

**Fortalecimiento de la habilidad de speaking y el writing en el idioma inglés con la mediación del recurso digital genially y google drive en estudiantes del Colegio ICA**

Edith Milena Diaz Vesga

Asesor

Riquelio Vargas Suarez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en lenguas extranjeras con énfasis en inglés

2023

## Resumen

En la propuesta pedagógica se abordó el fortalecimiento del progreso de la habilidad de writing y speaking en donde este proyecto fue optimizar la habilidad de speaking y writing en el idioma inglés en estudiantes de 4 y 5 de primaria del Colegio ICA utilizando la mediación de los recursos digitales Genially y Google Drive usando tres secuencias didácticas. Para lograr este objetivo, se desarrollaron una serie de actividades y recursos utilizando estas herramientas digitales, que estructuraron el camino hacia un aprendizaje cognitivo, significativo y constructivo debido a que se utilizó un diario de campo y como técnica una observación participante. Se utilizó Google Drive para crear y compartir documentos en línea, lo que permitió a los estudiantes trabajar juntos en proyectos de escritura y mejorar su habilidad de writing en el idioma inglés. Se realizaron evaluaciones periódicas para calcular la mejora de los estudiantes en su habilidad de speaking y writing en el idioma inglés. Los resultados mostraron una mejora significativa en ambas habilidades, lo que sugiere que la mediación de los recursos digitales Genially y Google Drive fue efectiva en el mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 4 y 5 de primaria del Colegio ICA. En conclusion los recursos digitales como juegos y actividades dinámicas son una herramienta valiosa para los profesores de inglés en el aula, ya que fomentan la participación de los estudiantes y promueven un aprendizaje significativo y constructivo. Esta secuencia didáctica, fruto de una investigación pedagógica, es un instrumento motivador y didáctico que puede ayudar a los alumnos a aprender de una manera más fácil y duradera.

***Palabras clave:*** Writing, Speaking, Inglés, Genially y Google drive

### **Abstract**

In the pedagogical proposal, the strengthening of the progress of the writing and speaking ability was addressed, where this project was to optimize the speaking and writing ability in the English language in students of 4th and 5th grade of primary school of the ICA School using the mediation of resources digital Genially and Google Drive using three didactic sequences. To achieve this objective, a series of activities and resources were developed using these digital tools, which structured the path towards cognitive, meaningful and constructive learning because a field diary was used and participant observation as a technique. Google Drive was used to create and share documents online, allowing students to work together on writing projects and improve their English writing skills. Periodic evaluations were carried out to calculate the improvement of the students in their ability to speak and write in the English language. The results showed a significant improvement in both skills, suggesting that the mediation of digital resources Genially and Google Drive was effective in improving English language learning in 4th and 5th grade students at ICA School. In conclusion, digital resources such as games and dynamic activities are a valuable tool for English teachers in the classroom, since they encourage student participation and promote meaningful and constructive learning. This didactic sequence, the result of pedagogical research, is a motivating and didactic instrument that can help students learn in an easier and more lasting way.

**Keywords:** Writing, Speaking, English, Genially and Google drive

## Tabla de Contenido

Introducción .....	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico .....	25
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones .....	36
Referencias Bibliograficas .....	38
Apéndices.....	41

## Lista de Apéndices

**Apéndice A** *Carpeta registro de evidencias de la propuesta pedagógica*.....41

**Apéndice B** *Video de sustentación* .....42

## Introducción

La presente investigación se enfocó en el uso de recursos digitales para optimizar el aprendizaje del idioma inglés en un entorno formativo. Es así que estos recursos digitales han mostrado ser eficientes en el apoyo a procesos formativos tanto de niños(as), como aquellos que cursan de manera regular la asignatura de inglés escolar, debido a que brindan acceso a innumerables recursos didácticos que fortalecen el aprendizaje significativo y constructivo. Estas estrategias de enseñanza se utilizaron, debido a que al evaluar las capacidades en las habilidades de *writing* y *speaking* de un grupo de alumnos de los grados cuarto y quinto, se identificó un bajo dominio de ciertos elementos gramaticales.

Por otro lado, los recursos digitales se están convirtiendo en las herramientas más significativas en los procesos de educación en Colombia, han tenido la posibilidad de llevar la educación a todos los rincones y de mantener una igualdad de enseñanza en todos los niños, jóvenes y personas que usan estos mecanismos de aprendizaje. Adicionalmente, las TIC son un aspecto positivo en la enseñanza personalizada, atendiendo las necesidades, dudas y potenciando las habilidades de cada uno de los alumnos que se involucran con ellas, por cuanto desarrollar diferentes habilidades tecnológicas se traduce en un crecimiento de los alumnos.

El docente es el responsable de diseñar tanto las oportunidades de aprendizaje como el entorno propicio en el aula que facilite el uso de las TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar, además de estar preparados para brindar a sus aprendices oportunidades de aprendizajes apoyados en las TIC, permitiendo a los profesores mejorar su práctica pedagógica y apoyando simultáneamente la adquisición de competencias y habilidades por parte de los alumnos ya que según Cárdenas (2019) se plantea que el maestro puede ser creativo en tus lecciones: No hay nada más aburrido que un maestro que siempre enseña de la misma manera

por esta razón hay que aprovechar las herramientas digitales como Genially para crear presentaciones interactivas y actividades divertidas para tus estudiantes También se puede utilizar Google Drive para compartir materiales educativos como videos y lecturas que ayuden a tus estudiantes a practicar su comprensión oral y escrita. Fomentando la participación de los estudiantes: Para mejorar el writing y speaking de tus estudiantes, es importante que les des oportunidades para hablar y escribir en inglés en clase de forma creativa.

En este sentido, la propuesta se estructuró a partir de un diagnóstico, y su consecuente pregunta de investigación. La metodología utilizada para abordar esta pregunta consideró una planeación, y enfoques didácticos donde se realizaron ejercicios, a través de estrategias cognitivas y de gamificación que ayudaron a los alumnos a fortalecer los conocimientos de escritura y habla en inglés, con un aprendizaje significativo y constructivo, ya que así será más fácil y motivador la obtención de conocimiento.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Esta propuesta pedagógica esta basada en un club de ejercicios con las TIC – aprendizaje significativo para mejorar el speaking y el writing en la cual se observan características esenciales de la población, en un colegio con niños de 7 a 11 años de 4 y 5 de primaria, son un grupo estudiantil provenientes de familias de extractos 3, 4 y 5. Su desarrollo cognitivo no parece ser el problema, pero sus procesos de aprendizaje pueden verse afectados por factores económicos y socioculturales. En cuanto al entorno social que se desarrolla en el colegio ICA en una zona urbana, podemos decir que es muy favorable para los alumnos, la zona está ubicada Cl 23 Portería Corpoica Palmira, Valle del Cauca. Los niños pertenecen a barrios tanto cercanos, como lejanos de la institución educativa. Esta también cuenta con una tienda escolar.

Afortunadamente, la escuela tiene la posibilidad de contar con todos los servicios públicos básicos, alumbrado público, de limpieza y seguridad pública, aparte de que se encuentra ubicado. Además, cerca de la escuela se encuentra la primaria con la cual en ocasiones se realiza eventos, de igual forma, muchos de los alumnos que egresan comienzan sus estudios en esta escuela. El compromiso de los padres y madres de las familias también son una pieza clave en la educación preescolar y en esta escuela, ventajosamente la responsabilidad que se muestra es muy notoria, ya que la mayoría de las juntas relacionadas con cuestiones educativas o de comité, se nota su presencia en asuntos simples, como ayuda de tareas, cumplir con el material que se solicita. Sin embargo, sería aún más satisfactorio que la mayoría participe en actividades recreativas o con fines de darle mantenimiento a la escuela.

Es favorable para el desarrollo integral, cognitivo, significativo e integral de los alumnos, sin embargo, hay existencia de alumnos en situaciones de riesgo, debido al contexto en el se encuentran, por cuanto hay poco apoyo en cuanto a su actividad académica. Durante mucho

tiempo, hemos reconocido la importancia de este aspecto, dado que la educación es un proceso prolongado que comienza con la enseñanza impartida por la familia y continúa en la escuela, donde se requiere la colaboración de ambas partes para lograr un desarrollo educativo y personal completo de los estudiantes.

La mayoría de los padres y madres de familia sienten que participan de forma dinámica en las actividades que realiza la escuela, a través de proyectos de mejora originales, donde los padres y madres generan una relación cordial con los docentes de la institución, ya que integran la comunidad escolar. Es importante considerar que, al trabajar en las tardes, los alumnos están bajo cuidado de sus abuelas maternas o paternas.

Cada individuo humano es singular e incomparable debido a diversas características, y una de ellas es la capacidad que poseemos porque contamos de que cada persona tiene distintas maneras de aprender y procesar la información que recibimos del mundo que nos rodea. Por lo anterior, Saldaña, (2010) señala que:

En el proceso enseñanza – aprendizaje es primordial que el docente conozca los estilos de aprendizaje significativo que poseen sus alumnos ya que cada estudiante aprende de diferente manera, por lo que detectarlo sirve para poder crear ambientes de aprendizajes donde se utilicen estrategias didácticas que le permitan ir contribuyendo en su aprendizaje y que propicien al aprender a aprender: a mayor emoción en el aprendizaje, mayor producción.

Esta sección tiene un enfoque grupal para conocer cuáles son las estrategias de aprendizaje utilizadas en los grupos 4 y 5 de primaria con un número de 48 alumnos, entre todos ellos ya que están en las edades entre 7 a 11 años. El lenguaje que la docente utiliza con los alumnos es coloquial, con palabras conocidas, entendibles y claras para los niños, les habla con cariño, y siempre con mucho respeto, su tono de voz es muy cálido en todo momento.

Como complemento a lo anteriormente señalado, parte de la propuesta contempla el uso de modos de razonar sobre hechos que no pueden palpar u observar directamente según Piaget. Otro método es el del descubrimiento y de constructivismo, cuyo objetivo es que el estudiante aprende a aprender, se les solicitará desarrollar ejercicios de Reading, writing, speaking, listening con el juego del pañuelo y lectura recreativa.

### **Pregunta de Investigación**

Actualmente, existen diferentes maneras de mejorar la habilidad de speaking y writing. La disponibilidad de estos recursos de enseñanza es relevante, ya que algunos colegios privados como el ICA debe mejorar un índice en el rendimiento académico de los estudiantes, entre 7 a 11 años, que se encuentran realizando sus estudios en primaria a causa de tendencias negativas el aprendizaje de una lengua extranjera puede causar dificultades a nivel escolar en relación con la escritura y el habla, competencias comunicativas y lingüísticas. Esto crea cierta apatía en el proceso de aprendizaje básico del inglés; los educandos deben desarrollar dos habilidades: writing y speaking debido a que los estudiantes tienen poco conocimiento por parte de los maestros, a menudo no invierten tiempo extra en su propio desarrollo ni conocen las herramientas que les permitirán mejorar lo que hacen en el aula.

Esta propuesta pedagógica se basa en incluir herramientas innovadoras que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje y que motiven a los estudiantes durante su aprendizaje. En la actualidad, se cuenta con ambientes virtuales educativos que integran la tecnología con distintos saberes, y les agradan a los estudiantes de todas en la educación de niños entre los 7 y 11 años, así como para saber manejar recursivamente las situaciones internas que se presentan a nivel académico en sus escuelas y contribuir responsablemente en la formación en cuanto a lo que su rol respecta. Por lo cual, las herramientas genially y Google drive son efectivas ya que permiten realizar actividades de una forma interactiva y creativa por medio de juegos y ejercicios interactivos.

Por otro lado, la falta de motivación que muestran la mayoría de los estudiantes al desarrollar actividades relacionadas con estas habilidades no permite avances significativos, ya que consideran que las actividades pueden llegar a ser poco llamativas e innovadoras. Por otra

parte, García & Govea (2009), usaron los tableros digitales y video bim para mejorar la escritura y el habla. Los resultados obtenidos mostraron que el uso de estas herramientas incrementó la participación de los estudiantes en actividades escritas y habladas y gracias al constante entrenamiento, se ha observado una mejora en la sintaxis, ortografía y habilidades comunicativas de los estudiantes. Los investigadores sugieren seguir empleando los recursos digitales (genially y Google drive) para mejorar tanto la escritura como la expresión oral, siendo éste el eje central de la indagación actual.

Además, utilizando recursos digitales como Genially y Google Drive para que se puedan utilizar recursos digitales en donde el aprendizaje sea más dinámico como Genially para crear presentaciones interactivas en inglés: Puedes crear presentaciones en Genially sobre diferentes temas en inglés, incluyendo gramática, vocabulario y pronunciación. Utiliza diferentes tipos de recursos, como imágenes, videos, audios y animaciones para hacer tu presentación más atractiva y entretenida, creando actividades interactivas en Google Drive ya que se puede crear diferentes tipos de actividades en Google Drive, como cuestionarios, juegos de palabras y ejercicios de escritura, utilizando herramientas como Google drive para crear tus actividades y compartirlas con tus estudiantes entre las edades de 7 a 11 años del Colegio ICA.

En estas sesiones, los estudiantes pueden practicar su habilidad de speaking y recibir retroalimentación en tiempo real sobre su pronunciación y gramática. Recuerda que la práctica es fundamental para mejorar la habilidad de speaking y writing en inglés. Utilizando los recursos digitales disponibles para hacer tus clases más interactivas y motivadoras para tus estudiantes. ¿Cómo mejorar la habilidad de speaking y el writing en el idioma inglés con la mediación del recurso digital genailly y Google drive en estudiantes del Colegio ICA?

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La indagación en el ámbito educativo permite visualizar tal como se ven los maestros, necesitamos actualizar nuestros conocimientos, mejorar y cambiar nuestras estrategias de enseñanza. En este sentido, las TIC deben ser utilizadas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, transformando así su salón de clases en un entorno virtual para compartir experiencias personales de uso de la tecnología y generar importantes resultados de aprendizaje en ellos. Esto es muy importante para los alumnos de 4° y 5° de Primaria de ICA ya que es el punto de partida para su formación académica. Aquí le mostramos cómo hacer de este proceso un evento divertido y dinámico gracias a los recursos digitales.

Estas actividades pueden captar la atención de los estudiantes y los involucra en la evolución tecnológica de manera agradable, ya que permiten su uso en los procesos de enseñanza – aprendizaje, ya sea en modalidad presencial o virtual, en forma individual o grupal y propiciando el intercambio de roles, y comunicación entre docentes y alumnos. Esto se debe según la guía No. 22 del MEN (2006) la competitividad en el aula implica la habilidad lingüística, la habilidad pragmática y la habilidad sociolingüística.

A menudo, a través de la investigación participante, se lleva a cabo una reflexión que permite identificar que los estudiantes aprenden de diversas maneras y que el profesor debe tener fe en ellos y proyectarse hacia ellos. La pregunta de investigación se enfoca en experiencias pedagógicas que involucren a todos los estudiantes, lo que conduce a un conocimiento significativo en el habla y escritura de los diferentes temas vistos en clase para que puedan comunicarse.

En dicho recuso, destaca la importancia de las los recursos digitales, de manera tal que los educandos necesitan de estas herramientas para buscar información, y construir su

conocimiento, obteniendo nuevas oportunidades. Esta investigación pretende demostrar que, mediante los recursos digitales genially y Google drive, El propósito de esta iniciativa es mejorar las prácticas pedagógicas relacionadas con la incorporación de las TIC en el proceso educativo, con el fin de fomentar un conocimiento significativo, que sean innovadores y creativos para mejorar el speaking y el writing. Además, facilitan el dominar nuevas formas de comunicar para tener un mayor impacto y beneficiar el campo de la educación haciéndolo más accesible y dinámico.

Con esto, tratamos de decir por qué es importante pensar en las TIC como una herramienta pedagógica que promueve tal pensamiento, y cómo el desarrollo de la tecnología nos obliga a crear nuevos enfoques en las teorías de la enseñanza y el aprendizaje. Estas transiciones observadas durante la enseñanza y el aprendizaje ocurren significativas y recomendar estrategias constructivas para el aprendizaje de estrategias que conviertan a los estudiantes en constructores de conocimiento activos y dinámicos.

Por esta razón, las TIC deben usarse tanto como recursos digitales de apoyo para el aprendizaje significativo académico de las distintas materias, en especial inglés, como para el desarrollo de competencias específicas comunicativas, lingüísticas, que cuando se planifica una lección, proyecto o actividad con estos debe explicitarse tanto el objetivo y contenido del aprendizaje significativo, como el tipo de competencia o habilidad tecnológica que promueve. Según Nunan (1995), en su libro “New Ways of Teaching English” refiriéndose a la importancia de las habilidades de comunicación en la enseñanza de idiomas, dijo:

La capacidad de comprender lo que se escucha es de suma importancia en el entorno escolar, ya que nos brinda acceso a información valiosa a los alumnos. Es necesario que los alumnos interactúen con hablantes nativos del idioma para comprender lo que se está diciendo.

El fracaso en la comprensión del idioma no obstaculiza el aprendizaje, sino que lo fomenta al presentar un desafío auténtico para entender el lenguaje hablado. Los ejercicios de comprensión oral ayudan a los maestros a enseñar a sus estudiantes sus nuevas expresiones, estructuras lingüísticas y formas de comunicación. (p.7).

Gouin (1880) menciona qué:

La psicología del aprendizaje de idiomas, enfatizando en la representación mental y la asociación de ideas, y consideraba que el verbo era la parte más importante de la oración. Su método natural implicaba que los estudiantes podían aprender una lengua extranjera de manera similar a como aprendieron su lengua materna, mediante práctica de habla, y escritura de oraciones debido a que el aprendizaje es a través de expresiones, duplicaciones, cambio de preguntas y respuestas, así como juegos, lo que permitía al alumno comprender al profesor e imitarlo. (p.16).

En el diario de campo, el investigador analiza de forma crítica, así como también tiene la habilidad de efectuar, procesar y distribuir información. en donde se ha desarrollado y construido los conocimientos que ayudan a desarrollar competencias y habilidades comunicativas entre maestros y alumnos. Es un ayuda en la enseñanza, para desarrollar habilidades creativas para participar en trabajos en grupo fomentando un aprendizaje significativo, activo y flexible, siendo la innovación educativa del momento, permitiendo a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los mismos.

Todo depende de la capacidad de la voluntad del maestro. Las TIC utilizan las modernas tecnologías de aprendizaje brindan métodos y herramientas que permiten a los estudiantes aprender de forma independiente utilizando computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, etc.

Chadwick (1996) afirma que las estrategias cognitivas son habilidades generales que permiten controlar y mejorar el encausamiento, atención y rendimiento del aprendizaje. Estas destrezas son utilizadas consciente o inconscientemente por la persona para manejar sus esfuerzos cognitivos y después de un largo tiempo de estudio logran obtener los procesos de aprendizaje, pensamiento y resolución de problemas.

Según López (2012) titulado Aprendizaje Lúdico del inglés refiriéndose al rol integrador del docente en aspectos importantes del aprendizaje de los estudiantes a partir de intereses y experiencias relacionadas con el desarrollo profesional en el aprendizaje real, el inglés está claramente respaldado por ayudas tecnológicas que respaldan muchas actividades que son divertidas para los estudiantes que realmente planean aprender un idioma extranjero. El uso de estos recursos en el aula ofrece posibilidades enriquecedoras en la educación, es importante implementarlos juiciosamente dados los desafíos que presentan en el aprendizaje significativo de una manera dinámica.

### **Marco de Referencia Planeación Didáctica**

Según Tobón (2010) “La formación basada en competencias es una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico, integra la teoría con la práctica en las diversas actividades”. Este proceso requiere una transformación en la metodología convencional, donde el rol del profesor evoluciona de ser un mero transmisor de conocimientos a motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades de observación y análisis. Se enfatiza el trabajo en equipo, la toma de decisiones y se consideran los intereses, fortalezas, proyectos innovadores.

Según este autor, la educación está enfocada en la adquisición de competencias ya que debe tener como objetivo principal la formación integral del ser humano y el desarrollo de la importancia del lenguaje radica en que es fundamental para el desarrollo completo de los estudiantes, ya que les permite expresar aspectos relevantes, cognitivos y emocionales de su práctica y ser escuchados.

Resulta interesante la idea que plantea Tobón respecto a amplificar el concepto convencional de competencias, relevando así su carácter socioformativo, toda vez que no es suficiente saber hacer en la disciplina que se forman, sino que deben considerar también su rol en la sociedad y el cómo ellos eventualmente aportarán al bienestar de la comunidad. Además, indica una debilidad importante del modelo de enseñanza basado en competencias, por cuánto la enseñanza es en gran medida conductista, en la que actualmente las y los docentes explican para que sus estudiantes entiendan. Sin embargo, esto dificulta que las y los estudiantes sepan hacer.

Esta propuesta pedagógica permite a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula, en donde facilitan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo y significativo creativo, ya que el alumno es el protagonista, debido a que es él o ella

quien debe ser autónomo y trabajar en colaboración con sus pares, para que los cambios en las metodologías de impartir la docencia. Es decir, se busca que los profesionales de la educación estén formados con anterioridad en el uso de las herramientas TIC determinadas como básicas con el propósito de propiciar aprendizajes significativos en los estudiantes. Transmitir el correcto uso de las TIC permitirá a los estudiantes integrar de mejor forma su conocimiento, con el ser y el saber hacer, por cuanto estas herramientas son un acompañamiento que facilita y mejora el aprendizaje.

Igualmente, la propuesta pedagógica busca mejorar la atención en actividades, aprendiendo a escuchar las respuestas e incluso a leer las preguntas, teniendo en cuenta la variedad de alumnos (actividades de diferentes niveles de dificultad) manteniendo el ritmo de aprendizaje. Por otro lado, al tratarse de actividades interactivas con las TIC, podemos centrarnos en aquellos que más dificultad tienen, mientras que otros continúan con sus actividades de forma bastante independiente, fomentando así las ganas de aprender y ampliar conocimientos, permitiendo alcanzar los propósitos propuestos.

En la propuesta pedagógica podemos destacar el impacto de las TIC con recursos digitales como genially y Google drive, esto conduce inevitablemente a propuestas de cambios en el rol de los docentes en el sistema educativo. En dicho sentido, se suele aceptar que el rol del educador cambia de la trasmisión del conocimiento a los alumnos, a ser el mediador en la construcción del propio conocimiento por parte de estos, adoptando estrategias para orientar a los estudiantes hacia el uso de las TIC con diferentes recursos digitales para generar cambios positivos sobre su entorno.

El modelo de educación por competencias favorece la construcción significativa de conocimiento en los estudiantes, esta aproximación permite caracterizar tanto las competencias

docentes para el diseño implementando y evaluando las practicas educativas apoyadas en recursos digitales (genially y Google drive), como las diferentes maneras de caracteres del conocimiento se usan para modificar la tecnología integrada en la enseñanza.

Las competencias en el diseño de escenarios educativos apoyados en los recursos digitales se refieren a las habilidades de planificación y organización de elementos que permitan la construcción de escenarios educativos para el aprendizaje significativo y la formación integral del docente y los estudiantes. Las competencias de evaluación se relacionan con las habilidades que le permitan al docente valorar la efectividad para favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes al incorporar estos recursos digitales en las practicas educativas.

Según Chomsky (1965), habilidad lingüística. Se refiere al conocimiento de los recursos formales del lenguaje como sistema y la habilidad de usarlos para producir mensajes bien formados y significativos. Incluye conocimientos y habilidades como vocabulario, fonética, sintaxis y ortografía., por ello los estándares deben disipar la noción de que están solos en un cierto punto de su aprendizaje y que una vez que llegan a ese punto, dejan de funcionar. Así, se fortalecen y profundizan en los diferentes grados, lo que significa su desarrollo sucesivo en la espiral de aprendizaje, la complejidad paulatina del lenguaje requerido y el desafío creciente que crea el docente de acuerdo al nivel cognitivo de los aprendices.

La propuesta pedagógica incorpora la combinación de conocimientos teóricos, habilidades prácticas y el aprendizaje experimental para que los estudiantes puedan adquirir competencias por los recursos digitales (genially y Google drive) creen entornos desarrollados con un pensamiento crítico acerca del contenido y diferentes formas del razonamiento y aprendizaje significativo sobre lo que saben. Es decir “el docente utiliza de manera flexible y creativas las herramientas digitales para crear escenarios que permitan a los estudiantes

interactuar de manera significativa y motivadora con el objetivo de estudio”, ya que el objetivo del uso reflexivo de las TIC con los recursos digitales de genially y Google drive en las implementaciones de la metacognición en las prácticas educativas implica comprender y valorar las fortalezas individuales de los estudiantes, utilizarlas de manera intencionada y aprovechar esta oportunidad para transformar las prácticas educativas con el objetivo de generar aprendizajes significativos y constructivos, promoviendo el desarrollo integral de los alumnos. (Rubio y Roldan, 2015)

## Planeación Didáctica

La planificación de enseñanza y aprendizaje con las competencias comunicativas y lingüísticas fue llevada a cabo con una población de estudiantes que se sitúan en una franja de edad que abarca desde los 7 y los 11 años. de los cursos 4 y 5 de primaria del colegio ICA con un objetivo de diseñar secuencias didácticas para mejorar el writing y el speaking teniendo en cuenta un aprendizaje significativo con las TIC y recursos digitales para que permita mejorar los índices de rendimiento escolar llamada “Ilustremos nuestra imaginación: diviértete mientras aprendes”.

Cada grado (grado 5 y 4) durante el período del 17 al 23 de abril de 2023, cada uno de los participantes recibió un total de tres sesiones. Durante cada sesión, se utilizaron tres instrumentos de evaluación, incluyendo la evaluación participativa se realiza a través de herramientas como un diario de campo, fotografías y grabaciones en video La secuencia didáctica consistió en tres actividades distintas:

En la actividad 1 - Juego y Maquina cuenta cuentos: se repasó por medio de juegos rompehielos por Google drive la propuesta busca evaluar los conocimientos previos de los estudiantes en ambas poblaciones, con el objetivo de poder adaptar el contenido y la metodología de la enseñanza en función de sus necesidades específicas del grado 5 de primaria como el grado que fue 4 de primaria) con el fin de tener una referencia inicial, se llevó a cabo la actividad 1, que se enfocó en explorar los conocimientos previos de los estudiantes (tanto del grado 5° de primaria con el tema will y be going to ,como del grado 4° de primaria con el tema preposiciones de lugar), para así poder desarrollar la actividad 2, que trata sobre la aplicación de los conocimientos adquirido mejoramiento del speaking y el writing a través de los recursos digitales genially y Google drive, y también fue un punto de balance con la actividad final. El

repasso por medio de juegos rompehielos y maquina cuenta cuentos ya que la evaluación inicial se utilizó como lugar para la planificación de la secuencia, ya que permitió identificar las necesidades, fortalezas y debilidades de los estudiantes En esta secuencia didáctica se evaluará la competencia comunicativa, la cual, según la guía No. 22 del MEN (2006), abarca dos competencias.

Asimismo, se diseñó considerando el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para los distintos niveles. A2 – B1. Durante la primera actividad, se llevó a cabo una tarea específica o conjunto de tareas para los estudiantes que fue un repaso con unos juegos llamados dulce truco y maquina cuenta cuentos por Google drive, también se hizo una presentación por genially por medio de videos y algunas sub actividades del tema Futuro Simple, donde se presentó un diagnóstico completo, se realizó la primera actividad con el objetivo de comprender tanto el nivel de habilidad en la lengua en términos de la capacidad de expresarse oralmente de manera fluida y clara y escrita. En tercer lugar, se abrió un espacio para la conversación y se plantearon preguntas creativas sobre el tema abordado en la actividad, permitiendo brindar la oportunidad a los estudiantes para que puedan manifestar sus opiniones y perspectivas de manera libre y creativa del aprendizaje de lo que se entendió de la actividad usando la escritura (writing) y habla (speaking).

La evaluación que se utilizó en esta secuencia didáctica fue formativa, y se utilizó ya que es el objetivo principal de la actividad y con ese fin, se dieron diversos ejercicios en relación a este objetivo en particular debido a que es una herramienta clave con el propósito de potenciar el aprendizaje de los aprendices, dado que, les proporciona retroalimentación oportuna y relevante que les permite ajustar su enfoque de aprendizaje y mejorar su desempeño en el aula.

En esta segunda actividad llamada máquina del conocimiento de juego interactivo rueda de la fortuna – prepositions of places constó de una sección que se llevó a cabo con los

estudiantes verían varias imágenes relacionadas al tema del juego rompe hielo del día llamado Rueda de la fortuna y otros juegos deberían describir las acciones o situaciones en forma de cuento que presenta cada imagen por la presentación hecha por genially en forma escrita y oral en donde se "encuentran las preposiciones de lugar": que se podrían utilizar con imágenes creadas en Google Drive. Por ejemplo, "El gato está encima de la mesa" o "El coche está al lado del árbol" o también Juego de "completa la oración": creando imágenes en Genially que muestren diferentes situaciones, como un parque o una biblioteca, y agregar una oración incompleta que contenga una preposición faltante. Los estudiantes tendrán que completar la oración utilizando la preposición correcta. Por ejemplo, "El libro está \_\_\_\_\_ la mesa", y la respuesta correcta sería "**sobre**" para que ellos aprendan las habilidades de escritura y habla en lengua extranjera a través de cuentos cortos.

En esta tercera actividad llamada reto acuático y rueda de la fortuna máquina del conocimiento por Google drive se realizaron subactividades para evaluar las habilidades de escritura y oralidad de los estudiantes del grado 5 de primaria y el grado 4 de primaria. Se compararon los resultados de ambos grados para determinar si hubo una mejora significativa en estas habilidades de las actividades anteriores.

Se llevó a cabo una actividad lúdica que incluyó tres diferentes sub-actividades divertidas y entretenidas, las cuales permitieron evaluar la capacidad de fluidez oral (en términos de imágenes, informes, lingüística, léxico, etc.) y de escritura (mediante parlamentos) y ejercicios por Google drive y genially). Esta secuencia fue realizada por los treinta y ocho, estudiantes que tomaron parte en esta iniciativa pedagógica, tanto en el nivel primario como en el grupo 4 y grupo 5 de primaria. La evaluación final de los estudiantes fue por medio de presentaciones orales y escritas debido a que los estudiantes pudieron ser evaluados en su capacidad para

presentar y comunicar información de manera efectiva, ya sea en forma de presentaciones individuales o en grupo.

### **Enfoque Didáctico**

Los alumnos que cursan el cuarto y quinto grado de primaria en la Institución del colegio ICA, tienen edades que oscilan entre los siete y los once años. Algunos de ellos muestran una falta de interés, timidez y apatía a la hora de expresarse verbalmente y compartir sus experiencias. También les cuesta trabajo escribir oraciones en inglés. Cuando se carece de habilidades prelectoras, se pueden presentar dificultades en el proceso de habla y escritura de manera hábil y justa, lo que podría conducir a resultados favorables. ocasionar problemas en otros conocimientos, demora el fracaso académico puede llevar incluso a la deserción escolar, por lo que resulta importante la aplicación de técnicas pedagógicas innovadoras que fomenten en los niños y niñas el amor por el conocimiento, de forma simultánea a la adquisición de habilidades para hablar y escribir por medio de recursos didácticos a manera de invención y juegos.

La evaluación del grupo demostró que los niños y niñas tienen sitios en el aula que pueda aprender de un entorno que ofrece comodidad y naturalidad, se encuentra un lugar equipado con libros, tecnología, videos, computadoras, entre otros recursos didácticos. Sin embargo, se observa una insuficiente implementación de estrategias pedagógicas que fomenten el hábito de utilizar estos recursos. Además, en la mayoría de los hogares no se promueve un lenguaje adecuado, los adultos no tienen habilidades para ayudar a sus hijos en el desarrollo del habla y escritura, y el uso inadecuado de las nuevas tecnologías de la información y comunicación por parte de los niños, niñas y padres de familia afecta negativamente este proceso.

Según Ortiz (2015) las estrategias de aprendizaje son un conjunto de métodos diseñados para ayudar al usuario a comprender y retener información al utilizar diversos procesos cognitivos durante el proceso de aprendizaje. Existen algunos tipos de estrategias como se presenta a continuación: Estrategias Primarias: Se centra en el aprendizaje. Es decir, contiene estrategias para la producción de información y luego, su asimilación. Estrategias de apoyo: Se centra en aumentar la motivación de los estudiantes, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje. Durante la fase de personalización, los estudiantes utilizan el conocimiento y la comprensión que han adquirido para desarrollar su capacidad de pensamiento crítico. Zichermann y Cunningham (2011) “tratan el concepto de gamificación en su obra Gamificación by Design. La definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 11).

Alvarado (2022), indica que por esta razón el concepto de innovación en el ámbito educativo se le conoce como “introducir algo novedoso, una renovación, que produzca un cambio en el aprendizaje, con la finalidad de mejorar los conocimientos de los estudiantes.

Infod, (2021) Esta plataforma ofrece una variedad de recursos interactivos, como animaciones que pueden atraer la atención del estudiante. Además, proporciona una amplia gama de contenidos interesantes, como plantillas con diseños atractivos, imágenes animadas y materiales educativos como cuestionarios y juegos, que pueden ayudar a los estudiantes a crear su propio contenido adaptado a sus necesidades. (p. 9).

Por lo tanto, en la planeación de la secuencia didáctica “ilustremos nuestra imaginación: diviértete mientras aprendes ” se diseñan experiencias significativas que motivan a los niños y niñas al aprendizaje de la escritura y el habla en donde la motivación es una de las claves fundamentales dentro del ámbito educativo. Pereira (2009) señala que es importante se estime

para fortalecer el rendimiento académico, que les permite aprender de una manera diferente y también de manera autónoma, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario incluir algún tipo de motivación para que los alumnos tengan más interacción en el aula de clase.

Debido a esto la motivación intrínseca en cambio, se preocupa más en el proceso de aprendizaje, es decir establecer habilidades que ayude a los estudiantes a comprender de una manera diferente y enriquecerse de conocimientos. Este tipo de motivación se caracteriza por lograr que los alumnos aprendan las temáticas, que fortalezca el aprendizaje para que de esta manera cumplan con los objetivos propuestos (Fuentes y Hernández, 2016). Debido a que con la ayuda (TICS) dentro del aula de clase, ayuda de una manera diferente a los estudiantes a comprender o adquirir nuevos conocimientos de manera grupal o individual (Garganté et al., 2014), en la cual los docentes deben dar a conocer las nuevas formas de enseñar en la actualidad.

Como dice Liao (2009) la gramática era considerada de fundamental importancia y siempre se enseña a través de un libro. Las lecciones de escritura consistieron en memorización y redacción de composiciones modelo combinadas con ejercicios de gramática y vocabulario, lo que hace que los estudiantes se preocupen demasiado por sus errores afianzando el conocimiento con nuevas estrategias de enseñanza significativos, ya que aumenta la motivación de los alumnos”

"Crear presentaciones interactivas en Genially: es una herramienta que permite crear presentaciones interactivas que pueden incluir videos, imágenes, audio y animaciones. Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para crear presentaciones en inglés sobre temas que les interesen y practicar su habilidad de speaking. Además, al compartir estas presentaciones con sus compañeros, pueden recibir retroalimentación sobre su pronunciación y gramática.

La secuencia didáctica propicia el crecimiento de habilidades debido a que existe una interconexión entre ellas, se planifican previamente con un propósito definido, están adaptadas a

las exigencias y preferencias del grupo de estudiantes, y pueden ser evaluadas simultáneamente a su ejecución en los estudiantes con anticipación pueden haber hablantes y escritores proporcionados en donde ejecutan unas destrezas cognitivas que favorecen esta evolución y que el relato y el juego son considerados en la utilización de múltiples autores como una técnica de estudio puede brindar competencias y aptitudes en este ámbito debido a que usando Google drive se pueden escribir historias cortas.

Las acciones que se llevan a cabo en la secuencia didáctica diseñaron y se efectuarán; es crucial e importante los conocimientos antepuestos de los alumnos, lo cual implica escucharlos con atención, permitirles expresarse, relatar, idear, crear y escribir, entender sus vivencias y su contexto, formar parte de su realidad y adquirir conocimientos junto a ello con actividades, la consideración de los conocimientos antepuestos de los estudiantes resulta en un proceso de aprendizaje con sentido y relevancia para ellos y constructivo usando estrategias cognitivas y de gamificación por medio de los recursos digitales usados.

## Implementación

La escritura y el habla son habilidades fundamentales en el aprendizaje del idioma inglés, por lo que es importante que los estudiantes de primaria 4 y 5 del colegio ICA desarrollen estas habilidades de manera efectiva. En este sentido, se ha diseñado una secuencia didáctica titulada *ilustremos nuestra imaginación: diviértete mientras aprendes* para los temas de "*will*" y "*going to*" del grado 5 de primaria, así como de las preposiciones de lugar del grado 4. Para el accionamiento de esta secuencia didáctica usando la estrategia cognitiva, se utilizarán herramientas como Google Drive y Genially, para crear unos juegos y presentaciones que permitan a los estudiantes aprender de manera interactiva y atractiva debido a esto se usaron las competencias lingüísticas y comunicativas ya que se crearon una presentación interactiva en Genially por medio de juegos rompehielos y actividades también por Google drive con el cuento seleccionado, incluyendo imágenes, animaciones y actividades que refuercen el vocabulario y la comprensión del cuento.

En la primera actividad, se utilizará un juego rompehielos llamado Dulce Truco creado en Google Drive que permitirá a los estudiantes practicar el uso de "*will*" y "*going to*" en diferentes situaciones. Además, se utilizarán presentaciones de videos y repasos de imágenes creados en Genially para reforzar los conceptos aprendidos por medio del uso de las habilidades de escritura y habla.

En la segunda actividad, se utilizarán dos juegos en Google Drive para practicar el uso de preposiciones de tiempo en diferentes contextos. Además, se utilizarán presentaciones de videos, imágenes y actividades interactivas creadas en Genially para reforzar los conceptos aprendidos. Con estas actividades, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades de escritura y habla de manera efectiva y atractiva, a través del uso de herramientas digitales que les permitan

aprender de manera interactiva. Al final de la realicen las siguientes actividades de aprendizaje, cumpliendo con los siguientes objetivos educativos, a través de un enfoque didáctico estructurado hayan mejorado su capacidad para escribir y hablar en inglés utilizando correctamente los temas de "*will*" y "*going to*" del grado 5 de primaria y las preposiciones de lugar del grado 4.

Durante esta sesión, con el grupo 5: "Juego y Máquina cuenta cuentos" se activaron los pasos de la actividad 1 para evaluar las destrezas de los alumnos en relación a *writing* y *speaking*. La duración de esta primera sección fue de 2:00 horas. A partir de las próximas reuniones, se procedió con la impartición de las clases del grado 5 y el grado 4. Con el grado 5 se realizarán las clases de manera significativa y cognitiva, ya que el objetivo es diseñar de forma educativa adaptada a las necesidades, proporciones y formas de conocimiento del estudiante, aprovechando a los recursos que faciliten el proceso de enseñanza de materiales y recursos fácilmente accesibles y utilizables. En dicho sentido, el aprendizaje significativo y cognitivo del habla y escritura en inglés del "*will* y *be going to*", requiere la práctica constante y la retroalimentación efectiva. Utilizando herramientas como Genially y Google Drive, por medio de un juego y máquina de cuentos, los estudiantes pueden tener una experiencia más interactiva y colaborativa en su aprendizaje, lo que les ayuda a comprender mejor el uso del "*Will* y *be going to*" en diferentes situaciones y contextos, pero se comprobó que su aprendizaje significativo y cognitivo fue muy bueno.

Luego, en la siguiente sección se realizó la actividad 2, se empleó una máquina de conocimiento en donde los estudiantes del grado 5 tenían que hablar y escribir un cuento, de acuerdo a unas imágenes que se les daban en grupo por Google drive del tema, diseñada para este grupo y participar usando la habilidad de *speaking* a través de un juego por Google drive,

cada clase debe tener una duración de entre una hora y treinta (1:30) minutos a dos (2:00) horas aproximadamente. Aunque, debido a aspectos prácticos, para este proyecto investigativo, se registra en videos y fotos la implementación de las partes de cada clase se ajusta al procedimiento con juegos y presentaciones por Genially y Google drive realizados, así como el registro en vídeo y fotografías de lo que se hizo en las sesiones con el método enseñado.

Además, la estrategia cognitiva evaluativa contempla crear presentaciones interactivas con Genially que incorporen texto, imágenes, audio y video. Esto puede ayudar a utilizar estas presentaciones para enseñar habilidades de expresión oral y escrita, asignando a los estudiantes tareas de presentación o permitiéndoles crear sus propias presentaciones, ya que debe estar orientada a la competencia comunicativa; se observó en la implementación de los exámenes que lograron funciona sin mucha dificultad en la misma situación. Estas actividades son orientadas a dos habilidades (escritura y habla) y esto fue lo que se trabajó durante todas las clases, y aunque aún se requiere mucha inmersión, los estudiantes mejoraron sus habilidades en contraste a como hablaban al principio.

Por otro lado, se enfatiza que los recursos pedagógicos siempre se enfocan en el aprendizaje previsto y que cada actividad está dirigida a facilitar entre la comunidad educativa la comunicación asertiva por medio de recursos digitales como herramienta para generar espacios de diálogo y conocimiento, mejorando el aprendizaje con los niños entre los 7 y 11 años del colegio ICA en pro de diseñar un proyecto de vida que permita mejorar los índices de rendimiento escolar en las habilidades de *writing* y *speaking* por medio de cuentos cortos haciendo un montaje.

En la segunda clase titulada grupo 4: Juego Interactivo Rueda de la fortuna – prepositions of place se aplicó la actividad 2 la secuencia didáctica con 2 juegos por Google

drive y 1 en Genially planteados para este grado. Es importante precisar que, debido a las exigencias de la práctica académica desarrollada, La clase debe durar entre una hora y treinta (1:30) minutos o aproximadamente dos (2:00) horas. No obstante, por aspectos prácticos, para este proyecto de investigación solo se registró un video en la parte de la mitad de la clase que corresponde al desarrollo de la presentación de los juegos por Google drive y Genially, en la cual se contemplaban saberes previos que contenían imágenes que los estudiantes verían, relacionadas al tema del juego del día y deberán describir las acciones o situaciones que presenta cada imagen.

También se les daría unas instrucciones en la gestión del conocimiento en donde ellos tenían que escribir y hablar las oraciones, vocabulario clave por medio de 3 juegos motivadores y un cuento hecho del tema en donde también debían contarlos. Además, los alumnos debían realizar un ejercicio de fluidez oral por Genially: Cada uno tendría la oportunidad de elegir un número, cuando escogiera un *flaschards*, en las que se escondía una imagen creativa sobre el aprendizaje del inglés que el estudiante debía escribir y hablar y realizando un cuento corto con las habilidades de escritura y habla hechos por Google drive y genially y a lo último crearon un cuento de las preposiciones vistas en clase.

Esto requiere una adquisición de vocabulario, el cual fortalece el aprendizaje de este, llevando a los estudiantes a alcanzar aprendizaje significativo y constructivo, gracias al proceso mental de asociación que realiza el estudiante al observar la imagen y relacionarla con el nombre en inglés del objeto, ayudando en el desarrollo de la memoria, y la concentración de los estudiantes. Los resultados en esta actividad fueron excelentes son herramientas digitales útiles para mejorar el habla y la escritura de los estudiantes para que sea más efectivo su conocimiento.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

La secuencia didáctica planifica el plan de estudios construye experiencias de aprendizaje que fomenten el amor y el interés., por la escritura y el habla ya que al mismo tiempo fortalecen sus habilidades lingüísticas y comunicativas debido a que estas habilidades lingüísticas y comunicativas se refieren a la capacidad de una persona para comprender, expresarse y comunicarse efectivamente en un lenguaje determinado, ya sea hablado o escrito. Estas habilidades incluyen la capacidad de escribir, y hablar con fluidez y precisión, así como la capacidad de comprender y utilizar las normas del lenguaje de manera adecuada. Las habilidades lingüísticas y comunicativas son importantes en muchos contextos, incluyendo la educación, el trabajo y las relaciones interpersonales. Las personas que tienen fuertes habilidades lingüísticas y comunicativas suelen ser más eficaces en la comunicación y tienen más oportunidades de éxito en la vida.

La implementación del proceso de aprendizaje fue adecuado a los grados y la edad de escolaridad; la escritura y el habla estimula la habilidad de escuchar y comprender por medio de cuentos en voz alta en inglés, también ayuda en la creatividad e imaginación a través de juegos por recursos digitales (Genially y Google drive) entre otros,, para motivar a los niños a practicar el idioma y facilita las formas de comunicarse mediante la escritura creativa: Animándolos a los estudiantes a escribir cuentos o diarios en inglés ya que esto los puede ayudar a desarrollar sus habilidades de escritura y gramática. Al implementar esta experiencia, los niños y niñas experimentan cambios positivos en los niños y niñas, a nivel cognitivo, emocional y general.

Al implementar experiencias de aprendizaje con los alumnos del curso cuarto y quinto de primaria del Colegio ICA; el desarrollo de actividades permite evaluar el aprendizaje y todos aprenden de manera diferente. Por ello, se les debe permitir expresar sus sentimientos,

emociones, experiencias y conocimientos previos, y es importante utilizar estrategias didácticas por medio de juegos didácticos, que permitan que los niños y niñas se muestren más atentos, motivados y más interesados por aprender con los recursos digitales genially y Google drive. Según Arias, (2015),” la máquina cuenta cuentos es una metodología de gran relevancia y muy eficaz para generar cambios cognitivos y emocionales que favorecen el aprendizaje en los niños.” (p 2).

La participación activa de niños y niñas se motiva de las secuencias como es nuevo para ellos, puede despertar interés y curiosidad, se muestran muy atentos e involucrados en la actividad; luego en la secuencia comentan, e identifican apartes de la secuencia ayudando en las acciones de intervención a motivar el interés por medio de juegos y actividades a través de imágenes, asimismo, las historias con mensajes sobre valores, como la solidaridad, el respeto, la tolerancia, etc.

La pregunta de investigación y la intervención tienen como principal objetivo mejorar el writing y el speaking teniendo en cuenta un aprendizaje significativo con las TIC y recursos digitales, adquiriendo una buena formación entre niños de 7 y 11 años que permita optimar los índices de rendimiento escolar del colegio ICA. Los niños y niñas que son estimulados adecuadamente desde sus primeros años de vida, desarrollan a tiempo y más fácilmente sus habilidades, cognitivas, y gamificación; la intervención permitió potenciar estas habilidades por medio de una máquina cuenta cuentos y actividades lúdicas por medio de imágenes; porque aprender a expresarse de forma escrita y oral es esencial en la niñez intermedia de vida, ya que así es más fácil. De acuerdo con lo que plantea Saca (2013) “La importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños fortalece las habilidades comunicativas nos lleva a buscar una estrategia creativa y divertida”.

Una de las problemáticas observada en los niños y niñas del grado cuarto y quinto del Colegio ICA, es que falta de práctica y retroalimentación: Los niños pueden no estar practicando lo suficiente para mejorar su habilidad en la escritura y habla en inglés. Además, es importante que reciban retroalimentación adecuada y constructiva para poder corregir sus errores. Es posible que el enfoque comunicativo de enseñanza de inglés en el colegio se centre en aspectos gramaticales y teóricos, en lugar de fomentar la comunicación y la interacción en inglés de una forma creativa para que obtengan un conocimiento significativo, constructivo y cognitivo aumentando su vocabulario en inglés.

Según Flores, 2004 señala que la expresión oral se asocia a la habilidad de transmitir ideas de forma simple y clara mediante comunicación verbal y no verbal, lo que facilita el aprendizaje de habilidades de habla y escritura en inglés por parte de los niños. (p. 77).

La principal dificultad de la implementación, se presentó debido a que los estudiantes de los grados cuarto y quinto, solo tuvieron algunas dificultades las cuales fueron acceso a tecnología. es necesario que los alumnos tengan los conocimientos previos para participar en ellas.

## Conclusiones

La planificación didáctica es un proceso esencial que debe considerar múltiples factores para ofrecer un conocimiento efectivo y satisfactorio. Es importante conocer el contexto, las cualidades de los alumnos, sus menesteres educativos, ritmos de formación previa, entre otros aspectos relevantes. De esta manera, se pueden alinear los objetivos planteados con las necesidades y deseos del estudiante, lo que permite obtener avances específicos y adecuados. Estos encuentros son importantes porque la información clave se captura para mostrarla y facilitar la planificación del conocimiento basada en competencias.

El programa de investigación busca entender cómo mejorar writing y el speaking usando genially y Google drive en inglés, el fortalecimiento de estas habilidades se puede demostrar desde el comienzo del curso hasta el final, cuando se completa el programa completo, para estar seguro en el mejoramiento del writing y speaking con los recursos digitales vistos fue sumamente afirmativo, ya que los estudiantes mejoraron gradualmente su capacidad para responder de manera más detallada y elaborada a las actividades planteadas en clase. Al principio, muchos de ellos se sentían inseguros y no podían proporcionar información personal básica, pero con el tiempo, los recursos digitales por medio de ejercicios y cuentos les permitieron adquirir nuevo vocabulario y expresiones cotidianas que les permitieron comunicarse manera más natural y fluida entre ellos.

En este caso, las principales dificultades en la implementación de las recomendaciones en los dos grados están relacionadas con la falta de participación de los primeros minutos. Esto se debió a que los estudiantes se sentían inseguros y miedosos al hablar en inglés.

Los estudiantes experimentaban dificultad para organizar sus ideas mentalmente y tenían que hacer pausas prolongadas para lograrlo. Esta falta de confianza se abordó desde el inicio, ya que se identificó como uno de los obstáculos que impedían su participación plena en las sesiones. Para solucionar este problema, se implementaron diversas estrategias, como estrategias cognitivas y de gamificación con actividades y cuentos con los recursos Genially y Google Drive son dos herramientas muy útiles para la implementación de estas estrategias en el aula. Genially permite crear presentaciones multimedia interactivas y atractivas, lo que facilita el aprendizaje de los estudiantes y los mantiene motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje y a los profesores aprendan de una manera más dinámica la enseñanza.

En resumen, la combinación de estrategias cognitivas y de gamificación, junto con el uso de recursos multimedia como Genially y herramientas de trabajo colaborativo como Google Drive, puede ser muy efectiva para mejorar las habilidades de speaking y writing de los estudiantes. Una investigación tan trascendental, sin lugar a dudas, genera un aprendizaje significativo y constructivo que se acopla a los principios de una educación exhaustiva que es nuestra misión a largo plazo. Se espera que el colegio fortifique las clases presenciales para la práctica oral y escrita de la lengua extranjera, activando el uso de recursos digitales como genially y Google drive para ofrecer a los alumnos la formación necesaria y adecuada en el idioma inglés pues esto no solo ayudará a los aprendices de hoy en día para que hallen la motivación necesaria y terminar sus estudios de manera triunfante, sino que también cautivará a nuevos estudiantes que a su aprendizaje sea más duradero y eficaz.

En las clases, se permitía a los estudiantes expresarse sin interrupciones y se realizaban correcciones una vez que habían desarrollado completamente su idea, evitando así interrumpir su flujo de pensamiento crítico, observando problemas para expresarse.

## Referencias Bibliograficas

- Alvarado L, (2022). Innovación educativa. <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/innovacion-en-educacion-como-se-define#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20innovaci%C3%B3n%20educativa,procesos%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje>
- Alvarado, L, (2022). Innovación educativa. <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/innovacion-en-educacion-como-se-define#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20innovaci%C3%B3n%20educativa,procesos%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje>





## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta registro de evidencias de la propuesta pedagógica*

Enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1SHoVyQIHXVjEl5Agy54WyPD6-p2TGLk5>

**Apéndice B**

*Video de sustentación*

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=a9FA74OrSV4>