

Colegio Gabriel Betancourt Mejia I.E.D. Bogotá, 2010 - 2012



Click On...
Oops!...



MEDIACIONES TECNOLOGICAS QUE CONTRIBUYEN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLES



CONTENIDO

PRESENTACIÓN	2
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES	3
MEDIACIONES TECNOLOGICAS	4
SLIDESHARE	4
CREACIÓN DE BLOG	5
CREACIÓN DE PAGINA WEB	6
VOKI	7
TOONDO	8
GLOGSTER	9
CALAMEO	10
CAMTASIA	10
VIDEO CLIPS	11
DICCIONARIO INTERACTIVO	12
SITIOS WEB INTERACTIVOS	13
WEB - BRITISH COUNCIL	14
WEB - GAMES FOR LEARNIG	16
PRODUCCIÓN ESCRITA	17
PRODUCCIÓN DIGITAL	19
PROGRAMA ACOMPAÑAMIENTO LECTOR	20
ACTUALIDAD	21

PRESENTACIÓN

A través de esta cartilla se pretende socializar la experiencia tenida con estudiantes de 5º grado de primaria del Colegio Gabriel Betancourt Mejía I.E.D., presentada al programa de Maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás, proceso realizado entre el año 2010 y el año 2012.

Mi invitación es a conocer y utilizar estas mediaciones tecnológicas que aportan, facilitan y promueven el interés por aprender el idioma extranjero inglés en nuestros estudiantes.

Diana de los Angeles Ruiz Becerra
Docente Inglés

En esta cartilla se presentan, como aporte a los docentes de primaria de colegios de educación pública, novedosas herramientas tecnológicas para ser utilizadas como estrategias didácticas en las clases de inglés y así mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en docentes y estudiantes de colegios públicos.

Por otra parte, se hace un recorrido de las mediaciones tecnológicas, así como de los links de sitios web y programas utilizados, que a través de fotos permiten ver los productos creados como resultado del uso dado a cada uno de ellos. También se sugieren algunas actividades de cómo interactuar con las mediaciones, las cuales ayudaran a desarrollar en los estudiantes habilidades comunicativas facilitando la labor docente en todos los niveles de educación.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Agradecimiento especial a la Secretaria de Educación de Bogotá por los diferentes programas de capacitación y actualización ofrecidos y de los cuales fui beneficiada a través de la formación permanente para docentes, liderados por reconocidas entidades de la ciudad, entre ellas Universidad Nacional de Colombia, IDEP, REDP, Institución Universitaria UNICA especializada en la formación de maestros de inglés, Teaching and tutoring College of Colombia con el programa Talk to the world y por último el British Council con los programas SLANT y el programa Aulas de Inmersión Inglés en convenio con SED, y de los cuales fui participe desde el año 2005, cualificando día a día mi labor docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma extranjero Inglés, con el uso y aplicación de programas educativos relacionados con las tecnologías de la Información y la comunicación.

Resaltamos la participación y el apoyo recibido de las directivas de la institución durante estos años en el desarrollo de este proyecto y sin los cuales no hubiera sido posible lograr avances importantes en los estudiantes de la institución frente al proceso pedagógico en el aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera. Agradecemos a la comunidad educativa, así mismo a las entidades externas que intervinieron, a la comunidad docente interesada en innovar a través de la tecnología en las clases regulares y a los estudiantes que participaron activamente en el proyecto.

OTRAS ENTIDADES PARTICIPANTES

IBM

Cámara de Comercio de Bogotá

World Teach - Docente Voluntaria Lynn Stopher

COMUNIDAD GABRIELISTA

Docentes Ingles J.M-J.T.

Docentes Semillero TIC

Agradecimiento especial a la docente Nancy Idaly Camargo (Q.E.P.D.) que contribuyó en gran manera al desarrollo de este proceso de enseñanza del Idioma Extranjero.

MEDIACIONES TECNOLOGICAS

Se presentan a continuación las mediaciones tecnológicas utilizadas y algunos recursos pedagógicos trabajados, que de manera lúdica, interactiva y formativa pueden ser utilizados por los docentes en las diferentes clases para desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes. Entre las mediaciones se destacan diccionarios interactivos, diferentes sitios web en donde los estudiantes pueden aprender vocabulario y reforzar temas vistos y a su vez los docentes utilizar el material para imprimir como recurso pedagógico en las clases.

SLIDESHARE DESCARGAR Y SUBIR ARCHIVOS

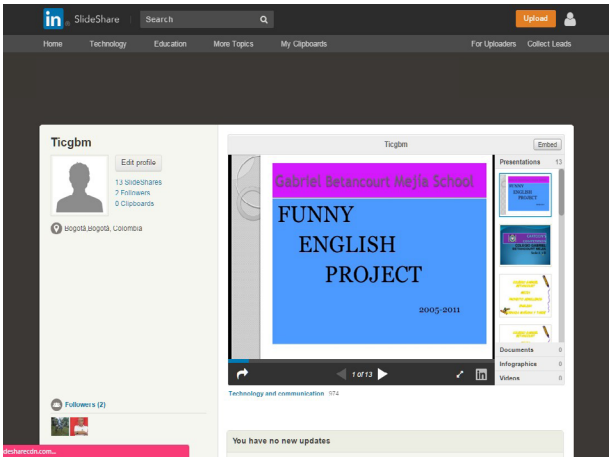


Figura 1. Presentación Power Point sobre el Proyecto Funny English subida a Slideshare.

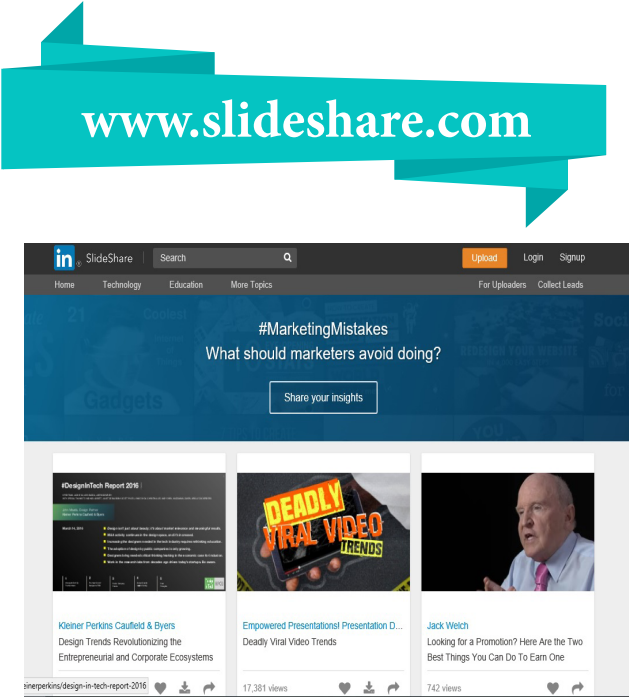


Figura 2. Slideshare: página principal para acceder al sitio web.

Por medio de esta herramienta los estudiantes pueden subir sus presentaciones Power Point a la red y utilizarlas en cualquier lugar con acceso a internet o guardarlos en memorias USB y celulares para conservarlos aun cuando no hay acceso a la red. Esto facilita la socialización de productos creados por los estudiantes no sólo con los docentes, sino también con sus compañeros permitiendo un acceso permanente al contenido trabajado.

CREACIÓN DE BLOG

CONNECTING CLASSROOMS PROJECT (Gabriel Betancourt Mejía - Manor Park schools)

Hello everybody, we are the a great team, which is working in the CONNECTING CLASSROOMS PROJECT in Gabriel Betancourt Mejía school in Bogotá Colombia with Manor Park school in Coventry United Kingdom. We know that this new experience helps us to learn in order to improve our teaching-learning process. We are waiting your comments, don't hesitate to write us. Thanks a lot!!!

MISSION

Gabriel Betancourt Mejía school is an official institution located in the town of Kennedy, it offers to children and teenagers, preschool, primary and secondary in the morning and afternoon hours, forming social leaders, autonomous, creative, critical and entrepreneurs through the development of thought in order to strengthen its process of improving quality of life, transforming their immediate environment and promoting the values of responsibility, respect, solidarity, honesty and competitiveness.

VISION

Gabriel Betancourt Mejía School will be recognized in 2012 as an Institution generating leadership processes, forming enterprising citizens, with high social sense, able to cope with the XXI century skills in art, science and technology.

Figura 3. Foto creación blog Colegio Proyec- to “Clases compartidas”



Figura 5. Foto grupo líder del proyecto.

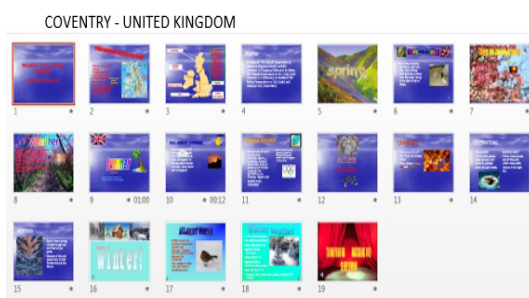


Figura 6. Foto presentación Power Point Clase compartida.

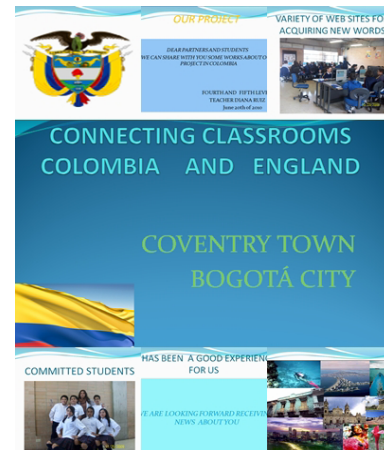


Figura 4. Foto publicación experiencia en el blog.

www.blogger.com

BOGOTA COLOMBIA

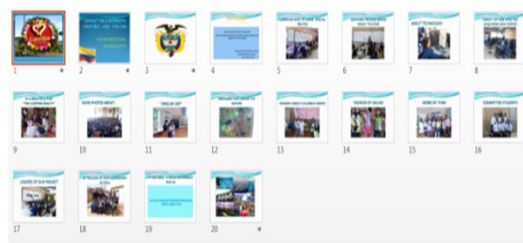


Figura 7. Foto presentación clase compartida

La creación de Blogs es una estrategia para que los estudiantes puedan tener la recopilación de todas sus actividades durante un periodo trabajado en la misma página. Se puede reunir material audio-visual creado por ellos mismos, así como recursos de la web que son útiles al momento de aprender el idioma.

CREACIÓN DE PAGINA WEB



Figura 8. Foto creación página web.

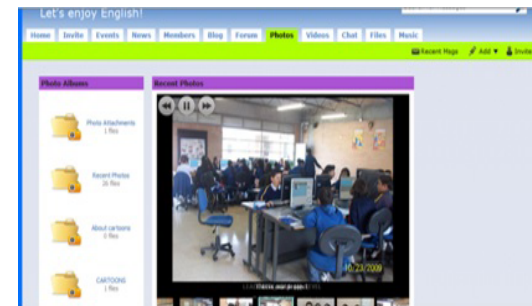


Figura 9. Foto publicación de fotos en el sitio web.

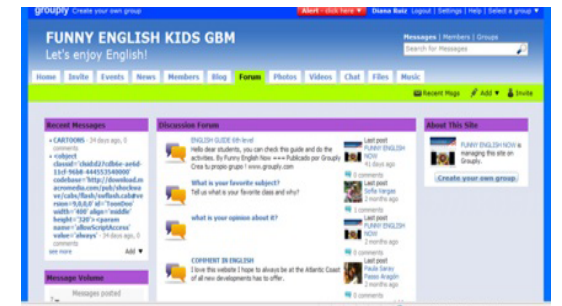


Figura 10. Foto temas de discusión subida a foro por parte del docente.



Figura 11. Foto publicación invitación concurso caricatura.

La creación de página web facilita al docente la recopilación de actividades trabajadas y creaciones de los estudiantes en un solo lugar. Así mismo, motiva a los estudiantes a participar continuamente interactuando al subir videos, presentaciones Power Point, compartir links de sitios educativos, entre otros, tal como se aprecia en las imágenes de la página creada funnyenglishkidsgbm.groupy.com

VOKI

CREACIÓN DE PERSONAJES



Figura 12. Sitio web para crear avatares.

www.voki.com



Figura 13. Personaje creado en la página web

La creación de avatares es un actividad que motiva a los estudiantes a utilizar su creatividad para darle vida a un personaje que ellos mismos crean, escogiendo su apariencia, forma de vestir y voz. Actividades como presentarse a sí mismo o dar opiniones acerca de un tema específico en la lengua extranjera son ideales para sacar provecho de esta herramienta en el aula de clase.

TOONDO

CREACIÓN DE CARICATURA



Figura 14. Sitio web para crear historieta.

www.toondoo.com

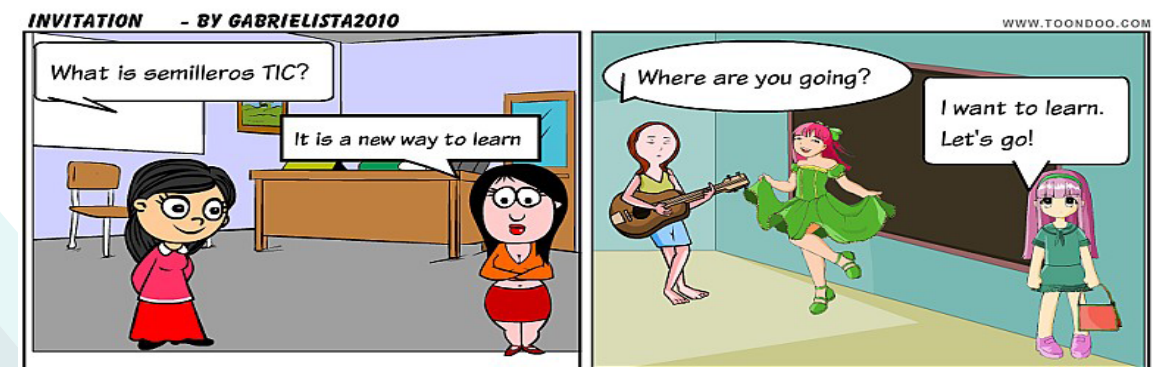


Figura 15. Foto Caricatura creada y publicada.

La creación de caricatura, a diferencia de la creación de personajes, permite a los estudiantes presentar situaciones en contexto, siguiendo un orden cronológico en donde los estudiantes no solo prestan atención a lo que sus personajes comunican sino también a la presentación de los mismos para hacerla atractiva visualmente a sus compañeros lectores. La caricatura que se presenta fue publicada como invitación a visitar la página web y participar en ella.

GLOGSTER CREACIÓN DE AFICHE



Figura 16. Sitio web para crear afiches.

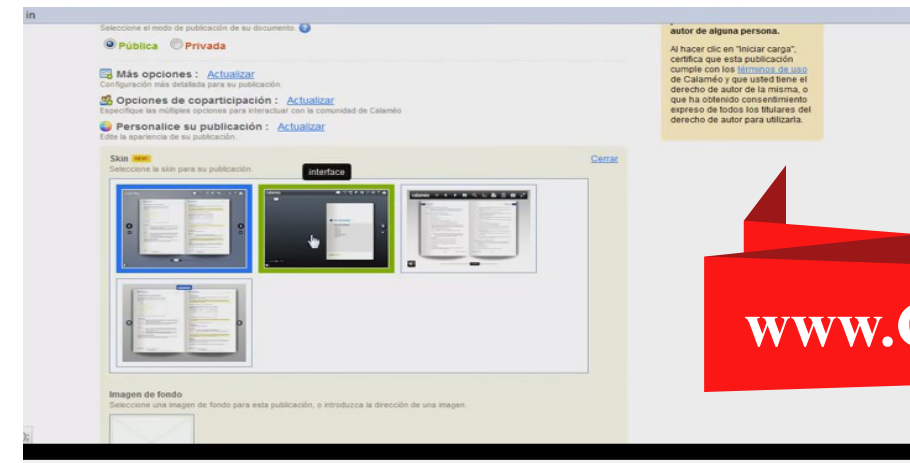
www.glogster.com



Figura 17. Foto Afiche creado para socializar la mediación tecnológica.

La creación de afiches es una herramienta muy importante en el aula de clase para visualizar ideas y conceptos por medio de imágenes coloridas. Con el avance de la tecnología es posible crear afiches en internet, que son compartidos fácilmente mediante un link. El poster que se presenta es una muestra de lo que se puede crear con esta mediación invitando también a hacer uso de otros sitios web.

CALAMEO PUBLICACIÓN DE CUENTOS



www.Calameo.com

Figura 18. Sitio web para subir cuentos digitales.

Esta herramienta es ideal para publicar documentos escritos, libros o cuentos que se quieran socializar en forma agradable y creativa.

CAMTASIA GRABACIÓN DE VOZ EN PRESENTACIONES



<http://camtasia-studio.softonic.com/>

Figura 19. Sitio web para grabar voz en videos.

Camtasia es un programa en el que se pueden editar los videos de una forma sencilla. Una actividad que los estudiantes encuentran muy interesante es escuchar su voz en las presentaciones en video así que aquí pueden incorporar su voz editando el audio del video. El habla y la escucha son las dos habilidades principales que se pueden trabajar con esta herramienta.

VÍDEO CLIPS



Figura 20. Docente extranjera Lynn Stopher.



Figura 21. Grupo líder 5º grado.



Figura 22. Entrevista estudiantes uso de tecnologías.



Figura 23. Estudiantes grado 4º invitación uso del sitio web.



Figura 24. Producción cuentos digitales.



Figura 25. Grabación de voz.

www.youtube.com

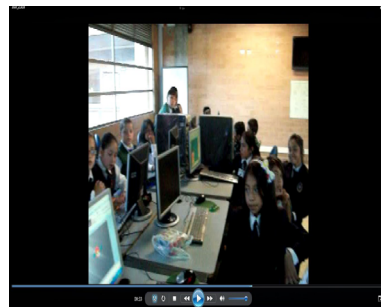


Figura 26. Uso de diccionario interactivo.

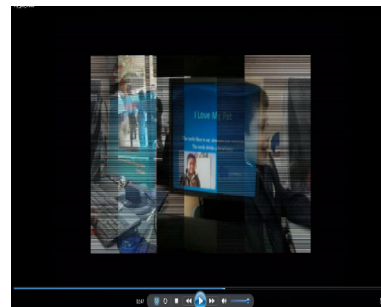


Figura 27. Contando mis propios cuentos.

Videos de presentaciones de los estudiantes pueden ser subidos a YouTube y compartidos con la clase tales como los que se muestran en esta cartilla en donde los estudiantes participaron activamente en entrevistas y presentaciones. La configuración de privacidad permite al docente seleccionar los usuarios que tienen permiso para ver estos videos. Una vez subidos a YouTube, estos pueden ser incorporados a páginas web, blogs, entre otros, a través de un link.

DICCIONARIO INTERACTIVO LONGMAN

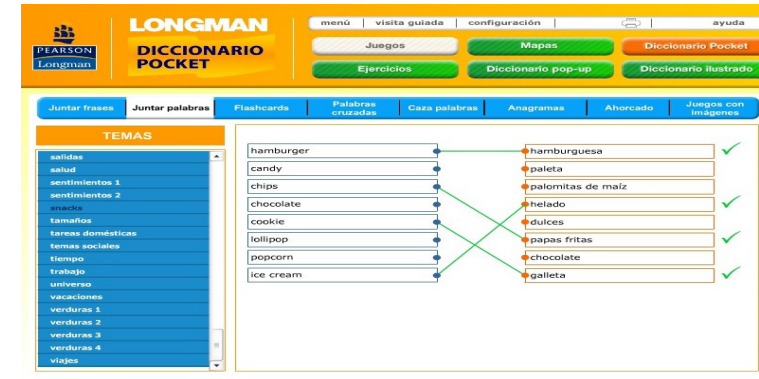


Figura 28. Foto 1 actividades interactivas trabajadas.



Figura 29. Temas para enseñar vocabulario.



Figura 30. Juegos aprendiendo vocabulario.

Se pueden consultar diferentes diccionarios que de manera lúdica proponen actividades para aprender nuevas palabras. El diccionario interactivo Longman cuenta con variedad de estrategias para ayudar a los estudiantes a ampliar el vocabulario y utilizarlo de manera interactiva.

SITIOS WEB INTERACTIVOS



Figura 31. Sitio web interactivo para ampliar el vocabulario a través de dictados y juegos.



Figura 32. Sitio web interactivo para trabajar por temas.

A través de Internet se pueden consultar páginas como la mansión del inglés e Inglés Mundial son sitios web en donde los contenidos están organizados por temas, lo que permite al docente seleccionar las actividades propicias de acuerdo al tema trabajado, teniendo en cuenta el nivel de los estudiantes.

WEB - BRITISH COUNCIL



Figura 33. Sitio web para trabajar con estudiantes de pre-escolar y primaria a través de juegos, cuentos y canciones.

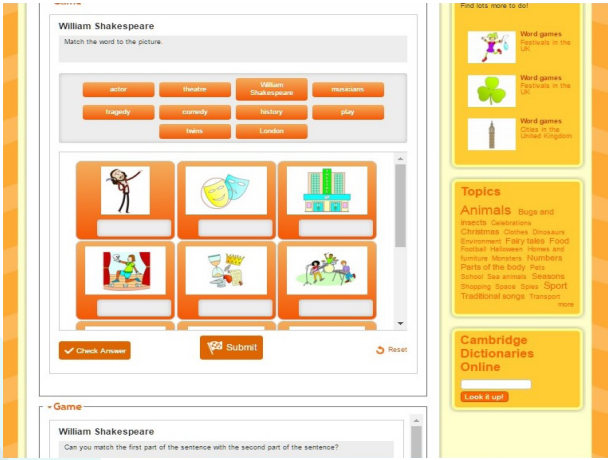


Figura 34. Temas para trabajar vocabulario a través de juegos, historias, creaciones entre otros.

Kids - Niños

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>



Figura 35. Ayuda a mejorar la pronunciación de palabras a través de trabalenguas, cuentos cortos y juegos.

El sitio web del British Coouncil ofrece a niños, jóvenes y profesores actividades idóneas para cada uno de estas poblaciones que se reúnen en un mismo sitio web. Las actividades no solo están pensadas de acuerdo con la edad sino también con los diferentes tipos de aprendizaje. Esta mediación fue una de las más utilizadas por estudiantes y docentes.

WEB - BRITISH COUNCIL

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/>

Teenagers - Jovenes



Figura 36. Sitio web para trabajar con estudiantes de secundaria las habilidades comunicativas con temas de actualidad.

WEB - GAMES FOR LEARNING



Figura 38. Sitio web interactivo con temas a enseñar a través de juegos, contiene guías para imprimir.

www.eslgamesplus.com



Teachers - Profesores

<http://www.teachingenglish.org.uk/>

Figura 37. Sitio web para docentes con planeación de clases y guías para imprimir acerca de temas específicos.



Para aprender mientras se juega, páginas como ESL games ofrece variedad de juegos y temas para todos los niveles; juegos de memoria, deletreo y crucigramas, son solo algunos de los que podemos encontrar allí. Además cuenta con guías para docentes que se pueden imprimir como apoyo didáctico de los temas a enseñar.

PRODUCCIÓN ESCRITA



Figura 39. Foto collage cuentos grupales elaborados por los estudiantes.



Figura 40. Foto collage socialización proyecto “Acompañamiento lector. IBM”.

La creación de cuentos por parte de los estudiantes permite ampliar el vocabulario a través de la descripción y la narración, y además desarrollar la creatividad. Los cuentos que se presentan fueron creados por estudiantes teniendo en cuenta su contexto más inmediato presentando sus gustos e intereses y compartiendo con gran entusiasmo sus experiencias a través de fotos, dibujos y escritos.

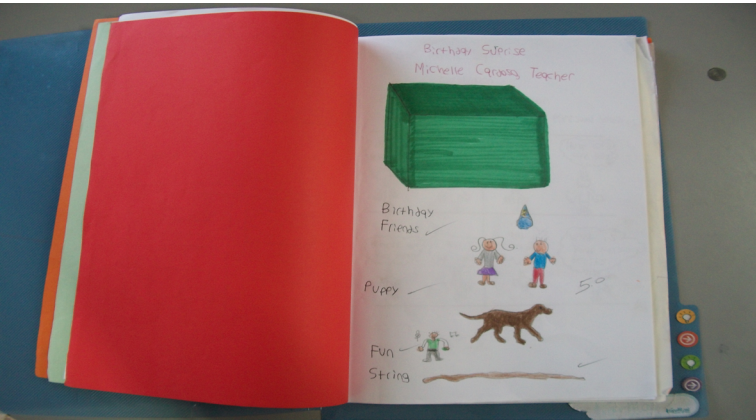


Figura 41. Foto carpeta actividades escritas de cuentos leídos aprendiendo palabras nuevas.



Figura 42. Aprendiendo en contexto. “Tema cumpleaños”.



Figura 43. Socializando sus pequeños cuentos creados con situaciones reales. “Amigos, mascotas, deportes”.

Las fotos que aparecen han sido autorizadas para su publicación

PRODUCCIÓN DIGITAL

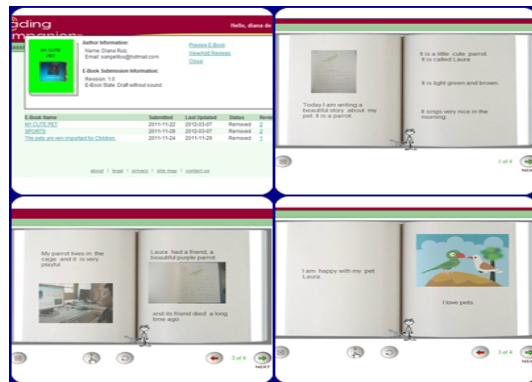


Figura 44. Foto cuento elaborado por estudiante Carlos Buitrago 5º grado. “Mi tierna mascota”. Cuentos digitales creados por los estudiantes de 5º grado en el programa “Acompañamiento lector”.



Figura 46. Foto cuento elaborado por estudiante Gabriela Pardo 5º grado. “Deportes”.

WWW.READINGCOMPANION.ORG

La producción digital a través del Programa de Acompañamiento Lector, motiva a los estudiantes a compartir fotos e imágenes de su interés por medio de cuentos que pueden ser narrados por ellos mismos como los que se muestran en esta página. Al subir sus creaciones a la página web pueden ver no sólo el producto de su trabajo sino el de miles de estudiantes que también comparten estas creaciones lo que mejora sus habilidades comunicativas.

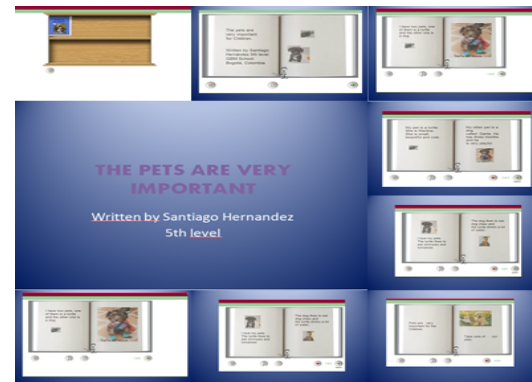


Figura 45. Foto cuento elaborado por estudiante Santiago Hernandez 5º grado. “Las mascotas son muy importantes”.



Figura 47. Creando y diseñando sus propios cuentos.

PROGRAMA ACOMPAÑAMIENTO LECTOR

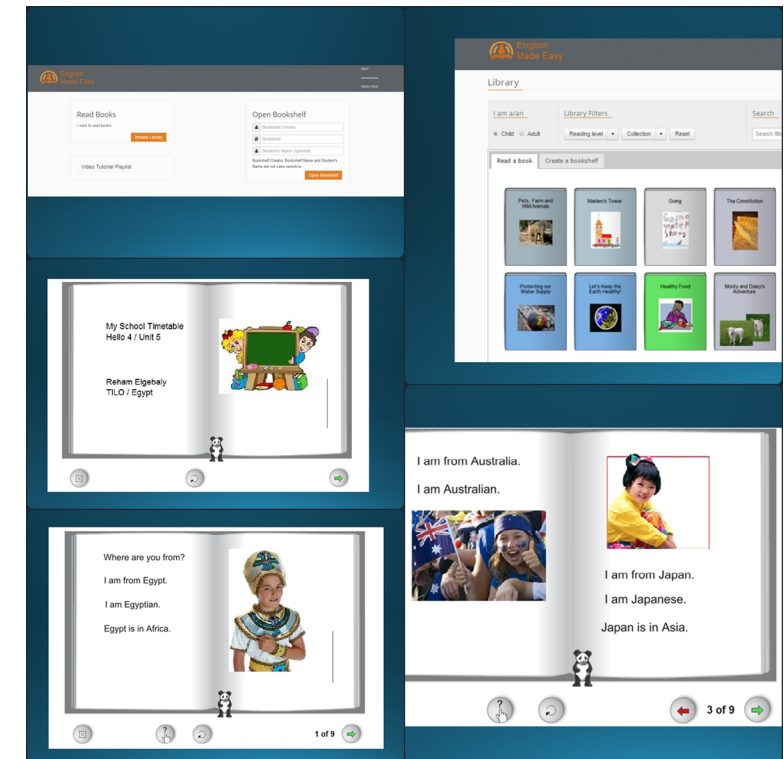


Figura 48. Foto programa acompañamiento lector para aprender y practicar ingles a través de cuentos divertidos.

<https://englishmadeeasy.mybluemix.net/emc/index.htm#index-page>

En este sitio web se pueden visualizar gran variedad de cuentos que han sido publicados por estudiantes y docentes de otros países del mundo, se puede seleccionar el nivel de inglés y el tema que se desee trabajar, escucharlos, pronunciar por frases o palabras y repetir después de escuchar; también crear cuentos grabarlos con sus propias voces incluyendo imágenes o fotos y añadiendo textos cortos creados por ellos mismos.

ACTUALIDAD

WEB COLOMBIA APRENDE BUNNY BONITA - ESTUDIANTES PRIMARIA



Figura 49. Sitio web para interactuar, guiado por el personaje “La conejita Bunny” cuenta con 75 lecciones.

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/w3-propertyvalue-49018.html>

En la actualidad se cuenta con numerosos recursos educativos que ofrece el Ministerio de Educación y que están a disposición del docente siendo de gran importancia conocerlos e implementarlos en la prácticas pedagógicas. Entre dichos recursos encontramos BunnyBonita, producción animada muy divertida para apoyar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de primaria y que se puede consultar en la página web Colombia Aprende.

WEB COLOMBIA APRENDE WEB - DERECHOS BÁSICOS, APRENDIZAJE Y CURRÍCULO DBA - MEN 6° - 11°

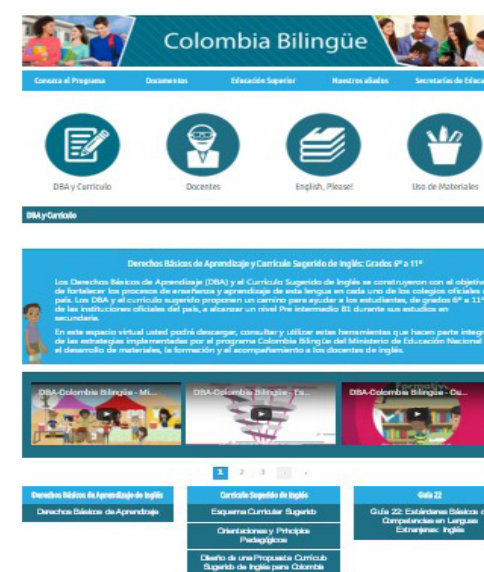


Figura 50. Sitio web para secundaria, da a conocer la guía que busca mejorar el desarrollo de habilidades comunicativas e inter culturales.

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/88005>

Los Derechos básicos del Aprendizaje y Currículo sugeridos para la enseñanza del inglés para los grados 6° a 11° se pueden consultar en la página de Colombia Aprende. Estos van enfocados hacia el desarrollo de las habilidades comunicativas e interculturales que deben ser tenidas en cuenta al Aprender un idioma extranjero en la actualidad.



PÁGINA EN CONSTRUCCIÓN



MEDIACIONES TECNOLOGICAS QUE CONTRIBUYEN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLES

