

Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas en Inglés a través del Diseño de Pódcast con  
Estudiantes de Grado Cuarto.

Cristhian Oswaldo Rodríguez Cortés

UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIADA POR TIC  
CHÍA, 2024

Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas en Inglés a través del Diseño de Pódcast con  
Estudiantes de Grado Cuarto.

Presentado Por:  
Cristhian Oswaldo Rodríguez Cortés

Comunidad:  
Didáctica y TIC

Asesor:  
María Catalina Caro Torres

Trabajo presentado como requisito para optar por el título de  
Magíster en Innovación Educativa mediada por TIC

UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIADA POR TIC  
CHÍA, 2024

## Contenido

<b>1. Introducción</b> .....	8
<b>2. Planteamiento del problema</b> .....	10
<b>2.1. Definición del problema</b> .....	10
<b>2.2. Pregunta de investigación</b> .....	12
<b>2.3. Objetivos</b> .....	12
<b>2.3.1. Objetivo General</b> .....	12
<b>2.3.2. Objetivos Específicos</b> .....	13
<b>3. Marco Referencial</b> .....	14
<b>3.1. Estado del Arte</b> .....	14
<b>3.1.1. Design Thinking y Design Thinking en el Aprendizaje de Lenguas</b> .....	14
<b>3.1.2. Pódcast, pódcast educativo y pódcast en la enseñanza de las lenguas extranjeras</b> .....	17
<b>3.2. Marco Teórico</b> .....	19
<b>3.2.1. Design Thinking</b> .....	19
<b>3.2.2. Pódcast educativo</b> .....	22
<b>3.2.3. Competencia comunicativa en inglés</b> .....	23
<b>3.2.4. Métodos y estrategias de enseñanza de la lengua extranjera</b> .....	24
<b>4. Diseño Metodológico</b> .....	26
<b>4.1. Enfoque y tipo de investigación</b> .....	26
<b>4.2. Fases de la IBD</b> .....	28

<b>4.2.1.</b>	<b>Análisis de la situación</b> .....	28
<b>4.2.2.</b>	<b>Desarrollo de las soluciones</b> .....	31
<b>4.2.3.</b>	<b>Implementación</b> .....	35
<b>4.2.3.1.</b>	<b>Experiencia de implementación</b> .....	38
<b>4.2.4.</b>	<b>Validación</b> .....	47
<b>5.</b>	<b>Resultados</b> .....	50
<b>5.1.</b>	<b>Presentación de resultados</b> .....	50
<b>5.2.</b>	<b>Interpretación de resultados y discusión</b> .....	67
<b>5.3.</b>	<b>Conclusiones</b> .....	69
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	71

## Índice de figuras

Figura 1. Proceso de Design Thinking.....	20
Figura 2. Proceso de diseño .....	21
Figura 4. Proceso de la investigación.....	27
Figura 5. Cita códigos aprendizaje.....	48
Figura 6. Gusto de contenidos.....	50
Figura 7. Temas de interés. ....	51
Figura 8. Intereses de producción. ....	52
Figura 9. Rol en la creación de contenido digital. ....	53
Figura 10. Resultados prueba de entrada .....	54
Figura 11. Percepción de aprendizaje: vocabulario. ....	55
Figura 12. Percepción de aprendizaje: pronunciación. ....	56
Figura 13. Percepción de aprendizaje: interacción. ....	57
Figura 14. Desempeño elaboración de guion.....	58
Figura 15. Nivel de desempeño oralidad. ....	59
Figura 16. Nivel de desempeño escritura.....	60
Figura 17. Códigos análisis cualitativo.....	62
Figura 18. Resultados prueba de salida.....	64
Figura 19. Comparación prueba de entrada y salida habilidad Listening.....	65
Figura 20. Comparación prueba de entrada y salida habilidad Reading and Writing. ....	65
Figura 21. Comparación prueba de entrada y salida habilidad Speaking. ....	66

## **Índice de tablas**

Tabla 1. Fases de implementación DT	32
Tabla 2. Conversión escudos.	36
Tabla 3. Rúbrica evaluación y coevaluación Pódcast.	37
Tabla 4. Proceso de implementación DT	38
Tabla 5. Códigos definitivos	62
Tabla 6. Evaluación y coevaluación pódcast.	63

## **Anexos**

Anexo 1. Prueba de entrada y de salida.	78
Anexo 2. Formato observación	94
Anexo 3. Encuesta temáticas pódcast.	96
Anexo 4. Encuesta percepción de aprendizaje.	98
Anexo 5. Formato: Definir: técnica Mi turno y Selección por clasificación.	100
Anexo 6. Idear: técnica dentro- fuera.	101
Anexo 7. Idear: técnica cuenta cuentos.	102
Anexo 8. Guion pódcast.	103

## **1. Introducción**

La enseñanza de la lengua extranjera es un proceso que consiste en la transmisión de conocimientos, habilidades y valores culturales. Esto implica la adquisición de competencias lingüísticas tales como la comprensión y la expresión tanto oral como escrita. Dicho proceso está relacionado con factores tales como la edad, la personalidad, la inteligencia, la motivación y puede llevarse a cabo en diferentes escenarios.

Es importante considerar que el enseñar está a cargo del docente, persona que tiene el papel principal de guiar todo el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Así pues, para Manga (2008) el docente debe presentar los contenidos utilizando diferentes recursos y materiales didácticos, además, debe proporcionar una valoración y retroalimentación para la corrección de errores con el fin de ayudar a los estudiantes a mejorar su competencia comunicativa.

Conviene subrayar que la enseñanza de la lengua extranjera se ha visto enriquecida por el uso de las TIC. Con ella se promueve el aprendizaje colaborativo permitiendo la comunicación y la creación de comunidades de aprendizaje a través de recursos en línea. En este ambiente de medicación tecnológica, el uso de las herramientas debe ser intencionada y se espera que el aprendizaje sea recreativo y autónomo.

El uso de las TIC permite que la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras se convierta en un proceso situacional a partir del uso de dispositivos tecnológicos (celulares, computadores, tabletas) o laboratorios de idiomas. Es así como, a través de la inmersión y el intercambio cultural se fortalecen las competencias comunicativas en relación con la pronunciación, la aprehensión del léxico y expresiones idiomáticas, así como el correcto uso de la gramática.

Por lo anterior, este trabajo de investigación pretende determinar los alcances de una intervención pedagógica basada en la elaboración de pódcast educativos bajo el enfoque del Design Thinking (en adelante DT) en educación para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de

producción en lengua extranjera - inglés, al identificarse en los estudiantes de cuarto grado limitaciones en la comprensión y producción debido a la escasa exposición al idioma dentro como fuera de la institución, dificultades en el vocabulario, el manejo de estructuras gramaticales y coherencia en las ideas.

En este sentido, este documento se divide en cuatro grandes apartados: el primer momento plantea la situación problémica, la pregunta de investigación y los objetivos. El segundo momento corresponde a la búsqueda documental y la construcción del marco referencial en relación con los constructos Design Thinking o pensamiento de diseño, Design Thinking en el aprendizaje de lenguas extranjeras, pódcast y pódcast educativos, los cuales se toman como referencia para la elaboración y ejecución de la intervención pedagógica; asimismo, las categorías de competencia comunicativa y métodos de enseñanza de la lengua extranjera.

En el tercer apartado expone el diseño metodológico a partir de la Investigación Basada en Diseño en la cual se identificaron las principales problemáticas para el mejoramiento de la practica educativa y se enuncian las técnicas e instrumentos de recolección de información, el análisis de datos, los participantes y el prototipo implementado.

Finalmente, el cuarto apartado presenta los resultados obtenidos después de la intervención pedagógica y la ejecución del prototipo donde se pretendía que los estudiantes de grado 4° de primaria del Colegio Naciones Unidas IED, elaborarán por equipos de trabajo pódcast relacionados con temáticas correspondientes a películas o series de televisión. Se presenta a su vez, el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos, así como las discusiones y los principales hallazgos.

## **2. Planteamiento del problema**

### **2.1. Definición del problema**

La lengua inglesa ha predominado durante los últimos tiempos en los diferentes ámbitos donde interactúa el ser humano. Según Niño (2013), el inglés es reconocido como un idioma universal que abarca aspectos científicos, culturales, económicos, políticos y sociales. En este sentido, se configura como lengua vehicular que permite no solamente la comunicación, sino que abre las puertas de acceso al conocimiento en tiempo real. Esto subraya la importancia de desarrollar habilidades y competencias personales y profesionales en los estudiantes.

Así pues, en el ámbito educativo el inglés presenta varios desafíos tales como la falta de práctica y exposición al idioma. Según lo planteado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), el inglés se imparte desde educación infantil y es enseñado como lengua extranjera en la mayoría de las instituciones educativas a través de periodos controlados de tiempo (MEN, 2006). Sin embargo, los estudiantes carecen de oportunidades que les permitan desarrollar sus habilidades comunicativas para desenvolverse en entornos que exigen la expresión oral y escrita.

Esta problemática, puede atribuirse al bajo nivel de competencia en inglés por parte de los profesores, la aplicación de metodologías de enseñanza centradas en el profesor, la falta de recursos y el escaso tiempo asignado al inglés en el currículo (Santillana, s.f.). Razón por el cual, se requiere de la implementación de metodologías comunicativas, la exposición a contenidos auténticos en inglés y la interacción con hablantes nativos.

Un segundo desafío, está relacionado con la motivación de los estudiantes dado los sentimientos de frustración que se generan en ellos al sentirse incapaces de comunicarse de manera efectiva. Como señalan Morales y Morales (2022), una de las dificultades en el aprendizaje del inglés, obedece a la

poca práctica del habla durante las clases pues los docentes no realizan actividades suficientes para potenciar su producción debido al esfuerzo y al tiempo que requiere su planeación y ejecución. Por lo cual, se prioriza el aprendizaje gramatical y del significado de las palabras (González, 2015). Así pues, los autores sugieren crear un entorno donde los estudiantes se sientan cómodos y seguros al practicar la producción oral.

La falta de motivación también puede aparecer cuando los estudiantes perciben que no tienen control sobre sus avances en las habilidades comunicativas en inglés, llevándolos a abandonar con rapidez las actividades propuestas (Pincay, San Lucas Marcillo, & Sánchez, 2019). Es esencial generar entornos de aprendizaje que despierten el interés y fomenten el deseo de aprender mediante el uso de material didáctico contextualizado y la presentación de situaciones reales que se ajusten a la diversidad e intereses de los estudiantes.

Un tercer desafío, se relaciona con el Plan Nacional de Bilingüismo 2004 – 2019 (MEN, 2004), el cual plantea que los estudiantes al finalizar su ciclo escolar se encuentren en un nivel intermedio B1. Sin embargo, Colombia se encuentra en el nivel bajo de dominio de la lengua según el estudio realizado por English First (2022), en el cual el país obtuvo una puntuación de 448 sobre 800, ubicándose en el puesto 77 de 100 países, en las habilidades de lectura y comprensión auditiva.

De igual modo, estos resultados que se pueden interpretar como bajos se reflejan en el contexto donde se desarrolló la presente investigación. El Colegio Naciones Unidas IED se ubicó en el puesto 687 de 1411 a nivel de ciudad, con un promedio de 50 sobre 100 puntos según el ranking de colegios por departamento que consolida Milton Ochoa (2022). Es decir, los resultados que obtuvieron en la prueba Saber 11 del año 2022, evidencian que los estudiantes se encontraron en los niveles A-, A1 y A2.

Lo anteriormente expuesto, muestra una discrepancia significativa entre el nivel actual y el nivel deseado de competencia comunicativa en inglés. Se sabe de varias causas que pueden estar contribuyendo a estos resultados tales como carencia del enfoque comunicativo en las clases, la limitada exposición y práctica del idioma fuera del aula, la falta de recursos adecuados y la necesidad de mejorar las estrategias de enseñanza y evaluación. También se sospecha que las actividades de producción oral y escrita pueden no estar siendo abordadas de manera efectiva en el currículo actual, lo que limita el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes.

Por lo tanto, este proyecto busca contribuir a que los estudiantes de grado cuarto de primaria mejoren sus habilidades comunicativas de producción en inglés. Se pretende que ellos puedan expresarse de manera clara y coherente tanto de forma oral como escrita, utilizando estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para comunicarse efectivamente en diferentes contextos.

## **2.2.Pregunta de investigación**

¿Cuáles son los alcances de una intervención pedagógica orientada al diseño de pódcast educativos bajo la metodología del Design Thinking en educación, para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de producción en inglés, en estudiantes de grado cuarto de primaria del Colegio Naciones Unidas IED?

## **2.3.Objetivos**

### **2.3.1. Objetivo General**

Determinar los alcances de una intervención pedagógica basada en la elaboración de pódcast educativos bajo el enfoque de Design Thinking en educación, en cuanto al fortalecimiento de las

habilidades comunicativas de producción en inglés en estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio Naciones Unidas IED.

### **2.3.2. Objetivos Específicos**

- ✓ Determinar el nivel de producción en inglés de los estudiantes del grado cuarto del Colegio Naciones Unidas IED antes y después de la intervención pedagógica.
  
- ✓ Diseñar e implementar la propuesta pedagógica basada en el Design Thinking para la creación de prototipos de pódcast educativos con el propósito de fortalecer de la producción oral y escrita en inglés.
  
- ✓ Identificar desde la percepción de los estudiantes y la evaluación de los productos de aprendizaje los alcances de la implementación del prototipo diseñado con respecto al fortalecimiento de las habilidades comunicativas de producción.

### **3. Marco Referencial**

#### **3.1.Estado del Arte**

La revisión documental de investigaciones y trabajos de grado que soportaron las categorías de la pregunta de investigación se dividió en: Design Thinking o pensamiento de diseño y Design Thinking en el aprendizaje de lenguas, que corresponden al componente metodológico utilizado en la implementación del prototipo. Pódcast y Pódcast educativo que hacen referencia al componente tecnológico.

En los párrafos siguientes, se describirán los aportes de investigaciones realizadas en diferentes países, donde se manifestó la necesidad de fortalecer las habilidades comunicativas de producción en inglés y se mencionaron los adelantos llevados a cabo en materia pedagógica sobre el uso de nuevas tecnologías con propósitos educativos.

En particular, se ha demostrado que el DT ha sido utilizado en diversos contextos educativos, sin embargo, no se ha evidenciado que este enfoque haya sido aplicado en estudiantes de básica primaria en la asignatura de inglés. De manera semejante ocurrió con los pódcast educativos, que si bien, algunos han sido producidos por estudiantes, las investigaciones demostraron que su elaboración se ha desarrollado bajo otros enfoques.

##### **3.1.1. Design Thinking y Design Thinking en el Aprendizaje de Lenguas**

Autores como Ulloa (s.f.), definen el pensamiento de diseño como un enfoque creativo para la resolución de problemas y el desarrollo de soluciones innovadoras. Este se divide en varias fases: empatía, definición del problema, ideación, prototipado y prueba, generando así soluciones efectivas y centradas en el usuario lo cual permite desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

Siguiendo esta línea, autores como Buphate y Esteban (2022), manifiestan que el pensamiento de diseño es un enfoque de resolución de problemas que propone soluciones innovadoras y efectivas a través de la generación de ideas y la iteración de prototipos. De acuerdo con el autor, el DT se divide en cinco pasos: empatía, definición del problema, ideación, prototipado y prueba y en su implementación se puede regresar a cualquier de las fases para el mejoramiento de la solución final, así pues, la retroalimentación en cada etapa genera nuevas ideas y soluciones.

A su vez, en artículos como el de Krishnavarty et al (2022), el pensamiento de diseño se entiende como un enfoque de resolución de problemas creativa e innovadoramente de las necesidades de los usuarios. Está relacionada con la interdisciplinariedad y la experimentación iterativa buscando generar soluciones prácticas para implementar en los contextos propios. Es importante destacar que, al ser un proceso iterativo, constantemente se prueban y modifican los prototipos para mejorar su eficiencia e incrementar su productividad.

Ahora bien, en el ámbito del aprendizaje de las lenguas, autores como Mena (2021) plantean que el DT es un enfoque que busca resolver problemas y fomentar la innovación a través de procesos creativos. Este enfoque trabaja desde la empatía, identifica las necesidades reales y genera soluciones a través de la ideación y el prototipado. Permite a su vez, desarrollar habilidades como la indagación, síntesis, pensamiento crítico y trabajo colaborativo. En este sentido, los estudiantes están más relacionados con las problemáticas socioculturales y el impacto del inglés en su comunidad.

Así mismo, Kim (2022) propone que el pensamiento de diseño en el aprendizaje de lenguas aporta a la construcción del currículo. De acuerdo con el autor, se pretende que se comprenda, interprete y utilice los documentos curriculares, adaptándolos a las necesidades de los estudiantes para promover un aprendizaje significativo a través de la colaboración y resolución creativa de problemas. Su implementación fomenta la innovación a partir de la empatía y la cooperación interdisciplinaria.

Otro rasgo que se debe resaltar del pensamiento de diseño en el aprendizaje de lenguas corresponde a este como herramienta que permite a los profesores comprender la motivación de los estudiantes para abordar contenidos, atendiendo a sus necesidades y preferencias (Sharma, 2019). Desde este enfoque se transforma la concepción del estudiante como eje central del proceso para diversificar las estrategias de enseñanza a partir de la creatividad y experimentación.

De manera semejante, para Sándarová et al (2023), la implementación del DT en el aprendizaje de lenguas pretende mejorar las habilidades comunicativas, el trabajo en equipo, la motivación y la resolución de problemas. Se busca que a través de un proceso iterativo en sus diferentes fases se generen soluciones innovadoras con el fin de propiciar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales por medio de la práctica y la participación.

Evidentemente, esta revisión documental aportó al proyecto ejemplos de implementación e ideas para el diseño y construcción del prototipo, pues el uso del DT en el aprendizaje de lenguas debe basarse en la empatía hacia los estudiantes, lo cual implica escucharlos activamente, observar y comprender sus experiencias y perspectivas para diseñar soluciones que se ajusten a sus necesidades individuales y colectivas.

La implementación de sus diferentes fases tal como fue mencionado anteriormente por los diferentes autores, permitió que para esta investigación se llevaran a cabo procesos iterativos en cada una de estas, pues la construcción del producto final necesitó constante retroalimentación y el uso de diferentes técnicas que, a través de la experimentación, buscaron soluciones creativas a las problemáticas planteadas.

De igual forma, la revisión de estas investigaciones invitó a realizar cambios en el currículo, aterrizando algunas de las temáticas planteadas por la institución de acuerdo con las características socioculturales de los estudiantes. Si bien, las condiciones y dinámicas escolares no permiten la personalización del aprendizaje, el DT propicia la adaptación y el planteamiento de diferentes

estrategias y procesos evaluativos, con el fin de incrementar la relevancia de los contenidos para aumentar así la motivación y compromiso.

### **3.1.2. Pódcast, pódcast educativo y pódcast en la enseñanza de las lenguas extranjeras.**

El pódcast según Reyes (2022), se puede definir como un formato de contenido digital que consiste en la creación y distribución de archivos de audio en forma de episodios para ser transmitidos a través de internet. Estos pueden abordar variedad de temas y permite a los usuarios escuchar su contenido en diferentes dispositivos. De acuerdo con el autor, el pódcast ha generado cambios en la elaboración de contenidos, la forma de distribución y la relación entre la audiencia y el productor.

De igual forma, se plantea que el pódcast puede entenderse como un documento sonoro digital que incluye elementos transmedia y que aborda temas específicos, los cuales son producidos por personas, empresas o medios de comunicación (Rodríguez, 2022). Si bien, el termino se popularizo en el año 2004, la producción y el consumo del contenido digital ha aumentado para el entretenimiento, la difusión de información y la educación. Es así, como este ha sido considerado como la evolución del contenido radiofónico.

Para investigadores como Terol et al. (2021), el consumo de contenido digital a través de archivos sonoros, como el pódcast, incluye una variedad de temas. Estos archivos son creados de manera independiente, por de emisoras de radio o compañías profesionales. Los pódcast permiten a los usuarios suscribirse para recibir actualizaciones automáticas con la publicación de nuevos episodios, lo cual ha generado nuevas estrategias de financiación y de distribución.

Con respecto al pódcast educativo, autores como Solano y Sanchez (2010), plantean que estos son archivos de audio que contienen información educativa creada por docentes, estudiantes o expertos. Se pueden difundir y compartir fácilmente en la web, pueden ser reproducidos desde cualquier

ordenador o dispositivo móvil y pueden ser utilizados para complementar el proceso de enseñanza dependiendo de los diversos niveles educativos.

Así mismo, el trabajo de Chacón y Pérez (2011), en el que se define el pódcast educativo como un recurso auditivo que transmite información y conocimientos a los estudiantes. Estos contribuyen con la motivación, favorecen el trabajo en equipo y refuerzan la confianza y seguridad. A su vez, se constituyen como herramienta que permite el desarrollo de las habilidades comunicativas de comprensión y producción.

Siguiendo la misma línea, Aldana (2012), en su investigación resalta que los pódcast educativos son herramientas que apoyan el proceso de enseñanza en el aula, mejorando las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes dado que facilita la relación con las diferentes áreas del conocimiento. Estos recursos generan confianza en los estudiantes, puesto que permiten el trabajo colaborativo y contribuyen con el uso de las nuevas tecnologías desde un enfoque intencionado.

Algo semejante propone Romero et al. (2022), y lo plantea tal como la investigación de Fernández (2010), que los pódcast educativos son archivos de audio que contienen información educativa y son creados por estudiantes, profesores o personas expertas. Presentan en diferentes niveles de dificultad de acuerdo y además, plantean que estos buscan complementar o reforzar un determinado tema y, dada su variedad, pueden ser lecciones de clases, debates, entrevistas, entre otros para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

En cuanto al pódcast educativo en el aprendizaje de lenguas, su uso presenta varias ventajas tales como el mejoramiento en la habilidad de escritura: el uso correcto de la gramática y el aprendizaje del vocabulario y expresiones (Santana, 2021). En la habilidad del habla, este proporciona a los estudiantes materiales auténticos que les permiten la imitación de sonidos y la entonación de las frases para el fortalecimiento de la pronunciación a través de la lectura en voz alta.

Para autores como López (2015), el uso del pódcast en el aprendizaje de lenguas propicia la cooperación y autonomía en los estudiantes dado que su uso es flexible, posibilitando practicar el inglés dentro y fuera de clase. De igual forma, con su uso y elaboración se fortalecen las habilidades comunicativas lo cual mejora la comprensión auditiva y la producción textual con el fin de contribuir a que el proceso comunicativo sea más eficiente.

### **3.2.Marco Teórico**

El marco teórico de la presente investigación se fundamentó en el estudio en las categorías de Design Thinking reconocido por su enfoque centrado en el usuario y su capacidad para fomentar la innovación, pódcast educativo como una herramienta de comunicación y aprendizaje. Adicionalmente, se conceptualiza sobre la competencia comunicativa en inglés y los métodos y estrategias de enseñanza de la lengua extranjera.

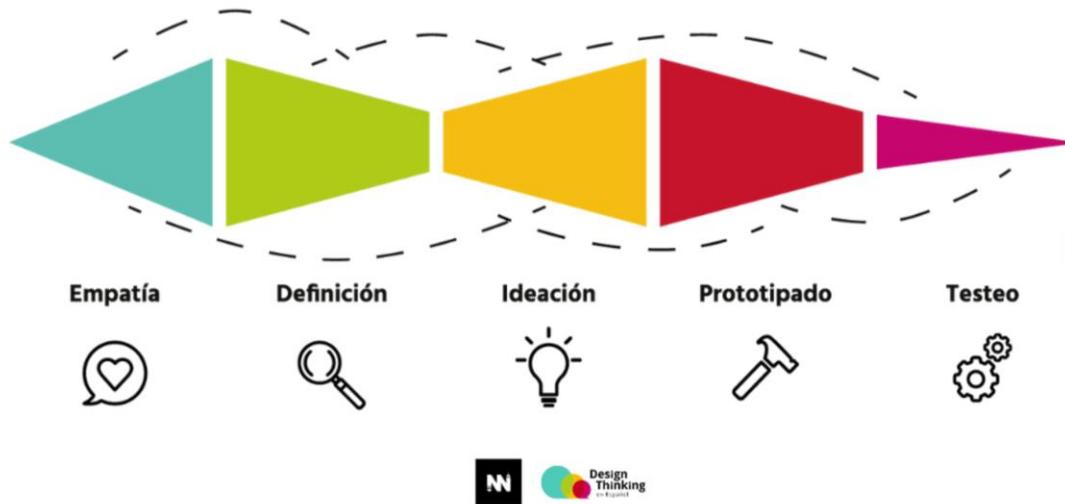
#### **3.2.1. Design Thinking**

En primer lugar, el DT tiene sus raíces en el campo del diseño y ha evolucionado a lo largo del tiempo. Se atribuye a Herbert Simon la introducción de este término en la década de 1960, pero fue popularizado por empresas como IDEO y la Universidad de Stanford en la década de 1990. Este se basa en la empatía hacia los usuarios y en comprender sus necesidades, deseos y desafíos (Miranda, 2021), colocando al ser humano en el centro del proceso de diseño con el fin de crear soluciones que sean significativas y relevantes.

El DT es un enfoque iterativo y no lineal. Se divide en cinco fases: la empatía, la definición, la ideación, el prototipado y la prueba (Figura 1). Estos pasos no llevan un orden específico y pueden retroalimentarse entre sí. De esta forma, fomenta el pensamiento divergente que implica generar una

amplia variedad de ideas y soluciones creativas y el pensamiento convergente, que implica seleccionar y refinar las mejores ideas para desarrollar soluciones efectivas.

Figura 1. Proceso de Design Thinking



Fuente: Design Thinking en Español un proyecto de Dinngo.

Este enfoque promueve la creación de prototipos rápidos y tangibles para probar y refinar ideas. Por medio de la experimentación, se obtiene retroalimentación temprana y valiosa que ayuda a mejorar y optimizar las soluciones propuestas, lo cual propicia el trabajo en equipo y la colaboración entre personas con diferentes habilidades. Así pues, la diversidad de perspectivas enriquece el proceso y permite generar ideas más innovadoras y soluciones más completas (Thinking, 2024).

Lo anteriormente descrito corresponde al DT en el campo empresarial, en los próximos párrafos se define el Design Thinking desde el ámbito educativo a partir de lo propuesto en libros y artículos principalmente como *Design Thinking en el aula* y *Design Thinking para educadores*, entre otros, con el propósito de comprender esta metodología aplicada.

De acuerdo con el libro *Design Thinking para educadores* (2012), este es un método estructurado para generar ideas, caracterizándose por ser altamente humano. Consiste en cinco etapas

que facilitan el proceso de desarrollo, los cuales van desde la identificación de un desafío hasta la búsqueda y construcción de una solución. En el siguiente esquema, se presentan cada una de estas:

Figura 2. Proceso de diseño



Fuente: Design Thinking para educadores.

Así pues, en la fase de descubrimiento o empatizar se busca comprender el desafío que se ha planteado, lo cual lleva a la búsqueda de información que servirá como inspiración para el segundo paso. En la fase de interpretación o definir a partir de la información recolectada y la identificación de necesidades se plantea la problemática o desafío y se establecen los objetivos.

En la fase de ideación o idear se comienzan a generar ideas y soluciones creativas a la problemática planteada. En la experimentación o Prototipar se materializan las ideas y se crean representaciones tangibles con el fin de obtener retroalimentaciones. Finalmente, en la etapa de evolución o testear se recopila información valiosa sobre la efectividad de las soluciones y se realizan ajustes y mejoras en relación con los resultados obtenidos.

### 3.2.2. Pódcast educativo

Para esta investigación se tuvo en cuenta los siguientes autores los cuales en publicaciones de libros y cartillas describen los pódcast educativos, entendiendo que estos “forman parte de una estrategia de enseñanza aprendizaje en el marco de una Planificación didáctica” (Reynoso et al., p.9, 2019 en Reynoso et al., 2016) y pueden ser utilizados para complementar las clases presenciales, proporcionar material de estudio adicional, presentar información de manera más accesible y atractiva con el fin de fomentar la participación activa de los estudiantes.

Así pues, los pódcast educativos pueden cubrir temas académicos, de idiomas, ciencia, historia, entre otros. Para Patxi (2020) los pódcast educativos ofrecen una oportunidad única para el aprendizaje autodirigido y el desarrollo de las habilidades. Los oyentes pueden acceder a diversos conocimientos, explorar nuevos temas y diferentes perspectivas para ampliar su comprensión del mundo escuchando información especializada de profesionales destacados.

Algunos pódcast educativos fomentan la participación de los oyentes a través de comentarios, preguntas o desafíos interactivos. Esto promueve el compromiso de la audiencia, lo que enriquece aún más la experiencia de aprendizaje, puesto que los oyentes eligen los temas que les interesan y seleccionan los episodios relevantes de acuerdo con su ritmo de aprendizaje (Patxi, 2020).

Tal como lo manifiesta Gamboa (2010), este tipo de archivo de audio demandan una reflexión, organización y evaluación planificada con el fin de propiciar el desarrollo de habilidades comunicativas, el trabajo colaborativo y la solución de problemáticas reales.

Según Solís (2010), estos se pueden clasificarse en *Teaching pódcast*, los cuales son elaborados por los estudiantes según las necesidades temáticas y en *Learning pódcast*, los cuales ofrecen información a los estudiantes para practicar o aprender nuevos temas. En este sentido, su uso y elaboración convierten a los estudiantes en productores y consumidores de contenido digital.

Ahora bien, frente a los aspectos técnicos, los pódcast no demandan una gran cantidad de elementos o recursos. Para su grabación, edición y publicación es necesario contar con un micrófono, un computador y acceso a internet. Al momento de grabar, se recomienda que el micrófono este lo más próximo a la boca con el fin de captar la voz y evitar los ruidos de fondo.

De acuerdo con Pastor (2010), se aconseja estar en un lugar aislado de ruidos externos, así como evitar respirar directamente sobre el micrófono puesto que todo esto quedara grabado en el audio. Por esta razón, se recomienda tener una espuma de protección sobre este y con ayuda de un software aplicar el filtro de eliminación de ruido. Así mismo, se debe tener en cuenta la eliminación de los silencios, la normalización del audio y la calidad de exportación.

Frente a la estructura interna del pódcast, conocida a su vez como guion, esta permite conducir al oyente y produce en él la sensación de calidad en el trabajo. Si bien, este no tiene un formato estándar y varía de acuerdo con cada temática, debería contener las secciones de entrada, contenido y despedida. A su vez, establecer formas de contacto con el oyente a través del saludo, la presentación y la breve descripción de la temática a trabajar (Cano, 2010).

En cuanto a la temática del pódcast, Barrena (2010) plantea dos clasificaciones: centrarse en un único tema o en un programa multidisciplinar y este se define a partir del nivel de conocimiento sobre el tema y a la profundidad con la que se aborda. De acuerdo con el autor, es importante que en esta sección se añada música de fondo o transiciones para darle vida al pódcast, así como jugar con los cambios en los tonos de voz permitiendo que se eleve o atenué en relación con la intensidad en los diálogos.

### **3.2.3. Competencia comunicativa en inglés**

La competencia comunicativa es la capacidad de una persona para usar el idioma apropiadamente en una comunidad lingüística particular. Esta competencia incluye no solo el dominio

de la gramática y el vocabulario, sino también la capacidad de entender y producir discursos coherentes y apropiados para situaciones específicas (Cervantes, s.f.).

De acuerdo con Hymes, además del conocimiento gramatical, los hablantes necesitan conocer cómo usar el lenguaje de manera adecuada en diferentes contextos sociales (Cervantes, s.f.). Según Canale y Swain (1980, como se citó en Rosales et al (2012), la competencia comunicativa es el conjunto de cuatro competencias interrelacionadas: competencia gramatical, competencia sociolingüística, competencia discursiva y competencia estratégica.

Para el Marco Común Europeo (MCER), la competencia comunicativa abarca componentes lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos, que incluyen conocimientos, destrezas y habilidades en la comunicación. Lo cual implica la capacidad de utilizar recursos lingüísticos de manera funcional en diferentes contextos y situaciones de interacción verbal (Europa, 2001).

### **3.2.4. Métodos y estrategias de enseñanza de la lengua extranjera**

Los métodos de enseñanza son estrategias y enfoques utilizados por los docentes para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estos métodos incluyen técnicas, procedimientos y recursos específicos para impartir conocimientos y habilidades de manera efectiva (Beltran, 2017).

De acuerdo con Yanchapitan et al (2022), estos métodos se pueden agrupar en cinco categorías: traducción gramatical, método directo, audiolingual, enfoque comunicativo y aprendizaje basado en tareas. El método tradicional de enseñanza se basa en la transferencia de conocimiento del docente al estudiante. Se enfoca en la gramática y la traducción y se fundamenta en el conocimiento del vocabulario y reglas gramaticales de la lengua extranjera para comprender, construir oraciones (Gooding, 2020).

El método directo se centra en enseñar el idioma utilizando únicamente esa lengua, sin traducciones. Se enfoca en la comunicación oral y en la inmersión lingüística para lograr la fluidez en

el idioma (Yanchapitan et al, 2022). EL método audolingual se basa en la repetición sistemática de estructuras básicas de oraciones, enfocándose en la enseñanza oral. Se profundiza en la pronunciación y la gramática, enseñando vocabulario a través de demostraciones y objetos promoviendo el uso directo del idioma objetivo sin recurrir a la lengua materna (Gooding, 2020).

El enfoque comunicativo para Beltrán (2017), se enfoca en desarrollar la habilidad de comunicarse en situaciones reales. Se basa en actividades variadas y motivadoras que integran aspectos gramaticales, léxicos y fonológicos en el proceso comunicativo. Este método busca crear un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes puedan practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas de manera efectiva y significativa.

Finalmente, el Aprendizaje Basado en Tareas se centra en la ejecución de tareas significativas que promueven el aprendizaje del idioma. Busca enseñar lo que es relevante para el estudiante y se enfoca en la comunicación y el sentido en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, se creó para superar las limitaciones del enfoque comunicativo (Yanchapitan et al, 2022).

## **4. Diseño Metodológico**

### **4.1. Enfoque y tipo de investigación**

La presente investigación es de corte mixto, puesto que “combina los enfoques cualitativo y cuantitativo, entendiendo que, para lograr la calidad total en el estudio, se requiere complementar los procedimientos de una y otra” (Samaniego, 2022). Este enfoque permite obtener un panorama más holístico del fenómeno (Guelmes & Nieto, 2015), dado que existe una comprensión más completa y detallada del problema de investigación a partir de la elaboración de mejores instrumentos de recolección de datos (Ortega, s.f).

Así mismo, los diseños mixtos “facilitan el fortalecimiento de los conocimientos teóricos y prácticos” (Pereira, 2011, pág. 19) permitiendo ampliar las preguntas y las teorías para dar cuenta de la realidad e incidir en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Hamui, 2013). Es decir, los enfoques cualitativos proporcionan una comprensión profunda de los fenómenos a través de la exploración de las experiencias y perspectivas de los individuos, mientras que los enfoques cuantitativos permiten la medición objetiva y la generalización de los hallazgos (González, 2023).

Teniendo en cuenta lo anterior, se identificaron las siguientes variables para esta investigación:

- ✓ Variables cuantitativas: cantidad de estudiantes participantes, nivel de producción oral y escrita de inglés, puntaje de evaluación del pódcast educativo.
- ✓ Variables cualitativas: producción del guion del pódcast educativo, percepción del fortalecimiento de habilidades comunicativas de producción, y líneas temáticas de preferencia.

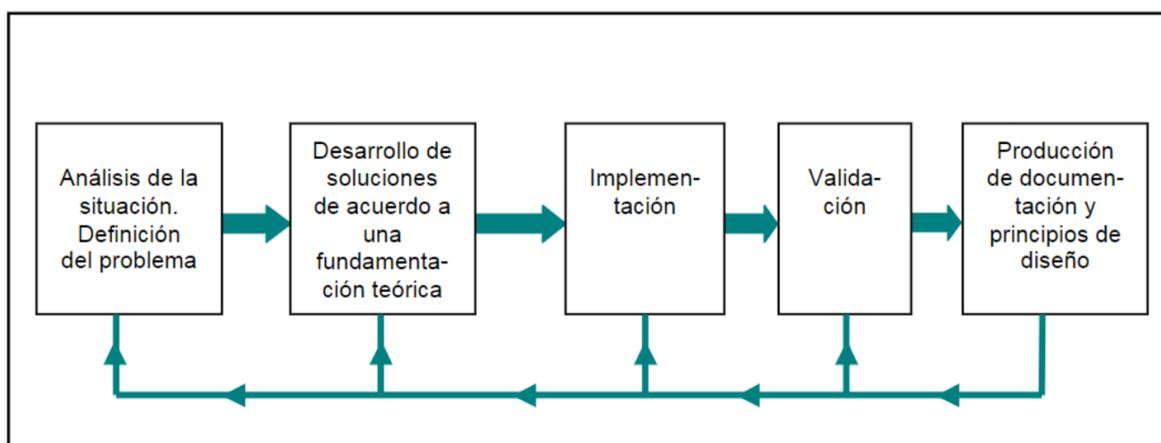
Ahora bien, esta investigación se desarrolló bajo el método de la Investigación Basada en Diseño. Según Salinas (2016), esta se caracteriza por su enfoque en la innovación educativa. Busca identificar problemas y desarrollar soluciones que sean efectivas y viables en contextos educativos a

través de un proceso iterativo, para diseñar y probar diferentes soluciones hasta encontrar la más adecuada con el fin de abordar la problemática en cuestión.

En otras palabras, es un tipo de investigación que se utiliza en el ámbito de la educación para abordar problemáticas y transformarlas mediante el diseño, prueba y validación de posibles soluciones centrándose en la innovación educativa para generar cambios significativos en la práctica.

Así pues, para llevar a cabo este tipo de investigación autores como De Benito y Salinas (2016) plantean que existen 5 fases a desarrollarse (figura 3). Si bien, no existe un modelo a seguir, este proceso propicia el fortalecimiento del marco conceptual y el perfeccionamiento de la intervención.

Figura 3. Proceso de la investigación.



Fuente: Adaptado De Benito (2006).

De acuerdo con este esquema adaptado de Reeves (2000) por De Benito (2006), la presente investigación partió del análisis y definición de la problemática educativa, estableció los elementos teóricos, diseño y aplicó un prototipo para la creación de pódcast educativos a partir del enfoque DT en educación y finalmente presentó los resultados con la elaboración de este documento.

En efecto, la investigación de corte mixto busca proporcionar datos sólidos al combinar métodos cuantitativos y cualitativos para respaldar el diseño, la implementación y la evaluación de intervenciones educativas innovadoras en el marco de la Investigación Basada en Diseño. De esta

forma, se obtiene una visión más completa y detallada del fenómeno educativo, lo que contribuye a la generación de conocimiento práctico y a la mejora de la práctica educativa.

## **4.2. Fases de la IBD**

### **4.2.1. Análisis de la situación**

El Colegio Naciones Unidas IED, es una institución de carácter oficial que ofrece el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica y media. Está ubicado en la ciudad de Bogotá en el barrio Las Ferias y cuenta con dos sedes: sede A, donde funcionan los grados jardín a segundo de primaria y sede B, donde se encuentran los grados de tercero a undécimo. En cuanto a la infraestructura tecnológica, la institución cuenta con aulas equipadas con recursos tecnológicos tales como video beam, computadores, televisores y pantallas inteligentes. Estos recursos están disponibles para apoyar las actividades pedagógicas, por lo que para el propósito de este estudio son pertinentes pues permitirían a los estudiantes trabajar en el diseño de pódcast educativos.

Desde el punto de vista organizacional, el Colegio Naciones Unidas IED tiene una población de 843 estudiantes en todos sus niveles que son atendidos en jornada única. Cuenta con 37 docentes de aula, dos profesionales de inclusión educativa, dos orientadoras, dos coordinadores y un rector. Además, cuenta 5 docentes en el área de humanidades que son profesionales en el campo de las lenguas extranjeras y orientan las clases de inglés, las cuales tienen una intensidad horaria de 6 horas semanales como se mencionó anteriormente.

Así pues, el colegio cuenta con cierta autonomía para implementar cambios en el currículo y en los enfoques pedagógicos, siempre y cuando estén en concordancia con las políticas y regulaciones del MEN. Además, dispone de recursos tecnológicos y cuenta con el apoyo de los docentes y la dirección del colegio para llevar a cabo las intervenciones pedagógicas necesarias que contribuyan al mejoramiento de la calidad educativa.

Es por eso que, a través de las observaciones de clase y la aplicación de la prueba de entrada se establecieron las de necesidades de los estudiantes en la asignatura de inglés para determinar el problema de investigación. Seguidamente, se hizo la revisión bibliográfica relacionada con las categorías de Design Thinking (DT) y pódcast educativo. Estos documentos permitieron establecer los elementos teóricos y metodológicos que se tuvieron en cuenta para el diseño y desarrollo de la intervención pedagógica.

Debe señalarse que, las partes involucradas como los docentes y los directivos del colegio reconocen la importancia de abordar el bajo nivel académico en las habilidades comunicativas de producción en inglés. Existe un interés común en mejorar el desempeño en esta área y preparar a los estudiantes para su desarrollo académico y profesional. Así pues, al diseñar un prototipo que aporte al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés se debe tener en cuenta las fortalezas y posibles obstáculos que pueden surgir durante el proceso.

Es así, como algunas de las fortalezas con las que se cuenta institucionalmente son: a) la disposición de recursos tecnológicos para uso de la comunidad en general, b) el compromiso de los docentes por generar alternativas de aprendizaje significativo y, c) el interés de los estudiantes por sus procesos de aprendizaje. Sin embargo, también pueden surgir obstáculos tales como: a) la resistencia al cambio, b) la falta de capacitación docente en enfoques comunicativos y, c) la limitada disponibilidad de tiempo y/o ejecución de recursos.

Específicamente, a través de las observaciones de clase (ver Anexo 2) se concretaron las necesidades de los estudiantes de grado cuarto de primaria del Colegio Naciones Unidas IED en cuanto al aprendizaje del inglés. En dichas observaciones se evidenciaron limitaciones en la comprensión oral, pues para la mayoría de los estudiantes al tener poca exposición del idioma dentro de la institución y por fuera de ella, se presentaban dificultades para entenderlo. También, se presentaron limitaciones en el

vocabulario, pues se les dificultó expresarse con fluidez al desconocer las palabras que debían utilizar, lo cual conllevó a un sentimiento de frustración, desmotivación e inseguridad al hablar.

De la misma manera, en la habilidad de escritura, se les dificultó el manejo de estructuras gramaticales a pesar del uso de herramientas y recursos que reforzaban su comprensión. Así pues, durante los ejercicios se observaron carencias en la coherencia y cohesión de las ideas tanto en el limitado uso del vocabulario como en el poco uso de los conectores. Algunos estudiantes tuvieron además dificultades en estructurar las oraciones a pesar de presentárseles ejemplos y actividades de modelaje.

Se debe agregar además que, para los estudiantes las actividades realizadas en clase carecen de sentido puesto que su práctica no es significativa. Para ellos, es necesario una variedad de temas que se ajusten a sus necesidades puesto que las temáticas abordadas no corresponden a los entornos donde se desenvuelven. A su vez, se evidenció que necesitan más oportunidades para practicar la producción oral en situaciones reales.

De manera semejante, los resultados de la prueba de entrada (ver Anexo 1) evidenciaron que el 56,3% de los estudiantes en el componente de lectura y escritura obtuvieron 5 de 25 puntos posibles, en la habilidad de escucha el 53,2% obtuvieron 4 de 20 puntos y en la prueba de oralidad el 50% obtuvieron 6 de 15 puntos. Así mismo, los resultados obtenidos en las pruebas internas de la institución evidenciaron que el 53,2% de los estudiantes obtuvieron 5 o menos respuestas correctas de 10, evaluando solamente la gramática y el vocabulario.

Así pues, estos resultados que revelan un bajo desempeño en la competencia comunicativa indican la necesidad de implementar una intervención pedagógica en la que el estudiante se convierta en el protagonista del desarrollo y del fortalecimiento de sus habilidades comunicativas. Si bien, existen además factores individuales como problemas de aprendizaje y barreras emocionales, se pretende con esta brindarles herramientas que les permitan superar sus dificultades y contribuir con el mejoramiento de la calidad educativa.

Dicho lo anterior, esta intervención se realizó con 32 estudiantes del grado 402 del Colegio Naciones Unidas IED. En ella participaron 18 niños y 14 niñas que se encontraban entre la edad de los 9 a 11 años. Teniendo en cuenta que esta investigación involucró el uso de herramientas tecnológicas, se caracterizó a su vez los elementos tecnológicos con los que interactuaban los estudiantes. Como resultado, el 90,6% contó con acceso a internet en su hogar utilizando dispositivos tales como celular 100%, televisores inteligentes 87,5% y computador 68,8%; con un promedio de uso de 2 a 3 horas.

#### **4.2.2. Desarrollo de las soluciones**

Para esta etapa, se delimitaron las cinco fases del DT que se llevaron a cabo durante la implementación, se determinó la herramienta tecnológica en la que los estudiantes elaboraron su pódcast y se estableció el cronograma para su ejecución.

En este sentido, el prototipo consistió en la elaboración de un pódcast educativo en inglés por parte de los estudiantes de grado 4° de primaria del Colegio Naciones Unidas IED. El pódcast tuvo una duración máxima de tres (3) minutos y su temática fue la narración del argumento junto con la descripción de un personaje de una película o serie en inglés. Esta temática se determinó a partir de la encuesta realizada a los estudiantes donde se indagó sobre sus gustos e intereses en la creación de recursos digitales (ver Anexo 3). En ella se evidenció que el 96,9% le gustaba interactuar con videos y el 84,4% se interesaba por películas o series.

Así pues, este prototipo involucró tres principios:

- ✓ Principio 1: Componente disciplinar del inglés, donde los estudiantes aplicaron la estructura gramatical correspondiente al presente simple del verbo to be y el presente simple en su forma afirmativa, negativa e interrogativa, los adjetivos para la descripción física y de personalidad.

Con esto, se espera que el estudiante sea capaz de “leer un comunicado breve y previamente ensayado” (Europa, 2001, pág. 64), respondiendo a lo referente a las actividades de expresión oral en el componente de actividades comunicativas de la lengua y estrategias del Marco Común Europeo.

- ✓ Principio 2: Componente tecnológico, donde los estudiantes utilizaron la herramienta Pódcasters, la cual es una plataforma diseñada para crear, alojar y distribuir pódcast. Para su uso se debe crear una cuenta, planificar el contenido, realizar la grabación, editar los audios y finalmente publicar y promover la difusión con el título, la descripción y las etiquetas del pódcast. El uso de esta herramienta facilita las habilidades de comunicación puesto que se fortalece la comprensión y producción textual, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, propicia la creatividad, la expresión y desarrolla la confianza en si mismo al compartir ideas con los demás.
- ✓ Principio 3: Componente metodológico, donde se elaboró e implemento la intervención pedagógica desde el enfoque y las herramientas del DT las cuales promueven el trabajo en equipo y la toma de decisiones. Estas fases se describen a continuación y articulan a su vez, lo disciplinar y tecnológico:

*Tabla 1. Fases de implementación DT*

COMPONENTE METODOLÓGICO	COMPONENTE DISCIPLINAR Y COMPONENTE TECNOLÓGICO
Empatizar	<p>Los estudiantes exploraron la temática correspondiente a pódcast y pódcast educativo a través de los siguientes ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chamacos pódcast: Serie de 8 pódcast que tratan temas</li> </ol>

	<p>relacionados con la ciencia.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=QGsySW0Yvcg&amp;list=PLcrZWYSCkTh0YCKTxdL4IkvUbU-vr1_CW&amp;index=6">https://www.youtube.com/watch?v=QGsySW0Yvcg&amp;list=PLcrZWYSCkTh0YCKTxdL4IkvUbU-vr1_CW&amp;index=6</a></p> <p>2. Charm Words Español: Serie de 16 pódcast que hablan de sentimientos y emociones que ayudan a mejorar el autoestima de los niños.</p> <p><a href="https://podcasts.apple.com/co/podcast/charm-words-espa%C3%B1ol-afirmaciones-diarias-para-ni%C3%B1os/id1652093952">https://podcasts.apple.com/co/podcast/charm-words-espa%C3%B1ol-afirmaciones-diarias-para-ni%C3%B1os/id1652093952</a></p> <p>3. Mars Pattel: Serie de pódcast de misterio elaborado por niños.</p> <p><a href="http://www.marspatel.com/">http://www.marspatel.com/</a></p> <p>Tiempo: 1 semana (5 horas).</p>
Definir	<p>Los estudiantes se reunieron en equipos de cuatro personas y definieron la película, el argumento y el personaje a partir de las siguientes técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mi turno: Con ayuda de un objeto que daba el turno, cada estudiante hablaba de una película y contaba el argumento y los personajes. Cuando terminaba, lo pasaba a otro hasta que todos participaban.</li> </ul> <p>Las ideas fueron escritas en el formato Mi Turno. (Anexo 5)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección por clasificación: cada grupo asignó una puntuación de 1 a 5 a cada una de las ideas aportadas del</li> </ul>

	<p>punto anterior. Seguidamente, realizó la suma de todas las puntuaciones y la que obtuvo el mayor número fue seleccionada para el pódcast.</p> <p>Las ideas fueron anotadas en el formato Selección por Clasificación. (Anexo 5)</p> <p>Tiempo: 1 semana (3 horas).</p>
<p>Idear</p>	<p>En esta fase, por grupos de trabajo, los estudiantes utilizaron las siguientes técnicas para establecer los criterios que tuvieron en cuenta para la elaboración del guion del pódcast junto con las explicaciones del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dentro / fuera: Herramienta para la toma de decisiones. Cada estudiante escribió en el formato Dentro Fuera (ver Anexo 6) los elementos que le hubiera gustado describir en el guion. Se generó un diálogo dentro del equipo y se decidió si ese elemento quedaba dentro o fuera. Por grupo, se seleccionaron dos.</li> <li>- Cuenta cuentos: Esta técnica consistió en explicar la idea de la película mediante la narración y descripción de los personajes. ayudó a la identificación de circunstancias a tener en cuenta en el desarrollo del guion y a la participación de todo el equipo en su construcción. Primero se realizó en lengua materna, seguidamente se hizo su construcción en inglés. (ver Anexo 7).</li> </ul>

	<p>- Guion Podcast: los estudiantes escribieron su guion teniendo en cuenta la entrada, el desarrollo y la conclusión en el formato Script Pódcast (ver Anexo 8).</p> <p>Tiempo: 1 semana (6 horas)</p>
Prototipar	<p>Los estudiantes grabaron el pódcast de acuerdo con los diálogos elaborados en el guion. Incluyeron la musicalización correspondiente en cada una de las secciones.</p> <p>Tiempo: 1 semana (4 horas).</p>
Testear	<p>Se realizó la proyección de los pódcast a los estudiantes y se revisaron mediante de la rúbrica de heteroevaluación y coevaluación en componentes de: vocabulario, pronunciación e interacción. Con esto, se buscó que los estudiantes identificaran sus fortalezas y debilidades y reconocieran los aspectos que debían mejorar.</p> <p>Tiempo: 2 horas de clase.</p>

### 4.2.3. Implementación

Para la recolección de datos y de acuerdo con los objetivos planteados en la investigación, se elaboraron y validaron los siguientes instrumentos:

- ✓ Prueba de entrada y salida: que midió el nivel de competencia de la. Para ello, se tomó como referencia la prueba Pre A1 Starters de Cambridge (ver Anexo 1), debido a que fue la

primera vez que los estudiantes se enfrentaron a un examen que evaluaba todas las habilidades de la lengua y tal como se plantea estas pruebas

“ayudan a los niños a iniciar su camino en el aprendizaje del inglés de forma divertida y son un excelente medio para que adquieran confianza y mejoren su inglés. Las pruebas están redactadas en torno a temas que resulten familiares y se centran en las destrezas que son necesarias para comunicarse en inglés de manera efectiva (...). No hay aprobado o suspenso; todos los niños reciben un certificado para celebrar sus logros" (English, s.f.)

Si bien, no tienen una calificación específica dado el sistema de escudos que manejan, se realizó la conversión utilizando una regla de tres de acuerdo con la cantidad de preguntas a resolver y de esta forma se tuvieron en cuenta los siguientes rangos:

*Tabla 2. Conversión escudos.*

Habilidad	Escudos	Conversión
Reading and Writing	5 escudos	21 a 25 pts
	4 escudos	16 a 20 pts
	3 escudos	11 a 15 pts
	2 escudos	6 a 10 pts
	1 escudo	0 a 5 pts
Listening	5 escudos	16 a 20 pts
	4 escudos	13 a 16 pts
	3 escudos	9 a 12 pts
	2 escudos	5 a 8 pts
	1 escudo	0 a 4 pts
Speaking	5 escudos	12 a 15 pts
	4 escudos	10 a 12 pts
	3 escudos	7 a 9 pts
	2 escudos	4 a 6 pts
	1 escudo	0 a 3 pts

- ✓ Encuesta de Temáticas Pódcast (ver Anexo 3) que tuvo como propósito caracterizar el componente tecnológico e indagar las líneas temáticas para la elaboración del pódcast.

- ✓ Encuesta de Percepción (ver Anexo 4), que responde a la percepción de aprendizaje de los estudiantes después de la intervención pedagógica.
- ✓ Rubrica pódcast que evaluó la habilidad de producción oral a partir de la siguiente rúbrica:

*Tabla 3. Rúbrica evaluación y coevaluación Pódcast.*

CRITERIO	PUNTUACIÓN				
	5	4	3	2	1
<b>VOCABULARIO</b>	Utiliza el 100% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	Utiliza el 80% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	Utiliza el 60% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	Utiliza el 40% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	No utiliza las palabras del vocabulario ni las expresiones idiomáticas.
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	La pronunciación y entonación de las palabras y frases son claras y adecuadas.	La pronunciación y entonación de las palabras y frases son adecuadas, pero presenta algunas dificultades.	La pronunciación y entonación de las palabras y frases presentan algunas dificultades.	Se le dificulta pronunciar adecuadamente algunas palabras y presenta dificultad con la entonación de las frases.	No pronuncia correctamente ninguna palabra.
<b>INTERACCIÓN</b>	Contesta correcta y coherentemente a todas las preguntas planteadas.	Contesta coherentemente la mayoría de las preguntas planteadas.	Contesta coherentemente algunas de las preguntas planteadas, pero confunde algunas respuestas.	Contesta alguna pregunta con coherencia, pero confunde la mayoría de las respuestas.	No contesta a las preguntas planteadas.
<b>TOTAL</b>					

Nota: Los criterios se tomaron en referencia a las pruebas de entrada y salida correspondiente a las habilidades de producción oral.

### 4.2.3.1. Experiencia de implementación

La elaboración del prototipo del pódcast educativo en inglés a partir del enfoque del DT enriqueció la experiencia de aprendizaje de los estudiantes fomentando en ellos la colaboración y el pensamiento crítico durante su ejecución. Es importante resaltar que se dispuso de materiales, se conformaron equipos de trabajo y se adecuó el espacio para propiciar actitudes que permitieran el desarrollo de la creatividad.

A continuación, se describe lo ocurrido en cada una de las fases del prototipo, con algunos resultados preliminares y posibles hallazgos:

*Tabla 4. Proceso de implementación DT*

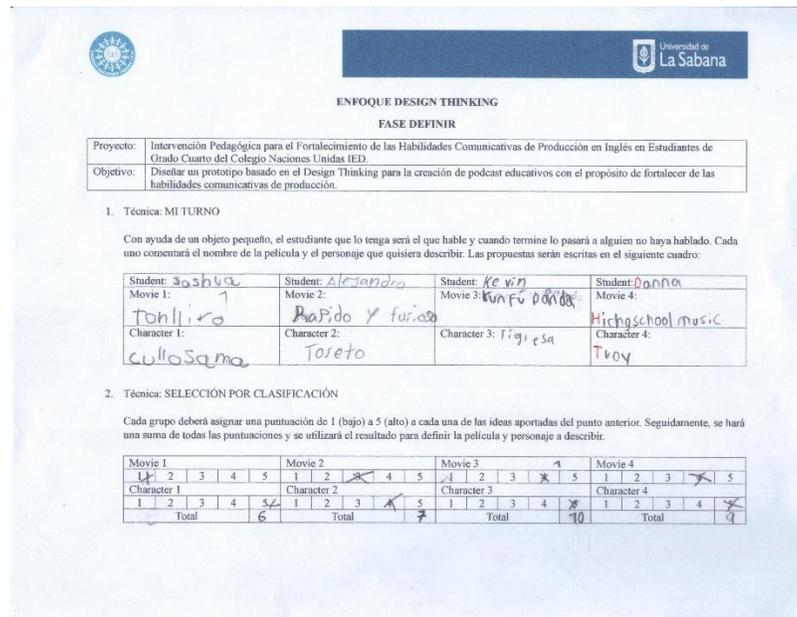
Empatizar	<p>La indagación y la comprensión del problema permiten la búsqueda de soluciones: los estudiantes realizaron la consulta de información correspondiente a pódcast. Se planteó la pregunta ¿qué es un podcats? Menciona un ejemplo.</p> <p>Con la información aportada, se realizó una plenaria para compartir sus definiciones. Seguidamente, se presentaron los ejemplos planteados:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Chamacos pódcast: Pódcast en español.</li><li>2. Mars Pattel: Pódcast en inglés.</li></ol> <p>Conviene subrayar el cambio de actitudes que se evidenció. En el ejercicio de escuchar el pódcast en inglés, la mayoría de los estudiantes manifestaron no entenderlo. Sin embargo, aproximadamente 5 de ellos, lograron dar cuenta de la temática por palabras y/o expresiones que conocían.</p>
-----------	---

	<p>Así pues, en esta fase los estudiantes hicieron el acercamiento al pódcast el cual es su producto final para desarrollar quedando como ejercicio la definición de la película.</p>
<p>Definir</p>	<p>Analizando la información se enuncia el problema: los estudiantes se reunieron por equipos de cuatro personas de acuerdo con sus afinidades. En estos grupos se aplicaron las técnicas Mi Turno y Selección por Clasificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mi turno: Esta metodología sirve para estructurar las aportaciones de cada persona dentro de un diálogo grupal, y fomentar que todo el mundo pueda hacer su aportación, para que esto se dé se usará un objeto que se irá pasando a todos los asistentes hasta que hayan dado su opinión.<sup>1</sup></li> </ul> <p>Si bien, esta técnica es generalmente es para empatizar o testear, para efectos de esta investigación, se utilizó en esta fase debido a que su dinamismo propiciaba como se enunció, la participación de todos los integrantes del equipo, fomentando el respeto puesto que solamente hablaba la persona que tenía el objeto y la igualdad aceptando las ideas del otro.</p> <p>En este ejercicio, cada grupo escribió en el formato Definir, el nombre de la película y el personaje a describir (Figura 2).</p>

<sup>1</sup> Tomado de *Técnicas de dinamización de talleres: #DesignThinking* en <https://eidos.social/tecnicas-de-dinamizacion-de-talleres-designthinking/?lang=es>

- ✓ Selección por clasificación: Es una herramienta para tomar decisiones que te ayudará a elegir entre variables, de manera objetiva y estructurada. <sup>2</sup>

En el mismo formato, después de haber escrito cada uno su película y personaje de su preferencia, comentaban en el equipo el por qué debían escogerla, identificando sus aspectos claves teniendo en cuenta el objetivo de la construcción del pódcast. Seguidamente, establecieron una puntuación de 1 a 5 para cada criterio, la suma de esta y su resultado generó alternativas para decidir por grupos la película o serie.



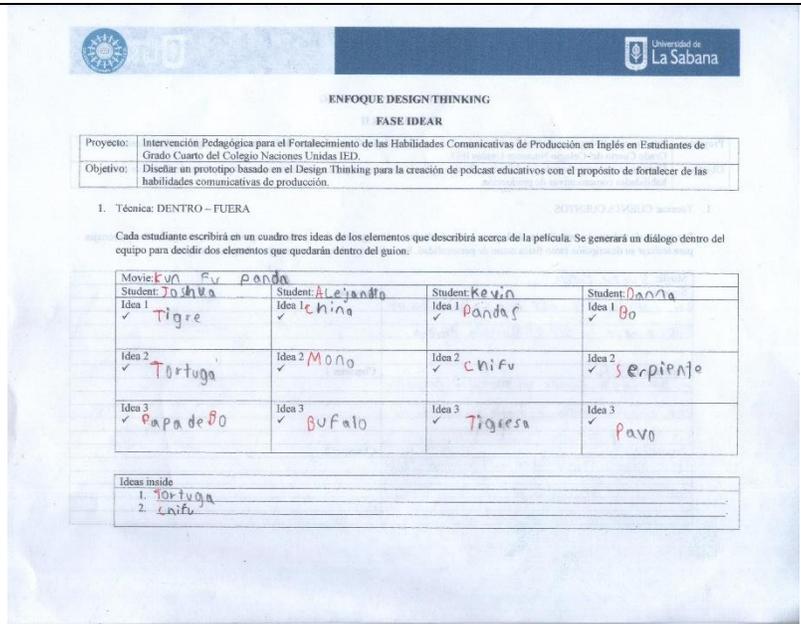
Fotografía 1. Formato definir

Como bien se sabe, el DT cuenta con sus propios formatos y guías, sin embargo, los utilizados en esta investigación se construyeron de

<sup>2</sup> Tomado de *Design Thinking en Español* en <https://designthinking.es/seleccion-por-clasificacion/>

	<p>acuerdo con las necesidades de los estudiantes, buscando simplicidad (sin perder su rigurosidad) al momento de su ejecución. Esto les permitió registrar de manera efectiva cada una de sus ideas, atendiendo a su vez, a la disponibilidad de tiempo de la clase.</p> <p>Tal como permite esta metodología, los estudiantes volvieron a la fase de empatizar, esta vez, para acercarse a la película escogida en el grupo con el propósito de identificar el argumento, el espacio y los personajes.</p>
Idear	<p>En esta fase se crean múltiples ideas para tener varias opciones que elegir: en los equipos de trabajo, con la información correspondiente de la película seleccionada en la fase anterior, a través de las técnicas Dentro- Fuera y Cuenta Cuentos, los estudiantes construyeron su primera versión del guion.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dentro- fuera: Es una herramienta para la toma de decisiones que ayuda a consensuar los elementos que estarán dentro de los objetivos del grupo a través del dialogo colectivo.<sup>3</sup></li> </ul> <p>Para el desarrollo de esta técnica, cada estudiante comentó que situaciones de la película deseaba describir en el pódcast (adicional a la trama y el personaje seleccionado anteriormente), después de compartir sus ideas, seleccionaron y decidieron dos que quedaron dentro.</p>

<sup>3</sup> Tomado de *Design Thinking en Español* en <https://designthinking.es/dentro-fuera/>

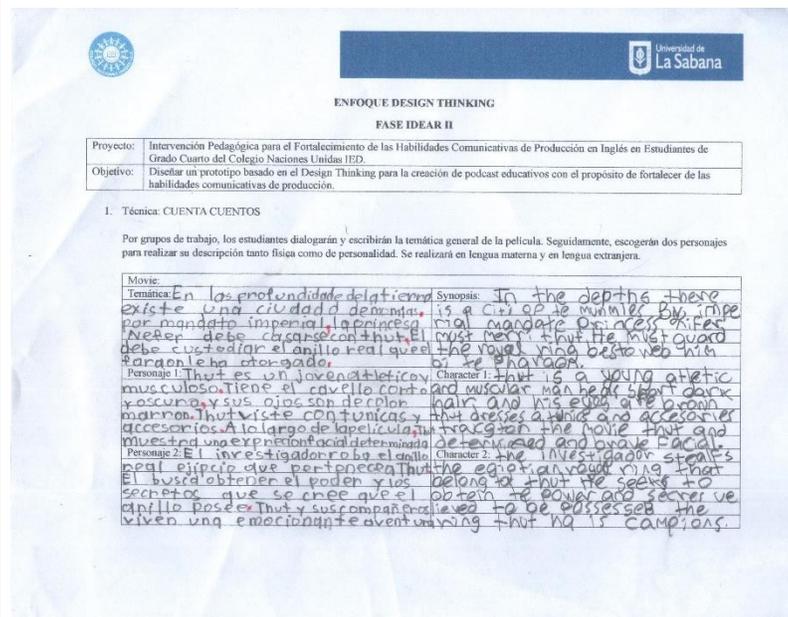


Fotografía 2. Formato Idear

- ✓ Cuenta cuentos: Técnica que consiste en explicar una idea mediante la narración de una historia. Esta, ayuda a la identificación de circunstancias a tener en cuenta en el desarrollo de la idea o solución.<sup>4</sup>

Mediante el uso del formato Idear II, los estudiantes por equipos de trabajo describieron de manera resumida los tres elementos seleccionados de las técnicas anteriores que les sirvió para desarrollar su guion del pódcast.

<sup>4</sup> Tomado de *Design Thinking en Español* en <https://designthinking.es/cuenta-cuentos/>



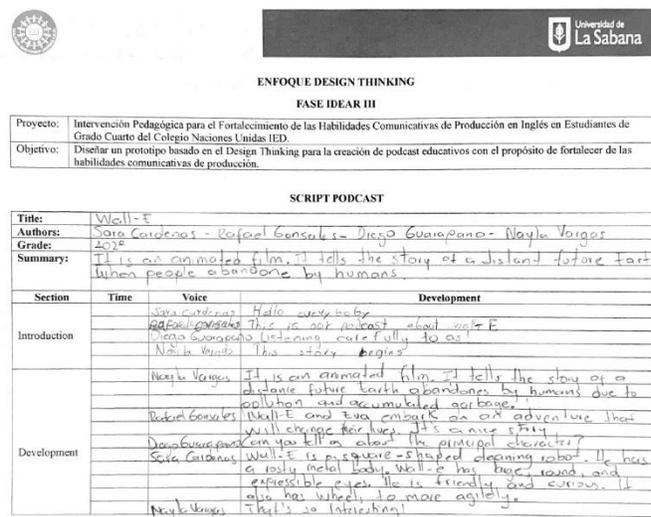
Fotografía 3. Idear II- Cuenta Cuentos

- ✓ Script Pódcast: cuando escribimos un texto, debemos tener presente los tres procesos para su realización: planificar, textualizar y revisar, a fin de mejorarlo y así lograr el propósito comunicativo planteado.<sup>5</sup>

La propuesta de guion se elaboró con relación a los formatos que se encuentran disponibles en el portal de Colombia Aprende, atendiendo a las condiciones de los estudiantes y lo desarrollado en las técnicas anteriores. Frente a las explicaciones de clase, se tomó referencia la guía *Elaboramos el guion de un pódcast para dar a conocer nuestra opinión sobre la contaminación del aire* elaborado por el Ministerio de Educación de Perú.

<sup>5</sup> Tomado de experiencia de aprendizaje integrada 3 en <https://resources.aprendoencasa.pe/red/ae/regular/2021/cd62181d-7b6b-4dfc-a63d-660a08d0131e/Exp3-secundaria-3y4-exploramos-Act14-Elaboramoselguiondeunpodcast.pdf>

Con esta parte, se apuntó al fortalecimiento de la habilidad de escritura y en este paso, por equipos elaboraron las frases correspondientes a cada una de las etapas del guion del pódcast a partir del *modeling approach* en la que se les da a los estudiantes un ejemplo de cómo se debe estructurar frases y expresiones de manera correcta y coherente y a través de él crear nuevas. Al proporcionarles un modelo claro y comprensible, los estudiantes pudieron comprender mejor la estructura y el uso adecuado del idioma.



Fotografía 4. Script Pódcast.

De acuerdo con lo planteado, esta fase tenía duración de una semana, sin embargo, de acuerdo con el ritmo de trabajo de los estudiantes se desarrolló en tres, empleando mayor tiempo en la construcción del guion.

Finalmente, es importante mencionar que, aunque la creación del pódcast fue en inglés, durante su ejecución se utilizó a su vez la

	<p>lengua materna puesto que permitió aclarar conceptos e ideas que querían expresar los estudiantes.</p>
<p>Prototipar</p>	<p>Las ideas van a ser aterrizadas y a convertirse en tangibles: durante esta cuarta fase los equipos de trabajo elaboraron su pódcast. Como se enuncio anteriormente, los estudiantes utilizaron la plataforma de Podcasters.</p> <p>Aunque el uso de esta plataforma fue intuitivo para los estudiantes, se destinó una sesión de clase para la explicación de su uso por parte del profesor.</p> <p>En esta fase, la lectura en voz alta fortaleció la habilidad de habla puesto que gracias a ella se mejoró la pronunciación y la fluidez, dado que los estudiantes practicaban la articulación de sonidos y palabras, lo que les permitió familiarizarse con el ritmo y la entonación.</p> <p>La práctica de esta les ayudó a su vez, a ganar confianza en su capacidad para comunicarse sintiéndose más seguros al hablar en público o en situaciones de conversación (Flores, 2022).</p> <p>Cabe mencionar que este fue un proceso iterativo puesto que en cada clase se realizaron grabaciones de prueba hasta llegar al producto final. Cada grupo practicaba la pronunciación de su guion con las pausas y transiciones correspondientes.</p>
<p>Testear</p>	<p>Probar los prototipos con los usuarios implicados en la solución que estamos desarrollando: en este último paso del DT los estudiantes presentaron y escucharon sus pódcast.</p>

Si bien, desde las herramientas del DT se plantea que se debe construir una matriz de feedback, desde lo educativo se propuso utilizar la rúbrica de evaluación y coevaluación y el cuestionario semi-estructurado sobre la percepción de aprendizaje después de realizar el pódcast.


**COLEGIO NACIONES UNIDAS I.E.D.**  
PROYECTO INSTITUCIONAL DE BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS CON ENFOQUE EDUCACIONAL  
 LEVANTAR, EDUCACIÓN, CIBERÍA Y CULTURA PARA EL FUTURO


 Universidad de  
**La Sabana**

**RÚBRICA EVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN PODCAST**

MOVIE: *Fast and Furious*

CRITERIO	PUNTUACIÓN				
	5	4	3	2	1
<b>VOCABULARY</b>	Utiliza el 100% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	Utiliza el 80% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	Utiliza el 60% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	Utiliza el 40% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.	No utiliza las palabras del vocabulario ni las expresiones idiomáticas.
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	La pronunciación y entonación de las palabras y frases son claras y adecuadas.	La pronunciación y entonación de las palabras y frases son adecuadas, pero presenta algunas dificultades.	La pronunciación y entonación de las palabras y frases presentan algunas dificultades.	Se le dificulta pronunciar adecuadamente algunas palabras y presenta dificultad con la entonación de las frases.	No pronuncia correctamente ninguna palabra.
<b>INTERACCIÓN</b>	Contesta correcta y coherentemente a todas las preguntas planteadas.	Contesta coherentemente la mayoría de las preguntas planteadas.	Contesta coherentemente algunas de las preguntas planteadas, pero no responde algunas respuestas.	Contesta alguna pregunta con coherencia, pero confunde la mayoría de las respuestas.	No contesta a las preguntas planteadas.
<b>TOTAL:</b>	10				

*Wall E Team*

*Fotografía 5. Rúbrica coevaluación*

Así pues, como se mencionó en párrafos anteriores, una de las principales dificultades durante esta ejecución correspondió al cronograma de implementación, durante la aplicación de cada una de las

fases de esta metodología se definieron nuevos tiempos puesto que la aplicación de las técnicas, la construcción del guion y la grabación de los audios conllevo mucho más tiempo en su realización.

De igual forma, en la parte tecnológica dadas las restricciones de acceso a ciertos portales en los equipos de la institución, se realizó la grabación grupo por grupo en un computador personal, motivo por el cual, este proceso se ejecutó durante dos semanas.

#### **4.2.4. Validación**

La recolección de datos se realizó a partir de los siguientes momentos:

1. Antes de la intervención: Aplicación de la prueba de entrada y de la encuesta de Temáticas Pódcast.
2. Durante la intervención: Elaboración del guion y grabación el pódcast.
3. Después de la intervención: Aplicación de la prueba de salida, de la encuesta Percepción de aprendizaje y de la rúbrica de evaluación del pódcast.

En este sentido, los datos cuantitativos fueron analizados a partir de la estadística descriptiva, la cual consiste en analizar, resumir y presentar los resultados relacionados con un conjunto de datos derivados de una muestra de forma significativa y comprensible. Para ello, se tuvo en cuenta los resultados de las pruebas de entrada y salida del nivel de inglés y las encuestas de las temáticas y la percepción de los estudiantes.

Los datos cualitativos fueron analizados a partir de la Teoría Fundamentada la cual “busca en los datos conceptualizaciones emergentes en patrones integrados y categorizados analizando, a través de pasos rigurosos, en un proceso de constante comparación” (De La Aspriella, 2020). Para esta investigación, se analizaron los procesos de aprendizaje en la producción oral y la producción escrita, a partir de la encuesta semiestructurada que contuvo respuestas abiertas.

Este proceso de análisis inició con la codificación abierta, en la cual se examinaron los datos para identificar códigos iniciales, se continuó con la codificación axial, en la cual se relacionaron los subcódigos con los códigos definitivos, especificando las propiedades y dimensiones de cada una. Finalmente, se identificó la categoría central que une todas las demás y, a partir de esta se genera la teoría emergente (Bonilla & López, 2016).

Para ilustrar mejor, este análisis cualitativo se hizo mediante del programa ATLAS.TI, el cual es herramienta tecnológica que permite organizar, analizar e interpretar información recogida en investigaciones. Así, se evidenció que el código aprendizaje tuvo un enraizamiento en más de 60 citas vinculadas que pasan desde el “porque puedo escribir muchas palabras en inglés” hasta llegar a “porque leo palabras y frases en inglés de manera fluida” tal como se evidencia en la Figura 4.

Figura 4. Cita códigos aprendizaje.

60 citas vinculadas al código "Aprendizaje"

Cita	Codificación
1:136 p 3, Porque escribo la mayoría de las palabras en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:138 p 3, Me ayudo a escribir mejor en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:140 p 3, Porque aprendí un poco de palabras en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:143 p 3, Porque escribo las palabras bien en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:144 p 3, Descripción de personas en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:145 p 3, Aprendí a hablar en inglés en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:150 p 3, Me ayudo a escribir mejor en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:152 p 3, Me ayudo a desarrollar mejor mi pronunciación en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:167 p 3, Aprendí a escribir algunas palabras que no entendía o que me... en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:170 p 3, Hablo bien, pero tengo dificultades en algunas palabras en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:172 p 3, Ahora pronuncio mejor y se leer algunas palabras en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:174 p 3, Escribo algunas palabras mal. en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:176 p 3, Puedo escribir frases para describir en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:178 p 3, Hablar y decir palabras en inglés en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:180 p 3, Porque necesite reparar en inglés para ayudar a la pronuncia... en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:182 p 3, Leer las palabras en inglés en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:188 p 3, Es bueno porque puedo pronunciar y decir frases en inglés en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:192 p 3, Aprendí a mejorar la escritura en inglés de las frases en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:195 p 3, Puedo decir algunas frases y escribir frases sencillas en Respuestas cualitativas	6 Codificaci...
1:198 p 3, Leer mejor casa palabra para hablar en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:203 p 4, Porque puedo leer frases en inglés. en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:205 p 4, Aprendí a reconocer y decir palabras en inglés. en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:207 p 4, Pude escribir frases de ingles sobre la descripción en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:208 p 4, Escribir frases sencillas. en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:212 p 4, Porque leo algunas palabras, pero me equivoco en muchas. en Respuestas cualitativas	3 Codificaci...
1:214 p 4, leer frases en inglés. en Respuestas cualitativas	2 Codificaci...
1:216 p 4, Porque mejore en escribir frases en inglés. en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:218 p 4, Escribir frases para describir a las personas. en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:221 p 4, Porque leo palabras y frases en ingles de manera fluida en Respuestas cualitativas	4 Codificaci...
1:222 p 4, Leer con fluidez en Respuestas cualitativas	5 Codificaci...
1:225 p 4, Escribir algunas palabras en ingles en Respuestas cualitativas	2 Codificaci...

Ahora bien, al analizar esta intervención con el objetivo planteado en la investigación, a saber, diseñar un prototipo basado en el DT para la creación de pódcast educativos con el propósito de

fortalecer de las habilidades comunicativas de producción, se comprobó que con la ejecución de sus diferentes fases, se implementaron técnicas que contribuyeron a que los estudiantes desarrollaran procesos de iteración que promovieran la creatividad y la innovación puesto que, gracias a su repetición y mejora continua, se integraron soluciones más efectivas para la elaboración del producto.

Como se afirmó en párrafos anteriores, algunas fases fueron más extensas, en este proyecto, la fase correspondiente a *Idear* en la cual se desarrollaba la construcción del guion del pódcast. Gracias a los formatos elaborados para cada una de las técnicas seleccionadas, los estudiantes fueron construyendo paso a paso las ideas correspondientes a la descripción de personajes y/o situaciones correspondientes a las películas o series seleccionadas en la fase de Definir. En el formato del guion se especificaron cada uno de los elementos: inicio, desarrollo y cierre, responsables y tiempo. Las frases fueron elaboradas grupo por grupo de acuerdo con la estructura planteada utilizando el tiempo del presente simple y el vocabulario para la descripción.

Finalmente, otros aprendizajes que se evidenciaron durante la implementación y que fueron arrojados en la encuesta de percepción de los estudiantes, corresponden a lo relacionado con el trabajo en equipo, en el cual se aplican las habilidades de comunicación en relación con el liderazgo y la toma de decisiones. Así mismo, el proceso de metacognición que, si bien no estaba contemplado directamente en la intervención pedagógica, este se evidenció a través de las respuestas en las cuales los estudiantes manifiestan un avance significativo, logran expresar sus logros, la manera en que lograron conseguirlo, así como sus falencias y aspectos de mejora (Europa, 2001). Es decir, les permitió ser más conscientes de sus habilidades lingüísticas con el fin de impulsar su proceso a través del cómo aprender.

## 5. Resultados

### 5.1. Presentación de resultados

De acuerdo con los instrumentos planteados para la recolección de información y los objetivos propuestos se obtuvieron los siguientes resultados durante la implementación:

#### ✓ Encuesta Temáticas pódcast.

A través de un cuestionario realizado mediante el formulario de Google, se realizaron una serie de preguntas de selección múltiple en la que se indagó sobre los intereses de contenido digital e intereses de producción de pódcast. Durante su implementación 32 estudiantes participaron.

Frente al primer ítem *¿Con qué contenidos le gusta interactuar? Marque las que considere pertinente*, se presentan los resultados de:

Figura 5. Gusto de contenidos.



Conforme a la gráfica, el 96,9% de estudiantes interactúa con formato audiovisual, el 40,6% con formatos de audio, el 31,3% con imágenes y el 25% con lo relacionado con textos.

Frente a la pregunta *¿Cuál de los siguientes temas es de su interés? Marque las que considere pertinente*. Se obtuvo:

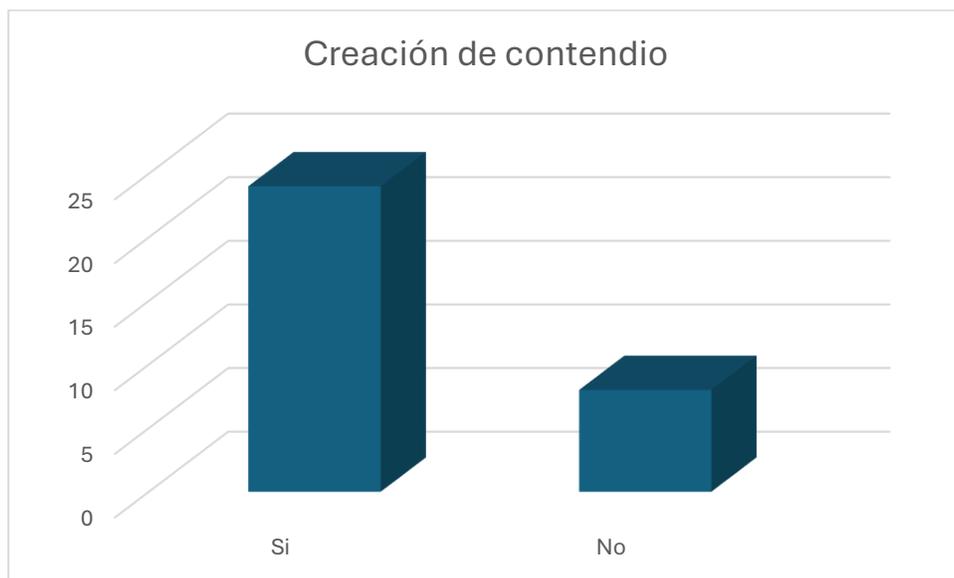
Figura 6. Temas de interés.



Como evidencia en la gráfica, el 84,4% de estudiantes están interesados en las películas y series, el 65,2% en temas de videojuegos, el 62,5% en temas musicales y el 46,9% en lo relacionado con influencers.

En el ítem correspondiente a los intereses de producción de pódcast, las respuestas de los estudiantes a la pregunta *¿Le gustaría ser creador de contenido educativo digital?*

Figura 7. Intereses de producción.

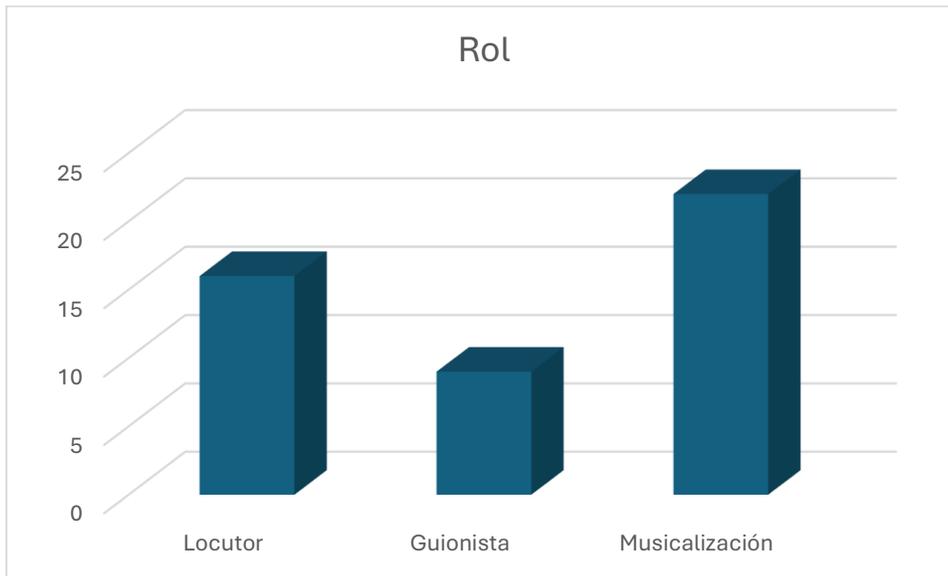


El grafico demuestra que el 75% de los estudiantes estaba en disposición para la creación de pódcast educativos mientras que el 25% no le interesaba ser creador de contenido digital.

Ahora bien, la pregunta *¿Qué rol(es) asumiría en la creación de contenido educativo digital?*

*Marque las que considere pertinente*, se indagó sobre las posibles funciones que les gustaría desempeñar en la producción del pódcast, aun así, siendo en algunos casos negativa la respuesta anterior.

Figura 8. Rol en la creación de contenido digital.



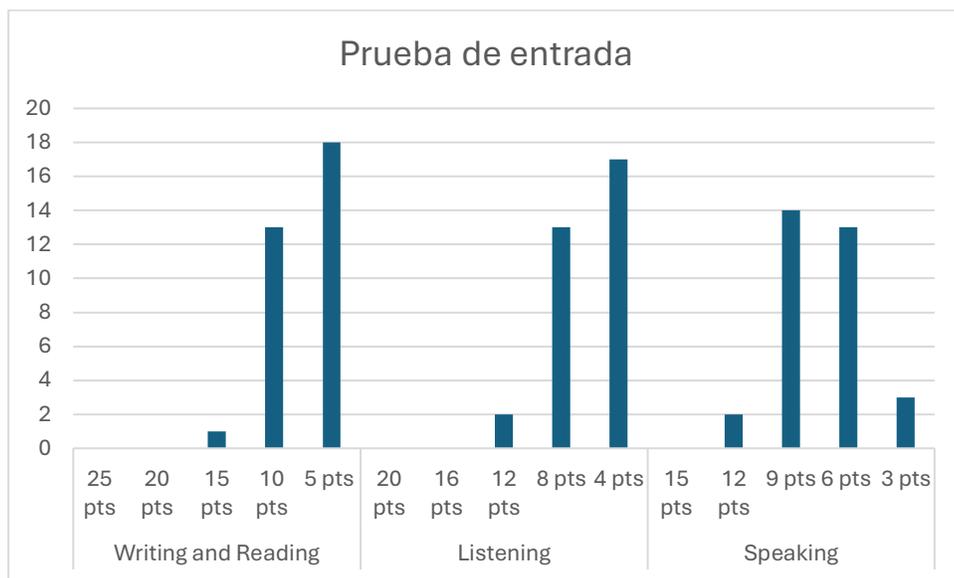
Conforme a los resultados, el 68,8% de los estudiantes les gustaría desarrollar la musicalización, el 50% la función de locutor y el 28,1 el rol de guionista.

A partir de estos resultados, se determinó la línea temática y definieron los roles que cumplirían los estudiantes en los grupos de trabajo. Se evidenció una preferencia e interés por el contenido audiovisual relacionado con películas y series, así como una disposición significativa para participar en la creación de pódcast educativos.

#### ✓ Prueba de entrada

Esta prueba inicial se realizó con el propósito de medir el nivel de competencia de inglés en las cuatro habilidades básicas con 32 estudiantes de grado cuarto (4°) de primaria del colegio Naciones Unidas IED. El resumen de los resultados se evidencia en:

Figura 9. Resultados prueba de entrada



Conforme a los resultados, en la prueba de Reading and Writing, el 56,25% de los estudiantes obtuvieron entre 0 y 5 respuestas correctas, el 40,62% obtuvieron entre 6 y 10 respuestas correctas y el 6,66% obtuvieron entre 11 y 15 respuestas correctas.

De igual forma, como se evidencia en la gráfica, los resultados de la prueba muestran que el 53,12% de los estudiantes obtuvieron entre 0 y 4 puntos en la prueba de Listening, el 40,62% obtuvieron entre 5 y 8 puntos y solamente el 6,25% obtuvieron entre 9 y 12 puntos.

Finalmente, en la prueba de Speaking, el 9,37% de los estudiantes responde entre 0 y 3 preguntas correctamente, el 40,63% entre 4 y 6 preguntas correctamente, el 43,75% entre 7 y 9 preguntas y el 6,25% entre 10 y 12 preguntas correctamente.

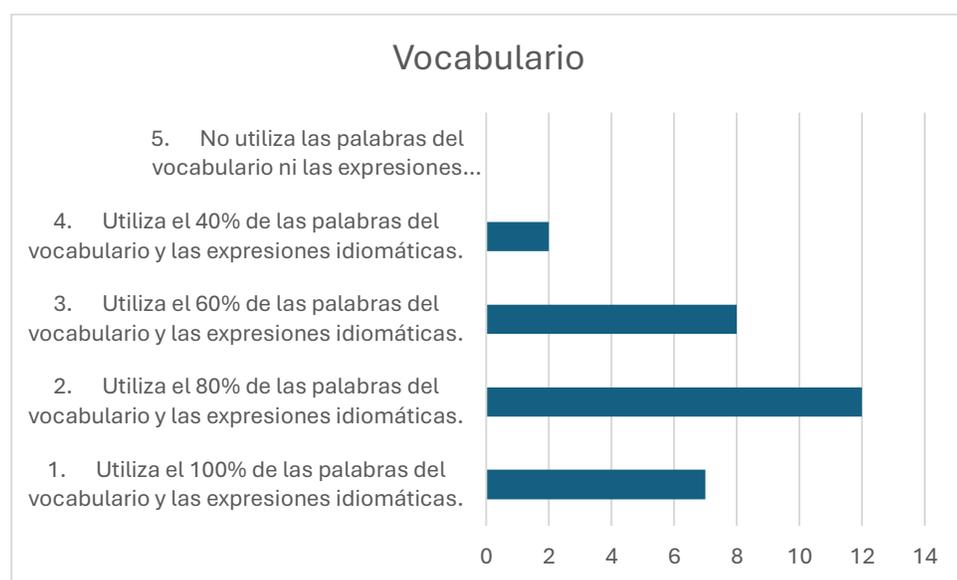
En resumen, estos resultados proporcionan una visión clara de las dificultades que presentan los estudiantes en las habilidades comunicativas. Por tal motivo, se reafirma la necesidad de implementar una intervención pedagógica que aborde estas deficiencias mediante estrategias como lectura, aumento de exposición auditiva y practica oral. Estas estrategias ayudarán a los estudiantes a alcanzar un nivel satisfactorio de desempeño.

### ✓ Cuestionario Percepción de aprendizaje.

Con este cuestionario creado mediante el formulario de Google, se realizaron preguntas abiertas y de selección múltiple enfocadas a la percepción de los estudiantes sobre su aprendizaje del inglés después de la elaboración de los pódcast en los aspectos de vocabulario, pronunciación, interacción y escritura. Es importante mencionar que se obtuvieron 29 respuestas.

Pregunta 1 *¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del pódcast en lo correspondiente a Vocabulario?*

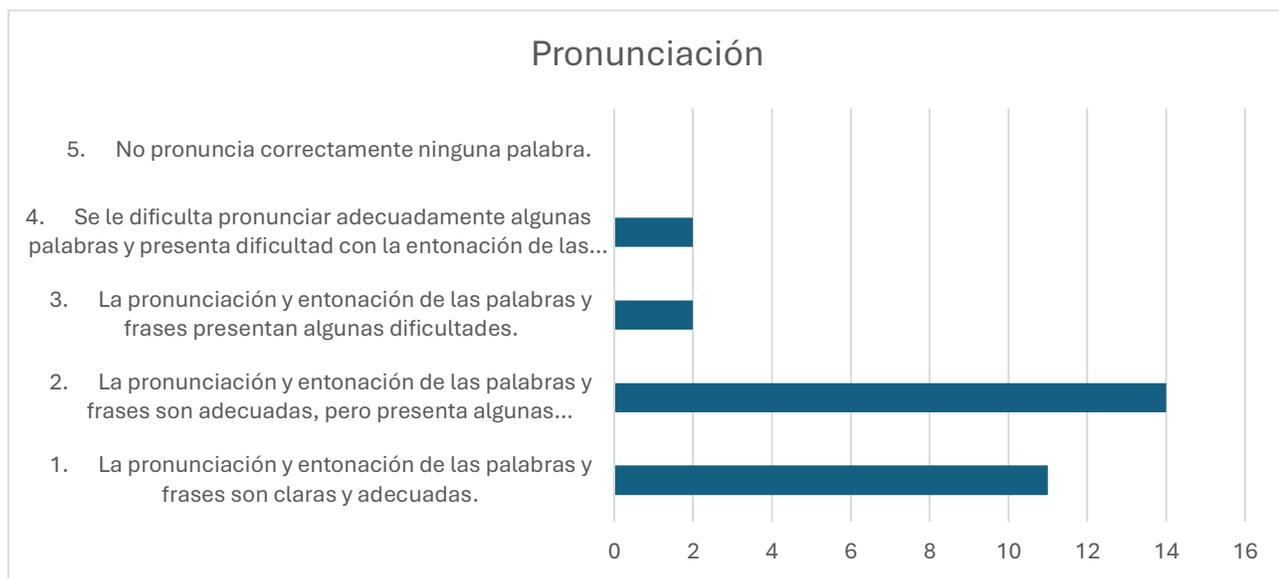
Figura 10. Percepción de aprendizaje: vocabulario.



Donde se evidencia que el 41,37% consideró que utilizaron el 80% del vocabulario en el pódcast, el 27,58% utilizó el 60% del vocabulario, el 24,13% utilizó el 100% del vocabulario y solamente el 6,89% consideró que utilizó el 40% del vocabulario y expresiones vistas en clases.

Pregunta 2 *¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del pódcast en lo correspondiente a Pronunciación?*

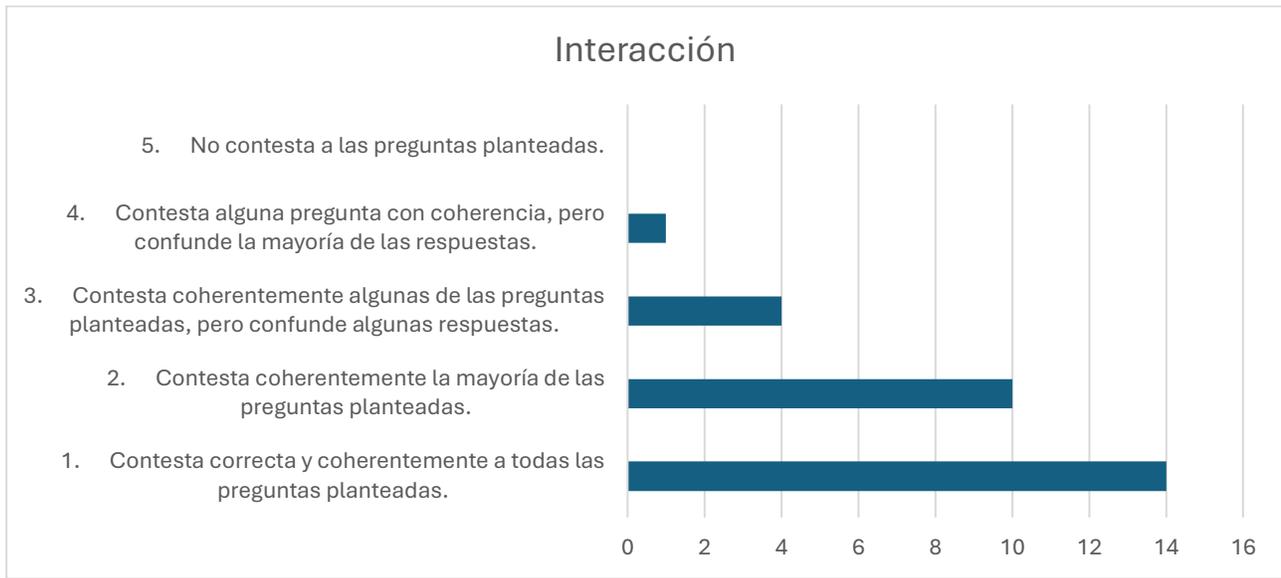
Figura 11. Percepción de aprendizaje: pronunciación.



El 48,27% de los estudiantes consideró que pronuncian adecuadamente, pero presentan dificultades en algunas palabras, el 37,93% pronunció claramente y tuvo una adecuada entonación, mientras que el 13,79% consideró que presentó dificultades.

Pregunta 3 *¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del pódcast en lo correspondiente a Interacción?*

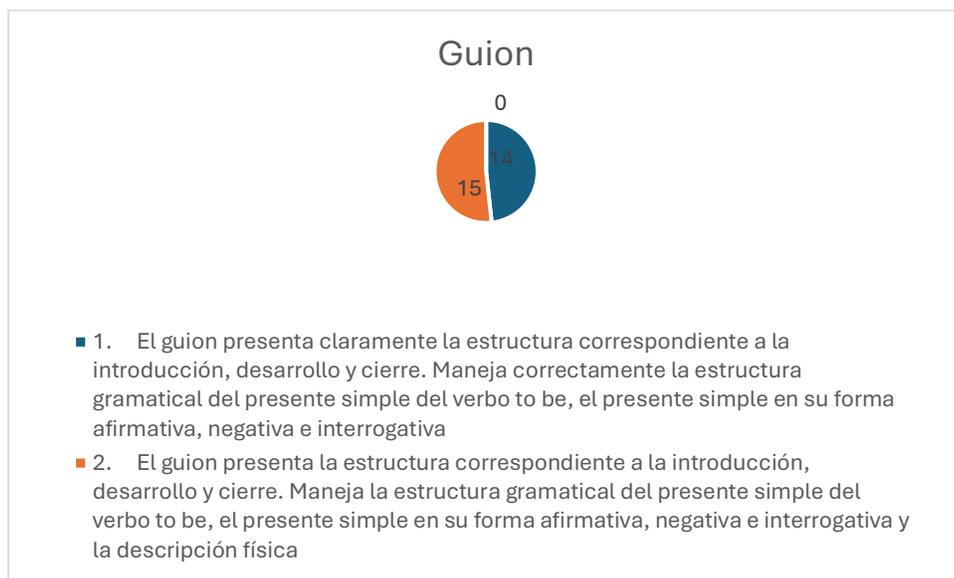
Figura 12. Percepción de aprendizaje: interacción.



De acuerdo con el gráfico, se evidencia que el 48,27% de los estudiantes contestó correctamente las preguntas planteadas, el 34,48% logró contestar la mayoría de las preguntas, mientras que el 13,79% contestó algunas preguntas y el 3,44% confundió la mayoría de preguntas.

Pregunta 4 *¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del pódcast en lo correspondiente a elaboración del guion?*

Figura 13. Desempeño elaboración de guion.

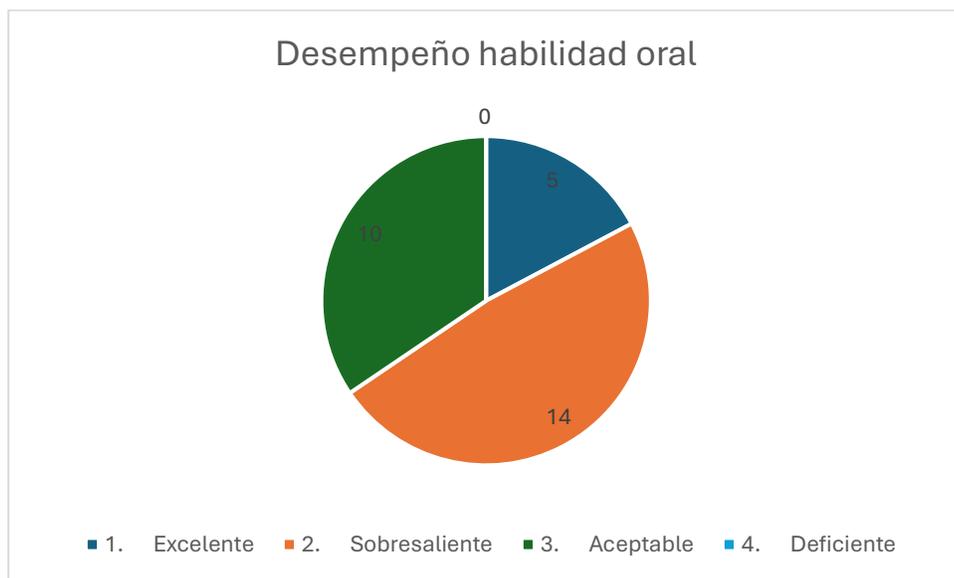


Como se evidencia en el gráfico, el 51,72% de los estudiantes manifestaron que su guion cuenta con la estructura y manejaron las estructuras gramáticas correspondientes y el 48,27% consideraron que la estructura del guion es clara y manejaron correctamente las estructuras gramaticales.

Las siguientes preguntas corresponden a la percepción de aprendizaje en cuanto a las habilidades de producción en inglés. En esta se tuvieron en cuenta datos cuantitativos y cualitativos.

Pregunta 5 Después de la elaboración del podcast, *¿considera que su nivel de inglés en la habilidad de habla es?*

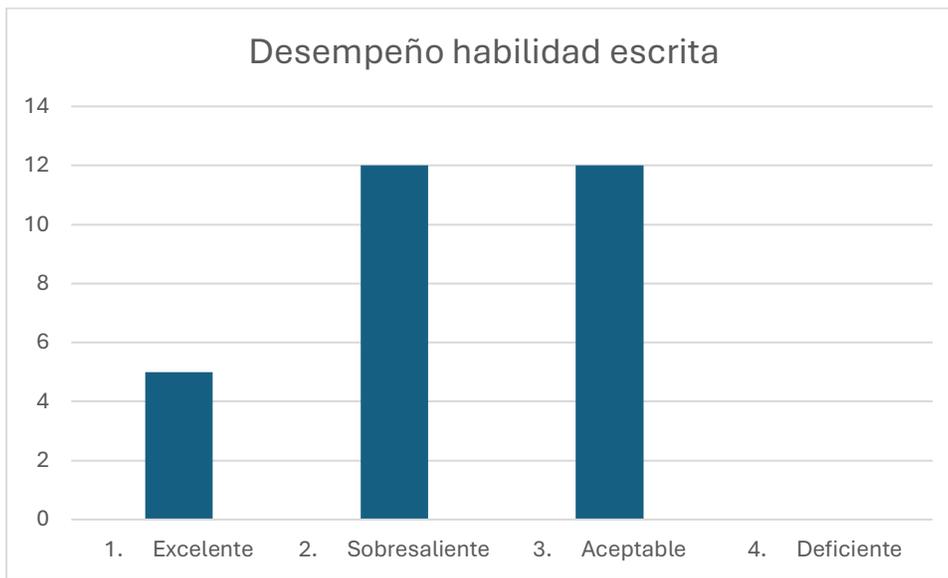
Figura 14. Nivel de desempeño oralidad.



Como se presenta en el gráfico, el 17,24% de los estudiantes consideraron que después de la intervención pedagógica de la elaboración de pódcast su nivel de inglés en la habilidad del habla es excelente, el 48,27% manifestaron que su nivel era sobresaliente y 34,48% consideró que era aceptable.

Pregunta 8 Después de la elaboración del pódcast, *¿considera que su nivel de inglés en la habilidad de escritura es?*

Figura 15. Nivel de desempeño escritura.



Según el grafico, el 41,37% consideró que tuvo un desempeño sobresaliente o aceptable después de la intervención pedagógica y la elaboración del guion del pódcast, el 17,24% tuvo la percepción que su nivel de aprendizaje fue excelente.

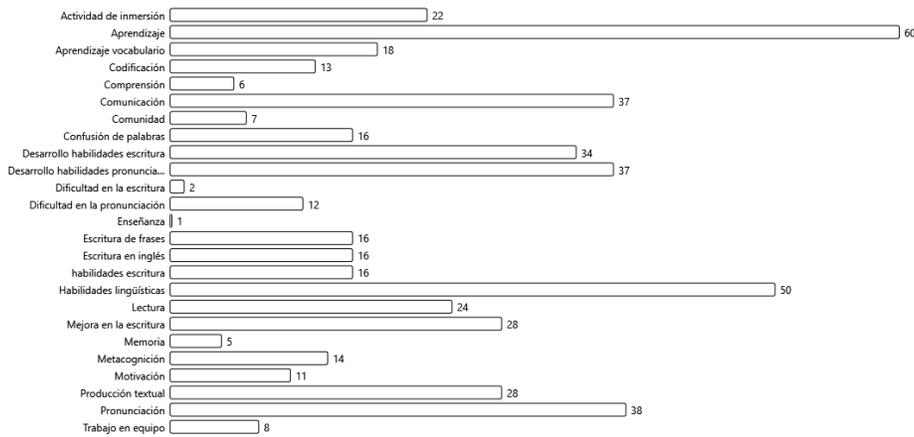
Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes percibió haber aplicado un alto porcentaje del vocabulario y haber tenido un desempeño adecuado en la pronunciación en la elaboración del pódcast. Además, un grupo significativo respondió correctamente las preguntas de interacción y considera que su nivel tanto de habla como de escritura es sobresaliente.

Para las preguntas abiertas que corresponde del número 6 al 12, los estudiantes debían justificar sus respuestas argumentando su percepción de aprendizaje en las habilidades comunicativas de producción después de haber elaborado su podcast educativo. El grafico muestra la frecuencia de códigos que surgieron después de la revisión de cada una de estas.

Pregunta 6 *Después de la elaboración del pódcast, ¿considera que su nivel de inglés en la habilidad de habla es? Justifique su respuesta*, la pregunta 7 *¿Cuál considera que fue un aprendizaje en la habilidad comunicativa del habla?*, la pregunta 9 *Después de la elaboración del pódcast, ¿considera que su nivel de inglés en la habilidad de escritura es? Justifique su respuesta*; la pregunta

10 *¿Cuál considera que fue un aprendizaje en la habilidad comunicativa de la escritura?, la pregunta*  
11 *Mencione un aspecto positivo en su proceso de aprendizaje de inglés (hablar, escribir) después de*  
*la elaboración del Pódcast y la pregunta* 12 *Mencione un aspecto que debe mejorar en su proceso de*  
*aprendizaje de inglés (hablar, escribir) después de la elaboración del Pódcast.*

Figura 16. Códigos análisis cualitativo.



De acuerdo con la Teoría fundamentada, se identificó la categoría central que une todas las demás tal como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 5. Códigos definitivos

Código	Códigos	Subcódigos	Enraizamiento
Aprendizaje	Experiencia de aprendizaje	• Aprendizaje	60
		• Aprendizaje vocabulario	18
		• Comprensión	6
		• Comunicación	37
		• Escritura de frases	16
		• Escritura en inglés	16
		• habilidades escritura	16
		• Lectura	24
		• Producción textual	28
		• Pronunciación	38
	Enseñanza	• Actividad de inmersión	22
		• Comunidad	7
		• Enseñanza	1
		• Trabajo en equipo	8
	Desafíos	• Confusión de palabras	16
		• Dificultad en la escritura	2
		• Dificultad en la pronunciación	12
	Fortalecimiento de habilidades comunicativas	• Desarrollo habilidades escritura	34
		• Desarrollo habilidades pronunciación	37
		• Mejora en la escritura	28
Metacognición	• Metacognición	14	
	• Motivación	11	

Como se observa, el aprendizaje y las habilidades son los códigos que mayor enraizamiento tienen con una frecuencia de 60 y 50 veces hallados en las respuestas, seguidos se encuentran los códigos de pronunciación con una frecuencia de 38 veces, comunicación y desarrollo de habilidades de

pronunciación con una frecuencia de 37 veces. Si bien se indago sobre el aprendizaje, con una única frecuencia se concibe la enseñanza desde el proceso guía en la elaboración del pódcast.

✓ **Rúbrica evaluación y coevaluación**

Este último instrumento se aplicó durante la fase de Testear del DT y tenía como propósito evaluar los criterios de vocabulario, pronunciación e interacción de los pódcast. A su vez, en un ejercicio coevaluativo, cada grupo asignó la puntuación a un pódcast de acuerdo con la rúbrica presentada anteriormente en la descripción de la implementación. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

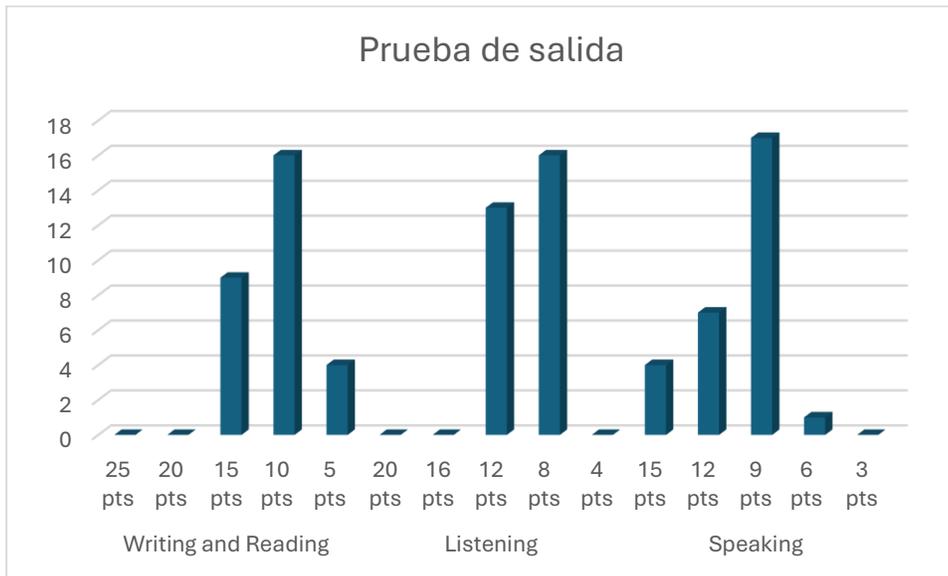
*Tabla 6. Evaluación y coevaluación pódcast.*

Criterio	Kun fu		One Piece		Mommies		Fast and Furious		Wednesday	
	Eva.	Coe.	Eva.	Coe.	Eva.	Coe.	Eva.	Coe.	Eva.	Coe.
Vocabulary	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5
Pronunciation	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4
Interaction	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
Total	11	12	12	12	11	12	11	13	11	13

✓ **Prueba de salida**

Esta prueba se realizó con el propósito de medir el nivel de competencia del inglés en las cuatro habilidades básicas, siguiendo el modelo propuesto por Cambridge para el nivel Pre A1-starters, en 29 estudiantes de grado cuarto (4°) de primaria del colegio Naciones Unidas IED, después de la intervención pedagógica de la elaboración de pódcast. El resumen de los resultados se evidencia en:

Figura 17. Resultados prueba de salida.



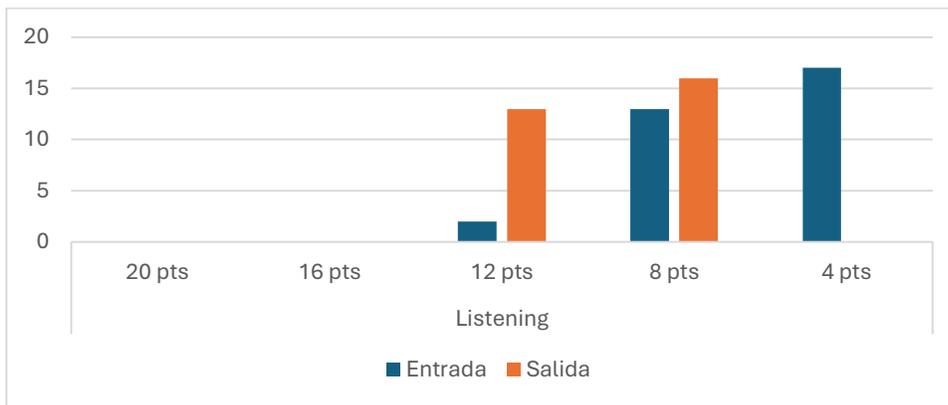
Conforme a los resultados, el 13,79% de los estudiantes obtuvieron entre 0 y 5 respuestas correctas, el 55,17% obtuvieron entre 6 y 10 respuestas correctas y el 31,03% obtuvieron entre 11 y 15 respuestas correctas de la prueba de Reading and Writing.

De igual forma, como se evidencia en la gráfica, los resultados de la prueba muestran que el 55,17% de los estudiantes obtuvieron entre 5 y 8 puntos correctos en la prueba de Listening y solamente el 44,82% obtuvieron entre 9 y 12 puntos.

Finalmente, en la prueba de Speaking el 3,44% de los estudiantes responde entre 4 y 6 preguntas correctamente, el 58,62% entre 7 y 9 preguntas correctamente, el 24,13% entre 10 y 12 preguntas y el 13,79% entre 13 y 15 preguntas correctamente.

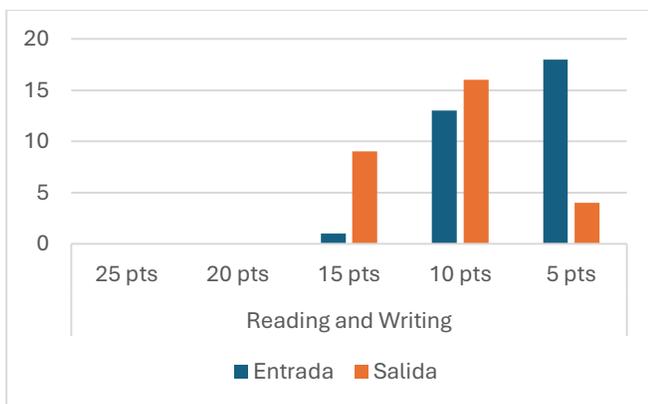
✓ **Contraste entre la prueba de entrada y salida**

Figura 18. Comparación prueba de entrada y salida habilidad Listening.



En la habilidad de listening, en la prueba inicial 17 estudiantes obtuvieron respuestas de 0 a 4 puntos mientras que en la de salida ninguno se ubicó en este rango, avanzando así a 16 estudiantes que respondieron correctamente de 5 a 8 preguntas. De igual forma, el fortalecimiento se evidencia en el paso de 2 a 13 estudiantes con un promedio de 9 a 12 respuestas correctas, factor que se relaciona con las actividades realizadas en la fase de Empatizar del DT en la cual los estudiantes tanto en las clases como en la casa escuchaban varios episodios de pódcast relacionados con personajes, cuentos y temas científicos.

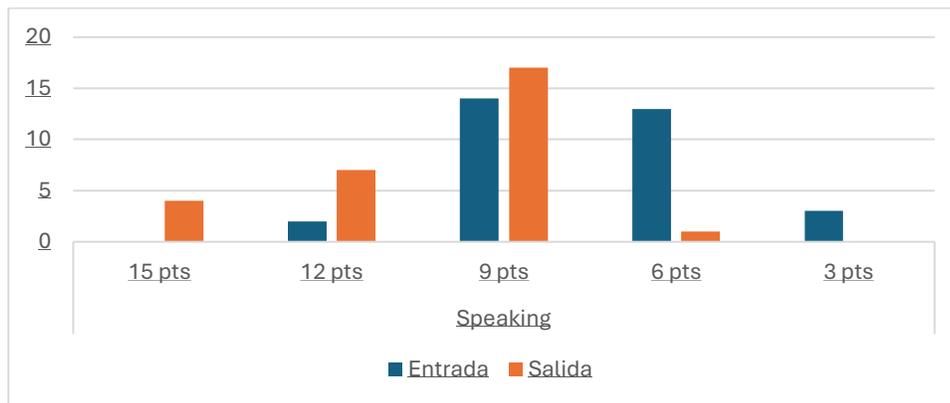
Figura 19. Comparación prueba de entrada y salida habilidad Reading and Writing.



En la habilidad de Reading and Writing, se observa que solamente en el rango de 0 a 5 puntos se ubican 4 estudiantes de 29 en la prueba de salida. Si bien la mayoría se mantienen en el rango de respuestas correctas entre 6 y 10 preguntas (pasó de 13 estudiantes a 16 en la prueba de salida), el

fortalecimiento se ve reflejado en que 8 estudiantes adquirieron herramientas que les permitió ubicarse en el rango de 11 a 15 respuestas correctas. Este incremento de nivel responde a la fase de *Idear* del DT en la cual, se aplicaron los conocimientos adquiridos en las explicaciones de clase para los ejercicios de escritura en cuanto al vocabulario relacionado con la descripción física y de personalidad y la gramática correspondiente al presente simple.

Figura 20. Comparación prueba de entrada y salida habilidad Speaking.



En la habilidad de Speaking, la prueba arrojó resultados favorables en los cuales se evidenciaron avances significativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La mayoría de ellos se encuentran en el rango de 7 a 9 puntos. Es importante señalar el avance de 4 estudiantes más que lograron tener entre 11 y 15 puntos, lo cual se relaciona con la producción del podcast al sobresalir en el vocabulario, la pronunciación y la interacción, componentes que se ejecutaron en las fases de *Idear* y *Prototipar* del DT en las cuales se hacían ejercicios de lectura en voz alta. Estos criterios fueron evaluados tanto en la rúbrica del podcast como en la prueba de entrada y salida.

Tal como se evidencia, después de la intervención pedagógica existió una mejora significativa en cada una de las habilidades.

## 5.2. Interpretación de resultados y discusión

Los resultados de la encuesta temática evidenciaron que el 96,9% de los estudiantes prefieren interactuar con el contenido audiovisual. Esta particularidad por temas específicos de películas y series demuestra que el proceso de aprendizaje relacionado con los intereses de los estudiantes aumenta su motivación y participación. Esta idea se reafirma según Martínez y Gutiérrez (2022), que plantean que cuando los contenidos y actividades se alinean con lo que les interesa, los estudiantes se sienten más comprometidos y dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

En cuanto a la percepción del aprendizaje, los estudiantes percibieron mejoras significativas en sus habilidades de habla 65,51% y escritura 37,9% después de la elaboración del podcast. En este sentido, el aprendizaje es más efectivo cuando ocurre en contextos reales o simulados, ya que permite al estudiante aplicar el inglés en situaciones prácticas que reflejan la vida cotidiana, lo que facilita el uso efectivo del idioma (Beltran, 2017).

De igual forma, como se evidenció en los resultados cualitativos (ver tabla 15), el aprendizaje es un proceso en el cual se adquieren los conocimientos y las habilidades a través de diferentes métodos, los cuales son planeados en un marco institucional (Europa, 2001). Este código surge de las categorías *experiencia de aprendizaje, enseñanza, desafíos, fortalecimiento de habilidades comunicativas* y *metacognición*. Ejemplo de esto se evidencia en respuestas de los estudiantes tales como “porque puedo escribir muchas palabras en inglés” hasta “porque leo palabras y frases en inglés de manera fluida”.

De acuerdo con la rúbrica de evaluación y autoevaluación, el 80% de los estudiantes utilizaron el vocabulario en el podcast, el 56% pronunció adecuadamente y el 84% respondió correctamente a la mayoría de las preguntas. Estos criterios apuntaron al objetivo principal en el nivel pre A1, en el cual se busca desarrollar la capacidad de manejar situaciones comunicativas extremadamente simples y

cotidianas (Europa, 2001). Lo cual contribuye a la construcción de una base sólida para avanzar a niveles superiores de competencia lingüística.

En relación con los resultados de la prueba de salida, en el componente de expresión oral se evidencia que después de la intervención pedagógica, el 82,75% de los estudiantes lograron transmitir ideas de manera clara y coherente con el fin de interactuar y comunicarse efectivamente (González, 2015). Este fortalecimiento se relaciona con la lectura en voz alta, la cual mejora la pronunciación, la entonación y la fluidez en el habla, permitiendo emitir ideas con claridad y coherencia en el proceso de la comunicación (Cova, 2004).

En cuanto a las habilidades de escritura, los estudiantes utilizaron adecuadamente la estructura del guion, así como las estructuras gramaticales en cada una de las frases. El uso adecuado del vocabulario y la estructura gramatical es fundamental en el aprendizaje de idiomas para lograr una comunicación efectiva y comprensión de los textos (Richards & Renandya, 2022).

Adicionalmente, se evidencia que el DT en educación es un enfoque que permite la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje del inglés. El DT se basa en la colaboración constante y la interacción, lo que fomenta el desarrollo de habilidades en el idioma extranjero y hace que los estudiantes sean activos en sus entornos de aprendizaje (Sándorová & Beták, 2023).

Finalmente, en el aspecto tecnológico, el 51,72% de los estudiantes consideró que la elaboración de los pódcast fomentó el trabajo en grupo con actividades de indagación, organización de ideas y planificación de la estructura del guion. Los pódcast potenciaron la confianza a través de la colaboración, puesto que hubo reconocimiento de las ideas de todos los miembros del equipo. A su vez, contribuyeron a la motivación al permitir a los estudiantes diseñar y producir contenido auténtico, reforzando su confianza y seguridad en su capacidad comunicativa (Chacon & Pérez, 2011).

### **5.3.Conclusiones**

Este proyecto de investigación basado en la elaboración de pódcast por parte de estudiantes de grado 4° de primaria del Colegio Naciones Unidas IED, buscó fortalecer las habilidades comunicativas de producción en inglés través del enfoque del DT y el uso de herramientas tecnológicas. Los resultados evidenciaron un impacto positivo en estas habilidades y resaltaron la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En cuanto a la innovación educativa, este proyecto contribuyó demostrando que la combinación de tecnología, metodologías innovadoras y enfoques pedagógicos centrados en el estudiante pueden complementar la enseñanza tradicional, motivar a los estudiantes y fomentar su participación durante su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con los objetivos específicos planteados, a saber, determinar el nivel de producción en lengua extranjera-inglés de los estudiantes del grado cuarto del Colegio Naciones Unidas IED antes y después de la intervención pedagógica, se identificó la falta de práctica y exposición al idioma como un desafío para los estudiantes. Así pues, a través de la implementación se logró mejorar significativamente sus habilidades comunicativas de producción en inglés a través de la practica constante en la pronunciación, la interacción y la escritura mediante la elaboración de los pódcast.

Frente al segundo objetivo que consistía en diseñar e implementar la propuesta pedagógica basada en el Design Thinking para la creación de prototipos de pódcast educativos con el propósito de fortalecer de la producción oral y escrita en inglés, se puede concluir que a nivel pedagógico y didáctico, el uso del DT como metodología aplicada en la implementación, facilitó la participación activa de los estudiantes al proporcionarles un enfoque que fomentó la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas. A través de sus fases como empatizar, definir el problema, idear, crear prototipos y probar, se les animó a explorar desafíos relacionados con la lengua en el mundo real, generar ideas innovadoras y desarrollar soluciones prácticas a partir de la colaboración y el pensamiento crítico.

En relación con el tercer objetivo, que buscaba identificar desde la percepción de los estudiantes y la evaluación de los productos de aprendizaje los alcances de la implementación del prototipo diseñado con respecto al fortalecimiento de las habilidades comunicativas de producción, este proyecto contribuyó a la enseñanza y aprendizaje del inglés al proporcionar a los estudiantes actividades de exposición al uso auténtico de la lengua, accediendo a conocimientos específicos, puesto que ellos eligieron temas de interés de acuerdo con su propio ritmo de aprendizaje (Patxi, 2020). Además, fortaleció su producción oral y escrita brindándoles la oportunidad de practicar y mejorar su vocabulario y pronunciación.

Adicionalmente, se evidenció un avance significativo en el componente de la comprensión a través de la identificación de los diferentes aspectos del guion, familiarizándose con la lengua auténtica en los pódcast, entendiendo las instrucciones en inglés, realizando actividades y discusiones en grupos de trabajo.

Finalmente, los investigadores interesados en continuar ahondando en esta investigación podrían considerar ampliar el estudio a diferentes niveles educativos, explorar la implementación de pódcast educativos en otras materias o idiomas o investigar el impacto a largo plazo de esta metodología en el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. Además, podrían profundizar en la evaluación de la efectividad de diferentes herramientas tecnológicas y enfoques pedagógicos en el aprendizaje del inglés, así como en la adaptación de esta metodología a diferentes contextos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldana, S. (2012). El podcasts en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 9-26. From <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194224568002>
- aula, D. T. (s.f). *Design Thinking en el aula*. From Design Thinking España: <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/design-thinking-en-el-aula>
- Barrena, B. (2010). Producción de un podcast. In J. Pérez, *Podcasting, tú tienes la palabra*. Ciudad de México: Bukbok.
- Beltran, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Dialnet*, 91-98. From <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119355.pdf>
- Bonilla, M., & López, A. (2016). Ejemplificación del proceso metodológico de la teoría fundamentada. *Cinta de moebio*, 305-315. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2016000300006>
- Buphate, T., & Esteban, R. (2022). Using Ideation Discussion Activities in Design Thinking to Develop EFL Students' Speaking and Critical Thinking Abilities. *Language Education and Acquisition Research Network*, 682-708. From <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/article/view/256743/174245>
- Cano, E. (2010). Estructura interna de un podcast. In J. Perez, *Podcatsting, tú tienes la palabra*. Ciudad de México: Bukbok.
- Cervantes, C. V. (s.f.). *Competencia comunicativa*. From Diccionario de términos clave de ELE: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm)
- Chacon, C., & Pérez, C. (2011). El podcast como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Revista Medios y Educación*, 41-54. From <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685005>

- Cova, Y. (2004). La práctica de la lectura en voz alta en el hogar y en la escuela a favor de niños y niñas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 53-66. From <https://www.redalyc.org/pdf/410/41050205.pdf>
- de Benito, B., & Salinas, J. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 44-59. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/260631>
- EducarChile. (2012). *Design Thinking para educadores*. IDEO. From [https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design\\_Thinking\\_para\\_Educadores.pdf](https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf)
- English, C. (s.f.). *Young Learners English (YLE) Starters*. From Cambridge English: <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/young-learners-english/starters/>
- Europa, C. d. (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Instituto Cervantes. From [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- First, E. (2022). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. From EF EPI EF ENGLISH PROFICIENCY INDEX: <https://www.ef.com.co/eipi/>
- Flores, M. (2022). Lectura en voz alta como estrategia para motivar a los alumnos de nivel A1 a hablar en inglés. *Revista Lengua y Cultura*, 60-67. From <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/7847/8865>
- Gamboa, J. (2010). El podcast educativo. In J. Pérez, *PODCASTING, tú tienes la palabra*. Bubok.
- González, J. (2023). *Métodos mixtos de investigación para principiantes*. Inudi Perú.
- González, A. (2015). *Estrategias de enseñanza del idioma inglés utilizando la producción oral*. From <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/626572>

- Gooding, F. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Orbis Cognita*. From <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/213/213972002/index.html>
- Guelmes, E., & Nieto, L. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 22-29.
- Hamui, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación médica. *Investigación en educación médica*, 211-216. From [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000400006&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000400006&script=sci_abstract)
- Kim, J. (2022). Development of A Design ThinkingBased Korean Language Curriculum. *Journal of Problem - Based Learning.*, 46-55. From <https://www.ejtbl.org/journal/view.php?doi=10.24313/jtbl.2021.00087>
- Krishnavarty, A., Defriani, M., & Hermanto, T. (2022). UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method. *Sinkron : Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 1044-1053. From <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/11585/1002>
- Llorente, C., & Volante, P. (s.f.). *Investigación basada en diseño en educación*. From [https://liderazgoescolar.uc.cl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1057:investigacion-basada-en-el-diseno-en-educacion&catid=13&Itemid=291](https://liderazgoescolar.uc.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=1057:investigacion-basada-en-el-diseno-en-educacion&catid=13&Itemid=291)
- López, A. (2015). *EL USO DEL PODCAST EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA INGLESA*. Universidad de la Almeria. From <https://repositorio.ual.es/handle/10835/6173>
- Manga, A. (2008). Lengua segunda (l2) lengua extranjera (le): factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Revista electrónica de estudios filológicos*. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2778892>

- Martínez, Y., & Gutiérrez, A. (2022). *La generación de ambientes de aprendizaje motivadores en el aula para la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. [Tesis de maestría]*. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Manizales. From [https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/6344/Gutierrez\\_Ocampo\\_Andres\\_Felipe\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/6344/Gutierrez_Ocampo_Andres_Felipe_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MEN. (2004). *Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004- 2019*. From Ministerio de Educación Nacional:  
[https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles132560\\_recurso\\_pdf\\_programa\\_nacional\\_bilinguismo.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)
- MEN, M. d. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. From [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Mena, M. (2021). Design thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era post-COVID. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, 45-75. From <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/569/341>
- Miranda, J. (2021, 08 13). *Design Thinking: qué es, origen y etapas*. . From Entel Comunidad Empresas: <https://ce.entel.cl/articulos/design-thinking-que-es-origen-y-etapas/>
- Morales, P., & Morales, E. (2022). Factores que afectan la producción oral del inglés en estudiantes de idiomas. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 21. From <https://pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/904/1363>
- Niño, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: algunas reflexiones. *Revista Colombiana de Ciencia Animal*, 243-254. From <https://revistas.unisucre.edu.co/index.php/recia/article/view/487/534>
- Ochoa, M. (2022, 12 23). *Ranking de colegios por departamentos*. From Milton Ochoa Expertos en Evaluación :

[https://miltonochoa.com.co/web/Ranking/Ranking%20Calendario%20AB%20\(2022\)/A/dpto/Ponderado%20Bogota.pdf](https://miltonochoa.com.co/web/Ranking/Ranking%20Calendario%20AB%20(2022)/A/dpto/Ponderado%20Bogota.pdf)

Ortega, C. (s.f). *Investigación mixta. Qué es y tipos que existen*. From

<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>

Pastor, R. (2010). Aspectos técnicos del Podcasting. In J. Pérez, *Podcasting, tú tienes la palabra*.

Ciudad de México: Bukbok.

Patxi, I. (2020, 10 26). *Podcast educativo: qué son y cuáles son sus ventajas*. From Iván Paxti

Producción de Podcast: <https://www.ivanpatxi.es/podcast-educativo>

Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, 15-29.

Pincay, G., San Lucas Marcillo, S., & Sánchez, L. (2019). a motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Cognosis*, 15-29. From

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2004/2341>

Reyes, J. (2022). *El pódcast como estrategia de creación y distribución de contenidos en audio dentro del entorno digital en Colombia*. Tesis de Maestría. From

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/51576/Tesis%20Juan%20Felipe%20Reyes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Reynoso, A., Zepeda, I., & Rodriguez, R. (2019). *Podcast educativo, planeación, analisis, diseño y evaluación*. Ciudad de México: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

From

[https://www.cch.unam.mx/aprendizaje/sites/www.cch.unam.mx.aprendizaje/files/Podcast\\_educativo\\_2019.pdf](https://www.cch.unam.mx/aprendizaje/sites/www.cch.unam.mx.aprendizaje/files/Podcast_educativo_2019.pdf)

Richards, J., & Renandya, W. (2022). Methodology in Language Teaching An Anthology of Current Practice. *ResearchGate*. From

[https://www.researchgate.net/publication/360835767\\_Methodology\\_in\\_Language\\_Teaching\\_An Anthology\\_of\\_Current\\_Practice\\_Jack\\_C\\_Richards\\_Willy\\_A\\_Renandya](https://www.researchgate.net/publication/360835767_Methodology_in_Language_Teaching_An Anthology_of_Current_Practice_Jack_C_Richards_Willy_A_Renandya)

- Rodriguez, P. (2022). Aproximaciones al estudio del pódcast como documento sonoro de origen digital. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, bibliotecología E información*, 151-164. doi:<https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.90.58512>
- Romero, V., Campos, R., García, S., Zavala, E., Escandón, J., & Pantoja, G. (2022). El Podcast: un recurso virtual para el aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 21-33. From <https://scielo.pt/pdf/rist/n46/1646-9895-rist-46-21.pdf>
- Rosales, B., Zárate, J., & Armando, L. (2012). Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés en una plataforma interactiva. *Sinéctica*. From [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2013000200014](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200014)
- Salinas, J. (2016). Seminario Investigación Basada en Diseño. Universidad de la Sabana.
- Samaniego, G. (2022). *Enfoque, tipo, diseño y método de investigación [Aclarando conceptos]*. From <https://miasesordetesis.com/enfoque-tipo-diseno-metodo-de-investigacion/>
- Sándorová, Z., & Beták, N. (2023). Implementing Design Thinking and Peer Instruction in an Online Environment to Develop Tourism Undergraduates' English Language Skills. *Sciendo*. doi:<https://doi.org/10.2478/jolace-2022-0008>
- Santana, M. (2021). *PODCASTING EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DIDÁCTICA Y TIC*. Universidad de la Laguna. From <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/27949/PODCASTING%20EN%20LA%20ENSEÑANZA%20DEL%20INGLES%20UNAPROPUESTA%20DE%20INNOVACION%20DIDACTICA%20Y%20TIC.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

- Santillana, C. (s.f.). *Bilingüismo en Colombia: Retos que enfrentan los Profesores*. From Ruta Maestra:  
<https://rutamaestra.santillana.com.co/bilinguismo-en-colombia-retos-que-enfrentan-los-profesores/>
- Sharma, D. (2019). INTRODUCING DESIGN THINKING IN HINDI FOREIGN LANGUAGE EDUCATION: AN INNOVATIVE APPROACH FOR ENHANCING HOLISTIC PROFICIENCY. *ҚазМУ habarşysy. Şygystanu seriâsy*, 68-75. From <https://bulletin-orientalism.kaznu.kz/index.php/1-vostok/article/view/1465/1224>
- Solano, I., & Sanchez, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Revista de Medios y Educación*, 125-139. From <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815128010>
- Solís, D. (2010). El podcasting para enseñar: el teaching podcast y el learning podcast. In P. Javier, *Podcasting, tú tienes la palabra*. Ciudad de México: Bukbok.
- Terol, R., Pedrero, L., & Pérez, M. (2021). De la radio al audio a la carta: la gestión de las plataformas de podcasting en el mercado hispanohablante. *Historia y comunicación social*, 475-485.  
doi:<https://dx.doi.org/10.5209/hics.77110>
- Thinking, D. (2024). *Design Thinking ¿qué es?* From Design Thinking en Español:  
<https://designthinking.es/que-es-design-thinking/>
- Yanchapitan, L., Miranda, J., Vaca, A., & Sandoval, E. (2022). Análisis de las metodologías para el aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 1323-1337. From <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4139>

Anexo 1. Prueba de entrada y de salida.

**Part 1**  
- 5 questions -

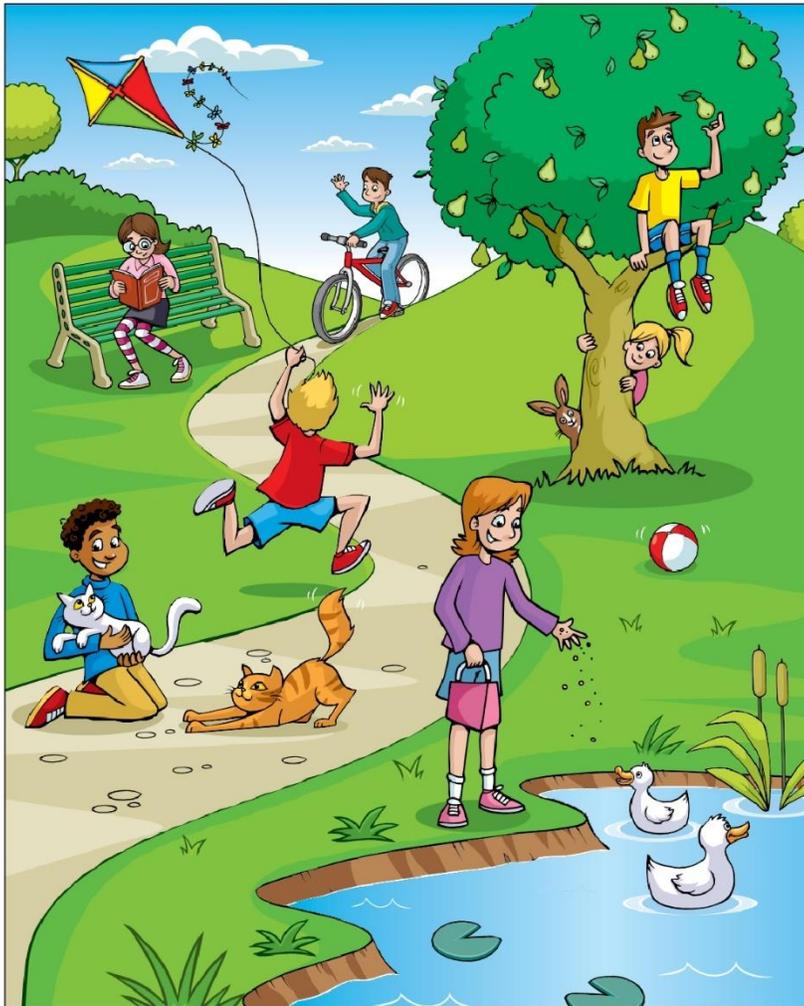
Listen and draw lines. There is one example.

Sue

Ann

Lucy

Nick



Pat

Jill

Dan

## Part 2

- 5 questions -

Read the question. Listen and write a name or a number.

There are two examples.



### Examples

What is the new girl's name?

..... Kim .....

How old is the new girl?

..... 8 .....

**Questions**

1 What is Kim's family name? .....

2 Where does Kim live? in..... Street

3 What number is Kim's house? .....

4 What is the name of Kim's horse? .....

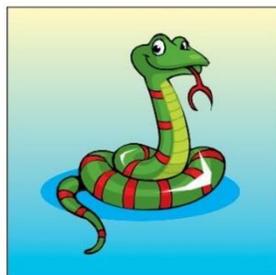
5 How old is Kim's horse? .....

## Part 3

- 5 questions -

Listen and tick (✓) the box. There is one example.

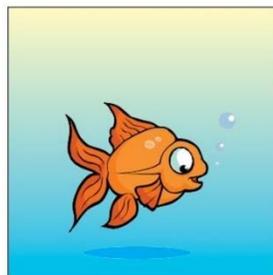
What animal has Alex got in his bedroom?



A



B

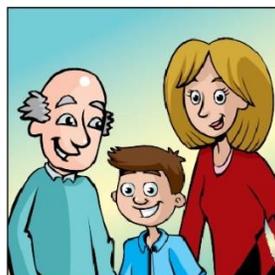


C

1 Which picture are May and Sam looking at?



A



B



C

2 What are Mrs Good's class doing this afternoon?



A



B



C

3 What is Mum's favourite fruit?



A



B



C

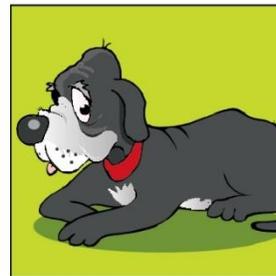
4 Which dog is Anna's?



A



B



C

5 What is Lucy wearing?



A



B



C

# Part 4

- 5 questions -

Listen and colour. There is one example.



## Part 1

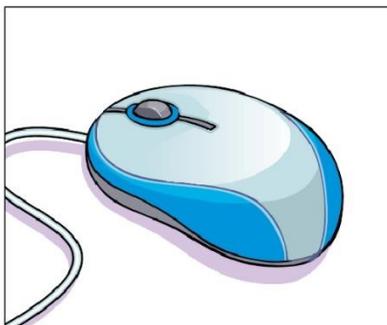
- 5 questions -

Look and read. Put a tick (✓) or a cross (✗) in the box.  
There are two examples.

### Examples



These are grapes.



This is a house.



### Questions

1



This is a helicopter.



2



This is a clock.

3



These are shells.

4



This is a sock.

5



These are chairs.

## Part 2

– 5 questions –

Look and read. Write **YES** or **NO**.



### Examples

There are two armchairs in the living room. ....y e s.....

The big window is open. ....n o.....

### Questions

- 1 The man has got black hair and glasses. ....
- 2 There is a lamp on the bookcase. ....
- 3 Some of the children are singing. ....
- 4 The woman is holding some drinks. ....
- 5 The cat is sleeping under an armchair. ....

## Part 3

– 5 questions –

Look at the pictures. Look at the letters. Write the words.

### Example



s n a k e



### Questions

1



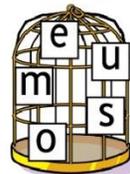
-----



2



-----



3



-----



4



-----



5



-----

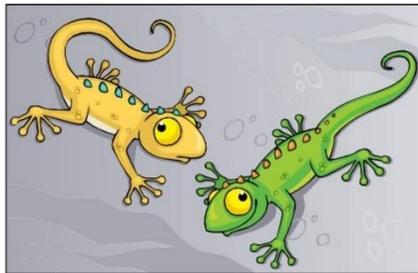


## Part 4

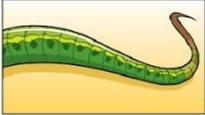
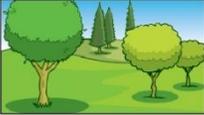
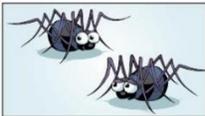
- 5 questions -

Read this. Choose a word from the box. Write the correct word next to numbers 1-5. There is one example.

### Lizards



Lots of lizards are very small ..... animals ..... but some are really big.  
 Many lizards are green, grey or yellow. Some like eating (1) ..... and some like eating fruit.  
 A lizard can run on its four (2) ..... and it has a long (3) ..... at the end of its body.  
 Many lizards live in (4) ..... but, at the beach, you can find some lizards on the (5) ..... . Lizards love sleeping in the sun!

Example			
			
animals	tail	balloon	trees
			
legs	spiders	teacher	sand

# Part 5

- 5 questions -

Look at the pictures and read the questions. Write one-word answers.



### Examples

Where are the people?                      in the ..... kitchen.....

How many children are there?                      ..... t w o .....

### Questions

1    What are the children playing with?                      some toy .....



2 What is Mum standing on? a .....

3 Where is the spider? on Mum's .....



4 Who is pointing? the .....

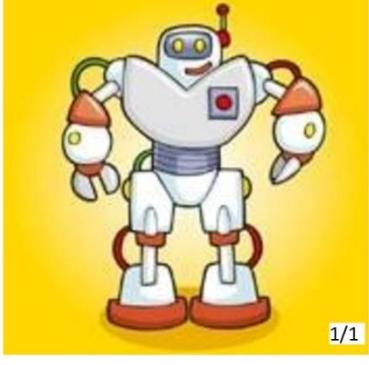
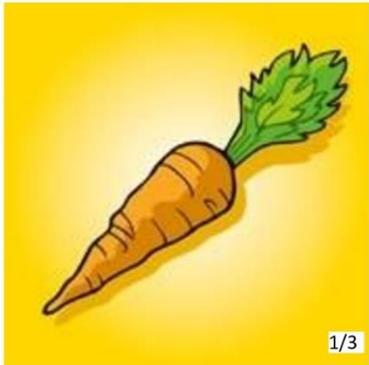
5 Where are the children? in the .....

# Part 1 - SPEAKING

- 25 questions -

1. Hello, what is your name?  
Look at this, this is a family in the kitchen. It's a beautiful family.  
Here is the table. Where is the orange?  
Where is the toys?
  
2. Look at this  
Which is the carrot?  
I'm putting the carrot on the table - now, you put the carrot under the chair.  
Which is the orange juice?  
put the orange juice next to the mill
  
3. what is this? (chair)  
What color is this?  
How many chairs are there?  
What are the father doing?
  
4. What is this? (t-shirt)  
Are you wearing a dress - pants?  
What are you wearing?  
  
What is this? (Carrot)  
Do you like carrot?  
What's your favorite vegetable?  
  
What is this? (frog)  
What's your favorite animal?
  
5. How old are you?  
Is your school big or small?  
What's your favorite sport?  
Do you like basketball?  
Where do you play?





## Anexo 2. Formato observación

FORMATO DE OBSERVACIÓN			
<b>FECHA:</b> 15/03/2023	<b>INICIO:</b> 6:20AM	<b>FIN:</b> 7:10 AM	<b>LUGAR:</b> Colegio Naciones Unidas IED.
<b>ASUNTO:</b> Observación de clase		<b>PROYECTO:</b> Propuesta metodológica para mejoramiento de habilidades comunicativas en lengua extranjera a través de la creación de contenidos digitales (podcast) en estudiantes de grado cuarto de básica primaria.	
<b>ASISTENTES:</b> Grado 402			
<b>OBJETIVO:</b> Corroborar las necesidades de los estudiantes en cuanto a su producción oral y escrita, así como las actividades que los motivan en el desarrollo de las clases de inglés.			
Fecha	Producción oral	Producción escrita	
15-03-2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se da inicio a la clase a través del saludo <i>Good morning</i> y la pregunta <i>how are you today?</i> A lo cual los estudiantes responden efectivamente a lo propuesto.</li> <li>- Se presenta a los estudiantes la historia del gato con botas <i>Puss in boots</i> a través del siguiente video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=C6O9Af SsnI">https://www.youtube.com/watch?v=C6O9Af SsnI</a> aunque los estudiantes reconocen palabras del vocabulario, mucho de lo que se decía no lo entendían tanto, pero lograron asociarlo a las acciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se solicita a los estudiantes que en el cuaderno escriban la fecha y el tema, de manera paralela en el tablero, se escribe <i>Date: Wednesday, March 25th, 2023. Topic: Reading activity.</i></li> <li>- Se realiza el ejercicio de comprensión de lectura escribiendo <i>Characters, places</i>, y se les solicita que resuman el contenido del video. Este ejercicio se permitió realizar tanto en español como en inglés. En esta parte se les solicita el uso de frases en presente simple y presente progresivo. Se evidencia errores en la conjugación de los verbos y falta de vocabulario para completar el ejercicio.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza un ejercicio de compartir, en el cual los estudiantes leen en voz alta el resumen de la historia y expresan <i>What is your favorite character?</i></li> <li>- Los estudiantes preguntan el vocabulario para describir a los personajes, lo cual se traduce la palabra y se solicita que se remitan al cuaderno donde esta la información.</li> <li>- Cuando el estudiante termina, lee la descripción de un personaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como actividad central, se describe físicamente al personaje favorito siguiendo el ejemplo:  He is tall, he is thin. He has short hair and blue eyes. He is wearing a red jacket and blue pants.</li> </ul>
--	--	--

### TEMÁTICAS PODCAST

La presente encuesta corresponde a un instrumento utilizado para la investigación que se realiza con el fin de obtener el título de Maestría en Innovación Educativa mediada por TIC. Este pretende determinar los temas que serán utilizados por los estudiantes para la realización de podcast en clase de inglés, con el propósito de mejorar sus habilidades comunicativas de producción (speaking and writing).

**OBJETIVO:** Determinar las líneas temáticas a partir de los gustos e interés de los estudiantes de grado 4° en la asignatura de lengua extranjera- inglés del Colegio Naciones Unidas IED, para la creación de recursos digitales (podcast).

1. ¿Cuenta con acceso a internet en su lugar de vivienda?
  - a. Si
  - b. No
2. ¿El acceso a internet es?
  - a. Datos (recarga)
  - b. Hogar (modem o wifi)
3. ¿Cuál de los siguientes aparatos tecnológicos tiene en su casa? Marque las que considere pertinente.
  - a. Televisor inteligente
  - b. Computador
  - c. Celular
  - d. Tableta
4. ¿Cuánto tiempo utiliza los aparatos tecnológicos por día?
  - a. 1 hora
  - b. 2 a 3 horas
  - c. 3 a 4 horas
  - d. 5 o más horas
5. ¿Con qué contenidos le gusta interactuar? Marque las que considere pertinente.
  - a. Videos
  - b. Imágenes
  - c. Audios
  - d. Texto
  - e. Otro: \_\_\_\_\_
6. ¿Cuál de los siguientes temas es de su interés? Marque las que considere pertinente.
  - a. Películas (series)
  - b. Música
  - c. Influencers
  - d. Video juegos
  - e. Otro: \_\_\_\_\_
7. ¿Qué genero de películas o series son de su interés? Marque las que considere pertinente.
  - a. Animados
  - b. Ciencia ficción
  - c. Terror
  - d. Documentales
  - e. Otro: \_\_\_\_\_
8. ¿Qué géneros de música le gusta escuchar? Marque las que considere pertinente.
  - a. Reggaetón
  - b. Popular
  - c. Vallenatos
  - d. Variado
  - e. Otro: \_\_\_\_\_
9. Cuando observa videos de influencers ¿Qué temas abordan?  
¿Cuál influencer le gusta más? ¿Qué es lo que más le gusta de sus videos?



---

---

---

---

---

---

---

---

10. ¿Qué clase de videojuegos le gustan?

Marque las que considere pertinente

- a. Aventura
- b. Deportes
- c. Estrategia
- d. Simulación
- e. Otro: \_\_\_\_\_.

11. Escriba el nombre de su canción

favorita: \_\_\_\_\_

12. Escriba el nombre de su artista favorito:

\_\_\_\_\_

13. Escriba el nombre de su película o serie favorita:

\_\_\_\_\_

14. Escriba el nombre de su video juego favorito:

\_\_\_\_\_

15. ¿Ha escuchado algún contenido en formato podcast?

- a. Si.
- b. No

16. ¿Le gustaría ser creador de contenido educativo digital?

- a. Si
- b. No

17. Si tuviera la oportunidad de grabar su voz y crear un contenido educativo digital, ¿de qué temas le gustaría hablar? Escriba tres.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

18. ¿Qué rol(es) asumiría en la creación de contenido educativo digital? Marque las que considere pertinente.

- a. Locutor
- b. Guionista
- c. Sonidos especiales – musicalización.

## Anexo 4. Encuesta percepción de aprendizaje.

### Percepción de aprendizaje

La presente encuesta corresponde a un instrumento utilizado para la investigación que se realiza con el fin de obtener el título de Maestría en Innovación Educativa mediada por TIC. Este pretende determinar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes después de la implementación del prototipo de elaboración de podcast. Objetivo: Medir el nivel de percepción de aprendizaje de lengua extranjera en los estudiantes de grado 4° de primaria del Colegio Naciones Unidas IED identificando las fortalezas y dificultades en el proceso de elaboración del Podcast. Identificar los alcances de la implementación del prototipo diseñado con respecto al fortalecimiento de las habilidades comunicativas de producción.

De acuerdo con las fases de implementación del Design Thinking ¿cuál considera que fue la más sencilla de desarrollar?\*

1. Empatizar
2. Definir
3. Idear
4. Prototipar
5. Testear

De acuerdo con las fases de implementación del Design Thinking ¿cuál considera que fue la más complicada de desarrollar?\*

1. Empatizar
2. Definir
3. Idear
4. Prototipar
5. Testear

¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del podcast en lo correspondiente a Vocabulario?\*

1. Utiliza el 100% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.
2. Utiliza el 80% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.
3. Utiliza el 60% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.
4. Utiliza el 40% de las palabras del vocabulario y las expresiones idiomáticas.
5. No utiliza las palabras del vocabulario ni las expresiones idiomáticas.

¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del podcast en lo correspondiente a Pronunciación?\*

1. La pronunciación y entonación de las palabras y frases son claras y adecuadas.
2. La pronunciación y entonación de las palabras y frases son adecuadas, pero presenta algunas dificultades.
3. La pronunciación y entonación de las palabras y frases presentan algunas dificultades.
4. Se le dificulta pronunciar adecuadamente algunas palabras y presenta dificultad con la entonación de las frases.
5. No pronuncia correctamente ninguna palabra.

¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del podcast en lo correspondiente a Interacción?\*

1. Contesta correcta y coherentemente a todas las preguntas planteadas.
2. Contesta coherentemente la mayoría de las preguntas planteadas.
3. Contesta coherentemente algunas de las preguntas planteadas, pero confunde algunas respuestas.
4. Contesta alguna pregunta con coherencia, pero confunde la mayoría de las respuestas.
5. No contesta a las preguntas planteadas.

¿Cómo evalúa su desempeño en el proceso de elaboración del podcast en lo correspondiente a elaboración del guion?\*

1. El guion presenta claramente la estructura correspondiente a la introducción, desarrollo y cierre. Maneja correctamente la estructura gramatical del presente simple del verbo to be, el presente simple en su forma afirmativa, negativa e interrogativa y la descripción física y de personalidad.

2. El guion presenta la estructura correspondiente a la introducción, desarrollo y cierre. Maneja la estructura gramatical del presente simple del verbo to be, el presente simple en su forma afirmativa, negativa e interrogativa y la descripción física y de personalidad.
3. El guion no presenta la estructura correspondiente a la introducción, desarrollo y cierre. Maneja con dificultad la estructura gramatical del presente simple del verbo to be, el presente simple en su forma afirmativa, negativa e interrogativa y la descripción física y de personalidad.

En los grupos de trabajo\*

1. Todos los miembros del equipo se comunicaron de manera efectiva y respetuosa, distribuyendo de manera justa las tareas según las fortalezas individuales, superando los conflictos de manera constructiva.
2. Algunos miembros del equipo se comunican de manera efectiva y respetuosa, distribuyendo de forma desigual las tareas sin tener en cuenta las habilidades de cada integrante, presentando constantemente conflictos.

Después de la elaboración del podcast, considera que su nivel de inglés en la habilidad de habla es\*

1. Excelente
2. Sobresaliente
3. Aceptable
4. Deficiente

Justifique su respuesta

---

¿Cuál considera que fue un aprendizaje en la habilidad comunicativa del habla?\*

---

Después de la elaboración del podcast, considera que su nivel de inglés en la habilidad de escritura es\*

1. Excelente
2. Sobresaliente
3. Aceptable
4. Deficiente

Justifique su respuesta

---

¿Cuál considera que fue un aprendizaje en la habilidad comunicativa de la escritura?\*

---

Mencione un aspecto positivo en su proceso de aprendizaje de inglés (hablar, escribir) después de la elaboración del Podcast.\*

---

Mencione un aspecto que debe mejorar en su proceso de aprendizaje de inglés (hablar, escribir) después de la elaboración del Podcast.\*

---

Anexo 5. Definir: técnica Mi turno y Selección por clasificación.



ENFOQUE DESIGN THINKING

FASE DEFINIR

Proyecto:	Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas de Producción en Inglés en Estudiantes de Grado Cuarto del Colegio Naciones Unidas IED.
Objetivo:	Diseñar un prototipo basado en el Design Thinking para la creación de podcast educativos con el propósito de fortalecer de las habilidades comunicativas de producción.

1. Técnica: MI TURNO

Con ayuda de un objeto pequeño, el estudiante que lo tenga será el que hable y cuando termine lo pasará a alguien no haya hablado. Cada uno comentará el nombre de la película y el personaje que quisiera describir. Las propuestas serán escritas en el siguiente cuadro:

Student:	Student:	Student:	Student:
Movie 1:	Movie 2:	Movie 3:	Movie 4:
Character 1:	Character 2:	Character 3:	Character 4:

2. Técnica: SELECCIÓN POR CLASIFICACIÓN

Cada grupo deberá asignar una puntuación de 1 (bajo) a 5 (alto) a cada una de las ideas aportadas del punto anterior. Seguidamente, se hará una suma de todas las puntuaciones y se utilizará el resultado para definir la película y personaje a describir.

Movie 1					Movie 2					Movie 3					Movie 4				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Character 1					Character 2					Character 3					Character 4				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Total					Total					Total					Total				

Anexo 6. Idear: técnica dentro- fuera.



**ENFOQUE DESIGN THINKING**

**FASE IDEAR**

Proyecto:	Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas de Producción en Inglés en Estudiantes de Grado Cuarto del Colegio Naciones Unidas IED.
Objetivo:	Diseñar un prototipo basado en el Design Thinking para la creación de podcast educativos con el propósito de fortalecer de las habilidades comunicativas de producción.

1. Técnica: DENTRO – FUERA

Cada estudiante escribirá en un cuadro tres ideas de los elementos que describirá acerca de la película. Se generará un diálogo dentro del equipo para decidir dos elementos que quedarán dentro del guion.

Movie:			
Student:	Student:	Student:	Student:
Idea 1 ✓	Idea 1 ✓	Idea 1 ✓	Idea 1 ✓
Idea 2 ✓	Idea 2 ✓	Idea 2 ✓	Idea 2 ✓
Idea 3 ✓	Idea 3 ✓	Idea 3 ✓	Idea 3 ✓

Ideas inside
1. _____.
2. _____.

Anexo 7. Idear: técnica cuenta cuentos.



**ENFOQUE DESIGN THINKING**

**FASE IDEAR II**

Proyecto:	Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas de Producción en Inglés en Estudiantes de Grado Cuarto del Colegio Naciones Unidas IED.
Objetivo:	Diseñar un prototipo basado en el Design Thinking para la creación de podcast educativos con el propósito de fortalecer de las habilidades comunicativas de producción.

1. Técnica: CUENTA CUENTOS

Por grupos de trabajo, los estudiantes dialogarán y escribirán la temática general de la película. Seguidamente, escogerán dos personajes para realizar su descripción tanto física como de personalidad. Se realizará en lengua materna y en lengua extranjera.

Movie:	
Temática:	Synopsis:
Personaje 1:	Character 1:
Personaje 2:	Character 2:

Anexo 8. Guion pódcast.



ENFOQUE DESIGN THINKING

FASE IDEAR III

Proyecto:	Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas de Producción en Inglés en Estudiantes de Grado Cuarto del Colegio Naciones Unidas IED.
Objetivo:	Diseñar un prototipo basado en el Design Thinking para la creación de podcast educativos con el propósito de fortalecer de las habilidades comunicativas de producción.

SCRIPT PODCAST

<b>Title:</b>			
<b>Authors:</b>			
<b>Grade:</b>			
<b>Summary:</b>			
<b>Section</b>	<b>Time</b>	<b>Voice</b>	<b>Development</b>
Introduction			
Development			



Section	Time	Voice	Development
Development			
Closing			

