

**CUARTA CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA  
ATRÉVETE A INNOVAR 2018  
INFORME FINAL**

**I. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

**Nombre del proyecto:** Nuevas formas y recursos para la enseñanza y evaluación de la producción oral en la enseñanza de lenguas.

**Modalidad de participación:** Grupal

**Centro Regional al que pertenece el autor o autores:** *Ciudad Universitaria*

**Campo de acción en el que se enmarca el proyecto:** Nuevas formas y recursos para la enseñanza y evaluación de la producción oral en la enseñanza de lenguas.

**Nombre del autor o autores:** *Bessy Mendoza y Leonel Madrid*

**Facultad/Escuela y Departamento Académico al que pertenecen los autores:**

*Facultad de Humanidades y Artes*

*Departamento de Lenguas*

**Asignatura (s), disciplina o área del conocimiento a la que está dirigida el proyecto:** *In-101 (Inglés I)*

**Fecha de inicio y de finalización del proyecto:**

**II. DESARROLLO DEL PROYECTO**

**Resumen del proyecto (media página):** se redacta cuando ya se ha terminado de redactar el informe final y debe contener una síntesis de lo que trata el proyecto o la innovación educativa, por ejemplo objetivo central, elementos clave de la metodología utilizada, mencionados los principales resultados y conclusiones relevantes.

**Palabras Clave:** Producción oral, Grandes grupos, pedagogía, herramientas TICEs

**Problema identificado:**

Los profesores de lenguas no tienen suficiente tiempo, espacios reducidos e inadecuados para el desarrollo de la producción oral en el aula de clase debido a clases muy numerosas.

**Hipótesis de acción:** Implementar el uso de herramientas TICEs en clases numerosas de lenguas *favorece el desarrollo de la producción oral personalizada al aprender una lengua extranjera.*

**Justificación del proyecto:**

Este proyecto nació de la inquietud al escuchar hablar a los docentes de inglés de las clases generales, sobre las dificultades que tienen para desarrollar la producción oral en sus aulas de clases y esto lo ven reflejado en sus estudiantes con un alto nivel de dificultad para expresarse de manera oral. La enseñanza de la producción oral es un reto para los profesores en el área de la enseñanza de lenguas extranjeras. El alumno no tiene forma de practicar esta competencia fuera del aula, ya sea porque las actividades no son apropiadas para ese fin, por el tiempo o porque el número de estudiantes no es el indicado. Es por esto, que lograr que el alumno se comunique es

una gran responsabilidad para el maestro, mismo que debe contar con una serie de metodologías para facilitarle al alumno el desarrollo de esta competencia. La aplicación de las TIC en la enseñanza hoy en día es progresiva y hay un gran número de clases en entornos virtuales; sin embargo, debido a que son escasos los estudios que analizan cómo se está llevando a cabo la enseñanza en este medio, es necesaria la investigación de las aplicaciones tecnológicas que ayuden a desarrollar la producción oral.

Las TIC permiten la inclusión de ámbitos novedosos en el proceso de aprendizaje mediante el uso de herramientas de la Web 2.0. En la actualidad existe una gran variedad de plataformas y aplicaciones tecnológicas que favorecen enfoques comunicativos y de colaboración. En el presente estudio se analizaron herramientas que son utilizadas para la enseñanza de idiomas en entornos virtuales, sobre todo las que ayudan en la adquisición de la destreza oral.

### **Objetivos del proyecto:**

#### **Objetivo general:**

Mejorar la producción oral a través de la implementación de TICEs en la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAH.

#### **Objetivos específicos:**

- Crear un espacio virtual para los estudiantes de lenguas extranjeras de la UNAH donde desarrollen la producción oral.
- Identificar e implementar 8 herramientas tecnológicas asincrónicas que permitan desarrollar la producción oral.
- Evaluar la efectividad de las 8 herramientas tecnológicas asincrónicas usadas para el desarrollo de la producción oral.

#### **Resultados esperados:**

La creación de un espacio virtual con MOODLE aparte del Campus Virtual que permita flexibilidad en la administración de usuarios, y manejo de recursos y actividades educativas para el desarrollo de la producción oral en clases numerosas de lengua.

Identificar e implementar 8 herramientas tecnológicas asincrónicas para el desarrollo de la producción oral. Estas herramientas incluyen: Moodle, Youtube, Vocaroo, Souncloud, Thinglink, Padlet, GoogleDrive, WhatsApp.

Encontrar ventajas y desventajas en el uso de las herramientas propuestas para la producción oral, e identificar el mejor momento para usarlas, ya sea en una clase híbrida o completamente virtual.

#### **Fundamentación del proyecto:**

**Producción oral:** Brown, D. (1994) considera, que la producción oral es un proceso interactivo donde se construye un significado que incluye producir y recibir, además de procesar información. La forma y el significado dependen del contexto donde se da la interacción, incluyéndose los participantes, sus experiencias, el medio ambiente y el propósito de comunicarse. Frecuentemente es espontáneo, tiene inicios y terminaciones, y tiene un desarrollo.

Para que la interacción se lleve a cabo se necesita el conocimiento de las funciones del idioma (o patrones), que tienden a recurrir en ciertas situaciones y contextos (ej.: los saludos, pedir un favor, aceptar una invitación, etc.), se pueden identificar estas funciones y utilizarse de acuerdo con la situación. Por ejemplo, cuando una persona saluda al llegar: "buenos días, ¿cómo estás?",

esta pregunta puede ser contestada con otro saludo, y más aún con diferentes formas de saludo. Esta diferencia se dará de acuerdo con el contexto donde acontezca la situación del saludo. Y además de las funciones del idioma, la producción oral requiere conocimiento de las herramientas

Por otra parte Rispaill (2016) en su ponencia en el Segundo Congreso de Inglés para Profesores de Lenguas en la UNAH expresó: “Una lengua debe enseñarse para hablarla y entenderla”. La lengua oral es un proyecto social, enseñarles a los alumnos a discutir, negociar y decir si están de acuerdo o no es obligación del profesor”. Rispaill expresa que los docentes muchas veces tienden a dar argumentos negativos para no desarrollar la producción oral; un ejemplo: “tengo muchos alumnos y no puedo hacerlos hablar a todos, por eso les digo tomen una hoja y escriban”.

El MCERL (2002) dice textualmente: *“La comunicación y el aprendizaje suponen la realización de tareas que, no son sólo de carácter lingüístico, aunque conlleven actividades de lengua y requieran de la competencia comunicativa del individuo; en la medida en que estas tareas no sean ni rutinarias ni automáticas, requieren del uso de estrategias en la comunicación y en el aprendizaje. Mientras la realización de estas tareas suponga llevar a cabo actividades de lengua, necesitan el desarrollo (mediante la comprensión, la expresión, la interacción o la mediación) de textos orales o escritos. (...) El enfoque general está claramente centrado en la acción”* Podemos decir que un estudiante con más conocimiento de la lengua, pondrá en práctica este conocimiento, manifestándolo en estructuras sintácticas más variadas o complejas, en un vocabulario más rico, en su fluidez, en sus estrategias para hacerse entender.

Las herramientas tecnológicas proveen recursos para que el estudiante pueda aprender a su propio ritmo y tiempo, en caso de haber deficiencias en este modo de aprendizaje, estas son mejoradas al agregar encuentros presenciales. Es por ello que se da forma a un nuevo esquema en donde la inclusión de sesiones presenciales potencia la mezcla para optimizar aún más la enseñanza de lenguas virtualmente. (Ferreira y Morales, 2008). Los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje, y cada uno debe aprender a planificar, monitorear y evaluar su aprendizaje, lo que exige una participación activa, ya que el papel del profesor es de facilitador del aprendizaje, encargado de crear un ambiente estructurado y organizado, de fijar metas, planificar tareas, seleccionar los materiales y asignar un tiempo adecuado para realizar tareas (Richards y Rodgers, 2001).

Desde mi punto de vista y resumiendo lo antes mencionado por los autores, el fin último del desarrollo de la producción oral es lograr que el estudiante sea capaz de expresarse cuando lo necesite y lo desee, que lo haga de manera apropiada y que sea capaz de interactuar oralmente durante una práctica comunicativa. Para lograr este objetivo, el profesor deberá ser capaz de extrapolar a los estudiantes desde la etapa donde ellos están, principalmente imitando un modelo o respondiendo a preguntas, hasta el punto donde ellos pueden utilizar el lenguaje libremente para expresar sus propias ideas.

Nieves (1996) realizó una investigación con un grupo de alumnos de una clase usando herramientas tecnológicas y analizó las destrezas orales y auditivas de los estudiantes. Al comparar la clase con el uso de TICs con una clase que no encontró resultados superiores en el aprendizaje de los alumnos y concluye diciendo que estos obtienen mayor soltura. Existen algunas ventajas en desarrollar la producción oral con herramientas tecnológicas apropiadas.

Profesor

Estudiante

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El tiempo es ilimitado</li> <li>2. Participación de todos los estudiantes</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No hay limitaciones temporales de las sesiones en horas y minutos. Los estudiantes pueden tomarse su tiempo a la hora de hablar, lo cual permite que se reduzca la ansiedad.</li> </ol>   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>3. El estudiante lo hace desde cualquier espacio</li> <li>4. situaciones reales de conversación</li> <li>5. corrección personalizada e instantánea</li> <li>6. Metodologías innovadoras</li> <li>7. Dinamización en las clases</li> <li>8. Evaluación individualiza</li> <li>9. Facilita el trabajo autónomo</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Cada estudiante puede ir a su propio ritmo, no va dictado por los diferentes estilos de aprendizaje que el profesor encuentra en el aula.</li> <li>3. La sensación de vergüenza del alumno al cometer un error es menor con un ordenador que en el aula.</li> </ol> |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Motiva al estudiante a aprender</li> <li>11. Fomenta la creatividad</li> </ol>  |   |

*Fuente elaboración propia*

Las TIC permiten la inclusión de ámbitos novedosos en el proceso de aprendizaje mediante el uso de herramientas de la Web. En la actualidad existe una gran variedad de plataformas y aplicaciones tecnológicas que favorecen enfoques comunicativos y de colaboración.

La Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) señala que para aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento; estudiantes y docentes deben utilizar las TIC para enfrentar los desafíos de un mundo que presenta una rápida evolución, haciendo hincapié en cuatro pilares del aprendizaje: aprender a vivir juntos, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a ser. La tecnología estimula la creatividad, provee soluciones específicas para diferentes estilos y problemas de aprendizaje y contribuye a la globalización.

### **Metodología:**

La investigación que se llevó a cabo se encuadra en el campo de la didáctica de lenguas y, dentro de este ámbito, se circunscribe al desarrollo de la competencia de la producción oral y la implementación de herramientas tecnológicas.

El presente estudio es de tipo mixto; las herramientas de recolección de datos fueron las siguientes: entrevistas por medio de cuestionarios administrados a los estudiantes de inglés I del departamento de lenguas de la sección 1301. También se tuvimos grupos de discusión.

El cuestionario se diseñó y se validó en el campo por especialistas, para recopilar información por medio de un interrogatorio a estudiantes de inglés. Este instrumento pretendió conocer sobre los recursos tecnológicos que manejan los estudiantes (computadoras, dispositivos móviles, acceso a internet).

Saber quiénes podían grabar y publicar un video o un audio en internet.

Saber qué nivel de inglés traían de sus colegios públicos o privados.

- Se creó un cuestionario de salida para:

A. comparar si durante el curso adquirieron otras competencias como tecnológicas de forma transversal al aprendizaje de una lengua extranjera.

B. Si se sintieron cómodos con el uso de tecnología en el aprendizaje de lenguas, o si creen que es mejor aprenderla de forma presencial.

La finalidad de este primer contacto fue exponerles el propósito y el objetivo de la misma; así como explicarles que no se trataba de una evaluación, sino de una recopilación de datos, por lo que no era necesario que hiciesen ningún tipo de esfuerzo adicional. Se hizo el compromiso de no divulgar o hacer uso de su nombre en ningún momento.

**Entrevistas:** El grupo de discusión se creó para obtener información sobre los pro y los contras que los estudiantes encuentran al usar tecnología para el aprendizaje de lenguas.

se les Solicito sugerencias de cómo mejorar esta experiencias, y qué cosas, según ellos no funcionaron y deben discontinuarse como parte de este curso.

**Grupos de discusión:** se crearon grupos de discusiones para determinar cuáles fueron los mayores logros alcanzados con el uso de TICEs en el desarrollo de la producción oral, cuánto tiempo invertían, cómo realizaban sus trabajos, dónde los realizaban, si tenían ayuda de terceros, que herramientas TICEs usaban aparte de las enseñadas en la clase, los niveles de dificultad la usar estas herramientas, y si los objetivos e instrucciones eran claros. Si se sienten cómodos con la evaluación no presencial, y si las instrucciones para realizar los trabajos eran claros, así como las rúbricas de evaluación.

## Resultados

Debe llenar esta parte de acuerdo a los objetivos del proyecto y los resultados esperados, los indicadores de proceso de resultado planteados

<b>Objetivos específicos</b> (es lo que usted realizó para mejorar la enseñanza aprendizaje)	<b>Indicadores de proceso</b>	<b>Resultado o producto</b> (los productos son tangibles)	<b>Colocar evidencias (o anexarlas)</b>

\* Los productos (tangibles) son aquellos resultados tangibles como recursos, guías metodológicas, videos, que usted haya elaborado

<b>Resultados esperados</b> (suelen ser intangibles, es el impacto educativo que tuvo lo que usted realizó en la enseñanza y el	<b>Indicadores de resultados</b>	<b>Resultados sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y de acuerdo al campo de acción seleccionado</b>	<b>Colocar evidencias (o anexarlas)</b>

aprendizaje; es el para qué de lo que realizó)			

\* Recuerde que los indicadores pueden ser cualitativos o cuantitativos, pero en ambos casos deben ser medibles.

### **Análisis de resultados y reflexión**

La implementación de las herramientas tecnológicas ayudaron a convertir a los alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje.

- Fomento la creatividad.
- Promovió el aprendizaje centrado y significativo.
- Permitted atender la diversidad del aula.
- Favoreció al desarrollo de competencias mediante el trabajo grupal o individual.
- Fomento la motivación y liderazgo.

El aprendizaje autónomo, y en colaboración, se vuelven por tanto herramientas de trabajo esenciales, que si no se encuentran desarrollados en los estudiantes, deben irse desarrollando por medio de insumos que el maestro proponga dentro de la didáctica o por medio de otras propuestas paralelas como la inducción y el acompañamiento.

### **Conclusiones o aprendizajes (proceso enseñanza y aprendizaje):**

- Los estudiantes mostraron una tendencia hacia el aprendizaje interactivo y que, además del uso de las tecnologías, propusieron situaciones acordes a su realidad, gustos e intereses.
- El uso de herramientas tecnológicas motiva el aprendizaje de los estudiantes actuales, debido a la inmersión generacional y es una herramienta esencial para el docente, que debe verla como una oportunidad para mejorar su práctica docente.
- Queda demostrado que la propuesta brindada, si determina diferencias al momento de las comprensiones sobre el desarrollo de la producción oral, lo que se refleja claramente en los resultados académicos y las opiniones de los estudiantes en la heteroevaluación.

### **Referencias bibliográficas**

Brown, H. D. (1994), *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*, New Jersey, Prentice-Hall Regents.

Ferreira, A. y Morales, S. (2008). La efectividad de un modelo de aprendizaje combinado para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera: Estudio empírico, *RLA*, 46(2), 95-118. Disponible en: [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48832008000200006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48832008000200006&script=sci_arttext)

Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (2002) Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Cooperación Internacional, para la edición impresa en español. Recuperado el 3 de marzo de 2015 en: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)

Nieves, K. A. (1996). *The development of a technology-based class in begin-ning Spanish: Experiences with using EXITO*. [Tesis doctoral. George Mason University

Rispail, M. (Noviembre 2016). *Parler en classe de langue ? Oui, c'est possible!*. Video conferencia llevado a cabo en el segundo congreso nacional de profesores de lenguas, Tegucigalpa, Honduras.

Richards, J. y Rodgers, T. (2001). *Approaches and methods in language Teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

UNESCO. (2005) Formación docente y las tecnologías de Información y Comunicación, Santiago.

## Anexos

Se sugiere agregar fotografías, evidencias, enlaces, etc.

<https://soundcloud.com/user-323588974/descripcion>

<https://www.youtube.com/watch?v=drQH1WcagYk>

The image is a screenshot of a web browser displaying a Thinglink scene. The browser's address bar shows the URL: <https://www.thinglink.com/scene/946207392469614595>. The page header includes the Thinglink logo, a search bar with the placeholder text "For example, fun", and navigation links for "BROWSE", "LEARN MORE", "EDU", "LOG IN", and a red "JOIN NOW!" button. Below the header, the scene is titled "CANIZALES FAMILY" and features a photograph of a group of people standing in front of a building. The photo is overlaid with several circular hotspots in various colors (black, yellow, red, green) for interactive purposes. On the right side of the photo, there are icons for a heart, a share button, and a zoom-in button.



A continuación

REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA



**My Daily Routine | Oscar Chavarria**  
 Oscar Chavarria  
 10 vistas



**1 hora con lo mejor de Danilo Montero en adoracion**  
 Noticias Cristianas - La Verdad Aho  
 Recomendado para ti



**Marcos Witt (Las Vegas) 2017**  
 música cristiana 2017  
 65k vistas



**ESTE VIDEO TE DEJARA CON LA BOCA ABIERTA**  
 Cosas Geniales  
 5.7 M vistas