

Promoviendo habilidades de habla y escucha en lengua inglesa a través de técnicas lúdicas y creativas, en los estudiantes de la UNAD pertenecientes al semillero de investigación 'Two Creeks' del CEAD de Dosquebradas

Luis Eduardo Caicedo Escobar

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en inglés como lengua extranjera

2023

Resumen

La propuesta pedagógica se lleva a cabo en el contexto de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), específicamente en el semillero de investigación Two Creeks, ubicado en el CEAD de Dosquebradas. Los participantes en esta propuesta son estudiantes pertenecientes a diversas licenciaturas de la Escuela de Ciencias de la Educación, quienes se encuentran realizando sus prácticas pedagógicas como parte de su formación académica. El objetivo principal de esta propuesta es diseñar y aplicar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar las habilidades de habla y escucha en lengua inglesa de los estudiantes, al mismo tiempo que les permitan apropiarse de estas actividades para utilizarlas en sus futuros entornos de práctica docente. Para lograr este propósito, se implementó una secuencia didáctica que consta de dos actividades fundamentadas en la gamificación como estrategia educativa.

Durante las sesiones, se aplicaron estrategias innovadoras que se ajustaron a las necesidades y características de los estudiantes. Los recursos didácticos utilizados fueron seleccionados de manera acertada, lo que generó un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los participantes, sin embargo, se reconoce la importancia de considerar el nivel de inglés de los estudiantes para las futuras clases, con el fin de adaptar las actividades a un nivel más básico y así garantizar una participación activa y significativa por parte de todos los alumnos. Es importante destacar que la implementación de estas estrategias y recursos didácticos han demostrado ser efectivas para promover el aprendizaje del inglés y mejorar las relaciones entre los estudiantes, además, se ha evidenciado un interés por parte de los participantes en apropiarse de estas metodologías y aplicarlas en sus prácticas pedagógicas futuras independientemente de su área de estudio.

Palabras clave: Gamificación, competencias, sociolingüística, lingüística, Secuencia.

Abstract

The pedagogical proposal takes place in the context of the National Open and Distance University (UNAD), specifically in the research group "Two Creeks" located at the CEAD of Dosquebradas. The participants in this proposal are students from various teaching programs of the School of Education Sciences, who are carrying out their pedagogical practices as part of their academic training. The main objective of this proposal is to design and implement ludic activities that contribute to improving the speaking and listening skills in the English language of the students, while allowing them to appropriate these activities for use in their future teaching practice environments. To achieve this purpose, a didactic sequence consisting of two activities based on gamification as an educational strategy was implemented.

During the sessions, innovative strategies were applied that were tailored to the needs and characteristics of the students. The didactic resources used were selected appropriately, which had a positive impact on the participants' learning process. However, the importance of considering the students' English language level for future classes is recognized in order to adapt the activities to a more basic level and ensure active and meaningful participation from all students. It is important to highlight that the implementation of these strategies and didactic resources has proven to be effective in promoting English language learning and improving relationships among students. Furthermore, there has been an interest among the participants in appropriating these methodologies and applying them in their future pedagogical practices, regardless of their area of study.

Keywords: Gamification, competencies, sociolinguistics, linguistics, sequence

Tabla de Contenido

| | |
|--|----|
| Introducción | 6 |
| Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica | 7 |
| Pregunta de Investigación | 9 |
| Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica..... | 10 |
| Marco de Referencia de la Planeación Didáctica | 13 |
| Planeación Didáctica..... | 17 |
| Enfoque Didáctico | 21 |
| Implementación..... | 26 |
| Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica..... | 31 |
| Conclusiones | 35 |
| Referencias Bibliográficas | 38 |

Lista de Apéndices

| | |
|--|----|
| Apéndice A Carpeta de evidencias <i>de la práctica pedagógica</i> | 42 |
|--|----|

Introducción

La investigación a lo largo de la historia ha sido una herramienta eficaz para generar conocimiento en la búsqueda de solución a cualquier tipo de situación o inconveniente que se plantea. En el caso específico del presente trabajo es encontrar alternativas de aprendizaje y mejoramiento de las habilidades de habla y escucha en lengua inglesa de estudiantes que están realizando sus actividades de prácticas pedagógicas, a través de actividades lúdicas y creativas. Este es un tema muy interesante, debido a que la pregunta de investigación va más allá del hecho de mejorar las habilidades antes mencionadas, sino que también se centra en la posibilidad de que los procedimientos lúdicos y creativos sean adaptados en todos los campos de enseñanza y en todos los niveles.

Este tema de investigación tiene total relevancia al igual que todas las investigaciones educativas, debido a que es la mejor forma de desarrollar todo el potencial docente de la mano de la comunidad involucrada y alcanzar un bien común. La investigación educativa es la columna vertebral de la educación y todos los procesos de enseñanza aprendizaje; el caso que se plantea y desarrolla en este documento al igual que la mayoría necesita ser investigado para brindar una solución de mejoramiento para los estudiantes.

El desarrollo docente nunca termina, el docente realmente comprometido con su labor siempre estará autoevaluándose, solicitando a otros docentes que le supervisen e indagando en nuevas formas de enseñanza. La investigación debe hacer parte del diario vivir profesional del educador para garantizar la solución de todos los aspectos y dificultades que puedan surgir en un ambiente educativo, son inmensos los beneficios que encontrarán en esta investigación y darán pie para futuros modelos pedagógicos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica se realiza en La UNAD en el semillero de investigación “Two Creeks “, perteneciente al CEAD del municipio de Dosquebradas del departamento de Risaralda. El semillero de investigación pertenece al grupo de investigación Virtualex y fue recientemente creado por la Escuela de ciencias de la educación por parte de profesores, estudiantes pertenecientes a la licenciatura en lenguas extranjeras con énfasis en Inglés y también estudiantes que se encuentran realizando prácticas pedagógicas de las licenciaturas de filosofía, Matemáticas, Etnoeducación y Pedagogía infantil.

Los estudiantes son mayores de edad y en algunos casos superan los 50 años, en su mayoría pertenecen a familias funcionales de estrato social 3, quienes apoyan sus estudios y actividades laborales.

Por otro lado, su desarrollo cognitivo, social y físico se encuentran en buen estado, tienen un alto conocimiento de pedagogía y didáctica debido a sus estudios de licenciaturas y un nivel de inglés entre A2 y B2 como requisito de sus mallas curriculares, se puede decir que poseen una amplia gama de saberes previos que les permite fácil asimilación y aprendizaje de cualquier tema relacionado a su campo.

Los estudiantes como futuros docentes tienen la necesidad de estar a la vanguardia en temas pedagógicos, tecnológicos y con un nivel de inglés adecuado para desempeñarse en cualquier situación de este mundo globalizado y sus exigencias.

Se ha evidenciado que los estudiantes se han enfocado principalmente en el que hacer pedagógico como lo exigen sus futuras profesiones, sin embargo han dejado a un lado la lengua inglesa como lengua extranjera necesaria hoy en día para comunicarse a nivel internacional y donde desde el Ministerio de Educación Nacional se promueve el Programa Nacional de

Bilingüismo cuyo principal objetivo es el de fortalecer la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en estudiantes en educación preescolar, básica y media.

Teniendo en cuenta lo anterior se desea apoyar desde el semillero de investigación el mejoramiento de las habilidades de habla y escucha para los estudiantes de todas las licenciaturas pertenecientes al semillero de investigación “Two Creeks”, debido a que estas dos habilidades son las más complejas, las que requieren de mayor práctica y en las que se evidencia insuficiencia.

Este mejoramiento se hará con actividades netamente didácticas y lúdicas que permitan la transversalidad entre todas las licenciaturas y que estas estrategias de aprendizaje del inglés lleguen a ser utilizadas por los estudiantes y futuros docentes en sus prácticas pedagógicas para la enseñanza de los currículos de su propio campo, son actividades que permiten ser adaptadas a cualquier ámbito educativo según las necesidades, por lo tanto se plantea la siguiente pregunta de investigación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo diseñar y aplicar actividades lúdicas y creativas para mejorar las habilidades de habla y escucha en lengua inglesa de los estudiantes del semillero de investigación "Two Creeks" del CEAD de Dosquebradas, de la Escuela de Ciencias de la Educación de la UNAD, así como fomentar su apropiación para aplicar estas metodologías didácticas alternativas en sus prácticas pedagógicas futuras?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La investigación en educación hoy en día cuenta con innumerables aportes de grandes pedagogos y psicólogos como lo son Piaget (1937) quien descubrió que “existen diferentes estadios de desarrollo en los niños”, el autor Rousseau (1762) el cual afirma que “la educación es una forma de dominio social”, siguiendo con esta mirada social de la educación Vygotsky (1978) considera “al medio social como pieza clave en el proceso de aprendizaje” continuando con Freinet (1938) quien propone “una pedagogía vinculada de forma directa a los intereses de los niños, colocándolos en un rol activo”. y por último, Freire (1968) es el creador de una pedagogía en la que “los individuos se forman a través de situaciones de la vida cotidiana”, (UniversiaPE, 2019).

Por medio de los anteriores aportes se ha transformado la educación en los últimos tiempos, sin embargo estos aportes son de nivel universal y cada maestro donde quiera que vaya encontrará una situación y un reto de enseñanza diferente, por tal motivo el maestro debe tener la capacidad de utilizar todas las pedagogías y teorías existentes para crear sus propias soluciones y esto solo se logra mediante la investigación en la propia práctica, en esta investigación se asume un verdadero compromiso de transformación sobre la realidad existente y debe ser abordada desde todos los campos de la educación como parte del desarrollo de cada docente.

La investigación sobre la practica también asume un carácter político debido a que puede enfrentarse a paradigmas establecidos por las sociedades, donde la labor docente debe ser responsable ante ello, se debe levantar la mano si es necesario para informar que algo establecido debe ser cambiado o mejorado, no solo por el bien de la comunidad estudiantil sino también el de sus familias y comunidades, generando aportes significativos en los estudiantes que generaran contribuciones de mayor efectividad en la sociedad actual.

En la presente propuesta pedagógica se muestra disposición para establecer y valorar todo aquello que funciona en los procesos de enseñanza y aprendizaje pero también cuenta con el carácter para definir caminos de mejora que puedan generar puntos de controversia, por esto la pregunta de investigación del presente documento aborda un tema real, relevante, actual y sobre todo aterrizado sobre un grupo característico que necesita mejorar sus habilidades de habla y escucha en lengua inglesa, donde se puede tomar ventaja de las soluciones pedagógicas logradas, las cuales les permitirá a los participantes, quienes son estudiantes y futuros docentes de todas las licenciaturas ofrecidas por la UNAD en el marco de los integrantes del semillero de investigación “Two Creeks” la efectiva replica en cada uno de sus campos de acción.

Por lo anterior se remarca que la pregunta de investigación esta efectivamente dentro del marco considerado como investigación sobre la práctica. La perspectiva critica que se abordará en esta propuesta pedagógica es de suma importancia y se hace con toda responsabilidad, esta se hará enfocada en la auto reflexión, de esta forma obtendrá un análisis más riguroso y profundo al tratarse de un grupo específico del cual se ha realizado un diagnóstico inicial.

En la práctica pedagógica se le debe permitir al estudiante tener protagonismo activo y participativo durante todos los procesos, incluyendo aportes en la toma de decisiones, es muy importante valorar las contribuciones de los estudiantes para la construcción y mejoramiento de los procesos. Lo anterior permitirá que sean más autónomos, responsables, libres y capaces de desenvolverse en la vida con criterio.

Para ayudarse en este proceso el llevar un diario de campo se vuelve una herramienta sumamente valiosa para el desarrollo del docente investigador, permite consignar día a día todos los detalles de la investigación, no solo en avances sino también en el caso de encontrar dificultades, permitiendo abordar toda la temática desde la reflexión para de esta forma tomar la

medidas y ajustes necesarios que posibiliten el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La educación basada en competencias está direccionada al enfoque que se puede brindar desde la parte práctica por parte del estudiante con los conocimientos adquiridos a lo largo de un proceso educativo, es allí en este tipo de formación donde se puede decir que se ha logrado el verdadero conocimiento y una apropiación de todos los elementos vistos y estudiados en el currículo.

Debemos visualizar la educación basada en competencias como pilar para el cumplimiento de un plan de trabajo basado en un modelo pedagógico, modelo el cual debe ser creado exclusivamente por el propio profesor o cuerpo docente a partir una investigación realizada y enfocada en suplir una necesidad de la población o comunidad donde se ejerce la labor. La base de las competencias es importante pero debe ser complementada, debido a que no brinda solución de un todo a lo concerniente a los procesos de enseñanza y aprendizaje, la educación es integral y por lo tanto son muchos los actores que participan en el cumplimiento de sus objetivos, no se puede dejar todo en manos de las metodologías utilizadas, es importante trabajar a nivel social en la comunidad a intervenir como primera estancia.

La propuesta pedagógica desarrollada en este trabajo abarca extensamente el aprendizaje por competencias, es parte fundamental y está estructurado en uno de los propósitos donde se establece incentivar la aplicación de las actividades lúdicas y creativas no solo para el mejoramiento de las habilidades de habla y escucha en lengua inglesa, sino también en los propios escenarios de prácticas pedagógicas, la formación está basada en la toma y apropiación de las metodologías.

Se pudo evidenciar en el taller “Primer encuentro de didáctica, experiencias y estrategias innovadoras para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula” realizado

en el CIP de Dosquebradas desde el semillero de investigación el día 22 de abril de 2023. Allí se abordó una clase de inglés basada en crear una figura de origami, donde se enseñó nuevo vocabulario y se practicó el habla y la escucha de la lengua inglesa. Asistieron docentes de inglés y estudiantes practicantes de la carrera de Pedagogía infantil. Después de realizar la micro clase de inglés se abordó toda la temática y se mostró información relevante de como una clase de origami puede ser enfocada desde cualquiera de las licenciaturas y todos los beneficios que brindan al estudiante, a nivel cognitivo, motriz, de comportamiento, liderazgo, entre otros.

Al final del taller se solicitó retroalimentación de los participantes, concluyendo que se amplió el panorama de una clase didáctica basada en origami, que trasciende y se aplica en todos los campos del saber obteniendo múltiples beneficios. Finalmente los participantes indicaron que comenzarían a aplicar este tipo de metodología en su hacer docente. Se tuvo en cuenta la importancia de la gamificación en la diversificación de la enseñanza sabiendo el concepto expuesto por Gaitán, V. (2013).” La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas”.

Efectivamente el aprendizaje por competencias es un modelo que permite mejorar la calidad de la educación, sin embargo es solo una pequeña parte de lo que construir una educación de calidad conlleva. La calidad de la educación va más allá del actuar docente, teniendo en cuenta los límites y barreras que se han dado en nuestro país a lo largo de la historia a nivel socioeconómico y que hoy en día prevalecen. Hace falta compromiso y un plan de acción eficiente desde el gobierno nacional con el Ministerio de Educación a la cabeza, donde es de suma relevancia realizar proyectos y emitir recursos que permitan abordar y solucionar todas la

necesidades y problemáticas a las cuales se ven enfrentados nuestros estudiantes, docentes y padres de familia en el día a día. Sin profundizar en estas necesidades del país que ya todos las conocemos, podemos decir que el docente con vocación siempre utilizará la investigación para buscar soluciones a las necesidades educativas de sus comunidades e implementará el aprendizaje basado en competencias como parte de su proyecto.

Según Cepeda (2013) “las competencias suponen la integración de tres tipos de saberes: el conceptual que es el saber, el metodológico que es el saber hacer y el humano que es el saber ser”. La presente propuesta pedagógica integral los tres tipos de saberes, el saber por medio de las indicaciones y los ejes temáticos que se brinda en cada clase donde se enmarca el mejoramiento de la habilidades de habla y escucha de la lengua inglesa y que son adquiridos de manera cognitiva; el saber hacer donde interviene la aplicación de lo aprendido, en este caso por medio de la puesta en práctica de la metodología lúdica y didáctica que será implementada por los estudiantes en cada uno de sus escenarios de practica y por último el saber ser, donde los estudiantes generaran aportes a la sociedad significativamente por medio de su ejercicio docente.

Se utilizará el aprendizaje basado en tareas como eje transversal que permite el manejo de los tres saberes, donde se desarrollaran el mejoramiento de las habilidades en lengua inglesa, el comportamiento y el liderazgo como se indica en el siguiente apartado “El aprendizaje basado en tareas tiene un enfoque holístico. Los alumnos desarrollan una tarea comunicativa usando el lenguaje que han adquirido. Es solamente después de que se ha completado el ciclo de tareas que la atención de los alumnos se dirige a las formas específicas del lenguaje. El aprendizaje basado en tareas juega un papel importante en la formación de profesionales competentes, en lo que a lenguas extranjeras se refiere.” (EcuRed, 2023).

Las competencias docentes que son planteadas por Tobón (2010) hacen parte de la práctica pedagógica y de la propuesta establecida en el presente trabajo. Se tienen en cuenta los ejes de competencias como lo son; laboral empresarial, integración sociocultural y autorrealización. No solo se está guiando a los estudiantes en obtener conocimientos y mejorar sus habilidades de habla y escucha en lengua inglesa, sino que también se le está brindando la posibilidad que se apropien de las metodologías utilizadas para la implementación en cada uno de sus campos profesionales.

Los estudiantes y participantes del presente proyecto son futuros docentes y por lo tanto cuentan con la vocación de servicio a la comunidad necesaria para establecer lazos y aportes en el desarrollo de la integración sociocultural, por otro lado se están preparando para la labor empresarial donde tendrán un gran desempeño en el ámbito educativo donde ejerzan su labor y por último las habilidades y los conocimientos adquiridos son también aplicables en el ámbito personal que les permitirá de algún modo trabajar su autorrealización.

Planeación Didáctica

En la primera sesión se realizó la actividad 1 "Medios de transporte", los estudiantes aprendieron vocabulario relacionado con los diferentes medios de transporte, mejorando su comprensión auditiva, expresión oral y fluidez a través de actividades interactivas. Además, se incorporó la gamificación como herramienta pedagógica, permitiendo aplicar y ampliar su competencia lingüística de manera divertida. Los estudiantes fortalecieron su competencia léxica al desarrollar un repertorio de palabras y frases específicas sobre medios de transporte, como car, bus, train, plane, etc. A través de diálogos simulados y conversaciones, practicaron la expresión oral, utilizando el vocabulario y las reglas gramaticales aprendidas en situaciones auténticas de comunicación.

La actividad comenzó con una discusión sobre la importancia de la gamificación en la enseñanza, explicando el concepto y sus beneficios. Se exploró cómo la gamificación puede motivar y comprometer a los alumnos, generando una experiencia positiva y facilitando la absorción de conocimientos. Luego, se gestionó el conocimiento presentando y pronunciando el vocabulario relacionado con los medios de transporte, después los estudiantes repitieron las palabras para practicar la pronunciación.

En el momento de desarrollo de la actividad se llevó a cabo un juego de roles utilizando preguntas sobre los medios de transporte. Para animar el juego, se utilizó un trabalenguas: "Cars, trains, bikes, and boats, moving with speed, they are never slow." Un estudiante seleccionado al azar recitaba el trabalenguas y cambiaba los dos últimos medios de transporte mencionados, eligiendo dos de la lista previamente aprendida. Luego, este estudiante seleccionaba a otro compañero para que realizara la misma actividad, y así sucesivamente.

Como estrategia de evaluación, se realizaron preguntas básicas de forma oral e individual con cada estudiante, donde pudieron demostrar su habilidad para pronunciar y escuchar el vocabulario estudiado. Al finalizar la actividad, se realizó una socialización para discutir los logros alcanzados en cuanto a las habilidades de habla y escucha, así como la adquisición de vocabulario. Se reflexionó sobre la influencia positiva que generó la gamificación a través del juego de palabras. Se destacó la importancia de incluir constantemente actividades gamificadas en las secuencias didácticas para motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

En la segunda sesión se realizó la actividad 2 "Conociéndonos por medio de opiniones personales acerca de temas comunes y situaciones cotidianas", estuvo enfocada en que los estudiantes implementaran de manera efectiva el vocabulario estudiado, la pronunciación, la gramática y la ortografía en sus mensajes orales. aplicar estos recursos para formular mensajes claros, coherentes y significativos; expresando sus opiniones y puntos de vista de manera precisa. Además, se buscó que los estudiantes pudieran transferir las habilidades adquiridas en la clase de inglés a sus campos profesionales y también mejorar las relaciones interpersonales por medio de formas alternativas de conocerse unos a otros.

En el momento de inicio, se socializó acerca de la importancia de conocer a los compañeros de clase. Se realizó una actividad diferente a la presentación tradicional, donde, en lugar de simplemente presentarse, los estudiantes compartirán opiniones sobre temas comunes. Se discutió la forma en que las personas suelen presentarse y la importancia de hacerlo de manera diferente para crear una buena relación.

Durante el desarrollo de la actividad, se dio una mirada a preguntas comunes e importantes que pueden afectar la forma en que las personas ven o piensan sobre los demás, como por ejemplo: "¿Qué superpoder elegirías y por qué?" o "¿Eres optimista o realista?". Los

estudiantes practicaron habilidades de habla utilizando una rueda giratoria interactiva, donde cada estudiante respondió una o dos preguntas y luego elegía al siguiente jugador.

Como estrategia de evaluación, se realizaron preguntas básicas de forma oral e individual con cada estudiante, donde pudieron demostrar su habilidad para pronunciar y escuchar el vocabulario estudiado. En el momento de cierre, se tomó en cuenta las conclusiones de cada estudiante acerca de las actividades de gamificación realizadas, generando una idea general de los aprendizajes y reflexionando sobre la experiencia vivida.

En la tercera sesión la actividad es: "Preposiciones de lugar: in, on, at" y será implementada en una ocasión futura, en ella los estudiantes aprenderán a utilizar activamente las preposiciones de lugar "in", "on" y "at" y a través de actividades lúdicas y creativas, practicarán y aplicarán estas preposiciones en diferentes contextos. Participarán en juegos, ejercicios y conversaciones interactivas para fortalecer su comprensión y uso adecuado de las preposiciones.

La actividad comienza con una lluvia de ideas, donde los estudiantes discutirán y compartirán sus conocimientos sobre las preposiciones de lugar en inglés. Utilizando la nube de palabras de la página interactiva mentimeter, los estudiantes aportarán sus ideas y se llegará a una conclusión grupal. Un estudiante voluntario moderará esta actividad.

En el momento de desarrollo de la actividad se realizará una explicación clara sobre cómo utilizar las preposiciones de lugar "in", "on" y "at". Se darán ejemplos, como "I was sitting at my desk", para ilustrar su uso en diferentes situaciones. Luego se llevará a cabo un juego de palabras relacionado con las preposiciones. Se proporcionarán oraciones y los estudiantes deberán identificar la preposición correcta.

Al finalizar la actividad, se abrirá un espacio de socialización donde se discutirá la importancia de realizar juegos utilizando herramientas interactivas. Se destacará la idea de que los estudiantes pueden participar activamente en la creación de su propio conocimiento y materiales educativos, como lo planteaba Dewey (1938) en su teoría del aprendizaje basado en la experiencia.

Como estrategia de evaluación, se realizarán preguntas básicas de forma oral e individual a cada estudiante. Esto les permitirá demostrar su habilidad para pronunciar y escuchar el vocabulario estudiado, así como su comprensión de las preposiciones de lugar.

Con esta actividad, los estudiantes podrán aprender y practicar de manera activa las preposiciones de lugar "in", "on" y "at", a través de actividades lúdicas, creativas e interactivas, fomentando así su participación y construcción de conocimiento.

Enfoque Didáctico

Las actividades propuestas se basan en el juego y la diversión como estrategias para mejorar las habilidades de habla y escucha en lengua inglesa. Esto responde a la necesidad de los estudiantes de aprender de manera entretenida y motivadora, lo cual favorece su participación y su proceso de aprendizaje. Según Jean Piaget (1946), reconocido psicólogo del desarrollo, el juego es una actividad fundamental en la etapa de desarrollo cognitivo, ya que permite construir conocimiento y desarrollar habilidades.

La secuencia didáctica está diseñada de manera que las actividades puedan ser aplicadas en diversas áreas de la Escuela de Ciencias de la Educación de la UNAD. Esto permite que los estudiantes puedan transferir y aplicar las metodologías didácticas alternativas aprendidas en diferentes contextos y asignaturas, fortaleciendo así sus habilidades pedagógicas de forma integral. Tal como lo menciona Lev Vygotsky (1995), teórico del aprendizaje sociocultural, los estudiantes aprenden mejor cuando los contenidos se relacionan con su contexto y tienen aplicaciones prácticas.

Las actividades están centradas en mejorar las habilidades de habla y escucha en inglés, lo cual se ajusta a las necesidades de los estudiantes del semillero de investigación "Two Creeks". Se promueve la interacción verbal en inglés, la práctica de la pronunciación y la comprensión auditiva, brindando así oportunidades para que los estudiantes desarrollen estas habilidades fundamentales en el aprendizaje de un idioma extranjero. De acuerdo con Stephen Krashen (1982), experto en adquisición de segundas lenguas, la práctica oral y auditiva son componentes esenciales para el desarrollo de la competencia comunicativa en una lengua extranjera.

El diagnóstico del grupo proporciona información clave para la planeación de la secuencia didáctica, ya que ha permitido identificar las características y necesidades específicas de los estudiantes del semillero de investigación "Two Creeks" de la UNAD. El hecho de que los estudiantes del semillero de investigación provengan de diferentes licenciaturas, como filosofía, matemáticas, etnoeducación y pedagogía infantil, indica una diversidad de saberes y perspectivas en el grupo. La secuencia didáctica se ha diseñado de manera que integre elementos y actividades lúdicas aplicables a las diversas áreas de conocimiento, fomentando así la interdisciplinariedad y la conexión entre las diferentes áreas.

Teniendo en cuenta el rango de edades y estrato social se ha considerado la diversidad generacional y socioeconómica al diseñar las actividades. La secuencia didáctica incluye estrategias y recursos que sean accesibles y relevantes para estudiantes de diferentes edades y contextos socioeconómicos, promoviendo así la equidad y la inclusión. Por otro lado La secuencia didáctica incorpora actividades y recursos que abordan temas pedagógicos y tecnológicos relevantes, así como situaciones de comunicación en inglés en contextos globales. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar competencias necesarias para su futuro desempeño docente en un entorno globalizado y cambiante.

La secuencia didáctica se ha diseñado con una variedad de actividades que permiten abordar diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, se ha incluido actividades visuales para estudiantes que aprenden mejor a través de imágenes y gráficos, actividades auditivas para aquellos que prefieren el aprendizaje a través del oído. De esta manera, se brinda a los estudiantes diferentes opciones para que se involucren activamente y utilicen sus estilos de aprendizaje preferidos.

Se fomenta el trabajo colaborativo entre los estudiantes, aprovechando la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el grupo. Las actividades grupales o en parejas permiten que los estudiantes se apoyen mutuamente, compartan conocimientos y aprendan de diferentes perspectivas. Esto promueve la construcción social del conocimiento y ofrece la oportunidad de que los estudiantes se beneficien de la experiencia y los estilos de aprendizaje de sus compañeros. También permite atender las necesidades individuales de los estudiantes y crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor para el semillero de investigación "Two Creeks" de la UNAD.

La planeación didáctica abordó las necesidades e intereses de los estudiantes al considerar la relevancia temática, la contextualización, la incorporación de saberes previos, la participación de los estudiantes y la flexibilidad/adaptabilidad en la instrucción. De esta manera, se crea un ambiente de aprendizaje en el cual los estudiantes se sientan motivados, valorados y capaces de aplicar los conocimientos adquiridos en su formación académica y práctica pedagógica futura.

Las actividades se seleccionaron cuidadosamente para abordar los objetivos de aprendizaje específicos de la secuencia didáctica y se alinearon con las necesidades e intereses de los estudiantes. Se eligieron temas y situaciones que son pertinentes para su formación como docentes y profesionales en el campo de la educación. Por otro lado las actividades se enfocaron en la aplicación práctica de los conceptos y habilidades aprendidos. Se proporcionan oportunidades para que los estudiantes practiquen sus habilidades de habla y escucha en inglés a través de situaciones reales y significativas. Esto les permite desarrollar confianza y fluidez en el uso del idioma y adquirir las competencias necesarias para su futura práctica docente.

Se diseñaron actividades de manera flexible y adaptable para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Se tuvieron en cuenta los diferentes niveles de inglés y se proporcionaron recursos adicionales para aquellos que necesitaran un mayor apoyo. Además, se fomenta la participación y la colaboración entre los estudiantes, lo que les permite aprender unos de otros y adaptar las actividades a sus propios intereses y ritmos de aprendizaje.

Se favorece el desarrollo de las competencias al enfocarse en habilidades comunicativas, promover el trabajo en equipo, utilizar la tecnología de manera significativa, fomentar la reflexión metacognitiva, y facilitar la contextualización y transferencia de conocimientos. Estas actividades y enfoques pedagógicos brindan a los estudiantes la oportunidad de desarrollar y fortalecer las competencias necesarias para su formación como docentes y profesionales en el campo de la educación.

En la construcción de nuevos conocimientos los saberes previos actúan como base sobre la cual se construyen. Al tener en cuenta los conocimientos, experiencias y habilidades previas de los estudiantes, los docentes pueden establecer conexiones significativas entre los conceptos nuevos y los conocimientos existentes. Esto facilita la comprensión y asimilación de nuevos contenidos, permitiendo una construcción sólida del conocimiento.

Un autor que destaca la importancia de los saberes previos en el aprendizaje es Lev Vygotsky (1978). En su teoría sociocultural, Vygotsky enfatiza que el aprendizaje se produce a través de la interacción social y que el conocimiento se construye a partir de las experiencias y saberes previos de los estudiantes.

De igual forma al abordar los saberes previos, los docentes reconocen y valoran los conocimientos y experiencias individuales de los estudiantes. Esto genera un sentido de

pertenencia y autoconfianza, lo que a su vez motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Se debe seguir fomentando el utilizar las secuencias didácticas, ya que brindan grandes ventajas en la planificación y realización de actividades educativas. Las secuencias ofrecen una estructura y orientación para el desarrollo de contenidos y habilidades particulares, lo que facilita el logro de los objetivos de aprendizaje.

Los logros alcanzados como docente en el proceso de la planeación didáctica son inmensos, se adquiere la capacidad de análisis enfocado en suplir necesidades específicas de la población para la cual se trabaja, favorece la creatividad y se hace un ejercicio efectivo de organización y aplicación de actividades que permite el aprovechamiento del tiempo establecido para cada clase.

Implementación

En la primera sesión se trabajó la actividad sobre los medios de transporte en inglés “Means of transportation”. Se tuvieron en cuenta las necesidades de los estudiantes en cuanto a brindar espacios para la práctica de las habilidades de habla y escucha, se proporcionó un escenario académico adecuado con actividades lúdicas que permiten alejarse del aprendizaje tradicional y captar la atención del estudiante para alcanzar los objetivos planteados.

Los materiales propuestos en la planeación y la organización permitieron que los estudiantes aprendieran nuevo vocabulario relacionado con los medios de transporte y se facilitó la práctica de este por medio de un trabalenguas, este se llevó a cabo de una forma didáctica que estimulaba a los estudiantes a estar totalmente atentos y enfocados para participar activamente, cada uno de ellos debía decir el trabalenguas cambiando los elementos de los medios de transporte que allí se encontraban inicialmente y el estudiante siguiente debía hacer lo mismo, de tal forma que no se repitiera vocabulario y poder abarcarlo todo.

El tiempo de la planeación fue muy ajustado, aunque de igual forma se lograron realizar todos los contenidos. En este caso se tuvo en cuenta que los estudiantes convocados del semillero de investigación cuentan con múltiples ocupaciones y es necesario ser muy prudentes con el tema del tiempo disponible, de forma tal que no se vea afectada la participación en futuras clases y se pueda seguir contando con la participación de los alumnos.

La estrategia de evaluación fue muy acertada y responde a las necesidades de los estudiantes, ya que permitió evidenciar que los contenidos fueron asimilados y sobre todo que la forma del juego por medio del trabalenguas hizo que el tiempo de clase fuese ameno, los estudiantes evidencian la adquisición del nuevo vocabulario con correcta pronunciación y lo identifican fácilmente al escucharlo. Por otro lado, la estrategia de evaluación fue acorde debido

a que era sencilla y lo que se deseaba era que el estudiante no se sintiera presionado en la evaluación, haciendo que este momento se tome con tranquilidad. La estrategia de evaluación permite efectivamente identificar el logro de la competencia lingüística, esta está ajustada de forma precisa para que las habilidades de habla y escucha sean evaluadas de la misma forma.

El uso de la gamificación como estrategia para que los estudiantes aprendan mientras se divierten fue muy acertada, en este caso permitió la asimilación de los contenidos en un corto tiempo y sobre todo sirvió de ejemplo para que los estudiantes del semillero de investigación implementen estas estrategias en sus prácticas docentes. Las acciones realizadas promovieron el aprendizaje esperado, puesto que fueron enfocadas en la gamificación como estrategia de enseñanza, por medio de este sistema el estudiante logra salir de espacios tradicionalistas.

Los recursos didácticos aportaron al logro del aprendizaje esperado, teniendo en cuenta que los estudiantes son población adulta, se eligieron recursos didácticos sencillos de forma que la clase se sintiera cómoda y con buena disposición para la actividad. Los recursos didácticos aportaron enormemente al ejercicio y fueron acordes a lo planeado, permitiendo la adquisición del nuevo vocabulario con buena pronunciación y sobre todo permitiendo a los estudiantes identificar las nuevas palabras al escucharlas, todo en un entorno lúdico que será implementado por los estudiantes en sus prácticas docentes, independientemente de su área de estudio, ya que todas estas estrategias son adaptables a cualquier entorno educativo.

En la segunda sesión se abordó la actividad dos “Conociéndonos por medio de opiniones acerca de temas comunes y situaciones cotidianas.” Se tuvo en cuenta las necesidades de los estudiantes debido a que el tema es relevante no solo para la práctica de las habilidades de habla y escucha en inglés, sino, también para utilizar elementos de juego que son apropiados para mejorar las relaciones entre los estudiantes, permitiéndoles conocerse un poco más y de esta

forma identificar afinidades que repercutirán positivamente en las tareas grupales y las relaciones interpersonales, adicionalmente generarán un gran impacto si son implementadas en sus prácticas pedagógicas.

La planeación y organización facilito la implementación de la propuesta debido a la importancia del tema a tratar, en esta ocasión se aborda un tema básico de inglés “introduce yourself” presentarse uno mismo, se realizó desde otro punto de vista, alejándose de la forma tradicional y retomando aspectos tan importantes como los gustos personales o responder a situaciones cotidianas, la finalidad es que los estudiantes conozcan a sus compañeros a partir de sus gustos y opiniones acerca de temas básicos cotidianos como por ejemplo “Favorite music genre and how it makes you feel? ¿Cuál es tu género musical favorito y como te hace sentir?

Realmente el tiempo establecido no fue suficiente, los estudiantes mostraron mucha afinidad hacia el tema y la buena intención de realizar una buena presentación, sin embargo se requiere de un nivel de inglés más alto del que presentaban algunos estudiantes, debido a ello sería necesario en una ocasión futura retomar el tema y reforzar anticipadamente algunos elementos básicos y gramaticales para que los estudiantes puedan tener y desarrollar una participación más activa.

La estrategia de evaluación responde positivamente solo a alguna parte de los estudiantes, debido a que es una evaluación de habla y escucha por medio de preguntas y conversaciones cortas, para lo cual solo fue posible evaluar a la mitad de los participantes, los demás sintieron que no tenían el nivel de inglés requerido para participar activamente en la evaluación.

La estrategia de evaluación no fue totalmente acorde a lo requerido. En este caso en específico se realizó una convocatoria bastante amplia por parte del semillero de investigación

“Two Creeks “ para participar en la clase, la convocatoria es inclusiva y no se solicita algún nivel de inglés en específico, se supone que al ser convocados estudiantes que están realizando sus prácticas pedagógicas deberían contar con un nivel de inglés entre básico e intermedio, para el cual está diseñada la clase, sin embargo se logró identificar que los estudiantes de otras licenciaturas diferentes a la licenciatura en lenguas con énfasis en inglés, no cuentan con el nivel de inglés mínimo requerido.

La estrategia de evaluación fue efectiva para identificar que no todos los estudiantes cuentan con el nivel de inglés necesario, específicamente, hablando acerca de la competencia lingüística requerida para esta clase, se procederá a rediseñar estrategias para clases futuras en aras de lograr todos los objetivos planteados.

La implementación de la actividad responde positivamente a una parte del aprendizaje esperado, teniendo en cuenta que se realizó una actividad de gamificación con una ruleta giratoria con preguntas personales y comunes del día a día para fomentar que los estudiantes se conocieran mejor entre ellos, la actividad no fue posible realizarla con todos los estudiantes en inglés, de igual forma se les brindó la oportunidad de participar en español y se evidenció la apropiación de la actividad y su efectividad para generar mejores relaciones entre los estudiantes

Las acciones realizadas durante la intervención promovieron el aprendizaje esperado completo solo en una parte de los estudiantes, entre los objetivos planteados estaban no solo la práctica de las habilidades de habla y escucha, sino también la apropiación del sistema de gamificación utilizado; en cuanto al segundo mencionado si se puede confirmar que hubo una total adquisición, a pesar de que algunos estudiantes no participaron activamente en la actividad en inglés, si compartieron sus conclusiones al final para expresar que la estrategia de

gamificación es efectiva y la tomaran como referente para ser aplicada en sus prácticas pedagógicas.

Los recursos didácticos fueron acordes, lo que es necesario corregir para futuras clases es el nivel de inglés requerido, aunque en este caso el nivel era entre Básico e intermedio, no todos los estudiantes contaban con él, con lo que es necesario realizar actividades netamente básicas para poder llegar efectivamente a todos los participantes. de igual forma se puede decir que los recursos didácticos fueron acertados, se utilizó una rueda giratoria para realizar un juego de preguntas que realmente causo un impacto positivo, la rueda giratoria con un diseño llamativo y preguntas relevantes logro enfocar a los estudiantes en la clase y visualizar la rueda giratoria no solo como elemento de evaluación como es utilizada en la mayoría de los casos, sino como actividad de gamificación efectiva para toda clase de temas.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Los resultados obtenidos con la implementación de la secuencia didáctica fueron muy positivos, los estudiantes en su mayoría adquirieron el vocabulario establecido que les permitió practicar sus habilidades de habla y escucha, de este modo alcanzando a transmitir mensajes claros y coherentes para una comunicación efectiva en inglés, solo hubo algunos estudiantes en la segunda actividad que no pudieron llegar a este objetivo en su totalidad debido al nivel de inglés que se requería y con el cual ellos no contaban, por otro lado, se puede decir que los estudiantes en su totalidad adoptaron las metodologías utilizadas basadas en juegos y actividades didácticas para ser trasladadas a sus campos profesionales donde se encuentran realizando las practicas pedagógicas.

Se puede determinar que se cumplieron los objetivos pero no en su totalidad, se establece que las actividades fueron efectivas cubriendo la pregunta de investigación, sin embargo el semillero de investigación “Two Creeks “ convoca a todos los estudiantes que se encuentran en prácticas docentes para participar en los CIPAS y demás actividades, teniendo en cuenta lo anterior, participaron estudiantes en la segunda actividad que no contaban con el nivel de inglés requerido lo cual dificultó su interacción en la clase, por este motivo las futuras actividades serán diseñadas y planeadas desde un nivel de inglés totalmente básico para de esta forma poder llegar a todos los estudiantes de forma igualitaria.

Se considera planear actividades totalmente inclusivas para que todos los participantes puedan participar con un nivel básico de inglés, siendo esta la nueva estrategia para mejorar la implementación de la practica teniendo en cuenta las características de los participantes, de igual forma, las acciones realizadas favorecieron el aprendizaje en la mayoría de los participantes por

que se evidencia como la gamificación atrae la atención de los alumnos, les permite enfocarse en el tema estudiado y efectivamente obtener la apropiación de sus contenidos.

Las actividades de gamificación definitivamente tuvieron una influencia positiva en los resultados del aprendizaje, los estudiantes notaron su importancia para realizar clases divertidas que permiten no solo salir de las clases tradicionales sino también buscar oportunidades para que los alumnos mejoren sus relaciones interpersonales. Como lo indica Aranda. M, & Caldera. J (2018) “Las habilidades socioemocionales son indispensables para lograr un desarrollo integral en los estudiantes ya que estas son determinantes en la formación de su personalidad y el establecimiento de relaciones sociales, elementos que facilitan el éxito académico, profesional y personal”

Se hallaron dificultades y limitaciones en la segunda actividad de la implementación de la secuencia didáctica debido a que se requería de un nivel de inglés un poco más alto en comparación con la primera actividad, aunque manteniéndose dentro de lo establecido que es nivel principiante a intermedio. Esta situación tuvo como resultado que algunos estudiantes no participaran en inglés activamente en la actividad, sin embargo como la pregunta de investigación está enfocada también en la apropiación de las actividades didácticas, se le brindó la oportunidad a los estudiantes de realizar su participación en español y de esta forma experimentar las actividades de gamificación empleadas. Para futuras implementaciones es clave identificar previamente el nivel de inglés de los participantes y diseñar las actividades didácticas basado en ello.

Es muy importante resaltar que la pregunta de investigación y la secuencia didáctica están totalmente relacionadas, la secuencia didáctica se planeó paso a paso en base a la pregunta y siempre con la intención de cumplir los objetivos. También es muy valioso nombrar que todos

los estudiantes aciertan en cuanto a lo relevante de aprender sobre nuevas estrategias y especialmente actividades de gamificación para implementar en sus actividades docentes, se puede evidenciar la toma de conciencia acerca del tema y la voluntad de los futuros docentes para salir de las metodologías de enseñanza tradicionales. Como lo establece Gaitán, V. (2013), quien nos señala la importancia de la gamificación para obtener mejores resultados en los procesos de enseñanza.

Desde el rol como docente se resalta que la planeación didáctica estuvo totalmente enfocada en el tema planteado en la pregunta de investigación, cabe resaltar que las actividades se dirigieron a mejorar la habilidad de habla y escucha en lengua inglesa por medio de actividades didácticas, actividades didácticas que fueron asimiladas en su totalidad por los estudiantes, inclusive los estudiantes manifestaron a manera de conclusión su importancia y afirmaron que tomaran apropiación de ellas para implementarlas en sus prácticas pedagógicas docentes.

La planeación es la mejor guía basada en propósitos que un docente puede crear, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes y con el fin de aprovechar todos los recursos tecnológicos que el mundo globalizado nos brinda, la planeación verdaderamente facilita un proceso de enseñanza aprendizaje óptimo. Teniendo en cuenta a (Tobón, 2008) “La planificación y empleo de estrategias didácticas permiten organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma coherente, estableciendo objetivos, contenidos, actividades y recursos necesarios.

Estas estrategias brindan orientación a los estudiantes, ofreciendo un marco claro y efectivo para abordar los contenidos, fomentando su participación a través de métodos interactivos, actividades prácticas y trabajo en equipo se puede identificar la planeación como parte fundamental y columna vertebral del proceso de aprendizaje basado en competencias. El

docente comprometido en alejarse de la enseñanza tradicional utilizara la planeación como parte de su quehacer diario con el fin de alcanzar sus objetivos y el de sus estudiantes.

Conclusiones

La planeación diseñada para esta propuesta parece haber sido adecuada en términos de la población, el contexto y las necesidades educativas en general. Los resultados obtenidos fueron en su mayoría positivos, ya que gran parte de los estudiantes adquirieron el vocabulario establecido y pudieron practicar sus habilidades de habla y escucha en inglés, lo que les permitió transmitir mensajes claros y coherentes para una comunicación efectiva. Además, los estudiantes adoptaron las metodologías utilizadas, basadas en juegos y actividades didácticas, lo cual fue beneficioso para su aprendizaje y futuras prácticas pedagógicas.

Sin embargo, hubo algunos estudiantes que no pudieron alcanzar completamente los objetivos, especialmente en la segunda actividad, debido a que tenían un nivel de inglés más bajo, esto dificultó su participación e interacción en la clase. Para abordar esta situación, se reconoce la necesidad de diseñar futuras actividades desde un nivel de inglés básico para asegurar una participación equitativa de todos los estudiantes. Se identificó la necesidad de evaluar previamente el nivel de inglés de los participantes y adaptar las actividades en consecuencia. Esto permitiría diseñar actividades didácticas más adecuadas y personalizadas para cada estudiante. Además, se destaca la importancia de considerar la inclusión de todos los participantes al planificar actividades.

Aunque se dieron algunas limitaciones en cuanto al nivel de inglés de algunos estudiantes, en general se puede decir que se lograron los propósitos planteados en la planeación de la propuesta. La mayoría de los estudiantes adquirieron el vocabulario y mejoraron sus habilidades de habla y escucha en inglés, además de mostrar disposición para implementar las actividades en sus futuras prácticas docentes. Esto respalda la idea de que la planeación diseñada fue efectiva en la consecución de los propósitos planteados.

Debido a las limitaciones que se encontraron en la implementación de la propuesta principalmente en la segunda actividad, dado que algunos estudiantes no contaban con el nivel de inglés requerido, se les brindó la oportunidad de participar en español y experimentar las actividades de gamificación empleadas. Esto permitió que los estudiantes pudieran involucrarse en las actividades y beneficiarse de la propuesta, a pesar de su nivel de inglés limitado.

En general, se superaron las dificultades mediante la flexibilidad y adaptación en la implementación de la propuesta. Se permitió que los estudiantes participaran en su idioma nativo cuando el nivel de inglés era limitado, lo que les permitió experimentar las actividades y beneficiarse de ellas. La capacidad de adaptación y la consideración de las necesidades individuales de los estudiantes fueron clave para superar las dificultades y lograr los resultados positivos en la implementación de la propuesta. Estas experiencias también brindaron lecciones valiosas para mejorar la planificación y asegurar que futuras implementaciones sean más inclusivas y adecuadas para todos los participantes.

A lo largo del diplomado, se han experimentado cambios significativos en las prácticas pedagógicas, evidenciando una mayor capacidad de análisis y transformación. Estos cambios se han orientado hacia la adaptación al entorno y a la diversidad de la población estudiantil, con el objetivo de lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo. Se ha fomentado la implementación de estrategias pedagógicas flexibles y contextualizadas, teniendo en cuenta las características individuales de los estudiantes y las demandas del entorno educativo. Además, se ha promovido una mayor participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, generando un ambiente de colaboración y autonomía. Estos cambios han permitido alcanzar los objetivos planteados de manera más efectiva y han contribuido al crecimiento y desarrollo integral de los estudiantes.

La proyección de esta propuesta pedagógica abarca desde la mejora continua en su implementación, la expansión a diferentes contextos y poblaciones, hasta la promoción de la gamificación en la enseñanza de idiomas y la generación de conocimiento a través de la investigación y difusión. Con la adecuada adaptación y perfeccionamiento, esta propuesta tiene el potencial de contribuir positivamente al aprendizaje de idiomas y al desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.

Los aspectos mencionados evidencian que se cumplieron los propósitos planteados con la resignificación de las prácticas pedagógicas. Los estudiantes adquirieron vocabulario, se apropiaron de las actividades didácticas, mejoraron sus habilidades comunicativas, tomaron conciencia sobre enfoques innovadores y valoraron la importancia de la planeación didáctica. Estos resultados reflejan un impacto positivo en el aprendizaje y demuestran que los propósitos planteados fueron alcanzados exitosamente.

Referencias Bibliográficas

- Aranda. M, y Caldera. J, (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. Revista Educarnos. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf
- Cepeda. (2013). Estrategias de enseñanza para el aprendizaje por competencias. Editorial Digital UNID. <https://dokumen.pub/estrategias-de-enseanza-para-el-aprendizaje-por-competencias.html>
- Dewey. J, (1938). Experience and education. Kappa Delta Pi. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.schoolofeducators.com/wp-content/uploads/2011/12/EXPERIENCE-EDUCATION-JOHN-DEWEY.pdf
- Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- EcuRed. (2023). Aprendizaje basado en tareas. https://www.ecured.cu/Aprendizaje_basado_en_tareas
- Freinet. C, (1938). La educación por el trabajo. https://www.researchgate.net/publication/321055028_La_Educacion_por_el_Trabajo_de_Celestin_Freinet
- Freire. P, (1968). Pedagogía del oprimido. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf
- Gaitán. V, (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

- Krashen. S, (1982). Principles and practice in second language acquisition. University of Southern California. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- 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.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de educación nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Competencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf
- Piaget. J, (1946). La formación del símbolo en el niño. Editorial fondo de cultura económica.
<https://es.scribd.com/document/426842132/La-formacio-n-del-si-mbolo-en-el-nin-o-PDF#>
- Piaget. J, (1937). El nacimiento de la inteligencia en el niño. <https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/2-El-Nacimiento-de-La-Inteligencia-en-El-Nino-Jean-Pieget.pdf>
- 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_

- Rousseau, J, (1762). Emilio, o De la educación. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.heterogenesis.com/PoesiayLiteratura/BibliotecaDigital/PDFs/Jean-JacquesRouseau-Emilioolaeducacin0.pdf
- 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, (2018). 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>
- Tobón, S, (2008). La formación basada en competencias en la educación superior: El enfoque complejo. Universidad de Guadalajara. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20(Sergio%20Tob%C3%B3n).pdf
- UniversiaPE. (2019). 6 autores destacados en teorías de educación y pedagogía. Recuperado el 19 de 04 de 2023, de UniversiaPE: <https://www.universia.net/pe/actualidad/vida-universitaria/6-autores-destacados-teorias-educacion-pedagogia-1132026.html>
- Vygotsky, L, (1978). Mind in society: The Development of Higher Psychological Processes.
<https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

Vygotsky. L, (1995). Pensamiento y lenguaje Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/lcaicedoes_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Flcaicedoes%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FCarpeta%20de%20evidencias%20de%20la%20pr%C3%A1ctica%20pedag%C3%B3gica&ga=1