

**Las herramientas digitales: una nueva forma de aprender vocabulario específico en inglés
para estudiantes de tercer grado de la Fundación Oportunidad Colombia**

Olga Lucia Torres Ladino

Asesor

Riquelio Vargas Suárez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés

2023

Resumen

La propuesta se centró en mejorar el vocabulario en inglés de los estudiantes de la Fundación Oportunidad Colombia, enfocándose en rutinas diarias y comandos, utilizando las herramientas digitales Educaplay y Wordwall. Esta necesidad surgió debido a limitaciones geográficas, económicas y de infraestructura educativa que enfrenta la comunidad. Se utilizó una metodología de investigación acción cualitativa, iniciando con una encuesta a los padres de familia para identificar deficiencias en el aprendizaje del inglés. Posteriormente, se diseñó una secuencia didáctica que incluyó actividades interactivas como juegos de parejas y sopas de letras, integradas en la rutina diaria de los estudiantes. Los resultados fueron positivos: mayor interés y participación activa de los estudiantes, quienes mostraron motivación y solicitaron más actividades. Esto evidencia la eficacia de los recursos digitales en la educación, destacando su aplicabilidad no solo en el aprendizaje del inglés, sino en diversas áreas del conocimiento.

Palabras clave: Educaplay, wordwall, vocabulario, enseñanza, herramientas digitales.

Abstract

The proposal focused on improving the English vocabulary of students at the Fundación Oportunidad Colombia, concentrating on daily routines and commands, using digital tools such as Educaplay and Wordwall. This need arose due to geographical, economic, and educational infrastructure limitations faced by the community. A qualitative action research methodology was used, beginning with a survey of parents to identify deficiencies in English learning. Subsequently, a didactic sequence was designed, which included interactive activities like matching games and word searches, integrated into the students' daily routines. The results were positive: increased interest and active participation of the students, who showed motivation and requested more activities. This demonstrates the effectiveness of digital resources in education, highlighting their applicability not only in English learning but in various areas of knowledge.

Keywords: Educaplay, wordwall, vocabulary, teaching, digital tools.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	15
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico	21
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	28
Conclusiones	30
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A. <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	34
--	----

Introducción

Este trabajo presenta una idea de cómo las herramientas tecnológicas pueden ser empleadas como un medio para acceder a nuevos conocimientos y a nuevas alternativas en la enseñanza. Puesto que estas tecnologías favorecen la educación de calidad y optimizan las tareas habituales o cotidianas; durante esta década los contextos educativos han replanteado el modelo de aprendizaje y por ende las TIC se han vuelto fundamentales en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera, tal como lo expresa Palacios (2023) quien emplea la plataforma Educaplay como herramienta educativa, para afianzar y mejorar el vocabulario del inglés en estudiantes del grado sexto que, a la vez de ser un método de enseñanza didáctico, resulto ser un medio eficaz.

De igual manera, Salas (2021) en su estudio “Tareas mediadas con TIC” menciona que por medio de recursos educativos digitales en este caso empleando la plataforma Edmodo, es posible generar ambientes de participación activa y aprendizaje dinámico en el cual los estudiantes adquieran confianza en sí mismos, llevando a que puedan expresarse, de una manera más fluida reduciendo la interferencia con la lengua materna. Por tal motivo, se considera que las plataformas de Educaplay y Wordwall contribuirán en el fortalecimiento del vocabulario de las rutinas diarias y los comandos en los estudiantes del grado tercero de la Fundación Oportunidad Colombia.

Por consiguiente, para respaldar esta investigación se tuvieron en cuenta otras investigaciones, que abordan la importancia de las herramientas TIC en la enseñanza del vocabulario e insinúan que estas desarrollan habilidades de pensamiento crítico, la imaginación, el análisis, la creatividad y la resolución de problemas enriqueciendo la comprensión y la motivación a los estudiantes a tener una vida activa y participativa.

Conforme a ello, este escrito se estructura presentando inicialmente un diagnóstico del entorno y una contextualización de la problemática, posteriormente un análisis de referentes teóricos que fundamentan la propuesta de investigación y el marco de referencia para la planeación didáctica, siendo esta la base para la creación de la secuencia didáctica, de igual forma, se explora el enfoque didáctico y una descripción minuciosa del proceso de implementación con sus respectivos resultados. Para culminar, se exponen las conclusiones derivadas de esta investigación. Sirviendo como guía para futuras investigaciones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los alumnos que asisten a la Fundación Oportunidad Colombia provienen de diferentes barrios de Soacha-Cundinamarca, la cual se encuentra ubicada en el barrio altos de Cazuca. Esta fundación recibe a niños y jóvenes con edades entre 6 a 16 años, de estrato socioeconómico 1, en donde la mayoría de las familias están conformadas por padre y madre; en esta comunidad conviven diferentes etnias y culturas por esta razón la fundación cuenta con varios programas de apoyo enfocados a la comunidad en general.

Ahora bien, en esta población se evidencian muchas dificultades de aprendizaje sobre el idioma inglés, pero las falencias más notables son el desconocimiento del vocabulario especialmente sobre las rutinas diarias y los comandos, lo que ha conllevado a que los alumnos no tengan una buena fluidez a la hora de expresar sus ideas, además tienen una mala redacción por no saber la correcta escritura ocasionando un bajo rendimiento escolar en esta área, es allí donde se ha buscado investigaciones relacionadas con la problemática que permitan respaldar las afirmaciones mencionadas anteriormente, una de ellas es la investigación de los autores Ricoy y Álvarez (2016). en donde dicen que la enseñanza tradicional está en continuo cambio y que cada vez se deben utilizar más las herramientas digitales como apoyo en la educación, esto se observa sobre todo en clases de lenguas extranjeras donde el conocimiento previo del vocabulario, la pronunciación y el uso de las TIC son importantes.

A su vez, el manejo de la tecnología se presenta como un reto que exige la adquisición de nuevas competencias que enriquezcan su formación y desarrollo integral. Sin embargo, dejar todo el proceso de aprendizaje en manos de una aplicación supone hacer sacrificios importantes, empezando por el grado de personalización de la enseñanza que puede ofrecer un profesor; el cual debe presentar estrategias que ayuden a desarrollar dicha destreza y así el estudiante pueda

tener una formación integral y su rendimiento escolar no se vea afectado por estas falencias. También se debe tener en cuenta que cada estudiante tiene un ritmo diferente de adquirir los aprendizajes y los contenidos enseñados.

Por este motivo, este proyecto pedagógico fue diseñado para trabajar el grado 3 de básica primaria, compuesto por 5 estudiantes en edades que oscilan entre los 7 y 10 años. En los cuales se evidencia la falta de vocabulario referente a las rutinas diarias y comandos. De allí, surgen las actividades a realizar en las plataformas de Educaplay y Wordwall que ayuden en el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés.

Por consiguiente, como docente en formación se ha considerado presentar esta propuesta que contribuya y ayude a solucionar el aprendizaje del vocabulario mencionado con anterioridad a través de las dos herramientas tecnológicas, y a su vez brindar ayuda y acompañamiento a los estudiantes. De tal forma, que mejoren y fortalezcan su vocabulario afianzando sus habilidades en la expresión oral. Así pues, esta propuesta llevará a que los estudiantes del grado 3 que pertenecen a la fundación en un futuro tengan mejores oportunidades laborales, una mejor calidad de vida; y asimismo permita que sean líderes de cambio para su comunidad y la comunidad en general.

Pregunta de Investigación

En la Fundación Oportunidad Colombia se evidencian dificultades con el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 a 10 años del grado 3 de diferentes instituciones de Bosa, lo que ha conllevado a que muchos de ellos presenten deficiencias durante la adquisición del vocabulario necesario para expresar sus ideas y poderse comunicar con los demás en una segunda lengua. Estas situaciones se presentan porque las instituciones no brindan nuevas estrategias de enseñanza a los alumnos y siguen con las metodologías tradicionales. Ocasionando que los padres de los alumnos traten de buscar alternativas que le ayuden a solucionar o combatir las carencias que presentan sus hijos en el idioma inglés, por esta razón, se considera que de allí surgen las principales dificultades de la población de estudio.

Por tal motivo, frente a esta problemática la fundación Oportunidad Colombia brinda un espacio para que los niños de diferentes instituciones tengan asesorías y repasos que le ayuden a mejorar las diferentes dificultades que presentan con el área del inglés especialmente con el vocabulario de las rutinas y los comandos. Por ello la Fundación realizó un convenio con la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en el cual la universidad se encarga de brindar la ayuda docente y con ello intentar suplir las necesidades requeridas por los estudiantes de la Fundación. Para lo cual, la fundación realizó una encuesta a los padres de familia con el fin de recopilar información sobre las debilidades que presentan sus hijos y con estas plantear las estrategias o ayudas que necesita cada alumno para fortalecer la adquisición del vocabulario nombrado anteriormente.

Conforme a ello, se evidencia que la problemática no es la falta de interés de los estudiantes por adquirir y mejorar los conocimientos del vocabulario de las rutinas y los comandos en la lengua inglesa, sino las malas pedagogías usadas por los docentes, lo que ha

generado un bajo rendimiento escolar, la deserción y el desánimo de los estudiantes por aprender otro idioma.

Es por esta razón, que se considera que este problema esta enlazado con la ubicación de la institución, la situación económica de la comunidad y las diferentes problemáticas que se presentan en el contexto, porque a razón de estas los entes encargados y el gobierno se limitan y no quieren involucrarse con estas situaciones. Por esta causa esta propuesta de investigación se basa en las diversas situaciones mencionadas anteriormente y a partir de estas surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué actividades se pueden diseñar a través de Educaplay y Wordwall para fortalecer el vocabulario de rutinas diarias y comandos de los alumnos de tercer grado de la Fundación Oportunidad Colombia?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Los aportes teóricos que sustentan el tema de investigación y fundamentan la propuesta pedagógica hacen referencia sobre la propia práctica que ha tenido cada autor, muchos de ellos han buscado dar solución e investigar que alternativas pueden ayudar a combatir las diferentes falencias en la adquisición del vocabulario y que herramientas tecnológicas son aptas para dar solución a estas, aquí se incluyen diferentes investigaciones que brindan validez a este proyecto pedagógico.

La primera de ellas es la investigación que desarrollo la autora Palacios (2023) donde afirman que “la gamificación basada en Educaplay son herramientas que ayudan a mejorar el aprendizaje del vocabulario del inglés en los estudiantes” (p.1). En donde el objetivo principal de esta investigación fue mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés a través del uso de la plataforma Educaplay y la gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del pueblo de Orocué. Lo que indico que las nuevas tecnologías son herramientas indispensables en los procesos educativos y a la vez del aprendizaje, como lo indica Ricoy y Álvarez (2016) los niños aprenden la estructura de las palabras del inglés cuando se encuentran expuestos al aprendizaje de la lengua meta, de allí en este proyecto de investigación se plantea diseñar actividades que ayuden al estudiante a tener un acercamiento paulatino del vocabulario de las rutinas y los comandos a través de las TIC. Como lo establecieron Carrillo (2021) los estudiantes se deben familiarizar con las palabras durante el periodo escolar o de aprendizaje para mejorar sus posibilidades de éxito en el idioma extranjero.

Asimismo, encontramos la propuesta del magister Pacheco (2022) sobre el uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés, en donde el principal objetivo de esta propuesta es mostrar la efectividad de la aplicación web Wordwall en

la enseñanza del vocabulario del idioma inglés de los alumnos de primer grado de la institución educativa Dionisio El Buen Pastor de los Olivos, Lima, en donde esta aplicación ha contribuido a fortalecer el uso del vocabulario del inglés en los estudiantes de dicho curso educativo, lo que ha generado el fortalecimiento del aprendizaje significativo y también ha propiciado la autonomía en los estudiantes.

Por consiguiente, se puede decir que las herramientas tecnológicas y de la comunicación se han hecho parte fundamental de la adquisición de nuevo vocabulario, y por ende se han fortalecido y se han consolidado como una herramienta fundamental en el diario vivir de estos estudiantes. Por eso, se puede deducir que esta herramienta desarrolla habilidades de pensamiento crítico como: la imaginación, el análisis, la creatividad, la resolución de problemas ya que tiene un impacto importante en el aprendizaje del inglés y enriquece la comprensión y la motivación a los estudiantes a tener una vida activa y participativa.

Para complementar el Carrillo (2021) abordó su investigación sobre cómo las herramientas tecnológicas basadas en la web, ayudan a los alumnos a incrementar el vocabulario y les permite mejorar sus habilidades de escritura.

En otras palabras, los aportes de los autores mencionados en relación a la propia práctica es que la implementación y el uso de las TIC adecuadas contribuyen a mejorar y dar solución a las diferentes falencias de la adquisición del vocabulario, es allí donde cada autor hace un análisis profundo y riguroso de las condiciones determinantes de su propia práctica y puede contar con un contexto claro en donde llevar a cabo una transformación con su investigación sabiendo las necesidades y las estrategias que se deben implementar de acuerdo a los lineamientos del MEN.

Partiendo de ahí es donde considero que mi pregunta de investigación constituye una investigación de la practica pedagógica porque se orienta hacia una pregunta autentica, la cual se origina o se plantea desde el contexto educativo tratando de transformar dicha realidad de los participantes implicados, es allí donde el autor Pérez (2003) refiere que el carácter político de la investigación es el compromiso de realizar un cambio en la propia práctica reconociendo a los sujetos implicados, por tal razón abordare mi propuesta a este carácter político el cual busca transformar la problemática vivida por los estudiantes de tercer grado de la Fundación Oportunidad Colombia, llevado a cabo con una perspectiva critica de análisis preciso y acentuado de las condiciones observadas de mi propia practica del contexto mencionado anteriormente.

Entonces por las razones antes mencionadas considero que al realizar actividades interactivas en estas plataformas se contribuye a que los estudiantes sean libres y capaces de tener un aprendizaje autónomo y significativo; y a través de las plataformas Educaplay y Wordwall practiquen y mejoren constantemente el vocabulario que tienen que ver con las rutinas diarias y los comandos lo que propicie el desenvolvimiento y una buena expresión oral a la hora de querer expresar sus ideas.

Para finalizar, se puede decir que llevar un diario de campo permite al docente en formación plasmar todos los procedimientos y experiencias vividas en el transcurso de su práctica o del desarrollo de una sesión lo cual genera que la información recopilada permita desarrollar proyectos pertinentes a las necesidades de los educandos como lo indica la siguiente afirmación que el sentido básico del diario de campo es dar un espacio narrativo al estudiante donde plasme sus experiencias y pensamientos vividos en su práctica pedagógica, para luego analizarlas y aprender de ellas. (Zabalza, 2011).

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación basada en competencias consiste en formar al docente integralmente fomentando su aprendizaje autónomo, desarrollando su capacidad de líder y emprendedor que le permita su crecimiento personal y a la vez construya y afiance sus propias competencias como profesional en la pedagogía tal como lo plantea el autor Tobón (2010), esta propuesta pedagógica propicia varias competencias como la formación significativa, el aprendizaje autónomo, el crecimiento personal, el crecimiento económico y en futuro crear un líder emprendedor capaz de ayudar a la comunidad.

Por otra parte, Según Tobón (2010) se comprenden” 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 como futuro maestro mi posición respecto a esto es que la formación basada en competencias es una estrategia que ayuda a que la educación sea de calidad y forme personas integrales en todos los campos ya sea en sus destrezas, actitudes y habilidades, en otras palabras se puede decir que el objetivo de la educación integral es saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir estas son las competencias que un ser humano necesita para ser un líder emprendedor, es por eso que esta propuesta pedagógica integra estas tres finalidades ya que lo que se busca es que los estudiantes del grado tercero empiecen a formar y adquirir estas capacidades y sepan actuar ante los problemas que se les presenten en el diario vivir tanto en su vida personal, estudiantil, social y ecológica.

Entonces se puede decir que esta investigación integra el saber ser ya que la intención es trabajar colaborativamente, motivar y realizar el quehacer docente de la mejor manera. Asimismo, incluye el saber conocer ya que se comprende las falencias dentro del contexto y por último encontramos el saber hacer es donde se ejecutará los procedimientos específicos para dar

solución a las problemáticas del aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés. Por tal motivo considero que esta propuesta integra estos 3 fundamentos porque lo que se quiere es formar personas con diversas capacidades y habilidades en esta lengua extranjera.

Para finalizar, se puede decir que de acuerdo con las competencias docentes que Tobón (2010) plantea, en esta propuesta de investigación, las tres finalidades hacen parte de la práctica pedagógica ya que como docente en formación el principal objetivo es buscar estrategias que ayuden a construir un pensamiento crítico que ayude a los estudiantes a formarse como personas competentes tanto en la concepción cultural, socio laboral y personal para que puedan tener dominio de ellos mismos y sean personas que hagan el bien de manera cooperativa.

Planeación Didáctica

La planeación didáctica se desarrollará en la Fundación Oportunidad Colombia que se encuentra ubicada en el departamento de Cundinamarca, municipio de Soacha, barrios altos de Casuca, en esta planeación participaran 5 estudiantes del grado tercero. Cada una de las sesiones de la secuencia será de dos horas y se llevará de forma virtual, en donde se emplearán diapositivas en PowerPoint y actividades creadas en las plataformas Educaplay y Wordwall.

Por consiguiente, la primera actividad para trabajar lleva como título “fortalecimiento del vocabulario de las rutinas diarias y comandos”, esta actividad se enfoca en que los estudiantes reconozcan el vocabulario de las rutinas diarias y los comandos que también son rutinas que se desarrollan diariamente en el aula de clase y a través de estas actividades poder identificar como los alumnos se expresan y ponen en práctica lo aprendido.

De modo que, se trabajará las competencias lingüísticas cumpliendo los siguientes estándares: identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares, copio y transcribo palabras que comprendo y que uso con frecuencia en el salón de clase, reconozco frases cortas en inglés en libros, objetos, juguetes, propagandas y lugares de mi escuela, reconozco y sigo instrucciones sencillas, si están ilustradas, y uso expresiones cotidianas para expresar mis necesidades inmediatas en el aula y participó activamente en juegos de palabras y rondas (MEN, 2006).

Por lo tanto, se tiene que los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes sean: capacidad de ordenar las letras para formar la palabra correcta de la rutina diaria, habilidad para reconocer y relacionar vocabulario a partir de imágenes y descripciones, y por último responder preguntas a partir de ilustraciones dadas al estudiante.

En el momento inicial, se da la bienvenida a los participantes y se da a conocer cómo se llevará a cabo la sesión. Posteriormente se realiza una actividad rompehielos llamada “ordena las letras” en la plataforma Educaplay con el propósito de propiciar un ambiente de confianza entre estudiantes y docente, en donde cada alumno ordena la palabra correspondiente al vocabulario sobre las rutinas diarias. En esta actividad se encontrará el siguiente vocabulario: Wake up, get up, take a shower, have a breakfast, get dressed, brush my teeth, go to work, go to school, have lunch, take a break, go home.

Para finalizar este momento inicial, se compartirá las palabras del vocabulario que se encontraban en la actividad de Educaplay para que los alumnos las transcriban en el cuaderno y, por último, se harán algunas preguntas sobre cómo se sintieron desarrollando la actividad, que les gusto y no les gusto. A continuación, se exponen las preguntas que se formularan: ¿Te gusto la actividad? Si o No, ¿Te gustaría que para terminar esta actividad se volviera a realizar una actividad similar? Si o No.

En el momento intermedio o momento de desarrollo de la actividad, se muestra una presentación de PowerPoint que contiene imágenes con el vocabulario de las rutinas diarias, a lo cual, se da una descripción de cada imagen y su pronunciación. Después los estudiantes deben transcribir dicha información en sus cuadernos y repetir la pronunciación. Posterior a ello, se realiza un juego llamado “pares iguales” donde deben relacionar cada rutina diaria con su descripción.

Para el momento de cierre, se propone un juego interactivo tipo quiz de selección múltiple en donde a partir de la pregunta y la imagen proporcionada deben elegir la respuesta más acertada.

De igual manera, para la actividad 2 y 3 se ejecutó el mismo protocolo o procedimiento que en la actividad No. 1 en lo que respecta a los objetivos y aprendizajes esperados.

En la segunda actividad, que se titula “reconociendo e identificando el vocabulario de los comandos y rutinas diarias” se busca que identifiquen el vocabulario enseñado con anterioridad y de esta forma analizar si las técnicas de enseñanza empleadas en la sesión anterior fueron eficaces. Para ello, en la subactividad No. 1 en el momento inicial se realiza la actividad rompehielos llamada “concurso de preguntas” creada en la plataforma Wordwall en donde los estudiantes deben reconocer a través de una imagen el comando. En el momento intermedio, se da una breve explicación sobre los comandos y en que momento se utilizan, y en simultaneo, se realiza el juego “anagrama” que consiste en ordenar las letras para encontrar la palabra referente a un comando. Y para el momento de cierre, se efectúa una evaluación que consiste en una ruleta de comandos en donde el participante la gira y debe leer la palabra o contenido que la flecha indica.

En la subactividad No. 2, en el momento inicial se lleva a cabo el juego “palabras perdidas” que consiste en buscar la palabra faltante entre una serie de posibles respuestas. Posteriormente, en el momento de desarrollo se presenta un video de YouTube llamado “Daily Routines Video de rutinas diarias en inglés para niños de Peques Aprenden Jugando” que enseña las rutinas diarias mediante caricaturas y se desarrolla la actividad llamada “Froggy jumps” para afianzar los conocimientos, en donde el personaje principal es un sapito que debe cruzar un charco y para lograrlo no debe caerse de las hojas flotantes. Para ello, el estudiante debe responder correctamente las preguntas sino este se hundirá y perderá el juego. Por último, en el momento del cierre se evalúa la capacidad de memoria con la actividad “unir las cartas similares”.

Para la subactividad No. 3, en el momento inicial se efectúa la actividad rompehielos “cuestionario” creada en la plataforma Wordwall en donde se deben responder preguntas de opción múltiple acerca de las rutinas diarias y comandos. En el momento intermedio, se realiza otra actividad “anagrama” similar a la de la subactividad No. 2. Y para el momento de cierre, se realiza un quiz referente a los temas vistos.

Para finalizar, en la tercera y última actividad titulada “Aprendo a escribir y pronunciar los comandos” en la subactividad No. 1, en el momento inicial se realiza el ejercicio “concurso de preguntas” en la plataforma Wordwall en el cual cada alumno responde las preguntas con múltiples respuestas y con un tiempo determinado en donde recibirá comodines y bonos por cada pregunta que sea contestada correctamente. Para el momento intermedio, se da una breve explicación de los comandos y se brindan algunos ejemplos. Luego se desarrolla otra actividad de anagrama. Para el cierre, se hace un juego interactivo tipo cuestionario.

Enfoque Didáctico

Las actividades que se llevaron a cabo en la secuencia didáctica se desarrollaron con el fin de que los estudiantes adquirieran competencias a partir de la formación humana integral, y respondiendo a las características y saberes que posee la población a la que se le va implementar los conocimientos de las rutinas y los comandos, es de allí donde se pretende responder a las características de la población ya que muchos de los participantes tienen deficiencia y falta del conocimiento del vocabulario de los temas mencionados anteriormente, de ahí se dio origen a la realización de las actividades que fueran acordes a las necesidades de los estudiantes de la Fundación Oportunidad Colombia.

Como se mencionó en la ficha de caracterización son niños de bajos recursos económicos que no tienen la posibilidad de estudiar en instituciones donde el currículo incluya el área de inglés, además que su enseñanza sea intensiva, son niños que estudian en colegios donde el inglés hasta ahora se está implementando en su currículo y que no se le da la mayor importancia para que los alumnos adquieran el vocabulario necesario sobre los comandos o rutinas que se hacen diariamente en las aulas y en su diario vivir; para abordar los estilos de aprendizaje se realizó una pequeña investigación con el director de la institución el cual dio a conocer las pautas para poder realizar las diferentes actividades que fueran acordes a los estilos de aprendizaje y ritmos de aprendizaje, ya que todos los niños no aprenden de la misma manera y al mismo ritmo, se trató de hacer actividades interactivas que propicien en los alumnos el interés y a su vez les permita adquirir un aprendizaje significativo, estas actividades se realizaron de acuerdo con las edades y necesidades del estudiante, ya que anteriormente en las practicas se observó que a los alumnos les gustan más las actividades interactivas y que sean creadas en herramientas tecnológicas que le permita jugar y a la vez aprender diverso vocabulario.

Por ello con esta secuencia se desea que los alumnos construyan sus competencias, y para lograrlo se deben articular diferentes procesos, instrumentos y estrategias para alcanzar el objetivo específico que es tener éxito con lo que se desea alcanzar y propiciar nuevos pensamientos y despertar en los estudiantes el interés por aprender una lengua extranjera en este caso el idioma inglés, tal como afirma Tobón (2018)

Las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas, puesto que, a pesar de que las competencias se han venido aplicando en múltiples instituciones educativas y organizaciones, el cambio todavía no tiene suficiente impacto, debido a que se nos dificulta cambiar de manera de pensar. (p.96).

Asimismo, es muy importante abordar los saberes previos ya que evaluando estos es posible saber qué grado de conocimiento tienen los alumnos de acuerdo con los temas planteados, además le facilita al alumno tener un contacto con el nuevo conocimiento, por ende, también son parte fundamental en la base del aprendizaje y permite al docente conocer y hacerse una idea de que saberes domina el estudiante y que se le debe enseñar para fortalecer estos conocimientos previos.

También es importante que desde el quehacer como docente se siga trabajando con la con el diseño de la secuencia didáctica porque son recursos esenciales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitan diferentes interacciones en el aula de clase y posibilita mejorar el rendimiento de los estudiantes. Además a través de esta se puede lograr una enseñanza coherente y efectiva, que permite que el docente estructure los contenidos de manera progresiva y secuencial de acuerdo a las necesidades de los alumnos y a los objetivos que se quieren lograr en los procesos de enseñanza-aprendizaje, como dice Tobón (2018) que en la educación por competencias han surgido dos tendencias, una que enfatiza en el aprendizaje y el individuo que

aprende y la segunda en donde su eje central es la eficiencia y la utilidad con respecto al entorno y su contexto.

Por tal motivo se considera que los logros alcanzados en la planeación de esta secuencia es conocer los procesos de los aprendizajes que se quieren vincular para mejorar las habilidades y estrategias para lograr los objetivos del fortalecimiento del vocabulario de las rutias diarias y comandos y, a su vez determinar las habilidades y conocimientos que se desean ejecutar en cada actividad.

Para finalizar, es importante resaltar que la secuencia didáctica permite al docente tener una planeación de las actividades y los tiempos que se quieren manejar y por ende ayudar a mejorar las necesidades del aprendizaje en los temas que se quieren enseñar.

Implementación

Es esta sección se realizó la actividad 1 con un tiempo de 2:00 horas, en el transcurso del desarrollo de esta se implementó las diferentes actividades planeadas para cada momento, en la actividad 1 participaron 3 estudiantes del grado tercero de la Fundación Oportunidad Colombia, en esta sesión se tuvo en cuenta las necesidades educativas y los estilos de aprendizaje de los participantes, en donde al inicio se les dio la bienvenida y se les explicaba cómo se iba a desarrollar cada actividad propuesta en cada momento de la sección. Asimismo, los materiales utilizados, la organización y la colaboración de los padres permitió que la secuencia didáctica planeada para la actividad 1, se pudiera llevar a cabo, además los estudiantes se conectaron a la hora acordada para esta sesión que se realizó por la plataforma Meet.

por otra parte, la organización y el cronograma dispuesto permitió que los estudiantes pudieran participar activamente y desarrollar las actividades propuestas, además esto facilitó que todo se realizara de la mejor manera. Por otro lado, también facilitó y permitió la realización de preguntas sobre la sesión y se pudo recibir las respuestas a estas, esto ayudó que los resultados de la sesión fueran positivos, agradables y bien recibidos por los participantes. Por ende, se pudo evidenciar que la realización de esta actividad fue agradable y les permitió adquirir los conocimientos propuestos sobre los temas de las rutinas diarias y comandos.

Por consiguiente, el tiempo estimado era de 1 hora y media, pero muchos de los estudiantes se interesaron tanto con las actividades creadas que volvían a realizarlas para mejorar su puntaje ocasionando que la sesión se extendiera, por otra parte, las estrategias de evaluación permitieron conocer como fue la participación, el interés, el entusiasmo y la adquisición de los conceptos de cada uno de los participantes. Es importante resaltar el compromiso y la participación de los padres de familia en el desarrollo de las actividades, quienes enviaron

evidencias de los puntajes obtenidos en las actividades propuestas, dando como resultado que muchos de los padres solicitaran colaboración para brindar clases de refuerzo a sus hijos, de manera independiente. Buscando que sus hijos mejoren en su rendimiento académico y adquisición de conocimientos en el área de inglés.

Igualmente las estrategias de evaluación fueron acordes ya que con ellas se pudo medir su participación, conocimientos, habilidades y memoria de cada uno de los participantes, Además se pudo observar que las actividades desarrolladas en las plataformas Educaplay y Wordwall fueron herramientas fundamentales y didácticas para la enseñanza de las rutinas diarias y comandos, también permitió llegar a la conclusión que estas herramientas si ayudan al docente a crear nuevas metodologías y actividades creativas que ayuden al estudiante a adquirir los conocimientos y lograr los objetivos que se quieren alcanzar. Por ende, las acciones realizadas ayudaron al aprendizaje ya que al final de la actividad 1, la mayoría de los participantes repetían y recordaban el vocabulario enseñado. Así mismo cada uno de los estudiantes expuso la rutina diaria que había desarrollado antes de la sesión.

Por tal motivo, se considera que los recursos digitales empleados en este caso las plataformas Educaplay y Wordwall ayudaron a alcanzar los logros y objetivos que se habían propuesto. Esto debido a que las actividades creadas en estas plataformas son de fácil uso, visualmente llamativas y generan interés al momento de emplearse por sus mecanismos de juego, despertando el interés de los estudiantes por aprender el vocabulario. Llevando a que los padres desearan desarrollar también las actividades. Es allí donde se puede decir que como docente en formación la utilización de plataformas interactivas ayuda a que el alumno aprenda de forma divertida, creativa y adquiera los aprendizajes de una manera sencilla, permitiendo tener un aprendizaje significativo de los temas planteados.

La implementación de la actividad dos, se llevó a cabo la actividad dos en un lapso de 2 horas. Durante el desarrollo de la sesión, se pusieron en práctica las diversas actividades planificadas para cada momento, en esta ocasión participaron 2 estudiantes de tercer grado de la Fundación Oportunidad Colombia. Se tuvieron en cuenta las necesidades educativas y los estilos de aprendizaje de los participantes. Al inicio, se dio la bienvenida y se explicó cómo se llevaría a cabo cada actividad planeada en cada etapa de la sección. Los materiales utilizados, la organización y la colaboración de los padres permitieron que la secuencia didáctica planificada para la actividad 2 se desarrollara según lo previsto.

Los estudiantes se conectaron a la hora acordada mediante la plataforma Meet. La organización y el cronograma dispuesto facilitaron la participación activa de los estudiantes y la realización de las actividades propuestas. Además, esto permitió la realización de preguntas sobre la sesión y la obtención de respuestas, lo que contribuyó a que los resultados de la actividad fueran positivos y bien recibidos por los participantes. Se pudo observar que los estudiantes disfrutaron de la actividad y adquirieron los conocimientos previstos sobre las rutinas diarias y los comandos.

Originalmente, se había estimado un tiempo de 1 hora y media para la actividad, pero muchos estudiantes se interesaron tanto en las actividades en las plataformas Educaplay y Wordwall que decidieron repetirlas para mejorar su puntaje. Esto llevó a que la sección se extendiera por media hora más. Las estrategias de evaluación permitieron evaluar la participación, el interés y el entusiasmo de cada estudiante en la actividad.

Es importante destacar la participación activa de los padres de familia en el desarrollo de las actividades con sus hijos. Ya que se encargaron de brindar los puntajes obtenidos por sus hijos en los diversos ejercicios, y demás evidencia que ayudo a respaldar esta propuesta.

Propiciando que algunos padres solicitaran de manera explícita más clases de refuerzo para mejorar el rendimiento académico de sus hijos en el área de inglés. Así ya no estuviera vinculada con la Fundación por el hecho de haber terminado mis prácticas. Sino de manera independiente.

Por ende, se considera que las estrategias de evaluación fueron adecuadas para medir la participación, conocimientos, habilidades y memoria de los participantes. También se observó que las actividades en las plataformas Educaplay y Wordwall fueron herramientas esenciales y efectivas para enseñar las rutinas diarias y los comandos. Abriendo una puerta para que estas herramientas permitan dar inicio a la creación de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje.

En resumen, las acciones emprendidas contribuyeron al proceso de aprendizaje, ya que al final de la actividad 2, la mayoría de los participantes asimilaron y recordaban el vocabulario enseñado, y como retroalimentación tanto los padres de familia como los estudiantes brindaron sus opiniones sobre cada actividad contribuyendo de forma positiva en el proceso de formación como docente.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La planeación didáctica de la propuesta pedagógica fue fundamental para definir los objetivos que se querían alcanzar, permitiendo plantear los recursos que se utilizarían en el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario de las rutinas diarias y los comandos en la lengua inglesa y que fueran acordes a las necesidades del estudiante. Igualmente facilito llevar con efectividad cada momento de la investigación y conocer las diversas limitaciones del quehacer docente.

Durante el desarrollo de la práctica, se utilizaron dos plataformas web Educaplay y Wordwall que permitieron que los niños y niñas aprendieran de manera divertida los temas planteados, y por consiguiente facilitaron la observación de los conocimientos previos que poseía cada estudiante, contribuyendo a la producción del conocimiento pedagógico como afirma Catalán (2020) la investigación emerge de la necesidad de un cambio frente a problemas existentes en el sistema educativo desde el aula, la solución se centra 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.

También se evidenciaron que las acciones de la intervención favorecieron al logro de los aprendizajes de los participantes ya que muchos comentaban que habían adquirido conocimientos significativos y que les permitió tener una participación grupal e individual, por otra parte, se evidenciaron un sinnúmero de dificultades como el difícil acceso al internet cuando está lloviendo, ya que muchos de los participantes entraban y salían constantemente de la reunión por esta situación. Es de allí que una de las recomendaciones para futuras intervenciones es tratar de reunir a los participantes en una zona que tenga una buena conectividad y que sea de fácil acceso, otra recomendación seria poder grabar las sesiones para luego poder analizarlas y

revisar todas las dificultades que se presentaron durante la implementación de la secuencia didáctica, pero a pesar de estas dificultades se efectuó positivamente la secuencia didáctica.

Por consiguiente, se considera que la planeación es una herramienta que permite organizar y planear como se va a realizar y que tiempo es necesario para llevar a cabo la sesión sin ningún contratiempo, por eso la posición al respecto de la planeación es que es un proceso que ayuda a establecer los objetivos, planificar las actividades a desarrollar, permite definir qué hacer, como hacerlo y que estrategias y recursos emplear para el fin o los objetivos que se quieren alcanzar, por eso la planificación es importante en el oficio de la práctica pedagógica ya que es un recurso que permite organizar de forma coherente lo que el docente desea alcanzar con los alumnos, igualmente permite que el docente tome decisiones previas a la práctica sobre lo que quiere enseñar, para que se hará y como se puede alcanzar de la mejor manera.

Conclusiones

El diseño de la secuencia fue apropiada y pertinente a las necesidades del estudiante, además se tuvo en cuenta el contexto socioeducativo, y su diseño creativo motivo eficazmente el aprendizaje de los estudiantes, lo que permitió que los participantes estimularan su pensamiento crítico y creativo.

Aunque el tiempo de esta propuesta fue limitado, los participantes aprovecharon estas actividades para mejorar su vocabulario y sus habilidades comunicativas, lo cual generó un impacto positivo en el fortalecimiento de nuevos aprendizajes y ayudó a cumplir los objetivos que se habían establecido para esta propuesta pedagógica.

Al inicio de este diplomado se tenía una percepción la cual fue cambiando con el transcurrir del tiempo, ya que se logró inferir que los docentes deben ser personas que no solo deben tener conocimientos respecto al tema sino también deben ser pedagogos, capaces de ayudar al alumno a superar todas las dificultades que presentan y también aprender de ellos.

Asimismo, esta propuesta se proyectó para ser compartida generando cambios en los procesos de enseñanza, y supliendo las necesidades de los estudiantes que presentan dificultades con el vocabulario de las rutinas diarias y comandos.

Para finalizar se puede inferir que los propósitos de esta propuesta se cumplieron plenamente ya que los participantes mostraron avances significativos en el aprendizaje del vocabulario y expresaban que a través de las plataformas Educaplay y Wordwall utilizadas, habían logrado un aprendizaje integral y significativo.

Referencias Bibliográficas

- Carrillo, A. Y. (2021). El podcast: Una herramienta que potencializa las habilidades de expresión oral y comprensión auditiva del idioma inglés. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/40847>
- 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 iberoamericana de Estudios Em Educação, 15*(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Luis, C.S., Salas, M. L. (2021). Tareas mediadas con TIC; una estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral y producción escrita en inglés. Universidad de Cartagena.
- Maldonado, N. (2023). Rutina diaria en ingles con ejemplos (2023). *Ingles Con Natalie Maldonado*. <https://nataliemaldonado.com/rutina-diaria-en-ingles/>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32*(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- MEN (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Ingles. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Revolución educativa. Colombia aprende. Bogotá. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf

- Moreno, S. (2020). Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>
- Palacios, J. N. (2023). *La Gamificación basada en Educaplay como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Orocué* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16709>
- Pacheco, W. (2022). Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el CEP Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021.
<https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/1669>
- 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_
- Ricoy, M. C., y Álvarez, P. S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(69), 385-409. Recuperado en 13 de diciembre de 2023, de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385&lng=es&tlng=es.

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza. Centro Universitario CIFE.

<https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

TOMi.digital - COMANDOS EN INGLÉS. (s. f.). TOMi.digital.

https://tomi.digital/es/162090/comandos-en-ingles?utm_source=google&utm_medium=seo

Zabalza, M. A. (2011). *Diario de clase: un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. Narcea.

<https://ariselaortega.files.wordpress.com/2013/11/6-diarios-de-clase-zabalza.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/oltorresl_unadvirtual_edu_co/EjTQQpVhOMhOgG7P5d-Me34BmMg5Kw5-zJF621ro0a0RyA?e=kbyRpi