

**“LEARNING WITH FANTASY” SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL  
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE  
TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
SEDE PRIMARIA DEL MUNICIPIO DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER**

**VALENTINA LÓPEZ TORRADO  
DANIELA FERNANDA ASCANIO CRIADO**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**Ocaña, Colombia**

**Julio, 2020**

**“LEARNING WITH FANTASY” SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL  
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE  
TERCERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
SEDE PRIMARIA, DEL MUNICIPIO DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER**

**VALENTINA LÓPEZ TORRADO  
DANIELA FERNANDA ASCANIO CRIADO**

**Proyecto presentado como requisito para optar por el título de Normalista Superior**

**DIRECTORA; ESP. LILIANA ISABEL TORRES LOPEZ**

**INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR  
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA**

**Ocaña, Colombia**

**Julio, 2020**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

**JURADO 1**

---

**JURADO 2**

Ocaña, julio 2020

## Dedicatoria

*Dedico este proyecto de grado a Dios, a mi madre, a mi padre y a mi hermano, quienes han sido pilares fundamentales en mi vida.*

*A Dios, porque ha estado conmigo en cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi madre Aura Ester Torrado y mi padre Yamith López Domínguez quien a lo largo de mi vida han velando por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento. Mi padre que desde el cielo me cuida, me ayuda a seguir adelante y me da la fortaleza necesaria para continuar y nunca rendirme.*

*Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba, sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad; mi hermano Yamith López Torrado, quien fue de gran apoyo en algunos momentos de mi formación.*

*Por otra parte, agradecerles a las personas que creyeron en mí, ya que con fuerza y determinación podemos alcanzar lo que nos proponemos, a todas las personas, ya sea para bien o para mal, que han dejado en mi alguna enseñanza, a través de experiencias que han marcado mi vida.*

**Valentina López Torrado**

## **Dedicatoria**

*Deseo dedicarle este proyecto a Dios quien sabe guiarme por el buen camino, darme la fuerza necesaria para seguir adelante y no rendirme ante los problemas que se presenten, enseñándome afrontar las adversidades sin perder la fe, ni desfallecer en el intento.*

*A mis padres, Yarilene Criado Silva y Giovanny Ascanio Quintero, por haberme dado la vida y desear lo mejor en cada paso por este camino difícil. Gracias por darme lo mejor día a día, por esos valores que me han llevado a ser la persona que soy ahora, pero ante todo por su inmenso amor y valor demostrado para ayudarme a salir adelante, a no rendirme y siempre motivarme.*

*A mi hermana Yerineth Natalia Ascanio Criado, gracias por darme seguridad y apoyo a lo largo de mi vida, por darme tantos consejos y ayudarme a tomar las mejores decisiones para mi vida.*

*Dedicarles a todas las personas que siempre creyeron en mí, han dejado alguna enseñanza a través de experiencias que han marcado mi vida, con fuerza y determinación podemos alcanzar lo que nos proponemos.*

***Daniela Fernanda Ascanio Criado***

## **Agradecimientos**

En el presente trabajo de grado nos anhela darle gracias a Dios, por bendecirnos y dejarnos llegar hasta donde hemos llegado; porque hizo realidad este gran logro en nuestras vidas.

A la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña por darnos la oportunidad de estudiar y ser Normalistas Superiores.

Es para nosotras un verdadero placer, ofrecer nuestros agradecimientos a nuestros padres, por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, de toda nuestra educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo a través del tiempo.

De igual manera, agradecer a nuestra profesora Esp. Liliana Isabel Torres López, por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su interés y dedicación hacia nuestra formación como docentes.

Me gustaría agradecer a mis profesores por su esfuerzo y dedicación, quienes con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación han logrado en nosotros que podamos terminar nuestros estudios con éxito.

Son muchas las personas que han formado parte de nuestras vidas a las que nos encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos difíciles de la vida. Algunas están aquí con nosotros y otras en nuestros recuerdos y en nuestro corazón; sin importar en donde estén queremos darle gracias por formar parte de nosotros, por todo lo que nos han brindado y por todas sus bendiciones.

**Valentina López Torrado**  
**Daniela Fernanda Ascanio Criado**

## Índice

Capítulo 1. “Learning With Fantasy” Software Educativo Para El Fortalecimiento Del Aprendizaje Del Inglés En Los Estudiantes De Tercero De La Institución, Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, Sede Primaria, Municipio De Ocaña, Norte De Santander.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.1.1. Descripción del problema .....	1
1.1.2. Formulación del problema .....	3
1.2. Objetivos.....	3
1.2.1. Objetivo general. ....	3
1.2.2. Objetivos específicos.....	3
1.3. Justificación .....	4
1.4. Delimitaciones de la investigación .....	5
1.4.1. Delimitación espacial. ....	5
1.4.2. Delimitaciones temporales. ....	5
1.4.3. Delimitación temática. ....	6
 Capítulo 2. Marco referencial .....	 7
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	7
2.1.1. A nivel internacional.....	7
2.1.2. A nivel nacional. ....	8
2.1.3. Antecedentes departamentales. ....	10
2.1.4. Antecedentes locales.....	10
2.1.5. Antecedente institucional.....	11
2.2. Marco teórico.....	13
2.2.1. Aportes pedagógicos para la investigación:.....	14
2.2.2. Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés .....	17
2.2.3. ¿Por qué enseñar inglés en Colombia?. ....	19
2.2.4. El aprendizaje de una lengua extranjera y su relación con el desarrollo personal.....	19
2.2.5. Razones para aprender inglés.....	20
2.2.6. La competencia comunicativa.....	21

2.2.7. Lineamientos curriculares idioma extranjero .....	21
2.2.8. Estadios .....	22
2.2.9 Estrategias de aprendizaje.....	23
2.2.10. Recomendaciones metodológicas para la enseñanza de lenguas extranjeras. ....	24
2.2.11. Evaluación.....	27
2.2.12. Software educativo para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés .....	27
2.2.13. Aportes pedagógicos para las TIC. ....	28
2.2.14. Diseño del software educativo. ....	32
2.3. Marco conceptual.....	33
2.4. Marco legal .....	35
2.4.1. Constitución Política de Colombia de 1991.....	35
2.4.2. La ley general de educación 115 de 1994.....	36
2.4.3. Lineamientos curriculares de la lengua extranjera: Inglés.....	38
2.4.4. Estándares básicos de competencia (EBC).....	38
2.4.5. Ley 29 de 1990.....	39
2.4.6. El Decreto 1860 de 1994, reglamentario de la Ley General de Educación. ....	39
2.4.7. Ley 115 de 1994, por el cual se expide la Ley General de Educación. ....	40
2.5. Marco contextual .....	40
 Capítulo 3. Metodología de la Investigación .....	 44
3.1. Enfoque de la investigación.....	44
3.2. Línea de investigación .....	45
3.3. Población y muestra.....	47
3.3.1. Población.....	47
3.3.2. Muestra. ....	47
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información .....	47
3.4.1. Observación directa. ....	47
3.4.2. Entrevista al docente. ....	49
3.4.3. Encuesta a los estudiantes.....	53
3.5. Análisis e interpretación de la información. ....	56
3.5.1. Observación directa. ....	56

3.5.2. Encuesta a estudiantes.....	57
3.5.3. Entrevista a la docente.....	68
Capítulo 4. Resultados .....	71
4.1. Observación directa .....	71
4.2. Encuesta a los estudiantes.....	71
4.3. Entrevista al docente.....	71
4.4. Triangulación de los resultados .....	72
Capítulo 5. Propuesta .....	73
5.1. Introducción.....	73
5.2. Objetivos.....	74
5.2.1. Objetivos generales.....	74
5.2.2. Objetivos específicos.....	74
5.3. Justificación .....	74
5.4. Marco conceptual.....	75
5.4.1. Software Educativo.....	75
5.5. Metodología.....	76
5.6 Actividad o Estrategia.....	76
5.7. Objetivos.....	77
5.8. Metodología.....	77
5.9. Evaluación.....	78
5.10. Resultados esperados.....	78
Capítulo 6. Conclusiones .....	79
Recomendaciones .....	80
Referencias Bibliográficas .....	81
Webgrafía.....	82
Apéndice .....	83

## Lista De Tablas

Tabla 1 Niveles de desempeño en el idioma extranjero según el Ministerio de Educación “Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación” .....	18
Tabla 2 Población .....	47
Tabla 3 Gusto por la escuela.....	58
Tabla 4 Área de más agrado.....	59
Tabla 5 Área de menos agrado.....	60
Tabla 6 Gusto por el área de inglés.....	61
Tabla 7 Gusto hacia la metodología del profesor .....	62
Tabla 8 Comportamiento en la clase de inglés .....	63
Tabla 9 Menor agrado en el área de inglés .....	64
Tabla 10 Capacidades en el inglés .....	65
Tabla 11 Elementos que se usan en el área de inglés .....	66
Tabla 12 Aprendo inglés por medio de la lúdica .....	67
Tabla 13 Recursos utilizados para la elaboración del proyecto .....	98

## Listas De Gráfica

Gráfica 1 Gusto por la escuela .....	58
Gráfica 2 Área de más agrado.....	59
Gráfica 3 Área de menos agrado.....	60
Gráfica 4 Gusto por el área de ingles .....	61
Gráfica 5 Gusto hacia la metodología del profesor .....	62
Gráfica 6 Comportamiento en la clase de inglés .....	63
Gráfica 7 Menor agrado en el área de inglés .....	64
Gráfica 8 Capacidades en el inglés .....	65
Gráfica 9 Elementos que se usan en el área de inglés.....	66
Gráfica 10 Aprendo inglés por medio de la lúdica .....	67

## Lista de Figuras

Figura 1 Estrategias de aprendizaje según los lineamientos curriculares del área de ingles .....	24
Figura 2 Escuela Normal Superior, sede primaria, Ocaña .....	40

## Lista de Apéndice

Apéndice A Ficha de observación. ....	83
Apéndice B Encuesta a estudiantes.....	86
Apéndice C Entrevista a la docente. ....	90
Apéndice D Desarrollo de la investigación y propuesta:.....	94
Apéndice E Software Educativo. ....	96
Apéndice F Administración de la investigación: Recursos, cronograma y presupuesto. .	98

## Resumen

Mediante observaciones ha podido evidenciarse que los niños y niñas dedican mayor parte de su tiempo en las redes sociales, viendo videos o jugando. Las TICs (Tecnologías de la información y la comunicación), fueron creadas para mejorar el desempeño humano, favoreciendo que la información estuviera a la mano de todos, además de encontrar ciertas actividades de entretenimiento, esto indica, que todo no es tan malo en internet, pues se descubren lugares que te permiten entretenerse y a la vez aprender, haciendo más fácil el entendimiento de temas complejos. Si esta es una herramienta tan atractiva, sería una buena opción pensarla como una estrategia que puede favorecer el aprendizaje de áreas que presentan cierta dificultad al estudiante, en este caso desde el área de inglés, específicamente del grado 3° de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

Esta investigación se desarrolló a través de una metodología descriptiva, con un enfoque cualitativo, en donde se aplicaron como instrumentos de recolección de información una observación directa, una encuesta estudiantes y una entrevista al docente. Con este proyecto se pretende incentivar el inglés y que mejor manera que utilizar didácticas que sean llamativas para los estudiantes, se buscan crear un software donde se combine el aprendizaje, la diversión y la interactividad, de modo, que estudiar sea fascinante, pues tendrán pequeñas actividades con diversión temática, propia para estudiantes en el grado de primero de primaria, este evaluará el aprendizaje constantemente.

### Palabras Claves:

- Inglés
- Software educativo
- Tecnología e informática
- TICs
- Redes sociales

## **Abstract**

Through observations it has been able to show that boys and girls spend most of their time on social networks, watching videos or playing. ICT (Information and communication technologies), were created to improve human performance, favoring that information be at everyone's hand, in addition to finding certain entertainment activities, this indicates that everything is not so bad on the internet , because places are discovered that allow you to entertain yourself and at the same time learn, making it easier to understand complex issues. If this is such an attractive tool, it would be a good option to think of it as a strategy that can favor the learning of areas that present a certain difficulty to the student, in this case from the area of English, specific to grade 3 of the Escuela Superior Superior de Ocaña

This research is analyzed through a descriptive methodology, with a qualitative approach, where a direct observation, a student survey and an interview with the teacher are applied as instruments of information collection. This project aims to encourage English and the best way to use didactics that are attractive to students, they seek to create software that combines learning, fun and interactivity, so that studying the fascinating sea, because small activities with thematic fun, suitable for students in the first grade of primary school, constantly evaluate learning.

### **Keywords**

- English
- Software educational
- Technology and informatics
- TICs
- Social network

## Introducción

El presente trabajo titulado “**Learning with fantasy**”, es un software educativo para el fortalecimiento del aprendizaje del área de inglés en los estudiantes del grado tercero, de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria. Este considera de gran importancia y un aporte significativo en el cambio que se está generando en la educación colombiana, con respecto, a la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en un sentido particular a los software educativos, como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La elección de este tema de investigación reúne tres tipos de interés que todo trabajo de estas características debe comprender: un interés pedagógico, ya que mediante el uso del software educativo los estudiantes adquieren distintas capacidades y habilidades, como el aprendizaje autónomo, un interés profesional, los cuales están enmarcados en los lineamientos actuales de la informática educativa, como son la utilización de recursos multimediales y educativos; y un interés económico y social, ya que este trabajo pretende mostrar el bajo costo que tiene la producción de este tipo de aplicaciones y además ser un aporte más al mejoramiento del nivel educativo del país. Teniendo en cuenta lo anterior, se determina que a través de esta investigación se promueve la adecuada utilización de herramientas tecnológicas como los notebook, las tablets y los smartphome, entre otros, en el aula de clases, considerando como realidad la aceptación que tienen estos tipos de dispositivos en los niños y jóvenes de ahora.

# **Capítulo 1. “Learning With Fantasy” Software Educativo Para El Fortalecimiento Del Aprendizaje Del Inglés En Los Estudiantes De Tercero De La Institución, Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, Sede Primaria, Municipio De Ocaña, Norte De Santander.**

## **1.1.Planteamiento del problema**

### **1.1.1. Descripción del problema**

En los últimos años los usuarios de internet han venido creciendo de una manera exponencial, gracias al fácil acceso a este servicio, al abaratamiento de los equipos hardware, a las políticas de los gobiernos de educar a la población sobre temas de informática y a la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS). Actualmente, se encuentran una gran cantidad de servicios ofrecidos por este medio, que son de gran importancia para la educación, ya que representan una revolución en el arte de enseñar, apoyándose en herramientas tecnológicas que facilitan los procesos educativos. No obstante, muchas instituciones educativas no le dan el uso esperado a estas herramientas, ya sea por la falta de motivación por parte de los docentes para salir del salón de clase tradicional y dirigirse a la de cómputo, o la falta de compromiso y capacitación en estos temas.

La Institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede El Llano no es ajena a esta problemática; cabe resaltar, que algunas actitudes de los estudiantes hacen creer que el área de inglés no es de su agrado, tales como lo son la falta de atención en clase, la realización de actividades diferentes a la temática trabajada o en tal caso, la interferencia en el aprendizaje para no dejar desarrollar la clase de manera adecuada; así mismo, se observó que el maestro se muestra como una persona monótona, porque en los días que se trabaja el inglés hace las mismas rutinas de clase “que es dictar y los estudiantes copian”; es algo rutinario y por esta misma razón, los estudiantes no desean desarrollar esta área, porque seguramente no les genera amor o interés por la misma; de esta manera, se prevé que el estudiante jamás logrará que el estudiante mejore o lo aprenda con más facilidad. También se podría decir, que si es un maestro que no siente gusto por lo que enseña, ni se esfuerza por desarrollar una buena, y en repetidas

ocasiones inicia su clase con pereza, desgano y apatía, entonces generará en los estudiantes el desinterés por la misma, esa actitud fácilmente se contagiará.

Anta la problemática expuesta, se necesita desarrollar estrategias que generen un interés y atracción particular. En este caso, se podría pensar en desarrollar una estrategia que desde la tecnología favorezca el aprendizaje del inglés, es decir generar una propuestas, aprovechando el gran interés que tienen los niños por los dispositivos electrónicos, como las computadoras portátiles, las tablets y los celulares inteligentes. Cabe destacar, que hoy en día el acceso a internet es más accesible, y es deber de las instituciones educativas incluir en el plan de estudios, ejes temáticos que incluyan las herramientas informáticas y los beneficios que proporcionan; un claro ejemplo son los software educativos.

Para contribuir en gran parte con la solución de este problema, el grupo de trabajo propone incentivar al estudiantado del grado tercero de primaria con un vocabulario básico de inglés, aprovechando las tecnologías de la información y la comunicación en la web, que favorecen la exploración de una forma agradable, divertida e interesante, brindando la oportunidad de desarrollar habilidades, destrezas con el computador, el cual es el medio interactivo de comunicación y aprendizaje. En fin, por medio de un software educativo, se encontrarán los temas desarrollados en clases, acompañados de animaciones y actividades divertidas.

Las consecuencias de no aplicar este proyecto lleva a los estudiantes a una mala pronunciación, interpretación y un mal desarrollo de la escritura en el área de inglés, por otra parte al desinterés y el nunca querer enfrentarse con personas que dominen esta área; estas consecuencias, en un corto plazo pueden llegar a verse reflejado en la reprobación del área, bajo rendimiento académico y entre otras situaciones que se presentan en el aula; desde el contexto familiar, habrían problemas interpersonales por el bajo rendimiento académico y la reprobación del área, exigiendo mejoras que ante la condiciones das se consideran difíciles; no obstante, los padres, por su misma ignorancia y desconocimiento del área, no ofrecen asesorías a sus hijos, y así mismo, exigen más de lo que el estudiante está en condiciones cognitivas y emocionales para brindar.

A mediano plazo de la misma manera se verá reflejado en toda la escolaridad de los infantes, como por ejemplo, en la reprobación del área durante los años de toda su escolaridad; por otra parte a largo plazo, presentaran limitaciones desde el área universitaria, profesional y posiblemente personal, ya que teniendo en cuenta que el inglés hoy en día es una competencia, que es obligada, para ejercer en toda situación profesional en la que se encuentre, si no hay dominio sobre la misma se someterá al fracaso y fracaso profesional y laboral.

### **1.1.2. Formulación del problema**

¿Cuál estrategia tecnológica puede fortalecer el aprendizaje del área de inglés en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede El Llano?

## **1.2.Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general.**

Presentar una estrategia tecnológica que fortalezca el aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Escuela Normal Superior, sede El Llano.

### **1.2.2. Objetivos específicos.**

- Identificar las necesidades, intereses y debilidades que presentan los estudiantes de tercer grado de la institución educativa Escuela Normal Superior, sede El Llano en el aprendizaje en el área de inglés.
- Analizar los contenidos temáticos del área de inglés del grado tercero de primaria, para el diseño y construcción de un software educativo.
- Diseñar y proponer el software educativo “Learning With Fantasy”, para el fortalecimiento del área de inglés de modo que atendiendo a la estructura curricular y las necesidades e intereses de la misma y de los estudiantes del grado tercero, de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede El Llano.

### **1.3. Justificación**

Es necesario, observar un cambio en el que se note un mejoramiento a la hora de estimular a los niños para que realicen determinadas tareas. Tanto los estudiantes como los maestros buscan recursos nuevos para el mejoramiento de la calidad educativa en su institución, con este mecanismo se busca un cambio general, ya que al realizar modificaciones novedosas se encuentra el porqué de determinado problema, que ayuda a solucionar algunas dificultades que se pueden presentar a futuro en esos estudiantes. Es necesario tener presente el apoyo de los directivos, maestros, la familia, y la comunidad.

El software educativo "Learning With Fantasy" es una herramienta que se está utilizando como apoyo a los docentes a la hora de enseñar, ya que facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje, atrayendo al estudiante con escenarios ricos en animaciones y actividades divertidas que llaman su atención, sin importar el tiempo y el espacio. La realización de este proyecto ofrece grandes beneficios a la institución, ya que es una herramienta tecnológica, la cual representó un costo muy reducido, porque no requirió de grandes recursos tanto de hardware como de software.

En la actualidad en la Institución educativa, no existe un software dedicado especialmente al tema investigado por el grupo, en la Institución se orientó específicamente a los estudiantes del grado tercero, a su vez al docente titular a cargo de la asignatura. También son beneficiarios el maestro y los estudiantes, ya que para el maestro es una ayuda educativa o estrategia que logren generar mayor interés en los estudiantes por el área de inglés, y así lograr un mejor aprendizaje ante esta problemática, por tal razón sería de gran ayuda, impartir el conocimiento a los estudiantes de una manera distinta a lo tradicional; por otra parte, para el estudiante sería una buena estrategia que ayuda que facilita el aprendizaje por la misma y que genera un mayor interés por la clase.

Gracias al software educativo, Se lograra mejorar los conocimientos básicos de los estudiantes de tercer grado de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria. Se dará a conocer a los maestros esta estrategia de trabajo, para buscar soluciones a las

problemáticas que se vienen presentado actualmente, por esta razón, se les orientará acerca el software educativo "LEARNING WITH SOFTWARE", con el fin de mejorar los aprendizajes del estudiante en el área; cabe resaltar, que esta solución genera aportes significativos a la institución, la educación, la didáctica y el conocimiento.

Por otro lado, se buscan ampliar estrategias para el buen uso de los recursos multimediales, en pro del fortalecimiento de la motivación, de manera que los niños aumenten el interés y agrado a la hora de realizar alguna actividad en el área de inglés, sin que esto implique que los niños sientan que se hace por cumplir con un requisito. Se trabaja en un contexto en donde no todos los niños son iguales y su interés por el área es distinto, de modo que se puede presentar una significativa muestra en donde se identifican las diferencias de cada uno de ellos.

#### **1.4. Delimitaciones de la investigación**

##### **1.4.1. Delimitación espacial.**

Esta investigación se realizó en la institución educativa, Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria, del municipio de Ocaña, Norte de Santander, la cual se encuentra ubicada en la Carrera 20 #7-20, barrio El Llano Echávez, del municipio de Ocaña, departamento Norte de Santander, las cuales limita al norte con el barrio Marabel, al sur con las Llanadas, al este con el barrio el uvito y al oeste con el Mercado.

##### **1.4.2. Delimitaciones temporales.**

Este proyecto de investigación se desarrolló en un promedio de tiempo de dos años, que inició el segundo semestre del año 2018 y finaliza el primer semestre del año 2020.

- Segundo semestre del año 2018: Observación, selección de la pregunta de investigación.
- Primer semestre del año 2019: Realización y presentación del anteproyecto de investigación.
- Segundo semestre del año 2019: Diseño y aplicación de instrumentos de recolección de información.

- Primer semestre del año 2020: Tabulación de los datos, presentación de las conclusiones, y socialización del proyecto de investigación.

### **1.4.3. Delimitación temática.**

La investigación gira alrededor de las temáticas relacionadas con:

Problemas y dificultades en el área de inglés, las teorías de Bruner, Fernando Pérez, Papert La Bañino, Skinner, Piaget acerca de la implementación de la tecnología, (TIC), proponiendo así un software educativo para generar un buen dominio en el área, lineamientos curriculares de la lengua extranjera, derechos básicos de aprendizaje y competencias básicas.

## Capítulo 2. Marco referencial

### 2.1. Antecedentes de la Investigación

A continuación se muestran una lista de proyectos, relacionados con el trabajo de investigación propuesto:

#### 2.1.1. A nivel internacional.

**Título:** Diseño y desarrollo de una plataforma virtual de aprendizaje”.

**Autores:** Andrés Alberto Romero Marchant, René Elías Gajardo Fontecha.

**Lugar:** Universidad de Chile.

**Resumen:** Virtual de aprendizaje para el desarrollo de la educación a distancia en la Universidad de Aconcagua. Este proyecto es parte de un proyecto institucional de mayor envergadura como es el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de un modelo de educación a distancia para la universidad de Aconcagua.

Este informe comienza con una descripción global de la propuesta de diseño de un ambiente virtual de aprendizaje, en el cual se presenta el objeto de diseño y desarrollo de este trabajo que es la “plataforma virtual” como parte del soporte A través de este trabajo se pretende comunicar el avance del Proyecto “Ambientes Colaborativos Inteligentes” en cuanto a la investigación pedagógico-didáctica sobre evaluación en entornos web y presentar una propuesta del modelo. El objetivo es desarrollar una herramienta computacional apta para ambientes web para los docentes este trabajo; describe el proyecto, diseño y desarrollo de una plataforma tecnológico del ambiente virtual de aprendizaje. Esta plataforma virtual, establece sus requerimientos de diseño y desarrollo a partir de lo que se presenta como “modelo de aprendizaje mediado por TIC”, estableciendo la importancia del modelo pedagógico y el rol de la tecnología como medio. Una vez generados los requerimientos de diseño de la plataforma virtual, se presenta un diagrama jerárquico que da cuenta de su estructura, la cual está compuesta por tres

módulos que relaciona los actores educativos en el eje del tiempo, es decir, “el antes” (diseño instruccional), “él durante” (ejecución de los recursos) y “el después” (evaluación).

### 2.1.2. A nivel nacional.

**Título:** Software educativo multimedia para la operación y mantenimiento de calderas acuotubular de tiro forzado tipo D.

**Autores:** Rodolfo Alberto Cáceres Ruedas, Alexander Castro Torres

**Lugar:** Universidad Industrial De Santander.

**Resumen:** A través de un software educativo multimedia, en el cual se encontrará una serie de módulos, permitiendo al usuario acceder a la información por medio de hipervínculos, con los que podrá ubicarse de un punto a otro y hallará un ambiente gráfico, sonoro e interactivo, que servirá como complemento de las labores educativas e investigativas, brindando un acercamiento entre universidad, industria y mantenedor. La generación de vapor se utiliza en todo tipo de industrias de transformación de materias primas: química, alimentos y bebidas, textiles, industria de los cosméticos y jabones, lavanderías y otras como la producción de energía eléctrica a través del vapor. En este sentido las calderas acuotubulares cobran vital importancia.

**Título:** Software multimedial para el apoyo a la cátedra agustiniana.

**Autor:** Caballero Roza, Rosalba.

**Lugar:** Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

**Resumen:** El presente proyecto hace referencia al planteamiento y formulación del problema Pedagógico metodológico y didáctico de la educación tradicional, por lo cual se hace necesario el diseño y elaboración de un software educativo, en el área de ciencias sociales. Se analiza el grupo objeto o población a la cual está dirigido el diseño, aquí se toma en cuenta la filosofía institucional y la elaboración y análisis, de encuestas aplicadas a padres de familia, docentes y alumnos que determinan las características desde el punto de vista socioeconómico, psicológico y psicomotor y de información. Se da a conocer la meta general para el diseño, la que pretende: La realización de un software educativo dentro de la concepción multimedial con el tema software multimedial para el apoyo a la cátedra agustiniana, para que los estudiantes de

los grados sexto de enseñanza básica secundaria, motive su aprendizaje a su propio ritmo y de forma agradable, dentro de un marco amplio de conocimientos; como la meta general del estudiante que busca la utilización de la computadora, como un instrumento de apoyo esencial y agradable para el aprendizaje. La presente propuesta de investigación denominado software multimedial para el apoyo a la cátedra agustiniana, fija la estructura y los elementos teóricos prácticos que se van a tener en cuenta para realizar la clase de Ciencias sociales, basados en la Cátedra Agustiniana, proponiendo como herramienta de trabajo y herramienta metodológica el computador.

**Título:** Competencias investigativas en los docentes beneficiados por la estrategia de formación y acceso para la apropiación pedagógica de las TIC.

**Autor:** Luis Eduardo Páez Saavedra y Yicela del Pilar Fierro Marcillo

**Lugar:** Universidad de Nariño

**Resumen:** El estudio aborda el fortalecimiento de competencias investigativas luego de dicha formación y del desarrollo de proyectos pedagógicos de aula, en los que se pretende la solución de problemáticas propias del contexto de profesores y estudiantes. Entre los aspectos analizados se destaca la actitud que tienen los docentes, frente al papel de las TIC en los procesos investigativos, la forma en que estas tecnologías contribuyen a actividades investigativas y a competencias específicas que se ven fortalecidas en este campo. El presente artículo recoge los resultados de la investigación realizada en los departamentos de Cauca, Nariño y Putumayo, luego de la formación ofrecida por el programa Computadores para Educar y la Universidad de Nariño en el diplomado “Apropiación Pedagógica de las TIC”. Adicionalmente se analizan los factores que tienen incidencia en todo el proceso, las oportunidades y dificultades a tenerse en cuenta en busca del fortalecimiento de dichas competencias, así como los elementos relevantes cuando se trata de realizar la integración de TIC en los currículos escolares, a fin de mejorar las posibilidades de desarrollo de la investigación escolar.

### 2.1.3. Antecedentes departamentales.

**Título:** Diseño e implementación de un software educativo de geografía en el área de ciencias sociales, para estudiantes de grado 5° de la sede Marabel del instituto técnico industrial, “Lucio Pabón Núñez” de Ocaña, Norte de Santander

**Autores:** Luis Enrique Ferisola Sánchez y Leidy Diana Jaime Lucas

**Lugar:** Universidad Francisco de Paula Santander de Ocaña

**Resumen:** En este documento se habla de la importancia de incorporar los continentes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando donde el estudiante por medio de ejercicios dinámicos descubre la respuesta correcta en los diferentes continentes, motivando a los estudiantes a aprender de manera dinámica por medio de la plataforma. Siendo un apoyo para la implementación se tuvo presente el punto de vista del docente, porque de esta forma se logra conocer más a fondo la necesidad y las dificultades que presenta de manera individual el alumno a la hora de aprender los continentes.

**Título:** Desarrollo del software educativo, “el juego del conocimiento” para 3° grado de la Instituto Técnico Industrial Lucio Pabón Núñez, sede Cristo rey, Ocaña, Norte de Santander.

**Autores:** Lina Magreth Ramírez Picón y Angie Lorena Mandón Mariño.

**Lugar:** Universidad Francisco de Paula Santander.

**Resumen:** El presente trabajo de grado consiste en desarrollar un software educativo para los estudiantes del grado 3° de primaria, del Instituto Técnico Industrial lucio Pabón Núñez, sede Cristo rey, ya que, es un producto tecnológico diseñado para apoyar procesos educativos, dentro de los cuales se concibe como uno de los medios que utiliza quienes enseñan y quienes aprenden, para alcanzar determinados propósitos y así los estudiantes se puedan interesar mas por la educación.

### 2.1.4. Antecedentes locales.

**Título:** Diseño de una estrategia pedagógica, “Aprender haciendo” a través de talleres de formación tecnológica utilizando la herramienta tecnológica POWTOON, para mejorar el buen uso de las TIC en la actividad docente de los profesores de la sede anexa de la institución

educativa Colegio Nacional Francisco Fernández De Contreras, del municipio de Ocaña, Norte de Santander.

**Autores:** Maira Alejandra Portillo Vergel

**Lugar:** Institución Educativa Francisco De Fernández De Contreras.

**Resumen:** El desarrollo de la investigación, diseño de estrategia pedagógica, “ Aprender haciendo”, a través de talleres de formación tecnológica utilizando la herramienta tecnológica POWTOON, para mejorar el buen uso de las TIC, en la actividad docente de los profesores de la sede anexa, de la institución educativa Colegio Nacional Francisco Fernández De Contreras del municipio de Ocaña, Norte de Santander, nos permitió determinar, la estrategia que se ajusta para mejorar la actividad docente en esta institución.

#### **2.1.5. Antecedente institucional.**

**Título:** Análisis, diseño e implementación del software educativo diviértete leyendo como estrategia metodológica para agilizar y mejorar el proceso lector en estudiantes del grado 5° de la Escuela Normal Superior de Ocaña, Norte de Santander.

**Autores:** José Miguel Jaime Jaime y Tania Geraldine Peinado Vega

**Lugar:** Escuela Normal Superior de Ocaña, Norte de Santander.

**Resumen:** La lectura y la comprensión son parte fundamental en el que hacer de los estudiantes, pero en la actualidad se está abandonando esta actividad, los niños y niñas dedican mayor parte de su tiempo en las redes sociales o viendo vídeos de famoso youtubers, como lo indica la encuesta realizada. Las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) fueron creadas para mejorar el desempeño humano y para que la información estuviera a la mano de todos, pero también puedes encontrar ciertas actividades de entretenimiento, pero todo no es tan malo en internet descubres lugares que te permiten entretenerte y a la vez aprender, lo cual hace más fácil el entendimiento de temas complejos.

Mirando los resultados de las pruebas saber a la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede el Llano, no se observan buenos resultados; la raíz del problema es la poca lectura por placer y entendimiento. En la encuesta se halló que los estudiantes de quinto de primaria prefieren las

tecnologías por su rápido acceso y además porque es muy interactivo. Donde también se tuvo en cuenta la opinión de las profesoras que están de acuerdo en la importancia del aprendizaje a través de medios informáticos.

Con este proyecto se pretende incentivar la lectura que mejor manera que utilizar didácticas que sean llamativas para los estudiantes, se buscan crear un software donde se combine el aprendizaje, la diversión y la interactividad, que estudiar sea fascinante, donde se tendrán pequeñas lecturas con diversas temáticas. Donde se implementará en estudiantes de quinto de primaria y se estará evaluando constantemente.

**Título:** Estrategia de comprensión lectora a través de un software educativo, para los estudiantes del grupo 4° del instituto técnico industrial Lucio Pabón Núñez sede Marabel, Ocaña norte de Santander.

**Autores:** Jesús Leandro Guerrero Álvarez y Keily Yarith Torres Contreras.

**Lugar:** Escuela Normal Superior Ocaña, Norte de Santander.

**Resumen:** Entender la importancia del software educativo para el desarrollo intelectual e integral del niño y su futuro desempeño en el ámbito escolar de su formación, permite vincular a la escuela y sus docentes para encontrar un sentido a la enseñanza, mediante el uso de herramientas tecnológicas que brindan innovación en el quehacer pedagógico. La etapa en la que se encuentran los estudiantes está marcada de preguntas hacia la adquisición de nuevos conocimientos, por consiguiente, el docente debe incentivar esta búsqueda con estrategias y herramientas motivantes para los mismos.

Los referentes de calidad proporcionados por el Ministerio de Educación Nacional, buscan desarrollar habilidades y micro-habilidades lingüísticas, encaminadas hacia la producción oral y textual que requieren el desarrollo de competencias comunicativas, tanto escritoras como lectoras, por tal razón, se hace necesario la apropiación de dichos referentes por parte de los docentes que laboran en las instituciones educativas y que se hagan evidentes en las aulas de clase. La implementación del software, como estrategia pedagógica refleja progresos en el proceso de comprensión lectora, favoreciendo los desempeños de los estudiantes.

La investigación se hizo con el interés de conocer las ventajas de usar herramientas innovadoras como lo es el software educativo, se pretende aprovechar las TIC y el asombro, que es innato en el niño, y así, desarrollar estímulos que generen gusto por la lectura favoreciendo el aprendizaje en un contexto que beneficie el trabajo colectivo y donde el niño de una mirada hacia el mundo, a través del tiempo y, posibilitando la creación de utopías y de realidades que nos hacen más humanos.

Para conocer el impacto de la implementación del software educativo “Jugando aprendo en grande” se desarrolló una investigación cualitativa con un enfoque de investigación-acción. Para entender cómo aprovechar el desarrollo de las competencias de los niños, ya que son parte activa de cada actividad propuesta, así mismo el propósito de formación es aprovechar los niveles de lectura para que el niño experimente y compruebe de lo que está viendo, escuchando o viviendo. Para ello el educador será quien lidere cada pauta a seguir en la utilización del software, creando lazos de respeto e integridad en todos los niños, como interés primordial del proceso.

Este trabajo cuenta con cuatro capítulos y una propuesta pedagógica: en el primero se expone planteamiento del problema, delimitaciones, justificación y objetivos; en el segundo se da a conocer los antecedentes, el marco teórico, legal y conceptual; el tercero se encuentra metodología trabajada y los análisis de la información y en el cuarto se presentan los análisis de los resultados de lo observado durante la implementación del software educativo “jugando se aprende en grande”

## **2.2. Marco teórico**

### **“Learning With Fantasy” Software Educativo Para El Fortalecimiento Del Aprendizaje Del Inglés.**

*“La mejor forma de aprender es hacer, la peor forma de enseñar es hablar”*

*Paul Halmos.*

La lengua extranjera está sujeta al desarrollo de competencias y habilidades básicas en los estudiantes, por esta razón es necesario crear ambientes didácticas que mejoren el rendimiento académico en el área de inglés y maximizar la motivación hacia la lectura y la escritura en aras de establecer parámetros, que les permitan identificar la problemática actual relacionado con el bajo nivel de esta en la básica primaria.

La creación de hábitos de lecturas diarias de texto de inglés, permite ejercitar en los estudiantes su intelecto y a su vez concientizarlos de la importancia de la lectura diaria. Aumentando la concentración y por ende la comprensión de lo que se está leyendo.

Guerra (2011), En su estudio sobre la “Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, Planteo como objetivo determinar la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior se evidencia que las TIC, son una herramienta amigable en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, puesto que las aulas de clase se vuelven interactivas donde prima el interés del estudiante para construir su aprendizaje de manera lúdico pedagógico, logrando aprendizajes significativos y a su vez una mejor aceptación por los estudiantes en su quehacer pedagógico.

### **2.2.1. Aportes pedagógicos para la investigación:**

Se hallaron diferentes autores que dan unos aportes y argumentos acerca de que es la lengua extranjera o en este caso es el inglés,

Deprez (1994), determina que en el sentido de qué el bilingüismo desde el nivel preescolar facilita el aprendizaje de otros idiomas, al mismo tiempo se desarrolla la capacidad de abstracción, la interacción entre las habilidades lingüísticas y culturales, la escucha, la adaptación, la creatividad y el criterio.

El conjunto de todas estas capacidades metalingüísticas que se desarrollan en cada grado escolar, favorece los procesos de aprendizaje de otras disciplinas educativas, prepara al alumno para conceptualizar los dos sistemas lingüísticos y coadyuva al desarrollo de la lengua materna. Es más notorio el desarrollo de las habilidades simbólicas, abstractas y lógicas en los niños

bilingües que en los que sólo hablan un idioma. El bilingüismo se define como la capacidad que tiene un individuo para hacer uso de dos lenguas indistintamente; una persona bilingüe es aquella que puede entender, comunicarse y expresarse, en forma clara y precisa, en dos idiomas.

Lindstrom (2001), argumenta que una de las principales capacidades que tenemos los seres humanos para comunicarnos es el lenguaje. Su desarrollo implica un proceso complicado e involucra esencialmente los sentidos de la vista y el oído. Las nuevas teorías lingüísticas para la enseñanza del idioma inglés a temprana edad, están retomando la conciencia fonológica como una herramienta que abona, primero, a los conocimientos de los docentes, y luego al proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en la adquisición de otra lengua; la conciencia fonológica se define como la habilidad que posibilita a los niños a reconocer, identificar, deslindar, manipular deliberadamente y actuar con los sonidos o fonemas que componen las palabras. Los niños no la adquieren en forma espontánea; ésta debe aprenderse y su desarrollo resulta imprescindible antes de que inicie la enseñanza gráfica del alfabeto. Esto corrobora que a medida que aumenta la reflexión de la lengua, la ansiedad se reduce.

Según Vygotsky (1989), la adquisición y perfeccionamiento de la lengua materna del niño le ayuda a aprender el idioma inglés porque no interfiere en este proceso. Cuando las dos lenguas (la primera o materna y la segunda) tienen valores afectivos, culturales y sociales, los niños construyen sus aprendizajes y desarrollan habilidades de comprensión en el diario vivir del aula, donde interactúan e intercambian experiencias y juicios. La determinación del desarrollo cognitivo, según este autor, proviene de la relación entre el estudiante y su pensamiento.

Howatt (1984), argumenta que, a lo largo de la historia de la humanidad, la enseñanza de otras lenguas ha tenido una larga trayectoria debido a la necesidad del ser humano de comunicarse y entablar relaciones entre distintas culturas, tradiciones y costumbres.

Decroly (1998), cuando el niño ingresa a la escuela, el juego adquiere nuevos significados, ya que, a través de éste, se desarrollan habilidades psicológicas, físicas, morales e intelectuales. En nuestra experiencia como docentes de idiomas de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato, implementamos en nuestras prácticas actividades lúdicas como una de

las principales estrategias didácticas que ayudan a los alumnos a obtener una mayor comprensión y asimilación de los contenidos de estudio. Hemos comprobado que la inclusión del juego en la práctica no sólo favorece la autoestima y la autorrealización, sino que también afianza los valores.

Zanón (1992), en este sentido, comenta que los niños reconocen el valor del inglés como instrumento de comunicación “al contrastar los efectos de su uso en la actividad.” Por tanto, los alumnos pueden comprender más fácilmente el significado de palabras con referentes de objetos concretos, como una mesa, un árbol, un perro. También les resulta más sencillo entender palabras cuyo significado lo pueden deducir de una acción, del lenguaje corporal, o del uso de *flashcards*, fotografías o dibujos u otros objetos. Esto es así, porque su significado lo concretizan en una cosa, en una acción. Consecuentemente, palabras cuyo significado es abstracto, como es amor, justicia o esperanza, no tienen un referente concreto y esto les dificulta la comprensión del significado.

Phillips (1993) y Rondal (1999), argumentan que a los niños les resulta más sencillo aprender palabras, que estructuras gramaticales.

García Arrezas y otros (1994), destacan que los alumnos en este tramo de edad quieren resultados rápidos. Por ello, justifican la conveniencia de cambiar de actividad frecuentemente a lo largo de la clase; lo que también supone otra manera de motivarles y mantenerles la concentración. Esta idea también tiene que ver con la expuesta por Broughton y otros (1980), Scott y Ytreberg (1990) y Brewster (1991), para quienes la capacidad de concentración de estos alumnos no está muy desarrollada y, por tanto, hay que cambiarles de actividad para mantenerles la atención. En este sentido es interesante que interactúen con sus compañeros en las diferentes actividades y que poco a poco aprendan a desarrollar su concentración.

Así, se ayuda a los alumnos en su proceso de aprendizaje, especialmente aquel relacionado con el aspecto léxico. Al utilizar el vocabulario de forma significativa, éstos lo adquirirán más fácilmente que habiéndoles pedido que aprendan de memoria una lista de palabras en inglés con su significado en español. En este segundo caso, habrá probablemente muchos alumnos que no lo asimilarán en la memoria profunda.

Respecto a la dimensión social, destacamos que en esta etapa los niños se abren a la realidad que les rodea y empiezan a superar su etapa de egocentrismo. Este aspecto conlleva un interés por los otros y por relacionarse con los compañeros. Esto favorece al maestro al introducir juegos, que refuerzan el vocabulario, para cada dos alumnos, o más. Es importante que se cree en el aula un ambiente positivo y cómodo.

### **2.2.2. Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés**

Ser bilingüe es esencial en el mundo globalizado. Por ello, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), a través del Programa Nacional de Bilingüismo, impulsa políticas educativas para favorecer, no sólo el desarrollo de la lengua materna y el de las diversas lenguas indígenas y criollas, sino también para fomentar el aprendizaje de lenguas extranjeras, como es el caso del idioma inglés.

Con el propósito de brindar un contexto amplio a la lectura de los estándares, conviene hacer algunas precisiones acerca de lo que el Ministerio de Educación entiende por bilingüismo, lengua extranjera y segunda lengua.

El bilingüismo se refiere a los diferentes grados de dominio con los que un individuo logra comunicarse en más de una lengua y una cultura. Estos diversos grados dependen del contexto en el cual se desenvuelve cada persona. Así pues, según el uso que se haga de otras lenguas distintas a la materna, éstas adquieren el carácter de segunda lengua o de lengua extranjera.

La segunda lengua es aquella que resulta imprescindible para actividades oficiales, comerciales, sociales y educativas o la que se requiere para la comunicación entre los ciudadanos de un país. Generalmente se adquiere por necesidad en la calle, en la vida diaria, por razones de trabajo o debido a la permanencia en un país extranjero. Algunas veces se adquiere durante la infancia; también puede aprenderse en el contexto escolar formal, bajo condiciones pedagógicas especialmente favorables, particularmente en el caso de los programas intensivos de educación bilingüe.

La lengua extranjera es aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados. A pesar de no ser usada en circunstancias diferentes a las académicas, los estudiantes de una lengua extranjera pueden alcanzar altos niveles de desempeño para ser comunicadores eficientes cuando así lo requieran.

Se pretende que los estudiantes al egresar del sistema escolar, logren un nivel de competencia en inglés B1 (Pre intermedio).

El Programa Nacional de Bilingüismo se orienta a “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables”. Este propósito implica un plan estructurado de desarrollo de las competencias comunicativas a lo largo del sistema educativo.

Con el fin de dar coherencia a dicho plan, fue necesaria la adopción de un lenguaje común que estableciera las metas de nivel de desempeño en el idioma a través de las diferentes etapas del proceso educativo. Por ello, el Ministerio de Educación escogió el “Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación”, un documento desarrollado por el Consejo de Europa, en el cual se describe la escala de niveles de desempeño paulatinos que va logrando el estudiante de una lengua.

Tabla 1 Niveles de desempeño en el idioma extranjero según el Ministerio de Educación “Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación”

<b>Niveles según el marco común europeo</b>	<b>Nombre común del nivel de Colombia</b>	<b>Nivel educativo en el que se espera desarrollar cada nivel de lengua</b>
<b>AI</b>	Principiante	Grado 1 a 3

En la última década hemos visto cómo se ha incrementado el interés por los programas de enseñanza y aprendizaje de lenguas, sin duda auspiciado por el uso extenso de los ordenadores y de Internet. El papel de los ordenadores en la enseñanza de lenguas es hoy en día crucial, pues modifica la práctica de la enseñanza de idiomas. Por otro lado, la enseñanza online de idiomas es un sector en crecimiento, y desde universidades a centros privados, ofrecen cursos de idiomas dirigidos a un público que se ubica en cualquier parte del planeta.

La enseñanza de lenguas asistida por ordenador, nació en los años 60 del pasado siglo. Hoy en día son numerosas las empresas que han implementado programas de software dirigidos a personas con la necesidad de aprender inglés, por motivos tanto profesionales como personales, pero no solo esto, también lo podríamos incrementar como estrategia didáctica dentro de un aula de clase, para la enseñanza del inglés de niños de primero hasta quinto, puesto que sería de gran ayuda para que ellos tenga un proceso de enseñanza-aprendizaje más satisfactorio.

### **2.2.3. ¿Por qué enseñar inglés en Colombia?.**

El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internacionalización. Estas circunstancias plantean la necesidad de un idioma común que le permita a la sociedad internacional acceder a este nuevo mundo globalizado.

La educación permite el desarrollo humano y ofrece respuestas a los ciudadanos que conforman la sociedad, en los diversos momentos de la historia. Particularmente, en Colombia, la Ley General de Educación establece como uno de sus fines “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad”. En la misma ley se fijan como objetivos de la Educación Básica y Media “La adquisición de elementos de conversación y de lectura, al menos en una lengua extranjera” y “La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera”.

### **2.2.4. El aprendizaje de una lengua extranjera y su relación con el desarrollo personal.**

Aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes porque:

- Disminuye el etnocentrismo y permite a los individuos apreciar y respetar el valor de su propio mundo, lo mismo que desarrollar el respeto por otras culturas. El aprendizaje de una lengua extranjera fomenta el respeto y la valoración de la pluralidad y de las diferencias, tanto en el entorno inmediato, como en el globalizado.

- Apoya a los estudiantes en la práctica de la interacción social y en la negociación de significados. Así mismo, mejora su capacidad para entablar relaciones con otras personas y para desenvolverse en situaciones nuevas.

- Dada la naturaleza de las diferentes competencias que se desarrollan en el aprendizaje de una lengua extranjera, el individuo aumenta su conciencia de cómo aprende.

- El individuo desarrolla mayor conciencia lingüística, lo que se traduce en un proceso de monitoreo de la lengua que está aprendiendo, de los hablantes de ese idioma y de la cultura de donde provienen. En consecuencia, acentúa también la conciencia social que se refleja en la lengua.

### **2.2.5. Razones para aprender inglés.**

Además de todas las oportunidades que se abren con el manejo de una lengua extranjera, el inglés se ha convertido en una herramienta muy importante para la educación. He aquí algunas razones por las cuales vale la pena aprenderlo:

- Es la lengua internacional más difundida y es un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano.

- Estimula al estudiante a abrir su mente, a aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades.

- Permite el acceso a becas y pasantías fuera del país. Es muy importante que los jóvenes colombianos puedan aprovechar, en igualdad de condiciones, las oportunidades educativas que se ofrecen en el exterior y que requieren niveles de desempeño específicos en inglés.

- Ofrece mayores y mejores oportunidades laborales.

- Facilita el intercambio de conocimientos y experiencias con otros países, cuya lengua oficial es diferente al inglés, porque permite la comunicación a través de un idioma común y difundido.

### 2.2.6. La competencia comunicativa.

El conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado es lo que define las competencias. En el caso del inglés se espera desarrollar la competencia comunicativa. La competencia comunicativa incluye:

- Competencia lingüística:** Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras. Esta competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones. (Por ejemplo, hacer asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes).

- Competencia pragmática:** Se relaciona con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales. En segundo lugar, implica una competencia funcional para conocer, tanto las formas lingüísticas y sus funciones, como el modo en que se encadenan unas con otras en situaciones comunicativas reales.

- Competencia sociolingüística:** Se refiere al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. También se maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento.

### 2.2.7. Lineamientos curriculares idioma extranjero

Los Lineamientos de procesos curriculares en idiomas extranjeros son orientaciones pedagógicas para que los docentes del área se apropien de los elementos conceptuales básicos y hagan efectiva la autonomía para guiar los procesos, para atender las necesidades del diseño curricular dentro del Proyecto Educativo Institucional, (PEI), buscar oportunidades de manejo innovador del área y asumir y apropiarse de los avances científicos y tecnológicos. Así mismo se busca que a partir de los Lineamientos, los docentes puedan establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera, efectuar evaluaciones continuas

y tomar decisiones que hagan que el currículo específico sea pertinente y eficaz y los aprendizajes significativos.

Se propende, entonces, porque la enseñanza de las lenguas extranjeras sea prospectiva para responder a las necesidades de la multiculturalidad. Corresponde esto a una visión prospectiva del siglo XXI, en el que un alto porcentaje de los colombianos deberá tener acceso al conocimiento de las lenguas extranjeras como condición para mejorar el proceso de construcción de una sociedad más cohesionada, que presente las distintas identidades culturales con mayor equidad con un modelo de desarrollo sostenible personalizado.

No se ha avanzado significativamente en la definición de las variables que intervienen en el aprendizaje de lenguas más allá de las ya estudiadas: alumno, medio social, medio escolar, profesores, material didáctico, programas, estructura institucional, entre otras. Actualmente se avanza en el estudio de la variable estatus de las lenguas (MEN). Al hablar del estudiante aún se identifican los aspectos cognitivos (aptitud e inteligencia), los aspectos afectivos (actitud, motivación y personalidad) y otras variables individuales, que interactúan con las anteriores (edad, sexo, medio y estrategias) Este tipo de relaciones persisten en las investigaciones y evaluaciones.

**Desarrollo interlingual:** Se denomina desarrollo interlingual a todo proceso por el que debe pasar quien está aprendiendo la lengua extranjera, para ser capaz de hablarla tan bien o casi tan bien como un hablante nativo.

Muchas facetas de este desarrollo son similares para todos, y habrán de pasar por unos estadios evolutivos obligatorios, de la misma forma que ocurre en la adquisición de la lengua materna.

### **2.2.8. Estadios.**

**Período silencioso:** El hablante de la L2 no puede decir casi nada, sólo palabras sueltas y frases hechas. El estudiante no es capaz de producir frases espontáneamente.

**Periodo pre sintáctico:** Durante este periodo tienen lugar los primeros intentos de construir frases. Aparecen estructuras Sujeto -Verbo-Objeto. Y también formas rudimentarias de negación (no/not, pas/no) delante de aquello que se quiere negar.

**Período sintáctico:** En este periodo empiezan a aparecer sistemáticamente las primeras formas del pasado. Y las primeras formas interrogativas. Aparecen también las preposiciones.

### 2.2.9 Estrategias de aprendizaje.

- Las estrategias de memoria ayudan a los estudiantes a guardar y recuperar información. Implican la creación de nexos mentales (por ejemplo, la ubicación de nuevas palabras en un contexto); la aplicación de imágenes y sonidos (como la representación de sonidos en la memoria); la revisión correcta (revisión estructurada); y el uso de acciones (uso de respuesta física o sensaciones).
- Las estrategias cognitivas nos permiten comunicarnos a pesar de las limitaciones en el conocimiento del idioma. En este grupo encontramos la práctica de patrones; la recepción y envío de mensajes (por ejemplo, la concentración en la idea central de un Ministerio de Educación Nacional mensaje); el análisis y el razonamiento (como el análisis de expresiones).
- Las estrategias de compensación hacen posible la comunicación a pesar de las deficiencias o limitaciones en el conocimiento del lenguaje. Estas abarcan a conjetura o aproximación inteligente (el uso de claves no lingüísticas para adivinar el significado) y la superación de limitaciones en el habla y la escritura (como el uso de circunloquios o sinónimos).
- Las estrategias meta cognitivas hacen posible el control del propio aprendizaje mediante la organización, la planeación y la evaluación. Hay tres tipos de estrategias metacognitivas: la concentración de la atención (conexión de nueva información con material ya conocido), la planeación del aprendizaje (determinación de objetivos) y la evaluación del propio aprendizaje (auto monitoreo).
- Las estrategias afectivas ayudan a los estudiantes a ganar control sobre sus emociones, actitudes, motivaciones y valores. A este grupo de estrategias pertenecen la disminución de la ansiedad (mediante el uso de música o la risa, por ejemplo), la propia estimulación

(premiarse uno mismo) y la medición de nuestra temperatura emocional (discusión de los sentimientos con otra persona).

- Las estrategias sociales apoyan a los estudiantes en su interacción con otros y comprenden la formulación de preguntas (por ejemplo, para aclarar o verificar o para corregir), la cooperación con otros (la cooperación con usuarios efectivos del idioma o con otros compañeros), y la empatía con otros (el desarrollo de la comprensión de aspectos culturales y de las ideas y sentimientos de otros).

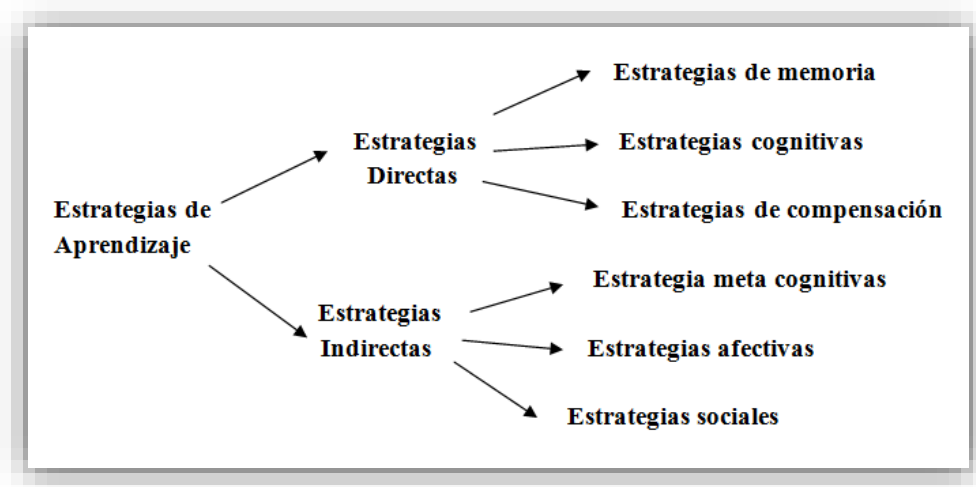


Figura 1 Estrategias de aprendizaje según los lineamientos curriculares del área de inglés

Fuente: tomado de los lineamientos curriculares del área de inglés.

### **2.2.10. Recomendaciones metodológicas para la enseñanza de lenguas extranjeras.**

El propósito al hacer unas recomendaciones metodológicas para la enseñanza de lenguas extranjeras es, simplemente, ofrecer unos puntos de reflexión y análisis para la construcción y desarrollo de los currículos correspondientes. No se pretende presentar una metodología en especial como la única acertada. Sabemos bien que las metodologías tienden a optimizar los procesos de aprendizaje, resultado esperado de los procesos de enseñanza.

#### ***Metodologías activas e interactivas que tienen en cuenta el factor lúdico.***

La metodología activa e interactiva permite aprender cuando se participa en actividades en las cuales el objetivo principal no es mostrar o ejemplificar el funcionamiento de estructuras gramaticales, sino realizar acciones en la lengua extranjera. Estas metodologías permiten que los

alumnos sean actores que usan la lengua extranjera para comunicarse activamente, tanto en el aula como en circunstancias del entorno que lo requieran. De esta manera, se propician procesos de socialización y de construcción del conocimiento y se construyen nexos con los demás, lo cual les permite desarrollar tolerancia, respeto, solidaridad y aprecio por ellos mismos y por los demás seres humanos.

***Actividades interesantes y significativas centradas en el alumno:***

Si el alumno es el centro del proceso de aprendizaje, como se dijo anteriormente, es apenas lógico que las actividades seleccionadas para la enseñanza-aprendizaje reflejen sus intereses y necesidades; de esta manera, serán significativas para ellos y se relacionarán con experiencias concretas de su vida cotidiana.

***Actividades que permiten el desarrollo potencial de cada alumno:***

Mediante este sistema, las actividades se dividen y organizan de manera secuencial, para facilitar el proceso de aprendizaje. La explotación pedagógica de las actividades escogidas exige tomar en cuenta el estado de desarrollo cognoscitivo y lingüístico en lengua materna actual de los aprendices y las contribuciones de adultos (docentes y/o padres de familia). De igual manera, para que los niños puedan alcanzar su desarrollo potencial.

Dentro de este proceso, como se dijo anteriormente, el maestro asume un papel de orientador, usando estrategias que permitan al estudiante el descubrimiento de sus propios medios y estilos de aprendizaje. Estas estrategias deben tener en cuenta la formación y desarrollo integral del niño y permitirle hacer, sentir, observar, reflexionar, descubrir, organizar, suponer, verificar, decidir, resolver, proponer y sobre todo responsabilizarse de sus acciones en la medida de lo posible.

***Metodologías que integran lo conocido con lo nuevo***

Como parte del proceso metodológico se puede incluir un elemento de reflexión, donde el niño sea conducido periódicamente a una síntesis personal de lo que está aprendiendo. Este proceso de reflexión está orientado a hacerle consciente de la relación que hay entre lo que está aprendiendo con lo que ya sabe, para dar cabida a los conocimientos y experiencias que él o ella

traen al aula de clase y mostrarles que éstos conforman un todo coherente. En el contexto de aprendizaje de una lengua extranjera, lo que el niño conoce es el uso de su primera lengua. Se debe entonces considerar su lengua materna como un recurso valioso para facilitar el acceso a la lengua extranjera.

### ***Metodologías flexibles***

Las metodologías flexibles permiten al estudiante el uso de sus estrategias de aprendizaje sin las rigideces extremas de algunas Ministerio de Educación Nacional, metodologías tradicionales y ofrecen al docente una variedad de actividades y la selección de técnicas y procedimientos apropiados para cada caso. Una escogencia informada, basada en el conocimiento de los principios pedagógicos y metodológicos, permite al docente ejercer un eclecticismo positivo y benéfico, para su labor que se constituye más bien en una síntesis que integra lo mejor de cada enfoque o método propuesto.

### ***Metodologías ricas en contenidos culturales:***

La lengua y la cultura son elementos inseparables. El uso de metodologías que faciliten el acercamiento a las culturas asociadas con las lenguas extranjeras, es de suma importancia, ya que las lenguas son la mejor ventana a las culturas de los pueblos que las hablan. La familiaridad con las culturas extranjeras permite no sólo una mejor valoración de la propia, sino también la comprensión, el respeto, el aprecio y la tolerancia por la cultura foránea.

### ***Metodologías que valoran los factores afectivos:***

Teniendo en cuenta el papel primordial que juega la afectividad en el desarrollo de los niños (Bruner: 1975; Halliday: 1978), se destaca la importancia de crear una atmósfera afectiva en el salón de clase y de reducir el filtro afectivo para que el nivel de motivación e interés se maximice (Krashen: 1981). La creación de un ambiente en igualdad de condiciones para niños y niñas da confianza y crea condiciones apropiadas para que en conjunto desarrollen su autonomía y creatividad.

### **2.2.11. Evaluación.**

La evaluación de aula ayuda a cada docente en la institución a obtener retroalimentación útil sobre el qué, sobre el cómo, sobre el cuánto, y con cuánto éxito sus estudiantes están aprendiendo. El cuerpo de maestros puede así usar esta información para reenfocar su enseñanza, para hacer que los estudiantes hagan su aprendizaje más eficiente y más efectivo.

Las instituciones educativas a través de los docentes y los estudiantes, comparten una meta fundamental: producir la más alta y posible calidad de aprendizaje y formación. En otras palabras, hacer que los estudiantes aprendan más efectiva y eficientemente de lo que ellos podrían hacer por sí mismos.

La evaluación en el aula es particularmente útil para saber cuan exitoso es el aprendizaje de los estudiantes en los puntos inicial e intermedios, para proveer información y para fomentar el aprendizaje. A través del proceso de la evaluación, los docentes se hacen más competentes en la comprensión y en la promoción del aprendizaje, y su habilidad en la ayuda a los estudiantes hace que el aprendizaje alcanzado por ellos mismos, llegue a ser más efectivo, auto - evaluado, y que finalmente sean aprendices auto – dirigidos.

### **2.2.12. Software educativo para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés**

En la práctica docente cotidiana, es indispensable el diseño de estrategias por medio de las cuales, se planean y desarrollan las interacciones que enlazan la construcción del conocimiento de los estudiantes con el contenido que aprenden. El diseño de estrategias didácticas deber ser un acto creativo y reflexivo, a través del cual los docentes logren crear ambientes en los que los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos, los profundicen, creen nuevos conocimientos, lo apliquen y transmitan a los demás para enriquecer la conciencia colectiva, por esta razón es importante integrar las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), como punto de apoyo para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes, a través del software educativo, ya que es un medio que permiten que el estudiante interactúe con diferentes áreas del saber, pues es considerado como “el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Por otro lado, se inicia en Venezuela en los años 90 la implementación del uso de la computadora como herramienta de apoyo en las aulas, en particular en el Estado Trujillo, bajo el abrigo del Proyecto Simón, se dotaron algunas escuelas (7 en total) de laboratorios con computadoras, para apoyar las actividades que realizan los docentes en el aula. Las primeras ideas sobre desarrollo de software educativo aparecen en la década de los 60, tomando mayor auge después de la aparición de las microcomputadoras a fines de los 80.

El uso de software educativo como material didáctico es relativamente nuevo, los primeros pasos fueron dados por el lenguaje Logo, que a partir de su desarrollo en el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) fue utilizado en numerosas escuelas y universidades. Se desarrolla una línea de software que corresponde a los lenguajes para el aprendizaje y de ella nace el Logo, que fue utilizado en un sentido constructivista del aprendizaje. Es decir, como sostiene Bruner (1988), "el punto crucial y definitorio del aprendizaje, del conocimiento de algo nuevo, radica en la posibilidad humana de abstraer en los objetos algunos pocos rasgos para construir criterios de agrupamiento de los objetos abstraídos", a pesar de que con frecuencia acontece que los rasgos comunes son muchos menos y menores, que los rasgos que los diferencian como plantea Fernández Pérez (1995). En otras palabras, hace del proceso de formación de conceptos una instrumentalización cognitiva.

### **2.2.13. Aportes pedagógicos para las TIC.**

Papert (1981), desarrolla el Logo, considerando un proceso de aprendizaje interactivo muy grande entre el sujeto y el objeto, pero no demasiado, sino lo suficientemente grande como para provocar el desequilibrio de las estructuras cognitivas del sujeto.

Bruner (1988), el alumno no descubre el conocimiento, sino que lo construye, en base a su maduración, experiencia física y social, es decir el contexto o medio ambiente. Según Bruner, algunas de las habilidades a adquirir son la capacidad de identificar la información relevante para un problema dado, de interpretarla, de clasificarla en forma útil, de buscar relaciones entre la información nueva y la adquirida previamente. Diferentes autores han abordado el concepto de software educativo como tema de investigación en Pedagogía, atribuyéndole múltiples definiciones como es el caso de Sánchez J, definiendo el concepto genérico de Software

Educativo, como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Rodríguez Lamas (s.f.), opina que es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Labañino César (s.f.), lo define como una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Muguía Álvarez, Dianelys y Castellanos Rodríguez, Kethicer, asumen que es el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos autores coinciden en las definiciones aportadas, el carácter instrumental del software en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la vez que dejan claro que puede ser cualquier aplicación informática. Se puede decir, que el empleo del software educativo en la clase ha constituido también un tema recurrente en la Pedagogía contemporánea autores como:

Coloma, Orestes, Lecourtois Cabrera, Ernesto, Labañino, César, Lima Montenegro y Sylvia, han profundizado en las formas de inserción del software educativo en la clase. Todos ellos coinciden en las potencialidades del software para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Skinner (1958, 1963), con su perspectiva conductista, ejerciendo la primera influencia en el diseño de software, siendo el inicio de la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO o CAI, en inglés), se trataba de programas de ejercitación y práctica, basados en la repetición, con secuencias de materiales lineales, y sanciones positivas o negativas a las respuestas del estudiante, teniendo algunas ventajas como facilidad de uso, cierto grado de interacción, secuencia de aprendizaje de acuerdo a necesidades individuales, enseñanza individualizada, entre

otros, y algunos inconvenientes fueron el educador no participaba, rigidez en la secuencia de contenidos, no se sabe porque el ítem es correcto o incorrecto, individualización muy elemental, que no tiene en cuenta el ritmo, no guía.

Hernández (1998), En los inicios del modelo cognitivo, señala Bruner, había una firme intención en la realización de esfuerzos para indagar acerca de los procesos de construcción de los significados y producciones simbólicas, empleados para conocer la realidad circundante. Sin embargo, el papel creciente de la informática y las computadoras incorporó un planteamiento basado en la metáfora de las computadoras.

Skinner (1958, 1963), formuló su teoría conductista del condicionamiento operante en los años treinta y, durante los primeros años de su carrera se interesó por la educación elaborando las “máquinas de enseñanza” y los “sistemas de instrucción programada”. El cambio conductual en el "condicionamiento operante" se da a través del refuerzo diferencial por aproximaciones sucesivas hacia la forma de comportamiento deseada, mediante el proceso de moldeamiento para modificar la conducta. Aparecen desde entonces, una gran variedad de términos para nombrar la técnica de la “enseñanza programada”, pero no existió una unificación en cuanto a sus características, fundamentos psicológicos y pedagógicos. Algunos autores la llamaban “máquinas de enseñar, otros simplemente “programación”, “enseñanza automatizada”, “aprendizaje programado”, “máquinas de autoinstrucción”, “enseñanza programada”, “instrucción programada”, “enseñanza asistida por computadoras” y por último aparece el término 7 “tecnología educativa”,

Cruz Feliú (1986), en los años 60-70, denota la relación entre recursos humanos y materiales, aplicados para conseguir un mejor aprendizaje, como medios de promoción de la enseñanza, ahora con un enfoque educativo amplio, contextualizado y apropiado.

Bruner, con su teoría del aprendizaje por descubrimiento, destaca la importancia de la acción en el aprendizaje, afirmando que la resolución de problemas depende de cómo se presentan. En cuanto a su influencia en el software educativo, propone la estimulación cognitiva mediante materiales que entrenen las operaciones lógicas básicas. Aboga por la creación de

secuencias instructivas con las siguientes características: hay que disponer la secuencia de forma que se pueda apreciar la estructura, tiene que promover transferencias, hay que utilizar el contraste, se debe ir de lo concreto a lo abstracto, debe posibilitarse la experiencia de los alumnos, se han de hacer revisiones periódicas de los conceptos aprendidos (currículo en espiral).

Respecto al proceso de enseñanza, debe ser capaz de captar la atención, se debe analizar y representar la estructura del contenido de forma adecuada, es importante que el alumno describa por sí mismo lo que es relevante para resolver un problema, es esencial elaborar una secuencia efectiva, el refuerzo y la retroalimentación surgen del éxito.

Piaget (1969), se puede decir que no fue muy partidario de la instrucción por ordenador, pero influyó en el constructivismo de Papert, quien considera que el ordenador reconfigura las condiciones de aprendizaje, y supone nuevas formas de aprender, pues entienden el sujeto como agente activo y constructivo del aprendizaje, pero le da un carácter más intervencionista, incidiendo en las estructuras mentales potenciales, y en los ambientes de aprendizaje, fue el creador del lenguaje LOGO, propone un cambio sustancial en la escuela: un cambio en los objetivos escolares acorde con el elemento innovador que supone el ordenador. El lenguaje LOGO será el primer lenguaje de programación diseñado para niños. Utilizará instrucciones muy sencillas para poder desplazar por la pantalla el dibujo de una tortuga, pudiendo construir cualquier figura geométrica a partir de sus movimientos. Su pretensión básica es que los sujetos lleguen a dominar los conceptos básicos de geometría. Aunque en realidad, detrás de ello existe una "herramienta pedagógica mucho más poderosa", fundamento de todo aprendizaje: el aprendizaje por descubrimiento de Crevier.

El psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner desarrolló en la década de los 60, presenta una teoría del aprendizaje de índole constructivista, conocida como aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje heurístico. La característica principal de esta teoría es que promueve que el alumno (aprendiente) adquiera los conocimientos por sí mismo.

Esta forma de entender la educación implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales, puesto que los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por los alumnos y alumnas. Bruner, considera que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.

#### **2.2.14. Diseño del software educativo.**

El software educativo debe diseñarse de acuerdo a sus características esenciales de los niños como son, su alta interactividad, a partir del empleo de recursos multimedia (videos, sonidos, fotografías, direcciones, juegos, actividades), usar un vocabulario y links sencillos, tener colores llamativos, actividades adaptadas al grado escogido.

De igual forma tener en cuenta los hiperentornos de aprendizaje que es otro término que en la actualidad se utiliza para referirse a un nuevo tipo de software educativo conceptualizándose como “una mezcla armoniosa de diferentes tipologías de software (tutoriales, entrenadores, simuladores, juegos, etc.), sustentada en tecnología hipermedia, concebido para garantizar un apoyo informático a diferentes funciones del proceso de enseñanza-aprendizaje, caracterizado fundamentalmente por constituir un apoyo pleno al currículo escolar de un determinado sistema educacional.

La relación del estudiante con la tecnología también es un medio que le brinda la posibilidad de comunicarse con el profesor y los estudiantes y acceder a los contenidos, es un factor fundamental para explicar el éxito o el fracaso de los procesos de enseñanza- aprendizaje. La mayoría de los estudios reportados en la literatura se ha centrado principalmente en el software de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Resulta importante destacar que el software educativo debe estar diseñado con una finalidad educativa y cuyos contenidos, metodología y evaluación ayuden a conseguir los objetivos marcados en cada etapa del sistema educativo y permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula y fuera de ella según Roig. Sin embargo, en el caso de las herramientas de simulación electrónica, las cuales no fueron diseñadas específicamente para ser utilizadas en la enseñanza, resultan muy poderosas cuando son insertadas, convenientemente, para apoyar el aprendizaje.

### 2.3. Marco conceptual

Para el buen entendimiento de este anteproyecto investigativo, es fundamental conocer los siguientes términos:

**El internet.** Una de las herramientas de mayor capacidad de información a distancia que ha traído consigo la tecnología mundial es la internet, considerado uno de los grandes inventos de la humanidad, ya que cambio la manera como las personas se comunicaban en un principio, internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, el cual tiene un impacto profundo en el trabajo. Es la gran biblioteca virtual mundial, donde cualquier persona en cualquier parte del mundo puede acceder a este gigantesco archivo digital donde el conocimiento, el ocio y el mundo laboral converge en un mismo espacio llamado internet.

**Software educativo.** El software educativo es una herramienta o programa informático que ayuda a integrar las diferentes áreas de gestión dentro de un centro educativo. Es un programa diseñado con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un software educativo es una herramienta pedagógica elaborada específicamente con esta finalidad. El software educativo también es llamado plataformas educativas, programas educativos o informática educativa.

**La lúdica.** Se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

**Power Point.** Es un programa de presentación con diapositivas que forma parte del conjunto de herramientas de Microsoft Office. Con PowerPoint, es fácil crear y presentar ideas, así como colaborar en ellas, de una forma visualmente atractiva y dinámica.

**Lengua extranjera.** Una lengua extranjera es una lengua diferente de la lengua materna de una persona. La persona solamente adquiere esa lengua si la aprende de manera

consciente, ya sea en una escuela, con cursos de idiomas o de manera autodidacta. El dominio de al menos una lengua extranjera es una ventaja en varios ámbitos laborales.

**Informática.** Es el conjunto de conocimientos científicos y métodos que permiten analizar, mejorar e implementar actualizaciones a la comunicación, envío y recepción de información a través de los ordenadores. Si bien esta definición es bastante acotada a la utilización que hoy en día se le da a este término, lo cierto es que este concepto con el tiempo ha ido mejorando a medida que se implementaban nuevas tecnologías, pudiendo realizar otras actividades frente al ordenador.

**Tecnología.** La tecnología se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permite el ser humano modificar su entorno material o virtual, para satisfacer sus necesidades esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con el fin de crear soluciones útiles. La tecnología tiene un enorme potencial para incrementar la motivación del alumno y facilitar la comprensión de diferentes temáticas, debido principalmente a su capacidad de uso e incorporación de recursos y elementos multimedia que atrapan la atención de niños y jóvenes.

**TIC.** Tecnología de la Información y la Comunicación. En la actualidad el uso de las TIC es esencial en los procesos educativos, principalmente en la educación básica primaria, ya que proporcionan a los niños un aprendizaje eficiente al optimizar los recursos didácticos, como herramientas educativas, las TIC incitan la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje.

A través de las nuevas tecnologías, los estudiantes pueden experimentar el conocimiento de una manera que resultaría imposible, cuando se utiliza solo fuentes tradicionales. Además, el aprendizaje apoyado en este tipo de recursos didácticos, definitivamente incide de forma positiva, en la forma en cómo los niños captan los contenidos, en la disposición que muestran para profundizar en los temas y enriquecer su conocimiento indagando en otras fuentes de información, activando a la vez su curiosidad e imaginación.

**Link.** Son enlaces o vínculos de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, en una zona interactiva, (texto o imagen), dentro de una página web que al dar clic sobre ella remite a otro lugar de la misma página u otra diferente.

**Estrategia.** Es una planificación de algo que se propone un individuo o grupo.

## 2.4. Marco legal

La ciencia y la tecnología son actividades que se realizan para el desarrollo de un país, teniendo en cuenta las leyes y los reglamentos que las rigen. A continuación describiremos las que más se relacionan con el proceso de investigación que se realiza en este trabajo.

### 2.4.1. Constitución Política de Colombia de 1991.

**Artículo 71.** “La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades”. Este artículo de nuestra Constitución faculta al Estado para la creación de estímulos para aquellas instituciones e individuos que se dediquen a esta importante actividad.

**Artículo 10.** El castellano es el idioma oficial de Colombia. Las lenguas y dialectos de los grupos étnicos son también oficiales en sus territorios. La enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias será bilingüe.

**Artículo 27.** El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

**Artículo 67.** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los

demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

#### **2.4.2. La ley general de educación 115 de 1994.**

**ARTICULO 5º: Fines de la educación.** De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

**1.** El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

**3.** La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

**5.** La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

**7.** El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

**9.** El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

**11.** La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

**13.** La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

**ARTICULO 11°: Niveles de la educación formal.** La educación formal a que se refiere la presente Ley, se organizará en tres (3) niveles:

- b. La educación básica con una duración de nueve (9) grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados.

La educación formal en sus distintos niveles, tiene por objeto desarrollar en el educando conocimientos, habilidades, aptitudes y valores mediante los cuales las personas puedan fundamentar su desarrollo en forma permanente.

**ARTICULO 19°: Definición y duración.** La educación básica obligatoria corresponde a la identificada en el artículo 356 de la Constitución Política como educación primaria y secundaria; comprende nueve (9) grados y se estructurará en torno a un currículo común, conformado por las áreas fundamentales del conocimiento y de la actividad humana.

**ARTICULO 20°: Objetivos generales de la educación básica.** Son objetivos generales de la educación básica:

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo
- b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;
- c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;
- e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa.

**ARTICULO 21.** Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.
- b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico.
- c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.
- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.
- f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad.
- g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad.
- h) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.
- i) La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera.
- ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

#### **2.4.3. Lineamientos curriculares de la lengua extranjera: Inglés.**

“Lineamientos curriculares”, en cumplimiento del artículo 78 de la ley 115 de 1994.

Los lineamientos constituyen puntos de apoyo y orientación general frente al postulado de la ley que nos invita a entender el currículo como “...un conjunto de criterios, planes de estudios, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local...” (Art 76).

#### **2.4.4. Estándares básicos de competencia (EBC).**

- Desarrollo estrategias que me ayuden a entender algunas palabras, expresiones y oraciones que leo.

- Comprendo el lenguaje básico sobre mi familia, amigos, juegos y lugares conocidos, si me hablan despacio y con pronunciación clara.
- Recorro frecuentemente a mi lengua materna para demostrar comprensión sobre lo que leo o me dicen.
- Hablo en inglés, con palabras y oraciones cortas y aisladas, para expresar mis ideas y sentimientos sobre temas de colegio y familia.
- Participo en conversaciones con pronunciación clara y buena entonación.

#### **2.4.5. Ley 29 de 1990.**

**Artículo 1.** Corresponde al Estado promover y orientar el adelanto científico y tecnológico y, por lo mismo, está obligado a incorporar la ciencia y la tecnología a los planes y programas de desarrollo económico y social del país y a formular planes de ciencia y tecnología, tanto para el mediano como para el largo plazo. Así mismo, deberá establecer los mecanismos de relación entre sus actividades de desarrollo científico y tecnológico y las que, en los mismos campos, adelanten la universidad, la comunidad científica y el sector privado colombianos.

**Artículo 2.** La acción del Estado en esta materia se dirigirá a crear condiciones favorables para la generación de conocimiento científico y tecnología nacionales; a estimular la capacidad innovadora del sector productivo; a orientar la importación selectiva de tecnología aplicable a la producción nacional; a fortalecer los servicios de apoyo a la investigación científica y al desarrollo tecnológico; a organizar un sistema nacional de información científica y tecnológica; a consolidar el sistema institucional respectivo y, en general, a dar incentivos a la creatividad, aprovechando sus producciones en el mejoramiento de la vida y la cultura del pueblo.

#### **2.4.6. El Decreto 1860 de 1994, reglamentario de la Ley General de Educación.**

**Artículo 35.** Propone que “en el desarrollo de una asignatura se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, la informática educativa, el estudio personal y los demás elementos que contribuyan a un mejor desarrollo cognitivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando.

#### **2.4.7. Ley 115 de 1994, por el cual se expide la Ley General de Educación.**

**Artículo 1.** Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política, sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

**Artículo 2. Servicio Educativo.** El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

#### **2.5. Marco contextual**



Figura 2 Escuela Normal Superior, sede primaria, Ocaña

La presente investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Escuela Normal Superior, sede el Llano.

- ✚ **Identificación Nombre completo del establecimiento:** Institución Educativa ‘‘Escuela Normal Superior. Ocaña’’
- ✚ **NIT.** 890501798-8. **RUT.** 800197268
- ✚ **Teléfono:** 5626322 – 5623443
- ✚ **Número de identificación:** Código DANE: 154498000034.
- ✚ **Ubicación y/o localización Física: Departamento:** Norte de Santander
- ✚ **Municipio:** Ocaña
- ✚ **Sede de básica primaria:** Barrio Llano Echavéz Dirección: carrera 20 7-20
- ✚ **Propiedad Jurídica:** Oficial
- ✚ **Jornadas:** Mañana y tarde.
- ✚ **Ámbito:** Educación formal
- ✚ **Niveles que ofrece:** Preescolar, Básica (Primaria, secundaria) Media, carácter: media académica con profundización en educación, Programas de Formación complementaria.
- ✚ **Nombre completo del Director y/o rector:** Mg. Alonso Montagut Navas
- ✚ **Personas que laboran en el establecimiento:** total 60
- ✚ **Directivos Docentes:** 3
- ✚ **Docentes:** 47
- ✚ **Psico-orientadora:** 1
- ✚ **Administrativo:** 9

### **Planta Física:**

**Instalaciones y Oficinas:** La institución educativa cuenta con una infraestructura de dos plantas en las que están distribuidos 18 salones de clases los cuales están en funcionamiento, dos cooperativas, una cocina, una biblioteca, un aula máxima, una coordinación, un restáurante (que no está en funcionamiento), una sala de informática, dos unidades sanitaria, y un patio recreativo.

También podemos decir que las paredes están hechas de material concreto y pintadas con un color llamativo (verde menta y verde oscuro); la primera planta cuenta con una placa, y el segundo con láminas de zinc.

**Espacio:** Cuenta con una zona recreativa situada en el centro del patio el cual se encuentran plasmados juegos didácticos como la peregrina, la semana, pueden jugar micro fútbol y básquet. Es seguro y encerrado.

**Aulas:** Hay 18 salones, 9 en la primera planta y 9 en la planta baja de los cuales están conformados desde transición hasta quinto y su total de estudiantes son 429 en la jornada de la mañana. Sus estados no son muy favorables ya que nota su deterioro, todos cuentan con ambientaciones audiovisuales y de ventilación.

### **Aulas Especiales:**

- Sala de informática: Está dotada con 35 computadores portátiles los cuales no tiene internet y un televisor.
- Un laboratorio de ciencias: Con materiales que atienden a las necesidades de los estudiantes.
- Un aula máxima: No se encuentra en funcionamiento, ya que está en remodelación.
- Biblioteca: Están los libros de ayuda pedagógica para los estudiantes, cuentos y actividades.
- Cooperativas: la primera la administra una sola persona que nos afirma que en la distribución de los alimentos, por el momento ha sido muy buena, pero debería mejorar el orden a la hora de la venta. La segunda la administran dos personas y allí , se evidencia el orden a la hora de comprar.
- Restaurante: No está activo, pero es el lugar en donde se almacenan los alimentos donados por el gobierno que son entregados a los estudiantes.

### **Misión.**

La Escuela Normal Superior de Ocaña, es una Institución de carácter pedagógico y oficial, dedicada a formar maestros y maestras como personas integrales, autónomas, libres para desempeñarse en preescolar y básica primaria, centrada en una pedagogía fundamentalmente dirigida a la transformación significativa de las prácticas educativas; fomentando y desarrollando la competencia investigativa en educación y pedagogía a través de los saberes disciplinarios, la diversidad, la ética, el respeto a la diferencia y la atención a educandos con o sin necesidades

educativas especiales; comprometidos con su quehacer, el saber ser de lo bello, lo emocional, lo sentimental y el reflejo en lo imaginario y lo fantástico que resulta del diario vivir de la docencia.

**Visión.**

La Normal será una Institución Superior, abierta y flexible, con capacidad de articular su entorno en el proceso educativo que necesita la región y el país, a través de la práctica y la investigación pedagógica. Promotora de acciones que desde la escuela se proyecten a la comunidad.

## Capítulo 3. Metodología de la Investigación

### 3.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación es de tipo cualitativo, porque utiliza diferentes perspectivas para poder comprender el fenómeno de estudio, se interesa en saber cómo ocurre el proceso que se da el problema de investigación, percibe la realidad desde diferentes puntos de vista, atiende a la realidad del contexto, es particular a la hora de concebir los puntos de vistas, tiene un rastro transformador dependiendo del ámbito en el cual se realice la investigación, por otro lado, utiliza unas diversas técnicas como gama de estrategias que ayudarán a reunir los datos que van a emplearse para la inferencia y la interpretación, para la explicación y la predicción (Gutiérrez, 2013).

Este proyecto se basa en la creación de software educativo por medio de la aplicación de Power Point, será un facilitador de muchas temáticas en el área de inglés y un mejor aprendizaje en los estudiantes, puesto que ellos todo lo desean realizar por medio de la tecnología como lo son los celulares inteligentes, tablets, computadores entre otros. Se quiere presentar una propuesta de estrategia de creación de un software educativo, cuyo objetivo es fortalecer el rendimiento académico y promover una mejor disponibilidad por parte de los estudiantes cuando sea ejecutada la clase de inglés.

Esta investigación busca desentrañar los significados que el hombre ha elaborado sobre el mundo que ha construido y que como producto de la interacción humana, no pueden ser comprendidos como estáticos, sino que llevan implícitos una dinámica que es necesario valorar; esta comprensión de lo singular del hecho social, la revelación de sentidos y significados corresponde al conocimiento tácito para hacerlo proposicional mediante procesos de generalización con base en la experiencia de las personas implicadas. (Suárez, 2000)

Tipo de Esta investigación llevada a cabo en el presente trabajo es de tipo descriptivo, y de enfoque cualitativo, ya que tiene como objetivo de estudio conocer las dificultades sobre los

procesos de enseñanza- aprendizaje del inglés llevados a cabo en el aula y si estos son pertinentes para la apropiación y producción de saberes de los niños del grupo cuarto.

Se toma esta investigación como cualitativa, ya que utiliza una múltiple perspectiva para presentar una propuesta que busque cambiar la realidad del aula en lo pertinente a la lengua extranjera, se busca que el estudiante se enamore del aprendizaje del área, que no la vea como una obligación, si no como una posibilidad de aprender disfrutando y sobre todo que comprendan que es lo que hace. De esta manera buscar una mirada global que se centre en un solo punto del problema también busca la comprensión del todo. Además, identificamos las practicas académicas del grupo, con base en ella indagamos sobre la conveniencia y efectividad de dichas prácticas, se tuvo en cuenta el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes, implementando un plan de acción para introducir mejoras o generar cambios en el aula de clase.

Con relación al objetivo de estudio, esta investigación entra en relación con el contexto, respetando el trabajo a la que se integra. Es importante que el investigador cree una relación con los demás, un ambiente familiar y una cercanía humanista con las personas que se trabajen.

Es de tipo descriptivo, porque lleva a conocer las situaciones, aptitudes y problemas a través de las descripciones de cada una de las actividades, procesos, objetivos y personas que allí se encuentran. No se limita a la recolección de datos, sino que también permite la identificación de las relaciones que se encuentran en las variables.

### **3.2. Línea de investigación**

La línea de investigación con que se trabajó en este proyecto es ‘‘Educación y Pedagogía’’.

Esta línea de investigación orientada desde el Área de investigación de nuestra Escuela Normal Superior de Ocaña, la cual debe responder a las necesidades, identidad y enfoque regional. Esta debe ser extensiva a las Instituciones educativas donde se hace extensión desde la Práctica Pedagógica dado que implica una constante actualización y revisión teórico práctica de

su acontecer, permitiendo orientar con mayor calidad los procesos de enseñanza – aprendizaje, de la misma investigación, del ejercicio de la docencia y de la extensión de nuestra Institución. Partiendo de esta orientación en general la investigación camina por los senderos del mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y de las comunidades donde se realiza la Práctica Pedagógica, permitiendo que sea el estudiante mismo, quien avance en el descubrimiento de la ciencia y de la técnica.

Entendiendo la Pedagogía como el proceso de reflexión, acompañamiento y orientación metódica en la tarea del aprendizaje, se hace necesario echar un vistazo al papel de la educación, como el acontecer básico para alcanzar el desarrollo integral de la persona en sus dimensiones, sobre la base de la que cada persona aporta al tiempo, en que adquiere elementos imprescindibles para enfrentar el mundo que lo rodea. Para que el aprendizaje sea efectivo, el proceso ha de estar en sintonía con las experiencias diarias; el papel de la escuela es el de continuar el proceso pedagógico iniciado en la familia, aunque, dado el proceso de descomposición social que tanto ha influido en esta célula básica de la sociedad, en la actualidad, la escuela debe llenar los vacíos que no ha llenado la familia; o porque no existe, o porque está desintegrada; de ahí la necesidad de facilitar acciones y fortalecer experiencias, desde nuestras prácticas pedagógicas, que favorezcan la Unidad y la integración de las familias y de la sociedad.

Esta línea de investigación sintoniza muy bien con la misión de la ENSO; pues la formación integral del individuo se inicia en la familia y continúa en la escuela mediante procesos pedagógicos humanos y humanizan tés y en una constante interacción formando al educando para que asuma su propio compromiso de construir la Verdad y la Paz, fundamentos en actitudes éticas y en hechos que promueven la Justicia Social y el verdadero desarrollo de la persona y de sus comunidades. Como objetivo general esta línea de investigación propone revalorar significativamente el papel pedagógico de la Escuela en la formación integral del individuo, mediante prácticas pedagógicas que se integren a la diversificación de la educación en esta tarea común.

### 3.3. Población y muestra

#### 3.3.1. Población.

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, con una población de 30 estudiantes, 16 niñas y 13 niños del grado 3 ° A, pertenecientes a la jornada de la mañana.

Tabla 2 Población

GRADO	SEXO		EDAD
	HOMBRE	MUJER	
4°A	13	17	9-10 años
<b>TOTAL</b>	13	17	
<b>TOTAL: 30 estudiantes</b>			

#### 3.3.2. Muestra.

No se hace muestreo pues la población objeto de estudio es pequeña; se trabajó con toda la población seleccionada.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

#### 3.4.1. Observación directa.

Se desarrolló una observación directa de las actividades realizadas por los estudiantes de tercero, para identificar las debilidades presentes en el desarrollo y desempeño en el área de inglés, asimismo, se tuvo en cuenta el escenario físico, las características de los participantes, secuencia de los sucesos y aspectos que se determinen en el transcurso de la investigación, los cuales fueron registrados en una ficha de observación estructurada.



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA

### FICHA DE OBSERVACIÓN DIRECTA

#### GRADO 3-B

**Maestros investigadores:** Daniela Fernanda Ascanio criado

Valentina López Torrado

**Lugar:** Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria.

**Fecha:** **Área:** Inglés

**Actividad:** Observación directa del desempeño de los estudiantes y docente en el área de inglés.

**Objetivo:** identificar las fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes de tercero B, de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria en el aprendizaje en el área de inglés.

CATEGORÍAS: DOCENTE	DESEMPEÑO	SI	NO	A VECES	OBSERVACIONES
1. ¿Las actividades que propone el docente contribuyen a un buen fortalecimiento en el área de inglés?					
2. ¿Las actividades que propone el docente contribuyen a que el estudiante participe en clase?					
3. ¿Tiene buen dominio sobre el manejo en el área de inglés?					
4. ¿La intensidad horaria da muestras de la importancia que la docente le da al área dentro de la institución?					
5. ¿La docente constantemente hace seguimiento al proceso de aprendizaje para confirmar si los estudiantes aprendieron o no lo visto?					
6. ¿La docente utiliza estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje en el área de inglés?					
7. ¿La institución cuenta con material adecuado para el área de inglés?					
8. ¿La docente utiliza el material disponible para el desarrollo del área de inglés?					
9. ¿La docente en el área de inglés utiliza la tecnología como herramienta para la enseñanza?					
10. ¿El docente desarrolla acciones que canalizan la atención, participación					

activa y desarrollo de las actividades propuestas en clase?				
<b>CATEGORÍA: DESEMPEÑO ESTUDIANTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
11. ¿Es puntual a la hora de entrar a la clase de inglés?				
12. ¿Trae material necesario y propuesto para la clase?				
13. ¿Se muestra atento a las explicaciones del profesor?, (Lo mira cuando habla).				
14. ¿Los estudiantes se muestran motivados en el desarrollo de las actividades propuestas en clase?				
15. ¿El estudiante participa activamente en la clase de inglés? ¿De qué manera?				
16. ¿Sale al tablero cuando se le solicita?				
17. ¿Presentas sus inquietudes al profesor en el aula?				
18. ¿Sigue la secuencia de las actividades?				
19. ¿El estudiante manifiesta expresiones verbales y/o gestuales de desagrado cuando se propone trabajo en el área de inglés?				
20. ¿Cumple con los compromisos académicos asignados en aula y en la casa respecto al área de inglés?				

### 3.4.2. Entrevista al docente.

Savin-Baden y Major (2013); King y Horrocks (2010). “Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)”. La entrevista es una técnica cualitativa de recogida de información en la que participan dos individuos. Ésta no se considera una conversación informal, pues tiene una intencionalidad y un objetivo.

Para que una entrevista se lleve a cabo es necesario que participen, como mínimo, un entrevistador y un entrevistado, existiendo un acuerdo por parte de ambos. El primero es quien obtendrá información sobre la otra persona.

Teniendo en cuenta la anterior definición se decidió aplicar esta investigación la entrevista cualitativa abierta para indagar sobre los niveles y el hábito por el inglés en los niños, así mismo conocer sobre la metodología aplicada por el docente para motivar los procesos de lectura y escritura en el área de inglés en el grupo de tercero.

La entrevista se realizó a la docente titular del grupo para detectar debilidades en el área del inglés y el desempeño de los estudiantes de los estudiantes en el aula de clase.

El instrumento de recolección es un cuestionario compuesto de preguntas abiertas que buscan determinar dos categorías: una, las debilidades que presentan los estudiantes bajo cargo en el área de inglés; y la otra, la metodología desarrollada por la docente en las clases de la misma área de conocimiento.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA**  
**“LEARNING WITH FANTASY” SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL**  
**FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES**  
**DEL GRADO 3°C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL**  
**SUPERIOR DE OCAÑA, SEDE PRIMARIA**  
**ENTREVISTA AL DOCENTE TITULAR**

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Hora:** \_\_\_\_\_

**Lugar:** Institución Educativa Escuela Normal Superior sede Llano.

**Entrevistado:** \_\_\_\_\_

**Maestros en formación:** Valentina López Torrado, Daniela Fernanda Ascanio Criado

**Grado:** Tercero B

**Objetivo:** identificar el concepto del docente sobre la importancia del inglés. Y las debilidades que presentan los estudiantes bajo cargo en el área de inglés, además de la metodología desarrollada en las clases de la misma área de conocimiento.

- A continuación se le entregó al docente una entrevista de la cual debe leer y responder cuyas preguntas indagan sobre la importancia del área del inglés para el desarrollo de competencias lectoras y la escritura exigida por el MEN para los estudiantes del grado tercero.

1. ¿Para usted cuál es la importancia del inglés en la educación?
2. ¿Considera usted que el inglés tiene fortaleza en el país? ¿Por qué?
3. ¿Cree usted que la educación colombiana está dirigida a formar estudiantes competentes en el área de inglés? ¿Por qué?
4. ¿Cuáles cree usted que son las ventajas de un estudiante competente en la lengua extranjera?
5. ¿Cree usted que si un estudiante no desarrolla la competencia bilingüe es propenso al fracaso escolar? ¿Por qué?

6. ¿Cuáles son sus expectativas al desarrollar el área de inglés?
7. ¿Desde su práctica pedagógica de aula como fortalece usted las competencias en el área de inglés en sus estudiantes?
8. ¿Qué hace usted si en su práctica pedagógica encuentra en sus estudiantes falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera?
9. ¿Cree usted que los aprendizajes del inglés se reflejan en las demás áreas del saber? ¿Por qué?
10. ¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para fortalecer el aprendizaje en el área de inglés con sus estudiantes?
11. ¿Considera usted que las estrategias que utiliza con sus estudiantes son pertinentes para su aprendizaje? ¿Por qué?
12. ¿Observa usted avances significativos en sus estudiantes en lo referente al desarrollo de competencias en el inglés? ¿Cuáles avances?
13. ¿Según lo que usted observa en su aula de clases a cuantos de sus estudiantes se les facilita en el aprendizaje del inglés? ¿Por qué?
14. ¿Según lo que usted observa en el área a cuantos estudiantes, cuales son las dificultades que presentan en el aprendizaje del área de inglés?
15. ¿Qué estrategias integradoras propone usted para integrar a los estudiantes con buen rendimiento en el área y con los de bajo rendimiento?

16. ¿En el área del inglés utiliza usted la tecnología como herramienta facilitadora del proceso enseñanza aprendizaje? Si la respuesta es positiva ¿Cómo?
17. ¿Qué estrategias motivadoras utiliza usted en el aula para despertar el interés en sus estudiantes por el área del inglés?
18. ¿Cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes en el área de inglés?

### **3.4.3. Encuesta a los estudiantes.**

Una encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla.

El uso de éstas y otras técnicas podría evidenciar la relevancia de la encuesta como instrumento de análisis cualitativo de las realidades sociales. Un instrumento quizás complementario de otros que son más asiduamente cultivados por los sociólogos de vocación cualitativa. Pero que podría convertirse, por sus propios méritos, en una útil herramienta de disección, capaz de detectar la estructura de los universos simbólicos que los diversos grupos sociales producen, en una sociedad compleja como la nuestra, de manera a la vez diferenciada y concurrente.

Esta técnica de recolección de información se aplica a los 30 estudiantes pertenecientes al grado 3°B de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña. Se desarrolló a través de un cuestionario con preguntas cerradas, de selección con única respuesta, cuyo objetivo es identificar como perciben los estudiantes el área de inglés en el aula de clase para indagar sobre los niveles y los hábitos de los estudiantes en el inglés; así mismo conocer sobre la metodología aplicada por el docente para el desarrollo el área.



## Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

### Encuesta a estudiantes

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Hora:** \_\_\_\_\_

**Lugar:** Institución Educativa Escuela Normal Superior sede Llano.

**Entrevistado:** \_\_\_\_\_

**Maestros en formación:** valentina López torrado, Daniela Fernanda Ascanio Criado

**Grado:** tercero A

**Objetivo:** identificar como perciben los estudiantes el área de inglés en el aula de clase para indagar sobre los niveles y los hábitos de los estudiantes en el inglés; así mismo conocer sobre la metodología aplicada por el docente para el desarrollo el área.

**Indicadores:** Los estudiantes recibirán una hoja con respectivas preguntas de acuerdo a su edad, preguntas que son de única respuesta, deberán contestar libremente y encerrar la opción que más les parezca oportuna.

1. ¿Te gusta asistir al colegio?
  - a. Sí, porque me divierto con mis compañeros
  - b. Sí, porque me gusta como la maestra dicta clases
  - c. No, porque me aburro mucho en el colegio.

2. ¿Cuál es el área que más te gusta?

- a. Matemáticas
- b. Español
- c. Ingles
- d. Otras

¿Cuáles?

---



---

3. ¿Cuál es el área que menos te gusta? ¿Por qué?

- a. Matemáticas
- b. Español
- c. Ingles

d. Otras,  
¿Cuáles?

---

---

4. ¿Te gusta el área de inglés?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

5. ¿Te gusta como tu profesor dicta la clase de inglés?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

6. ¿Cómo es tu comportamiento en la clase de inglés?

- a. Bueno
- b. Malo
- c. Regular

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

7. ¿Qué es lo que no te gusta de las clases de inglés?

- a. La maestra
- b. El área
- c. Tus compañeros
- d. Se me dificulta algunos temas

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

8. ¿Sientes que eres bueno para el inglés?

- a. Si
- b. No
- c. Algunas veces

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

9. ¿Qué elementos utilizas para aprender el área de inglés?

- a. Diccionario
- b. Libros
- c. Internet
- d. Nada

10. ¿Aprendes inglés de manera divertida?

- a. Sí, porque la profesora siempre nos hace dinámicas cuando vemos inglés.
- b. Sí, porque la profesora a veces nos hace dinámicas en la clase
- c. No, porque la profesora nunca nos hace actividades diferentes a las que siempre se hacen en la clase.

### **3.5. Análisis e interpretación de la información.**

#### **3.5.1. Observación directa.**

Se realizó la observación directa a los estudiantes de grado cuarto A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede el Llano, de la cual se puede determinar la intensidad horaria propuesta para el área, da muestra de la poca importancia que la docente le da al área en mención.; que las actividades que propone la docente en repetidas ocasiones, contribuye a un buen fortalecimiento en el área de inglés; al mismo tiempo la docente utiliza estrategias didácticas lúdicas para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje, esto permite deducir que la

institución si cuenta con material adecuado para el área de inglés y que por lo tanto se da uso a al material disponible para el desarrollo del área de inglés, no obstante, en muy pocas ocasiones la docente utiliza la tecnología como herramienta para la enseñanza; en general, la docente si ha desarrollado algunas acciones que canalizan la atención, participación activa y desarrollo de las actividades propuestas en clase, en otras palabras, se están generando algunas situaciones que favorecen espacios para que los estudiantes participen en clase, sin embargo, en pocas ocasiones se evidencia que la docente tiene dominio sobre el manejo del área de inglés, Finalmente, cabe habitualmente la docente hace seguimiento al proceso de aprendizaje para confirmar que los estudiantes aprendieron o no lo visto en clase.

Con respecto a lo observado en los estudiantes inicialmente se evidenció que son puntuales a la hora de entrar a la clase de inglés; de vez en cuando, traen material necesario y propuesto para la clase; por lo general, se muestran atentos a las explicaciones del profesor pues, siempre lo miran cuando les habla, también, en algunas ocasiones se muestran motivados en el desarrollo de las actividades propuestas en clase , y participan saliendo al tablero cuando la docentes se lo solicita; a pesar de que de una u otra manera los estudiantes participan, muy rara vez presentan sus inquietudes a la docente en el aula, lo que indica que pueden estar asimilando bien el conocimiento o en otras temen o no les interesa saldar inquietudes; lo que en ocasiones tienden a manifestar verbal o gestualmente es su desagrado cuando se propone un trabajo o actividad en el área de inglés que no les guste; para finalizar los estudiantes cumplen con los compromisos académicos asignados en el aula y en la casa respecto al área de inglés.

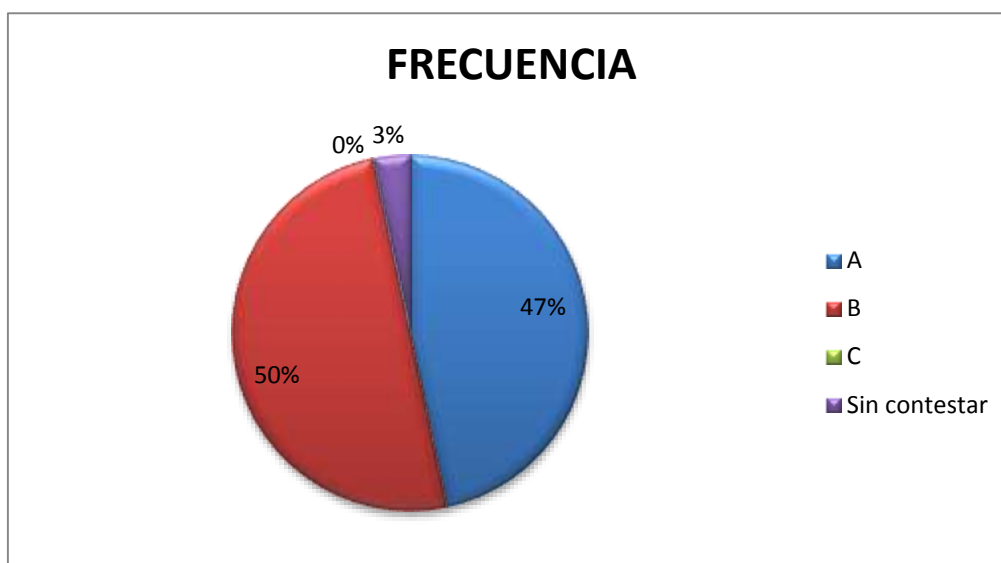
### **3.5.2. Encuesta a estudiantes.**

**Objetivo:** identificar el concepto del docente sobre la importancia del inglés. Y las debilidades que presentan los estudiantes bajo cargo en el área de inglés, además de la metodología desarrollada en las clases de la misma área de conocimiento.

## 1. ¿Te gusta asistir a la escuela?

Tabla 3 Gusto por la escuela

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	47%
No	15	50%
A veces	0	0%
Sin contestar	1	3%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>



Gráfica 1 Gusto por la escuela

### *Análisis e interpretación de los datos.*

El 100% de la encuestados corresponde a 30 estudiantes del grado 4°A de la I.E. Escuela Normal Superior de Ocaña, de los cuales 50% que son 15 estudiantes respondieron que les gusta asistir a la institución por considerar que su maestra se desenvuelve bien en la clase; por otra parte, el 47% de los encuestados que equivale a 14 estudiantes contestaron que les agrada asistir a la institución para jugar con sus compañeros. Finalmente, el 3% que es un estudiante no marco ninguna respuesta.

Teniendo en cuenta la información encontrada se puede decir que casi la totalidad de los estudiantes muestran agrado por estar en la escuela, ya sean por las actividades que desarrollan con el docente o por desarrollar la parte de socialización con sus compañeros a la hora de jugar.

## 2. ¿Cuál es el área que más te gusta?

Tabla 4 Área de más agrado

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matemáticas	13	43%
Español	2	7%
Ingles	4	13%
Otras	11	37%
Total	30	100%



Gráfica 2 Área de más agrado

### *Análisis e interpretación de los datos.*

El 100% de los encuestados corresponde a 30 estudiantes del grado 4<sup>o</sup>A de la I.E escuela normal superior de Ocaña, de los cuales el 43% que son 13 estudiantes eligieron matemáticas puesto que es el área de mayor agrado para ellos; por otra parte, el 37% de los encuestados que equivale a 11 estudiantes contestaron que se deciden por otras áreas diferentes a las expuestas en las opciones de respuestas; finalmente sumando la respuesta B y C que da un total de un 20%, lo cual a 6 estudiantes les gusta el área de español e inglés.

Teniendo en cuenta la información encontrada podemos inferir que a gran parte de los estudiantes muestran agrado por el área de matemáticas y otras áreas diferentes a las colocadas en las opciones de respuestas, ya sean por las actividades que realiza el docente o por ser las áreas que más se les facilita.

### 3. ¿Cuál es el área que menos te gusta?

Tabla 5 Área de menos agrado

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matemáticas	4	13%
Español	4	13%
Ingles	11	37%
Otras	11	37%
Total	30	100%



Gráfica 3 Área de menos agrado

#### *Análisis e interpretación de los datos.*

El 100% de los encuestados corresponde a 30 estudiantes del grado 4ºA de la I.E escuela normal superior de Ocaña, de los cuales el 76% que son 22 estudiantes eligieron la opción C y D las cuales indican que las áreas que menos les interesa a ellos, son el inglés y otras diferentes a las opciones de respuesta; por otro lado el 26% que corresponde a 8 estudiantes los cuales eligieron matemáticas y español

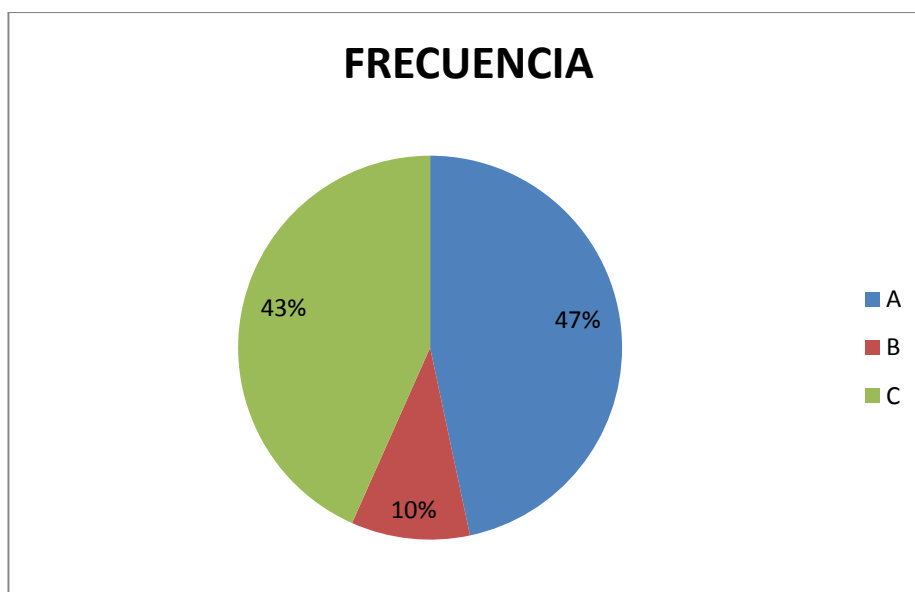
Teniendo en cuenta la información encontrada se puede decir que gran parte de la totalidad de los estudiantes muestran mayor desagrado en las áreas mencionadas en la opción C y

D, ya sea por la forma en cómo la profesora dicta la clase o por el trato que la maestra les brinda a los estudiantes.

#### 4. ¿Te gusta el área de inglés?

Tabla 6 Gusto por el área de ingles

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	47%
No	3	10%
A veces	13	43%
Total	30	100%



Gráfica 4 Gusto por el área de ingles

#### *Análisis e interpretación de los datos.*

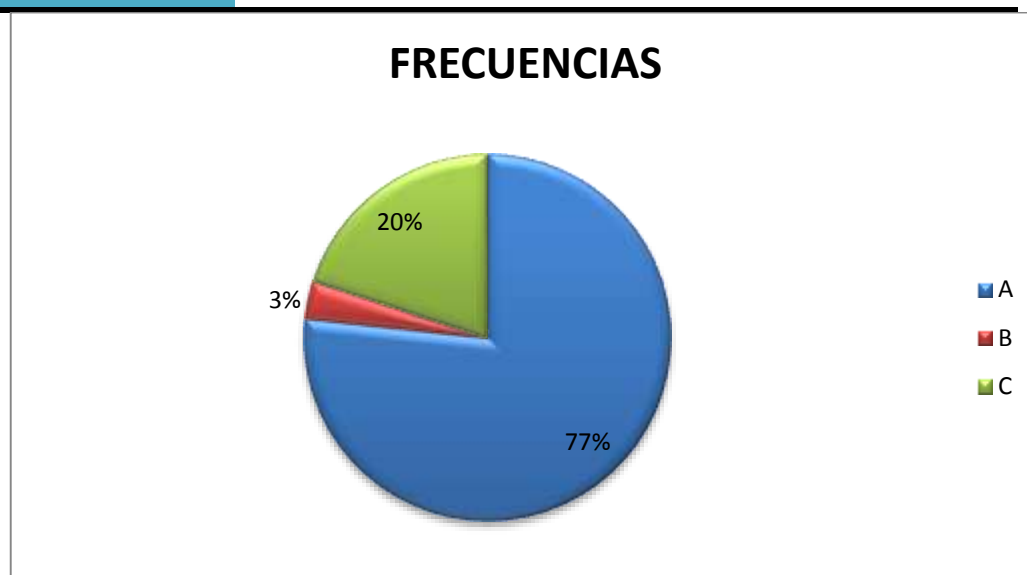
El 76% de los estudiantes dicen que les gusta el área de inglés, por es un lenguaje diferente al español y ellos desean aprender cosas nueva; por otra parte tenemos el 16% de los estudiantes que nos dice que no les gusta el área de inglés, porque se les hace aburrida la forma en cómo la docente dicta la clase y por último el 8% de los estudiantes dicen que en ciertas ocasiones les gusta el área y en otras no, porque en ciertas ocasiones se les hace aburrida la clase y en otras ocasiones la maestra hace lúdica la clase

Teniendo en cuenta la información recolectada podemos inferir que a gran parte de los estudiantes les gusta el área de inglés, lo cual se refiere a la opción A, ya sea por la metodología que la docente utiliza para dictar la clase o bien sea por que desde muy pequeños tienen un gran interés por esta área y les gusta aprender una lengua diferente a la española.

5. ¿Te gusta como tu profesor dicta la clase de inglés?

Tabla 7 Gusto hacia la metodología del profesor

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	77%
No	1	3%
A veces	6	20%
Total	30	100%



Gráfica 5 Gusto hacia la metodología del profesor

***Análisis e interpretación de los datos.***

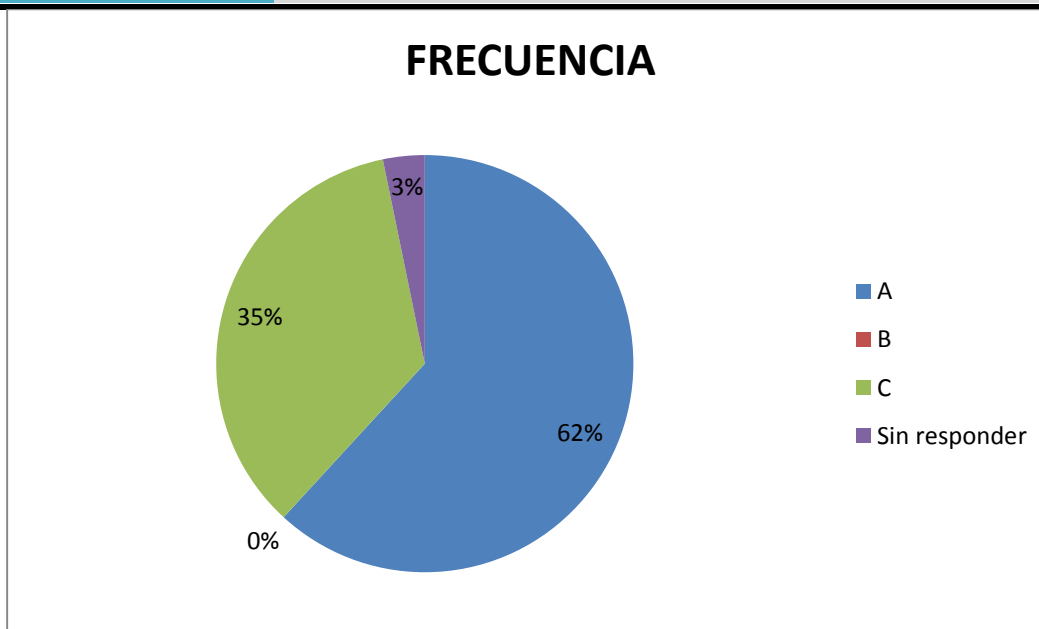
El 77% de los estudiantes dicen que les si les gusta la metodología que el docente utiliza para dictar la clase de inglés; por otra parte el 20% de los estudiantes a veces les gusta la clase porque les agrada el área de inglés; y por último, el 3% de los estudiantes nos dicen que no les agrada la clase de inglés porque la maestras es muy monótona, nos les hace actividades lúdicas y por lo tanto les genera desinterés a los estudiantes

Teniendo en cuenta la información encontrada se puede decir que gran parte de la totalidad de los estudiantes muestran agrado por la metodología que el docente utiliza en la clase de inglés, la cual es la opción A, ya sea porque les agrada el área o por que la maestra lleva actividades que a los estudiantes le genera interés.

#### 6. ¿Te gusta como tu profesor dicta la clase de inglés?

Tabla 8 Comportamiento en la clase de inglés

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bueno	23	62%
Malo	0	0%
Regular	5	35%
Sin responder	2	3%
Total	30	100%



Gráfica 6 Comportamiento en la clase de inglés

#### *Análisis e interpretación de los datos.*

El 62% de los estudiantes nos informan que su comportamiento es el adecuado para estar en la clase de inglés, son callados, juiciosos, participativos y colaborativos, por lo tanto genera un ambiente apropiado para el proceso de enseñanza aprendizaje; por otra parte, ningún estudiantes dice que su comportamiento sea malo, pero si nos dice que en ciertas ocasiones el 35% de los estudiantes tienen un comportamiento regular, quizás porque no les interesa el tema a

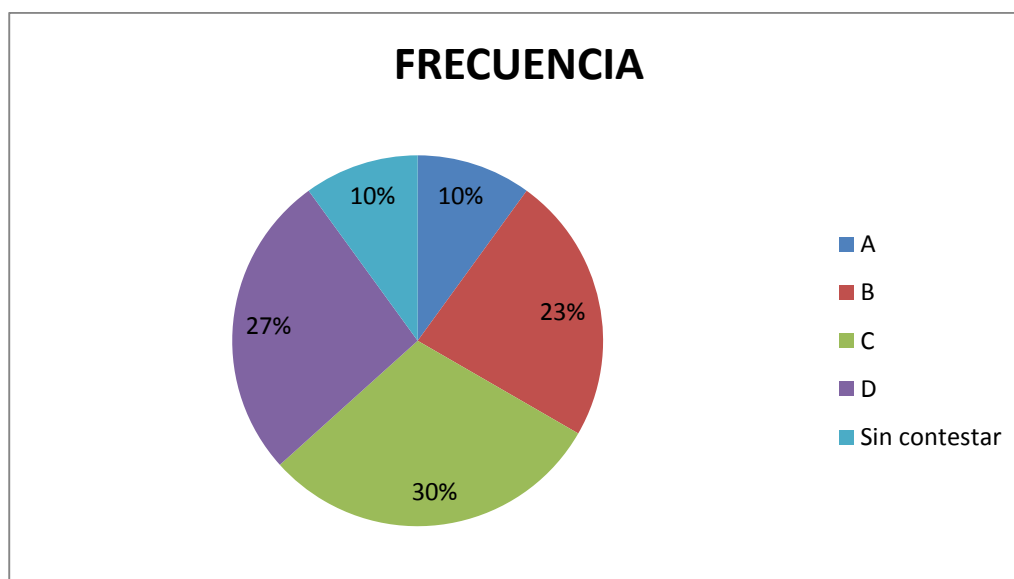
trabajar. Por último el 3% de los estudiantes prefieren no contestar nada, tal vez sea por miedo o por desinterés por la actividad a trabajar.

Teniendo en cuenta la información recolectada, podemos decir que gran parte de los estudiantes tienen un comportamiento adecuado para las clases de inglés, lo cual se refiere a la opción A, ya sea porque les agrada el área, quieren aprender cosas nueva o por la forma de dictar la clase la docente acompañante.

### 7. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases de inglés?

Tabla 9 Menor agrado en el área de inglés

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La maestra	3	10%
El área	7	23%
Los compañeros	9	30%
Dificultad en unos temas	8	27%
Sin responder	3	10%
Total	30	100%



Gráfica 7 Menor agrado en el área de inglés

### *Análisis e interpretación de los datos.*

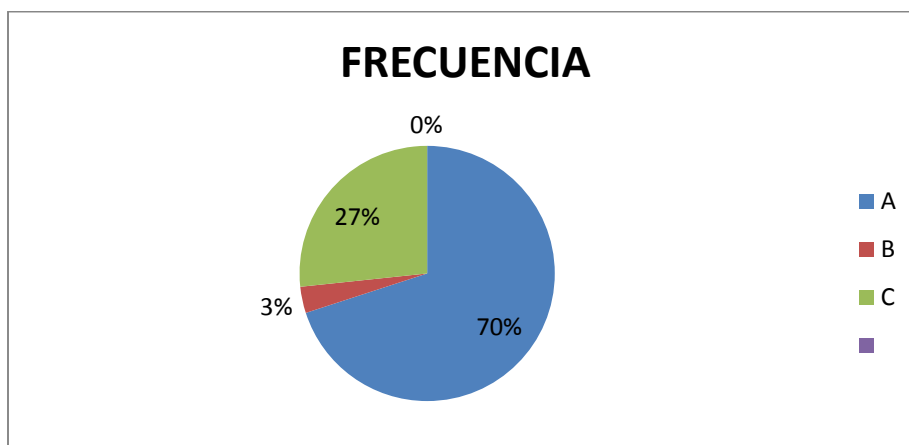
El 100% de los encuestados corresponde a 30 estudiantes del grado 4A de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña sede el Llano, el 30% nos dicen que no les gusta la actitud de sus compañeros, puesto que no los deja estar atento a las indicación de la docente y por último tenemos que ciertos estudiantes no entienden algunas temáticas por lo tanto genera desinterés por la misma; por otra parte el 23% no les agrada el área, no les interesa aprender nuevos conocimientos o en este caso no le enseñaron el amor por el área; seguidamente el 10% de los estudiantes no dicen que lo que menos les agrada del área de inglés es la maestra, ya sea por falta de motivación

Según la información obtenida podemos conocer que el 30% de los estudiantes lo que menos les agrada del área de inglés son sus compañeros, bien sea por la actitud que ellos presentan y les genera malestar a los demás estudiantes que si desean prestar atención y aprender cosas nuevas

### 8. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases de inglés?

Tabla 10 Capacidades en el inglés

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	70%
No	1	3%
Algunas veces	8	27%
Total	30	100%



Gráfica 8 Capacidades en el inglés

### *Análisis e interpretación de los datos.*

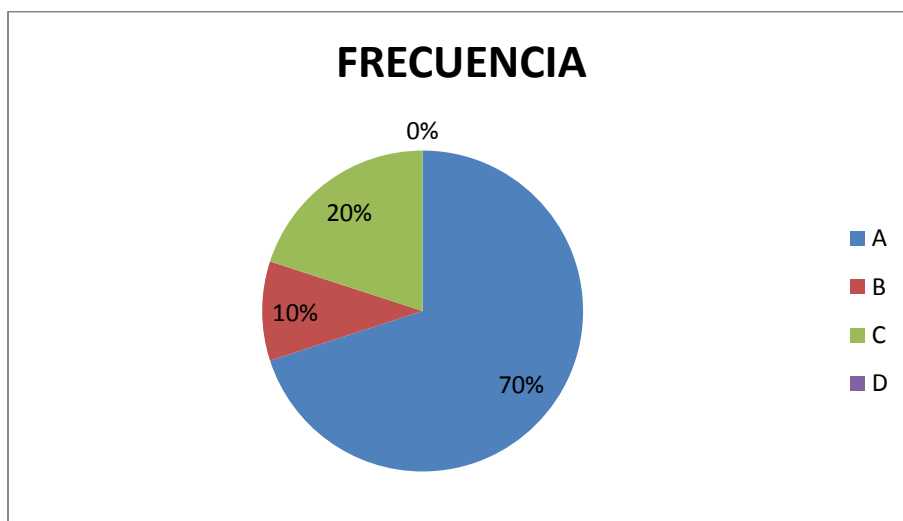
El 100% de los estudiantes corresponde a 30 estudiantes del grado 4A de ENSO, sede el Llano. Por lo tanto el 70% de los estudiantes nos dicen que son buenos para el área de inglés; por otra parte el 27% nos contestan que no porque no les interesa esa área, no es de facilidad y entre otras cosas más; y por último, el 3% de los estudiantes contestan que algunas veces son buenos para el inglés dependiendo de la temática que estén trabajando.

Según la información obtenida, podemos inferir que el 70% de los estudiantes son buenos para el área de inglés, bien sea porque el área es de mayor agrado, les interesa conocer nuevos lenguajes o por la maestra, es una maestra que genera pasión y amor por el área.

### 9. ¿Qué elementos utilizas para aprender el área de inglés?

Tabla 11 Elementos que se usan en el área de inglés

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Diccionario	21	70%
Libros	3	10%
Internet	6	20%
Nada	0	0%
Total	30	100%



Gráfica 9 Elementos que se usan en el área de inglés

### *Análisis e interpretación de los datos.*

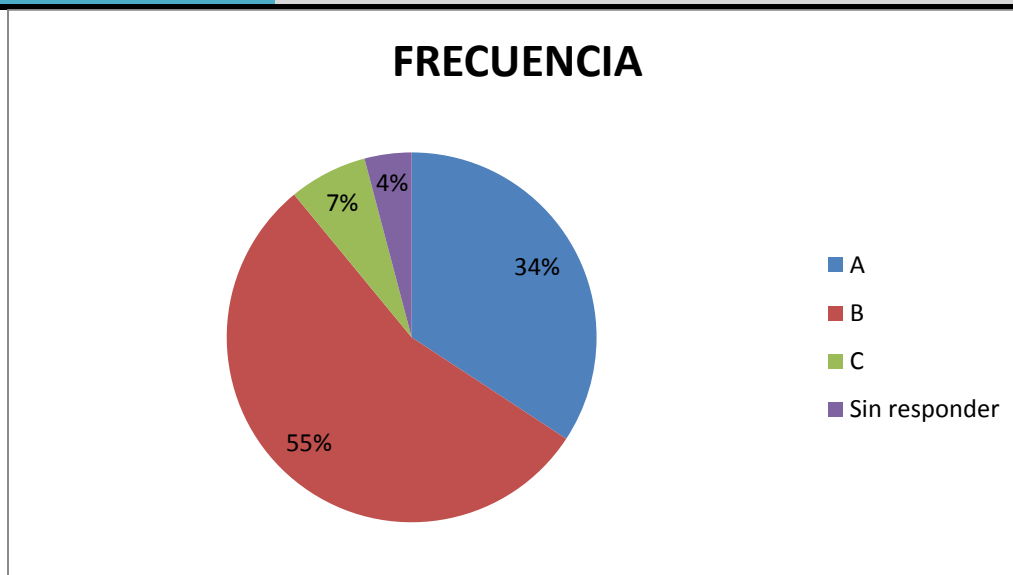
El 100% corresponde a 30 estudiantes del grado 4<sup>a</sup> de la ENSO, sede el llano, el cual el 67% de los estudiantes utilizan un diccionario y hacerlo más tradicional a la clase de inglés; por otra parte, tenemos que el 20% se ayuda de la herramienta que hoy en día la usamos todos, EL INTERNET; por último, el 10% de ellos utilizan libros para resolver inquietudes y dudas que tengan acerca de algunos problemas que se presentan en la temática.

Según la información obtenida el 70% de los estudiantes prefieren hacer la clase más tradicional y resolver inquietudes acerca de palabras por medio del diccionario y así hacer la clase más ligera y fácil.

### 10. ¿Aprendes inglés de manera divertida?

Tabla 12 Aprendo inglés por medio de la lúdica

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre realiza actividades lúdicas	10	34%
A veces realiza actividades lúdica	16	55%
Nunca hace actividades lúdicas	2	7%
Sin responder	2	4%
Total	30	100%



Gráfica 10 Aprendo inglés por medio de la lúdica

### *Análisis e interpretación de los datos.*

El 100% corresponde a 30 estudiantes del grado 4<sup>a</sup> de la ENSO, sede el Llano, el cual el 55% de los estudiantes contestan que siempre la docente les enseña el área de inglés por medio de la lúdica y eso genera interés por el área; por otra parte el 34% de los estudiantes dicen que sí, pero a veces la docente les aplica juegos para explicar la temática; seguidamente tenemos que el 7% de los estudiantes dicen que no porque la docente nunca les aplica la lúdica para explicar los temas. Por último el 4% de los estudiantes prefieren no contestar ya sea por miedo de expresar lo que sienten o por desinterés por lo realizado

Teniendo en cuenta la información obtenida pude inferir que el 55% de los estudiantes dicen que en ciertas ocasiones la docente aplica la lúdica para explicar temáticas y así generar interés en los estudiantes por el área.

### **3.5.3. Entrevista a la docente.**

La entrevista fue aplicada a la docente titular del grado cuarto A, de la Escuela Normal Superior sede el Llano, dichas preguntas se llevaron a cabo de manera abierta. Durante el desarrollo de la entrevista la docente recibió de manera agradable cada pregunta y fue resolviendo cada uno de los interrogantes.

El objetivo de dicha entrevista fue consultar el conocimiento de la docente Martha Lobo Pérez, respecto al aprendizaje de sus estudiantes en el área de inglés y en que afecta está en sus estudiantes.

Para la docente la importancia del aprendizaje del inglés en la educación de la básica primaria es muy indispensable para la sociedad actual, ya que ayuda a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje global, necesario para vivir en una sociedad en la que constantemente se está en contacto con personas, productos e información provenientes de diferentes nacionalidades y culturas. Al mismo tiempo, la docente considera que en estos momentos el inglés si ha tenido mucha acogida en nuestro país, ya que por ser una lengua que en estos tiempos debe tener un mayor conocimiento, puesto le sirve a mucha gente que tiene más facilidad para viajar por diferentes partes del mundo y con ello para comunicarse sin ningún

problema. Además, sirve para que los niños puedan utilizar con mayor facilidad las TICs; además la docente no cree que en la educación colombiana, en estos momentos los estudiantes de la básica primaria estén recibiendo la mejor enseñanza en el área de inglés, puesto que a su parecer los niños en esta etapa del aprendizaje, deben contar con un docente especializado en el área de inglés, ante la suma importancia que tiene, favoreciendo el que ellos se desenvuelvan con mayor y con mejor conocimiento en esta lengua.

Podemos incluir que para la docente una de las ventajas de un estudiante competente en la lengua extranjera es que se da una apertura al mundo y medida que vaya creciendo, tendrá una mejor comunicación con las personas, ya sean familiares o amigos que se encuentran en el exterior desde la tolerancia, el respeto y la diversidad. Comprenderá que existen otras culturas, además, tendrá una actitud positiva hacia otras lenguas. Y lo más importante que ellos se están desarrollando con las nuevas tecnologías que requieren un vocabulario en el idioma extranjero.

Efectivamente, la docente cree que si un estudiante no desarrolla la competencia bilingüe no es tanto que fracase, pero si encuentra muchos limitantes para su desarrollo como persona en el uso de la tecnología, en la comunicación, en la lectura de algún texto que encuentre en folleto, recetas e instrucciones.

Las expectativas que tiene la docente al desarrollar el área de inglés es que el proceso de enseñanza que haga referente al área de inglés a mis estudiantes, sean bien captados y aprovechados por ellos, al elaborar mi plan de clase incluir un buen diseño e implementar situaciones de aprendizaje en el área de inglés, utilizando la lúdica para una mejor recepción por parte de los niños, seleccionar las actividades de aprendizaje adecuadas a la edad del niño, seleccionar las actividades de aprendizaje adecuadas a la edad del niño, utilizar diferentes métodos de enseñanza para facilitar el aprendizaje, utilizar las TIC como soporte en el proceso de enseñanza - aprendizaje del estudiante y preparar actividades que propicien la interacción comunicativa. Desde la práctica pedagógica en el aula la docente, para fortalecer las competencias en el área, sugiere que debemos utilizar mucho la lúdica, la utilización de los tics, la implementación de actividades creativas donde ellos escuchen, vean, realicen y comprendan los ejercicios dados,

Habitualmente la docente si encuentra algunas falencias en sus estudiantes. Y para mejorarlos, en el proceso del aprendizaje del inglés refuerza lo aprendido con actividades que a los estudiantes les llame la atención: como videos, canciones, repeticiones de audios, sopas de letras, entre otras. La docente considera que el inglés es indispensable para las otras áreas del saber ya que se utilizan muchas estrategias que de alguna u otra manera necesitan del inglés; cabe decir, que la docente utiliza estrategias tales como videos, canciones, audios, rondas, sopas de letras, crucigramas, coloreado, dramatizaciones, recortado, apareamiento, relación dibujo palabra, repetición para fortalecer en sus estudiantes el aprendizaje en el área de inglés. De igual manera, considera que las estrategias que utiliza son pertinentes para el aprendizaje de sus estudiantes, porque son actividades que a los niños les llama la atención, además son motivadoras a sus intereses.

La docente observa avances significativos en sus estudiantes, ya que al escuchar audios de una canción o palabras al repetirlos por ellos la pronunciación mejora notablemente y observa en el aula de clases que todos los niños, por lo general, muestran una buena recepción en el aprendizaje del inglés. La docente observa que en relación a cuantos estudiantes presentan dificultad para el aprendizaje del inglés es muy mínima, lo que observó en el salón de clase y las dificultades que veo en ellos son más de gramática, la docente utiliza una estrategia que usa con mayor frecuencia que es organizar algunas actividades, donde se involucre a los estudiantes que se le facilite el inglés, con aquellos que presenten alguna dificultad, esto con el fin de que los niños con sus propios compañeros asuman retos de aprendizaje.

La docente considera que la tecnología es una herramienta fundamental en la enseñanza del inglés ya que en ella encontramos un sinnúmero de actividades a trabajar como: Pronunciación, canciones, traducción entre muchas, la docente utiliza estrategias motivadoras y afirma, que son muchas las estrategias que se utilizan con el fin de despertar en el niño el interés por el inglés, tales como videos, canciones, audios, rondas, sopas de letras, crucigramas, coloreado, dramatizaciones, recortado, apareamiento, relación dibujo palabra, repetición y para concluir las dificultades que presentan los estudiantes en el área de inglés son de gramática.

## **Capítulo 4. Resultados**

### **4.1. Observación directa**

Teniendo en cuenta lo observado a través de la ficha de observación se puede deducir que la maestra en la clase de inglés es muy monótona, poco lúdica, siempre les realiza a los niños las mismas rutinas diarias, lo que son taller donde realicen oraciones y con el uso del diccionario, pero muy pocas veces hace uso del TV para proyectar video que favorezcan la pronunciación en los estudiantes, por esta razón la mayoría de los estudiantes no les gusta esta área.

### **4.2. Encuesta a los estudiantes**

El análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercero permite concluir que unas de las áreas de menor agrado es el inglés, por tan razón podemos deducir que es por la falta de motivación por parte de la maestra, por otra parte a ellos les gustaría utilizar las herramientas tecnológicas para el aprendizaje del inglés.

### **4.3. Entrevista al docente**

Teniendo en cuenta las respuestas de la docente se encontró como resultado el que afirmara que con su respecto a la metodología implementada, ya que es una herramienta la cual ayuda en la enseñanza del inglés y se encuentran un sin número de actividades en las que se refuerza o trabaja: la pronunciación, canciones, traducción entre muchas. Se tiene en cuenta que la educación del área de inglés en la básica primaria es indispensable para la sociedad actual, ya que le ayuda al estudiante a desarrollar un aprendizaje global, necesario para vivir en una sociedad en la que constantemente se está en contacto con personas, productos e información provenientes de diferentes nacionalidades y culturas.

Teniendo muy en cuenta que en estos momentos los estudiantes de la básica primaria no están recibiendo la mejor enseñanza en el área de inglés. puesto que a su parecer los niños en esta etapa del aprendizaje deben contar con un docente especializado en el área de inglés, ya que es de suma importancia para que ellos se desenvuelvan con mayor y con mejor conocimiento de esta lengua.

#### **4.4. Triangulación de los resultados**

Teniendo en cuenta los resultados encontrados en la observación directa, la entrevista al docente y la encuesta a los estudiantes se puede concluir que con respecto al área de inglés los estudiantes pueden tener dificultades o no gustarles el área no por que lo deseen, sino porque no entienden respecto al tema o no encuentran un momento de diversión y todo tiende ser monótono; de igual forma, de acuerdo a los datos obtenidos la mayoría de estudiantes se les dificulta este área.

En cuanto al software en el área de inglés se puede establecer que existe una gran necesidad de trabajar temáticas relacionadas a esta en el aula, porque los estudiantes no poseen en muchas ocasiones o no utilizan el aula de informática o no tienen conocimiento sobre esto lo cual contribuye a que aprendan que la tecnología se puede trabajar en áreas diferentes a la de tecnologías e informática.

## **Capítulo 5. Propuesta**

### **“Learning With Fantasy” Software Educativo Para El Fortalecimiento Del Aprendizaje Del Inglés En Los Estudiantes De Tercero De La Institución Educativa, Normal Superior Sede Primaria Del Municipio De Ocaña, Norte De Santander.**

Con las actividades que se presentan a continuación se pretende dar solución a las problemáticas detectadas

#### **5.1. Introducción**

En el escenario de la educación las nuevas tecnologías transforman a esta en campo de interacción y desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, para adquirir conocimientos; además de esto, permite desarrollar competencias (conocimientos y actitudes) que ayuden a obtener resultados positivos en cualquier campo del aprendizaje. Es por ello, que un software puede verse más allá de un simple programa tecnológico, pues este se incorpora en los procesos de enseñanza y aprendizaje como una herramienta novedosa que propone nuevas alternativas para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr además un estudiante competente frente al manejo de la nuevas tecnologías.

El software educativo persigue la integración como uno de sus objetivos primordiales, no se basa en tecnología de punta que tan solo unos pocos puedan disfrutar, sino que utiliza recursos al alcance de la mayoría para brindar una experiencia rica y eficiente para todos. Al pretender implementar un software educativo le apuntamos a lo mencionado anteriormente y además a contribuir con el cambio de la educación tradicional que todavía se está implementando.

## 5.2. Objetivos

### 5.2.1. Objetivos generales.

Mejorar el proceso lectura y escritura en el área de inglés, en los estudiantes del grado cuarto de la Escuela Normal Superior Ocaña, a través de un software educativo con estrategias metodológicas.

### 5.2.2. Objetivos específicos.

- ✓ Dar a conocer la importancia del uso de las nuevas herramientas y recursos pedagógicos para agilizar y mejorar el proceso lector y escritor de inglés en los estudiantes del grado cuarto de la Escuela Normal superior Ocaña.
- ✓ Desarrollar contenidos temáticos demostrativos utilizando el software educativo "LEARNING WITH FANTASY" en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa Escuela Normal Superior de Ocaña.

## 5.3. Justificación

Con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, muchos cambios han surgido en el campo de la educación llevando a esta a tomar otro punto de vista, frente a como se está impartiendo, permitiendo que dé un giro favorable en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues genera mayor interés por parte de los estudiantes, ya que la educación se vuelve más didáctica. Con el software educativo se busca mejorar y agilizar de cierta manera el proceso lector y escritor de la lengua extranjera, permitiendo que los estudiantes interactúen y experimenten otra forma lectora y escritora, por medio de una herramienta de las nuevas tecnologías como lo es el software educativo "**LEARNING WITH FANTASY**".

En lo que se refiere al aspecto teórico está basado en la importancia que tiene el uso del software educativo, ya que permite una mediación pedagógica como lo es el computador. Logrando así el acceso al conocimiento académico de una manera más rápida, permitiendo que el docente implemente una didáctica que facilite el aprendizaje y motive al estudiante.

## **5.4. Marco conceptual**

### **5.4.1. Software Educativo**

#### **Diseño y construcción**

El software se realizó por medio de unas aplicaciones llamadas Mojho y Javascript, las cuales fueron usadas como ayuda para la realización del software, una es para la parte de edición de imágenes y animaciones y la otra para la parte del sonido, ambas aplicaciones fueron de gran importancia para la creación de esta magnífica estrategia como lo es el software educativo.

#### **Importancia Del Software Educativo**

El uso del software educativo es muy importante, pues este ofrece una serie de herramienta donde el maestro puede guiar a sus alumnos a un aprendizaje significativo en la comprensión y agilidad lectora y escritora en el área de inglés, ya que por su contenido y por su carácter interactivo, permite desarrollar actividades intelectuales de observación, interpretación, esquematización, pensamiento crítico y desplegar la imaginación del estudiante y todo esto utilizarlo como evaluación de las temáticas.

#### **Utilidad**

Permitirá a los docentes recurrir a él como complemento o parte principal de sus clases, pues este brinda variedad de temáticas con actividades interactivas, en las áreas de inglés en el grado tercero de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

#### **Ventajas**

- Medio de evaluación creativa y dinámica y sobre todo por medio de la tecnología.
- Su facilidad de uso, no requieren de conocimientos especiales en informática.
- Las opciones y requerimientos de instalación son mínimos.
- Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.

## Beneficios

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándose y evaluando lo aprendido.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- La clase se torna más dinámica por el uso de nuevas herramientas.

## 5.5. Metodología

1. Retroalimentación de las temáticas vista el año anterior, por medio de actividades lúdicas y creativas.
2. Aplicación del software como medio de evaluación para así poder obtener resultados gratificantes.
3. Presentar unas preguntas a los estudiantes en donde se les plantee si es mejor una clase presencial o por medio del software educativo.

## 5.6 Actividad o Estrategia

- ❖ Software educativo, como medio de evaluación.





### 5.7. Objetivos.

- Adquisición de nuevos conocimientos por medio de la tecnología.
- Medio de evaluación para un mejor proceso de enseñanza – aprendizaje.

### 5.8. Metodología.

1. Abrir carpeta (PROGRAMA DE INGLES)
2. Dar click en instalador
3. Dar en siguiente
4. Una vez instalado seguir instrucciones
5. Desarrollar seguidas todas las actividades.

## 5.9. Evaluación.

La evaluación se realizará de manera formativa, ya que es una actividad sistemática y continua, que tiene por objeto proporcionar la información necesaria sobre el proceso educativo.

### *Criterios De Evaluación*

Lo que esperamos que el estudiante desarrolle para evaluar exitosamente el alcance de los objetivos propuestos es:

- La participación.
- La motivación e interés de en desarrollo de la herramienta tecnológica.
- El buen uso del computador.
- Lo acertado en los resultados en el software.
- El buen uso de la lectura y escritura en el área de inglés.

## 5.10. Resultados esperados.

Se espera que los resultados sean exitosos, puesto que a causa de la crisis de pandemia y confinamiento obligatorio y por ende el desarrollo de educación remota, no pudo ser aplicada, se espera que los promedios obtenidos sean altos. Queremos que el software educativo sea aplicado constantemente como medio de evaluación para que así, el proceso de enseñanza – aprendizaje sea más significativo.

De igual manera, se espera que los estudiantes mejoren sus calificaciones en el área de inglés, teniendo en cuenta que sus promedios son bajos en las pruebas saber y en el área en general. Creamos esta estrategia con el fin de mejorar los niveles de lectura y escritura en el área de inglés y por ende un mayor entusiasmo y amor por el área.

## Capítulo 6. Conclusiones

El trabajo realizado permitió buscar e implementar una estrategia la cual fue favorable para agilizar y mejorar el proceso lector y escritor en el área de inglés, haciendo que el estudiante recurra a nuevas herramientas como lo es el software educativo "LEARNING WITH FANTANSY".

- ✚ Se adquirieron una serie de conocimientos sobre la gestión de proyectos que serán de gran utilidad en nuestra labor como docente; de igual forma, un apoyo tanto académico como a la institución, en la consecución principalmente de nuevas tecnologías y estrategias metodológicas para el óptimo aprendizaje en las áreas de inglés.
- ✚ La aplicación de la investigación proyectiva permitió la identificación del problema a través de un diagnóstico, en el cual nos pudimos dar cuenta que los estudiantes colocaban caras de aburrimiento y realizaban otras actividades que no correspondían a la clase de inglés, esto conllevó al reconocimiento de unas posibles soluciones en mejora de nuestra propuesta y por ende de la calidad educativa.
- ✚ Para el diseño y construcción de la herramienta se tuvo en cuenta que algunos estudiantes deseaban ver la clase de inglés de otra manera, de la misma forma otros no les agrada la clase, por tal razón se decisión realizar la implementación del software educativo para mejorar el rendimiento académico en el área.

## Recomendaciones

- ✚ Al utilizar el software educativo ten presente que ninguna de las actividades funciona con internet.
- ✚ Busca en el internet más material interactivo, para que tus clases sean más dinámicas.
- ✚ Fomenta el hábito de lectura y escritura en los estudiantes para que así puedan formarse de manera integral en el área de inglés.
- ✚ Una constante capacitación por parte de la Institución en cuanto a las TICS, de esta manera se encaminará hacia una proyección en bienestar de una sociedad dirigente y productiva a un mundo virtual.

## Referencias Bibliográficas

- Aprender a investigar-recolección de la información, (instituto colombiano para el fomento de la educación superior, Yolanda gallardo y Adonay Moreno).
- Diseño de una estrategia pedagógica “aprender haciendo” a través de talleres de formación tecnológica utilizando la herramienta tecnológica powtoon. Para mejorar el buen uso de las TIC en la actividad docente de los profesores de la sede anexa de la institución educativa colegio nacional francisco Fernández de contreras del municipio de Ocaña, norte de Santander. (Universidad francisco de Padua Santander, octubre del 2012)
- Diseño y desarrollo de una plataforma virtual de aprendizaje para educación a distancia, (universidad de chile, noviembre del 2003)
- Metodología de la investigación- diseño y técnicas, (universidad pedagógica y tecnológica de Colombia, santa fe de Bogotá, febrero 2001).
- Software educativo para la enseñanza de vocabulario en texto de informática en inglés, (universidad nacional de sanjuán-facultad de ciencias exactas, físicas y naturales, sanjuán, argentina, julio 2007)
- Técnicas de estudio para contribuir el aprendizaje desarrollador del idioma inglés en la educación superior. (Revista multidisciplinaria de investigación científica, 11 de diciembre del 2017)
- Técnicas y métodos de la investigación cualitativa, (universidad del país vasco, Begoña munarris, 2005)


## Webgrafía

- <https://METODOLOGIADELA INVESTIGACIÓN métodos y tipos investigación cualitativa.pdf>
- <https://deficienciaenelareadeingles.google académico>
- <https://asesoriatesis1960.antecedentes-de-la-investigacion.html>
- <http://www.tesiscomosehace.com.como-se-deracta-el-marco-teorico-tesis-ejemplos.html>
- [https://Las\\_teorias\\_educativas\\_y\\_el\\_diseño\\_de\\_software\\_educativo.pdf.comy](https://Las_teorias_educativas_y_el_diseño_de_software_educativo.pdf.comy)
- [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061\\_archivo\\_pdf\\_decreto1860\\_94.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf)
- [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

## Apéndice

### Instrumentos de recolección de información aplicados

#### Apéndice A Ficha de observación.

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE  
OCAÑA

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRECTA

GRADO 3-B


- **Maestros investigadores:** Daniela Fernanda Ascanio criado  
Valentina López torrado
- **Lugar:** Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria.
- **Fecha:** Área: Inglés
- **Actividad:** Observación directa del desempeño de los estudiantes y docente en el área de inglés.
- **Objetivo:** identificar las fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes de tercero B de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria en el aprendizaje en el área de inglés.

CATEGORÍAS: DESEMPEÑO DOCENTE	SI	NO	A VECES	OBSERVACIONES
1. ¿Las actividades que propone el docente contribuyen a un buen fortalecimiento en el área de inglés?			X	Realiza actividades muy monotonas y poco lúdicas.
2. ¿Las actividades que propone el docente contribuyen a que el estudiante participe en clase?	X			
3. ¿Tiene buen dominio sobre el manejo en el área de inglés?			X	No pronuncia bien ciertas palabras.
4. ¿La intensidad horaria da muestras de la importancia que la docente le da al área dentro de la institución?		X		Solo ven inglés, los días lunes y 1 sola hora.
5. ¿La docente constantemente hace seguimiento al proceso de aprendizaje para confirmar si los estudiantes aprendieron o no lo visto?	X			
6. ¿La docente utiliza estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el	X			Tv, libros, diccionarios

7. ¿La institución cuenta con material adecuado para el área de inglés?	X			Libros.
8. ¿La docente utiliza el material disponible para el desarrollo del área de inglés?	X			
9. ¿La docente en el área de inglés utiliza la tecnología como herramienta para la enseñanza?			X	utiliza tu para colocar videos.
10. ¿El docente desarrolla acciones que canalizan la atención, participación activa y desarrollo de las actividades propuestas en clase?	X			
<b>CATEGORÍA: DESEMPEÑO ESTUDIANTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
11. ¿Es puntual a la hora de entrar a la clase de inglés?	X			
12. ¿Trae material necesario y propuesto para la clase?	X			
13. ¿Se muestra atento a las explicaciones del profesor?, (Lo mira cuando habla).			X	algunos se distraen con facilidad.
14. ¿Los estudiantes se muestran motivados en el desarrollo de las actividades propuestas en clase?			X	No les gusta la clase de inglés a algunos niños.
15. ¿El estudiante participa activamente en la clase de inglés? ¿De qué manera?			X	algunos participan, realizando gracias o pronunciando.
16. ¿Sale al tablero cuando se le solicita?			X	algunos son tímidos
17. ¿Presentas sus inquietudes al profesor en el aula?		X		

19. ¿El estudiante manifiesta expresiones verbales y/o gestuales de desagrado cuando se propone trabajo en el área de inglés?			X	algunos no les agrada el área.
20. ¿Cumple con los compromisos académicos asignados en aula y en la casa respecto al área de inglés?			X	algunos no cuentan en sus casas con material de trabajo (diccionario, libros, etc).

## Apéndice B Encuesta a estudiantes.



**Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.**  
Instrumento número \_\_

*Encuesta a estudiante.*

Fecha: 4 Marzo 2020 Hora: 8:05 A.M

Lugar: Institución Educativa Escuela Normal Superior sede Llano.

Entrevistado: Nicolle Valentina Galcom

Maestros en formación: valentina López torrado, Daniela Fernanda Ascanio Criado

Grado: tercero A

Objetivo: identificar como perciben los estudiantes el área de inglés en el aula de clase.

Indicadores:

Los estudiantes recibirán una hoja con respectivas preguntas de acuerdo a su edad, preguntas que son de única respuesta, deberán contestar libremente y encerrar la opción que más les parezca oportuna.

Encuesta:

1. ¿te gusta asistir al colegio?
  - a. Sí, porque me divierto con mis compañeros
  - b. Sí, porque me gusta como la maestra dicta clases
  - c. No, porque me aburro mucho en el colegio.
2. ¿Cuál es el área que más te gusta?
  - a. Matemáticas
  - b. Español
  - c. Ingles
  - d. Otras,

¿Cuáles?

Artística

3. ¿Cuál es el área que menos te gusta? ¿Por qué?

- a. Matemáticas
- b. Español
- c. Inglés
- d. Otras,

¿Cuáles?

Naturales: No porque es muy difícil pero  
 voy a aprender

4. ¿Te gusta el área de inglés?

- a. Sí
- b. No
- c. A veces

¿Por qué?

Porque a veces es aburrida

5. ¿Te gusta como tu profesor dicta la clase de inglés?

- a. Sí
- b. No
- c. A veces

¿Por qué?

Porque es muy tlebre que la profe  
 me dicte inglés

6. ¿Cómo es tu comportamiento en la clase de inglés?

- a. Bueno
- b. Malo
- c. Regular

¿Por qué?

Porque a veces no le entiendo y  
 pero me distraigo con mis compañeras

7. ¿Qué es lo que no te gusta de las clases de inglés?

- a. La maestra
- b. El área

- c. Tus compañeros
- d. Se me dificulta algunos temas

¿Por qué?

8. ¿Sientes que eres bueno para el inglés?

- a. Sí
- b. No
- c. Algunas veces

¿Por qué?

Porque pierdo mucho material

9. ¿Qué elementos utilizas para aprender el área de inglés?

- a. Diccionario
- b. Libros
- c. Internet
- d. Nada

10. ¿Aprendes inglés de manera divertida?

- a. Sí, porque la profesora siempre nos hace dinámicas cuando vemos inglés.
- b. Sí, porque la profesora a veces nos hace dinámicas en la clase
- c. No, porque la profesora nunca nos hace actividades diferentes a las que siempre se hacen en la clase.

11. ¿Te gusta ir a la sala de informática?

- a. Sí
- b. No
- c. A veces

¿Por qué?

Porque hay computadores

12. ¿Te gustaría tener clases de inglés en la sala de informática?

- a. Sí

c. A veces

¿Por qué?

Informatica es informatica y ingles es ingles

13. ¿En la clase de inglés aprenden?

a. Días de la semana

b. Suma y resta

c. Textos narrativos

¿Otros?

Pronunciar las palabras

Apéndice C Entrevista a la docente.

**“LEARNING WITH FANTASY” SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL  
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES  
DEL GRADO 3<sup>o</sup>C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL  
SUPERIOR DE OCAÑA, SEDE PRIMARIA**

*Entrevista al docente titular*

**Fecha:** abril 29 del 2.020

**Hora:** 9:00 a.m.

**Lugar:** Institución Educativa Escuela Normal Superior sede Llano.

**Entrevistado:** Martha Lobo Pérez.

**Maestros en formación:** Valentina López Torrado, Daniela Fernanda Ascanio Criado

**Grado:** Tercero

**Objetivo:** identificar el concepto del docente sobre la importancia del inglés.

- A continuación, se le entregó al docente una entrevista de la cual debe leer y responder cuyas preguntas indagan sobre la importancia del área del inglés para el desarrollo de competencias lectoras y la escritura exigida por el MEN para los estudiantes del grado tercero.

1. ¿Para usted cual es la importancia del inglés en la educación?

La importancia del aprendizaje del inglés en la educación de la básica primaria es muy indispensable para la sociedad actual, ya que ayuda a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje global, necesario para vivir en una sociedad en la que constantemente se está en contacto con personas, productos e información provenientes de diferentes nacionalidades y culturas.

2. ¿Considera usted que el inglés tiene fortaleza en el país? ¿Por qué?

En estos momentos el inglés si ha tenido mucha acogida en nuestro país ya que por ser una lengua que se debe por estos tiempos tener un mayor conocimiento puesto le sirve a mucha gente que tiene más facilidad para viajar por diferentes partes del mundo y con ello para comunicarse sin ningún problema.

Además, sirve para poder los niños utilizar con mayor facilidad los tics.

3. ¿Cree usted que la educación colombiana está dirigida a formar estudiantes competentes en

el área de inglés? ¿Por qué?

No veo que en estos momentos los estudiantes de la básica primaria estén recibiendo la mejor enseñanza en el área de inglés puesto que a mi parecer los niños en esta etapa del aprendizaje deben contar con un docente especializado en el área de inglés ya que es de suma importancia para que ellos se desenvuelvan con mayor y con mejor conocimiento de esta lengua.

4. ¿Cuáles cree usted que son las ventajas de un estudiante competente en la lengua extranjera?

Una de las ventajas de un estudiante competente en la lengua extranjera es que se da una apertura al mundo y medida que vaya creciendo, tendrá una mejor comunicación con las personas ya sean familiares o amigos que se encuentran en el exterior desde la tolerancia, el respeto y la diversidad. Comprenderá que existen otras culturas, además, tendrá una actitud positiva hacia otras lenguas. Y lo más importante que ellos se están desarrollando con las nuevas tecnologías que requieren un vocabulario en el idioma extranjero.

5. ¿Cree usted que si un estudiante no desarrolla la competencia bilingüe es propenso al fracaso escolar? ¿Por qué?

Pues como fracaso no tanto, pero si encuentra muchos limitantes para su desarrollo como persona en el uso de la tecnología, en la comunicación, en la lectura de algún texto que encuentre en folleto, recetas e instrucciones.

6. ¿Cuáles son sus expectativas al desarrollar el área de inglés?

Primero que todo que proceso de enseñanza que haga referente al área de inglés a mis estudiantes sean bien captados y aprovechados por ellos.

Al elaborar mi plan de clase incluir un buen diseño e implementar situaciones de aprendizaje en el área de inglés utilizando la lúdica para una mejor recepción por parte de los niños.

Seleccionar las actividades de aprendizaje adecuadas a la edad del niño. Utilizar diferentes métodos de enseñanza para facilitar el aprendizaje.

Utilizar las TIC como soporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante.

Preparar actividades que propicien la interacción comunicativa.

Utilizar las TIC como soporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante. Preparar actividades que propicien la interacción comunicativa.

7. ¿Desde su práctica pedagógica de aula como fortalece usted las competencias en el área de inglés en sus estudiantes?

Para fortalecer las competencias en el área debemos utilizar mucho la lúdica, la utilización de los tics, la implementación de actividades creativas donde ellos escuchen, vean, realicen y comprendan los ejercicios dados.

8. ¿Qué hace usted si en su práctica pedagógica encuentra en sus estudiantes falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera?

Si encuentro algunas falencias en mis estudiantes en el proceso del aprendizaje del inglés refuerzo lo aprendido con actividades que a los estudiantes les llame la atención como videos, canciones, repeticiones de audios, sopas de letras....

9. ¿Cree usted que los aprendizajes del inglés se reflejan en las demás áreas del saber?

¿Por qué?

Si claro, el inglés es indispensable para las otras áreas del saber ya que se utilizan muchas estrategias que de alguna u otra manera necesitan del inglés.

10. ¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para fortalecer el aprendizaje en el área de inglés con sus estudiantes?

Videos, canciones, audios, rondas, sopas de letras, crucigramas, coloreado, dramatizaciones recortado, apareamiento, relación dibujo palabra, repetición.

11. ¿Considera usted que las estrategias que utiliza con sus estudiantes son pertinentes para su aprendizaje? ¿Por qué?

Si claro porque son actividades que a los niños les llama la atención además son motivadoras a sus intereses.

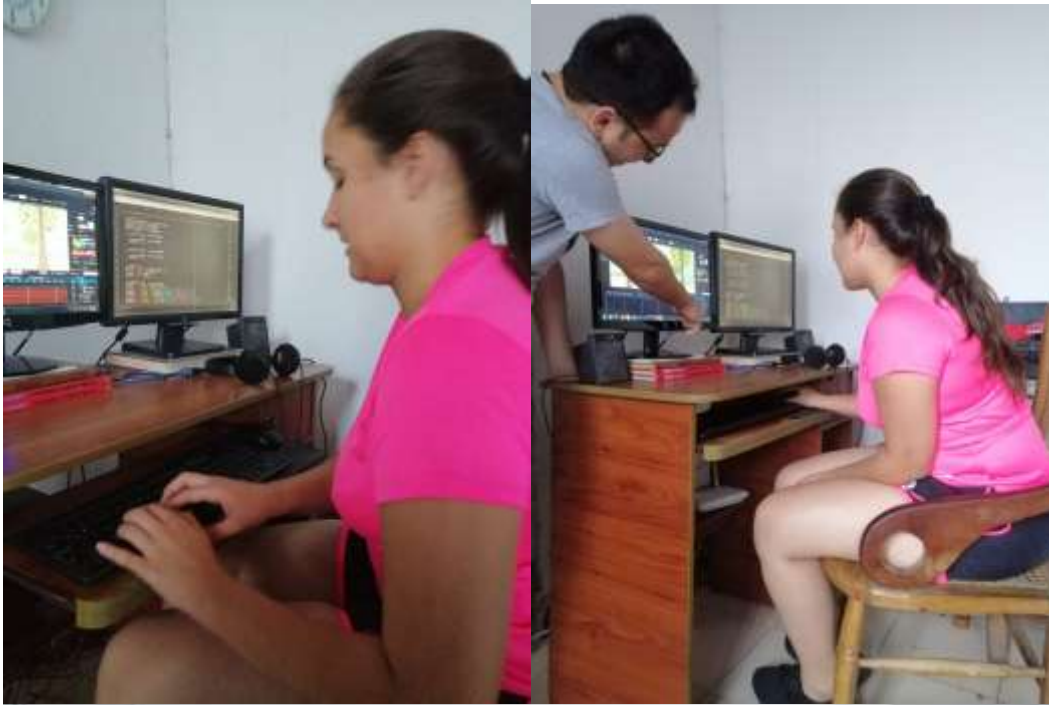
12. ¿Observa usted avances significativos en sus estudiantes en lo referente al desarrollo de competencias en el inglés? ¿Cuáles avances?

Si ya que el escuchar audios de una canción o palabras al repetirlas por ellos la pronunciación mejora notablemente.

13. ¿Según lo que usted observa en su aula de clases a cuantos de sus estudiantes se les facilita en el aprendizaje del inglés? ¿Por qué?  
Todos los niños por lo general muestran una buena recepción en el aprendizaje del inglés.
14. ¿Según lo que usted observa en el área a cuantos estudiantes, cuáles son las dificultades que presentan en el aprendizaje del área de inglés?  
En relación a cuantos estudiantes presentan dificultad para el aprendizaje del inglés es muy mínima lo que observo en el salón de clase y las dificultades que veo en ellos son más de gramática.
15. ¿Qué estrategias integradoras propone usted para integrar a los estudiantes con buen rendimiento en el área y con los de bajo rendimiento?  
Una estrategia que uso con mayor frecuencia es organizar algunas actividades donde involucre a estudiantes que se le facilite el inglés con aquellos que presente alguna dificultad, esto con el fin de que los niños con sus propios compañeros asuman retos de aprendizaje.
16. ¿En el área del inglés utiliza usted la tecnología como herramienta facilitadora del proceso enseñanza aprendizaje? Si la respuesta es positiva ¿Cómo?  
Si claro es una herramienta fundamental en la enseñanza del inglés ya que en ella encontramos un sinnúmero de actividades a trabajar como: Pronunciación, canciones, traducción entre muchas.
17. ¿Qué estrategias motivadoras utiliza usted en el aula para despertar el interés en sus estudiantes por el área del inglés?  
Como ya lo había mencionado con anterioridad son muchas las estrategias que se utilizan con el fin de despertar en el niño el interés por el inglés, le repito videos, canciones, audios, rondas, sopas de letras, crucigramas, coloreado, dramatizaciones, recortado, apareamiento, relación dibujo palabra, repetición.
18. ¿Cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes en el área de inglés?  
De gramática como lo había dicho con anterioridad.

Apéndice D Desarrollo de la investigación y propuesta:





## Apéndice E Software Educativo.



English interactive Grade 3

Drag the word to the correct fruit

BANANA APPLE WATERMELON

PINEAPPLE PEAR ORANGE

ENVIAR

English interactive Grade 3

Look and mark the correct information

	Big	Small	Short tail	Long tail	Short legs	Long legs

ENVIAR

English interactive Grade 3

Color the clothes according to the description

I like a shirt red a blue skirt and a pink shoes

ENVIAR

English interactive Grade 3

Look for five toys in this word search

C	A	R	M	P	A	N	Z	E	D	L
F	R	H	I	E	D	M	V	S	T	R
R	E	O	D	D	L	L	T	E	T	M
I	D	E	P	H	A	N	T	A	A	I
A	K	P	U	B	E	L	O	S	E	R
B	T	T	E	R	F	L	I	S	S	
T	E	D	D	T	R	E	A	R	C	O
W	R	H	I	N	O	C	L	E	R	S

- Car
- Teddy Bear
- Doll
- Skates
- Boat

ENVIAR

English interactive Grade 3

Move the boundary of clock and time correct

It's a five forty five

ENVIAR

## Apéndice F Administración de la investigación: Recursos, cronograma y presupuesto.

Tabla 13 Recursos utilizados para la elaboración del proyecto

RECURSOS INSTITUCIONALES	MATERIALES	RECURSOS TECNOLÓGICOS	PRESUPUESTO	RECURSOS HUMANOS
<b>Aula informática ENSO, sede el llano</b>	Cuaderno Lápiz .Encuesta entrevista	Servicio de internet Digitación de trabajo Elaboración del software computadores	\$8.000 copias de instrumentos 10.000 transporte 2.000 colombinas	Estudiante Docente