

**Fortalecer y estimular la expresión oral a través de la secuencia didáctica basada en el
juego de roles**

Julieth Jazbleidy Noguera Peña

Asesora

Ximena Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2023

Resumen

Hoy en día el juego de roles como estrategia para incentivar la producción oral ha tomado relevancia en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Esta lúdica es una propuesta que se centra en el enfoque práctico y en el refuerzo de las competencias comunicativas de los estudiantes. Debido a que brinda más oportunidades para que el alumno hable en la lengua meta. Lo contrario de la enseñanza tradicional, que solo busca intensificar los conocimientos teóricos y no le da la importancia a estimular la naturalidad y fluidez en la expresión oral de los alumnos. Durante la propuesta de la investigación se incorporará este juego innovador, eficaz y diferente en los encuentros conversacionales, se implementará de forma guiada a través de la secuencia didáctica. Con fin de que dar respuesta a las necesidades encontradas como: la falta de exposición al idioma de destino y las pocas situaciones comunicativas donde el estudiante pueda emplear lo aprendido. Lo anterior, orientado a los tres niños del grado octavo residentes en el barrio. Por lo que se considerara tanto la edad y la realidad educativa en la ejecución de esta actividad. Al final de pretender, resaltar los beneficios de su integración como: la motivación, participación y fortalecimiento de las destrezas lingüísticas y habilidades personales de los alumnos.

Palabras claves: Expresión oral, competencias comunicativas, realidad educativa, encuentros conversacionales

Abstract

Nowadays the role play game as a strategy to promote the oral production has become more relevant on the teaching of English as a second language. This sort of playful works as a proposal which focuses on the practical approach. Due to provides more opportunities for students to speak in the target language. On the opposite of the traditional teaching, that only seeks to intensify the theoretical knowledge and does not give the place to stimulate the naturalness and fluency of the oral expression on the students. During the proposal research, it will incorporate this innovative, effective, and different game withing the conversational encounters. It will be implemented in a guided way throughout the didactic sequence. For the purpose of answering the needs found as: the lack of exposure to the target language and the few communicative chances where students can put into practice what they have learned. The previous but oriented to three kids who are in the eighth grade and live in the Flora neighborhood. Considering the age and the current educational situation. It wants to highlight the benefits of incorporating this game like motivation, participation and to boost the linguistic skills and personal student's abilities.

Keywords: Oral expression, communicative skills, educational reality, conversation encounters

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	14
Planeación Didáctica.....	18
Actividad 1 _____	18
Actividad 2 _____	20
Actividad 3 _____	22
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	29
Actividad 1 _____	29
Actividad 2 _____	33
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	39
Conclusiones	43
Referencias Bibliográficas	45
Apéndice	48

Lista de apéndices

Apéndice A Evidencias de la Implementación 48

Apéndice B Enlace del Video de Sustentación..... 48

Introducción

Fomentar la producción oral en los estudiantes, es uno de los grandes desafíos que hoy en día los docentes de inglés tienen que tratar de resolver, una de las formas es reflexionando acerca de la importancia de motivar al estudiante y esto solo se puede emplear si se hace uso de la realidad educativa. Por lo que se toma en cuenta en esta propuesta el estudio del autor Nunan (1991) menciona que este enfoque se basa en “un énfasis en aprender a comunicarse a través de la interacción en la lengua meta” (como se citó en Cuitiño et al.,2019, p.279). A fin de que los estudiantes fluyan en una determinada situación comunicativa. Por consiguiente, si un estudiante se encuentra motivado, participará y practicará lo aprendido dentro y fuera del aula.

En alineación a la motivación, se toma en cuenta las deficiencias de la población elegida como: la falta de confianza al hablar en la lengua de destino, problemas en la pronunciación y fluidez para la planeación de la secuencia didáctica. Se implementará el juego de roles a fin de que el estudiante pueda participar de situaciones comunicativas relacionadas con su realidad. Cuitiño et al. (2019) hay múltiples beneficios de emplear el juego de los roles, uno de ellos es que el estudiante mejorara sus habilidades tanto personales y comunicativas. Mediante las situaciones que se emplearan dentro de juego roles, los estudiantes podrán tener la oportunidad de expresarse y usar toda su creatividad para que el docente o sus compañeros logren concebir la idea que se quiere transmitir. Asimismo, el alumno inconscientemente fortalecerá las competencias mencionadas anteriormente, mediante la memorización de diálogos muy cortos.

Con el propósito de promover la fluidez en los estudiantes se considera el uso de las competencias comunicativas en esta lúdica. Savignon (1972) indica que “el propósito principal de este enfoque es el desarrollo de una competencia funcional en la L2 a través de la participación del aprendiz en situaciones comunicativas” (como se citó en Castillo et al., 2009,

p.210). Se deben emplear situaciones comunicativas en el cual el estudiante pueda fortalecerlas mediante la contribución y la retroalimentación. Por otro lado, esta investigación busca que el maestro desde su hacer analice las prácticas que ha venido aplicando en el transcurso de su carrera, y pueda reflexionar acerca de ellas. En este sentido, realice los respectivos ajustes que afecten positivamente el progreso del alumno. En cuanto al proceso de reflexión, interiorizar la importancia de impulsar las habilidades comunicativas en el aula, haciendo un previo diagnóstico en estudiantes para que lo tenga en cuenta tanto en el material y las estrategias a ejecutar. Así pues, desde la ejecución de la secuencia, los tres estudiantes del grado octavo hablarán con más naturalidad y fluidez en los encuentros conversacionales.

Considerando lo anterior, a lo largo de esta propuesta se dará a conocer tanto el diagnóstico de la población en detalle, la pregunta de investigación, el planteamiento del problema, las metodologías y la planeación e implementación de las actividades basadas en el juego de roles. Al final, se indicará el análisis basado en los resultados obtenidos y las variables que se suscitaron en el desarrollo de las mismas. A fin de dar a conocer el impacto del juego de roles en el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La población con la cual está orientada y planeada esta propuesta de investigación son 3 estudiantes del grado octavo. Estos niños tienen entre los 13 y 15 años. Ellos viven al sur de la ciudad de Bogotá, en el barrio la Flora. Los refuerzos de inglés son en línea, una vez por semana con una duración de una hora. El motivo por el cual asisten a estos encuentros conversacionales es porque presentan un bajo rendimiento académico en la materia de inglés. Es importante mencionar, que en la Institución Educativa donde asisten no se ofrecen clases de refuerzo para poder mejorar y además las clases de inglés particulares son muy costosas. Por otro lado, estos niños vienen aprendiendo en la forma tradicional que solo se centra en las reglas gramaticales y escritos. En este sentido, el aprendizaje del inglés para ellos es aburrido y no se diferencia de las otras materias, ya que no se enseña como un idioma.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se brinda esta ayuda a los alumnos a fin de que entusiasmen a continuar aprendiendo mediante el juego de roles. Por lo que tendrán oportunidades de expresarse en inglés y compartir con sus compañeros y recibir la retroalimentación correspondiente. Por otra parte, mediante la dramatización, los alumnos se beneficiarán del trabajo en equipo mejorando sus habilidades comunicativas y a la vez, conocer y desarrollar sus habilidades personales a partir del uso de situaciones cotidianas que el estudiante conoce.

Pregunta de Investigación

Teniendo en cuenta la actitud y las concepciones erróneas que los alumnos manifiestan en la adquisición de un segundo idioma a través de lo que han visto y han experimentado. Se plantea mediante el juego de los roles que los estudiantes aprendan de una forma divertida y práctica, donde puedan emplear situaciones que han contextualizado previamente y puedan dramatizarlo haciendo uso de su imaginación y creatividad. En este sentido, el aprendizaje será más significativo y podrán motivarse a seguir aprendiendo a partir de la inmersión.

Por otro lado, mediante la exposición oral se plantea que el estudiante fortalezca su autoconfianza y pueda contextualizar el vocabulario a través de la dramatización, debido a que presentan limitaciones y confusiones con el uso del vocabulario en situaciones particulares y además presentan muchos errores en la pronunciación. A través de la observación se identificarán estos errores para luego brindar la orientación para que el estudiante se motive a fin de que él/ella mejore en las próximas actuaciones. A continuación, se presenta la pregunta de investigación orientada a mejorar la expresión oral de los estudiantes:

¿Cómo a partir de los escenarios conversacionales relacionados con la realidad estudiantil se pueden fortalecer/estimular la naturalidad y fluidez en la expresión oral de tres estudiantes del grado octavo en las clases de inglés en línea?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Esta investigación tiene como objetivo principal transformar la práctica docente actual a través del análisis y la reflexión de las metodologías tradicionales. Pérez (2003) desde una perspectiva histórica e interpretativa, el carácter político dentro de la investigación es el compromiso que se produce durante la práctica pedagógica, que permite al docente formular soluciones que transformen la educación. Concibiendo la postura del autor, la pertinencia del carácter político en mi investigación tiene como fundamento legal las políticas educativas del inglés en Colombia. Los estándares básicos de la lengua extranjera tienen como objetivo alcanzar las competencias comunicativas del lenguaje para que los estudiantes amplíen sus conocimientos en inglés, relacionándose con el mundo, expresando su identidad y adquiriendo competencias lingüísticas y pragmáticas. (MEN,2005, párr. 2).

Hoy en día en las aulas se manifiestan las dificultades que los alumnos presentan al expresarse y al describir su entorno. En consecuencia, a la falta de confianza y la limitación del vocabulario en situaciones comunicativas. Con base en las competencias del inglés y la realidad educativa, nace la necesidad y el compromiso de proporcionar actividades conversacionales significativas y esto será posible a través del juego de los roles. Desde una perspectiva crítica, mediante esta lúdica, junto con el uso de situaciones de la realidad educativa de los alumnos, aporta en la innovación y en la enseñanza de las habilidades comunicativas en inglés. Porque a los estudiantes se les dará un espacio de 8 minutos para que planeen la actividad de forma individual. Sin embargo, la docente deberá observar de forma crítica y guiar los procesos que se vayan dando, orientando la construcción del trabajo y la dinámica del grupo, se esperaba que durante estos espacios fomentar la autonomía y las competencias personales de cada estudiante. Mediante la dramatización y la observación de la planeación se reflejará tanto el potencial

individual, creatividad y en la forma como los estudiantes contextualizaron la temática. En este orden de ideas el estudiante estará más expuesto a la lengua meta.

Durante la organización de la actividad deberán comunicarse asertivamente, proponiendo ideas, respetando las opiniones. Además, él/ella deberá actuar y ejecutar el rol que se le designó cumpliendo con funciones específicas. En este sentido se estimulará la responsabilidad individual y colectiva en ellos. Se pretende que los estudiantes disfruten de la actividad y tomen decisiones en situaciones que eventualmente enfrentaran, y puedan actuar con criterio. Asimismo, concientizarlos de sus errores, dar crédito por sus mejoras y redireccionar su proceder mediante consejos y ejemplos, contribuye en la formación integral y académica. A continuación, se mencionan los autores que respaldan las prácticas y estrategias de esta investigación. Como lo dice Ruiz (2016) la lluvia de idea es un método activo que estimula la destreza oral y la participación de los estudiantes, es una herramienta ideal compuesta del intercambio y contribución de las ideas. Además, activa la memoria, a través del vocabulario, relacionando las palabras y agrupándolas. En la planeación didáctica se incluirá esta actividad, para activar los saberes previos y luego afianzarlos sin generar confusión. Este tipo de actividad tomará lugar en el inicio de las dos primeras actividades.

Por lo que es una gran propuesta para estimular el respeto y comunicación entre los compañeros. En Adición, les permitirá relacionar actuales conocimientos con nuevos elementos. Como lo dice Carvajal (2020) el ambiente educativo para fomentar la contextualización, tanto la realidad cultural, aspectos sociales y colectivos del alumno, son la base para la construcción de trabajos colaborativos y para propiciar la dinámica de un grupo. En la práctica, desde la realidad de los estudiantes, se facilitará al estudiante contextualizar el aprendizaje, reduciendo la distancia entre la teoría y la práctica para favorecer la motivación y su interés. En la práctica de esta

investigación se incluirán los aspectos sociales y educativos del estudiante empleando la temática, los lugares de ciudad, de esta forma podrá relacionar las situaciones a partir de su realidad, creando diálogos y solucionando problemáticas.

Como lo dice García et al. (2021) la composición de los grupos de clase como parte fundamental del cumplimiento de logros. Porque se enfoca en la calidad de la composición de los grupos dentro de las actividades colaborativas, seleccionando cuidadosamente los tipos de estudiantes según sus personalidades y fortalezas para que de esta forma cada uno de los estudiantes se destaquen tanto individual como colaborativamente. en la propia práctica, ya que son tres estudiantes, se le dirá al estudiante que tiene conocimientos más sólidos que lidere al grupo, a otro estudiante que aporte con los detalles y al otro estudiante en la organización y tiempos de la dramatización, para la consecución de la conversación.

Por otro lado, la importancia de los recursos audiovisuales en la enseñanza de un segundo idioma es fundamental para estimular la memorización y reconocimiento del vocabulario. Este recurso es de gran ayuda para hacer una mayor ejemplificación del tema, además de que estos se pueden ajustar a las necesidades y condiciones de los estudiantes. Robalino (2013) el uso de los recursos audiovisuales, apoyados en los materiales auténticos, tales como los videoclips, canciones y entrevistas, favorecen la motivación del estudiante, porque están contenidas de diferentes acentos, los múltiples usos de la lengua en contextos reales. Para emular en la forma como se aprende el idioma materno, los recursos audiovisuales interactivos y material didáctico harán parte de la planeación didáctica, estos se ajustarán a la edad y el nivel de inglés.

En alineación al proceso enseñanza-aprendizaje a través del diario de campo como instrumento de evaluación, el docente podrá afinar su capacidad de análisis. A través de la observación, narrando cada momento de la implementación, el proceso de adaptación y las

reacciones que se suscitaron. Comprendiendo: ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Cuándo? ¿Quiénes? Además, de tener cuenta los criterios de evaluación; el tipo de actividad, la duración, el nivel de dificultad, la capacidad de respuesta y la creatividad del estudiante. En la práctica, por medio del análisis de esta información, el docente podrá brindar la respectiva retroalimentación colaborativa Según Gonzales et al. (2021) “la retroalimentación incluye la respuesta verbal, escrita o gestual del maestro al desempeño comportamiento del estudiante. Su propósito es permitir que los estudiantes obtengan buenas calificaciones confiando en su capacidad para resolver problemas” (p.24). En este sentido, la docente realizará comentarios de forma constructiva durante y al finalizar los ejercicios, proveyendo de ejemplos y sugerencias que orienten el proceso de aprendizaje de los alumnos y fortalezca sus destrezas lingüísticas.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En esta propuesta pedagógica se va a entender la formación por competencias, Medina (2010) señala que “la formación basada en competencias constituye 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” (p. 3). Esta definición se relaciona con el marco de mi investigación porque trabaja en el desarrollo de aptitudes, actitudes y competencias que un estudiante aprende y adquiere durante su proceso de aprendizaje del inglés. Estas actitudes y aptitudes están relacionadas con formar; el pensamiento crítico, la toma de decisiones conscientes, el comportamiento con idoneidad, y la capacidad en la forma en que el estudiante se enfrenta en cualquier escenario de la vida.

A continuación, se describe en qué forma se propiciará la formación basada en competencias durante la propuesta pedagógica. Como lo dice Medina (2010) la intención de la educación es la formar a los alumnos, involucra el saber ser, hacer y conocer mediante el uso de instrumentos y estrategias. Esta investigación emplea la realidad educativa; los aspectos, culturales, sociales y familiares del estudiante como el único medio, para que el aprendiz de inicio a su plena realización como individuo y en sociedad a lo largo de la vida. Como lo dice Medina (2010) el modelo educativo ideal, es articular la tendencia del enfoque de aprendizaje y el práctico, para desarrollar las competencias en el alumnado. En relación con la propuesta pedagógica planteada en la práctica pedagógica es propicia en el desarrollo de las competencias del alumnado, ya que integra el saber ser, conocer y hacer, a partir de la implementación de las lúdicas; la lluvia de ideas y el juego de roles en los espacios colaborativos.

El juego de roles estimula las competencias de la responsabilidad, la autocrítica y la creatividad de los alumnos. Este tipo de actividad reduce la oposición que existe en el

aprendizaje de una segunda lengua, además de promover la cooperación entre los alumnos y la calidad del trabajo en futuras actuaciones. (Maley y Duff, 2005, como se citó en Cuitiño et al., 2019).

El docente designará roles y funciones específicas para cada uno de los integrantes, y un objetivo grupal por actuación. Por lo que el estudiante deberá sumarse, aportando de manera significativa y respetando las opiniones de sus compañeros. Esta serie de pasos llevará al grupo a planear una actividad coordinada, y consciente, que cumpla con los elementos requeridos. Ellis (2003) menciona que “la enseñanza comunicativa de la lengua aspira a desarrollar la habilidad de los aprendices a usar el idioma en una comunicación real” (como se citó en Cuitiño et al., 2019, p.27). Para ilustrarlo de una manera más clara, se usarán situaciones reales como; pedir/brindar información, hacer una llamada telefónica, adoptar los tipos de trabajos en un museo y llegar a un país extranjero por primera vez, gracias a este ejercicio, el estudiante se motivará a participar, para generar una lluvia de ideas que favorezca la dinámica del grupo.

La comprensión de los momentos de la actividad es esencial para su debida ejecución, por lo que el estudiante deberá; contextualizar la temática, planear las etapas y evaluar las posibilidades y consecuencias. Este proceso conducirá al grupo a centrarse en lo fundamental del aprendizaje. En unión con las dinámicas, la retroalimentación dentro del margen del saber, conocer y hacer favorece la reflexión por parte del docente y del alumno. En un sentido más amplio, la evaluación formativa puede ser entendida como la recolección, evaluación y uso de información que ayuda a docentes y estudiantes a tomar decisiones encaminadas al mejoramiento. (Millan, 2007, como se citó en Gonzales et al., 2021). Durante el ejercicio, el profesor retroalimentará la actividad de manera oral y escrita, considerando las interrogativas: ¿por qué?, ¿Cómo?, ¿en qué forma la interpretación se relaciona con el tema? Y ¿En qué medida

está práctica le ha beneficiado y lo beneficiará en el futuro? En este orden de ideas, el estudiante responderá a estas interrogativas, justificando su interpretación, argumentando su propuesta en escena y reflexionando acerca de su responsabilidad tanto individual como colaborativa.

Mencionado con lo anterior, cada vez que el aprendiz participe en el juego de roles afianzara sus estrategias, siendo capaz de escuchar y actuar diligentemente. Por otro lado, el docente también se beneficia a la par con sus alumnos. Como lo dice Medina (2010) las competencias docentes son el resultado de la reflexión de su ejercicio, orientando al profesor en la necesidad de afianzar sus propias competencias, ajustando sus estrategias, a partir de lo que observa y asimila en sus estudiantes. Con la ayuda del juego de los roles, el docente a través de la retroalimentación reflexiona en la forma en que se aproxima y dirige a sus estudiantes en la actividad. Porque considera las actitudes y resultados de la actuación como la oportunidad para ajustar e innovar dentro de la misma. En adición, este tiene la capacidad de expandir la mente del educador, ya que, mediante el ejercicio, el docente observara diferentes formas creativas de concebir el aprendizaje durante la actuación, este le ayudara a aceptar y a interpretar la realidad de forma más asertiva.

De acuerdo con Medina (2010) “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p.23). Desde mi rol docente, propiciar estas competencias es el deber ser de cada maestro, y solo brinda elementos para facilitar el camino de los estudiantes, aun así, este no solo depende del maestro o del alumno. Es un proceso transversal que se deriva desde los fundamentos básicos de la enseñanza de inglés en Colombia, y los MEN. De ahí la importancia de las competencias como un elemento fundamental y de alto impacto durante el proceso de formación. Estos garantizan que el estudiante conciba las futuras situaciones de forma más consciente y responsable. En el

ambiente educativo, la profesora construye una clase más significativa, estableciéndose objetivos más claros, enfocados a brindar todos los elementos pertinentes que un estudiante necesita hoy en día y que aplicara también el futuro.

Las competencias docentes que se potencializarán durante la actividad mencionada serán; el pensamiento crítico y la comunicación efectiva en gran escala. Ya que, a través de la observación e interpretación de resultados, la docente comprenderá ampliamente la forma en que su instrucción propicia la adecuada comprensión de la actividad. Además, analizará la composición de grupo, considerando las oportunidades, para así ingeniar mejores estrategias que favorecerán las competencias de los estudiantes y en su quehacer docente.

Planeación Didáctica

Esta planeación didáctica está contenida de 3 actividades, en cada una de ellas los estudiantes emplearán el juego de roles, en la primera actividad será individual, en la segunda y tercera será de forma colaborativa a fin de estimular la expresión oral. En este sentido se plantea estimular las competencias comunicativas en los estudiantes. De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2006):

La competencia comunicativa incluye: competencia lingüística. Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras. Esta competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones (p.11).

En alineación a propiciar situaciones comunicativas a través del juego de roles se establecieron los siguientes aprendizajes esperados: 1) memorizo una conversación y luego lo interpreto a través de una actuación, 2) comprendo las instrucciones que se me dan al momento de emplear una actividad, 3) doy información de las actividades que realizo a menudo, 4) establezco una conversación sencilla en Inglés con mis compañeros de clases entre tanto empleo un ejercicio del salón, 6) reconozco los elementos de un discurso como los participantes y las situación central de una historia que la profesora dicta 8) realizo frases compuestas haciendo uso de conectores.

Actividad 1

Se coordino que esta primera sesión durara por 50 minutos, el producto final esperado es que cada estudiante elija un lugar y escribía dos frases relacionadas para luego brevemente dramatizarlo, los demás estudiantes deberán adivinar el lugar y las acciones que se suscitan con ellas, aportando con el vocabulario de los sitios de la ciudad y acciones que se reflejen en la

actuación Tanto en la segunda y tercera actividad los estudiantes deberán emplear una dramatización colaborativa de 5 minutos, por lo que deberán crear una conversación más articulada, incorporando a expresiones y preguntas trabajadas en las sesiones anteriores, se espera que interpreten imágenes a fin de ayudar a personas que lo necesitan, de esta manera establecerán un diálogo, contextualizándolo con un lugar y una situación de su preferencia.

La actividad que tomara lugar en el momento inicial afín de activar los saberes previos de los estudiantes, la profesora comenzara con la actividad lluvia de ideas haciendo el uso de las preguntas: ¿Qué lugares conoces en la ciudad? ¿Cuáles son tus sitios favoritos? Cada estudiante deberá decir los nombres de los sitios que conoce, plasmándolos por medio de dibujos para que luego sus compañeros adivinen de que se trata. La profesora de igual forma contribuirá con este proceso, dándoles pistas para que se le facilite al estudiante la comprensión de la temática. Por ejemplo: Allí podemos encontrar libros, pan, juguetes. Paso seguido a esta actividad, el docente presentará un video explicativo en 3D de la temática, los lugares de la ciudad, en esta presentación la profesora deberá enfocarse en la pronunciación de los estudiantes.

Después de introducir el conocimiento, se dará paso a la actividad el juego del bingo, cada alumno le corresponde dos tarjetas para luego crear una frase a fin de interpretarla a través de una corta actuación en frente de sus compañeros, los demás deberán adivinar la situación. Al final el alumno compartirá la frase a la clase, para comprobar si esta está relacionada con la tarjeta. En la sesión 2 de esta prime ejercicio, se realizará un resumen de la sesión pasada, se les preguntará a los estudiantes: ¿Qué aprendimos la clase pasada? ¿Qué recuerdas?, luego la profesora compartirá una presentación realizada en Canva que contiene una serie de imágenes que el estudiante debe analizar. La docente hará las siguientes preguntas para incentivar la percepción y la interpretación; ¿Qué ves? ¿Quiénes son las personas en la imagen? ¿Qué piensas

que está sucediendo? ¿Cómo puedes ayudar a estas personas?, los estudiantes se reunirán por 8 minutos, para hablar acerca de las imágenes y acordar la historia que se da entender. Durante este espacio la profesora deberá apagar la cámara y silenciar el micrófono para no generar distracciones a fin de observar e intervenir si es necesario.

Se concluirá el desarrollo de esta sesión con la socializarán las opiniones que surgieron durante interpretación de las imágenes. De este modo se da paso a la retroalimentación que comprende el análisis de: la pronunciación, pragmática/ y fluidez. Por lo que se compartirá el enlace de una encuesta minutos antes de terminar la clase, para conocer la mayor parte de palabras que el estudiante recuerda y el nivel de dificultad y satisfacción de la actividad frente al trabajo individual y grupal.

Actividad 2

Se planeó para que se realizara en 55 minutos, inicialmente se dará lugar al repaso corto de la primera sesión. La docente hará las siguientes preguntas para reforzar la memorización y la participación de los estudiantes. ¿Qué hicimos la clase pasada? ¿Qué aprendimos? ¿Usaron lo que aprendieron fuera de la clase? ¿Cómo? Luego, para afianzar los conocimientos con el idioma materno, la profesora dirá la palabra en español y los estudiantes en inglés y viceversa.

Luego de la actividad anterior, la profesora presentará la actividad emparejando las imágenes, los estudiantes harán una línea cruzando las fotografías de los lugares de la ciudad con las palabras correspondientes a fin de que el estudiante relacione las imágenes con las palabras y afiance los conocimientos con la ayuda visual proporcionada. Después de las actividades iniciales, la profesora presentará una sopa de letras que incluye; palabras claves para mantener una conversación básica como; preposiciones de sitio, expresiones como pedir el favor y agradecer. Los alumnos deberán encontrar las palabras y resaltarlas, y por supuesto tomar notas

porque en posteriores actividades las necesitarán. Pero antes de que los estudiantes den respuesta, la docente deberá brindar un ejemplo para que el estudiante conozca la forma en que deberá responder, este es un ejemplo para la respuesta: I think it's a greeting. Por otro lado, mientras se van encontrando las palabras, la profesora le preguntara al estudiante que encontró la palabra. ¿Qué crees que es? ¿Nos puedes dar un ejemplo? La profesora compartirá un video explicativo empleando una conversación para abordar la temática en profundidad a través del diálogo en el video.

Al principio de la segunda sesión de esta primera actividad, que tendrá una extensión de 55 minutos, se retomará la historia que los estudiantes crearon en la primera actividad, del momento intermedio. Por lo que usaran los elementos de esta para construir una conversación de 3 minutos para luego actuarla. Este diálogo incluirá 3 personajes usando el vocabulario de la ciudad y la mayoría de las palabras, preguntas y palabras claves vistas en el video y sopa de letras. El alumnado se reunirá por 10 minutos para planear la actuación. Durante este espacio, la docente hará lo mismo que en la sesión pasada, apagar la cámara y el micrófono para que los estudiantes tengan el espacio para planear la actividad.

A continuación, los estudiantes presentarán su conversación con una duración de 3 minutos, planeada en este momento de cierre. Luego, la profesora procederá con la respectiva retroalimentación teniendo en cuenta; la pronunciación, la coherencia entre las interrogativas y las respuestas y por último la dinámica entre los compañeros durante la actividad. Para la autoevaluación de estas actividades. La profesora compartirá el enlace de una encuesta donde los estudiantes responderán al nivel de satisfacción correspondiente a su participación individual y colaborativa.

Actividad 3

Esta actividad se realizara en 55 minutos, en una única sesión. Por lo que en esta primera parte se iniciara con el repaso de la actividad 1 y 2. Por lo que se utilizara la lluvia de ideas empleando la herramienta Padlet. Primero ellos verán el video introductorio que se encuentra allí. Aunque, para la actividad de prueba, cada estudiante deberá compartir una palabra y una imagen. A continuación, la profesora les dirá que deben compartir ideas de todo lo que se ha aprendido, a través de la utilización de recursos audiovisuales como: dibujos, imágenes y palabras. En el tablero de Padlet aparecerán todas las contribuciones de todos los estudiantes. Luego de este momento, la profesora procederá a revisar y a complementar esta información trayendo a colación acciones y detalles específicos trabajados en las primeras dos actividades. También se implementará el juego quiere ser millonario en el momento inicial. Esta lúdica contiene 6 preguntas. En algunas los estudiantes verán una foto y deberán relacionarla con la palabra que más se aproxime a la definición. A cada estudiante le corresponden 2. Por lo que elegirá el valor de la pregunta, después este le dirigirá a la interrogativa correspondiente.

Para complementar y afianzar la temática de la actuación del momento del desarrollo se llevará a cabo, la profesora usará un video, contenido de material auténtico. Esta muestra una situación de una turista perdida en la ciudad. Por ello, la profesora hará las siguientes preguntas como ¿Qué piensas de su actuación? ¿Cuál fue el objetivo del video? el docente compartirá algunas ideas de situaciones ayudando a alguien en la calle, teniendo en cuenta la temática de la actividad. ellos deberán elegir una situación, generando un diálogo para luego dramatizarlo en 5 minutos. Finalizando la sesión, los estudiantes harán la dramatización y en seguida la profesora procederá a la retroalimentación, preguntándoles: ¿Qué suponen que les faltó?

Enfoque Didáctico

Retomando el diagnóstico de la población para la planeación de la secuencia didáctica se tomaron en cuenta tanto; las edades de los estudiantes, su realidad educativa, sus necesidades particulares, estilos y ritmos de aprendizaje. Estas son algunas de las deficiencias que se encontraron y mediante la secuencia se proponen estrategias para; la falta de exposición del estudiante al idioma de destino, escasez de confianza al hablar acerca de ellos mismos y cuando describen su entorno. Se plantea promover los trabajos colaborativos, como la consecución de una actuación para fomentar la comunicación y participación entre los estudiantes. Ruiz (2016) el profesor debe implementar actividades colaborativas, para estimular el vocabulario y las destrezas comunicativas de los estudiantes, si no, las clases se basaran únicamente en el docente, quien será únicamente el protagonista hablando durante todo el encuentro. Gracias a esta lúdica se irá formando la realidad del estudiante por medio de la contextualización y el proceso del reconocimiento.

Es importante mencionar que actualmente en los colegios e instituciones públicas se ha seguido empleando la enseñanza tradicional a partir del enfoque gramatical. En cambio, en esta secuencia se emplea el enfoque comunicativo para el desarrollo de las actividades. Savignon (1999) indica que “el propósito principal de este enfoque es el desarrollo de una competencia funcional en la L2 a través de la participación del aprendiz en situaciones comunicativas” (como se citó en Castillo et al.,2009, p.210). En las tres actividades se hará uso de las temáticas de los lugares en la ciudad y ayudando a alguien en la calle. De esta forma, el alumnado enriquecerá su vocabulario, contextualizando una situación para luego construir un diálogo a través del juego de roles. Este incluye elementos de su realidad haciendo uso del vocabulario y otras interrogativas

para poder articularlo. Por otro lado, la actividad juego de roles estimula el desarrollo de las competencias de los estudiantes. De acuerdo con Rivera et al. (2023):

La implementación de los tipos de juego de roles como estrategia contribuya al desarrollo de los estudiantes en las destrezas lingüísticas de inglés. Consecuentemente, el juego de roles también contribuye a incrementar las habilidades personales de los alumnos como confianza, creatividad, comunicación y colaboración. (p.5).

Así que, mediante la actividad de los roles, los estudiantes desarrollaran un pensamiento crítico, tomando decisiones durante la planeación de las actividades, evaluando, escuchando y resolviendo las actividades de manera idónea. Por otro lado, esta actividad responde a las necesidades educativas presentes en los estudiantes y es la falta de confianza al pronunciar palabras en inglés. Esta es la oportunidad perfecta para que puedan explorar el lenguaje y practicar la expresión oral. Solo de esta forma, ellos podrán interiorizar la importancia de cada elemento de la producción oral. Durante y al final de las actividades los estudiantes recibirán la respectiva retroalimentación tanto de sus compañeros y docente que le ayudará con su proceso de aprendizaje de manera tan puntual.

Resaltó la importancia de la retroalimentación como un proceso de enseñanza-aprendizaje porque este debe brindarse de forma constructiva y cuidadosa con el fin contribuir en el progreso de su proceso académico. En esta oportunidad se dará de forma grupal, considerando que todos deben hacer uso de ellas. Y como es un proceso transversal, se espera escuchar al estudiante para poder apoyarlo en el proceso de desarrollo tanto personal y académico. Agregado a lo anterior, una de las estrategias que se emplearan a lo largo de las sesiones es: ejemplificar las sugerencias, promover un espacio de comunicación y sobre todo que ellos logren reconocer la importancia de este para su propio crecimiento. En este orden de ideas, la retroalimentación constructiva no producirá frustraciones. En sí ellos vienen con frustraciones y miedos de los

procedimientos incorrectos que se han hecho de ella en los colegios. Se plantea eliminar los comentarios ambiguos, como; está mal, vuélvalo a hacer y comentarios negativos que lo único que producen es la desmotivación total en el estudiante y no lo orienta a reflexionar o a encontrar el error.

La lluvia de ideas es la actividad que tomara lugar al inicio de la primera y tercera actividad, Tiene como propósito propiciar espacios de comunicación donde los estudiantes sean libres para opinar relacionado el previo conocimiento con el nuevo. De ahí la importancia de los saberes previos. Como lo dice Ruiz (2016) el profesor debe implementar actividades colaborativas, para estimular el vocabulario y las destrezas comunicativas de los estudiantes, si no, las clases se basaran únicamente en el docente, quien habla todo el tiempo ignorando al estudiante completamente. Por lo que esta actividad responde a las necesidades educativas de los estudiantes, ya que por mediante la lluvia de ideas el estudiante será libre para compartir sus ideas, practicar su pronunciación y hacer uso de los saberes previos. Estos espacios de participación no se dan fácilmente en los colegios debido al número tan elevado de estudiantes, muchos de ellos no son escuchados. En esta oportunidad, se tendrán en cuenta sus opiniones para orientarlos en su proceso académico.

En la planeación didáctica se abordarán una serie de estrategias que incorporan los diferentes ritmos de aprendizaje. Por lo que se plantearon actividades sencillas y cortas, teniendo en cuenta que estos estudiantes no cuentan con conocimientos sólidos en el idioma, y todavía presentan dificultades en la producción oral. Así pues, se les solicitará un tiempo preciso y justo, de tal forma que no genere frustración o se aburran. En la primera actividad se le pedirá al estudiante que haga una dramatización de 2 minutos, usando el mínimo de elementos. Además, Para que el estudiante logre comprender las temáticas, aparte de brindar una explicación sencilla

por medio de ejemplos, se presentaran recursos visuales que le permitirá al estudiante comprenderlo de manera amplia. Si en el caso de que no haya comprendido la temática, se le solicitara que diga un ejemplo usando las palabras encontradas, con el fin de garantizar la claridad, ya sea en el desarrollo de una actividad o en la explicación de un tema.

Lo anterior, para los que presentan un ritmo de aprendizaje bajo. Para aquellos quienes presentan un ritmo de aprendizaje medio, se usarán dos de los recursos. Además, se le pedirá que responda a menos interrogativas, pero que resuma lo que ha aprendido, y a los que manifiesten un ritmo de aprendizaje rápido, se les designará roles para que motiven a sus compañeros, y además que brinden una explicación y en planeación grupal se le pedirá a este estudiante para que lidere a su grupo.

La repetición es una estrategia que se utilizara para garantizar que el estudiante no manifestó frustración y más bien entienda instrucciones a través de su estilo de aprendizaje. Se recurrirá al uso de los repasos al inicio de las actividades 1 y 2. Kolb (1984) indica que “basado en la experiencia; establece cuatro tipos: a) experiencia-concreta; b) conceptualización-abstracción; c) experimentación activa; y d) observación-reflexión” (como se citó en Romero et al., 2010, párr. 3). Con base en los modelos de estilos aprendizajes nombrados anteriormente; se incluyeron actividades y recursos como; lluvia de ideas, dibujar en la pizarra de zoom, imágenes con frases, sopas de letras, compartir imágenes y videos, responder preguntas y finalmente el diligenciamiento de una encuesta. Con el fin de que el estudiante pueda comprender un tema de diferentes formas por medio de la utilización de diferentes recursos.

Mediante las encuestas se podrá evidenciar, si el estudiante se encuentra motivado durante las actividades y si manifiesta alguna necesidad durante el desarrollo. Los alumnos diligenciarán dos encuestas, una en la actividad 1 y otra en la 2. Estas contienen los siguientes

elementos: cada uno elegirá el nivel de dificultad que presentan cuando hablan en inglés, Además, se le pedirá que haga una lista de las palabras que aprendió de la actividad y su opinión acerca de la clase, etc.... En este sentido se podrá analizar los ritmos de aprendizaje y el nivel de satisfacción de su desempeño individual y a nivel grupal.

Con base en las respuestas se podrá conocer el estilo de aprendizaje de los estudiantes y a sí mismo se podrá enfatizar en ellas en la siguiente actividad. Con base en la estrategia de evaluación de la encuesta, en el marco para mejorar los procesos y estrategias. Se plantea medir el impacto de la secuencia didáctica a través del diligenciamiento de las encuestas por parte de los estudiantes. Ya que estos arrojaran resultados que develaran las fortalezas o dificultades de la ejecución de las actividades y si efectivamente a partir de ellas se estimularon las destrezas lingüísticas, a fin de evaluar si se están cumpliendo los logros esperados. A partir de la reflexión, se procederá a ajustar o implementar estrategias para dar respuesta a las necesidades que los estudiantes presenten a través de las sesiones o en las respuestas de las encuestas.

Por otro lado, desde el primer momento en que empecé a enseñar tanto en las prácticas y en mi trabajo en línea. A lo largo de ella, realice e implemento secuencias didácticas con mis alumnos. Me ha permitido orientar y ajustar mi forma de enseñanza, recursos y estrategias de evaluación, pero de forma más consciente. Sin embargo, considero cada momento de la clase es fundamental para generar un impacto positivo en mis estudiantes. Por medio de la realización de la secuencia durante el diplomado. Me apporto significativamente en la construcción. Puesto que, tanto las instrucciones, estrategias de evaluación que planteaba eran muy generales, en esta oportunidad reconozco la importancia de enfatizar en los objetivos que quiero que los estudiantes apliquen junto con la actividad. Además de exponer de manera explícita ejemplos que eventualmente usaré en la clase. Ahora me encuentro haciendo ajustes y adaptando mis

secuencias con mis estudiantes de China. Durante la implementación me ha permitido ver lo importante de desglosar los momentos y puntualizar en los instrumentos de la clase. Esto me lleva a ser más objetiva y brindar a mis estudiantes una enseñanza más significativa que genere un impacto en ellos en la clase y fuera del aula.

Implementación

Las implementaciones de las actividades se llevaron a cabo en dos sesiones por cada una. A continuación, se describirán tanto el desarrollo y los resultados de cada momento.

Actividad 1

Mi primera actuación mediante el juego de roles a través de la temática lugares en la ciudad, en esta sesión se esperaba que realizara en 55 minutos, la primera sesión se llevó a cabo el momento inicial hasta la segunda actividad de la fase intermedia. Sin embargo, la clase se extendió por una hora y 15, debido a que dos de los estudiantes no contaban con saberes previos sólidos. Cuando se inició la sesión, se implementó lluvia de ideas, pero con una variable, la dramatización. Aunque no estaba planeada, dio resultados aún más satisfactorios. Para dar comienzo al cumplimiento del logro esperado de esta sesión, establecer una conversación simple en inglés.

Mediante el video explicativo de los sitios de la ciudad en 3D. Se hicieron las siguientes interrogativas, ¿Tu padre o madre trabaja allí? O ¿Que tan frecuente vas a este lugar? Dando respuestas a ellas, los estudiantes lograron contextualizar el vocabulario desde su propia realidad, preguntándose entre ellos si los conocían. Fue muy provechoso este video, debido a que el estudiante logró dar ese primer paso para establecer una conversación básica en inglés. Por lo que, tanto el tiempo y organización dispuesto para la presentación del video y la organización de ellas fue sugerente.

Luego que se empleó la primera parte de esta sesión se procedió con la fase del desarrollo de esta actividad a partir juego del bingo, la idea de los juegos emocionó mucho a los estudiantes. Fue necesario dedicar más tiempo en esta lúdica, llevándolos a comprenderlo desde su propia realidad a través de la relación y reconocimiento de esos lugares y acciones en la comunidad donde residen. Además, la ayuda visual mostrada en las tarjetas promovió la memorización y la apropiación del conocimiento. Por lo que, haber arrancado con el juego del bingo y al final con la actuación fue oportuno debido a que los estudiantes se encontraban más preparados, teniendo claridad frente a la temática al momento de emplearla. Tanto el material y la implementación responde a los aprendizajes esperados y fueron acorde a lo planificado. Porque mediante la dramatización corta individual, se pudo determinar como el estudiante relaciono el vocabulario y el impacto tan positivo de las imágenes tanto en el video y en las tarjetas, por supuesto se identificó que el estudiante siguió y comprendió las instrucciones en inglés dadas para emplear el juego y la dramatización.

Por otro lado, se quiere resaltar las acciones que se usaron durante y en la dramatización individual de esta primera sesión, para orientar y motivar al estudiante. A fin de ayudar a los estudiantes a emplear el juego de los roles, de acuerdo con las necesidades particulares de cada estudiante, en general se les dio más tiempo en la respuesta, y de forma individual, a uno de ellos se les proporcionó diferentes elementos para ayudarlo a construir las frases. A otro se le brindó ejemplos propios, y al tercer estudiante, se le compartieron palabras claves en el chat para que las tuviera en cuenta en la planeación. Durante la sesión, para asegurarme que el estudiante comprendiera las actividades, le pedí que me diera un ejemplo y se les solicitó que leyeran los enunciados y que aportaran a los trabajos de sus compañeros, si estos presentaban dudas.

En adición a lo anterior, antes de que cada uno de ellos dramatizaran sus frases, brinde la respectiva retroalimentación, orientando al estudiante a utilizar el vocabulario de forma adecuada. De tal forma que él/ella afianzara sus destrezas lingüísticas como la pronunciación, léxico y gramática. Por otra parte, mediante la grabación como instrumento de evaluación, se detectaron situaciones que durante la clase fueron imposibles de ver o reconocer tal como: el impacto tan positivo de la actividad lluvia de días para promover la fluidez y activar los saberes previos, el tipo de reacciones y el lenguaje corporal de los estudiantes durante toda la sesión. Así pues, la estrategia de evaluación en alineación con los objetivos del ejercicio buscaba diagnosticar los elementos del discurso de los estudiantes, como el grado de confianza al hablar y las dificultades al pronunciar ciertas palabras, tanto las fortalezas y debilidades se tuvieron en cuenta para trabajarlas de forma individual o colaborativa en las actividades 2 y 3.

En la implementación de la sesión 2 de la primera actividad, se implementó la segunda parte del momento intermedio y la fase final. La duración era de 35 minutos, se trató de cumplir con el tiempo, pero se extendió por 5 minutos más, respondiendo a las necesidades educativas de los estudiantes. Ya que, en las preguntas iniciales para dar paso a la actividad de repaso, se requirió de más tiempo, debido a que los estudiantes presentaban dudas e inquietudes, sobre todo con la pronunciación. En la segunda parte de este momento del desarrollo, se hizo la proyección de la presentación en CANVA, para luego que cada uno interpretara cada imagen y luego armaran una historia final, los estudiantes no tenían claridad de como efectuarían la conversación. Desafortunadamente, no agregue el modelo de conversación, para que ellos la usaran como guía y la pudieran ajustar según la imagen elegida.

Los estudiantes no usaron todos los ocho minutos para planear colaborativamente la historia. Porque durante la planeación se escuchaban que los alumnos presentaban dudas, por lo tanto, realicé algunas intervenciones para ayudarles a ejecutar el trabajo. Mediante la planificación de la historia colaborativa, los estudiantes tuvieron la necesidad de comunicarse para poder entregar el trabajo final. Además, porque debieron contextualizar la situación de la imagen, a partir de su propia realidad. En este orden de ideas, tanto la planificación y los resultados encontrados en el desarrollo están alineados a los aprendizajes esperados.

Los ejercicios fueron pertinentes porque permitió que los estudiantes trabajaran más colaborativamente a fin de que se ayudaran mutuamente, mantenido una conversación en inglés. El propósito de ellas era que los estudiantes mediante las planeaciones se acostumbren a usar expresiones que faciliten el dialogo entre ellos. Por otro lado, gracias a que silencie mi micrófono y apague la cámara pude escuchar como los estudiantes interactuaban y mantenían una conversación. Aunque el diálogo era muy básico, apenas limitado a elementos sencillos que permiten superficialmente comprender palabras e ideas. Pero comenzando fue una propuesta que surtió efecto y motivo al estudiante a participar. Dentro del marco de la formación por competencias, incentivar la autonomía y la toma, decisiones y pensamiento para cualquier trabajo tomo lugar durante la planeación de la actividad colaborativa.

Mediante la observación, se identificaron las necesidades individuales como las dificultades en el desarrollo de las competencias comunicativas, el léxico, las confusiones en los homónimos y falta de práctica en los elementos fonológicos A nivel grupal se develó la autonomía frente al desarrollo de la actividad si todos participaron de igual forma para la planeación y entrega final. Gracias a esta estrategia se procedió a la retroalimentación de forma

grupal, pero sobre todo puntualizando en lo que se observó durante la planificación, para que se puedan ir corrigiendo y sea pueda ver reflejado en las futuras actividades. Antes de terminar la sesión, los estudiantes presentaron su dramatización, fue necesario revisar la historia de forma individual y grupal para poder hacer la retroalimentación. Con el fin de que ellos analizaran si les falta algo mediante preguntas como; tuvieron en cuenta el lugar, las personas, como podrían ayudar si ustedes estuvieran allí.

Después de que concluyeran con la dramatización, se les envió el enlace de la encuesta de la actividad correspondiente al momento de cierre, sorprendentemente en los resultados se encontró que, a los estudiantes les gusto mucho el juego de roles, más que las otras actividades y, además, mencionaron que se sintieron en confianza cuando hicieron la dramatización y que no les dio pena hablar en inglés enfrente de sus compañeros y docente. Las actividades planeadas en esta sesión tenían la intención de promover los aprendizajes esperados. En este orden de ideas, para incentivar la participación, les pregunté acerca de sus rutinas para que emplearan el vocabulario. Asimismo, para explicar la utilización de las preguntas fue necesario hacer comparaciones para que comprendieran el uso de las W-questions, preguntas como si ‘What’ es este, ‘Who’ que viene siendo en esta fase teniendo en cuenta el sujeto. Dicho esto, gracias a los ejemplos y motivación que se produjo mediante la participación, los estudiantes lograron mantener una conversación más fluida, usando más elementos durante el discurso.

Actividad 2

Mi primera actuación con mis compañeros de clase. En la implementación sesión 1- actividad 2 se empleó el momento inicial y la primera parte de la fase intermedia de la actividad dos. El tiempo establecido en la planeación era de una hora y 55 minutos.

Durante la primera parte del momento inicial se empleó el repaso de las dos sesiones anteriores, una de las estrategias que favoreció el aprendizaje y el desarrollo de la actividad del repaso, fue haber usado la lengua materna con fin de comprender la de destino. De hecho, gracias a ello, se pudieron despejar dudas en los estudiantes. Una de las herramientas que se utilizó para fomentar la comprensión y la utilización de expresiones en una conversación, fue el modelo de conversación de la presentación. Por lo que, ellos debían participar en la conversación, adoptando un rol mediante la lectura. En este sentido, se pudo respuesta al aprendizaje esperado: que los estudiantes identificaran los nombres de los personajes y los eventos, los aprendizajes principales de una historia leída por el profesor y apoyado en imágenes, videos o cualquier tipo de material visual.

Durante la actividad, ellos practicaron la pronunciación y comprendieron en que forma debían emplear cada elemento del diálogo. Afín de que los estudiantes pudieran practicar lo que aprendieron en la fase inicial, se empleó en este momento fue la sopa de letras, fue relevante para que los estudiantes memorizaran la composición de las palabras, pero a causa de que no había elementos visuales para relacionarlos, no causo el impacto que se esperaba. Ahora bien, a causa de que los estudiantes solo usaron un teléfono celular, emplear esta actividad fue difícil, ya que se esforzaron mucho por encontrar las palabras y debido a que la pantalla era tan pequeña, no lograban leerlas. En consecuencia, se les dijo que tomaran turnos para la realización.

Posteriormente, se dio paso a la actividad de relacionar las palabras con las imágenes, teniendo en cuenta que no contaban cada uno con el celular, se le envió el enlace al niño que mejor ha apropiado el conocimiento para que lo resolviera él solo. Luego compartí mi pantalla y realicé la actividad junto con los otros dos alumnos. Aun así, los estudiantes se divirtieron y afianzaron el conocimiento relacionando los elementos visuales junto con las palabras, porque a

medida que relacionaban las palabras se les preguntaba. ¿Por qué está sí y la otra imagen no? ¿Está realmente corresponde con el enunciado? Esta actividad de emparejar las palabras y la presentación, fueron acordes a lo planeado, ya que contenían información y recursos visuales que favorecieron el aprendizaje.

A continuación, se compartió la presentación en Canva, correspondiente al momento intermedio, este contenía la conversación y un video y otros elementos para prepararlos para la dramatización final, se esperaba que los estudiantes identificaran una historia por medio de la conversación. Desafortunadamente, durante la presentación se hallaron algunos problemas, no se ajustó la conversación para los tres estudiantes, aunque practicaron la pronunciación y el uso de las palabras en contextos reales, no todos pudieron participación. Después de esto, en la sesión 2, se implementó la segunda parte del momento intermedio que comprendía la creación de la conversación para luego dramatizarla en 3 minutos. Esta segunda actividad se planeó a fin de ser aplicada en media hora, Sin embargo, la sesión duro 50 minutos. Desafortunadamente, una de las estudiantes no estuvo porque se enfermó gravemente. En este sentido, la dramatización solo se empleó con dos alumnos, por lo que demandaría de más tiempo y detalles para la ejecución.

En el momento de la planificación de la conversación se precisó de más tiempo, se usó información extra a fin de motivar a los estudiantes. Por lo que se tomó en cuenta el lugar en Atlanta llamado, el mundo de coca cola. Les indique donde estaban e inclusive lo ubique en el mapa. Para que el estudiante se mostrara con más interés al momento de dramatizarla.

Después, se compartió un video e información de la página de este lugar para que el estudiante utilizara otros elementos y de esta forma enriqueciera el modelo del diálogo que ya estaba trabajando. Así que tomo alrededor de 30 minutos en la explicación y 8 para que entre ellos planearan el recurso. Me alegro haber dejado una sesión sola para esta actividad, ya que demando de una mayor duración y orientación para lograr el objetivo esperado, que era mantener una conversación corta para luego dramatizarla. Se tuvieron en cuenta las dudas y demás dificultades que presentaban en la producción oral resultado de los ejercicios de las clases pasadas.

La estrategia de evaluación fue acorde con lo planeado mediante la observación, porque gracias a ella se identificaron por medio del ejercicio ‘relacionar las palabras con la imagen’ a nivel individual si existían confusiones frente a la pronunciación y la composición de las expresiones. En la presentación mediante la conversación, se identificarán los problemas en la vocalización de algunas palabras en inglés. Aquellos que presentan un aprendizaje más rápido, hablaban velozmente descuidando el discurso. Por lo que después se les brindó unas pautas para tener en cuenta en la entrega final. Esta estrategia permitió identificar el logro que se esperaba en la actividad.

Por otro lado, se analizó los elementos estructurales y de orden pragmáticos en respuesta a las preguntas que se emplearon en las interrogativas de la presentación. Otro de los objetivos de la estrategia de evaluación era conocer el impacto de las actividades del primer ejercicio por medio de la encuesta. Ya que develara si el estudiante se sintió a gusto en el desarrollo y si presento dificultades que no fue visible durante la realización. Todos los elementos que se pretenden con la estrategia de evaluación por medio de las actividades, era encontrar las falencias o métodos que se necesitan para poder mejorar en los ejercicios futuros. Y sobre todo

proporcionar la retroalimentación correspondiente a cada estudiante. De esta forma, él/ella conozca en que debe trabajar, y se le puedan brindar herramientas para que haga uso de ellas y aplicarlos en otros escenarios.

La implementación en esta sesión responde al aprendizaje esperado. Ya que, a nivel colaborativo, los estudiantes mantuvieron una conversación básica en inglés para entregar una conversación final, siguiendo instrucciones y relacionando la temática con su propia realidad. Por lo que usaron su lengua meta para construir el trabajo. En conformidad a este logro se procedió a trabajar arduamente con la construcción del modelo de conversación para guiar al estudiante a realizar cambios pertinentes y que diera cuenta si hacían falta elementos, por medio del modelo de conversación, recurso de la primera sesión. En esta última fase se retomaron los materiales didácticos como; la presentación, la sopa de letras y la actividad de relacionar las palabras con las imágenes. De esta forma le ayudaría al estudiante a recordar y a emplear elementos de allí para utilizarlos en el producto final. Este con el fin de cumplir el aprendizaje apropiado de manera más amplia.

Esta implementación fue acorde a los aprendizajes esperados porque se planeaba, que el estudiante memorizara un texto corto y luego lo dramatizara. En la entrega del trabajo final los estudiantes, en ocasiones tuvieron que leer sus apuntes, ellos comprendieron el objetivo de esta actividad, la intencionalidad de tratar de hablar con fluidez usando expresiones para mantener una conversación. Este con el fin de afinar las habilidades comunicativas en una situación conocida.

En adición, los alumnos siguieron las instrucciones y desarrollaron la actividad casi de manera esperada, teniendo en cuenta el nivel tan básico de inglés, con confianza se presentaron y dieron lo mejor de sí mismos. Una de las acciones que promovió el aprendizaje esperado era

brindar un espacio más flexible y relacionado con los intereses de los estudiantes. Les propuse, antes de emplear la dramatización, utilizar el sitio llamado el mundo de Coca Cola en Atlanta, esto los llevo a imaginar y a motivarse. Esta acción fue pertinente porque de lo contrario hubiera sido muy difícil el desarrollo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En consecuencia, a que los estudiantes de entrada presentaron dificultades al seguir instrucciones en los ejercicios iniciales y además cometían errores a nivel fonológico y pragmático que se denotaron en las lecturas de enunciados y en la pronunciación de ciertas palabras. Se precisó de dedicar más tiempo en la fase inicial a estimular los saberes previos, ampliando la explicación y empleando ejemplos de situaciones reales, a fin de ayudar al estudiante a contextualizar la temática. Una de las diferencias de la planeación a la implementación es que se esperaba que cada estudiante utilizara un computador, pero en este caso solo se utilizó un celular. Esto dificultó en cierta forma el desarrollo de los juegos, como en la sopa de letras y en relacionar los sitios con las imágenes. Ya que se planteaba conocer el aprendizaje individual a detalle. Puesto que no se empleó como esperaba, se procedió a dar turnos respectivos para que todos participaran.

Ahora bien, para que el estudiante se sintiera más a gusto y comprendiera la temática fácilmente se incorporó la realidad educativa en el desarrollo de las actividades. Esta estrategia se alinea con la pregunta de investigación para fomentar la naturalidad y fluidez en estos encuentros a través de situaciones y lugares que los estudiantes reconozcan. Por ende, se realizaron ciertos ajustes, teniendo en cuenta esas necesidades durante la implementación, la lluvia de ideas fue una de ellas, se utilizó la dramatización como un apoyo visual para fomentar las ideas acerca de los sitios en la ciudad. Palomino (2020) afirma que:

La dramatización fomenta un estilo flexible, exploratorio del aprendizaje, donde la creatividad y la imaginación se integran; a su vez, promueve la toma de riesgos, que es un elemento esencial para un aprendizaje afectivo del idioma, porque genera un efecto positivo en la dinámica y la atmósfera del aula, facilita la difusión de conocimiento y su asimilación amigable (p.421).

Por otro lado, durante la proyección del video explicativo de los lugares de la ciudad, se les pidió a los estudiantes que leyeran el vocabulario y los ejemplos, durante este ejercicio, se identificó que los estudiantes no leen a menudo, y tanto la puntuación no se trabaja en la expresión oral de los estudiantes. También porque durante las planeaciones de las lecturas no fluían en la conversación con sus compañeros, titubeaban y repetían palabras. Estos resultados se tuvieron en cuenta y cuando los estudiantes emplearon dos frases para la interpretación. Se identificó que algunas palabras y frases no estaban escritas correctamente, y carecían de conectores y de puntuación. Con base en las deficiencias encontradas anteriormente, se establecieron ciertas estrategias en respuesta. Por lo que a continuación, me permito resaltar uno de los aspectos de mi intervención en la práctica que considero como una fortaleza, fue haberle pedido al estudiante que toma clases de inglés conmigo, que les diera instrucciones a sus compañeros para realizar algunas de las actividades. De acuerdo con Sierra (2012):

Los que actúan como ayudantes aprenden distintas maneras de transmitir sus ideas e incrementan su grado de comprensión al verbalizarlo. El resto de los miembros reciben más atención de la que el profesor por sí solo podría dedicarles y sufren menos costes emocionales, debido a que quien les ayuda es sus compañeros (p. 14).

En consecuencia, a práctica, los demás estudiantes se encontraron más a gusto y siguieron el ejemplo de su compañero para emplear su propio trabajo. En adición a esta metodología y para promover un espacio más comunicativo entre los estudiantes, use como instrumento de evaluación para orientar la dinámica del trabajo, el silenciar mi micrófono y apagar la cámara con el fin de darles el espacio para fomentar su autonomía y participación. Además, pude observar en la forma como los estudiantes planeaban la actividad. Asimismo, brindar las orientaciones pertinentes si se requerían. Dicho de otra forma, se realizó de forma intencional, para que los estudiantes mantuvieran una conversación corta e intercambiaron sus

ideas personales. Este a fin de cumplir los logros esperados para la consecución de la dramatización. Vargas et al. (2010) afirma que “el trabajo por proyectos permite desarrollar todas las dimensiones de la autonomía, empodera a los estudiantes para usar el lenguaje del aprendizaje, ayuda a mejorar sus condiciones y aquellas que las rodean contribuyendo al logro de una sociedad democrática” (p.7).

Aportando a lo anterior, otra de las fortalezas evidenciadas en la práctica, fue que tanto en la primera y última actividad para propiciar espacios comunicativos y de participación, se les preguntó a los estudiantes que interpretaran una situación, se les dio pistas para orientar su respuesta. Esto favoreció mucho la confianza y dinámica del ejercicio. Algo que nunca habían hecho y se logró ajustar teniendo en cuenta las características de la clase. Sierra (2013) indica que esta es una estrategia que estimula el aprendizaje activo, donde el alumno escucha y hace comentarios relacionándolo con el trabajo de sus compañeros, se beneficia porque analiza y ajusta sus propios saberes aprendiendo de lo que ve.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, otra de las estrategias implementadas en el marco de la planeación y la pregunta de investigación, en la última sesión se incluyó un elemento de su realidad que los estudiantes les motiva y es viajar a Estados Unidos. Les ayudé en la planeación con ideas, incorporando The world of Coca-cola, les mostré videos y la página para que se motivaran a emplear más elementos. Sin esta variable, los estudiantes se les hubiera complicado haber empleado cualquier situación o lugar para luego actuarla. La motivación de los estudiantes se estimula, solo si el mismo dispone de una buena actitud. Y si en la actividad se incorpora elementos de su interés y gusto. Porque llevan a un resultado de aprendizaje más eficaz. (Risk,1964, como citó en Bilbao,2017).

Por otro lado, una de las acciones a mejorar en mi práctica es ajustar el material, por ejemplo: el diálogo de la presentación solo contaba con dos personajes, debí incluir otro para que todos participaran. Otra de estas fue la insuficiencia de recursos visuales, porque me di cuenta de que hubiera sido muy beneficioso haber agregado otra tarjeta junto con un ejemplo para que ellos se orientaran a seguir este modelo haciendo uso de algunos de esos elementos en sus propias frases. Considero que otra de las dificultades que se identificó durante la realización de la sopa de letras, es que faltaron elementos visuales. Ya que los estudiantes debían encontrar palabras claves y expresiones. Teniendo en cuenta los aspectos a mejorar, procedo a indicar algunas de las recomendaciones claves para futuras implementaciones, la primera es enseñar a los estudiantes palabras y comandos como stop/up/down/right con el fin de que el alumno disfrute más el juego y haga un mayor uso de la lengua de meta.

En la misma línea, al compartir una presentación que incluya vocabulario, es necesario hacer preguntas relacionadas con las palabras. Ya que por sí solo el estudiante no lo memorizará fácilmente y mucho menos comprenderá el significado. Por el contrario, se deben usar elementos de la realidad de los estudiantes para que se convierta en un espacio más emblemático.

En reflexión con respecto al análisis de la práctica, considero que la planeación es pertinente y necesaria. Porque se puede planificar el material y anteponerse a posibles situaciones que pueden llegarse a prestar. Aparte, mediante la planeación de cada momento, se brinda claridad frente al propósito de cada una de ellas, conscientemente. Y es organizada de acuerdo con el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

Conclusiones

En alineación con la pregunta de investigación, ¿Cómo a partir de los escenarios conversacionales relacionados con la realidad estudiantil se pueden fortalecer/estimular la naturalidad y fluidez en la expresión oral de tres estudiantes del grado octavo en las clases de inglés en línea? Se indica que la planeación fue acorde con respecto a la población mencionada, primero porque se tuvo en cuenta la edad y los tipos de actividades, Porque estaban orientadas a los gustos e intereses de los estudiantes. Por ejemplo: se usó el mundo de coca cola, para ayudar a los estudiantes a emplear una situación, para la dramatización final, ya que los estudiantes en el futuro desean viajar a los Estados Unidos. Desafortunadamente, no hice un diagnóstico detallado de las condiciones de los estudiantes previo a la planeación, debí preguntar si contaban computadores o celulares diferentes para recibir la clase. En consecuencia, afecto el desarrollo de las actividades colaborativas. Probablemente, si hubiera tenido en cuenta estos elementos, las actividades hubieran sido más significativas.

Por otro lado, desde un enfoque crítico y reflexivo se describen a continuación, en que forma los propósitos de la investigación se cumplieron. El primer de ellos era diseñar una secuencia didáctica orientada a fomentar la fluidez y naturalidad en los encuentros conversacionales mediante el juego de los roles. A través de la actividad de la lluvia de ideas se fomentó la naturalidad en la fluidez de las ideas de los estudiantes, porque se pretendía que el estudiante activara sus saberes previos y relacionara la tema como elementos de su realidad frente al tema de los sitios de la ciudad. Aunque, el progreso estaba sujeto al nivel de inglés de los estudiantes, en este caso mediante el juego de roles, los estudiantes se motivaron y dieron inicio a emplear una conversación sencilla en inglés, a través de palabras y frases. El segundo propósito se cumplió, este indicaba desarrollar a través de la secuencia didáctica la expresión

oral a través de la realidad educativa para facilitar el aprendizaje y contextualización de los lugares en la ciudad. Gracias a que en cada actividad se emplearon preguntadas orientadas al reconocimiento de los lugares, todo a fin de que los estudiantes contextualizaran las palabras y hablaran continuamente.

Otro propósito era estimular la confianza y dominio de la lengua a través de la dramatización de diálogos, estimular la confianza si se cumplió, en consecuencia, de que los estudiantes estuvieron más expuestos a la lengua meta, favoreciendo la autoconfianza. Con respecto al dominio de la lengua, fue lograda, pero en cierta medida y teniendo en cuenta que no se quería abrumar al estudiante con extenso vocabulario, solo se priorizó en un tema a fin de promover el dominio y uso en situaciones particulares.

Una de las principales dificultades que se evidenció fue que las actividades estaban diseñadas para estudiantes del nivel A2, actualmente los estudiantes no han alcanzado este nivel por lo que, estaban muy desorientados, no se pudo avanzar en las actividades como se planteaba. Esta dificultad se logró superar, ajustando en la forma en que el contenido se dictó yendo paso por paso y haciendo un mayor uso de la lengua materna. Otro de los impedimentos, fue que los estudiantes solo contaban con un celular, por lo que entorpeció la visualización de los juegos, desafortunadamente, no todos los estudiantes podían participar a tiempo. En respuesta a lo anterior, envié el enlace primero a uno de ellos, al que presentaba conocimientos más sólidos en la temática y con los otros dos, compartí el pantallazo y realicé las actividades con ellos, estos ajustados fueron pertinentes y se logró superar, teniendo en cuenta el contexto de la situación. Finalmente, la proyección de esta investigación es lograr ajustarla en situaciones concretas comunicativas que los estudiantes precisen y pueda ser usada en diferentes contextos.

Referencias Bibliográficas

- Bilbao, C. (2017). ¿Cómo el interés y la motivación influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera? *Revista Interamericana*, 10(2), 25–364.
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354003/html/>
- Carvajal Sánchez, B. C. (2020). Posicionamiento cultural e identidad cultural como principios de una enseñanza basada en contenidos en la clase de inglés como lengua extranjera. *Revista Oratores*, (12), 11–27. <https://doi.org/10.37594/oratores.n12.360>
- Castillo, L., Algara, A., Gonzales, J. (2009). Estrategia metodológica comunicativo-funcional para la enseñanza de la pronunciación en inglés como L2. *Paradigma*, 30(2), 2-3.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512009000200006
- Cuitiño Ojeda, J., Diaz Larena, C., & Otárola José, L. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10 (1), 43-62. <https://www.redalyc.org/journal/4436/443660282004/html/>
- García, N., Quevedo, N., & Cañizares, F. (2021). Trabajo grupal para la enseñanza del inglés comunicativo sincrónico y asincrónico en Uniandes. *Revista Conrado*, 17(82), 209-215.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1950/1909>
- Gonzales, L., Quintero, S., & Sáenz, E. (2021). *LA RETROALIMENTACION EFECTIVA A TRAVÉS DEL AVA* [proyecto de grado, Corporación Universitaria del Caribe].
 Repositorio institucional de la Corporación Universitaria del Caribe
<https://repositorio.cecar.edu.co/bitstream/handle/cecar/2436/LA%20RETROALIMENTACION%20C3%93N%20EFECTIVA%20EN%20LA%20HABILIDAD%20DE%20SPEAKING%20Y%20LISTENING.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Medina Vidaña, 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/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2005). Bases para una nación bilingüe y competitiva. Min Educación. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencia en Lenguas Extranjeras: inglés*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Palomino, W. (2020). Dramatización como recurso didáctico y expresión oral del inglés en estudiantes de educación secundaria. *PURIQ*, 3(2), 415-436.
<https://doi.org/10.37073/puriq.3.2.156>
- Pérez, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115/5071>
- Rivera, M., Saavedra, N., Cango, A. (2023). La efectividad del juego de roles para mejorar las habilidades del habla inglés en segundo año de Bachillerato. *Revista Social Fronteriza* 3(2) 114-128. DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.7697719>
- Robalino Robato, V. I. (2013). *Incidencia de los recursos didácticos audiovisuales para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación Básica de la Unidad Educativa Técnica Vida Nueva*. [Informe final del Proyecto, Universidad central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12112>
- Romero, L., Salinas, V. y Mortera, F. (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. *Apertura nueva época*, 2(1).

[https://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/21/30#:~:text=L os%20cuatro%20tipos%20son%3A%20divergente,\)%20\(ver%20tabla%201](https://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/21/30#:~:text=L os%20cuatro%20tipos%20son%3A%20divergente,)%20(ver%20tabla%201)

Ruiz, E. (2016). “*LA LLUVIA DE IDEAS (BRAINSTORMING) EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO TÉCNICO TOACASO DE LA PARROQUIA TOACASO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI*”. [Proyecto de grado, Universidad Técnica de Ambato].

Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22063/1/Erika%20Susana%20Ruiz%20Freire.pdf>

Sierra, H. (2012). El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje. [proyecto de grado, Universidad Pública de Navarra]. <https://academic-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1>

Vargas, M., Cáceres, J., Marrugo, I. (2010). La autonomía en el aprendizaje del inglés y su relación con los trabajos independientes asignados a los estudiantes. *Revista de lenguaje y cultura*, 15(26), 119-150. <https://www.redalyc.org/pdf/2550/255019849005.pdf>

Apéndice

Apéndice A Evidencias de la Implementación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jjnoguerap_unadvirtual_edu_co/Euhakn83x-FFhE5Csj6Rt1cBbxy_xQGHQvwWBF_4OUMqnw?e=3NMJ5Z

Apéndice B Enlace del Video de Sustentación

Enlace: <https://youtu.be/9zmo5ZM17Yg?si=MN1zRydjnYJnjAuc>