aunque sea a través de la tecnología, la aplicación permite detectar si comprendieron e hicieron el uso correcto de lo que se estableció como aprendizajes esperados.

Con relación a los recursos didácticos, considerando a la aplicación como un recurso de mediación entre el niño y el aprendizaje del idioma, acompañados de los restantes recursos como proyecciones de video y de láminas de apoyo, aportaron no sólo al aprendizaje sino que crearon un clima más amigable, sentían que estaban jugando con el teléfono, que es hoy en día una actividad que realizan con frecuencia y la disfrutan, en consecuencia, los recursos didácticos estuvieron acorde con lo que se planificó.

Continuando con la implementación de la actividad 1, las sesiones 2 y 3 de la misma contemplaron el momento intermedio de desarrollo y el de cierre. En estas sesiones se desarrollaron los temas de Duolingo, donde los niños ya conocida la plataforma y el acompañamiento del docente, hicieron unos ejercicios para afianzar la nueva experiencia. Antes de comenzar, se dieron las indicaciones para tener la confianza del uso de la aplicación. Hasta el

momento de entrar y hacer ellos los ejercicios, el ambiente de clases se llenó de expectativas, pues sabían que con la mediación de la aplicación iban a estudiar, pero iba a ser de otra forma, donde al terminar las lecciones recibirán una corona, por lo que la ramificación les motivó a hacerlo bien y a prestar atención.

Asimismo, como las primeras lecciones se trataban sobre los saludos, se proyectó un video donde les recordaba y aclaraba dudas sobre lo que verían en la aplicación, esto se hizo para que aumentara la confianza de lo que sabían y la motivación para aprender, por lo tanto desde este punto de vista, las actividades, los recursos y la implementación en general estuvo orientada a lograr las competencias lingüísticas y los aprendizajes esperados. El resto de los temas abordados a través de la plataforma, Viajes, Menú, Encuentros y Familia, fueron tratados en clases anteriores, por lo que el vocabulario relacionado había sido adquirido, lo novedoso es que los estudiantes, conocieron de otras palabras, ampliando su léxico.

Por otro lado, con relación a las estrategias de evaluación también estuvieron acordes, pues una parte la facilitaba la misma plataforma, al dar los desempeños en cada lección y las observaciones obtenidas durante las lecciones. Los niños gritaban ante el sonido de haber respondido correctamente, esto fue un claro indicador de que lo recordado en la explicación como los conocimientos previos contribuyeron al logro. Sin embargo, las equivocaciones sirvieron para aclarar la estructura gramatical y uso de lo establecido en los aprendizajes esperados.

En cuanto a las competencias establecidas, las explicaciones en clases y el acompañamiento de la aplicación permitieron reforzar las competencias, pues como se mencionó, estos temas fueron vistos durante los períodos anteriores de clases.

Es de igual importancia, la actividad de cierre que se enmarca durante estas dos sesiones, pues con ellas se obtiene que los alumnos expresen el uso de la aplicación y su propio avance, el cual servirá para una evaluación general.

En consecuencia, la implementación en general, en conjunto con sus actividades, recursos didácticos fueron adecuados para alcanzar los aprendizajes esperados.

Después de esta implementación, se obtuvieron comentarios de los chicos sobre lo que habían aprendido. En las notas recogidas se reflejan palabras como “chévere profe”, “me encantó”, “seguiremos con Duolingo”, “profe aprendí cosas nuevas”, estas frases confirman el efecto emocional que el juego, la gamificación y la tecnología hacen en el aprendizaje. Pero también, se pudo verificar en el desempeño de los estudiantes, con los resultados que arroja la plataforma y de las actividades realizadas, donde las mismas mostraron comprensión de lo que estaban haciendo, lo que habían aprendido, lo cual estaba en concordancia con las competencias planteadas.

El día 27 de octubre se implementó la actividad 2, la cual se planificó con dos sesiones. En esta actividad participaron 10 estudiantes. La misma es una continuación de la primera en cuanto al uso de la aplicación como medio para el aprendizaje del inglés. En la sección 1 se abordó el momento de inicio, donde realizaron una sopa de letras con vocabulario visto en la clase anterior lo que serviría para evaluar el nivel de aprendizaje de lo experimentado con Duolingo, además de confirmar el dominio de los contenidos vinculados en la competencia. Este tipo de actividad está acorde con las necesidades de los niños pues con ella han demostrado su interés por actividades de juegos, principalmente cuando manifestaban su alegría al conseguir una palabra, mostrando claramente actitudes favorables hacia el logro de objetivos que son parte del “ser” de la competencia.

La novedad de este día, fue que lamentablemente, en las primeras horas de la mañana, la Escuela quedó sin Internet, por lo que la segunda sesión no se pudo realizar. Se re planificó para hacerla el 2 de noviembre, pero igual no se pudo realizar la actividad. Pero en este intento los niños manifestaron que por su cuenta, en sus casas, continuaron con los temas de Duolingo,

Empleos, Presente 1, Tienda, Mi día, Gustos. Indague las razones de su decisión, y obtuve respuestas como: “ya usted no había dicho lo que debíamos hacer”, “la primera vez no sabía mucho, pero al final de esa clase, ya sabía lo que tenía que hacer”, “a mí me gustó mucho, y tenía todo para seguir, así que me puse a jugar y aprender, como dice el profe, y lo hice yo sola”. Se les pidió que continuaran con el desarrollo de estas lecciones y prepararan para el día 4 una narración tipo cuento, sobre el aprendizaje con Duolingo y los inconvenientes presentados, así como las razones que tuvieron para tomar esa decisión. Las evidencias de esta segunda incursión en la aplicación aparecen registradas con fotos solicitadas a algunos niños, las cuales fueron enviadas al profesor. Esto último, permitió analizar la problemática de las conexiones y las limitaciones que hoy se tienen en las escuelas para hacer cosas diferentes con el uso de la tecnología.

Este imprevisto originado por la interrupción del Internet, me permitió derivar una conclusión sobre la intervención. Cuando en el salón de clases, se utilizan recursos o estrategias llamativas, bien por su diseño, colores, contenido, generan motivación y autonomía en los estudiantes, y más si se trata de algo que les parece divertido.

A raíz de los dos propósitos fallidos, solicitamos información al respecto, y se nos dijo que probablemente el 8 de noviembre estaría solucionado el inconveniente. Sin embargo, debido a la necesidad de realizar las actividades planteadas en la intervención, se les asignó continuar con los temas de la aplicación y que el día 8 si se contaba con el recurso tecnológico, íbamos a revisar el desempeño en la plataforma y a recoger información sobre la vivencia.

En un sentido más general, en ambas sesiones se desarrollaron acciones de juego, lo que les permitió construir y reforzar su conocimiento, pues estos últimos días del período son más de repaso que de ver vocabulario o estructuras gramaticales nuevas, sin embargo, con el uso de la aplicación, si pudieron conocer otras palabras. También, los desarrollos de las dos sesiones permitieron manejar su vocabulario reiteradamente, por lo que se enfila al logro de los

aprendizajes esperados, es decir, la repetición de palabras y frases son parte de las competencias establecidas en esta actividad, donde ellos son capaces de responder, de escribir y de identificar su rutina, temas que se desarrollaron también en Duolingo.

Con relación a los recursos, ambas sesiones se planifican tomando en cuenta el uso de las tabletas, pero el día antes de la implementación se indagó sobre ello, y les parecía mejor el uso de su celular, pues tenían más habilidad que con el otro equipo, por lo tanto, los estudiantes llevaron sus celulares y en verdad fue muy provechoso por sus destrezas tecnológicas.

En cuanto a las estrategias de evaluación, éstas están acordes con lo planificado, e incluso con esas necesidades de los participantes, pues la mímica, que es parte del estilo Cinestésicos fue una de las características de ellos.

Adicionalmente a lo descrito de la implementación de las dos actividades, las mismas tuvieron algunas dificultades pues para las fechas programadas se dieron otras actividades culturales lo que dificulta que estuvieran todos los estudiantes, pero se lograron con más de la mayoría.

En conclusión, el desarrollo de ambas actividades fue una experiencia de investigación, pero fue vivenciar la práctica misma como la investigación, el uso de aplicaciones como recursos es una excelente estrategia educativa, siempre que vaya acompañada del trabajo pedagógico y se salven las limitaciones en algunas zonas del país.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

El análisis versa sobre la implementación de las actividades 1 y 2 en el contexto educativo como parte de la investigación, acción adelantada y estructurada desde su comienzo. En ese sentido, el desarrollo de la misma, hasta este momento ha arrojado resultados preliminares, pues aun con los inconvenientes de conectividad presentados, se pudo visualizar una respuesta para la pregunta del estudio.

Efectivamente, los resultados están en concordancia con esos elementos que mencionaba (Tobón 2010, p.92) y que hacen parte de las competencias, como el “saber ser y el saber hacer”, pues con la implementación se observaron expresiones que confirman las actitudes hacia el ser, cuando se alcanza una meta y también muestras hacia el saber hacer al observar el desempeño y cambios en el conocimiento.

Con relación a lo analizado y presentado en el paso 7, la intervención fue un aprendizaje, así como lo mencionó (Pérez 2003, p.72), un claro enfoque sobre la “propia práctica”, donde se experimentó sin receta, se descubrió, se manejó la complejidad de la clase, tanto en lo interno, por ejemplo, la curiosidad y la disposición de los estudiantes, y en lo externo, ante las adversidades. Por consiguiente, el poder enfrentar con la mejor actitud los diferentes factores humanos y tecnológicos fue una verdadera fortaleza, sin embargo, lo mejorable siempre existe, y de esta vivencia, la mejora de la planificación es algo que debe considerarse en la investigación acerca de la propia práctica.

Ahora bien, cuando se hace investigación dentro del aula, lo vivido lleva a una reflexión de sí, efectivamente, se tienen todos los recursos para adaptarlos a los participantes. Hay elementos en el contexto que no depende de la institución como tal y mucho menos de los estudiantes, pero ellos, siendo nativos digitales, sienten la necesidad de seguir explorando ese

mundo tecnológico que lamentablemente no cuentan con ello en plenitud. Sin embargo, no todo fue negativo, pues la oportunidad de iniciar la implementación contando con algunos medios, una clara solución a las adversidades es enfrentarlas con soluciones creativas de la forma en que se hizo, la disposición de los alumnos de continuar en sus hogares, fue razón suficiente de que la voluntad por aprender nace primero en cada uno de los individuos, debe formarse para lograr un ser integral, y los jóvenes demostraron que los obstáculos están para superarlos.

En otro orden de ideas, todo lo planificado, actividades en los tres momentos, acompañados con el criterio de evaluación, contribuyeron al logro de los aprendizajes. En primer lugar, la intervención estuvo basada en gamificación y juegos, que según Martín (s/f), cuando se aplica cualquier estrategia gamificada y Duolingo es una aplicación con esta característica, genera la motivación para seguir aprendiendo y se logró, y las evidencias fue la continuación de su uso fuera del aula. Como segundo aspecto, las diversas tareas, además del uso de la app tecnológica también tuvieron su efecto en el aprendizaje, pues las mismas tenían detalles de juego y eso siempre es motivador en el aprendizaje.

Al respecto, los juegos se utilizan como herramientas para facilitar y dinamizar los procesos de aprendizaje individual o grupal, los mismos generan participación, son dinámicos, entretienen, permiten la interpretación con sentido, realimentan, muestran su carácter problemático, fomentan la iniciativa y la resolución de problemas, entre otros, y una tercera dimensión, la cual se mencionó anteriormente, fue lo tecnológico como tal, el uso de celulares, tabletas, aplicación, conexiones, es un factor atractivo y motivador para los nativos digitales. (Arellano, 2012). En consecuencia, todo lo contemplado en la intervención tuvo su efecto en el aprendizaje y se pudo corroborar con los productos resultantes de la misma.

Adicionalmente, lejos de percibir la deficiencia en la conectividad para el desarrollo de la actividad 2, fue la oportunidad para ejecutar, como lo menciona Catalán (2020), una reflexión

sobre la situación, que los niños se cuestionan lo ocurrido, que experimentaran y lo mejor que demostraran que querían aprender por deseo y por su voluntad. También podría agregarse, que el clima del aula, su ambiente era cómodo y agradable, con el acompañamiento del docente para vivir la experiencia tecnología y demás actividades, por lo que nunca estaban solos. E incluso el conocimiento relacionado con la pedagogía de las clases contribuyeron o influyeron a obtener los resultados esperados, pues sintieron la confianza, para que ellos mismos investigan con relación a la aplicación y comprendieran sus orígenes.

Asimismo, la implementación tuvo sus limitaciones, pero, también se sintieron sus fortalezas, pues la experiencia se dio al ritmo de los estudiantes, en forma coloquial, el aprendizaje fue fluyendo poco a poco a medida que se iba superando cada momento de la planificación, en que ellos mismos valoraban sus resultados, con expresiones de logro. Por ello, cuando Catalán (2020) dice que el objetivo de la investigación en el trabajo docente es tomar en cuenta al alumno, aplicando estrategias, métodos o técnicas donde tengan participación, decidan y sean actores principales, se estaría logrando competencias holísticas para formar a un ser integral debido a que, el maestro estimula el ser, hacer, conocer y convivir. (Medina y Tobón, 2010)

Después de esta experiencia guiada por la investigación acción del diplomado, lo mejor es seguir viendo a las aulas como ese laboratorio de investigación, donde se observe realmente lo que sucede y se comprueben las teorías y incluso aportar con los propios hallazgos, siempre tomando en cuenta a los alumnos, su contexto psicosocial y la escuela, confirmando lo mencionado por Catalán (2020).

Por otra parte, la pregunta de investigación, ¿Cómo a través de la aplicación móvil “Duolingo” se pueden potenciar las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado de básica en la Institución educativa departamental Policarpa Salavarrieta?, fue la guía

para poder constatar los primeros resultados de la intervención, ofreció una clara orientación para el desarrollo de las diferentes actividades planificada en cada uno de los momentos de manera tal que, a la final se pueda tener una respuesta a la misma. Igualmente, los participantes pudieron potenciar sus competencias comunicativas en el aprendizaje del segundo idioma, pues la aplicación, les permitía escribir, hablar, practicar la estructura gramatical y conocer más vocabulario. Por lo tanto, las competencias, los alumnos y las estrategias resultaron muy convenientes para la intervención.

De igual importancia dentro de esta intervención, está la planeación didáctica, que en los términos de (Medina y Tobón, 2010), es una de las competencias docentes, para evitar la improvisación y realizar evaluaciones que vayan en función de obtener una apreciación hacia la mejora y no un número o un castigo. Ahora bien, el hecho de poder estructurar la planeación tomando en cuenta todos sus elementos e incluso mejorarlos desde una óptica profesional diferente, llevó a una planificación didáctica más completa. Elementos como, saber las necesidades de los estudiantes, tener claro el contenido a desarrollar, establecer objetivos vinculados a los estándares de competencias y sus aprendizajes esperados a ser alcanzados con criterios de evaluación, hacen que se establezcan actividades que contribuyan al logro de un proceso educativo con significado y encadenamiento entre ellas, es decir, que no estén aisladas para que los mismos estudiantes se cuestionen y sientan que no tienen sentido.

Pero también resulta importante que la planeación didáctica, es una forma de evaluar el hacer pedagógico con una reflexión permanente sobre lo estructurado en la planeación. Así como menciona Catalán (2020), cuando la aplica, apreciar su propio resultado, sea positivo o negativo, corregirá y permitirá reconstruir de nuevo. Es así lo que ocurrió en la investigación realizada, donde hubo momentos en que algo estaba o sobrando o faltando y se corrigió y ese es el aprendizaje para próximas intervenciones en el aula. Por consiguiente, según Arellano, (2012, sin

planificación, se está sin rumbo, siempre será necesario planificar por mucha experiencia que se tenga como docente y más si se trata de estrategias no convencionales como los juegos. Además, especifica que, este debe planificarse, e incluso jugar antes para saber a profundidad lo que se espera, no es un juego nada más, debe tener un objetivo, el cual debe contemplar los contenidos y todos los detalles. Eso exigía las actividades planificadas y la utilización de Duolingo, el docente debía saber su funcionamiento y demostrar su dominio para crear el ambiente de confianza adecuado para el aprendizaje.

Finalmente, la planeación es importante y debe ser tomada muy en serio en la práctica pedagógica, pues ya lo confirma Carriazo, Pérez y Bustamante (2020), que cuando el docente planifica se tiene una claridad del contenido y la metodología a desarrollar, con la finalidad de que el proceso de enseñanza aprendizaje sea un éxito. Eso se logró con esta intervención, la estructuración o esquema desarrollado, fue la orientación para alcanzar darle respuesta a la pregunta de investigación planteada, fue el saber hacer, con qué recursos se contaba y cómo se debía evaluar. Fue la mejor forma de no perder el rumbo en el aula.

Conclusiones

Luego del desarrollo de este proceso académico y de investigación se concluye que los resultados del mismo sustentan los propósitos planteados y le dan respuesta a la pregunta de investigación.

Es importante resaltar que cuando se planifica pensando en los intereses de los alumnos, efectivamente se puede alcanzar más éxito, pues emociones positivas le sirven de refuerzo al aprendizaje. De igual manera, al exponer de manifiesto las necesidades educativas de ellos, juegos, colores, dibujos y tecnología, fue una oportunidad para que el conocimiento del inglés, idioma de segunda lengua, generará en ellos el entusiasmo necesario para que el objetivo curricular se alcanzará.

Por otra parte, en cuanto a los propósitos propuestos, estos se lograron, los alumnos vieron su desempeño de una manera sencilla a medida que las actividades se fueron desarrollando y al incorporar el elemento tecnológico fue algo más llamativo, tomando iniciativas, lo que indica que hay estrategias que “enganchan más que otras” y de ahí la importancia de la planeación considerando las necesidades e intereses de los estudiantes.

Sin embargo, aun cuando la empresa cuenta con redes de Internet, este fue un factor altamente limitante, pues afectó el normal desenvolvimiento de las actividades. Asimismo, de alguna manera también impactó toda la intervención, el hecho de que gran parte de los niños estaban participando en los festivales de la escuela, por lo que no se contó con todos ellos. En ese sentido, la interrupción del servicio de Internet generó que parte de la práctica se realizará desde casa y se trabajó en aula con los niños que aceptaron estar en clases y no en las otras actividades complementarias. Por ello, la realización de estas actividades con un número mayor de alumnos y durante un período completo del año escolar, permitiría obtener un estudio más amplio y con resultados más contundentes.

Con relación a los cambios que se han generado durante este tiempo desde que inició el diplomado, los mismos se resumen, en un cambio de pensamiento ante la investigación desde la práctica misma y desarrollar una secuencia más analizada y sustentada, básicamente saber que no es hacer actividades por cumplir y llenar un tiempo, es saber que lo que se está haciendo es para descubrir, corroborar y aportar nuevas formas al ejercicio pedagógico.

En lo referente a la propuesta pedagógica, se puede concluir que es una oportunidad para que se siga implementando la aplicación tecnológica, aun con las limitaciones de conexión que a veces se presentan, pero que se pueden desarrollar como actividad para la casa. Asimismo, permite visualizar el aprovechamiento de la tecnología para complementar otros cursos como matemáticas, sociales, entre otros.

Finalmente, ver las prácticas pedagógicas como el espacio donde el quehacer es un camino de resultados, hallazgos y de mejora continua, es una oportunidad para considerar la investigación en el aula como la mejor forma en que los estudiantes y docentes vivan experiencias enriquecedoras para el aprendizaje.

Desde una óptica general, la aplicación Duolingo, y seguramente otras en el área, son un excelente complemento en las clases, haciéndolas dinámicas, divertidas, y con gamificación, aspecto educativo que cada día toma más relevancia por su impacto positivo en el aprendizaje. En definitiva, si hubo un potenciamiento de las competencias comunicativas del inglés en las niñas y niños del 4to grado de la institución y se espera que se siga utilizando en los períodos venideros desde el inicio del nuevo año escolar.

Referencias

- Arellano, D. (2012). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés en alumnos de nivel primaria*. [Trabajo de grado]. Universidad Pedagógica Nacional.
<http://200.23.113.51/pdf/28423.pdf>
- Barraza A. (2020). *Modelos de Secuencias didácticas*. Universidad Pedagógica de Durango.
<http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Secuencias.pdf>.
- Carriazo C., Perez M y Bustamante K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. Utopía y Praxis Latinoamericana, vol. 25, núm. Esp.3, pp. 87-95, 2020. Universidad del Zulia.
<https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/html/#:~:text=El%20proceso%20de%20planeaci%C3%B3n%20docente,del%20que%20se%20ha%20tratado>.
- Catalán, J. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- López, J. (2009). *La importancia de los conocimientos previos para el aprendizaje de nuevos contenidos*. Innovación y experiencias educativas. N! 16.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/JOSE%20ANTONIO_LOPEZ_1.pdf
- Martin J, (s/F) *Gamificación en el aula ELE*. [Trabajo de grado]. Universidad de Valladolid.
http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/28054/1/TFG_F_2017_171.pdf
- Medina, E. y Tobón S. 2010), S. (2010). *Formación integral y competencias*. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación

y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Moreno, S. (2020). *Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>.

Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*.

Pedagogía y Saberes, . 18, 70–74.

<https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Pimienta, J. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*.

Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1

Torcominan, C. , Rigotti, H. y Fedelich, C. (2021). *Cómo aprenden los niños y niñas, de 8 y 9 años, en la escuela pública*. *Revista de la Asociación Latinoamericana para la Formación y Enseñanza de la Psicología*. N° 38. Volumen 9. [http://integracion-](http://integracion-academica.org/antiores/38-volumen-9-numero-25-2021/302-como-aprenden-los-ninos-y-ninas-de-8-y-9-anos-en-la-escuela-publica)

[academica.org/antiores/38-volumen-9-numero-25-2021/302-como-aprenden-los-ninos-y-ninas-de-8-y-9-anos-en-la-escuela-publica](http://integracion-academica.org/antiores/38-volumen-9-numero-25-2021/302-como-aprenden-los-ninos-y-ninas-de-8-y-9-anos-en-la-escuela-publica)

Anexos

Enlace del drive

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/cjquevedo_unadvirtual_edu_co/Documents/Evidencias%20implementaci%C3%B3n%20actividades%20diplomado?csf=1&web=1&e=E4KYoK

Enlace del video

https://youtu.be/nS3dxy503_8