“El uso de las tecnologías en la aplicación de experiencias lúdicas para facilitar la expresión oral en los estudiantes de grado Cuarto A del Colegio Melanie Klein, de forma espontánea"

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Director:

Nelson Enrique Flórez Huertas

Diana Rocío Delgado Quintero

Noviembre 2019

Resumen

El presente proyecto de intervención disciplinar busca implementar experiencias lúdicas en las cuales el uso de la tecnologías permita fortalecer las habilidades comunicativas de listening y speaking de los estudiantes de grado Cuarto A del Colegio Melanie Klein Sede Castilla, en el área de inglés.

Se evidencia que en el aprendizaje de la lengua extranjera los estudiantes cuentan con estructuras gramaticales y el vocabulario adecuado para el nivel en que se encuentran. Sin embargo, existe una dificultad para expresarse en situaciones de comunicación real de forma espontánea, por esta razón se hace necesario construir experiencias lúdicas mediadas por la tecnología que permitan a los estudiantes afianzar su confianza, seguridad y a la vez recreen situaciones comunicativas reales en las cuales fortalezcan sus habilidades orales y de esta manera construyan aprendizaje significativo y activo en la lengua extranjera

Palabras Claves: Lúdica, competencia comunicativa, inglés, habilidades comunicativas, TICS

Abstract

This disciplinary intervention project seeks to apply pedagogical experiences in which the use of technologies allows to improve the communicative listening and speaking skills of fourth grade students of Melanie Klein Castilla, in the English area.

The project shows that students have grammatical structures and the appropriate vocabulary for the level in which they are. However, there is a difficulty to express themselves in situations of real communication, for this reason it is necessary to build pedagogical experiences mediated by technology that allow students to strengthen their confidence, security and at the same time recreate real communicative situations in which they can improve their speaking and listening skills and thus build meaningful and active learning in the foreign language.

Keywords: Ludic, communicative competence, English, communication skills, ICT

“El uso de las tecnologías en la aplicación de experiencias lúdicas para facilitar la expresión oral en los estudiantes de grado cuarto del Colegio Melanie Klein, de forma espontánea"

El colegio Melanie Klein sede Castilla es una institución de carácter privado con énfasis en inglés intensivo, ubicada en la localidad de Kennedy, en Bogotá. Ofrece los niveles de educación preescolar y educación básica primaria. Está conformada por estudiantes de estratos 3 y 4 de nivel socio-económico. Su proyecto pedagógico enmarca la formación para una vida alegre y productiva, basada en valores y principios Cristo céntricos.

Una vez los estudiantes culminan los estudios de básica primaria deben presentar un examen de ingreso para continuar sus estudios de básica secundaria en la sede bilingüe campestre ubicada en Mosquera, Cundinamarca. En estas pruebas de admisión se ha evidenciado que los estudiantes manejan un amplio rango de vocabulario y estructuras gramaticales y que tienen buen desempeño en la comprensión escrita (reading). Sin embargo, en expresión comunicativa oral (speaking), se les dificulta a los estudiantes comunicar sus ideas en lengua extranjera haciendo uso del vocabulario y los tiempos verbales adecuados según sea el caso.

Aunque los estudiantes usan interferencias lingüísticas, normales en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, prefieren expresar sus ideas de manera verbal o escrita en su lengua materna, ya que aunque en algunos casos se comunican en inglés, solo manejan los mismos verbos y el vocabulario para crear oraciones y estructuras básicas. Se evidencia temor a equivocarse, miedo al fracaso e incluso pocos deseos de intentar.

Uno de las causas principales por las cuales se presenta esta situación es que los estudiantes no cuentan con una necesidad comunicativa en un contexto real para poner en práctica lo

aprendido, ya que en la mayoría de los casos sus padres no manejan una lengua extranjera y por esto, no tienen posibilidad de practicar el idioma fuera de la institución.

El proyecto de intervención disciplinar se realizará con los estudiantes de grado Cuarto A de la institución, conformado por 18 estudiantes entre los 9 y 10 años. En su mayoría los niños llevan varios años en la institución y sus padres muestran compromiso en el seguimiento y acompañamiento del proceso académico.

Si las dificultades de comunicación persisten en el grupo, no les permitirá alcanzar las competencias comunicativas requeridas para iniciar un bachillerato bilingüe. Además tendrán inconvenientes para expresar sus ideas, emociones, opiniones y sentimientos de manera adecuada y para comunicarse efectivamente en la lengua extranjera.

Por esta razón, se genera la necesidad de implementar un plan de acción en el cual será *el uso de las tecnologías en la aplicación de experiencias lúdicas para facilitar la expresión oral de los estudiantes de forma espontánea,* con el objetivo general de proponer desde la lúdica estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la competencia de speaking y listening en el área de inglés en los estudiantes de grado cuarto A del colegio Melanie Klein de la ciudad de Bogotá y con los objetivos específicos de implementar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica para el fortalecimiento de la competencia de speaking y listening en el área de inglés, integrar a la comunidad académica en el desarrollo de la propuesta y relacionar la lúdica con las competencias speaking y listening en el área de inglés para el desarrollo académico de los estudiantes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje exige a los maestros reinventar las prácticas pedagógicas e implementar nuevas estrategias lúdicas que les permitan a los estudiantes ser

competentes en un mundo cambiante y globalizado. De esta manera, el aprendizaje de las lenguas extranjeras ocupa un lugar muy importante, ya que es por medio de la comunicación y del lenguaje que el estudiante podrá conocer diferentes culturas y contextos.

Así mismo, el uso de los dispositivos y herramientas tecnológicas les permitirá ponerse en contacto con situaciones de comunicación real, en las cuales aprenderán de manera significativa, mientras se divierten.

El proyecto de intervención disciplinar es viable ya que busca potenciar las competencias comunicativas orales y mejorar la práctica pedagógica del docente. Además, es relevante en el campo social, ya que fortalecerá la autoestima, confianza, seguridad y las competencias comunicativas en lengua extranjera de los estudiantes, permitiéndoles construir bases sólidas para su futuro.

Se revisaran algunos conceptos y referentes teóricos que enmarcan la presente propuesta de intervención y el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, haciendo énfasis en la lúdica, el desarrollo de la competencia comunicativa y el uso de las tecnologías de la información en el aula de clase.

Para empezar es importante mencionar que el docente puede cumplir diferentes roles en el aula de clase dependiendo el enfoque desde el cual sea visto el proceso de enseñanza-aprendizaje y, teniendo en cuenta que nos encontramos en una sociedad cambiante y globalizada en la cual los estudiantes tienen acceso a la información de manera inmediata, es necesario que el docente sea un facilitador y un guía que permita a los alumnos hacer uso adecuado de la información, construir conocimiento de manera significativa y potenciar sus habilidades.

Así, en primer lugar es necesario mencionar la importancia de la interacción de los individuos en su ambiente natural como eje fundamental para construir aprendizajes (Vigotsy,

1987). Esta interacción es clave en el aprendizaje ya que a partir de los conocimientos previos y de las situaciones que se generen con los otros se da el aprendizaje y más en el caso del aprendizaje de una lengua extranjera que requiere que el alumno y el maestro sean sujetos activos en el proceso para desarrollar todas las habilidades propias de la lengua y la competencia comunicativa de las mismas.

De esta manera, es necesario contar con un maestro innovador, investigador y crítico que proponga actividades basado en las necesidades e intereses de sus estudiantes, pero que adicionalmente active en ellos la curiosidad, el deseo de aprender y la motivación no solo sobre su asignatura, sino también sobre diferentes temáticas, generando en los estudiantes el espíritu investigador, las ganas de conocer y de aprender. Murillo (2010) afirma: "se puede considerar que los sujetos realizan aprendizajes significativos, duraderos, que modifican sus esquemas previos, formando nuevas estructuras cognitivas, que se traducirán en cambios en su forma de pensar, sentir, actuar y relacionarse"

Es aquí donde la lúdica juega un papel importante en esta propuesta de intervención, considerada como:

> Una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (Baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (Jiménez. 2003. p. 42).

Es necesario que el docente pueda llevar esa concepción de Jiménez sobre la lúdica al aula de clase, transformando su práctica pedagógica y revisando constantemente su quehacer, para que

de manera crítica pueda proponer actividades, proyectos y crear situaciones que permitan que los estudiantes disfruten, se diviertan y aprendan a la vez.

Por otra parte, aprender una lengua extranjera además implica conocer la cultura, entender que hay diferentes maneras de pensar, de entender y de codificar nuestros pensamientos. El maestro debe generar o crear situaciones en las cuales el estudiante pueda hacer uso de la lengua que está aprendiendo de manera natural, encontrando en ella su funcionalidad y la importancia comunicativa de la misma, pues el aprendizaje de idiomas hoy va más allá de la repetición, la traducción o la gramática aislada de un contexto.

> La enseñanza del inglés va más allá de la transposición de palabras de un idioma a otro y no es un mero ejercicio traductor entre términos de diferentes disciplinas. Ha de recurrirse al uso de textos auténticos, a contextos reales y a situaciones y objetos de conocimientos que son tratados en otras asignaturas. (Corredor, 2017, p.16).

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente y aunque existen diferentes metodologías y enfoques para el aprendizaje de un idioma extranjero, nos concentraremos en El enfoque comunicativo o "The Communicative Aproach" para el presente proyecto de intervención, el cual se caracteriza por intentar producir situaciones comunicativas reales y significativas para los estudiantes, dándole prioridad a la función del lenguaje y al uso del mismo.

"La competencia comunicativa puede definirse como la capacidad de usar la lengua con éxito y propiedad" (Ortega, L., 2000, p. 197-229). Según el Marco Común Europeo de Referencia para el aprendizaje de las lenguas, la competencia comunicativa tiene varios componentes: lingüístico, sociolingüístico y pragmático. El primero hace referencia a léxico, estructuras sintácticas y fonológicas de la lengua. El sociolingüístico a las normas y usos de la lengua en los diferentes contextos sociales. Finalmente, el pragmático tiene que ver con la función de la lengua, el dominio del discurso oral y/o escrito, la cohesión y coherencia.

De esta manera, no se trata únicamente de desarrollar las habilidades de la lengua (Reading, Writing, Listening, Speaking), se busca que el estudiante disfrute del proceso de aprendizaje, que sea ameno, que conozca el objetivo y la funcionalidad del mismo, que desarrolle la competencia comunicativa y sus componentes, que sepa para qué aprende determinados conceptos, palabras, términos y estructuras y qué puede hacer con ellos en situaciones reales.

Sin embargo, generar situaciones comunicativas reales es el reto más grande para el docente, pero es aquí donde las tecnologías de la información juegan un papel importante, ya que permitirán al docente y a los estudiantes conectarse con diferentes escenarios, explorar, aprender y hacer uso de la información para contextualizar y poner en práctica los conocimientos adquiridos.

> Fernández M, (citado por Murillo, 2010) piensa que "El uso de las nuevas tecnologías tendrá que incorporarse porque es un hecho que la escuela no debe estar al margen de ellas, pero tiene que fomentar su uso de una manera crítica y humana, no considerar que éstas son la panacea para resolver el problema del aprendizaje en la escuela, pero sí reconocer que son recursos que pueden enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje"

Así mismo, el maestro puede usar las TICs como un aliado en su salón de clase, haciendo como menciona Fernández un uso de manera crítica, "las TICs y sus actuales mediaciones (redes sociales, videojuegos, teléfonos inteligentes, televisión digital y servicios web) están generando en los jóvenes nuevas formas de informarse, interactuar, divertirse y aprender" (Bernete citado por Marulanda & Giraldo & López, 2014) y el maestro puede tomar provecho de esto para utilizar los recursos y crear situaciones comunicativas reales que generaran en el estudiante motivación y gusto hacia lo que está aprendiendo, mientras afianza sus conocimientos.

En Colombia se han realizado diversas investigaciones y propuestas de intervención disciplinar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, sobre el desarrollo de la

competencia oral y sobre el uso de las tecnologías de la información en las aulas de clase como recurso favorecedor de los procesos de aprendizaje.

Olga Gutiérrez y Marlén Patiño en su propuesta de intervención *"La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para el Fortalecimiento de las Expresiones Orales del Aprendizaje del Inglés"* para la especialización en pedagogía de la lúdica, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, plantean como potenciar las habilidades comunicativas a través de diferentes actividades y estrategias lúdicas que les permitirán a los niños comunicarse de manera efectiva y a la vez generar motivación, confianza e interés en el proceso de aprendizaje y en su expresión oral.

Dolly Corredor en su propuesta *"Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa"* para la especialización en pedagogía de la lúdica, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, incluye diferentes estrategias lúdicas para motivar y favorecer el aprendizaje de la lengua extranjera, adicionalmente encontrando la funcionalidad del lenguaje al conocer y hablar sobre los lugares más representativos y turísticos de su municipio.

De igual manera, Cesar Rodríguez plantea *"La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la expresión oral"* en su propuesta para la especialización en pedagogía de la lúdica, de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Esta intervención se centró en los estudiantes de grado sexto del colegio Normal Superior Lácides Iriarte, a través del uso de vídeos y de la televisión para retomar la creatividad y la espontaneidad de los estudiantes al generar actos comunicativos espontáneos conscientes o inconscientes. Se incluyeron estos medios digitales como herramientas lúdicas buscando una vez más generar en los estudiantes el interés y motivación para fortalecer su habilidad oral.

Guevara, D., & Ordoñez, C. (2012). En su investigación cualitativa *"Teaching English to very young learners through authentic communicative performances"* realizada con estudiantes de grado jardín, en el cual las docentes utilizaron juegos de rol, lectura de cuentos y canciones para crear situaciones comunicativas auténticas que permitieron importantes avances en el desarrollo de las habilidades orales de los estudiantes.

Por otra parte, es importante mencionar algunas investigaciones sobre el uso de las tecnologías de la información en el aula de clase, es el caso de Romaña, Y. (2015). En su propuesta *"Skype™ Conference Calls: A Way to Promote Speaking Skills in the Teaching and Learning of English"* en la cual a través de video llamadas realizadas por Skype se buscó desarrollar y potenciar las habilidades comunicativas de los estudiantes adultos de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en la ciudad de Bogotá, quienes mejoraron su fluidez, reforzaron de manera oral los contenidos de la clase y fortalecieron sus interacciones sociales.

Una investigación similar fue realizada por el profesor Mario Guerrero en Nueva York (2012). *"The Use of Skype as a Synchronous Communication Tool Between Foreign Language College Students and Native Speakers*" quien conectó estudiantes de español como lengua extranjera de la Universidad de Fordham con estudiantes de licenciatura en lenguas de la universidad Javeriana en la ciudad de Bogotá, en la que se evidencia que los estudiantes tuvieron un acercamiento a hablantes nativos del idioma que estaban aprendiendo y que adicionalmente aprendieron sobre la cultura de los países participantes en el proyecto, hablando de diversos temas incluidos aquellos de la vida cotidiana de un estudiante universitario.

Por último, quisiera mencionar una interesante iniciativa en pro de la educación mundial llamada "Mystery Skype" desarrollada por Microsoft Education, en la cual permite que los profesores conecten sus aulas de clase con estudiantes de todo el mundo y a partir de preguntas

sencillas (yes/no questions) puedan aprender de geografía, cultura y sociedad mientras practican una lengua extranjera.

La metodología que se emplea en la propuesta de intervención es de tipo cualitativa, ya que nace de la observación y análisis de una problemática social en la cual se pretende además realizar un plan de acción para mejorar o solucionar el mismo.

Es cualitativa ya que teniendo en cuenta lo planteado por Martínez (2011):

> Permite la comprensión e interpretación de la realidad humana y social, cuyo propósito es el de ubicar y orientar la acción humana y su realidad subjetiva. Por esto en los estudios cualitativos se pretende llegar a comprender la singularidad de las personas y las comunidades, dentro de su propio marco de referencia y en su contexto histórico-cultural. Se busca examinar la realidad tal como otros la experimentan partir de la interpretación de sus propios significados, sentimientos, creencias y valore. (Martínez, 2011, p.12)

Así, la problemática se da en un contexto natural, en el que se tiene en cuenta el enfoque descriptivo y la observación como herramienta primordial, no se establecen métodos rigurosos para la recolección de datos y se realiza interacción e intervención con los sujetos objeto de estudio, en este caso los estudiantes de grado Cuarto A.

El tipo es de Investigación Acción ya que busca describir y explicar la problemática encontrada en el grado Cuarto A del Colegio Melanie Klein. Es además participativa porque tiene la intención de impactar positivamente la práctica docente.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la línea de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores con la cual se relaciona la propuesta de intervención es “Pedagogías, Didácticas e Infancias” de la facultad de Ciencias Humanas y Sociales, buscando la reflexión sobre el ejercicio y la práctica docente al igual que incentivar la investigación en el aula.

La población objeto de estudio hace parte de los 353 estudiantes del Colegio privado Melanie Klein sede Castilla de la ciudad de Bogotá, los cuales están divididos en 19 grupos, 8 de preescolar y 11 de primaria, en estos últimos se encuentra el grado Cuarto A, con 18 estudiantes, 11 niñas y 7 niños, entre los 9 y 10 años de edad.

De esta manera, las fases en las cuales se desarrolla la propuesta de intervención son: la fase preparatoria en la cual se realiza observación sobre las habilidades comunicativas de speaking y listening de los estudiantes en clase de inglés, teniendo en cuenta las dificultades encontradas para comunicarse asertivamente de manera oral y escrita, se plantea el problema y los objetivos generales y específicos.

El trabajo de campo, en el cual se construyen y aplican algunas estrategias con el fin de que a través de actividades lúdicas se fortalezcan las habilidades comunicativas mencionadas. En dichas acciones se encuentran el uso de herramientas digitales como aplicaciones, video llamadas, elaboración de vídeos en los que se realizarán "role play" y obras creadas por los estudiantes de acuerdo a temáticas dadas.

Continuando con la fase analítica para la recolección de la información se grabarán las actividades planteadas y se realizarán entrevistas a los estudiantes, adicionalmente se aplicarán pruebas para evaluar el nivel de evolución de las habilidades de speaking y listening.

Finalizando con la fase informativa, en la cual se realizarán las conclusiones de la propuesta de intervención mostrando los alcances de la misma y dejando un aporte para ejecutar acciones en el área de inglés que busquen potenciar las habilidades comunicativas dentro de la institución.

Estrategia de intervención: "Actuando, descubriendo y jugando, la lengua voy soltando"

La estrategia denominada "Actuando, descubriendo y jugando, la lengua voy soltando" surge como parte del ejercicio de indagación y concertación con el grado Cuarto A, del Colegio Melanie Klein Sede Castilla, en el cual hay 18 estudiantes, 11 niñas y 7 niños, entre los 9 y 10 años de edad y que plantea como a partir de actividades lúdicas se puede favorecer el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera haciendo uso de recursos tecnológicos para despertar interés y motivación en los estudiantes y de diferentes actividades como obras de teatro con marionetas, role plays convertidos en divertidos videos y video conferencias con salones de clase alrededor del mundo. Se espera además, que esta propuesta de intervención sea de gran ayuda para crear experiencias pedagógicas innovadoras en el aula para potenciar y desarrollar las habilidades comunicativas.

Figura 1. Ruta de intervención

Fuente: Diana Delgado, 2019

Ahora, cabe señalar el primer momento, llamado “Mi personaje, mi historia” en donde se propone la creación de personajes con marionetas para crear historias que luego serán grabadas en video y socializadas en el aula de clase como la fase inicial para crear espacios en los cuales los estudiantes hagan uso de la lengua extranjera de manera espontánea. De igual manera, en una segunda fase “Cámara, Acción” se sugiere que esta vez sean los estudiantes quienes les den vida a diferentes personajes y puedan grabar cortas y divertidas historias dando solución a situaciones problema de la vida real. En el tercer momento “Probando” se plantea la observación de los videos realizados en las dos primeras etapas para realizar un ejercicio de autoevaluación y heteroevaluación que permita a los estudiantes identificar fortalezas y debilidades y corregir los errores en uso de lengua. Una vez, realizada esta preparación, se realizará la cuarta etapa “Mystery Skype” en la cual los estudiantes tendrán una situación comunicativa real, poniéndose en contacto con un salón de clases en cualquier lugar del mundo y a través de preguntas (yes/no question) descubrir su ubicación geográfica. Finalmente, el quinto momento “Haciendo amigos en el mundo” propone una nueva situación comunicativa real, en la cual los estudiantes tendrán conversaciones espontaneas con los estudiantes con quienes se hizo contacto en la fase anterior y podrán hablar sobre diferentes temas de interés como cultura, estilo de vida, hobbies, gusto musicales, etc.

Tabla 1. Plan de acción: “Actuando, descubriendo y jugando, la lengua voy soltando”

Nombre del PID: “El uso de las tecnologías en la aplicación de experiencias lúdicas para facilitar la expresión oral en los estudiantes de grado cuarto del Colegio Melanie Klein, de forma espontánea"			
Responsables: Diana Delgado Quintero			
Beneficiarios: 18 estudiantes de grado Cuarto A			
Objetivo: proponer desde la lúdica estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la competencia de speaking y listening en el área de inglés en los estudiantes de grado Cuarto A del colegio Melanie Klein de la ciudad de Bogotá			
Campo temático: Comunicativo.			
Actividad	**Metodología /proceso/ descripción o desarrollo**	**Recursos/ tiempos**	**Evaluación**
Mi Personaje, mi Historia	En esta primera sesión los estudiantes crearán marionetas con palos de paleta y material concreto de acuerdo a sus intereses y gustos. En la segunda sesión, los estudiantes conformarán grupos de 3 o 4 construirán pequeñas historias con estas dejando volar su imaginación, luego se grabaran sus historias usando la aplicación Green Screen by Doink App que permite tener el escenario que necesiten.	2 sesiones de clase de 55 minutos. Materiales: cartulina, palos de paleta, foammy, marcadores, tijeras, silicona, pegante en barra, tableta con aplicación Green Screen by Doink App	Se realizará retroalimentación constante.
Cámara, Acción	En esta sesión los estudiantes se organizarán en grupos de 3 o 4 y crearán cortas y divertidas historias respondiendo a situaciones problema de la vida real, (encontrar un objeto perdido, hacer una compra en un supermercado de otro país, tomar un medio de transporte en otro país con una lengua diferente, etc). Luego grabaremos las historias usando una tableta con la aplicación Green Screen by Doink App.	1 sesión de 110 minutos. Materiales: Objetos del salón de clase, tableta con aplicación Green Screen by Doink App	Luego haremos una autoevaluación. Se realizará retroalimentación constante
Probando	Esta sesión la realizaremos en el aula especializada del colegio ambientada como cinema, en la cual observaremos los videos para	1 sesión de 55 minutos. Computador, video beam, teatro en casa,	Autoevaluación y hetero evaluación para encontrar fortalezas, debilidades y posibles errores.

	encontrar fortalezas, debilidades y corregir posibles errores. Para esta clase, llevaremos palomitas de maiz y de esta manera recrearemos que estamos en un cine real.	videos, palomitas de maíz.	
Mystery Skype	Los estudiantes se conectarán con un salón de clase previamente acordado por la docente en cualquier lugar del mundo e intentaremos descubrir la ubicación geográfica a partir de preguntas cuya respuesta solo puede ser sí o no. Así mismo, el salón que contactemos intentará descubrir nuestra ubicación.	1 sesión de 55 minutos. Computador, Televisor, Skype, audio, mapas, tabletas con conexión a internet, diccionarios.	Se realizará una retroalimentación al finalizar la actividad para revisar cómo se sintieron los estudiantes, si se logró el objetivo y explorar qué dificultades tuvieron para comunicarse con el otro grupo.
Haciendo amigos por el mundo	Teniendo en cuenta la actividad anterior, los estudiantes construirán preguntas abiertas sobre diferentes temáticas para realizarles a los estudiantes del grupo con el que hicimos contacto. Realizaremos una video conferencia con el grupo para de esta manera, conocer su cultura, sus gustos, pasatiempos, etc.	1 sesión de 55 minutos. Computador, Televisor, Skype, audio, mapas, tabletas con conexión a internet, diccionarios.	Se realizará una retroalimentación al finalizar la actividad para revisar cómo se sintieron los estudiantes, si se logró el objetivo y explorar qué dificultades tuvieron para comunicarse con el otro grupo.

Fuente: Diana Delgado, 2019

Conclusiones y Recomendaciones

Con el desarrollo de la propuesta de intervención disciplinar se concluye que, se pueden proponer experiencias lúdicas en el aula de clase haciendo uso de herramientas tecnológicas con el fin de favorecer y potenciar las habilidades de "speaking y listening" de los estudiantes creando situaciones comunicativas reales.

Además se reafirma que, "las TICs y sus actuales mediaciones (redes sociales, videojuegos, teléfonos inteligentes, televisión digital y servicios web) están generando en los jóvenes nuevas formas de informarse, interactuar, divertirse y aprender" (Bernete citado por Marulanda & Giraldo & López, 2014). Ya que los estudiantes muestran mayor motivación, interés, gusto y deseo de aprender cuando se proponen estrategias innovadoras y diferentes en el aula de clase que les permiten salir de la monotonía, divertirse, jugar e interactuar mientras ponen en práctica lo que han aprendido.

Por otra parte, se reafirma la necesidad de crear y recrear situaciones comunicativas en las cuales los estudiantes puedan hacer uso de las estructuras gramaticales y el vocabulario aprendido ya que se evidencia mayor confianza en los estudiantes a la hora de comunicarse, mostrando espontaneidad e interacciones más prolongadas en comunicación con pares y con su docente. Se evidencia que con la aplicación de la estrategia, los estudiantes mejoran su capacidad para comunicarse exitosamente en lengua extranjera entendiendo que "La competencia comunicativa puede definirse como la capacidad de usar la lengua con éxito y propiedad" (Ortega, L., 2000, p. 197-229).

De igual manera, se logró diseñar una estrategia con una ruta de intervención clara en la que poco a poco los estudiantes afianzaron sus competencias comunicativas a través de actividades

lúdicas como la creación de personajes en títeres, la puesta en escena de obras de teatro, la grabación de las mismas y finalmente las video conferencias con colegios alrededor del mundo.

Así, el docente juega un papel determinante en la creación y puesta en marcha de experiencias lúdicas. Así, es necesario que el docente siga asumiendo el rol de innovador, facilitador y guía permitiéndoles a los estudiantes construir aprendizaje significativo en cualquier área de formación y potenciar sus habilidades.

Se recomienda que la institución Colegio Melanie Klein, de continuidad a estas y otras estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes y de esa manera se potencien y afiancen las habilidades de “speaking” y “listening” de manera natural. Estas estrategias se pueden implementar y adaptar a cursos inferiores y al preescolar.

Se recomienda seguir motivando, incentivando y capacitando al personal docente de la institución en pedagogía, lúdica, enseñanza de la lengua extranjera, competencia comunicativa, entre otras para que de esta manera los profesores puedan seguir proponiendo y ejecutando ambientes lúdicos de aprendizaje significativos para los estudiantes.

Por último, se sugiere que esta propuesta sea el punto de partida para futuras propuestas de intervención disciplinar que busquen fortalecer el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en lengua extranjera.

Lista de referencias

Corredor, D. (2017). Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa.

Guerrero, M. (2012). The Use of Skype as a Synchronous Communication Tool Between Foreign Language College Students and Native Speakers. HOW, 19 (1), 33-47.

Guevara, D., & Ordoñez, C. (2012). Teaching English to very young learners through authentic communicative performances. Colombian Applied Linguistics Journal, 14 (2), 9-23.

Gutiérrez, O. & Patiño M. (2016). La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para el Fortalecimiento de las Expresiones Orales del Aprendizaje del Inglés.

Jiménez, C. (2003). Lúdica- Caos y Creatividad. Bogotá, Colombia. Norma.

Martínez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. Revista Silogismo. Vol. 08, 32 p. Recuperado de: www.cide.edu.co/doc/investigacion/Introduccion%20silogismo%2008.pdf

Marulanda, C., & Giraldo, J., & López, M. (2014). Acceso y uso de las Tecnologías de la información y las Comunicaciones (TICs) en el aprendizaje. El Caso de los Jóvenes Preuniversitarios en Caldas, Colombia. Formación Universitaria, 7 (4), 47-56.

Murillo Pacheco, H. (2010). Misión del docente: propiciar en el estudiante aprendizajes significativos. Enfermería Universitaria, 7 (4), 42-52.

Ortega, L. (2000). El desarrollo de la competencia gramatical oral en una segunda lengua. En Carmen Muñoz (2000, Ed.) Segundas Lenguas. Adquisición en el aula (pp. 197-229). Barcelona: Editorial Ariel.

Rodríguez, C. (2017). "La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la expresión oral"

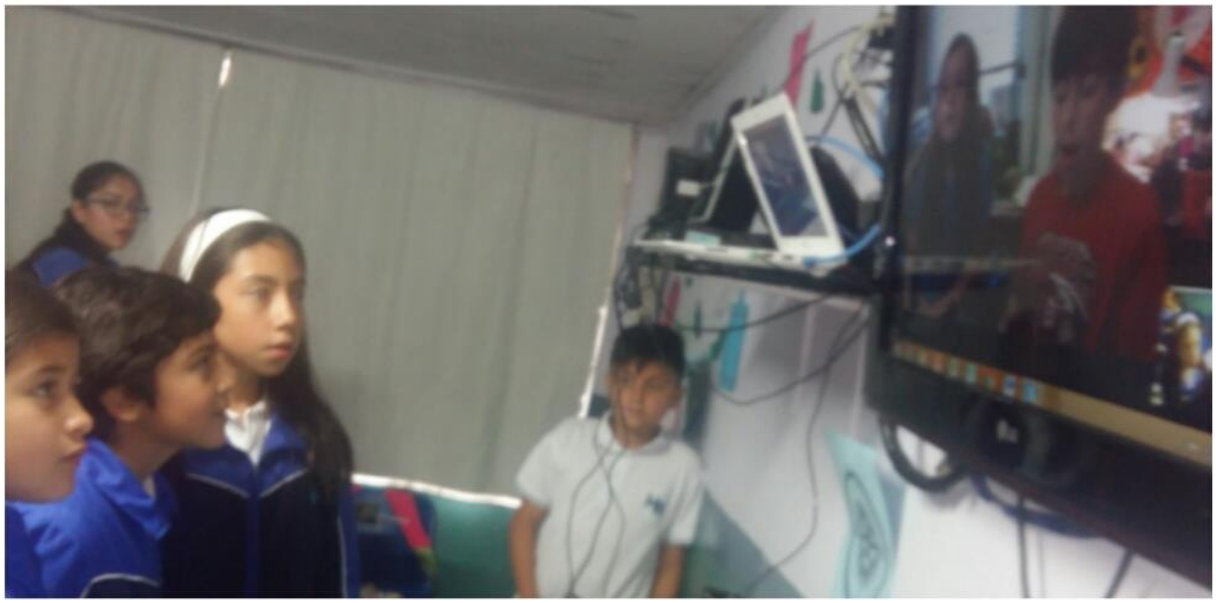
Romaña Correa, Y. (2015). Skype™ Conference Calls: A Way to Promote Speaking Skills in the Teaching and Learning of English. Profile: Issues in Teachers' Professional Development, 17 (1), 143-156.

Vygotsky, L. S. (1987). Pensamiento y lenguaje. Madrid, España: Visor.

Anexos

Actividad Mystery Skype

Actividad Mystery Skype



Actividad Haciendo Amigos por el mundo

Actividad Cámara, Acción