

Herramienta digital para el fortalecimiento de la habilidad de speaking

Vidal Oswaldo Pineda Cortés

Asesora

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés

2023

Resumen

El presente documento de investigación “Herramienta digital para el fortalecimiento de la habilidad de speaking en los estudiantes de grado quinto” plantea dar a conocer el diseño de una herramienta digital que busca que los niños de grado quinto del colegio La Presentación logren mejorar su desempeño en cuanto al uso del speaking en el área de inglés. Para el desarrollo de este proyecto inicialmente se identificó la necesidad en los estudiantes de grado quinto en la cual se identificó la timidez que los estudiantes demostraban a la hora de realizar ejercicios donde tuvieran que expresarse de manera oral en inglés, por lo tanto, con la ayuda de una herramienta digital por medio de la aplicación “genially” se diseñaron unos ejercicios que llevaron a los alumnos a motivarlos para que pudieran expresarse sin sentir miedo a equivocarse. Con la implementación de las actividades se evidenció la atracción que tienen los estudiantes hacia cualquier tipo de herramienta digital ya que con cada una de las actividades diseñadas los estudiantes lograron adquirir conocimiento y a la vez dejar a un lado los paradigmas que tenían en cuanto a cómo se pronuncia una palabra o una frase.

Palabras Clave: Comunicación, digital, hablar, habilidades, herramientas.

Abstract

The next document “digital tool to the strengthening of the speaking skill in fifth grade students” lays out to show the design of a digital tool that seeks that the students of fifth grade in La Presentación School reach to improve their achievement in the speaking ability in English. To develop this Project, initially it was identified the issue in fifth graders that was based in the shyness that students showed when they had to develop exercises where they had to express themselves by orally in English, therefore, with the help of a digital tool through the app “genially” there were designed some activities that lead the students to motivate them to express without any fear to make mistakes. With the application of the activities, it was evident the attraction that students have to any digital tool because with each activity designed the apprentices reached to acquire knowledge and, to take off all the paradigms they had regarding to the pronunciation of a word or a phrase.

Keywords: Communication, digital, speak, skills, tools.

Tabla de Contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	7
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	10
Marco de referencia planeación didáctica	13
Planeación didáctica	16
Enfoque didáctico	19
Implementación	24
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	28
Conclusiones	33
Referencias	35
Apéndices	36

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias</i>	36
--	----

Introducción

El uso de herramientas tecnológicas en la educación permite desarrollar competencias en diferentes áreas de conocimiento y brinda tanto al docente como a los estudiantes insumos que integran los distintos contenidos que se pueden implementar en todas las áreas especialmente en inglés.

El siguiente documento parte desde el punto en el grupo de estudiantes de grado quinto del colegio La Presentación tienen como necesidad la falta de herramientas que les permitan mejorar en sus habilidades comunicativas y de ahí parte la implementación de herramientas que lleven al aprendizaje en el área de inglés para que se vea la profundización de la habilidad de speaking.

Con el ánimo de encontrar soluciones que aporten a la motivación de un grupo de estudiantes que de alguna forma se han desmotivado a aprender inglés por las distintas metodologías que han recibido donde no han visto el idioma de una manera funcional, en el progreso de este asunto de investigación se tratará de cambiar el paradigma y de ver estudiantes más interesados en aprender una nueva lengua.

La práctica educativa busca generar una transformación en el que hacer docente y así lograr un cambio duradero en el proceso a fin de llegar al contexto de la realidad de los estudiantes. En este sentido es importante resaltar el proceso de evaluación que inicia desde el diagnóstico y cuya característica se basa analizar las acciones de los alumnos en las que se relacionan con los problemas cotidianos en el día a día. El diseño e implementación de herramientas digitales para optimizar el speaking en los estudiantes nos lleva a entender la dificultad que los estudiantes pueden presentar a la hora de tener que comunicarse en otro idioma.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La ciudad de Duitama es reconocida como la ciudad mejor educada de Colombia, esto gracias que sus instituciones educativas cuentan con docentes capacitados y muy bien preparados. Cuenta con un amplio número de instituciones educativas públicas y privadas que brindan a los ciudadanos oportunidades para poder superarse. Sin embargo, el proceso de enseñanza del idioma inglés es algo de alguna manera no permite que haya un avance significativo en cuanto al aprendizaje de una lengua extranjera.

El colegio la Presentación Duitama es una institución educativa dirigida por la Congregación de hermanas Dominicanas de la Presentación, provincia de Santafé y Bogotá, quienes se basan en la educación según los principios de su fundadora Marie Poussepin que son la piedad, sencillez y el trabajo.

Los estudiantes de grado quinto del Colegio La presentación son niños en las que se encuentran entre los nueve y los once años, los cuales pertenecen a familias de estratos 2 y 3 y en su gran mayoría cuentan con un ambiente familiar que les permite acceder a una educación de calidad.

En la institución se cuenta con una intensidad horaria de cinco horas semanales de inglés cuyo objetivo es profundizar en la adquisición de este idioma y en algún momento convertirse en una institución bilingüe. Si bien, los estudiantes tienen una intensidad horaria alta, se evidencia que sus habilidades comunicativas en la adquisición de una segunda lengua aún no son suficientemente altas, por lo tanto, su nivel de inglés es muy básico.

Este grupo de estudiantes muestra gran entusiasmo en aprender y a diario se evidencia el gusto por adquirir un nuevo idioma, sin embargo, las herramientas que se manejan en la institución no permiten que haya unos resultados óptimos en cuanto al aprendizaje de la lengua.

Pregunta de Investigación

El aprendizaje de un idioma se basa en las competencias comunicativas que un estudiante puede adquirir partiendo de la práctica de cada una de las habilidades de la lengua, la habilidad de hablar “speaking” es considerada una de las más importantes debido a que con ella una persona que logre dominar el idioma fácilmente puede comunicarse entendiendo y haciéndose entender al momento de tener contacto con otra persona que logre dominarlo.

El colegio La Presentación es una institución que tiene como meta lograr convertirse en un colegio bilingüe, sin embargo, la metodología que se ha venido aplicando está muy lejos de alcanzar esta meta. Si bien cuenta con docentes muy bien preparados, dentro del trabajo del área y la planificación carece de herramientas que logren que los estudiantes obtengan un buen nivel de inglés.

Los alumnos de grado quinto del colegio muestran gran interés en el desarrollo de las clases y por esta razón la creación de estrategias didácticas como facilitadoras del aprendizaje del idioma inglés especialmente en la habilidad de “speaking” podrían ayudar a los niños a profundizar en el conocimiento adquirido y ponerlo en práctica creando en los estudiantes la seguridad para poder comunicarse de una forma cómoda, tranquila y sin ningún temor.

¿Cómo a través de una herramienta digital se fortalece la habilidad de speaking para que los estudiantes entre 9 a 11 años del grado quinto mejoren su fluidez en el uso de la segunda lengua del Colegio La Presentación de Duitama?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Dado que la investigación en educación es realizada directamente por los involucrados en el contexto de la práctica profesional, que los docentes y administradores educativos pretenden transformar la realidad de sus propias escuelas o aspectos de ellas como objetos de estudio, y que los involucrados están movidos por un sistema de intereses ideológicos, la investigación sobre su propia práctica educativa como objeto de estudio conduce a la identificación de ciertas características. Esto implica una clara decisión de comprometerse con la transformación de las realidades existentes.

En relación con la teoría de la conectividad, García (2009), señala cómo este proceso lleva a la necesidad de prepararse ante nuevas competencias:

Ante el fenómeno de la globalización y la inclusión de la Internet en el proceso educativo han surgido nuevos dilemas. El docente debe crear diferentes estrategias y teorías y nace la necesidad de prepararse ante nuevas competencias. Hasta el momento todas las teorías del aprendizaje se han enfocado al aula presencial, así como las estrategias de enseñanza y evaluación. En el siglo XXI, surge la exigencia de desarrollar otras competencias y estilos en materia de e-learning, e-portafolio, habla del aprendizaje basado en el estudiante y colaborativo. Se debe tener presente que en el momento y entorno de estas teorías la tecnología no tenía el impacto de hoy día. La tecnología ha marcado y creado una nueva cultura, reorganizando la manera en que nos comunicamos, estudiamos y aprendemos. Ante esta realidad, nace la necesidad de crear una teoría que se adapte a este entorno cambiante y que crece cada día más. Esta teoría emergente es la teoría de la conectividad (p.1).

La implementación de una estrategia didáctica a un grupo de estudiantes lleva a la práctica pedagógica ya que partiendo del diseño de la estrategia el docente tiene la oportunidad de abrir un campo en la investigación donde la necesidad de mejorar una habilidad comunicativa en los estudiantes permite desarrollar y buscar diferentes estrategias que lo lleven finalmente a

cumplir con su práctica y desempeño del rol docente. De la misma manera los estudiantes se ven involucrados en la misma práctica llevándolos a profundizar en su aprendizaje y ponerlo en práctica.

El carácter político del estudio implica una perspectiva histórica e interpretativa, lo que significa tomar posición sobre aspectos como el punto de conexión. Se reconocen temas relevantes como base para interpretar la realidad, construir significados y desarrollar soluciones. En esta propuesta pedagógica, partiendo de un problema identificado en el que los estudiantes presentan una dificultad en la habilidad comunicativa en inglés, se plantea identificar que estrategias se podrían implementar y de esa forma poder poner en práctica el uso de las mismas estrategias. Los estudiantes y el docente como sujetos implicados terminan al final siendo los actores que determinarán si la solución dada cumplió a cabalidad con lo que se había propuesto inicialmente.

La capacidad para examinar detalladamente las condiciones de la toma de decisiones en la práctica para tener un contexto claro y proponer así cambios. Desde este punto de vista se busca tener en cuenta los diferentes dispositivos de distribución que lleven a crear distintos rituales escolares que lleven a la misma práctica pedagógica que inicialmente van desde el inicio de la clase y se desarrollan dentro de la misma hasta concluir con ella terminando en la evaluación. Teniendo en cuenta lo anterior, con esta propuesta pedagógica el proceso de realización de una estrategia didáctica inicia desde el momento en que se plantea crear una herramienta que permita que los estudiantes profundicen en la habilidad comunicativa en el inglés y de esta forma se logre en ellos ver el resultado final que permitirá evaluar si la implementación de la estrategia fue funcional y llevó al cumplimiento y la solución del problema planteado.

En el desarrollo pedagógico, se propone que los estudiantes aprendan de manera autónoma a desarrollar y mejorar aquellas deficiencias que encuentran en su diario vivir, de esta manera, implementando estrategias didácticas que llamen su atención, haciendo uso de herramientas digitales, motivándolos a trabajar de manera responsable y consciente de que lo que van a aprender es útil para su vida, ellos mismos aprenderán la importancia de la responsabilidad y que al final, el cumplimiento de sus tareas los harán capaces de desenvolverse en la vida ante cualquier dificultad que se les pueda presentar.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

La educación basada en competencias es esa fórmula educativa que apunta a la formación humana integral en la que se integran diversas actividades en las que las personas pueden integrar la teoría del conocimiento adquirido con la experiencia, desarrollando una serie de actividades que promueven la continuación en los diferentes modelos educativos los cuales llevan a métodos profesionales y de avenencia y apoyan la utilización de aprendizaje autónomo.

El aprendizaje basado en competencias ofrece afrontar y conceptualizar las actividades y retos de la vida personal, comunitaria, social, ambiental o laboral como procesos integrales que en última instancia contribuyen todos juntos a la construcción y transformación de la realidad. Por otro lado, es una alternativa viable y valiosa para mejorar la educación en sus diferentes niveles.

El uso de herramientas digitales propicia el aprendizaje por competencias ya que la tecnología nos ha cambiado la manera en la que actuamos, trabajamos, estudiamos, incluso en cómo nos comunicamos y por esta razón profundizar en una competencia digital que se apoya en el uso de diferentes dispositivos que permiten evaluar, producir o intercambiar información teniendo en cuenta el uso de una segunda lengua y la producción oral de la misma.

Las competencias se plantean como un método para profundizar en la calidad de la educación y se pueden clasificar en básicas, las cuales se convierten en algo necesario en la vida, genéricas que son comunes de acuerdo con muchas ocupaciones y finalmente se convierten en específicas las cuales se convierten en propias de acuerdo con una determinada ocupación o profesión.

Desde el punto de vista como maestro es bueno reconocer la importancia de esto y específicamente entender que cada área del conocimiento está diseñada basada en unas competencias y componentes que llevan al estudiante a adquirir el conocimiento propio de su asignatura.

Medina (2010) señala que la articulación de los tres saberes; saber, saber hacer y saber ser, está compuesta de técnicas, instrumentos y habilidades donde los métodos son aquellas sistematizaciones mentales que forman la esencia de la distribución y proceso de la información. Los elementos se refieren a los instrumentos internos psicológicos a través de los cuales las personas piensan, conciben y operan, finalmente, el modelo de actuación apta requiere la unificación de los tres saberes para llegar a una movilización de saberes íntegra y articula los instrumentos.

La herramienta digital planteada como estrategia pedagógica para fortalecer la habilidad de speaking integra estos saberes ya que a través del desarrollo de la misma se encontrará el proceso que constituye instrumentos que brinden a los estudiantes la oportunidad de poder evidenciar una mejora en una de las habilidades del idioma inglés, estas estrategias les ayudaran a dejar a un lado su timidez para poder expresarse en una lengua extranjera y desarrollar en ellos la habilidad de comunicarse.

Medina (2010) también propone que las competencias docentes se ponen en acción en las acciones educativas periódicas a saber cómo el trabajo en equipo, la comunicación, planeación del proceso educativo, la evaluación del aprendizaje y producción de materiales y tecnologías de la información.

Basado en lo anterior, con este trabajo estas competencias hacen parte de la práctica pedagógica que se está realizando porque envuelve dichas prácticas ya que los estudiantes tendrán la oportunidad de trabajar en equipo y de esa forma comunicar algo nuevo que estén aprendiendo, de la misma manera involucra prácticas tecnológicas que van a poder entregar un resultado final.

La evaluación es el proceso de reconocer lo que las personas han aprendido y cómo actúan en un contexto social., y tiene como finalidad la formación, promoción, certificación, mejora de la docencia. La misma evaluación se basa en la autoevaluación, en la que los estudiantes evalúan la formación de sus competencias en función de criterios y pruebas basados en una matriz de dominio, la evaluación colaborativa, en la que los estudiantes se evalúan mutuamente en función de sus competencias según criterios predefinidos y, por último, la evaluación heterogénea, en la que las competencias adquiridas por los estudiantes son evaluadas por personas distintas de sus compañeros.

Planeación Didáctica

En el marco de la planeación didáctica para esta proposición didáctica se establece el diseño de una secuencia didáctica que está dividida en tres actividades las cuales apuntan a alcanzar el desarrollo de la pregunta problema que se planteó al inicio del proceso de investigación y las competencias de acuerdo con la planeación que se establece en el colegio La Presentación Duitama para los estudiantes de grado quinto.

La secuencia didáctica consta de tres actividades diseñadas a través de la herramienta “genially” la cual busca de manera interactiva crear una serie de presentaciones de forma didáctica y haciendo uso de herramientas tecnológicas. Para la aplicación de estas herramientas es necesario dirigir a los estudiantes a una sala de cómputo que cuente con computadores para cada uno de los estudiantes y tenga conexión a internet.

La primera actividad es denominada “let’s learn a new vocabulary” y a través de esta se espera que el estudiante reconozca vocabulario relacionado con género de películas y libros y logra pronunciarlos adecuadamente, además, la competencia que se quiere alcanzar es que la pronunciación sea comprensible y que el estudiante hable de manera lenta y pausada. Esta primera sesión inicia con identificar los conocimientos anteriores de los alumnos y para esto se muestra a los estudiantes una serie de imágenes de películas y libros de diferentes géneros y se les pregunta a los estudiantes si reconocen el género de cada uno. Para el progreso de la actividad y la gestión del conocimiento, inicialmente se les muestra a los estudiantes el vocabulario planteado inicialmente con una serie de imágenes que ayude a los estudiantes a reconocer las palabras que se les está enseñando, luego cada estudiante debe dar clic sobre las imágenes que les aparecen y ahí mismo se escucha la correcta pronunciación de la palabra, con esto se busca que el estudiante pueda repetir y pronunciar adecuadamente. Para el momento del cierre y la

socialización los estudiantes deben realizar una última actividad que está denominada “flashcard quiz” en la que los estudiantes sin ningún tipo de ayuda deben ahora por su propia cuenta pronunciar las palabras vistas durante la clase en el momento en el que cada imagen aparezca. Al finalizar esta sesión se busca que los estudiantes reconozcan los diferentes géneros de películas que se puedan encontrar y pronunciarlas adecuadamente.

La segunda actividad diseñada en esta secuencia didáctica es nombrada “let’s learn about likes and dislikes” y con esta actividad se busca que el alumno reconozca la manera de expresar gustos y preferencias sobre tipos de películas y describa los gustos de las demás personas. La competencia a la que se quiere llegar es a que el estudiante mantenga una conversación simple en inglés con un compañero cuando se desarrolla una actividad dentro del aula.

Para el inicio de la actividad los estudiantes observan un vídeo donde se encuentran varios niños conversando sobre libros y películas, los estudiantes identifican las palabras relacionadas con el vocabulario aprendido en la sesión anterior y luego mencionan en voz alta las palabras que escucharon durante el vídeo. Para la gestión del conocimiento es necesario que los estudiantes aprendan las expresiones que se pueden utilizar cuando se quiere expresar el gusto o la preferencia sobre algo. Luego los estudiantes observan un vídeo donde se da la explicación del tema, como expresar los gustos y preferencias de uno mismo o de otras personas.

Para la práctica, los estudiantes leen un ejemplo de un párrafo de los gustos del profesor y luego ellos expresan que tipo de películas les gusta siguiendo el modelo que se les da. Luego hacen el mismo ejercicio, pero en este caso refiriéndose a los gustos de dos niños que aparecen en la presentación “Lucy y Aaron”. En el cierre de la actividad los estudiantes realizan una actividad en parejas, en la que los estudiantes preguntan y responden sobre la opinión de otros niños, cada estudiante adopta un rol, estudiante A y estudiante B, cada uno de ellos tiene

información de una persona diferente y deben realizarse preguntas entre sí y responderlas. Al finalizar la sesión los estudiantes deben presentar de manera oral las preguntas y respuestas dadas en el ejercicio llamado “ask about someone’s opinion”.

La última actividad de esta secuencia didáctica es llamada “do it yourself” en la que se busca que el estudiante de manera oral pueda responder sus gustos y preferencias en cuanto a películas y responda preguntas sobre sus gustos y preferencias.

Para el momento inicial los estudiantes desarrollan una actividad para recordar algunas palabras del vocabulario enseñado en la sesión uno, para esta actividad desarrollan un juego llamado “likes and dislikes awards” donde a manera de premios Oscar responden por medio de imágenes. En la ejecución de la actividad y en la parte donde se imparte el conocimiento, los estudiantes ven un cuadro donde aparecen varias imágenes de los géneros de películas, en sus cuadernos dan su opinión de cada uno de los géneros manifestando su gusto o disgusto en cada una de ellas y para el momento de la socialización, la herramienta “Genially” los dirige a una página llamada vocaroo donde cada uno de los estudiantes debe realizar una grabación expresando sus gustos de acuerdo con la actividad previamente realizada

El producto final de esta actividad es la recopilación de la información de las sesiones diseñadas en cada paso de la secuencia didáctica las cuales muestran un hilo conductor en cada una de las sesiones y permite a los estudiantes alcanzar las competencias sugeridas para cada una de ellas demostrando así que a través de herramientas digitales si es posible poder reforzar las diferentes habilidades comunicativas y en este caso la habilidad de speaking.

Enfoque Didáctico

Guía Docente (2022) muestra que “El aprendizaje es entendido como un proceso en el que un organismo cambia su comportamiento como resultado de la experiencia, no pudiendo ser considerado como aprendizaje la maduración y el desarrollo” (párr. 1).

En cuanto al proceso de Enseñanza y aprendizaje, Guía Docente (2022), indica que:

Desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de esta perspectiva implica una doble corresponsabilidad. En primer lugar, depende de que el profesor sea un buen comunicador y sepa dar sus clases, elaborar material didáctico acorde con lo que pretende enseñar y relacionar su acción con las actividades adecuadas. Pero para ello debe saber adecuarlo al proceso de aprendizaje de los alumnos; debe conocer cómo aprenden los estudiantes y qué condiciones son las más apropiadas. En segundo lugar, dependerá que el alumno esté en condiciones de poner en juego toda una serie factores a su formación: motivación, esfuerzo, inteligencia, etc. Es evidente que la didáctica necesita apoyarse en algún tipo de teoría psicológica del aprendizaje. Sin embargo, ninguna de estas teorías da respuesta a todos los problemas de la escolarización, y todas ellas no se acercan a la comprensión del proceso pretendiendo que sus planteamientos se aproximan a la situación natural del aula. (“El proceso de enseñanza y aprendizaje”, párrafo 4).

El desarrollo humano parte del avance de la vida y el bienestar y vincula el fortalecimiento de algunas capacidades relacionadas con diferentes circunstancias que una persona puede tener en la medida que desarrolle su capacidad humana de manera plena y provean a esa capacidad el mejor uso, ya sea cultural, económico o político, es decir un fortalecimiento de capacidades.

La implementación de las actividades de la secuencia didáctica basado en herramientas digitales para mejorar la habilidad de speaking se enfoca en la capacidad que tienen los estudiantes para poder adquirir conocimiento por medio del uso de la tecnología; en este sentido

cada una de las actividades se planea con el fin de captar la atención del estudiante y así lograr un aprendizaje significativo en cada una de las sesiones.

Al encontrar en los estudiantes el entusiasmo por aprender y la facilidad que tienen del uso de la tecnología, el proceso de planeación se fue realizando, pensando en lograr en cada uno de ellos adquirir las competencias que el área requiere, en este caso en el momento de la planeación se pensó en la necesidad que los estudiantes tenían para motivarse a aprender algo nuevo. La institución educativa cuenta con un lugar especializado y dotado con equipos de cómputo y esto también se prestó para poder diseñar y aplicar cada actividad dentro de la secuencia didáctica.

En relación con los estilos de aprendizaje, Álvarez (2009) señala los estilos de aprendizaje de la siguiente manera:

Como en casi todas las definiciones de elementos cognitivos relacionados con aprendizaje resulta difícil precisar una definición global. Para algunos autores tienen mayor relación con el papel de la personalidad, otros se centran en las fases del proceso que implica ir y, otro grupo, tiene en cuenta las influencias ambientales en el modelado de los estilos de aprendizaje. En la actualidad los estilos se definen con el modelo que representan y, por tanto, no sólo definiciones estables, sino que dependen de la situación de aprendizaje y los métodos pedagógicos utilizados. El estilo es una especie de inferencia sobre cómo se comportan las personas, y a veces contamos con el riesgo de que se utilice como etiqueta. Es un indicador de un nivel más profundo en la mente de una persona, una joya común de pensamientos y cualidades en la mente (p. 2).

Álvarez (2009) también señala que los estilos de aprendizaje tienen en cuenta las características cognitivas que explican las diferencias la forma de aprender de los sujetos. Hay cuatro dimensiones que determinan los factores cognitivos responsables del aprendizaje: dependencia-independencia, conceptualización y categorización, relatividad frente a

impulsividad y modalidad sensorial. Un modelo de estilos de aprendizaje basado en un modelo cognitivo de aprendizaje y procesamiento de la información es muy similar al enfoque propuesto por las teorías de la psicología cognitiva. Este modelo se basa en la forma en que se procesa la información y en las diferencias que existen en este proceso en distintos sujetos debido a influencias genéticas, educativas y ambientales. Este tipo de modelo está orientado a aplicaciones en la educación, permitiendo a los profesores utilizar métodos y estrategias de aprendizaje que tengan en cuenta las posibles preferencias de estilo de los alumnos.

Para la proyección didáctica se tuvo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes las cuales partieron de varios momentos, conocer las características de los estudiantes para planificar actividades que les interesen y les resulten significativas, considerar los distintos formas de aprendizaje; los estudiantes pueden tener diferentes estilos de aprendizaje, por lo que se debe planificar para incluir actividades que aborden cada uno de ellos, proporcionar actividades interactivas: Los estudiantes de esta edad tienden a ser más activos. Por lo tanto, incluir actividades interactivas les permite aprender de forma divertida y dinámica, Incluir actividades prácticas; los estudiantes tienen una curiosidad natural y les encanta experimentar. Por eso, incluir actividades prácticas que les permitan explorar, hacer preguntas y descubrir cosas nuevas es muy beneficioso. Por último, Integrar el uso de la tecnología ya que los estudiantes de esta edad suelen estar muy familiarizados con el uso de la tecnología y debido a esto integrar el uso de aplicaciones educativas en la planeación de las actividades resulta ser muy efectivo para mantener su atención y motivación.

En conclusión, para abordar lo que los estudiantes necesitan y les interesa en una planeación didáctica, es importante considerar sus características, estilos de aprendizaje,

necesidades de actividad física, curiosidad natural, familiaridad con la tecnología. Al hacer esto, se puede lograr una educación más efectiva y significativa para los estudiantes.

Una herramienta digital para mejorar la habilidad de speaking podría encontrarse con las necesidades de aprendizaje de los alumnos al proporcionar acceso a ejercicios que los lleven a desarrollar modelos de habla nativa para mejorar su comprensión oral y la pronunciación, incrementar la interacción oral que les permitiría practicar su habilidad de speaking y recibir retroalimentación en tiempo real, personalización del aprendizaje según el ritmo, estilo y nivel de aprendizaje, plantear ejercicios específicos que se ajusten al nivel de competencia de los estudiantes de quinto grado. Por último, proporcionar retroalimentación práctica la precisión de la pronunciación, el ritmo y la fluidez del habla, lo que puede motivar a los estudiantes y ofrecer una guía útil para mejorar su habilidad de speaking.

El desarrollo de la secuencia didáctica en la clase de inglés beneficia el progreso de las competencias de los estudiantes debido a que proporciona una estructura clara que ayuda a los niños a percibir el aprendizaje que se espera de ellos y a seguir una progresión lógica en su aprendizaje. Permite la integración de diferentes habilidades, como la comprensión oral y la expresión escrita. Esto permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más completa del idioma. Favorece la participación activamente en su aprendizaje y en la práctica del idioma y les permite desarrollar habilidades de comunicación efectivas y aumentar su confianza en el uso del idioma, por último, establece objetivos claros y específicos que los estudiantes pueden entender y trabajar para alcanzar.

Los saberes previos en la implementación de una actividad son importantes ya que en ese momento se puede realizar un diagnóstico sobre el conocimiento de los estudiantes, si la actividad contiene un contenido real y aplicable a los diferentes contextos en los que se esté

desarrollando. También le permiten al docente diseñar una estrategia de enseñanza adecuada que involucre el conocimiento previo de los estudiantes.

La ejecución de una secuencia didáctica en el que hacer docente es muy importante ya que ayuda con la planeación de las actividades que se quieren realizar, en cierto tiempo específico, el que hacer docente nos lleva a siempre estar planeando e innovando y permite mostrar a los estudiantes que realmente el docente se siente preparado para abordar la temática a desarrollar.

Durante este proceso de planeación didáctica se puede concluir que con el diseño de las sesiones de la secuencia didáctica se llevó a la exigencia como docente a crear actividades que llamaran la atención de los estudiantes y de esa forma lograr en ellos adquirir el conocimiento propuesto durante cada una de ellas.

Implementación

Durante la primera sesión se desarrollaron todos los momentos que se habían planeado, la cual se basaba en dar a conocer un vocabulario relacionado con géneros de películas, en el momento de inicio, donde dieron a conocer las imágenes de algunas películas en las que los estudiantes debían adivinar el género de la película. Luego se dio a conocer el vocabulario y como se debía pronunciar. Los estudiantes desarrollaron la actividad de acuerdo con lo planeado inicialmente.

Las actividades planeadas en esta sesión llevaron a los estudiantes a motivarse a expresar las palabras que inicialmente se propusieron, los estudiantes de grado quinto demostraban en ocasiones temor o pena al pedirles que pronunciaran algo en inglés, sin embargo, a través de la herramienta digital ellos se veían más seguros y la gran mayoría lo realizó sin problema.

Por ser una herramienta digital, los materiales que se necesitaban para desarrollar la actividad era un computador con conexión a internet, para esto fue necesario llevar a los estudiantes a un aula especializada donde se contaba con una cantidad suficientes de equipos para cada estudiante. Llevarlos al aula de media de la institución permitió que se desarrollara de manera completa la sesión.

El tiempo establecido en la planeación de la actividad se basó en una hora académica dentro de la institución, una hora por sesión bien organizada y planeada donde se le daba la explicación a los estudiantes y luego ellos podían realizar la parte práctica.

Los estudiantes presentaban dificultades al tratar de pronunciar las palabras que allí se proponían ya que ellos lo hacían con temor, al ver que una herramienta digital les sirve como

herramienta para poder vencer esos temores y a diferencia del aula de clase, ellos se muestran muy atraídos por este tipo de herramienta.

La estrategia de evaluación de esta actividad se basó en un flashcard quiz en el que los estudiantes después de ver la imagen debían pronunciar la palabra correspondiente, de esta forma se considera que la actividad fue acorde a lo planeado ya que el objetivo era lograr que los niños identificaran vocabulario afín con géneros de películas y de libros.

Al final de la sesión, se observó que la tarea cumplía las expectativas de aprendizaje, ya que los alumnos eran capaces de identificar y pronunciar correctamente el vocabulario asociado a los géneros cinematográfico y tipos de libros.

La competencia planteada para esta actividad está enfocada en la pronunciación adecuada de palabras con la guía del docente, de esta forma se evidencia que al final de la sesión los estudiantes la adquieren y la desarrollan adecuadamente.

El uso de herramientas digitales es una forma estupenda de implicar a los alumnos. Por lo tanto, desde el principio de la sesión, los alumnos estaban motivados y ansiosos por ver lo que se presentaría en la sesión. De este modo, se captó la atención de todos los alumnos a medida que avanzaba la sesión.

Se considera que los recursos didácticos fueron acordes ya que desde el planteamiento del problema se propuso el desarrollo de un recurso digital y este fue desarrollado para el fin que se propuso el cual era el poder profundizar en la habilidad de speaking.

En el desarrollo de la segunda sesión de la actividad se alcanzaron a desarrollar todos los momentos que se van desde el momento de inicio hasta el momento de cierre, la actividad

consistía en enseñar a los estudiantes a utilizar expresiones de gustos y disgustos basados en diferentes géneros de películas.

A los estudiantes de grado quinto les era muy difícil producir un contenido de forma oral ya que por diversas razones la expresión oral en inglés causaba en ellos inseguridad o pena el pronunciar en inglés. Gracias a lo que se propuso en la actividad se llevó a que los estudiantes se sintieran desmotivados desde el inicio de la sesión.

Esta herramienta digital estaba diseñada desde la explicación gramática de cómo dar expresiones de gustos y disgustos hasta la producción oral donde los estudiantes podían dar su opinión incluso de los gustos y preferencias de otras personas.

Cada una de las sesiones planeadas fueron diseñadas para poderlas desarrollar a partir de una hora de clase, de esta manera la actividad se llevó a cabo en el término de cincuenta minutos, tiempo suficiente para que los estudiantes vieran las explicaciones a través de unos vídeos, luego pudieran practicar las expresiones y producir de manera oral las actividades allí propuestas.

Está claro que las estrategias de evaluación pretenden utilizar el inglés a través de la expresión oral, satisfaciendo así las necesidades de los alumnos, permitiéndoles dejar a un lado sus ansiedades y penas y completar con éxito la tarea a pesar de los errores.

Los aprendizajes esperados para esta sesión se basaban en que el estudiante reconoce como expresar gustos y preferencias sobre tipos de películas y describe con facilidad los gustos de las demás personas. Basado en lo anterior se puede deducir que se alcanzan los objetivos propuestos para esta actividad.

La competencia se basó en que el estudiante mantiene una conversación simple en inglés con un compañero, y al finalizar la actividad cada estudiante tenía la capacidad de poder

conversar con sus compañeros de acuerdo con los anunciados que cada uno tenía y en los cuales cada uno tuvo la opción de dar la información que les correspondía.

Durante la sesión siempre se les fue dando la guía a los estudiantes, explicándoles lo que había que hacer y dándoles a oportunidad que fueran haciendo cada uno lo que debía hacer, cuando un estudiante se encuentra con una herramienta digitales normalmente siempre quiere ir avanzando para ver que van a encontrar más adelante, sin embargo, se les iba explicando el paso a paso para que al final no se sintieran perdidos.

La herramienta digital logra llamar la atención de los estudiantes y les permite enfocarse en el aprendizaje al que se les quiere llevar, ahora bien, estos recursos mantienen a los estudiantes a la expectativa de lo que se pueda presentar en cada punto de la sesión y esto los llevó a aportar al logro del aprendizaje esperado.

Finalmente, cabe recalcar que los recursos didácticos propuestos para esta sesión fueron acordes ya que permitió a los estudiantes no solo aprender un tema basado en la gramática, sino que los llevó a poner el aprendizaje en un contexto en el que finalmente cada uno de ellos ahora puede hablar se gustos y preferencias de algo específico.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica llevó a la planeación estratégica de una serie de actividades que buscaban llevar a los estudiantes a poner en práctica la destreza de speaking en el aprendizaje de una segunda lengua lo cual hizo que los estudiantes se sintieran motivados y sin temor alguno de decir las palabras que debían pronunciar.

De acuerdo con lo anterior se puede deducir que los resultados en esta implementación fueron optimas ya que a través de las diferentes actividades se pudo mostrar como una herramienta digital puede incidir en el aprendizaje y desarrollo de una habilidad y del mismo modo lleva a la reformulación del diseño de herramientas didácticas en la enseñanza del inglés mostrando de esta forma que a través del uso de la tecnología si es posible lograr que el aprendizaje sea adquirido por parte de los estudiantes.

Los resultados de la implementación de las secuencias didácticas en la enseñanza del inglés a los estudiantes de grado quinto del Colegio La Presentación en aspectos relacionados con el aprendizaje y desarrollo de la habilidad de hablar fueron positivos.

Durante la implementación de las actividades y la intervención que se desarrolló como docente, hay varios elementos que se pueden reconocer como fortalezas, tales como la facilidad de poder expresar las ideas a los estudiantes y que ellos entendieran las indicaciones que se les daban a pesar de que estas eran en inglés, el tiempo de planeación de cada una de las sesiones fue el adecuado ya que se lograron desarrollar en el transcurso de una hora de clase, la información que se brindó dentro de cada una de las sesiones fue apropiada para lograr alcanzar el estándar y la competencia que se había planteado en cada una de las actividades, se cumplió el objetivo de las sesiones y finalmente se pudo comprobar que a través de este tipo de herramientas es posible reforzar una habilidad comunicativa. En cuanto a los aspectos a mejorar se podría decir que

aunque las herramientas digitales eran muy llamativas para los estudiantes ya que a los niños les atrae mucho la tecnología, el grupo de estudiantes con el que se aplicaron las actividades era muy grande ya que eran 36 niños y por esta razón era un poco complejo el poder verificar el aprendizaje uno a uno, debido a esto habría que plantearse la propuesta de que este tipo de actividades se pueda desarrollar de manera grupal y así poder tener la oportunidad de revisar el trabajo en equipo.

Los alumnos de quinto del colegio La Presentación son niños que siempre están en un ritmo de aprendizaje en el que la innovación es una parte importante dentro de su desarrollo académico, por esta razón inicialmente se piensa en una propuesta que estuviera involucrada con la tecnología ya que su facilidad para adquirir habilidades tecnológicas es muy avanzada y para un niño es más motivante la información que reciba desde un dispositivo tecnológico, la implementación de la herramienta digital lleva a los estudiantes a estar motivados y prestando atención a las indicaciones que se les dan. Para poder influir en una mejora continua en los estudiantes es importante ahondar en este tipo de herramientas que les permita alcanzar el perfeccionamiento de las competencias necesarias para el aprendizaje.

La intervención realizada llevó a los estudiantes a solucionar actividades que no solo les van a servir para mejorar una habilidad de la parte comunicativa en inglés sino también a mantener ese contacto directo con la parte tecnológica, por otro lado, llevó a los niños a darse cuenta de que se puede adquirir conocimiento saliendo de la monotonía del salón de clase y de tener que copiar en un cuaderno.

Considerando la propuesta que se ha planteado en cuanto a una herramienta digital para el aprovechamiento del speaking en los estudiantes de grado quinto del colegio La Presentación de Duitama y se enfatiza en la necesidad de enseñar partiendo de las competencias para generar

el conocimiento esperado en los estudiantes y que el uso de herramientas digitales influye de manera positiva en el aprendizaje ya que con el uso de la tecnología se tiene la posibilidad de compartir la experiencia con otros y hace aprovechamiento del conocimiento e incluso perder el temor en cuanto a utilizar un idioma diferente.

En consecuencia a esto, a través de esta intervención se puede ver que el estudiante también puede actuar de una manera autónoma y lo lleva a sentir interés por lo que se está realizando en cada una de las sesiones y él mismo se determina a cumplir con las actividades que en la herramienta se proponen con el fin de mostrar que logró alcanzar el objetivo que se había planteado desde el inicio de la sesión, además cada una de las experiencias en cada sesión mostró en interés y compromiso en los estudiantes de tal forma que les permitió desarrollar las actividades de con dedicación y compromiso.

Durante la implementación de las sesiones se evidencian varios factores que se podrían tener en cuenta para la implementación de otras actividades, una de las diferencias presentadas fue el dominio del inglés por parte del docente durante la explicación de las actividades puesto que eran completamente en este idioma y causaba un poco de confusión en los estudiantes ya que para todos no era muy fácil poder entender lo que se estaba diciendo, sin embargo, después de repetir varias veces las instrucciones los estudiantes captaban la idea y procedían a desarrollarla de manera eficaz. Como fortaleza la institución educativa cuenta con salas de computadores donde cada estudiante se puede apropiar de un equipo de cómputo y de esta forma se pudo implementar la herramienta digital de manera individual. Una de las mayores dificultades fue que los equipos de cómputo no contaban con dispositivos de audio de manera individual, es decir, el sonido se reproducía por medio de los altavoces de cada equipo y esto por momentos no permitió que los estudiantes se concentraran en su actividad ya que había otros que iban más

adelante o más atrás, todos no llevaban el mismo ritmo. Y, por último, dentro de las limitaciones se podría incluir que el espacio de la sala especializada donde se desarrollaron las actividades era muy pequeño y por esta razón en el momento en el que todos los estudiantes desarrollaban las actividades donde tenían que hablar no se entendía muy bien a menos que el docente se acercara a cada uno de los estudiantes para revisar el proceso.

Es muy importante tener claro para futuras implementaciones el grupo con el que se desea trabajar, haciendo un estudio importante para conocer las necesidades de los estudiantes y así buscar nuevas estrategias para apoyarlos en su progreso de enseñanza aprendizaje. Las estrategias que se quieran desarrollar deben ser medibles y que se puedan realizar de manera adecuada en cada una de sus etapas y lo más importante es que estas mismas deben estar tan bien diseñadas que llamen la atención de su grupo y que los objetivos de estas sean precisos y alcanzables.

De la pregunta de investigación es importante resaltar La población donde se desarrollaron las actividades ya que son estudiantes de grado quinto, niños que siempre quieren aprender de una manera diferente, que están atentos a las cosas que les parezcan innovadoras y que siempre van a preferir aprender utilizando métodos distintos a los que comúnmente se han desarrollado en las aulas de clase. Por otro lado, la creación de la herramienta digital para fortalecer una habilidad del idioma inglés y que debía estar enfocada con los ejes temáticos según el plan de área llevaron a buscar que herramientas se podían utilizar, que fueran llamativas hacia los estudiantes, útiles en la enseñanza aprendizaje y fáciles de manejar ya que la población refiere a niños entre los nueve y once años, por esta razón se tuvo que buscar una herramienta que cumpliera con los requisitos propuestos y de esta forma poder llegar a la solución de la pregunta que se plantea durante este proceso.

Desde el rol de docente se resalta que la planeación didáctica es un instrumento que todo docente debería implementar en su quehacer pedagógico ya que a través de ella se pueden organizar los diferentes momentos de la clase, los ejes temáticos y las actividades a desarrollar durante cada sesión, por otro lado, hacer seguimiento en la enseñanza aprendizaje para alcanzar las competencias que se plantean en cada área. La planeación también es importante porque permite que no haya lugar a la improvisación dentro de la clase y que las decisiones tomadas dentro del aula sean acertadas evitando que la clase se desenfoque del objetivo que se planeó desde el inicio de las clases.

El Ministerio de Educación Nacional (2018), define la planificación como:

una actividad de construcción continua, permanente y flexible en la que los implicados en el proceso educativo organizan prácticas educativas, planifican, diseñan y estructuran procesos, experiencias y materiales para facilitar el desarrollo y el aprendizaje de niños y jóvenes. El plan de aprendizaje puede considerarse una herramienta para que los profesores registren las ideas que tienen para la enseñanza y los planes para alcanzar los objetivos de aprendizaje que se han fijado (p. 9).

Teniendo en cuenta lo anterior, la planeación pedagógica es indispensable ya que a través de ella se pueden establecer diferentes lineamientos que llevan al ejercicio docente y que permiten al que haya mayor control y orden en el desarrollo de cada una de las clases del docente en el aula.

Conclusiones

La ejecución de las actividades planeadas con el propósito de buscar estrategias didácticas con diferentes actividades que involucraran la profundización de la habilidad del speaking llevaron a buscar herramientas que pudieran llamar la atención de los estudiantes y de esa forma poderlos involucrar en el proceso de practicar dicha habilidad, por esta razón se considera que la propuesta digital fue adecuada para los estudiantes de grado quinto del Colegio La Presentación ya que tanto en la implementación como en los resultados se logró involucrar al grupo de estudiantes a quienes todo lo relacionado con tecnología les llama la atención y esto facilitó la implementación de este tipo de estrategias. Las necesidades educativas en cuanto a la apropiación de un idioma diferente a su lengua materna también les permitieron a los estudiantes a dejar a un lado la timidez en la pronunciación y la expresión oral en inglés.

Los propósitos propuestos para esta implementación pedagógica iban encaminados al diseño de una herramienta didáctica, dentro del ejercicio de planeación se logró diseñar una herramienta digital que impulsara a los estudiantes a dejar a un lado sus temores y experimentaran la oportunidad de poder expresarse sin ninguna barrera. Gracias al diseño de estas herramientas en las actividades de la secuencia didáctica se logró el objetivo para cada una de las sesiones ya que el resultado final de cada implementación evidenciaba que los estudiantes habían logrado la meta.

A lo largo del desarrollo y la implementación de esta propuesta pedagógica surgieron varias dificultades que llevaban tal vez a la frustración en cuanto a la planeación ya que como docentes puede convertirse en un reto el buscar diseñar e implementar actividades que los lleven a salir de su propia comodidad. Una de las mayores dificultades fue el lograr encontrar la estrategia correcta para captar la atención de los estudiantes y así proceder a la planeación, sin

embargo, después de tanto revisar y consultar que herramientas se podían encontrar en la web, se llagó a la herramienta “genially” la cual permite el desarrollo de diferentes actividades y es de manera gratuita.

Durante este proceso se pretendía también tener un cambio en la enseñanza, el cambio que más se puede evidenciar en el quehacer pedagógico es en cuanto a la planeación; en este proceso fue muy evidente la importancia de poder planear para sí mismo ejecutar las sesiones. Ahora bien, desde la práctica docente es muy importante el poder planear cada clase y de esta forma demostrar que un docente preparado puede contribuir mejor al proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta propuesta pedagógica está proyectada en varias instancias a mejorar la enseñanza del inglés y a buscar estrategias para reforzar la práctica oral de la misma, por otro lado, la implementación de actividades utilizando herramientas digitales apoya en el uso de las tecnologías de la información TICS y busca que para próximas prácticas se puedan utilizar este tipo de herramientas las cuales permiten a los estudiantes obtener conocimiento a través de diferentes herramientas didácticas.

A lo largo de esta práctica pedagógica se resalta que cumplieron los objetivos que se habían planteado en cada una de las sesiones, el aprendizaje que adquirieron los estudiantes fue acorde con lo que se planeó durante la secuencia didáctica, es importante recalcar que este tipo de prácticas dejan en los estudiantes marcas significativas en su proceso de aprendizaje y que bueno sería que como docentes podamos estar continuamente ejecutando este tipo de prácticas.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, J.A. (2009). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza. *Temas para la educación, Volumen (5)*, 1-2. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6252.pdf>
- Cuero, C.S. (2020). Implementación de una secuencia didáctica centrada en la narración digital como herramienta didáctica para la comprensión de lectura en inglés de estudiantes de básica primaria.
- García, I. (2009). *Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras*. Universidad Autónoma de Madrid
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2937186.pdf>
- Guía Docente. (2022, May 3). *¿Cuáles son los tipos y características de aprendizaje?*
<https://guiadocente.net/cuales-son-los-tipos-y-caracteristicas-de-aprendizaje/>
- Medina, E. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90-95.
<https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional & Organización de Estados Iberoamericanos. (2018).
PLANEACIÓN DIDACTICA.
<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Q4GiGlxwdW8xTKcDWWRch60SjuAE8938?usp=sharin>

8