

Fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés de los lugares de la ciudad haciendo uso de la plataforma Educaplay con los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle del municipio El Retén Magdalena

Eudes de Jesús de la Hoz Mancilla

Asesora

Ximena Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

2023

Resumen

La plataforma educativa Educaplay es un instrumento que está tomando mayor aceptación en la enseñanza, especialmente en el idioma inglés, la puesta en marcha de esta plataforma lograría ser una solución para mejorar el bajo desempeño que se evidencian en los ambientes educativos antiguos o tradicionales. Mediante la aplicación de esta secuencia didáctica e implementando plataformas tecnológicas, se relacionan diversos elementos, los individuos se orientan al trabajo mancomunado y son testigos de la evolución del bajo rendimiento educativo que evidencia su plantel a través de la planificación y realización del proyecto investigativo.

Palabras claves: Educación, aprendizaje, secuencia, didáctica, educaplay.

Abstract

The Educaplay educational platform is an instrument that is gaining greater acceptance in teaching, especially in the English language. The implementation of this platform would be a solution to improve the poor performance that is evident in old or traditional educational environments. Through the application of this didactic sequence and implementing technological platforms, various elements are related, individuals are oriented towards joint work and witness the evolution of the low educational performance evidenced by their staff through the planning and implementation of the research project.

Keywords: Education, learning, sequence, didactics, educaplay.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	19
Actividad 1. Vocabulary of Places in the City.....	19
Momento de Inicio.....	20
Momento de Desarrollo.....	21
Momento de Cierre	21
Actividad 2. Play on Words.....	22
Momento de Inicio.....	22
Momento de Desarrollo	23
Momento de Cierre	24
Actividad 3. Practicing vocabulary.....	24
Momento de Inicio.....	25
Momento de Desarrollo	25
Momento de Cierre	27
Enfoque Didáctico	28
Implementación.....	31
Implementación sesión 1 – Actividad 1.....	31
Implementación sesión 1 – Actividad 2.....	34

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	37
Conclusiones	40
Referencias Bibliográficas	43
Apéndice	46

Lista de Apéndices

Apéndice A Evidencia de Implementación.....46

Apéndice B Enlace del Video de Sustentación.....46

Introducción

El sistema educativo es un proceso en evolución, es imprescindible que la manera de enseñar se acople al ambiente en el que se desenvuelven los alumnos y fortalezca las carencias esenciales de la población para lograr mejores resultados. La humanidad ha presentado grandes cambios en tecnologías tanto como en la conectividad global, lo cual ha generado una colisión significativa en diferentes aspectos en cuanto a culturas, economías y en educación. Aunque, esta evolución digital ha dejado atrás a diferentes áreas que no se han acoplado de forma semejante, en el entorno pedagógico ha pasado lo mismo, numerosos planteles educativos requieren seguir con la adaptación respecto a esta evolución, según Catalán (2020),

Los rápidos cambios sociales y tecnológicos exigen la construcción de nuevas imágenes de la práctica social en general y de las empresas en particular. Se piensa que la indagación realizada por los entes de estas instituciones puede constituirse en una de las herramientas de cambio y mejora en la calidad organizacional (p. 2769).

La presente investigación sostiene como objeto incorporar a los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle y los respectivos docentes de inglés. Se aspira implementar el uso de la plataforma Educaplay, como plataforma educativa para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. Concurriendo con las opiniones de Catalán, una investigación basada en educación, es la que promueve el trabajo colaborativo y produce maneras de entender la realidad mediante un análisis autónomo y conectado que brinde mejorías durante la práctica. La fundamentación de una investigación consiste en concientizar a la población sobre las dificultades que la perjudican. Según Tonucci (1999),

la investigación surge de la necesidad de un cambio frente a problemas existentes en el sistema educativo desde el aula, la solución se enfoca en utilizar los mismos conocimientos del currículo antes utilizados en los planes y programas, pero de forma

nueva y creativa, tomándolo como método y estrategia para realizar la labor de educar (p. 2773).

Los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, están mostrando un bajo nivel de inglés, lo cual está afectando en ellos su presente y futuro porque no podrán desenvolverse de manera adecuada en el mundo de hoy interconectado mediante el internet y su lenguaje más popular como lo es el inglés.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La I.E.D. Roque de los Ríos Valle se encuentra ubicada en el barrio centro de nuestro municipio El Retén, zona urbana. Los estudiantes del grado sexto 1 al igual que todos los estudiantes de la institución hacen parte del estrato 1, cabe tener en cuenta que sus familias en la mayoría no cuentan con un empleo formal. El plantel educativo cuenta con estudiantes afrodescendientes y mestizos, muchos de ellos viven en el municipio, mientras que otros se desplazan de algunas veredas hasta la institución. Al hablar de sus comunidades, inevitablemente debo mencionar la delincuencia en la que clanes armados presencian estas zonas, causando con ellas estragos entre distintas bandas criminales y sin dejar de lado el sin números de embarazos no deseados, lo cual conlleva a la deserción de parte del alumnado.

La institución ha obtenido resultados muy bajos desde hace unos años, por ende, existe una barrera hoy por hoy en cuanto al patrón que se maneja en cada institución del idioma inglés a nivel nacional. Las clases de inglés en la institución están basadas tradicionalmente, es decir, planeadas y aplicadas con gramáticas y traducciones de distintos vocabularios, lo cual ha reflejado un nivel bajo en la asignatura de inglés. Los estudiantes del grado sexto 1 necesitan expandir la forma en la cual están aprendiendo el idioma inglés, esto se consigue aumentando el ritmo del idioma objetivo, a través de la plataforma educativa Educaplay con sus diferentes actividades dinámicas e interactivas con el fin de terminar un año electivo con el nivel objetivo alcanzado.

Pregunta de Investigación

La plataforma educativa Educaplay en la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, especialmente en los estudiantes del grado sexto 1, se utiliza muy poco. Los docentes imparten clases de manera tradicional, a través de clases planificadas y aplicadas con base a una metodología de traducción y gramática de distintos vocabularios, a pesar de que existe una sala de cómputo para todos los estudiantes, la institución no cuenta con una capacitación constante para impartir clases con este tipo de plataformas educativas.

Tanto grupo de docentes y estudiantes conocen este tipo de metodologías basadas en plataformas debido a los pocos talleres que han brindado capacitaciones sobre su uso, pero en la práctica cotidiana no utilizan esta herramienta al momento de impartir sus clases, debido a esto los estudiantes del grado sexto 1, no tienen la confianza para participar en el área de inglés porque dicen no contar con los conocimientos necesarios para el grado en que se encuentran.

Cualquiera diría que esta problemática está relacionada con el problema socioeconómico de los padres al no contar con un trabajo formal, los cuales viven del día a día, por ende, no cuentan con el dinero para pagarles clases particulares de inglés a sus hijos, debido a esto es la carencia de entendimiento del alumnado en el grado en que se encuentran. Pero esto no es más que el poco uso que se le está dando a una plataforma educativa como lo es Educaplay, como herramienta útil e innovadora para transmitirle un aprendizaje más amplio y profundo a los estudiantes.

Normalmente, los estudiantes que pertenecen a esta institución terminan sus estudios con niveles bajos en el área de inglés, lo cual los afecta en el transcurso de su vida, teniendo en cuenta que el inglés es fundamental y vital para obtener un empleo en algún momento que lo aspire. El aporte de la institución es muy bajo, no está planificando clases interactivas y

didácticas basadas en plataformas educativas como lo es Educaplay, como consecuencia está dejando a muchos estudiantes en desventaja en comparación con estudiantes de otras instituciones de carácter público o privadas.

Este proyecto de investigación está basado en la problemática antes mencionada, tiene como objetivo que los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle mejoren el nivel de inglés mediante la aplicación de una secuencia pedagógica enfocada en la plataforma educativa Educaplay como proceso y desarrollo de la enseñanza del idioma meta (inglés), teniendo como finalidad la transformación y mejora en que los estudiantes están aprendiendo el idioma objetivo. El área de inglés ha sido trabajada desde hace muchos años de forma tradicional y los resultados no están saliendo bien, entonces necesitamos implementar un cambio que nos ayude a conseguir los objetivos propuestos.

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés de los lugares de la ciudad haciendo uso de la plataforma Educaplay con los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle del municipio El Retén Magdalena?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La humanidad se encuentra en un periodo de cambio, el ambiente en que todo ser humano interactúa es dinámico, varios aspectos se unen y adiestran lo que se conoce como realidad, en el escenario pedagógico esta realidad es semejante para lo cual hay seres humanos que indagan, reflexionan y profundizan en relación con esos hechos que acostumbran a ser denominados como objeto de la exploración, no obstante de que la enseñanza muchas veces quiere mantenerse adaptada a los modelos tradicionales y conservadores, la escasez y la coerción de la sociedad nos va acarreado a todos, cambiando y estimulando la humanidad que hoy conocemos. Debido a todo este cambio, mi propuesta pedagógica presenta aportes teóricos basados en la plataforma educativa Educaplay, de acuerdo con Galarza et al. (2015),

Da a conocer que Educaplay resulta atractiva debido a que está disponible en español, francés e inglés. En el caso de que se necesite una actividad y no se encuentre en el lenguaje solicitado, se puede recurrir a otro idioma. La plataforma ordena las actividades y las clasifica por cursos: educación infantil, primaria, secundaria, bachillerato y formación personal, lo que facilita la búsqueda de actividades requeridas (p. 11).

A través de la plataforma Educaplay los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle podrán adquirir de forma didáctica nuevos conocimientos en cuanto a diferentes tipos de lugares de la ciudad en inglés, permitiéndome crearles actividades educativas multimedia, tales como adivinanzas, sopa de letras, dictados, crucigramas, entre otras.

De acuerdo con Espinoza (2021),

Educaplay posee múltiples beneficios, ayudan a innovar el desempeño docente, promueven la participación y la construcción de conocimientos, desarrollan su autonomía, despiertan el interés por aprender y ofrecen aprendizajes flexibles al ritmo de los discentes. Permite la reflexión y la argumentación en el proceso de aprendizaje, que apoyan en una enseñanza más personalizada, atendiendo las características que presenta el alumnado (p. 22).

Podemos evidenciar diferentes aportes sobre la investigación sobre la propia práctica, uno de ellos es que esta es vista como índole política donde este modo de estudio asume una expectativa trascendental y explicativa, en otras palabras, una investigación que distingue a los individuos involucrados con la dificultad de sus determinaciones para comprender la realidad, la construcción de la razón y dar soluciones. Así mismo, se puede evidenciar que esta investigación se relaciona con la teoría, teniendo una conexión dialéctica entre ambas, de lo cual esta relación no interrumpe que haya una distancia para ver analíticamente el objetivo de la propuesta. Por otra parte, se manifiesta dentro de los aportes que la investigación sobre su propia práctica no puede estudiarse de manera ingenua según el autor, ya que es necesario ir más allá e investigar y ver todas las posibilidades y alcances de una problemática y no quedarse con una teoría ya probada en otros contextos que si se podrían tomar para analizar ideas y teorías que las sustentan para así de esa manera sacar nuevas alternativas y criterios que nos ayuden a crear una nueva perspectiva y que se adecue al contexto propio de uno, que ya no sea llamando réplica sino un nuevo resultado encontrado de una versión original, que la investigación sobre la propia práctica sea más rigurosa y vaya encaminada hacia la exploración de nuevas alternativas basadas en plataformas educativas sin perder de vista lo existente antes de innovar o investigar.

De acuerdo con Chaves et al. (2018),

La utilización de una plataforma educativa mejora notablemente la adquisición del alumnado, puesto que, el docente cambia el método de enseñanza de aprendizaje que se caracteriza comúnmente por la utilización única del texto, en lugar de ello, se ofrecen actividades interactivas dirigidas a los estudiantes que potencian sus capacidades y destrezas (p. 115).

Teniendo en cuenta el interrogante de investigación, este establece una práctica pedagógica exploratoria, por lo tanto, se interroga e investiga sobre beneficios y problemáticas

del uso de la plataforma educativa Educaplay en los ambientes educativos tradicionales, específicamente con los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle.

Cabe resaltar que el ejercicio de esta investigación asume la importancia de los acontecimientos y vivencias del ayer que se originaron con antelación, a través de esta se aspira comprender esa indagación, todos los saberes encaminados mediante diversas posturas conllevan entender y analizar al individuo y la preferencia de sus prácticas, lo que se podría incluir en el atributo político dentro de la investigación en un diálogo libre y abierto donde se pueda crear varias realidades y alternativas posibles, según Morales (2021), Educaplay “es utilizada frecuentemente como recurso didáctico para el desarrollo de competencias de los alumnos, dado que actualmente el rol de los docentes es implementar las TIC en las aulas para cambiar la educación tradicional por una más innovadora” (p. 65).

La senda que encamina esta propuesta pedagógica se fundamenta en una investigación que detalla los distintos asuntos que decretan la práctica, mediante esta se observaran los principales implicados en este tema, cada uno de los estudiantes del grado sexto 1 serán partícipes de esta dinámica, permitiéndoles despertar en ellos mucho interés con la implementación de estos contenidos cargados en la plataforma Educaplay y brindándoles garantías de la adquisición de intelectos importante para cada una de sus vidas, como ciudadanos íntegros y comprometidos con la coacción del mundo moderno donde residen y en el cual deberán cooperar para prosperar y abordar los obstáculos de cada proceso. Oyola (2017) afirma que, “Educaplay es un recurso didáctico, que logra despertar el interés por los contenidos temáticos, permite dar un espacio atractivo a los contenidos que se desea transmitir, además es innovador y motivador para los alumnos” (p.10).

Mantener un seguimiento formativo permitirá entender y darle importancia a la política, pedagogía, cultura, vida en forma colectiva, percatándose de las necesidades y buscando alternativas de mejoras, por tal razón es imprescindible manejar un informe de etapas a realizar, justamente en este diario de campo se origina como una parte fundamental a través del cual creamos y continuamos la índole de este proceso, se obtiene determinando actuaciones y representantes que colaboren a reforzar el desarrollo de la investigación.

De acuerdo con Moreno (2020),

El diario de campo es un instrumento formativo que facilita al estudiante tener un aprendizaje significativo y que supere la temporalidad en el diseño de información, asimismo promueve la reflexión, hace perceptible el proceso de trabajo de pensamiento, procesos, planes y diseños que siguen los estudiantes, reconociendo y percibiendo de manera acertada los sentimientos que actúan al realizar los proyectos y la vez ayudando a construir un pensamiento que proyecte un diseño de información [OVI] (min.1).

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Las indagaciones investigativas son de mucha utilidad como instrumento para que los docentes a través del análisis razonen sobre las dificultades que se presentan en la docencia tanto como en el plantel educativo, el maestro en este desarrollo está en constante cambio (activo y pasivo) teniendo como objeto la transición del escenario en el cual se desempeña como docente. Esta indagación se fundamenta en instancias concretas que facultan investigar y comprender de forma más segura los aspectos a perfeccionar, en estos pasos principales hallamos la enseñanza fundamentada en competencias, de acuerdo con Medina (2010),

Esta constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico; se unen los conceptos con las actividades prácticas en distintas situaciones; fomenta un proceso gradual donde convergen los distintos niveles educativos, los procesos laborales y de convivencia; llevando a los estudiantes al autoaprendizaje afirmando y orientando el proyecto ético de vida (p. 91).

La indagación investigativa permite que el alumnado logre alcanzar su mayor capacidad obteniendo un aprendizaje en su totalidad, cada docente a partir de su práctica y experiencia contribuye expresando sus puntos de vista, mientras que el estudiante toma apuntes y acomoda tal información a su forma personal de adquirir los saberes a través de la plataforma Educaplay con base en el vocabulario de distintos lugares de la ciudad en inglés y con la adhesión de una formación autónoma el alumnado podrá alcanzar los propósitos previstos, la autonomía en el procedimiento de instrucción formativa, el cual le facilita al alumno adquirir un control sobre su formación, teniendo en cuenta que podrá llevar su ritmo particular llevando a la práctica actividades por su propia motivación e interés.

Gracias a lo mencionado anteriormente, los estudiantes están en toda la capacidad de transformar la realidad en que viven, aportando su grano de arena desde su particularidad

en la educación, el deporte, la cultura, entre otras áreas que en la actualidad se enlazan con la realidad del mundo conectado y tecnológico en que vivimos (Padurean y Margan, 2009, p. 99).

Como es de saber, la educación hoy por hoy está limitada con clases tradicionales en algunas instituciones, lo que lleva a la desmotivación por parte de los estudiantes, realmente la competencia brinda esperanza en cuanto a la mejora de la calidad educativa, los alumnos requieren de una motivación para conectarse con el tema propuesto en clase, desde mi punto de vista y respetando pensamientos distintos, pienso que a través del uso de la plataforma Educaplay se estaría llevando la enseñanza a un nivel más alto debido a que llamaría la atención de los estudiantes por su atractivo e innovador diseño y sobre todo porque les facilitaría la adquisición de distintos vocabularios utilizando diferentes actividades, tal como señala Oyola (2017) “Educaplay es un recurso didáctico, que logra despertar el interés por los contenidos temáticos, permite dar un aspecto atractivo a los contenidos que se desea transmitir, además es innovador y motivador para los alumnos” (p. 10).

El docente es un pilar fundamental para ayudar de manera contributiva a la creación de una humanidad sumamente decente, honesta, imparcial, donde existan valores. Por esta razón, el docente no solo debe centrarse en la explicación de conceptos; sino también en brindarle a esta sociedad seres humanos garantes de una transformación en las diferentes dificultades que se aparezcan. Las actividades que el alumnado solucionan a través de ejercicios interactivos, didácticos, ya sea en casa o en el aula de clase, no es más que una formación para enfrentar la existencia de la vida.

Las competencias planteadas por Medina (2010) tienen mucha semejanza con la investigación, sin dejar de lado la incorporación de aspectos como proyecto ético de vida, diversidad y transdisciplinariedad, debido al desarrollo que se vincula a sus peticiones, tiene

como objeto el cambio de esa inclinación de educación conservadora, hay que decir que fue de gran importancia para ese entonces hasta hace pocos años, pero hoy por hoy no se adaptan de manera adecuada con la objetividad que requiere el proceso de enseñanza, desde mi punto de vista, pienso que debido a esta razón, las plataformas educativas al igual que otras herramientas digitales se poseen como uno de los medios para realizar actividades académicas tanto de esta como de generaciones futuras.

Planeación Didáctica

“Places of the city”, esta es la secuencia didáctica aplicada en la presente propuesta investigativa, según Pimienta (2012),

plantea que una secuencia didáctica es la sistematización y organización del paso a paso por parte del maestro, su objetivo final es poner en funcionamiento los procesos didácticos de interacción con el fin de preparar educadores con los conocimientos esperados según su perfil (p. 86).

Esta planificación didáctica sostiene como objeto global perfeccionar los logros de estudio en la asignatura de inglés a través del uso de la plataforma Educaplay y como objetos concretos sostiene la familiarización de los alumnos con el uso de la plataforma educativa Educaplay para el aprendizaje de la lengua meta, impulsar el método de destrezas sobre los lugares de la ciudad en inglés mediante la plataforma Educaplay, promover el aprendizaje autónomo y la contribución mediante las actividades didácticas en la plataforma y sobreponer el aprendizaje logrado en las distintas situaciones de comunicaciones en el idioma meta a través de plataformas educativas.

La población seleccionada para la aplicación de esta secuencia didáctica es con 20 estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle del municipio El Retén Magdalena, en el área de inglés, la implementación se realiza en dos actividades, las cuales se llevan a cabo entre el 16/10/2023 y 29/10/2023.

Actividad 1. Vocabulary of Places in the City

La actividad número 1 se lleva a cabo el día 19/10/2023 con duración de 1 hora, la cual se aplicará en una sesión, esta se titula “Vocabulary of places in the city” A través de esta actividad, los estudiantes aprenden nombres de lugares de la ciudad usando el vocabulario en inglés.

Esta actividad trabajará las siguientes competencias:

DBA (2018) “Describe las características básicas de personas, cosas y lugares de su escuela, ciudad y comunidad, a través de frases y oraciones sencillas” (p.16).

DBA (2018) “Participa en conversaciones cortas en las que brinda información sobre sí mismo, sobre personas, lugares y eventos que le son familiares. Para ello, usa frases y oraciones sencillas previamente memorizadas” (p.18).

La actividad trabajará en los siguientes aprendizajes esperados:

Escritura: “escribo el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración”
EBC (2006, p. 15).

Lectura: “asocio un dibujo con su descripción escrita” EBC (2006, p. 20).

(MEN, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas extranjeras: Inglés, 2006).

La actividad cuenta con tres momentos.

Momento de Inicio

Para iniciar el docente da la bienvenida a los estudiantes del grado sexto 1 y les comunica el tema a trabajar durante la actividad en general “Places of the city” con la cual desarrollaran diferentes ejercicios para conocer el vocabulario sobre la ciudad en inglés. Posteriormente, da paso a la aplicación de una actividad de calentamiento a través de la plataforma Educaplay, la cual le permite al alumnado tener seguridad, confianza y conocer el tema que se trabajará. Esta actividad se llama “Vocabulary of places in the city” la cual consiste en observar un video detalladamente sobre algunos lugares de la ciudad en inglés y a partir del video responder unas preguntas relacionadas con el mismo vocabulario. Estas preguntas a responder se encuentran ubicadas en el enlace de la actividad, las cuales se reflejarán al momento de finalizar el video.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16271403-places_of_the_city.html

Memento de Desarrollo

A raíz del video, el docente realiza una actividad dinámica, es decir, el maestro lee un pequeño concepto sobre una palabra del vocabulario trabajado en el video y los estudiantes del grado sexto 1 tendrán que decir a qué palabra se está refiriendo el docente, por ejemplo: El docente lee el siguiente concepto: es un lugar donde escuchamos la palabra de Dios (church). Entonces el estudiante debe pronunciar el nombre del lugar relacionado con el concepto leído por el docente.

Enlace del video: https://www.youtube.com/watch?v=yzfMUrpN-Go&ab_channel=ELFKidsVideos

En el siguiente ejercicio, los estudiantes ingresan al enlace y realizan la actividad propuesta, la cual trata de llenar un crucigrama en donde tendrán la ayuda de una imagen al momento de darle clic a cada una de las palabras a llenar.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16273822-vocabulary_of_places_in_the_city.html

Luego los estudiantes realizan de forma oral e individual una descripción breve de los 3 lugares que más les gusta visitar en su ciudad/pueblo, de acuerdo al vocabulario trabajado.

Momento de Cierre

Los estudiantes dialogan entre sí sobre la realización de cada una de las actividades, donde hablan cada uno de los conocimientos construidos a partir de la pregunta planteada por el docente ¿Cómo crees que te fue en el desarrollo de los ejercicios y como te sentiste mientras los realizabas?

Actividad 2. Play on Words

La actividad número 2 se lleva a cabo el día 19/10/2023 con duración de 1 hora, se aplicará en una sesión, esta se titula “Play on words” se realizará a través de una sopa de letras, oraciones que incluyen el vocabulario de la ciudad y ejercicios de memorización de vocabulario.

Esta actividad trabajará las siguientes competencias:

DBA (2018) “Describe las características básicas de personas, cosas y lugares de su escuela, ciudad y comunidad, a través de frases y oraciones sencillas” (p.16).

DBA (2018) “Participa en conversaciones cortas en las que brinda información sobre sí mismo, sobre personas, lugares y eventos que le son familiares. Para ello, usa frases y oraciones sencillas previamente memorizadas” (p.18).

La actividad trabajará en los siguientes aprendizajes esperados:

Escucha: “Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clases y recreativas propuestas por mi profesor” EBC (2006, p. 15).

Escucha: “Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos” EBC (2006, p. 15).

(MEN, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas extranjeras: Inglés, 2006).

La actividad cuenta con tres momentos.

Momento de Inicio

Para dar inicio, el docente da la bienvenida a los estudiantes del grado sexto 1 y les informa sobre el tema a trabajar durante la actividad en general “Places of the city” a través de esta desarrollarán diferentes tipos de ejercicios a lo largo de la actividad, con la cual conocerán un nuevo vocabulario sobre la ciudad en inglés. Luego da inicio a la implementación de una actividad de calentamiento mediante la plataforma Educaplay, esta permitirá que los estudiantes

entren en confianza y conozcan el tema a trabajar. Esta actividad se llama “Play on words” en este momento inicial, los estudiantes deberán ingresar al enlace de la actividad y llenar una sopa de letra con el vocabulario relacionado con los nombres de los lugares de la ciudad, simplemente ingresan al enlace y ahí encontrarán las palabras que deberán buscar en la sopa de letras.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16379123-play_on_words.html

Momento de Desarrollo

El docente realiza una actividad basada en oraciones de acuerdo con algunos nombres de lugares en inglés que están reflejados en la actividad, es decir, los estudiantes del grado sexto 1, tendrán que realizar 5 oraciones en la cual deberán incluir un nombre de un lugar por cada una de las oraciones, por ejemplo: Los enfermos son trasladados al hospital. Ya en esta oración está incluido el nombre del lugar “hospital”, esta actividad se realizará de forma escrita después de que el docente la transcriba en el tablero.

En el siguiente ejercicio, los estudiantes ingresan al enlace y realizan la actividad propuesta, esta consiste en la selección de dos cartas iguales, las cuales cuentan cada una con su nombre y una imagen del lugar, por ejemplo: hay 10 palabras relacionadas y 20 cartas, debes seleccionar dos cartas iguales para poder avanzar con el ejercicio, es decir, si la primera carta que seleccionaste fue “Library”, entonces, debes de tratar de seleccionar nuevamente esa palabra. Es una actividad que le permitirá al estudiante la memorización de vocabulario a través de los intentos que realizará en el ejercicio.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16379940-play_on_words.html

En este ejercicio los estudiantes deberán ingresar al enlace y realizar la presente actividad, la cual consiste en responder dentro de un cuadro la palabra correcta de acuerdo con la inicial de la misma. Por ejemplo: empezamos con la letra A, entonces los estudiantes deben colocar una palabra del vocabulario que hemos venido trabajando que inicie con esta letra A, (Airport). Normalmente, aquí estarán solo las palabras que más hemos utilizado.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16383113-play_on_words.html

Memento de Cierre

Los estudiantes dialogan entre ellos y el docente sobre cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad “Play on words” a partir de la pregunta formulada por el maestro ¿Qué opinión tienen sobre los ejercicios de la actividad planeada?

Actividad 3. Practicing vocabulary

“Practicing vocabulary” la cual se realizará a través de actividades colgadas en Educaplay, con el fin de evaluar la capacidad de memorización de los 20 estudiantes del grado sexto 1.

Esta actividad trabajará las siguientes competencias:

DBA (2018) “Describe las características básicas de personas, cosas y lugares de su escuela, ciudad y comunidad, a través de frases y oraciones sencillas” (p.16).

DBA (2018) “Participa en conversaciones cortas en las que brinda información sobre sí mismo, sobre personas, lugares y eventos que le son familiares. Para ello, usa frases y oraciones sencillas previamente memorizadas” (p.18).

La actividad trabajará en los siguientes aprendizajes esperados:

Lectura: “ubico en un texto corto los lugares y momentos en que suceden las acciones”
EBC (2006, p. 20).

Lectura: “Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares”
EBC (2006, p. 15).

(MEN, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas extranjeras: Inglés, 2006).

La actividad cuenta con tres momentos.

Momento de Inicio

Para dar inicio, el docente da la bienvenida a los estudiantes del grado sexto 1 y les informa sobre el tema a trabajar en el transcurso de la actividad en general “Places of the city” mediante de esta se desarrollarán diferentes ejercicios teniendo como objetivo que los 20 estudiantes del grado sexto 1 conozcan el vocabulario sobre la ciudad en inglés. Posteriormente, el maestro continúa con la aplicación de una actividad de calentamiento mediante la plataforma Educaplay, esta permitirá que los estudiantes entren en confianza y conozcan el tema a trabajar. Esta actividad tiene como nombre “Practicing vocabulary” esta actividad como momento inicial consiste en que los estudiantes deberán abrir el enlace y realizar el presente ejercicio, aquí encontrarán palabras del vocabulario desordenadas, los alumnos deberán darle el orden correcto, para ello cuentan con una imagen como pista que les ayudará a recordar que palabra del vocabulario deben ordenar.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16476454-sort_letter.html

Momento de Desarrollo

El docente realiza una actividad dinámica, en la que los 20 estudiantes del grado sexto 1, deberán ingresar al enlace de la plataforma Educaplay, esta consiste en el salto de la rana, es

decir, se les presentara unas preguntas y enunciados en donde habrá 3 respuestas, los estudiantes deberán seleccionar la respuesta correcta de acuerdo al vocabulario que hemos venido trabajando, a medida que va respondiendo bien las preguntas y enunciados, la rana podrá avanzar y de esta manera llegar a la meta.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16477144-froggy_jumps.html

En esta actividad, los 20 estudiantes del grado sexto 1, deberán ingresar al enlace y realizar el ejercicio propuesto, el cual consiste en relacionar las columnas, es decir, los estudiantes deberán relacionar la imagen con la palabra correcta del vocabulario que estamos trabajando.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16478410-relate_columns.html

En esta actividad los estudiantes ingresarán al enlace de Educaplay y deberán resolver el ejercicio, este consiste en colocar la palabra clave del enunciado, es decir, en esta actividad van a aparecer conceptos del vocabulario de los lugares de la ciudad en inglés, al igual que 5 posibles respuestas, los estudiantes deberán leer esos conceptos y seleccionar la palabra correcta que se relacione con dicho enunciado, por ejemplo: si el concepto dice lo siguiente “Instalación que brinda servicios de internación y que cuenta con facilidades para la observación, diagnóstico, tratamiento y rehabilitación de larga o corta duración” entonces, la palabra correcta para este concepto es “Hospital”.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16478819-information_complete_text.html

Memento de Cierre

Los estudiantes comunican de forma oral sus experiencias a partir de la pregunta formulada por el maestro ¿Qué experiencia o aprendizaje te ha dejado el desarrollo de las actividades a través de la plataforma educativa Educaplay?

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico, dentro de su teoría y práctica, funciona como instrumento mediante lo cual los contenidos pedagógicos favorecen el progreso dentro del oficio docente, ampliando el grado de apropiamiento y ayudando en la formación del inglés. Este proyecto pedagógico, aplicado a los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, busca potencializar el idioma inglés de los alumnos mediante de la plataforma educativa Educaplay, cambiando ambientes tradicionales con bajo nivel formativo y habituado a las necesidades de esta población, a través de esta plataforma educativa Educaplay el alumnado se motiva a realizar sus actividades tanto en la escuela como fuera de ella.

De acuerdo con Medina (2010),

Las secuencias didácticas están diseñadas bajo el modelo de competencias, es decir, se busca que el estudiante adquiera una competencia, más no un saber, que bien puede ser olvidado, lo cual no ocurre con una competencia. El modelo por competencias busca satisfacer la necesidad de los estudiantes actuales acorde con los nuevos retos que se presentan en educación (p.37).

Las fases de esta secuencia didáctica fueron ajustadas a las carencias especiales en la que hoy están sumidos el alumnado, a través de la identificación de esta comunidad se evidenciaron fortalezas, debilidades y amenazas, debido a lo cual son de suma relevancia a la hora de efectuar un diagnóstico eficaz que direccionó a ultimar cada uno de los detalles a desarrollar con los 20 estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle. Esta actividad tiene como objeto combatir las debilidades que se evidencia en el idioma de inglés y que el alumnado se identifique tanto, que hagan parte de un trabajo asociado en donde cada uno de los integrantes desempeñen un papel importante en la formación de contenido y de nuevos aprendizajes.

Esta secuencia didáctica se encuentra focalizada en las carencias, por ende, responde a un menester en el idioma de inglés en los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los

Ríos Valle. Esta es una generación de estudiantes que por lo general pasan mucho tiempo manipulando un celular, Tablet o cualquier aparato electrónico, dándole uso a distintas plataformas tecnológicas en el transcurso de su diario vivir. Entonces, las actividades planificadas tienen como propósito manejar ese mismo ambiente en donde cada estudiante cuenta con la capacidad de evolucionar en su ambiente escolar y a través de esta se vayan familiarizando con la plataforma educativa Educaplay en beneficio del aprendizaje de la asignatura de inglés, incitar el uso de esta plataforma educativa con el fin de fortalecer las habilidades lingüísticas de este idioma meta, motivar en los estudiantes un aprendizaje independiente y cooperador, a través de trabajos virtuales y por último emplear lo estudiado en situaciones que se puedan presentar. Normalmente, los estudiantes del grado sexto 1 no cuenta con los recursos económicos para pagar cursos que estén por fuera de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, a través de la plataforma educativa Educaplay, se le brindan muchas oportunidades en un campo prácticamente ilimitado y de manera gratuita en donde tendrán la oportunidad de ingresar a diferentes materiales pedagógicos que corresponden con los propósitos propuestos.

Esta secuencia didáctica dentro del ámbito laboral del maestro aprueba el crecimiento de capacidades, según Jurado (2014), “las competencias son un saber para saber afrontar los problemas en la vida práctica” (p. 20).

Los alumnos desde su objetividad se afrontan al reto de cambiarla empleando los medios disponibles, para este caso especialmente el alumnado emplea y se apoyan en plataformas educativas como Educaplay, como estrategia para lograr una enseñanza más amplia en el idioma inglés, ahora bien, para que la práctica sea acertada y el alumnado logre aprovechar al máximo las actividades y los medios que se emplean en la misma, es necesario tener presente el momento de inicio, ya que este es imprescindible y establece una base de partida en el aprendizaje y

además, coloca al alumno en conexión con el nuevo saber, permitiendo al profesor tener una idea clara de cuanto sabe o qué dominio tiene el estudiante del nuevo aprendizaje que se le quiere enseñar, teniendo en cuenta una línea a seguir, puesto que si no se tiene en cuenta esta información de los saberes en el aula de clases, esta se podría encaminar a un rumbo fácil o muy complicado y el origen de un proceso verdadero de educación es a partir de los saberes previos, ya que sin estos no hay conocimiento.

Una secuencia didáctica no tendría que hallarse dentro de un oficio al azar dentro del ejercicio del maestro, sino; que debería pertenecer a un desarrollo coherente en el que haya una constante valoración, en la cual a través de la implementación los estudiantes puedan aumentar su nivel académico. Realmente es esencial, en el interior de los cuantiosos recursos, metodologías, perspectivas de un docente, destapar su pensamiento a una transformación que lo traslade a un persistente desarrollo a nivel personal y profesional, posiblemente a través de esta actividad lo podrá lograr.

Implementación

Implementación sesión 1 – Actividad 1

“Places of the city” esta secuencia didáctica está construida con base a la necesidad hallada con relación a la implementación. En esta actividad se aplicaron 3 momentos.

“Vocabulary of places in the city”, con el objeto de aumentar el nivel de inglés a través de la plataforma educativa Educaplay en el proceso de la formación académica, teniendo en cuenta que el grupo venía trabajando con un método basado en la tradicionalidad y los resultados que han venido obteniendo no son positivos de acuerdo a la media nacional, por tal razón esta actividad está focalizada en aumentar las habilidades de comunicación del alumnado del grado sexto 1 mediante la plataforma Educaplay.

Los materiales elegidos para la implementación de esta actividad se emplearon a través de diferentes actividades didácticas por medio de la plataforma Educaplay, en esta se realizó la observación de un video para dar respuestas a unas preguntas, también la realización de un crucigrama y un diálogo, lo cual tuvo un rol de mucha importancia para lograr los objetivos de la clase. Los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, estaban muy motivados al usar la plataforma como base para la realización de los diferentes ejercicios los cuales realizaron de manera grupal, la organización fue fundamental para conservar el orden, una efectiva comunicación y la contribución de estudiantes y docente.

Esta sesión tuvo como duración una hora, la cual fue repartida para finalizar todos los momentos de manera adecuada, como primer momento los alumnos recordaron algunos vocabularios relacionados con el tema, aumentaron la seguridad, la confianza y la contribución a través de la realización de la actividad, como segundo momento fue un tiempo medido en el cual se demostraba como mediante la plataforma Educaplay los estudiantes se les facilitaba el

aprendizaje de la temática trabajada y como tercer momento se dialogó de forma evaluativa a partir de la pregunta planteada por el docente. El tiempo establecido se adapta a las edades de los alumnos y al grado formativo de cada uno, los alumnos pese a que tuvieron momentos breves de descuido en cuanto a las actividades, se alcanzó hallar un equilibrio de trabajo idóneo para terminar los ejercicios de la actividad de manera exitosa.

Por otro lado, la evaluación se realizó de forma sistemática y persistente en la clase, la cual se acopló a las realidades de cada uno de los estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, en esta actividad existieron distintos momentos y evaluación, el momento de inicio, la evaluación dejó un primer paso de forma general y específica fundamentada en lo imprescindible para implantar más conocimientos. En el segundo momento, la evaluación del aprendizaje del tema trabajado se valora progresivamente, llevando a cabo la evaluación del tercer momento, la cual mostró la conclusión del logro respecto a los objetos planteados en la sesión. Esta evaluación se mantuvo incluida en los parámetros esperados y de acuerdo con lo preparado en la planificación de la actividad, tengo algo que resaltar, y más que la planeación, fue como pensé que realizaría la actividad, es decir, de forma individual, lo cual tengo que reconocer que al llegar al aula, me tocó implementarla de manera grupal, porque todos los niños no contaban con un teléfono y fue algo que se me escapó, pero le di pronta solución, ya que no tenía ningún problema con que la actividad se realizara de forma grupal, entonces, decidí hacer grupos de 3 y 4 ubicando a los estudiantes que no contaban con un teléfono móvil para que trabajaran con lo que sí contaban con un teléfono, también les compartí internet a los que no tenían acceso al mismo. Solo necesitaba aclarar esto, del resto puedo decir que la evaluación fue dócil desde la perspectiva del maestro, fue una evaluación en la que los estudiantes estuvieron la mayor parte de la actividad muy concentrados, en la cual pude observar el desarrollo de cada

etapa, la cual me lleva a concluir la evaluación final dentro de una realidad pedagógica y de forma generalizada que mantienen los estudiantes del grado sexto 1. Fue una metodología que tiene mucha validez respecto al logro de la secuencia didáctica, ya que, a través de esta actividad dinámica implementada, los alumnos pusieron en práctica su oído por medio de los videos y audios en la plataforma Educaplay, lo cual mejora y favorece en gran medida la escucha de los estudiantes.

Esta es una implementación que realmente responde a los aprendizajes esperados, de acuerdo con la planificación didáctica, se pudo observar la mejora y la motivación de los alumnos con el uso de la plataforma Educaplay, a través de sus celulares y los diferentes ejercicios realizados con base al vocabulario meta a aprender. De esta manera, los alumnos aumentaron sus habilidades filológicas a través de estas, contribuyendo y realizando los momentos de la actividad de forma colaborativa con sus dispositivos móviles, leyendo las descripciones de cada uno de los ejercicios y estimulándolos a un aprendizaje autónomo fuera de la norma que está establecida de acuerdo a la forma tradicional donde el docente tiene que ser la base y el eje de todo.

Cada hecho estuvo planeado con el objeto de superponer un periodo y una falencia en el grupo de estudiantes, cada uno de los momentos fue exitoso de forma general, los alumnos tuvieron la disponibilidad y las ganas de ser partícipes de manera activa en la actividad dinámica y con emoción contribuyeron a la formación de sus aprendizajes a través de la plataforma educativa Educaplay, realmente fue un espacio donde los alumnos entendieron que el conocimiento aprendido es un beneficio para sus vidas y por tal razón lo aprendieron de una forma significativa con la finalidad de adaptarlo en los distintos espacios donde frecuenten.

Implementación sesión 1 – Actividad 2

En esta actividad se aplicaron 3 momentos. “Play on words” a través de esta se busca reformar los resultados en el idioma inglés, el equipo continúa ejerciendo una técnica rutinaria en el que la enseñanza no está llevando un ritmo efectivo, lo cual sigue posicionándose en un bajo nivel de la tasa nacional, esta actividad número dos se relaciona con la primera actividad y así mismo se encamina en promover e impulsar las capacidades comunicativas de los alumnos por medio de la plataforma Educaplay con diferentes ejercicios dinámicos y entusiastas etc.

El medio presto para la realización de esta actividad se incorporó en el escenario físico con ejercicios virtuales dentro de la misma, el empleo de dispositivos tecnológicos como celulares inteligentes como instrumento de enseñanza fueron de suma relevancia para trazar los fines propuestos para el aula de clase, dentro de este desarrollo los alumnos realizaron esta actividad de manera grupal realizando ejercicios dinámicos e interactivos, asimismo para los alumnos fue de gran estímulo la implementación de la plataforma educativa Educaplay porque les permitió captar y retener la información trabajada en el aula de clases, ya que se realiza de una manera dinámica fuera de lo habitual, por otro lado, los alumnos se ordenaron según los parámetros del plantel educativo, el acertado orden de los alumnos permitió desarrollar a plenitud y con mayor concentración los ejercicios implementados, el lenguaje utilizado en el aula de clases permitió la unión entre alumnos y profesores en curso de colaboración y participación, además el entorno del trabajo y la plataforma utilizada fueron perfecto para la implementación y desarrollo de esta actividad.

Esta actividad se dividió en tres momentos a fin de crear las fases idóneas para la incorporación del tema, en primer lugar los estudiantes llenaron una sopa de letra con el vocabulario relacionado con los nombres de la ciudad en inglés vistos en la primera actividad las

cuales sostienen una relación con el tema de la clase, esta procuro el ejercicio y trabajó en equipo a través de la plataforma Educaplay, para el segundo lugar se definió la duración para entender como esta plataforma permite la enseñanza de una temática empleando un método diferente a lo tradicional por el profesor en la I.E.D. Roque de los Ríos Valle, en esta los estudiantes seleccionaron a través de un ejercicio dos cartas con el mismo nombre y lugar, las cuales les permitió realizar varios intentos hasta encontrar la pareja, para finalizar y dar terminación a la actividad se realizó una evaluación en la cual los estudiantes del grado sexto 1 daban su opinión de forma oral sobre los ejercicios de la actividad planeada. La duración del tiempo se adapta a medida de como desarrollan y trabajan el idioma inglés los alumnos en el área, además la clase se realizó de acuerdo a los lineamientos definidos en semejanza a los ejercicios, se evidenció un excelente equilibrio de trabajo en los ejercicios y se contempla como la plataforma Educaplay logra grandes resultados en los alumnos.

El desarrollo de valoración se acopló al ambiente educativo de los alumnos de grado sexto 1, la actividad tiene involucrada varias etapas y métodos de valoración, las cuales fueron fijadas a medida que profesaba la actividad, en el primer lugar se realizó una valoración general que se consideró el ejercicio anterior y los aprendizajes aprendidos, se siguió con la valoración educativa, exactamente aquí la retención del nuevo tema que nos da una serie de guías, en esta parte finalmente se evidencia la eficiencia y ejercicios de los pasos previos. La valoración continua el camino establecido en la planificación, la evaluación fue flexible con objetivos de examinar importantes puntos de vista y diferentes aspectos, es imprescindible resaltar que la valoración silente formo parte en cada lugar y momento, se acoplaron y se reorganizaron en la ruta varios aspectos para finalmente llegar a una valoración acertada a la verdad formativa en la que están los alumnos, por otro lado, el procedimiento de valoración posibilitó el progreso y

mejora en la habilidad de escucha a través de videos y diálogos intercambiando información entre estudiantes y profesores.

La ejecución se efectuó en conclusión a lo deseado conforme a la planeación, los alumnos evidenciaron mejora en los ejercicios en el idioma inglés en concordancia a la eficiencia que mostraba el procedimiento habitual o antiguo, esto resultó gracias al uso de la plataforma educativa Educaplay, donde los alumnos siguen aprendiendo de manera divertida y motivada, ya que está es una plataforma que brinda muchas posibilidades para crear diferentes actividades educativas, las capacidades idiomáticas continuaron mejorando considerando a lo analizado antes de su realización y puesto en marcha de la secuencia didáctica y notablemente la cooperación entre alumnos continua aumentando, provocando y estimulando una enseñanza autónoma que no hubiera sido probable con el aprendizaje tradicional que se venía implementando.

Por otro lado, todos los ejercicios o actividades se crearon considerando la duración y la carencia presente en interior del equipo, las 2 secciones se realizaron conforme a la planificación, los alumnos se implicaron en la dinámica y en cada una de las actividades motivados, con autonomía y en cooperación con todos y cada uno de sus compañeros, fortaleciendo el trabajo en equipo en la enseñanza del tema utilizando la plataforma educativa Educaplay, todos los puntos de vista se adecuaron para que los alumnos incorporen y retengan lo enseñando, las sesiones fueron de mucha relevancia para sus existencias, los alumnos aprendieron los lineamientos y destrezas precisas para aplicarlos en su vida diaria, Cada punto se orienta mutuamente y se dirige cada paso en fin de los objetivos, son estos objetivos en el que todos los involucrados se cualifican y reforman mediante la actividad, a través de este instrumento se logra el aprendizaje necesario para que la enseñanza del alumno vaya más allá del idioma inglés.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Continuando con las concepciones observadas previamente sobre la secuencia didáctica, hallamos de acuerdo con los planteamientos de Medina (2010),

que este mecanismo tiene como objetivo el aprendizaje significativo y se enfoca al desarrollo humano integral como parte fundamental del proyecto pedagógico, permitiendo la integración de los distintos niveles educativos, de convivencia y laborales, el autoaprendizaje y el proyecto de vida ético como el camino que recorren los estudiantes (p. 95).

Por medio de la implementación de esta secuencia didáctica se obtuvieron resultados como: la incorporación de los alumnos a la actividad con una posición apasionada frente a los ejercicios planificados en la misma, más coyuntura al momento de lograr los propósitos de la secuencia a través de la plataforma Educaplay, se obtuvo una energía positiva al trabajar de forma colaborativa con tres o más estudiantes en cada uno de los ejercicios de la actividad a través de pocos teléfonos móviles, despertó en ellos un interés indagatorio sobre la plataforma Educaplay como recurso para fortalecer sus conocimientos en el inglés.

En el transcurso de esta secuencia didáctica se analizaron algunas fortalezas y debilidades, podemos destacar como fortaleza, la aceptación de los alumnos con la planificación de la actividad implementada en el aula, la autorreflexión del docente y los alumnos con relación a la forma en como la plataforma educativa Educaplay facilita el aprendizaje del vocabulario de los nombres de los lugares de la ciudad en inglés, con relación a las fortalezas, cabe resaltar y no menos importante que la planificación de la actividad fue ejecutada de acuerdo a las fases estipuladas. Las debilidades están relacionadas con la carencia de conexión de algunos teléfonos móviles de los estudiantes, fue un momento en que quizás no pensé que podría encontrarme con esta situación, fue un problema momentáneo que pude resolver compartiéndoles datos desde mi dispositivo móvil a los celulares que no contaban con conectividad, esta situación presentada nos

conmemora cuán importante es tener conocimiento acerca del entorno en profundidad y prevenir estos momentos que cortan el desarrollo formativo. Hay que tener en cuenta que esta situación presentada está vinculada con la condición socioeconómica de los alumnos y se asemeja en el grado formativo de ellos, por esta razón, Montilla afirma que, “el desarrollo cognitivo depende de situaciones y conceptualizaciones específicas necesarias para enfrentarlas” (2015, p. 71). Se requieren opciones que le permitan al docente evolucionar y presentar alternativas a estas situaciones que se evidencian en el ejercicio, tener conocimiento sobre la realidad de la población e implantar objetivos, es una prioridad para que el ejercicio sea trascendente y no se transforme en una práctica sin razón.

En la implementación de esta actividad para obtener un logro en el aprendizaje, se tuvieron en cuenta varias causas, unas más visibles que otras, que aunque no parezcan, acabaron aumentando de forma positiva y negativa, entre ellas, la manifestación del docente, la expresión corporal y su tonalidad jugaron un papel fundamental, ya que los alumnos tuvieron una simpatía con la metodología implementada, existió una comunicación continua entre los grupos de trabajo y el docente que facilitó el despeje de dudas. Cabe resaltar que los ejercicios dinámicos y divertidos a través de la plataforma Educaplay los llevo a realizar la actividad y observarla como un facilitador para un aprendizaje más eficaz, a diferencias de las planificaciones tradicionales que acostumbran a observar en la institución y especialmente en la asignatura de inglés, todas estas consideraciones nombradas entre otras, condujeron para lograr los resultados de manera positiva en la actividad.

En cuanto a la pregunta de investigación, podríamos observar la similitud que tiene a un compás magnético, ya que en el transcurso de este desarrollo posibilitó observar como a través de esta secuencia didáctica mediante la plataforma Educaplay se mejora el nivel de inglés en los

entornos que son implementadas, esta posibilita que el proceso se conserve fijado y los arreglos finalicen constantemente en reconducir la investigación con el objeto de solucionar la coyuntura que se encuentra estudiando, según Ramos (2016) “la pregunta de investigación es considerada el factor principal en una investigación, su fundamento es fruto de la idea de investigación, análisis profundo en la teoría del suceso de interés y revisión de estudios previos” (p. 23). Las planeaciones son de mucha importancia, dado que para alcanzar los objetivos planteados al principio de este proceso es inevitable tener un orden, que progresivamente nos metió en el ejercicio, lo cual mostró un resultado sumamente eficaz con relación a la temática de la investigación, posibilitando la reorganización de acuerdo a las carencias que se presentan en el arranque de la práctica.

De acuerdo a lo expresado previamente, Jurado (2014), afirma que “la secuencia didáctica en el campo profesional docente permite un saber para saber afrontar los problemas en la vida práctica” (p. 20).

La realización de esta secuencia didáctica ha sido tanto para el docente como para los estudiantes un periodo continuo de enseñanza, a partir de la planificación y partiendo de los impedimentos, dificultades y oportunidades que aparecieron en el transcurso de esta travesía, se construyó el aprendizaje y mejoró continuamente a través de la contribución y la plática de cada uno de los vinculados.

Conclusiones

La planificación de esta secuencia didáctica encaminó acorde al aula y plantel educativo en el que se implementó (estudiantes del grado sexto 1 de la I.E.D. Roque de los Ríos Valle), las carencias y necesidades presentadas en el área de inglés, fueron tomadas como una coyuntura para la implementación de la plataforma educativa Educaplay en este proceso formativo.

En cuanto a los problemas existentes, permitieron buscar soluciones a través de distintas maneras de tratar las situaciones a partir de la innovación y el uso de la plataforma Educaplay, facilitando de esta forma la posibilidad de solucionar los obstáculos que se presentan en los estudiantes tanto como a los docentes. En el proceso de esta propuesta investigativa, se descubrieron dificultades en la aplicación de la actividad porque algunos estudiantes no contaban con conexión a internet, lo cual tuvo como pronta solución realizarlas de manera colaborativa, pero sí podría recomendar que debemos conocer a fondo nuestras planeaciones para tener la capacidad de poder ajustarla como lo dije con antelación ante la condición y situación de la comunidad que se piense aplicar.

Esta secuencia didáctica transforma el modo en que los maestros enfrentan sus ejercicios de investigaciones, colocando sentido de pertenencia al enseñar, de igual manera cambia la forma en como el docente se incorpora a la población en la cual implementa su proyecto, motivando al resto del grupo a ser partícipes de la indagación de soluciones, conociendo y atacando las dificultades a través de la aplicación de la plataforma educativa Educaplay.

Como participe de este desarrollo formativo, los docentes requieren estar entregados al uso de las secuencias didácticas, impulsando diferentes maneras de conseguir el aprendizaje en los alumnos, para que sean personas capacitadas sin ningún temor a enfrentarse con las

dificultades más adelante por fuera de la institución, consiguiendo de esta manera un aprendizaje significativo que penetra al estudiante como persona involucrada en la sociedad.

Como consecuencia del proyecto de investigación se evidencia que la secuencia didáctica favorece la enseñanza de manera significativa y se orienta al crecimiento de los individuos de manera integral como parte esencial de la propuesta pedagógica, relacionando todos los niveles formativos de coexistencia y profesión, el trabajo autónomo de estudio y desarrollo que transitan los alumnos. La secuencia didáctica facilitó unir el momento de inicio y los saberes concretos en cada desarrollo de los ejercicios propuestos, las evidencias destacan el éxito de esta, alumnos animados y motivados, una valoración acertada y planeada al entorno y nivel de enseñanza en inglés, un trabajo llevado a cabo de manera conjunta entre profesores y alumnos son resultados de su eficiencia.

Hay varios elementos importantes en un estudio de investigación, como indagadores no estamos libre de omitir alguno de ellos, pero como parte del ejercicio de la práctica investigativa el indicador o investigador debes estar presto a cambios que se puedan presentar en el camino.

La dinámica favorable con el que el equipo culminó los ejercicios y la apropiación abismal de los temas desarrollados en el aula dan garantía para continuar con la utilización de la plataforma Educaplay y este tipo de aprendizaje en entornos tradicionales, entornos en el que las circunstancias sociales y económicas no son las adecuadas y no dispongan de los recursos para llevar una enseñanza equitativa. La ejecución de este método surge como una posibilidad positiva para considerar aspectos de enseñanza que serían difíciles de lograr en poco tiempo en este tipo de entornos educativos.

Para finalizar se recomienda la implementación de la secuencia didáctica relacionada con las plataformas educativas como Educaplay en todas las instituciones antiguas o tradicionales que presenten falencias académicas en el área de inglés.

Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Chaves et al. (2018). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. <https://bit.ly/3Li3Imi>
- Espinoza (2021). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. <https://bit.ly/3Li3Imi>
- Galarza et al. (2015). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. <https://bit.ly/3Li3Imi>
- Jurado, F. (2014). La pedagogía por proyectos Vs. La pedagogía según programas estandarizados. *Ruta maestra*, 9, 18-24.
<http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-9/pdf/3.pdf>
- López, G. (2022). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. <https://bit.ly/3Li3Imi>
- Medina, E. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2018). Derechos Básicos de Aprendizaje: Inglés Grados 6° a 11° <https://santillanaplus.com.co/pdf/DBA-ingles-espanol.pdf>

- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras: Inglés el reto.
<https://santillanaplus.com.co/pdf/estandares-basicos-de-competencias.pdf>
- Montilla, L. (2015). Secuencia didáctica para el aprendizaje significativo del análisis volumétrico
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73742121006>
- Morales (2021). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. <https://bit.ly/3Li3Imi>
- Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación. [Objeto_virtual_de_Informacion_OVI]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>
- Oyola (2017). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. <https://bit.ly/3Li3Imi>
- Padurean, A. y Margan, M. (2009). Enseñanza de lenguas extranjeras a través de las TIC.
<http://www.ris.uvt.ro/wp-content/uploads/2010/01/apadurean.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Pimienta, J. H. (2012). Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes. Pearson Educación.
https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_
- Ramos-Galarza, C. (2016). La pregunta de investigación.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/141>

Tonucci, F. (1999). La Investigación como alternativa a la enseñanza. ¿Enseñar Aprender?

Editorial Laboratorio Educativo. 2. ed. Caracas, Venezuela.

Apéndice

Apéndice A Evidencias de la Implementación

<https://bit.ly/Evidencias-de-implementación>

Apéndice B Enlace del Video de Sustentación

<https://youtube.com/watch?v=wVw9EZjL7Oo&feature=shared>