

DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO MUSICAL Y UNA PÁGINA WEB
COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA
PRONUNCIACIÓN DE LOS VERBOS IRREGULARES DE LA LENGUA
INGLESA AMERICANA, Y QUE ESTARÁN ARTICULADOS AL CRÉDITO
ACADÉMICODISCIPLINAR “PHONETICS AND PHONOLOGY” DE LA
LICENCIATURA EN HUMANIDADES E INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN
COLOMBIA

YONNY XAVIER GALEANO SIERRA
PAUL JAIME HUERFANO TOVAR
DAVID CAMILO SÁNCHEZ BELTRAN

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN HUMANIDADES E INGLÉS
BOGOTÁ D.C.,
2011

DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO MUSICAL Y UNA PÁGINA WEB
COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA
PRONUNCIACIÓN DE LOS VERBOS IRREGULARES DE LA LENGUA INGLESA
AMERICANA, Y QUE ESTARÁN ARTICULADOS AL CRÉDITO ACADÉMICO
DISCIPLINAR “PHONETICS AND PHONOLOGY” DE LA LICENCIATURA EN
HUMANIDADES E INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

YONNY XAVIER GALEANO SIERRA
PAUL JAIME HUERFANO TOVAR
DAVID CAMILO SÁNCHEZ BELTRAN

Asesora disciplinar Yesenia Escobar Espitia
Asesora metodológica Gladys Arenas M

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN HUMANIDADES E INGLÉS
BOGOTÁ D.C.,
2011

TABLA DE CONTENIDO

1	PROPUESTA PEDAGÓGICA: SPEAK SONG	4
1.1	PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	4
	Figura 1. Perfil del estudiante virtual.....	5
2	JUSTIFICACIÓN.....	7
	Figura 2. Elementos para la aplicación del software en el aprendizaje de un idioma extranjero	8
	Figura 3. Características del “Communicative Approach	9
	Figura 4. The teacher’s role in The Communicative Approach.....	11
	Figura 5. The student’s role in the Communicative Approach	12
3	OBJETIVOS.....	14
3.1	OBJETIVO GENERAL.....	14
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
4	INTEGRACIÓN DEL SOFTWARE SPEAK-SONG AL CRÉDITO ACADÉMICO “PHONETICS AND PHONOLOGY”	15
4.1	JUSTIFICACIÓN.....	15
4.2	DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA WEB Y EL BLOG DE NOTAS	16
4.2.1	Contenido de la Página Web:.....	16
4.2.2	Community = Blog De Notas	19
4.3	DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “SPEAK-SONGS”	20
5	LESSON PLANS DEL SOFTWARE “SPEAK-SONGS”	26
6	BIBLIOGRAFÍA.....	35

1 PROPUESTA PEDAGÓGICA: SPEAK SONG

1.1 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La importancia de aprender una lengua extranjera, ha llegado a tener tanto auge que hoy en día, es indispensable manejar y comprender una diferente a la materna, en este sentido la pertinencia de aprender inglés como lengua extranjera y lenguaje universal permite una interacción multicultural, y un reconocimiento de sí mismo como miembro productivo de una sociedad y participe de la misma, de igual forma le garantiza a las personas que tengan el dominio de la lengua extranjera mejorar su estilo y calidad de vida.

Por esta razón, las instituciones educativas en Colombia, han adoptado durante más de cinco décadas diferentes métodos internacionales de enseñanza de la lengua extranjera que facilitan el aprendizaje de la misma, dichos métodos fueron implementados para atender a las necesidades bilingües institucionales con miras a desarrollar competencias comunicativas en específico, algunos métodos que respaldan una educación bilingüe son: “Universal Grammar” (Chomsky), The Grammar Translation Method, Direct and Indirect Method, Silent Way, Natural Approach, The Audio-Lingual Method, TPR (Total Physical Response), Suggestopedia, The Communicative Language Learning, and The communicative Approach.

Sin embargo, estos métodos por si solos no proporcionan un aprendizaje integral (entendido como; use and usage of language), por tal motivo, es necesario complementarlos con estrategias que involucren más al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y su responsabilidad frente a la adquisición y aprehensión del conocimiento. Así mismo, se hace pertinente diseñar propuestas y estrategias que involucren las TIC como herramienta facilitadora de información y difusión de la misma para una comunicación plurilingüe.

Por esta razón, Larsen Freeman afirma; “when we communicate, we use the language to accomplish some function, such as arguing, persuading, or promising. Moreover, we carry out these functions within a social context.”¹. En consecuencia, el proceso de comunicación está ligado, no solo, a codificar y decodificar signos lingüísticos, sino que además involucran aspectos sociales en contextos reales, buscando que la información trascienda de forma clara verídica y cumpla a cabalidad la verdadera finalidad de comunicar.

¹ LARSEN-FREEMAN, Diane. *Techniques & Principles in Language Teaching*, En: Chapter Nine: The communicative Approach. Oxford University Press 1986. p. 123

Si bien las estructuras gramaticales de una lengua extranjera, dotan al aprendiz de herramientas conceptuales para construir un proceso comunicativo eficaz, las nuevas tecnologías de la información y comunicación ofrecen espacios virtuales que le permiten al cibernauta una interacción directa con la lengua en estudio.

Sin embargo, se está subestimando el verdadero impacto de las TIC en el contexto educativo y fuera de él, es más, en la actualidad las universidades y colegios cuentan con una dotación "adecuada" en los laboratorios de inglés, pero no hay estrategias claras ni operativas; no existe un perfil definido del estudiante virtual, no hay un seguimiento adecuado en la implementación y articulación de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto y a continuación se especifican las características en cuanto al perfil del estudiante virtual, las cuales serán un garante para potenciar los servicios que ofrecen: el internet, las bibliotecas virtuales, los cursos y software educativos.

Figura 1. Perfil del estudiante virtual²



Fuente: EL PERFIL DEL ESTUDIANTE VIRTUAL. Periódico El Tiempo.

De esta manera, la correcta utilización de los espacios virtuales, complementados con una planeación que integre un seguimiento, un proceso y una evaluación incidirán directamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera.

² EL PERFIL DEL ESTUDIANTE VIRTUAL. Periódico El Tiempo. Jueves 9 de septiembre de 2010.

Es aquí, en donde esta investigación cobra sentido y le da una dirección tecnológica al aprendizaje de una lengua extranjera (ingles), gestionado a través de las TIC como estrategia de aprendizaje, en la que encontramos el software educativo de música apoyado con una página web, que articulado con **The Communicative Approach**, como método de aprendizaje, mejorará y fortalecerá la pronunciación de los verbos irregulares en pasado simple terminados en los fonemas $ʊ$ $ɑːt$ de la en la lengua inglesa americana.

Por lo tanto, el resultado de esta investigación esta sintetizado en un software de música educativo, cuya finalidad es brindar una herramienta didáctica en el laboratorio de inglés, para mejorar la competencia lingüística en los estudiantes de la UGC que estén inscritos en el crédito académico; **Phonetics and Phonology**. Por esta razón fue creado, diseñado y argumentado este proyecto investigativo.

Finalmente, esta propuesta pedagógica está enmarcada dentro de las Tecnologías de la Información y la comunicación, específicamente desde el modelo pedagógico de Blended Learning, por lo tanto busca desarrollar un software educativo de música de comandos de voz con los verbos irregulares en pasado simple terminados en los fonemas $ʊ$ $ɑːt$ de la lengua inglesa americana, con el objetivo de mejorar la competencia lingüística y procurar un desarrollo más efectivo de la competencia lingüística en una lengua extranjera. (Ingles).

2 JUSTIFICACIÓN

Speak-Song es el diseño de un software musical y una página web como propuesta pedagógica para dar solución a la problemática descrita en el proyecto de investigación relacionada con la pronunciación de algunos verbos irregulares en los estudiantes de la UGC inscritos en el académico disciplinar ***Phonetics and Phonology***, y la subestimación del laboratorio como soporte y no como finalidad del conocimiento en la enseñanza de lengua extranjera.

Speak-Song es una herramienta didáctica en pro de mejorar la competencia lingüística de los estudiantes y futuros docentes, para que esos errores en la producción oral no se transmitan durante la labor profesional en el quehacer diario. Así mismo, modifica el rol docente-estudiante, estudiante-docente en un aprendizaje colaborativo.

Además, integra las TIC como medio interventor en el proceso de enseñanza y aprendizaje evidenciado su pertinencia en la adquisición de una lengua extranjera y que a su vez, delega una completa autonomía al estudiante, volviéndolo agente participativo, responsable y constructor de su propio conocimiento.

Sin embargo la aplicación de este software y la página web, al aprendizaje de un idioma extranjero en nuestro caso concreto el inglés, tendrá éxito si se adoptan los cinco elementos planteados por Carrol, que se mencionan a continuación de los cuales los tres primeros son cualidades del aprendiz, y los dos últimos, del proceso de instrucción.”³

³BOWER H. Gordon; HILGARD R. Ernest, Teorías del Procesamiento de Información de la Conducta, Desarrollos recientes en las teorías cognoscitivistas y conductuales. En: Teorías Del Aprendizaje. Ediciones Trillas, 2007.p. 496

Figura 2. Elementos para la aplicación del software en el aprendizaje de un idioma extranjero.



Fuente: Investigador David Camilo Sánchez B.

De ahí que, el aprendizaje en el laboratorio de idiomas no está mediado solo por un conjunto de aparatos que cuenta con conexión a internet o con un software educativo, sino que además, dependerá del compromiso y la autorregulación del estudiante en sus procesos de enseñanza y aprendizaje frente a la información consultada.

Por lo tanto, la propuesta permite el control espacial y temporal durante la utilización del mismo, además responde a las necesidades reales de los estudiantes en su necesidad de comunicarse en inglés con una correcta pronunciación desarrollando una competencia lingüística más sólida al articular el aprendizaje colaborativo con el método Blended Learning y mediado por las TIC.

Para dicho fin el software está diseñado, como una propuesta de aprendizaje a través de canciones anglosajonas (inglés americano) propias del idioma en estudio, característica que toma relevancia en el momento de su aplicación ya que la música permite una mayor aprehensión de los contenidos y por ende facilita el proceso de asimilación.

Así mismo la propuesta pedagógica se basa en **The Communicative Approach**, método de aprendizaje que atiende las necesidades de producción lingüística de los estudiantes en su entorno académico y social, re-estructurando los conocimientos previos con los conocimientos nuevos permitiendo una acomodación de contenidos más significativos.

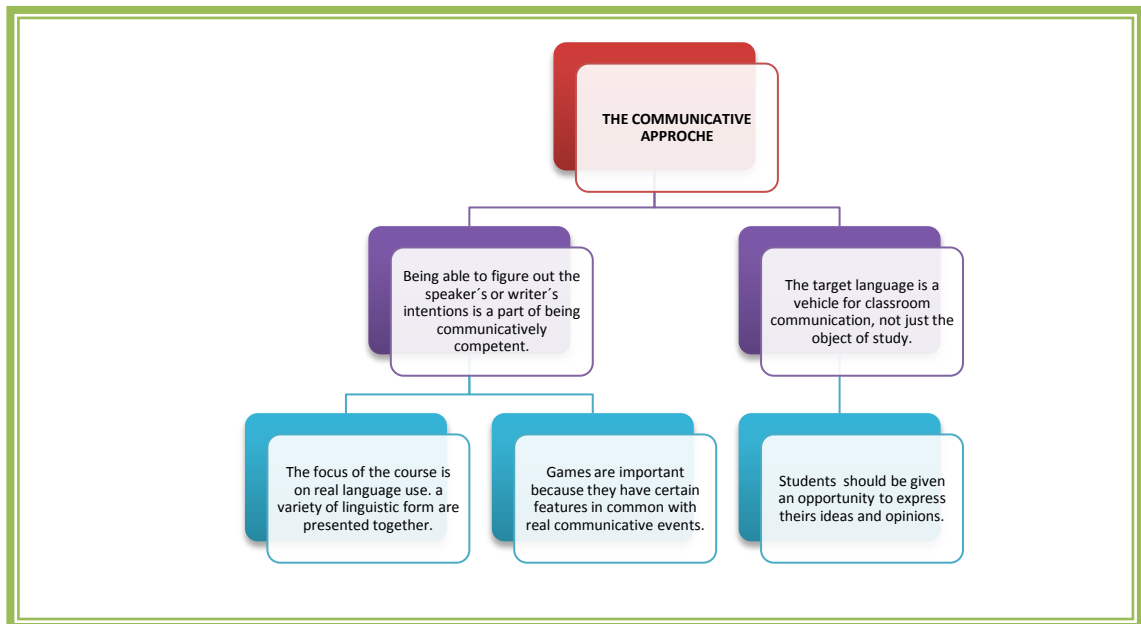
Por esta razón, "it is insufficient for students to simply have knowledge of target language forms, meanings, and, functions. Students must be able to apply this

knowledge in negotiating meaning. It is through the interaction between the speakers and listeners (reader and writer) that meaning became clear”⁴. Es decir, en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera no es suficiente la sola aprehensión de los signos lingüísticos su significado o formas gramaticales, sino que además el estudiante debe desarrollar las habilidades propias de las competencias comunicativas para comunicarse de una forma más efectiva y coherente.

Por consiguiente **The Communicative Approach** y la implementación del software, le permite al estudiante no solo poner en contexto los conocimientos adquiridos con anterioridad, sino que a partir de ellos genera su propia producción lingüística-oral, elevando su capacidad de comprensión y argumentación.

Para ilustrar la pertinencia del método (The Communicative Approach) en el proyecto se establecen las siguientes características, las cuales establecen aplicaciones metodológicas y didácticas para el mejoramiento de la competencia lingüística, ya que contempla como medio de aprendizaje el canal comunicativo en la lengua extranjera, su significado y uso pragmático.

Figura 3. Características del “Communicative Approach”⁵



Fuente: LARSEN-FREEMAN

De manera que garantizan total libertad de aprendizaje y autonomía durante el periodo de tiempo al cual se expone el estudiante al método, motivando su

⁴ LARSEN-FREEMAN. Op. cit., p. 123

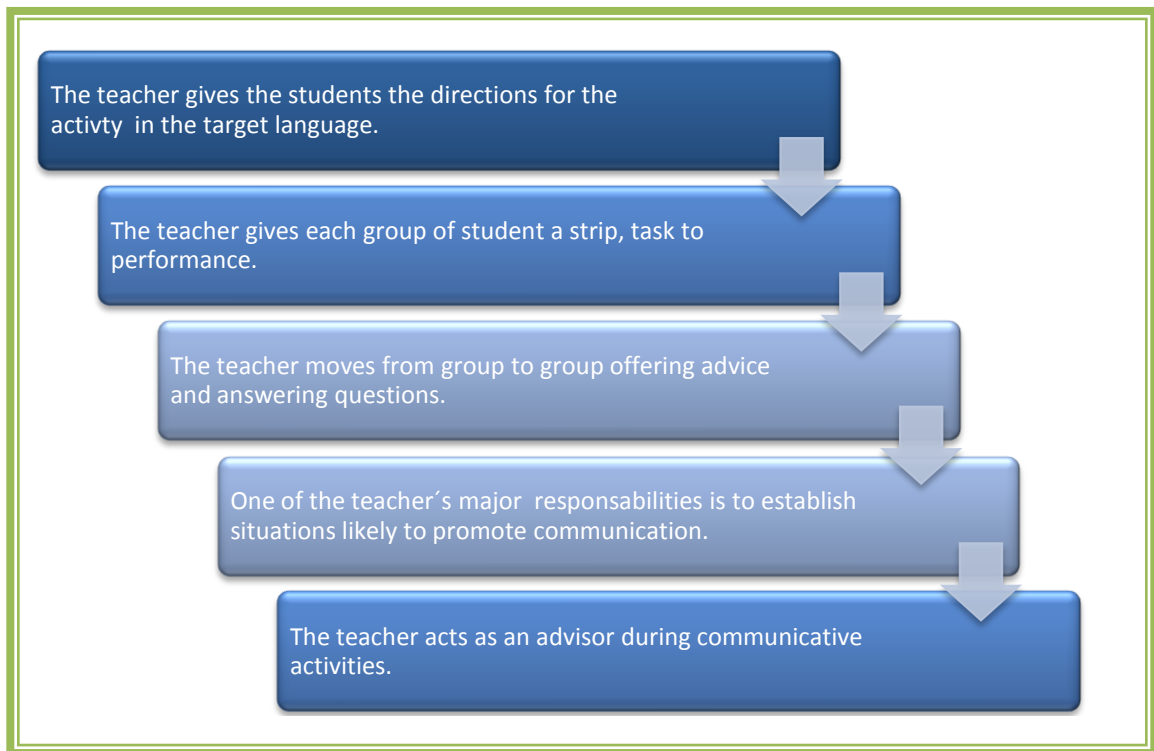
⁵ Ibid., p. 126

participación e interacción con el mismo, utilizando la lengua extranjera como vehículo de comunicación a través del software, incluso, su proceso lo realizara con agrado potenciando su concentración y responsabilidad, características que inciden directamente en la competencia lingüística mejorando su competencia pragmática.

Del mismo modo, el software cuenta con una herramienta complementaria que permite la aplicación de los conceptos adquiridos en un contexto pragmático, este proceso se efectúa a través de la página web y la aplicación de “*blog de notas*”, el cual posibilita un medio de comunicación asincrónica entre los estudiantes-estudiantes-docente-software, estudiante-docente-estudiante-software, permitiendo una autoevaluación constante y una retro-alimentación oportuna.

Ahora bien el uso de las TIC re-evalúa el rol docente en pro de un beneficio mancomunado, que desde el punto de vista del Communicative Approach y a través del software invitan al maestro, a diseñar y trabajar con las herramientas tecnológicas que re-estructuran su participación en el aula y lo sitúan dentro del proceso de formación permanente que se desarrolla de manera colaborativa con los estudiantes, el software y la página web cumpliendo las siguientes funciones:

Figura 4. The teacher's role in The Communicative Approach⁶

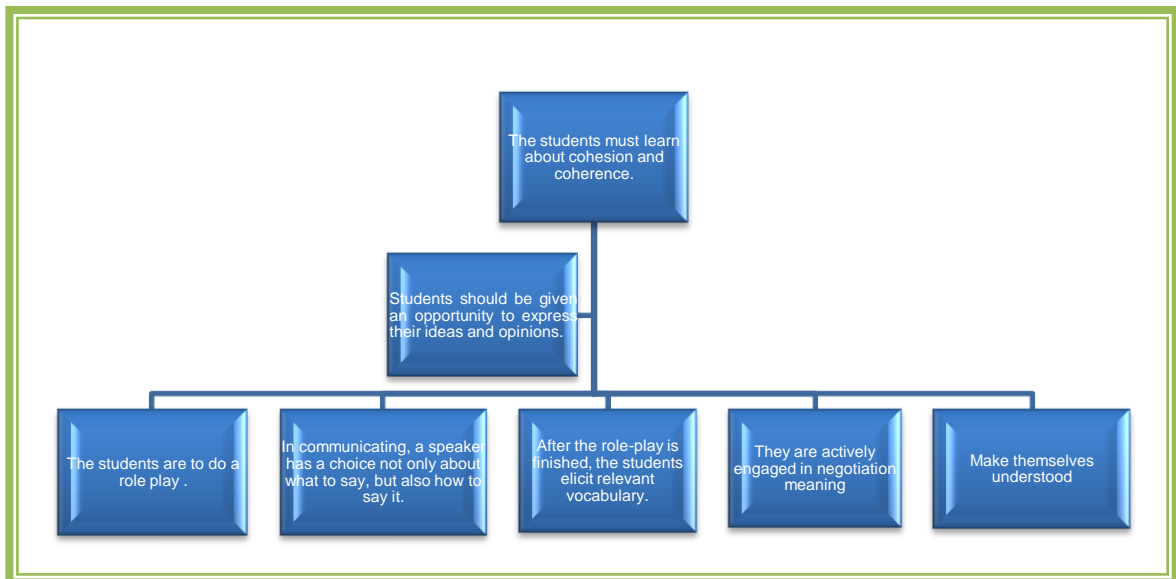


Fuente: LARSEN-FREEMAN

The communicative Approach, sostiene que el rol docente debe enfocarse en ser un motivador, diseñador, facilitador del aprendizaje y mediador de las actividades realizadas durante el tiempo de aprendizaje, en tomar parte “integradora” en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera permitiendo que los estudiantes se equivoquen para así retroalimentar el proceso y mejorar la competencia lingüística, al mismo tiempo que logra una comunicación más efectiva en contextos académicos, personales y sociales, dicha meta se logra con las funciones que el estudiante desempeña en al aula tal y como se expresa en la siguiente gráfica:

⁶ Ibid., p. 131

Figura 5. The student's role in the Communicative Approach⁷



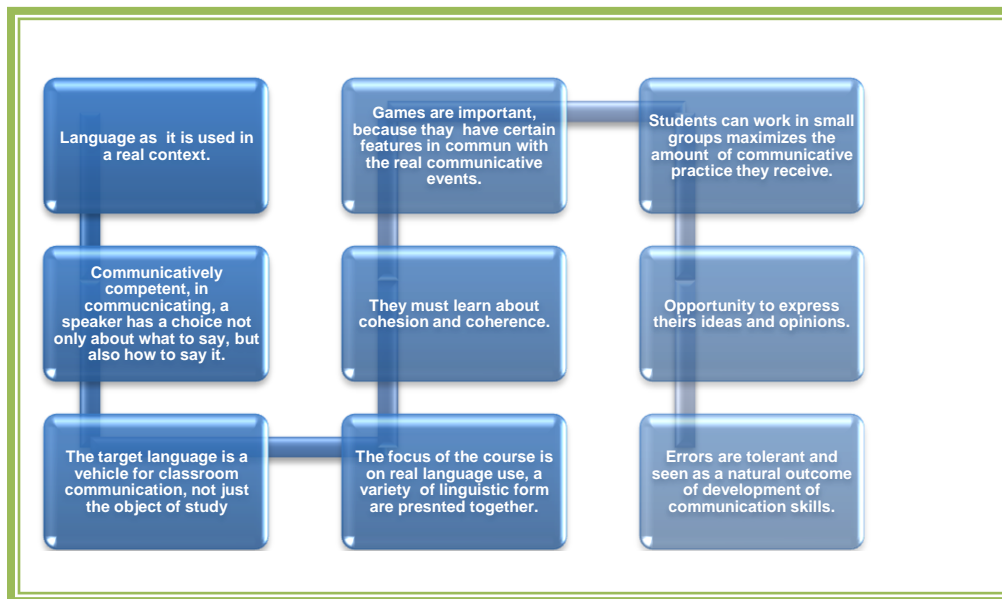
Fuente: LARSEN-FREEMAN

Sin duda, la selección, la disposición y la contextualización de la información adquirida durante la enseñanza de una lengua extranjera, será responsabilidad del estudiante y la autonomía que este desarrolle frente a la interacción con el idioma extranjero, pues tendrá la oportunidad de suplir sus necesidades en cuanto al uso pragmático de sus conocimientos se refiere, mejorando sus niveles de comprensión y cohesión de la información al momento de una intervención oral.

En consecuencia, The Communicative Approach facilita la operatividad del software ya que delega funciones operativas y evaluativas a los agentes interventores en el proceso de enseñanza. (estudiante-docente-TIC), estableciendo funciones claras pero que cuya intencionalidad apuntan a un solo fin, que el estudiante aprenda de manera didáctica y significativa tanto individual como colectivamente para ello el método establece los siguientes principios:

⁷ Ibid., p. 131

Figura 6. The Communicative Approach *Principles*⁸



Fuente: LARSEN-FREEMAN

Por tanto, el aprendizaje de una lengua extranjera es una responsabilidad compartida y un diseño de metas a nivel colaborativo, utilizando como herramienta la didáctica el software, la página web y los juegos de rol (herramienta de evaluación) para direccionar un aprendizaje más vanguardista y competente en contextos sociales.

⁸Ibid., p. 128, 129 y 130

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar la competencia lingüística de los verbos irregulares en pasado simple terminados en los fonemas $ʊ$ $ɑːt$ de la lengua inglesa americana, de los estudiantes de la licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades e inglés de la Universidad la Gran Colombia inscritos en el crédito académico disciplinar de “Phonetics and Phonology”, a partir del diseño de un software educativo de música de comandos de voz y una página web.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las debilidades en la producción fonológica de los verbos irregulares en pasado simple de los estudiantes de la UGC inscritos en el crédito académico Phonetics and Phonology.
- Motivar el aprendizaje autónomo a partir de la implementación del software que facilite sus procesos de enseñanza y aprendizaje en una lengua extranjera.
- Mejorar la pronunciación de los verbos irregulares en pasado simple terminados en los fonemas $ʊ$ $ɑːt$ de la lengua inglesa americana.
- Realizar un seguimiento evaluativo a la aplicación del software en los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de instrumentos de seguimiento y evaluación que fortalezcan el blog de notas y el método de enseñanza de una lengua extranjera The communicative Approach.
- Evaluar la eficacia del software como herramienta didáctica para la enseñanza de la fonética y fonología inglesa (USA) y el mejoramiento de la competencia lingüística

4 INTEGRACIÓN DEL SOFTWARE SPEAK-SONG AL CRÉDITO ACADÉMICO “PHONETICS AND PHONOLOGY”

4.1 JUSTIFICACIÓN

El programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e inglés de la Universidad la Gran Colombia cuenta con un total de 20 créditos y de los cuales 3 pertenecen al crédito académico disciplinar Phonetics and Phonology con una duración de un semestre. (6 meses).

En el crédito de Phonetics and Phonology de la UGC se encuentran inscritos 15 estudiantes, de los cuales 6 son el objeto de estudio de esta investigación, los estudiantes serán seleccionados al azar lo que permite una observación más imparcial y acorde con la metodología a tratar. Los estudiantes están bajo el rango de edad de 17 a 24 años de edad y que pertenecen a cuarto semestre.

El grupo seleccionado será expuesto a las herramientas pedagógicas y operativas de este proyecto (software y página web) en el laboratorio de idiomas perteneciente a la UGC, como primera instancia de la investigación se aplicaran encuestas de tipo cuantitativo para generalizar las preferencias en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, los conocimientos en cuanto al uso de las tic y la pertinencia de un software musical complementado con una página web como herramientas didácticas, para mejorar la competencia lingüística en los estudiantes inmersos en procesos de bilingüismo institucional.

Además se realizaran diarios de campo (herramienta de recolección de datos de tipo cualitativo) para observar el comportamiento de los estudiantes frente al software, la página y el desarrollo de un aprendizaje colaborativo más significativo, que trascienda del aula a contextos pragmáticos en cuanto al uso de una lengua extranjera se refiere en procesos comunicativos.

Con base en los resultados de la encuesta y la prueba diagnóstica se da inicio al diseño de un software educativo musical de comandos de voz enmarcado de acuerdo con CALL (Computer Assisted Language Learning Software), en el tipo de programa familiar que se caracteriza por desarrollar simulaciones y entrenamiento controlado, tareas con niveles de dificultad ascendentes, etc.

No obstante el idioma inglés americano presenta diferentes variables en su producción oral, ya sean por ser estados costeros o influenciados por colonias inglesas o afroamericanas, por tal motivo la enseñanza de una lengua extranjera (inglés) deberá ser imparcial permitiendo controlar las variables en cuanto al dialecto la fonología y fonética de la lengua a aprender.

Por consiguiente, el software educativo musical y el diseño de la página web se elaborarán teniendo en cuenta las variables presentadas anteriormente (dialectos y simbolización fonológica) para minimizar el margen de error en la producción comunicativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de tal manera que las canciones seleccionadas serán de artistas provenientes del estado de California.

4.2 DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA WEB Y EL BLOG DE NOTAS

La página web de ***Speak-Song*** es una herramienta que ofrece información contextualizada para su manejo, uso, servicio investigativo y académico tanto para el docente como para los estudiantes, esquemas de evaluación y participación (Blog de notas) y una constante retro-alimentación de los contenidos por medio de los hipervínculos que serán expuestos en el sistema operativo de la página web.

A continuación se explicaran cada uno de los ítems que conforman la página web, especificando su funcionalidad y pertinencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera (ingles) para mejorar la competencia lingüística en los estudiantes inscritos en el crédito académico Phonetics and Phonology de la UGC en el laboratorio de idiomas.

4.2.1 Contenido de la Página Web:

- **Página principal descripción:**

“**SPEAK-SONG**”, brindara unos links de información acordes con el verbo a trabajar durante la clase, la metodología, sus objetivos y el enfoque pedagógico de la investigación, de igual manera se especificará que nivel y qué tipo de verbos deberán trabajar en las dos herramientas operativas.

Los siguientes son los vínculos que contienen información detallada del proyecto y su funcionalidad pedagógica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera teniendo en cuenta los verbos en pasado simple terminados en los fonemas / **θt** / - /**u:**/ de la lengua inglesa americana.

- **Links:**

- ✓ **STORY:** Este link ofrecerá información detallada del proyecto; la problemática, descripción de la misma (información tomada desde el planteamiento del problema, consignada en el proyecto de investigación), la misión, visión, objetivo general y objetivos específicos propios de la página web y el software musical.

Adicional a este link se ofrecerá uno bajo el nombre de **galería**; este link muestra gráficamente el proceso de construcción e investigación del proyecto.

Funcionalidad: El link Story tendrá como propósito brindar una retroalimentación de la investigación, para generar un compromiso con el uso adecuado de las herramientas tecnológicas y metodológicas por parte de los usuarios (docentes y estudiantes), de igual manera permitirá conocer los objetivos planteados para mejorar la competencia lingüística en los verbos (pasado simple) terminados en los fonemas / **θt** / - /**u:**/ de la lengua inglesa americana.

- ✓ **OUR GAME:** Contiene información acerca del enfoque pedagógico; como se creó, a partir de que conceptos (tomado del RAE).

Funcionalidad: Ourgame será un link diseñado para familiarizar al estudiante y al docente, con conceptos tales como: constructivismo, aprendizaje significativo, aprendizaje autónomo, enfoque cognitivo-constructivista, Blended Learning y aprendizaje colaborativo mirados desde la influencia que estos conceptos presentaron para la elaboración, diseño e implementación de la página web y software musical *Speak-Song* en el crédito Phonetics and Phonology de la UGC.

- ✓ **JOIN THE SPEAK-SONG:** Contiene no solo información detallada para el correcto uso, sino que además las funciones que desempeña cada uno de los links que conforman la página web y el software musical en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera.(Como jugar e interactuar con las dos herramientas ofrecidas para mejorar la competencia lingüística).

Funcionalidad: Especifica cada uno de las herramientas y su pertinencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, a través de las herramientas tecnológicas citadas con anterioridad de la siguiente manera:

Uso de la Página Web: La página web estará diseñada para fortalecer los conocimientos previos que los estudiantes tengan acerca de los verbos en pasado simple terminados en los fonemas / **θt** / - /**u:**/ de la lengua inglesa americana, para dicho fin los estudiantes deberán ceñirse a los siguientes pasos para lograr una aprehensión adecuada de los conceptos:

- Dirigirse al link **story** para conocer los objetivos del proyecto, cuya finalidad será mejorar la competencia lingüística, fomentar en mayor

grado un aprendizaje significativo para lograr una trascendencia pragmática a nivel comunicativo.

- Posteriormente al link **ourgame**, allí el estudiante encontrará consignado la pedagogía con la cual se diseñarán la página web y el software musical.
- Sistemáticamente visitará el link **Community** en donde encontrará la opción para crear una cuenta y anexarse al blog de notas de la página Speak-Song, así el docente tendrá total control del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

En consecuencia el estudiante dispondrá de una herramienta asincrónica que le permitirá observar el Lesson Plan según los verbos que se pretendan trabajar, de esta manera cuenta con una herramienta de seguimiento que motiva la autorregulación en el proceso de enseñanza y un constante aprendizaje.

- El estudiante deberá leer la Información que aparecerá en la página para el correcto uso al interactuar con el sistema operativo de las dos herramientas tecnológicas; **join the Speak-Song**
- Se desplazará al link **videos**, allí encontrará los videos de las canciones a trabajar organizados de manera jerárquica, dependiendo del grado de dificultad.
- **Speak-Song**: Es el software que estará disponible en el escritorio del equipo en uso o en la web.
- Finalmente se regresará al link **Community (blog de notas)**, espacio virtual que ofrece la retro-alimentación (presencial) de los contenidos objeto de estudio, interacción entre los demás cibernautas, matrices de evaluación (presencial) y tareas a desarrollar.
- **VIDEOS**: En este link el estudiante encontrarán los vínculos que lo llevarán hasta el video de la canción sin la letra para una motivación y un reconocimiento abstracto de los verbos que se trabajaran durante la sesión. (Según planeación de clases).

Funcionalidad: Motivación.

4.2.2 Community = Blog De Notas

El blog de notas es una herramienta de tipo asincrónica que pretenderá motivar el aprendizaje autónomo y colectivo durante el proceso de interacción con el software y la página web, será una herramienta fundamental para fortalecer procesos mentales significativos y ayudará a una autorregulación permanente frente los nuevos conocimientos adquiridos, además el blog de notas estará diseñado para desarrollar un aprendizaje colaborativo en el cual los estudiantes y el docente sean agentes participativos a lo largo de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera.

El blog de notas tendrá acceso desde el link *community* con una cuenta personal, para ello el estudiante deberá hacer click en el link “crear una cuenta en g mail (sino la tiene) y posteriormente anexarse al blog de Speak-Song. Una vez el estudiante haya creado su cuenta se deberá anexar al blog “madre” en el siguiente link: <http://speak-song-project.blogspot.com/>(Esta cuenta será el blog de notas principal de la página web, allí se almacenaran todas las cuentas creadas por los estudiantes y le pertenecerá al docente.)

- **Blog de notas estudiante:**

El estudiante tendrá acceso a su blog de notas después de creado en donde encontrará la planeación de clases con las actividades organizadas de manera lógica y coherente acorde con los verbos que se trabajaran en el laboratorio, además allí se consignaran los hipervínculos de las paginas a estudiar en la web, que el estudiante podrá visitar y utilizar como herramienta de apoyo para la comprensión, aprehensión y fonología de los verbos que en el Lesson Plan se especifiquen.

- **Blog del docente:**

Al docente asignado para impartir la clase, se le brindará el control total del blog principal en el cual podrá realizar las siguientes funciones: que la totalidad de los estudiantes inscritos en el crédito de Phonetics and Phonology se encuentren activos y con un blog ya creado, tener acceso a cada uno de los usuarios (estudiantes) a través del blog de notas, asignar tareas y planes de mejoramiento en cuanto a la temática trabajada a cada uno de los estudiantes, brindar una retro-alimentación oportuna, colgar las matrices de evaluación acorde con el nivel desarrollado, verificar si el estudiante realmente realizó las actividades presentes en el Lesson Plan. (Periodo de seguimiento, esta función le permite al docente controlar la navegación de cada uno de los cibernautas).

- **Funcionalidad del Blog:**

Esta herramienta opera como un tablero virtual por medio del cual el docente puede verificar constantemente el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante, además desempeña una labor colaborativa al recibir y entregar paquetes de información para diagnosticar y potenciar la actividad desarrollada a nivel virtual.

Finalmente, servirá como soporte académico en la modalidad presencial de cada uno de los estudiantes convirtiéndose en una herramienta de evaluación, autorregulación y seguimiento del aprendizaje, tanto para el docente, como para el estudiante y todos los miembros que conforman el crédito disciplinar Phonetics and Phonology de la UGC.

4.3 DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “SPEAK-SONGS”

Tipo: Familiar, simulación de karaoke con tres (3) niveles de dificultad, cada uno con una canción que contienen los fonemas escogidos de los verbos irregulares en pasado simple. (caught-thought-threw-flew)

Enfoque: “fluency integrate dskills”⁹

Objetivo: A través de la interacción con el software, complementado con la página web, modelo blended learning y The Communicative Approach (communication practice, Speaking, monologue) como estrategia de aprendizaje el estudiante mejorara la competencia lingüística en lengua extranjera (inglés).

Nivel: Inglés intermedio

Speak-Song es un software educativo musical de tipo familiar, destinado a mejorar la competencia lingüística en la pronunciación de los verbos en pasado simple terminados en los fonemas $u: \quad \text{d}i:t$ de la lengua inglesa americana en los estudiantes de la UGC, que se encuentren inscritos en el crédito disciplinar Phonetics and Phonology.

Este software funciona con comandos de voz que permite identificar la correcta pronunciación y frecuencia según canción, del verbo que se está trabajando, el estudiante deberá seguir una serie de pasos para acceder al software y al nivel que desee trabajar, para ello deberá:

⁹ LEECH, Geoffry; CANDLIN, Christopher. Chapter 6, Evaluating CALL software. En: Computer in English Language Teaching and Research. ODELL Annette. p. 65

Primer paso: Desplazarse hasta el escritorio del computador e identificar el software Speak-Song, allí dará click sobre el vínculo y este inmediatamente se iniciará.

Segundo paso: El software desplegará la siguiente opción; *Singer*, que corresponderá a la “carrera” como cantante allí se mostrarán los niveles de dificultad que ofrece el software musical, (básico, intermedio y avanzado).

Tercero paso: ¡A jugar!

Sistema de evaluación de Speak- Song:

El sistema operativo de Speak-Song será una programación que funciona con comandos de voz es decir, la letra de la canción en estudio irá desplazándose paulatinamente mientras la música suena de fondo, (simulación karaoke) sin embargo, el estudiante deberá alcanzar un porcentaje arriba del 50% sobre 100% para poder terminar el nivel, y así continuar al siguiente nivel.

- **Porcentajes** Los tres niveles de dificultad estarán sobre un 100% de ponderación numérica, sin embargo cada estudiante deberá registrar como mínimo el 50% para pasar de nivel. Ya que cada una de las canciones presenta cada vez más un nivel más alto de concentración en cuanto a la fluidez de la letra.

- **Funcionalidad**

El software estará diseñado para medir la competencia lingüística del estudiante que en ese momento se encuentre interactuando con el programa, dicha interacción le permite construir un nuevo conocimiento a partir del ya adquirido desde la página web, además se postula como una herramienta de evaluación que brinda elementos fonéticos para una trascendencia pragmática de los mismos.

- **Actividad**

Para minimizar el margen de error en la utilización de las herramientas tecnológicas ya descritas anteriormente el estudiante deberá seguir paulatinamente y en orden sistémico las siguientes indicaciones:

- Paso uno, el estudiante se dirigirá al link *story*, en donde leerá la información que allí aparecerá escrita en la lengua Americana inglesa, para que se comprometa y conozca los objetivos allí planteados.

- El estudiante hará click en el link **join the Speak-Song**, allí leerá la información detallada, que será de utilidad para una correcta operatividad del sistema.
- Posteriormente visitará el link *community* en donde ingresará al vínculo crear blog de notas y de acuerdo con las instrucciones allí indicadas generara uno.
- Creado el blog, el estudiante se anexare al blog “madre”, para que el docente pueda acceder a él y brindar una retro-alimentación (planeación de la clase) de los contenidos que se desarrollaran durante la sesión.
- Abrirá el Lesson Plan, leerá la información, buscara los verbos que se trabajaran durante la sesión y se dirigirá a los link allí establecidos.
- Una vez allí, explorará cada uno de los hipervínculos que contiene información detallada a nivel fonético y fonológico del verbo que se pretenda estudiar.
- Observará cada una de las páginas y reproducirá el video de la canción que trabajará en el software durante el tiempo estimado en la planeación de clases. Link Videos (página de Speak-Song)
- Posteriormente, minimizará la página web y encontrará en el escritorio del equipo el software *Speak-Song*, para poder interactuar correctamente el estudiante deberá:

Primer paso: El estudiante dará click sobre el vínculo Speak-Song y este se iniciará.

Segundo paso: El software desplegara la siguiente opción; *Singer*, que corresponderá a la “carrera” como cantante allí se mostrará los niveles de dificultad que ofrece el software musical, (básico, intermedio y avanzado).

Tercer paso Interactuará con la canción desde el software, terminado este proceso el programa arrojará el porcentaje de aciertos que el estudiante consiguió. (con una ponderación numérica de 5.000 mil a 10.000 mil puntos)

- Finalmente, regresará al blog de notas y revisará el Lesson Plan para mirar que actividad de aplicación deberá realizar, según la planeación y nivel desarrollado.

Características de los Niveles de dificultad del Software Interactivo Musical Speak-Song

- **Nivel 1 (Basic Level)**

Diseño: Simulación de karaoke de la canción “3 libras” de la agrupación musical californiana A Perfect Circle que contienen los verbos: flew and threw.

Temática: Verbos flew and threw y fonema ʊ

Lingüística: Speaking and listening competences

Materiales: Lesson Plan con el desarrollo del primer nivel y como hacer uso de: software Speak-Song con la canción “3 libras”, página web (hipervínculos) y blog de notas.

Tareas: Consultar los hipervínculos expuestos en el Lesson Plan, generar un porcentaje en la canción arriba de: 5.000 puntos para pasar al siguiente nivel de dificultad de lo contrario no se desbloqueara el siguiente nivel.

Los estudiantes con el uso del blog de notas y sus conceptos previos adquiridos por medio de la interacción con el software deberán cumplir las siguientes tareas específicas:

1. Consultar los hipervínculos con los verbos y fonemas a trabajar en este nivel presentes en el Lesson Plan y colgados en el blog de notas.
2. Desarrollar el Lesson Plan asignado para este nivel con la orientación del docente y la interacción con el software y la página web.
3. Escribir en el blog de notas (4 líneas mínimo) de la experiencia académica obtenida al interactuar con el software.
4. Leer una experiencia de un compañero de clase y comentarla escribiendo la estrategia utilizada para la aprehensión de los verbos irregulares terminados en el fonema que se va a trabajar, mínimo de 5 líneas. Utilizando los verbos trabajados en Speak-Song.
5. Formar grupos de máximo tres (3) integrantes y desarrollar el Role Play con el tema especificado por el docente en el cual se evaluará los verbos trabajados en el software en un contexto pragmático, para luego, avanzar al siguiente nivel de dificultad.
6. Se aplicará la matriz de evaluación correspondiente para avanzar al segundo nivel de dificultad.

- **Nivel 2 (Intermediate Level)**

Diseño: Simulación de karaoke de la canción “Numb” interpretada por la banda Linkin Park que contienen los verbos caught-thought

Temática: Verbos caught-thought y el fonema

Lingüística: Speaking and listening competences

Materiales: Lesson Plan con el desarrollo del segundo nivel y como hacer uso de: software Speak-Song con la canción “Numb”, página web (hipervínculos) y blog de notas.

Tareas: Consultar los hipervínculos expuestos en el Lesson Plan, generar un porcentaje en la canción arriba de: 5000 puntos para pasar al siguiente nivel de dificultad de lo contrario no se desbloqueara el siguiente nivel.

Los estudiantes con el uso del blog de notas y sus conceptos previos adquiridos por medio de la interacción con el software deberán cumplir las siguientes tareas específicas:

1. Consultar los hipervínculos con los verbos y fonemas a trabajar en este nivel presentes en el Lesson Plan y colgados en el blog de notas.
2. Desarrollar el Lesson Plan asignado para este nivel con la orientación del docente y la interacción con el software y la página web.
3. Escribir la experiencia académica obtenida al interactuar con el software en el blog de notas (8 líneas), cumpliendo con los siguientes parámetros:
4. Canciones trabajadas a partir de los hipervínculos.
5. Leer una experiencia de un compañero de clase y comentarla escribiendo la estrategia utilizada para la aprehensión de los verbos irregulares terminados en el fonema mínimo de 4 líneas. Utilizando los verbos trabajados en Speak-Song.
6. Formar grupos de máximo tres (3) integrantes y desarrollar el Role Play con el tema especificado por el docente en el cual se evaluará los verbos trabajados en el software en un contexto pragmático, para luego, avanzar al siguiente nivel de dificultad.
7. Se aplicará la matriz de evaluación correspondiente para avanzar al segundo nivel de dificultad

- **Nivel 3 (Advance Level)**

Diseño: Simulación de karaoke de la canción “Sunday Morning” interpretada por la banda No Doubt que contienen los verbos Knew-thought

u: ɑ:t

Temática: verbos Knew-thought y el fonema,

Lingüística: Speaking and listening competences

Materiales: Lesson Plan con el desarrollo del tercer nivel y como hacer unos de: software Speak-Song con la canción “Sunday Morning”, página web (hipervínculos) y blog de notas.

Tareas: Consultar los hipervínculos expuestos en el Lesson plan, generar un porcentaje en la canción arriba de: 5.000 puntos para pasar al siguiente nivel de dificultad de lo contrario no se desbloqueara el siguiente nivel.

Los estudiantes con el uso del blog de notas y sus conceptos previos adquiridos por medio de la interacción con el software deberán cumplir las siguientes tareas específicas:

1. Consultar los hipervínculos con los verbos y fonemas a trabajar en este nivel presente en el Lesson Plan y colgado en el blog de notas.
2. Desarrollar el Lesson Plan asignado para este nivel con la orientación del docente y la interacción con el software y la página web.
3. Escribir la experiencia académica obtenida al interactuar con el software en el blog de notas (15 líneas), cumpliendo con los siguientes parámetros:
 - Canciones trabajadas a partir de los hipervínculos.
 - Leer una experiencia de un compañero de clase y comentarla escribiendo la estrategia utilizada para la aprehensión de los verbos irregulares terminados en los fonemas u: ɑ:t mínimo de 8 líneas. Utilizando los verbos trabajados en Speak-Song.
4. Formar grupos de máximo tres (3) integrantes y desarrollar el Role Play con el tema especificado por el docente en el cual se evaluará los verbos trabajados en el software en un contexto pragmático.
5. Se aplicará la matriz de evaluación final correspondiente dar por finalizado el juego de Speak-Song

5 LESSON PLANS DEL SOFTWARE “SPEAK-SONGS”



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
Basic Level
FORMATO No. FACA 005 PLANEACIÓN Lesson Plan

DATE:	SPEAK-SONGS	
PHONETICS AND PHONOLOGY	Song: “3 Libras “Band: A Perfect Circle From: California USA	
GROUP:	VERBS: Threw and Flew	U:
TEACHER:	<p>Objetivo general: Mejorar la pronunciación de los verbos irregulares en pasado simple terminado en el fonema U: del idioma Inglés Americano.</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la fluidez, coherencia y cohesión en las intervenciones orales de los estudiantes inscritos en el Crédito de Phonetics and Phonology. • Motivar el auto-aprendizaje asistido por herramientas tecnológicas como lo son: el software, la página web y el blog de notas de <i>Speak-Song</i>. • Fomentar el aprendizaje colaborativo utilizando como modelo pedagógico el <i>Blended-Learning</i>.
SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE INICIO		
<p>Los estudiantes se ubicaran en los equipos (computadores) asignados por el docente o en su defecto por ellos mismos, posteriormente, cada uno deberá buscar en la web tres(3) verbos</p>		




U:

con la terminación fonética, al terminar la búsqueda se reunirán en grupos de tres personas para elaborar un dialogo mínimo de diez (10) líneas, al culminar esta parte de la actividad cada uno de los grupos escribirá sobre el tablero los verbos encontrados y su simbología fonética, en este punto de la actividad los estudiantes recibirán la primera retro-alimentación por parte del docente en cuanto a la correcta pronunciación de cada uno de los verbos que se consignaran en el tablero.

SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE DESARROLLO

ACTIVIDADES DE DEMOSTRACIÓN, APREHENSIÓN CONCEPTUAL Y ABSTRACTA DE LOS VERBOS THREW Y FLEW	EJERCICIOS DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN
<p>1. Ingresar a la pagina http://www.uiowa.edu/~acadtech/phonetics/anatomy.htm e indagar como funciona las cuerdas vocales para producir los sonidos de los símbolos fonéticos que se pretenden trabajar y con qué anatomía en especifica se produce dicho sonido Uɪ . Nota: La información obtenida deberá ser colgada en el blog de notas personal.</p> <p>2. Ingresar a la página: http://www.howjsay.com/index.php?word=throw Escuchar la pronunciación del verbo throw</p> <p>3. Ingresar a la página: http://www.howjsay.com/index.php?word=flew&submit=Submit Escuchar la pronunciación del verbo flew.</p> <p>4. Dirigirse al link videos de la pagina web de speak-songs y reproducir la canción <i>3 libras (A PerfectCircle).# 2</i></p> <p>5. Expresar sus sentimientos (acorde con la temática de la canción) por escrito que abarque los verbos en estudio, luego, publicarlas en el blog de notas para que los demás estudiantes interactúe entre ellos mismo por medio de esta herramienta y finalmente leerlas en clase.</p>	<p>1. Interacción con el software musical Speak-Song, desplazamiento al escritorio del computador y cargar el software.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegir nivel de dificultad; Basic • Lograr un 50 % de la canción 3 libras • Logar la fluidez exigida por el nivel y la canción. <p>2. Topics for Conversation using flew y throw: Para realizar esta actividad cada grupo de (3) estudiantes, deberán realizar una pequeña dramatización relacionada con la canción y los verbos que allí aparecen, seguidamente, los demás estudiantes harán una observación en el blog de notas de uno de los integrantes del grupo.</p> <p>3. Escribir en el blog de notas (4 líneas mínimo) dela experiencia académica obtenida al interactuar con el software.</p> <p>4. Leer una experiencia de un compañero de clase y comentarla escribiendo la estrategia utilizada para la aprehensión de los verbos irregular Uɪ terminados en el fonema mínimo de 5 líneas. Utilizando los verbos trabajados en Speak-Song.</p>

RECURSOS DIDÁCTICOS					
AULA ESPECIALIZADA		TÉCNICAS EXPRESIÓN ORAL			
Laboratorio de idiomas UGC	<input type="checkbox"/>	PERFORMANCE	<input type="checkbox"/>	DISCUSIONES	<input type="checkbox"/>
		ROLE PLAY	<input type="checkbox"/>	RETRO-ALIMENTACION	<input type="checkbox"/>
INSUMOS					
SOFTWARE SPEAK-SONGS	<input type="checkbox"/>	PAGINA WEB SPEAK-SONGS		<input type="checkbox"/>	
PAPEL	<input type="checkbox"/>	ACCESO A INTERNET		<input type="checkbox"/>	
COMPUTADORES	<input type="checkbox"/>	DIADEMAS (Con Micrófono)		<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	Juegos		<input type="checkbox"/>	
SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE CIERRE					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Marque con una X los criterios que va a utilizar para evaluar el nivel de aprehensión de ésta unidad temática					
EVALUACIÓN ORAL	EVALUACIÓN ESCRITA	TIPOLOGÍA TEXTUAL	TÉCNICA GRUPAL	TRABAJO PRÁCTICO	
CONSULTAS	AULA VIRTUAL	PARTICIPACIÓN CLASE	EVALUACIÓN BIMESTRAL	CUMPLIMIENTO DE ACTIVIDADES	
FIRMA DOCENTE:		FIRMA COORDINADOR:		FIRMA DIRECTORA:	

DATE:	SPEAK-SONGS	
PHONETICS AND PHONOLOGY	Song: “Numb” Band: Linkin Park From: California USA	
GROUP:	VERBS: Caught and Thought 	
TEACHER:	Objetivo general: Mejorar la pronunciación de los verbos irregulares en pasado simple terminados en los fonemas  del idioma Inglés americano.	Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar fluidez, coherencia y cohesión en las intervenciones orales. • Motivar el auto-aprendizaje asistido por herramientas tecnológicas como lo son; el software, la página web y el blog de notas de <i>Speak-Song</i>. • Fortalecer el aprendizaje colaborativo utilizando como modelo pedagógico el <i>Blended-Learning</i>.
SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE INICIO		
<p>Los estudiantes se ubicaran en los equipos (computadores) asignados por el docente o en su defecto por ellos mismos, posteriormente, a cada uno deberá buscar en el siguiente sitio web (http://www.indianchild.com/tongue_twisters.htm) un tongue-twister que tenga algún verbo terminado con los fonemas . Al terminar la búsqueda se reunirán en grupos de tres personas para escoger, en el grupo, el mejor tongue-twister para practicar. Al culminar esta parte de la actividad, cada uno de los grupos expondrá su tongue-twister en el tablero con los verbos encontrados y su simbología fonética y lo dirá. Al terminar la actividad los estudiantes recibirán la primera retro-alimentación por parte del docente en cuanto a la correcta pronunciación de cada uno de los verbos que se consignaran en el tablero. (En este punto el docente asignará puntos positivos teniendo en cuenta: pronunciación, interpretación, coherencia y fluidez).</p> <p>Nota: el tongue-twister, su fonética y la experiencia obtenida deberá estar plasmada en el blog de notas. Los estudiantes tendrán que entrar al menos a 2 blogs de sus compañeros y hacer los comentarios respectivos sobre sus experiencias.</p>		

SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE DESARROLLO

ACTIVIDADES DE DEMOSTRACIÓN, APREHENSIÓN CONCEPTUAL Y ABSTRACTA DE LOS VERBOS COUGHT AND THOUGHT

EJERCICIOS DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

1. Ingresar a la pagina: (<http://www.bbc.co.uk/worldservice/learnenglish/grammar/pron/sounds/>) y practicar los símbolos fonéticos que se pretenden trabajar $\alpha:t$.
Nota: La información obtenida deberá ser colgada en el blog de notas personal.
2. Ingresar a la página: (<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/thought> 1), escuchar la pronunciación de los verbos en americano de caught y thought.
3. Dirigirse al link videos de la página web de Speak-Song y reproducir la canción “Numb” de linkinpark.
4. Elaborar una pregunta (acorde con la temática de la canción) que abarque los verbos en estudio, luego, publicarla en el blog de notas para que los demás estudiantes respondan por medio de esta herramienta y finalmente leerlas algunas en clase.

1. Interacción con el software musical **Speak-Song**, desplazamiento al escritorio del computador y cargar el software.
 - Elegir nivel de dificultad; **intermediate**
 - Lograr un 50 % de la canción “**Numb**”
 - Logar la fluidez exigida por el nivel y la canción.

2. Topics for Conversation using **Thought** y **Caught** y otros verbos con terminación fonética $\alpha:t$.

Para realizar esta actividad los estudiantes se deberán hacer en grupos de tres (3) personas, cada grupo deberá elaborar un role-play de acuerdo a la temática planteada por la canción “Numb” y utilizando cualquier verbo con La terminación fonética $\alpha:t$ El profesor basará su criterio evaluativo en la fluidez, pronunciación y coherencia de los estudiantes.

Nota: El dialogo y la experiencia vivida durante la presentación deberá ser plasmada en el blog de notas, (8 líneas como mínimo) a su vez que los estudiantes tendrán que entrar al menos a 2 blogs de sus compañeros y hacer comentarios sobre sus experiencias.

3. Resolver el crucigrama que será suministrado por el docente al blog de notas personal de cada estudiante.

4. Escribir la experiencia académica obtenida al interactuar con el software en el blog de notas (8 líneas), cumpliendo con los siguientes parámetros:

	<p>5. Leer una experiencia de un compañero de clase y comentarla escribiendo la estrategia utilizada para la aprehensión de los verbos irregulares terminados en el fonema <i>ɑ:t</i> . mínimo de 4 líneas. Utilizando los verbos trabajados en Speak-Song.</p>
--	--

RECURSOS DIDÁCTICOS:

AULA ESPECIALIZADA		TÉCNICAS EXPRESIÓN ORAL	
Laboratorio de idiomas UGC	<input type="checkbox"/>	PERFORMANCE	<input type="checkbox"/>
		ROLE PLAY	<input type="checkbox"/>
		DISCUSIONES	<input type="checkbox"/>
		RETRO-ALIMENTACION	<input type="checkbox"/>

INSUMOS

SOFTWARE SPEAK-SONGS	<input type="checkbox"/>	PÁGINA WEB SPEAK-SONGS	<input type="checkbox"/>
PAPEL	<input type="checkbox"/>	ACCESO A INTERNET	<input type="checkbox"/>
COMPUTADORES	<input type="checkbox"/>	DIADEMAS (Con Micrófono)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	JUEGOS	<input type="checkbox"/>

SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE CIERRE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Marque con una X los criterios que va a utilizar para evaluar el nivel de aprehensión de ésta unidad temática

EVALUACION ORAL	EVALUACION ESCRITA	TIPOLOGÍA TEXTUAL	TÉCNICA GRUPAL	TRABAJO PRÁCTICO
CONSULTAS	AULA VIRTUAL	PARTICIPACIÓN CLASE	EVALUACIÓN BIMESTRAL	CUMPLIMIENTO DE ACTIVIDADES

DATE:	SPEAK-SONGS	
PHONETICS AND PHONOLOGY	Song: "Sunday Morning" Band: No Doubt From: California USA"	
GROUP:	VERBS: Thought aɪt	Knew uɪ
TEACHER:	<p>Objetivo general: Mejorar la pronunciación de los verbos irregulares en pasado simple terminados en los fonemas uɪ y aɪt del idioma Inglés.</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar fluidez, coherencia y cohesión en las intervenciones orales. • Motivar el auto-aprendizaje asistido por herramientas tecnológicas como lo son; el software, la página web y el blog de notas de <i>Speak-Song</i>. • Fortalecer el aprendizaje colaborativo utilizando como modelo pedagógico el <i>Blended-Learning</i>.

SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE INICIO

Los estudiantes se ubicaran en los equipos (computadores) asignados por el docente o en su defecto por ellos mismos, posteriormente cada uno deberá buscar en la web tres (3) verbos con la terminación fonética **uɪ** y tres (3) con **aɪt** al terminar la búsqueda se reunirán en grupos de tres personas para elaborar un dialogo mínimo de 10 líneas, al culminar esta parte de la actividad cada uno de los grupos escribirá sobre el tablero los verbos encontrados y su simbología fonética, en este punto de la actividad los estudiantes recibirán la primera retro-alimentación por parte del docente en cuanto a la correcta pronunciación de cada uno de los verbos que se consignaran en el tablero. Finalmente los grupos presentaran el dialogo, frente al docente y sus demás compañeros. (En este punto el docente asignará puntos positivos teniendo en cuenta: pronunciación, interpretación, coherencia y fluidez.

Como hacer el dialogo parámetros:

1. Veinte (10) líneas que tengan coherencia y cohesión.
2. Deberán aparecer los verbos encontrados por cada uno de ellos.

3. Calidad de interpretación (fluidez y pronunciación).
4. El diálogo y los verbos deberán estar colgados en el blog de notas personal.

SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE DESARROLLO

ACTIVIDADES DE DEMOSTRACIÓN, APREHENSIÓN CONCEPTUAL Y ABSTRACTA DE LOS VERBOS THOUGHT Y KNEW

1. Ingresar a la pagina <http://www.uiowa.edu/~acadtech/phonetics/anatomy.htm> e indagar como funciona las cuerdas vocales según los símbolos fonéticos que se pretenden trabajar y con qué anatomía en específico se producen dichos sonidos. (*u* y *ɔ:t*).

Nota: La información obtenida deberá ser colgada en el blog de notas personal.

2. Ingresar a la página: <http://www.howjsay.com/index.php?word=knew&submit=Submit> Escuchar la pronunciación del verbo Knew

3. Ingresar a la página: <http://www.howjsay.com/index.php?word=thought+&submit=Submit> Escuchar la pronunciación del verbo Thought.

4. Dirigirse al link videos de la página web de Speak-Song y reproducir la canción "Sunday Morning" de *No Doubt*. #3

5. Elaborar una pregunta (acorde con la temática de la canción) que abarque los verbos en estudio, seguidamente, publicarlas en el blog de notas para que los demás estudiantes respondan por medio de esta herramienta y finalmente leerlas en clase.

EJERCICIOS DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

1. Interacción con el software musical **Speak-Songs**, desplazamiento al escritorio del computador y cargar el software.

- Elegir nivel de dificultad; **Advance**
- Lograr un 50 % de la canción "**Sunday Morning**"
- Lograr la fluidez exigida por el nivel y la canción.

2.Topics for Conversation using Thought y Knew

Para realizar esta actividad cada pareja (3), deberá tener varias tarjetas con temas de conversación. Estas tarjetas serán elaboradas por los estudiantes en una hoja de papel. Ellos deberán escribir un tema relacionado con la canción y los verbos que allí aparecen, posteriormente los depositaran en una bolsa de papel y cuando el profesor lo indique deberán coger una tarjeta y empezar a hablar de ese tema durante un corto tiempo. El profesor decidirá el tiempo de diálogo y continuar con otro estudiante.

3. Resolver el crucigrama que será suministrado por el docente al blog de notas personal de cada estudiante.

4.Escribir la experiencia académica obtenida al interactuar con el software en el blog de notas (15 líneas), cumpliendo con los siguientes parámetros:

	5. Leer una experiencia de un compañero de clase y comentarla escribiendo la estrategia utilizada para la aprehensión de los verbos irregulares terminados en los fonemas, mínimo de 8 líneas. Utilizando los verbos trabajados en Speak-Song.
--	--

RECURSOS DIDÁCTICOS

AULA ESPECIALIZADA		TÉCNICAS EXPRESIÓN ORAL	
Laboratorio de idiomas UGC	<input type="checkbox"/>	PERFORMANCE	<input type="checkbox"/>
		ROLE PLAY	<input type="checkbox"/>
		DISCUSIONES	<input type="checkbox"/>
		RETRO-ALIMENTACION	<input type="checkbox"/>

INSUMOS

SOFTWARE SPEAK-SONGS	<input type="checkbox"/>	PAGINA WEB SPEAK-SONGS	<input type="checkbox"/>
PAPEL	<input type="checkbox"/>	ACCESO A INTERNET	<input type="checkbox"/>
COMPUTADORES	<input type="checkbox"/>	DIADEMAS (Con Micrófono)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	JUEGOS	<input type="checkbox"/>

SECUENCIA DIDÁCTICA: ETAPA DE CIERRE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Marque con una X los criterios que va a utilizar para evaluar el nivel de aprehensión de ésta unidad temática

EVALUACIÓN ORAL	EVALUACIÓN ESCRITA	TIPOLOGÍA TEXTUAL	TÉCNICA GRUPAL	TRABAJO PRÁCTICO
CONSULTAS	AULA VIRTUAL	PARTICIPACIÓN CLASE	EVALUACIÓN BIMESTRAL	CUMPLIMIENTO DE ACTIVIDADES

FIRMA DOCENTE:

FIRMA COORDINADOR:

FIRMA DIRECTORA:

6 BIBLIOGRAFÍA

BOWER H. Gordon; HILGARD R. Ernest, Teorías del Procesamiento de Información de la Conducta, Desarrollos recientes en las teorías cognoscitivistas y conductuales. En: Teorías Del Aprendizaje. Ediciones Trillas, 2007.p. 496
EL PERFIL DEL ESTUDIANTE VIRTUAL. Periódico El Tiempo. Jueves 9 de septiembre de 2010.

LARSEN-FREEMAN, Diane. Techniques & Principles in Language Teaching, En: Chapter Nine: The communicative Approach. Oxford University Press 1986. p. 123

LEECH, Geoffrey; CANDLIN, Christopher. Chapter 6, Evaluating CALL software. En: Computer in English Language Teaching and Research. ODELL Annette. p. 65