

Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de Primaria del ICOLVEN:

Propuesta didáctica

Corporación Universitaria Adventista

Facultad de Educación

Especialización en docencia



Jonathan Pacheco

Bexi Galvis

Jhon Cataño Valencia

Medellín – Colombia

2018

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO.
DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

FACULTAD DE EDUCACION

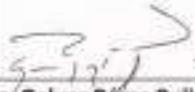
CENTRO DE INVESTIGACIONES

NOTA DE ACEPTACIÓN

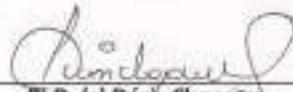
Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: "Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de la Primaria del ICOLVEN: Propuesta didáctica", elaborado por las estudiantes Jonathan David Pacheco López, Bexi Galvis Montaña y Jhon Fredy Cataño Valencia, del programa de Especialización en Docencia, nos permitimos conceptual que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Educación y la Especialización en Docencia y por lo tanto se declara como:

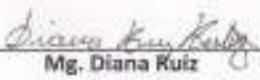
Aprobado

Medellín, Octubre 31 de 2018


Mg. Gélver Pérez Pulido
Presidente


Ph.D. (c) Wilson Arana
Secretario


Ph.D. (c) Dóris Chaparro
Vocal


Mg. Diana Ruiz
Vocal

Presencia jurídica según Resolución del Ministerio de Educación No. 8529 del 6 de junio de 1993 / NIT 800.483.792-2

Cra. 84 No. 33AA-1 PBX. 250 83 28 Fax. 250 79 48 Medellín <http://www.unac.edu.co>

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO. DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

Agradecimientos

“Por qué Jehová da la sabiduría y de su boca proviene el conocimiento y el entendimiento”

Proverbios 2:6

Agradecemos a Dios, primeramente, por qué nos ha concedido la sabiduría, que proviene solo de Él, sin la cual no es posible lograr el objetivo que el mismo colocó en nuestros pensamientos. Gracias a Él hemos recibido la fortaleza y la templanza para desarrollar cada una de las etapas de este gran reto en nuestra vida.

Agradecemos a nuestros Padres, hijos, amigos y a todos nuestros familiares que nos han apoyado de manera incondicional y desinteresadamente.

A nuestros docentes, quienes en sus aportes como personas y profesionalmente, colocaron su granito de arena para que seamos mejores personas y mejores profesionales.

A la Corporación Universitaria Adventista de Colombia (UNAC) por concedernos la oportunidad de realización de este programa, basado en principios y valores inspirados por Dios.

Nuestros más sinceros agradecimientos al Colegio ICOLVEN por el recibimiento y apoyo de cada uno de sus directivos y profesores en sus instalaciones.

A todos, ¡GRACIAS!

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO.
DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

Tabla de Contenido

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	ix
Capítulo Uno - El Problema	1
Descripción del Problema.....	1
Justificación.....	1
Pregunta de Investigación.....	2
Objetivos.....	2
Objetivo general.	2
Objetivos específicos.	3
Viabilidad del Proyecto	3
Limitaciones	4
Impacto del Proyecto	4
Capítulo Dos – Marco teórico	6
Antecedentes	6
Desarrollo Teórico	8
Tendencias Metodológicas más Importantes	12
EL método de gramática-traducción – the grammar translation method.	12
El método directo – the direct method.	12
El método audio-lingual –the audio lingual method.	13
El método de la respuesta física total - the total physical response TPR.	14
El método del silencio – the silent way.....	14
La interactividad.	14

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO. DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

El método natural - the natural approach.	15
El método del aprendizaje de la lengua en comunidad – community language learning method.	16
El método suggestopedia - the suggestopedia method.	16
La Tecnología en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de un Idioma Extranjero (L2).....	17
El ciberespacio.	18
Marco Institucional	20
Marco Legal	23
Capítulo Tres - Diseño Metodológico	25
Enfoque de la Investigación	25
Tipo de Investigación	26
Técnicas de Recolección de la Información	26
Fase 1: Requerimientos de Usuario	28
Validez Y Confiabilidad/Triangulación	30
Sistematización de la Información	30
Cronograma de la Investigación	33
Presupuesto de la Investigación	33
Capítulo Cuatro - Diagnóstico o Análisis	35
Fase 2: Ingeniería de Software	35
Fase 3: Diseño visual	37
Gamificación	38
Resultados.....	45
Capítulo Cinco –Discusión.....	46

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO.
DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

Capítulo Seis - Conclusiones y Recomendaciones 48

 Recomendaciones..... 48

 Conclusiones 49

Lista de Referencias 50

ANEXOS 52

 Anexo A..... 52

 Anexo B..... 56

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO.
DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

Lista de Tablas

Tabla 1. Cálculos estadísticos de la investigación 32

Tabla 2. Presupuesto 33

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO.
DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

Lista de Figuras

Figura 1. Estándares con miras al 2019	19
Figura 2. Nivel de inglés de los alumnos de grado 4to.	20
Figura 3. Desarrollo de estándares estudiantes nivel de desempeño	20
Figura 4. Matriz de análisis modificada	27
Figura 5. Encuesta a estudiantes de grado 4to. de primaria ICOLVEN	29
Figura 6. Cronograma de actividades	33
Figura 7. Gamificación	39
Figura 8. Elementos de la gamificación	40
Figura 9. Elementos – Un botón de la Gamificación	40
Figura 10. Elemento KiddlyEnglish	41
Figura 11. Inicio de la aplicación.....	42
Figura 12. Actividades de Drag and Drop.....	43
Figura 13. Interfaz género masculino – color azul.....	44
Figura 14. . Interfaz género masculino – color fucsia	44

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO.
DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Facultad de Educación

Especialización en Docencia

DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS ANDRAGÓGICAS DE LOS
DOCENTES EN LA ESCUELA FORMADORA DE CUIDADORES: UNAC, 2018

Integrantes del grupo: Jhon Cataño Valencia

Bexi Galvis Montaña

Jonathan David Pacheco

Asesor Temático: Mg. Wilson Arana Palomino

Fecha de Terminación del Proyecto: Octubre del 2018

Problema

Las Tecnologías de la Información y la comunicación se han convertido en una herramienta que facilita la forma de aprender y complementar nuestra labor como profesores. En la actualidad el Instituto Colombo Venezolano, en el área de inglés, del grado 4to de Primaria existe un problema cuando se requiere aprender a usar el presente continuo y el presente simple, los estudiantes no desarrollan los niveles básicos esperados en el área de inglés, esta situación ha llevado a buscar la utilización de diferentes recursos metodológicos y estrategias didácticas que ayuden a facilitar el aprendizaje de los estudiantes con el fin de obtener mejores resultados, ante esta necesidad se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué Diseño o propuesta didáctica apoyada en las TIC para el aprendizaje del presente

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO. DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

simple y presente continuo del inglés que permitiría mejorar la percepción de la materia en los estudiantes del 4° grado de primaria del Colegio ICOLVEN de la ciudad de Medellín, Colombia, en el año 2018?.

Método

La propuesta metodológica se fundamenta en un modelo de investigación de acción con el fin de mejorar la calidad los procesos de enseñanza y aprendizaje en el grado cuarto (4to) de primaria del colegio INCOLVEN. El universo de la población se encuentra representado 38 individuos entre estudiantes y docentes de Inglés. Los investigadores seleccionaron una muestra de 35 estudiantes del grado cuarto (4to) de la institución y 3 profesores encargados de orientar y dirigir la asignatura de inglés en la institución. Se les aplicó un instrumento de investigación del tipo encuesta, a través de un cuestionario de 9 ítems revisando aspectos sobre el uso de la tecnología como metodología para facilitar el aprendizaje. El cuestionario fue revisado y analizado con las respectivas técnicas de tabulación y análisis de datos. A los profesores se les entrevistó para conocer en profundidad los métodos convencionales usados y revisar si existen oportunidades y necesidades de mejora de los mismos. Se desarrollaron reuniones con los directivos del colegio ICOLVEN para socializar constantemente los avances y resolver dudas pertinentes a la metodología de la investigación

Resultado

Una vez aplicados los instrumentos de medición, 35 de los estudiantes encuestados el 90% consideró muy importante la utilización de las tecnologías de la información como apoyo de los procesos de aprendizaje sobre todo en la población de la edad a la que está dirigida la propuesta metodológica, se atribuye un interés bastante alto de los estudiantes del grado cuarto

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO. DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

(4to) por los procesos tecnológicos. Toda la población de docentes encuestados coincide que los estudiantes son más receptivos o demuestran gran atracción y emoción en el uso de los dispositivos tecnológicos, garantizando un estímulo adicional que será aprovechado en los procesos de aprendizaje. El 99% de los directivos y coordinadores que participaron en las entrevistas, se mostraron receptivos y muy interesados en la participación de nuevas estrategias pedagógicas que aceleren los procesos de aprendizaje y sobre todo que hagan uso de los medio tecnológicos, por su alto grado de aceptación por parte de toda la población de estudiantes de la institución.

El 89,4% de los estudiantes del colegio ICOLVEN usa los dispositivos como mecanismo que apoyen o aceleren algún proceso de enseñanza y aprendizaje, y el 100% de ellos recibe con agrado la noticia del uso de las tecnología de la información y las comunicaciones para tal fin

Los directivos entrevistados respondieron con favorabilidad al objeto de la propuesta metodológica sobre la enseñanza mediada por la TIC en la educación, debido a su pertinencia y relevancia.

Conclusiones

La educación hoy en día requiere cambios definitivos que ayuden al estudiante a interesarse por un buen aprendizaje. La enseñanza a través de las TIC, utilizando herramientas virtuales en el grado cuatro de primaria del colegio ICOLVEN de la ciudad de Medellín, es viable porque la propuesta está diseñada para el aprendizaje dentro y fuera del aula, obteniendo como objetivo principal el aprendizaje significativo través del uso de la tecnología como facilitador para los problemas que se le puedan presentar. Además les ayudara a ampliar los conocimientos sobre el uso de las TIC y la importancia que tienen utilizándola adecuadamente en el aprendizaje, es importante resaltar que a través del juego los niños pueden aprender de forma

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS DEL GRADO 4TO. DE PRIMARIA DEL ICOLVEN: PROPUESTA DIDÁCTICA

fácil, el termino “gamification” fue acuñado por Nick Pelling en 2002 y se refiere a que tiene similitud con los juegos, pero no son lo mismo, es transferir las características de un juego a algo que no es un juego. La gamificación muy bien usada en el ámbito de la educación permitirá un adelanto positivo de los resultados. Es por esto que nuestra estrategia didáctica Kiddly English es factible, puesto que le ayudara en el renidiemineto academico de los estudiantes.

Capítulo Uno - El Problema

Descripción del Problema

En la actualidad el Instituto Colombo Venezolano, en el área de inglés, del grado 4to de Primaria se evidencia un problema cuando se requiere aprender a usar el presente continuo y el presente simple, se usa para indicar acciones que son habituales o acciones que ocurren, pero no necesariamente en el momento en que se habla ya que los estudiantes según las estadísticas del idioma extranjero en la UNAC, manejan este tipo de situaciones como actividades bastante complejas y poco necesarias desconociendo la aplicación que tiene a la hora de conversar con alguna persona que hable inglés.

En general, las mayores deficiencias que presentan los estudiantes son:

1. No logran identificar Presente simple y Presente continuo
2. Al plantear oraciones tienen problemas con la ubicación del verbo
3. No aplican correctamente el "ING"
4. Se les dificulta trabajar oralmente el idioma
5. Tienen resultados bajos en las pruebas escritas

Justificación

La educación hoy en día requiere cambios definitivos que lleven al aprendizaje a despertar la curiosidad del estudiante, para que se motive a la hora de construir el conocimiento, siendo este la razón de ser de la escuela, para esto se necesita la asistencia del docente para transformar innovar y mejorar las prácticas educativas, utilizando estrategias que se adecuen a los problemas y a las necesidades del momento, este se convierte en una pieza importante para lograr mejores ciudadanos para el día de mañana que actúen en beneficio de la sociedad.

Existe un problema con los estudiantes que no desarrollan los niveles básicos esperados en el área de inglés, esta situación ha llevado a buscar la utilización de diferentes recursos metodológicos y estrategias didácticas que ayuden a facilitar el aprendizaje de los estudiantes y nosotros como docentes esto nos insita a mejorar la calidad educativa, con el fin de obtener mejores resultados.

Las Tecnologías de la Información y la comunicación se han convertido en una herramienta que facilita la forma de aprender y complementar nuestra labor como profesores, por múltiples medios que posteriormente explicaremos. La presente propuesta está diseñada para el aprendizaje dentro y fuera del aula y su objetivo general, está relacionado con promover el aprendizaje significativo usando fielmente la tecnología como facilitador para solucionar los problemas que los estudiantes poseen.

Pregunta de Investigación

¿Qué Diseño o propuesta didáctica apoyada en las TIC para el aprendizaje del presente simple y presente continuo del inglés que permitiría mejorar la percepción de la materia en los estudiantes del 4° grado de primaria del Colegio ICOLVEN de la ciudad de Medellín, Colombia, en el año 2018?.

Objetivos

Objetivo general.

Diseñar estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC, basadas en la enseñanza aprendizaje del presente simple y presente continuo, que permitan mejorar la percepción de la materia en estudiantes de 4° grado de primaria del Colegio ICOLVEN de la ciudad de Medellín, Colombia, en el año 2018.

Objetivos específicos.

- Elaboración de contenidos que profundicen temas de alta complejidad a través de actividades psicotécnicas teniendo en cuenta aplicaciones tecnológicas que ayuden a la profundización de esta.
- Ilustrar el uso de la herramienta virtual Kiddly English para el aprendizaje de los temas.
- Proponer a los aprendices elementos claros que ayuden a un desarrollo positivo en el momento de una conversación de carácter oral o escrito.

Viabilidad del Proyecto

En la actualidad en la que vivimos, los niños están recibiendo una influencia determinante sobre el uso de la tecnología, cada vez más son alcanzados y motivados por nuevos medios o ambientes tecnológicos que logran robar su atención. El niño desde temprana edad se relaciona cada vez más con los dispositivos, el uso de estos en la vida cotidiana, en la familia y la sociedad brinda un ambiente que permiten cada día un desarrollo mucho más potente en estos campos y de una forma cada vez más cercana.

La mayoría de los estudiantes de la institución se encuentran familiarizados con el uso de las herramientas tecnológicas. Los niños encuentran un atractivo particular sobre todo el contenido publicado en los medios digitales. Con esta estrategia pedagógica virtual se aprovechará tal incentivo o motivación natural y existente para lograr desarrollar los objetivos de aprendizaje fijados.

Actualmente se cuenta con las herramientas para el desarrollo e implementación de esta tecnología. Gracias a la masificación de internet, cada vez está al alcance a bajos costos la

distribución de información en medios informáticos. Se aprovecha esta capacidad para la creación de esta estrategia pedagógica.

La institución ofrece todas las ayudas audiovisuales y equipos requeridos con los que cuenta para tal fin, teniendo en cuenta que son los que necesitamos para su desarrollo, por lo que determinamos la viabilidad de desarrollo e implementación.

De igual forma los integrantes del proyecto aportan significativamente con su talento profesional este logra configurar un proceso formativo más íntegro y cualificativo para alcanzar las metas propuestas según el proceso educacional que se está trabajando con la materia. La idea de este es utilizar herramientas muy dadas al trabajo y dinamismo de grupo y el manejo adecuado de los sistemas tecnológicos. El acompañamiento es fundamental para el desarrollo de este.

Limitaciones

Es necesario crear conciencia y generar valor dentro de la institución sobre el uso de las nuevas tecnologías de la información al servicio de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Se debe programar un ciclo de capacitaciones impartidas a los docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas y el uso de los dispositivos para acceder a la estrategia pedagógica virtual creada con el objetivo de crear un grupo de apoyo para los estudiantes.

Se requiere una conexión continuada a internet para el desarrollo de los contenidos, la cual deberán garantizar los estudiantes a través de sus acudientes.

Es importante la socialización con los padres, para que concedan espacios de acceso y los respectivos dispositivos para la ejecución de la herramienta en línea.

Impacto del Proyecto

El aprendizaje virtual reemplaza las limitaciones de los salones de clases y los estudiantes deben comprender que la educación continua debe ser una parte rutinaria de su vida, tal como ha sucedido con muchos servicios; uno de ellos es el e-mail. El proceso de aprendizaje se hace cada vez más interactivo y atractivo.

La responsabilidad, la interacción con la tecnología, la disciplina, el orden, la búsqueda de Alternativas y la iniciativa, son otras cualidades que permite adquirir la educación en línea.

Al eliminar barreras de tiempo como lo son las económicas y sociales, los individuos pueden tomar las propias riendas de su vida educativa. Las nuevas tecnologías, junto con el aprendizaje en línea, ayudarán a las instituciones a adaptarse a las demandas actuales de la educación. Al unificar contenidos de utilidad en los ambientes virtuales el estudiante podrá obtener la información que necesita en el momento exacto, a través de un sistema que registra el progreso de cada uno de ellos, a la medida de sus propias limitaciones.

Los facilitadores pueden entregar contenido de formas múltiples, administrar la experiencia de aprendizaje y crear una comunidad en red de gente que esté interesada en aprender. Quien recibe la educación puede practicar sus habilidades de manera individual o a través de equipos virtuales alrededor de los temas específicos de interés. El aprendizaje en línea entrega un aprendizaje superior a costos reducidos; un mayor acceso al aprendizaje y un método de medición claro a todos los participantes en el proceso.

En la actualidad cultural que marcha a pasos agigantados las organizaciones que implantan procesos de e-learning le entregan a su fuerza de trabajo la habilidad de convertir el cambio en una ventaja competitiva.

Capítulo Dos – Marco teórico

Antecedentes

Como antecedentes para el desarrollo del proyecto encontramos la investigación “CÓMO UTILIZAR LAS TIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS NIÑOS DEL GRADO PRE – ESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN MARÍA INMACULADA, EN EL MUNICIPIO DE SAN BENITO DE ABAD, SUCRE”. En dicho proyecto sus autores analizan la problemática de las falencias presentadas por los niños en el área de inglés y cómo motivarlos a través del aprendizaje significativo a adquirir un mejor manejo y conocimiento de éste a través de una integración con las herramientas informáticas, diseñando un software interactivo para facilitarlos y para ello se hace necesario, además, apropiarse al estudiante en el manejo y buen uso de las TIC.

El aprendizaje de un idioma extranjero como es el caso del inglés, en Colombia, no ha tenido la eficacia adecuada. Desde hace muchos años éste Gobierno viene implantando el modelo del Bilingüismo, pero mucho antes de ello sólo en algunas instituciones de primaria y por reglamentación interna, se enseña inglés en colegios oficiales. Por eso la dificultad es grande cuando en la secundaria es un área obligatoria, con una intensidad de tres (3) horas semanales desde grado 6 a 11.

Lo anterior hace que en su gran mayoría estos estudiantes tengan falencias de 5 años de inglés y en la secundaria se empieza desde cero, sin embargo, en el PEI de la Institución I. E.D Lorencita Villegas de Santos de El Banco, Magdalena, la intensidad horaria de la asignatura de inglés es para el pre escolar de dos (2) horas semanales, para la básica primaria es de una hora semanal, mientras que en la básica y en la media es de tres horas semanales. Siendo establecido desde hace 2 años pero a pesar de ello no cuenta con los profesores especializados en el área para el pre escolar y la básica primaria.

Por otra parte, en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, es importante involucrar a la familia pues viéndolo desde el contexto socio cultural puede ser un agente motivador en el proceso, reforzándoles con sus conocimientos en el hogar en el momento de hacer sus tareas. Pero también sería desmotivador, como sucede en alto porcentaje en el entorno de los estudiantes, debido al bajo nivel educativo de sus padres

Otra referencia de antecedentes es el proyecto REFORZANDO EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL AULA CON EL APOYO Y USO DE LAS TIC de Paola Rojas Bonilla, México (2013). La población que se utilizó en este proyecto fueron los alumnos de aprendizaje del inglés del centro de idiomas Angloamericano durante los meses de julio a octubre del 2012, la metodología aplicada fue la implementación de videos, audios y blogs.

El objetivo es diseñar diferentes actividades educativas implicando recursos web 2.0 con fin de mejorar y aumentar la habilidad oral del inglés del alumno dentro del aula y se pudo concluir que los alumnos aumentaron el interés por el idioma al involucrarse más en las actividades y el haber tenido la opción de practicar más fuera del salón de clases mediante los dispositivos electrónicos con los que tuvieron acceso a las diferentes actividades programadas correspondientes a los temas vistos en clases.

Otro antecedente es el “PROYECTO DE AULA LAS TIC UNA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER INGLÉS” de Claudia Alfonso, Claudia Aguilar y otros (Pasca, Argentina 2014), en ésta investigación se plantea la misma problemática que evidencia los estudiantes del grado 6 A de la Institución Educativa Departamental Lorencita Villegas de Santos de EL Banco, Magdalena, la cual es el escaso vocabulario básico en inglés, por lo tanto se vieron en la necesidad de implementar nuevas herramientas educativas valiéndose de recursos digitales para innovar, motivar y afianzar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de primaria de la sede Altigracia, La Argentina, EL Carmen y Santa Teresita, concluyeron que la integración de la

enseñanza del inglés con el uso de las TIC es de vital importancia porque permite que el aprendizaje sea más motivador y dinámico para los estudiantes.

Desarrollo Teórico

Estrategias Didácticas

Didáctica se define como la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). Los componentes que interactúan en el acto didáctico son:

El docente o profesor.

El discente o alumnado.

El contenido o materia.

El contexto del aprendizaje.

Las estrategias metodologías o didácticas.

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 1999).

Aplicación de las estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales

Después de investigar y adaptar diferentes estrategias didácticas a entornos virtuales, a continuación, brindamos ejemplos de aplicación de éstas con las herramientas que nos brindan las plataformas virtuales.

Glosarios colaborativos

Para la construcción de un glosario colaborativo el facilitador puede utilizar varias estrategias tanto centradas en el trabajo individual como recuperación de información, técnicas centradas en el pensamiento crítico y la creatividad, así como las de trabajo colaborativo, trabajo en parejas y valoración de ideas. Este ejemplo consiste en que el facilitador realice un glosario solo, inste a sus estudiantes a que lo vayan construyendo a medida que encuentran términos desconocidos. De esta manera, los estudiantes tienen la responsabilidad de aportar las definiciones al glosario y esto ayuda a que recuerden la palabra y la definición correcta.

Un ejemplo: A cada participante del curso se le podría asignar la tarea de contribuir al glosario con un término, una definición, o bien comentarios acerca de definiciones previamente incorporadas. Las definiciones múltiples (duplicadas), por ejemplo, podrían ser calificadas por usted y sus estudiantes de forma que sólo aquellas que obtuviesen la mayor puntuación quedasen definitivamente incorporadas al glosario.

La organización de esta actividad es muy variable y depende de la cantidad de grupos y estudiantes con los que se cuenten, además de las temáticas que se desean abarcar, por lo tanto, se puede dividir en parejas o grupos, crear categorías por temas, clasificar las definiciones y puntuarlas o comentarlas entre otras.

Subgrupos de discusión: Las estrategias de trabajo colaborativo que implican discusión son recursos con un arma que puede utilizar el facilitador para la construcción de conocimiento entre los participantes y observar el avance de los mismos; este ejemplo consiste en dividir el grupo en subgrupos de 4 o 5 personas, y se les propone un tema que debe ser analizado desde diferentes perspectivas. Los subgrupos deberán exponer en un foro sus conclusiones o resultados al grupo y, según la guía de moderación que establezca el facilitador, pueden entrar en un debate. La herramienta de la plataforma a utilizar será el foro.

Recuperación de información y juegos de roles: Esta estrategia de trabajo colaborativo une dos de las técnicas que citamos anteriormente, consiste en asignar al estudiante la investigación y análisis de un determinado tema y abrir un espacio con la herramienta taller para que cada estudiante exponga su trabajo ante los demás compañeros. Para la evaluación se asignarán diferentes estudiantes con responsabilidades vinculadas a sus fortalezas, así por ejemplo, el estudiante que a lo largo del curso demostró buena redacción calificará ese rubro, el que tiene buena ortografía califica ese aspecto, y así sucesivamente con cada uno de los aspectos. Podemos utilizar diferentes tipos de estrategias de evaluación, por ejemplo: “No se ha calificado” con el fin de sólo obtener los comentarios de los miembros del grupo, o acumulativa, estipulando de manera que exista un balance o por criterio. Además, el facilitador puede asignar que se realice la autoevaluación con el fin de enriquecer más la actividad.

Crédito por uso de palabras: En este ejemplo se emplea la estrategia de recuperación de información y se utiliza la herramienta foro y la característica de auto enlace. Consiste en que después de que usted y sus estudiantes han definido los términos del glosario, se les puede animar a que utilicen dichas palabras en sus aportes a los foros y asignarle una parte de la puntuación o puntos extra cuando los términos sean usados de manera correcta según lo definido en el glosario. A medida que el facilitador u otros estudiantes puntúan entradas, pueden buscar rápidamente palabras del glosario resaltadas y conceder puntos por uso.

Preguntas y premios: Esta estrategia de trabajo individual consiste en asignar algún tipo de puntuación extraída en el curso, por ejemplo, en temas específicos que pueden servir como práctica para un examen. En momentos aleatorios, el docente coloca una pregunta en un foro, cuando el primer estudiante ingrese y coloque la respuesta correcta será premiado de alguna forma.

Exposición digital: El uso de diferentes estrategias ya sea individuales o colaborativas con

la ayuda de una plataforma virtual da la posibilidad de que el facilitador proponga a los integrantes la búsqueda, o creación, de materiales digitales creativos para la representación de un tema, por ejemplo, crear una revista, periódico, boletín, presentación, cartel, afiche, video, un cuento, poesía, canción, entre otros. Después, los materiales serán compartidos utilizando la herramienta de la plataforma más conveniente (foro, etiquetas, archivo de audio, taller, Wiki, entre otras).

Entrevista o consulta pública: Para esta técnica de trabajo colaborativo el facilitador puede utilizar la herramienta foro o chat de las plataformas virtuales e invitar a un experto, en alguna de las temáticas a tratar en el curso, solicitarles a los participantes que realicen aportaciones en el foro, por ejemplo, realizar consultas, debatir con él, aclarar conceptos o procedimientos, entre otras. Es importante que los estudiantes realicen una investigación previa sobre el tema a tratar, con el fin de que puedan preparar las preguntas para la actividad.

Estudios de casos: Otra técnica de trabajo colaborativo es la evaluación de estudio de casos, donde el profesor asignará, ya sea en forma grupal o individual, un caso determinado, luego, los estudiantes lo resuelven y aportan sus resultados en la plataforma virtual mediante la herramienta talleres para compartirlos con los demás miembros del grupo y que estos los retroalimenten según la estrategia de evaluación establecida por el facilitador. Resolución de ejercicios en grupos Una estrategia de trabajo colaborativo puede ser la solución de casos con ayuda de la herramienta foro. En esta técnica se divide el grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas, a cada grupo se le asigna una parte del ejercicio, cuando la resuelvan deben colocar su solución en el foro para que el grupo siguiente pueda resolver su parte. Es muy importante poner fechas máximas de entrega a cada subgrupo, para que así todos los subgrupos puedan realizar su parte y el ejercicio se termine en el tiempo previsto.

Tendencias Metodológicas más Importantes

EL método de gramática-traducción – the grammar translation method.

Es el primer método que estuvo vigente en la enseñanza de idiomas extranjeros desde 1840a1940 y con algunas modificaciones sorprendentemente es aún utilizado en el mundo de hoy, aunque como una estrategia combinada con otras. A este método en un inicio se lo denominaba el método Clásico y se utilizaba básicamente para enseñar el latín y el griego. Posteriormente en el siglo XIX se lo conoce como el método de Gramática-Traducción, el mismo que es un método deductivo y mentalista, según el cual el idioma se adquiere aprendiendo memorísticamente las reglas gramaticales y largas listas de vocabulario; y se practica aplicando esos conocimientos en ejercicios de traducción directa e inversa. Para impartir clases se utiliza el lenguaje nativo del alumno. Este método no hizo nada por mejorar la habilidad comunicativa en el idioma, quedando las destrezas de producción y comprensión oral completamente relegadas (Brown, 2001) por lo cual ha sido ampliamente criticado.

El método directo – the direct method.

Desarrollado en Francia y Alemania por Sauveur and Berlitz por los años 1880 quienes pensaban que se podía aprender una lengua extranjera sin el uso de la traducción, es decir sin recurrir a la lengua nativa del estudiante. La premisa básica de este método manifiesta que la adquisición de un segundo idioma debe ser lo más parecida al aprendizaje de la lengua materna, esto supone una exposición intensiva a la L2 con mucha interacción oral, uso espontáneo del idioma, nada de traducción y poco o nada de análisis de reglas gramaticales.

La función del profesor es la de animar al uso espontáneo de la L2 por parte de los estudiantes prestando especial atención a la pronunciación y sin la presencia de un libro de texto en los primeros niveles (Richards and Rodgers, 2001). Este método implicó un cambio radical en

la enseñanza de idiomas ya que éste fue el primer intento para convertir una situación de aprendizaje tradicional en un verdadero uso de L2, ya que con este método los estudiantes tienen la oportunidad de comunicarse en la lengua extranjera (L2) por medio de una variedad de ejercicios; sin embargo es demasiado estricto, ya que el profesor no podía utilizar otros ejercicios que no sean los propuestos por los autores de este método, por lo que su popularidad llega hasta los años 20 cuando las estrategias de conversación se empiezan a considerar poco prácticas.

El método audio-lingual –the audio lingual method.

Nace en 1950 con el ingreso de los Estados Unidos a la II Guerra Mundial y la necesidad de aprender el idioma de manera rápida para usos militares. El gobierno de los Estados Unidos delega a las universidades el desarrollo de un programa de idiomas extranjeros para capacitar a sus tropas con el fin de contar con intérpretes. El objetivo estaba orientado a la fluidez en la conversación. El idioma se enseñó con atención a la pronunciación y la repetición intensa de ejercicios de sustitución en forma oral (no escrita). El aprendizaje de L2 se produce por el sistema de estímulo – respuesta y descansa sobre la idea de que la lengua es el resultado de un conjunto de hábitos, es decir con una marcada influencia conductista de base (Richards and Rodgers, 2001). Este tipo de enseñanza duró algunos años ya que tuvo mucha popularidad e inclusive hoy en las metodologías contemporáneas se encuentran algunas adaptaciones del método Audio-lingual o audio-oral cuando el estudiante repite diálogos y hace transformaciones al sustituir partes del mismo con nueva información (Liu, 2007). Este método le da gran relevancia a la destreza auditiva, sin embargo, los resultados eran limitados ya que los estudiantes no podían transferir sus habilidades a situaciones reales fuera del salón de clase de forma creativa.

El método de la respuesta física total - the total physical response TPR.

Trata de enseñar la lengua a través de actividades físicas y la reducción del estrés en los estudiantes. Desarrollado por James Asher en 1977, un profesor de psicología de la Universidad San José, California. El objetivo principal de este método es enseñar la destreza oral desde los niveles básicos, a través de acciones comprensibles en la lengua extranjera (L2) que los estudiantes tienen que realizar. Asher ve el aprendizaje de L2 en un adulto como un proceso paralelo a la adquisición de la lengua materna (L1) en un niño. Manifiesta que el discurso dirigido a un niño consiste básicamente en órdenes, a las que el niño responde físicamente antes de comenzar a producir respuestas verbales. Asher cree que los adultos deben recapitular los procesos por los que los niños adquieren la lengua nativa.

Con este método los estudiantes son muy activos físicamente y el rol del profesor es el de ser motivador y experto en ejercicios de repetición (Brown, 2001; Richards and Rodgers, 2001). La destreza auditiva es una destreza fundamental en este método, sin embargo, presenta una limitante y es que el aprendizaje de un idioma no radica solamente en seguir o dar órdenes o instrucciones.

El método del silencio – the silent way.

Desarrollado por Caleb Gattegno en 1970. Está basado en la teoría del “aprendizaje por descubrimiento” muy popular en los años 1960’s. Gattegno creía que los estudiantes debían desarrollar independencia, autonomía y responsabilidad; al mismo tiempo que cooperar unos con otros en el proceso de resolver problemas de la lengua.

La interactividad.

Chen (2001: 460), señala cuatro interacciones transaccionales esenciales; la primera

interacción es aprendiz-instructor, la cual implica las posibilidades del aprendiz de apropiarse de nuevos conceptos gracias al acompañamiento en la explicación y aplicación de los mismos que realiza el instructor, a partir de los conocimientos previos (los conceptos que ya tenía apropiados) del aprendiz que disminuye la distancia transaccional: transacción (negociación) entre el proceso comunicativo (social) y la apropiación (correlación con los conceptos previos, internalización).

Se fundamenta en la premisa de que el profesor debe guardar silencio el mayor tiempo posible en la clase y al estudiante en cambio se lo tiene que motivar para que produzca la lengua extranjera (L2). El objetivo principal de este método es dar a los estudiantes facilidades en la destreza oral para que adquieran una pronunciación correcta, sin embargo, el estudiante se ve limitado en la producción rápida, ya que le toma muchísimo tiempo, horas o días, para entender un concepto que podría ser brevemente clarificado con la guía del profesor (Richards and Rodgers, 2001).

El método natural - the natural approach.

Se basa en las ideas de adquisición de una segunda lengua, Second language acquisition de Krashen que trata de ofrecer al estudiante la suficiente cantidad de input (entrada de información) comprensible. Trata de enseñar la lengua extranjera de la misma manera como se adquiere la lengua nativa y trata de usar la lengua (L2) en situaciones de comunicación sin usar la L1 (lengua nativa). Este enfoque dice que la adquisición de la lengua es un proceso inconsciente, por lo que los estudiantes necesitan ser motivados todo el tiempo para que adquieran confianza en ellos mismos y así puedan tomar riesgos y usar la lengua extranjera (Brown, 2001).

No es lo mismo que el método natural o directo de la primera mitad del siglo XX. Este pone énfasis en la exposición del alumnado a L2 y no tanto en la producción y en la preparación emocional que facilite el aprendizaje (Richards and Rodgers, 2001). Muchos de los elementos

introductorios en este método son aún considerados importantes en la enseñanza de una lengua extranjera como: la necesidad de utilizar material auditivo auténtico, la importancia de una atmósfera positiva y de una auto-corrección constante y apropiada por parte de los estudiantes.

El método del aprendizaje de la lengua en comunidad – community language learning method.

Este es un método con un marcado acento psicológico. Fue creado por el psiquiatra y profesor de Psicología Charles Curran (1972) quien se inspiró en el modelo clínico de Terapia Rogeriana de Carl Rogers. Se consideraba a los estudiantes no como una clase sino como un grupo en necesidad de algún tipo de terapia o consejería, poniendo énfasis en las necesidades afectivas y cognitivas del sujeto. Dentro de esta metodología el profesor es un consejero, un facilitador, una guía. Hay una relación comunal entre los profesores y los estudiantes quienes se apoyan mutuamente. Este método enfatiza la producción de la lengua (Zanón, 2007).

El método suggestopedia - the suggestopedia method.

Fue creado por el psicólogo búlgaro Georgi Lozanov's en 1979, quien consideraba que el cerebro humano podía procesar grandes cantidades de material si se le daba las condiciones apropiadas para el aprendizaje, entre las más importantes: un estado de relajación y dar el control absoluto al profesor. Este método se preocupaba por dar a los estudiantes comodidad, por decorar y equipar con todo lo necesario el aula de clases, así como el empleo de música como elemento mediador del proceso. Los estudiantes son motivados a actuar como niños cediendo toda la autoridad al profesor. Si bien se reconoce la efectividad de algunas de sus técnicas, las críticas a este método se concentran en el carácter acientífico de sus descripciones y el poco rigor de sus experiencias experimentales (Brown, 2001; Richards and Rodgers, 2001). Pese a su innovador

método musical, la Suggestopedia no tuvo mayor auge y no se conoce en la actualidad de libros de texto que promuevan su uso

La Tecnología en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de un Idioma Extranjero (L2).

En inglés la integración de la tecnología en el aprendizaje de un idioma extranjero (L2) se conoce como Computer Assisted Language Learning CALL. En los últimos años, especialistas de CALL han sugerido que los programas informáticos tienen potencial para estimular la conversación entre pares y grupos de estudiantes, lo que en consecuencia podría mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes de L2 (Borras, 1993). Creemos entonces que es importante ahondar en este tema para conocer como esta área de estudio ha ido avanzando con el transcurrir del tiempo.

Aprendizaje de un Idioma Asistido por el Computador (Computer Assisted Language Learning CALL)

CALL es el acrónimo de Computer Assisted Language Learning que en español significa Aprendizaje de un Idioma Asistido por el Computador. Este término aparece a comienzos de 1980 y se lo atribuye a Davis y Steel quienes fueron los pioneros y dieron los primeros pasos en esta área de estudio. CALL podría ser definido como la búsqueda y el estudio de las aplicaciones del computador en el aprendizaje y enseñanza de un idioma (Warschauer, 1996). Usar el computador para el aprendizaje de un idioma extranjero (L2) no es algo nuevo, se remonta a los años 1960, aunque en principio se lo usaba solamente en universidades con gran prestigio en el ámbito de la ciencia y la tecnología. Como lo señala Schank R. y Cleary C. (1995) en esa época las computadoras no eran lo suficientemente eficaces ni tampoco se sabía con certeza qué hacer con ellas, en cambio hoy estamos en una coyuntura. Las computadoras son eficaces y su desarrollo avanza aceleradamente, sin embargo, la pregunta que nos desafía como educadores es

cómo usar esa eficacia para hacer del aprender-haciendo las bases de nuestro sistema educativo, es decir aprender a través de la experimentación y la reflexión.

El ciberespacio.

El ciberespacio ofrece un sinnúmero de oportunidades para que el individuo pueda afianzar su aprendizaje de forma autónoma para satisfacer las competencias que demanda la sociedad globalizada. Es por ello que el uso de éste en la enseñanza constituye un recurso mediador del aprendizaje y de motivación para practicar y usar el idioma en situaciones reales, además de ayudar en la mejora de las habilidades lingüísticas de una manera interactiva y colaborativa.

El ciberespacio como una de las tecnologías emergentes en el siglo XXI, ha venido incrementando su uso en los últimos años en el área de la enseñanza de los idiomas con el propósito de trascender el aula de clase y promover la autonomía y autorregulación del aprendizaje por parte de los estudiantes. Esta nueva concepción de la web se ajusta a los objetivos que se persiguen en la enseñanza y aprendizaje de lenguas, como son la presentación de un contenido dinámico, facilidades para la creatividad, la autonomía, la interacción, la colaboración, las comunidades virtuales y el uso de la lengua en contextos auténticos y reales, los cuales favorecen la interactividad y la colaboración entre los estudiantes; además, permite el acceso y difusión del conocimiento más allá del aula tradicional potenciando de esta manera el aprendizaje.

El ciberespacio es una realidad simulada que se encuentra implementada dentro de los ordenadores y de las redes digitales de todo el mundo. Se ha convertido en el medio más popular para la divulgación de la información, que ha influido en todas las actividades sociales de la humanidad, incluyendo en la forma de interacción entre las personas. Esta forma de difusión de la

información proporciona grandes ventajas sobre otros medios de difusión, como, por ejemplo, poder difundir información a diferentes personas ubicadas en diferentes y variados sitios geográficos, con la posibilidad de proveer textos, sonidos e imágenes.

El estudio del inglés en las instituciones de primaria va de la mano con el Ministerio de Educación Nacional, a través del Programa Nacional de Bilingüismo, fomentando el aprendizaje de lenguas extranjeras, como es el caso del idioma inglés.

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.

Los estándares con miras al 2019 se puede observar en forma detallada en la figura 1.

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	• Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
B2	Intermedio	Educación Superior	• Nivel mínimo para docentes de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado		• Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado		

Figura 1. Estándares con miras al 2019

El Marco Común Europeo propone seis niveles de desempeño. En la Educación Básica y Media, nos concentraremos en llevar a los estudiantes a alcanzar el nivel B1.

Como se observa en la figura 2, los estudiantes que se encuentran en este proyecto, son de grado 4to, están situados en el nivel A2:

GRUPOS DE GRADOS	NIVELES MCE		
Décimo a Undécimo	B1		B 1.2 Pre intermedio 2
Octavo a Noveno			B 1.1 Pre intermedio 1
Sexto a Séptimo	A2		A 2.2 Básico 2
Cuarto a Quinto		A 2.1	Básico 1
Primero a Tercero	A1	A1	Principiante

Figura 2. Nivel de inglés de los alumnos de grado 4to.

Como se observa a continuación en la figura 3, en cada grupo de grados se desarrollan los estándares necesarios para llevar a los estudiantes a un nivel de desempeño determinado, así:

GRADOS 1 a 3 Básica Primaria Principiante (A1)	PRIMERO A TERCERO	Principiante	A 1
	CUARTO A QUINTO	Básico 1	A 2.1
	SEXTO A SÉPTIMO	Básico 2	A 2.2
	OCTAVO A NOVENO	Pre intermedio 1	B 1.1
	DÉCIMO A UNDÉCIMO	Pre intermedio 2	B 1.2

Figura 3. Desarrollo de estándares estudiantes nivel de desempeño

Marco Institucional

En 1936 se fundó en una casa del barrio Aranjuez de Medellín, por parte de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, un colegio de carácter privado que inició labores el 15 de febrero de 1937 bajo la dirección de George W. Chapman. Posteriormente se alquiló una finca ubicada a unos pocos kilómetros de Medellín, en la carretera que conducía desde la municipalidad de Bello,

hacia otros lugares, conocida como La Mariela, donde continuó funcionando la naciente institución educativa, que tuvo su primera graduación en el año 1940.

En julio de 1941 la institución se trasladó a una propiedad adquirida en el sector del barrio Santa Teresita de La América, que llevaba el nombre de El Noral, con una extensión aproximada de 20 cuabras, lugar donde funciona en la actualidad.

Después de varios años de intensa lucha, y tras haber construido, adecuado y equipado diversas instalaciones como las de los dormitorios de señoritas y de varones, donde a su vez funcionaron inicialmente algunos salones de clases, el actual edificio administrativo central, el actual edificio de la tipografía, algunos espacios deportivos y recreativos, el auditorio, algunas casas para habitación de los docentes, y otros espacios necesarios para el adecuado funcionamiento inicial, se logró la Licencia de Funcionamiento, el 19 de diciembre de 1958, y según resolución 2852, se alcanzó el reconocimiento de los estudios de la Escuela Primaria.

Unos años más tarde, por resolución 1178 del 25 de mayo de 1966, el Ministerio de Educación Nacional aprobó los estudios de bachillerato. La sección del Ciclo Profesional Normalista, que luego fuera la génesis de los actuales estudios universitarios, obtuvo su Licencia de Funcionamiento por resolución 247 del 15 de junio de 1969, y finalmente fue aprobada por resolución 6291 del 3 de noviembre de 1971.

Misión: El Instituto Colombo-Venezolano reconoce a Dios como Creador, Redentor y Sustentador del hombre y del universo; y en armonía con los principios filosóficos y educativos inspirados por el Espíritu Santo, evidenciados en la naturaleza, ejemplificados por Jesucristo, expuestos en las Sagradas escrituras y tal como los profesa la Iglesia Adventista del Séptimo Día, declara como su Misión: Propiciar y fomentar una significativa relación del hombre con Dios por medio del trabajo en las diferentes disciplinas del conocimiento.

En consecuencia, el Instituto Colombo-venezolano se define como un plantel

educativo sin ánimo de lucro, que desarrolla su labor enmarcada en el servicio a Dios, a la comunidad adventista y a la sociedad en general. El trabajo del conocimiento se fundamenta en tres pilares: la formación integral, la cultura investigativa y la excelencia en el servicio, donde el hombre es el centro del proceso educativo que persigue el desarrollo armónico de los aspectos físicos, mentales y espirituales. La misión se desarrollará en procura de altos niveles de calidad educativa, a través de un personal calificado y con profundo sentido de compromiso, apoyado en el uso óptimo de los recursos físicos, financieros y tecnológicos.

La misión se cumplirá con el compromiso y la acción de todos los estamentos institucionales tanto en el aula como en las actividades que se ejecuten fuera de ella y que propendan por la formación integral.

Visión: El Instituto Colombo-venezolano en el año 2020 será reconocido como una institución líder en el sector educativo que promueve la educación Preescolar, Básica y Media con excelencia académica y técnica, bilingüismo, uso de las TICS, cultura investigativa, educación integral y proyección social hacia la comunidad, en el área metropolitana de Medellín con el propósito de contribuir al desarrollo de buenos ciudadanos para este mundo y la eternidad.

Valores Institucionales

Respeto: Valor que se manifiesta en actuar reconociendo la dignidad de las personas y las instituciones.

Actúa o deja actuar, procurando no perjudicar ni dejar de beneficiarse a sí mismo ni a los demás, de acuerdo con sus derechos, con su condición y con sus circunstancias.

Honestidad: Valor que se manifiesta en buscar aceptar y decir la verdad, respetando los derechos y bienes de las personas. Es honesto el que no miente, no roba, no engaña.

Responsabilidad: Valor que se manifiesta en hacerse cargo de las consecuencias de Palabras acciones, desiciones y compromisos contraídos.

Tolerancia: La tolerancia es una fortaleza interna que le permite a la persona afrontar dificultades y disipar malentendidos. El método para hacer esto es primero usar el discernimiento al tomar decisiones.

Amor: El amor es el principio que crea y sustenta las relaciones humanas con dignidad y profundidad. El amor espiritual nos lleva al silencio, y éste tiene el poder de unir, guiar y liderar a las personas

Marco Legal

Licencia de funcionamiento:	6173 de diciembre 19 de 1958
Clase:	Privado.
Carácter:	Mixto.
Calendario:	A.
Jornada:	Única, horario: 6:30 a.m. a 1:35 p.m.
Niveles Académicos:	Preescolar, Básica y Media académica
Número de grados:	14.
Modalidad:	Académica.
Propietario:	Unión Colombiana del Norte de los Adventistas del

Séptimo Día

Resolución de aprobación: 008339 de octubre 25 de 1993, por los años 1993, 1994, 1995, 1996, 1997.

Última visita de Secretaria de Educación: 31 de julio del 2013.

Inscripción al DANE: 305001003513.

Código ICFES 000653

Nit: 890901933-2.

Paz y salvo estadístico: Sí.

Protocolización nómina docente: Sí.

Capítulo Tres - Diseño Metodológico

Analizando los principales conceptos teóricos relacionados para el desarrollo de la propuesta pedagógica basada en el diseño de una plataforma virtual para la enseñanza de inglés del grado cuarto (4to) de primaria del colegio ICOLVEN, se presentarán los conceptos principales para determinar la metodología utilizada para el desarrollo de la investigación.

Teniendo en cuenta la naturaleza de los objetivos y la pregunta planteada en la investigación, se considera que esta es de carácter descriptiva. Además, por el tipo de participantes que en este caso son niños, por el rango de edad, su contexto se realizará una investigación acción pues su objetivo es el de mejorar la calidad de la educación y poder relacionarla con la investigación teniendo en cuenta las características específicas de los participantes, al mismo tiempo haciéndola participativa pues el investigador será participante en el desarrollo de esta propuesta.

Enfoque de la Investigación

El enfoque de la metodología es mixto porque se tendrá análisis documental, entrevistas, encuestas y test para el análisis de la información, que integran los paradigmas cuanti-cualitativos, donde ambos se complementan, cuantitativo porque se obtendrán datos numéricos que serán analizados y tabulados estadísticamente para valorar las encuestas en el problema planteado, Además se recurre a una serie de pasos en los que se organiza la información y cualitativo porque se estará en contacto con el fenómeno a investigar, se hará uso de opiniones de valor de esa manera se podrá tener más conocimiento, logrando la comprensión de la relación entre el problema y el método. Se hace necesario tener en cuenta que estos dos enfoques unificados en el enfoque mixto, pueden ser usados en una investigación, interaccionando sus metodologías.

Se hace uso de técnicas cuantitativas como la encuesta y la entrevista, además de algunas del tipo cualitativo, como la entrevista profunda, la cual favorece la consecución de información de primera mano de las personas relacionadas directamente con el tema, como son los docentes que trabajan directamente impartiendo la asignatura de Inglés.

Tipo de Investigación

Con el objetivo de analizar y evaluar las valoraciones del docente basados en las sugerencias que existen dentro del software y/o plataforma Kiddy English, el cual es un modelo pedagógico diseñado para el mejoramiento del aprendizaje del idioma extranjero inglés. Se ha decidido el desarrollo de un estudio exploratorio, en el que se presenta un análisis de la metodología que existe actualmente en la institución educativa para el desarrollo de los procesos de enseñanza apoyado en el uso de las Tecnologías de la información y las comunicaciones y el MEN, permitiendo determinar los problemas fundamentales de las mismas que logre colocar las bases para el diseño de una propuesta metodológica y tecnológica con el uso de las plataformas virtuales, que contribuya al mejoramiento de los procesos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grado cuarto (4to) de Primaria del ICOLVEN. En salones especializados, con computadoras se registra el proceso y se les indica a los estudiantes como es el manejo que les permita de una forma más fácil y simple desarrollar la materia de inglés y sus actividades. Paso a paso se construirá una guía exacta de cómo manejar el sistema y por medio de este pueden dar respuesta a todas sus dificultades académicas que les estén habitando en el momento del proceso escolar.

Técnicas de Recolección de la Información

Para el proceso de recolección de la información se modificó la matriz de análisis

encontrada en Arana, Jara, Pérez, (2017).

En la figura 3, se puede observar la matriz de análisis modificado:

MATRIZ DE ANALISIS																	
Nombre del Co-Investigador	No. Artículo	Nombre del estudio	Bases de datos	Clasificación de la revista			Clasificación del documento					Fecha del estudio	País que realiza el estudio	1. Original	2. Reporte de caso	3. Revisión	
				A1	A2	B	C	Tesis doct.	Tesis maestr.	Asociaciones no gubernamentales... etcétera	Normas						Libros
	1																
	2																
	3																
	4																
	5																
	6																
	7																
	8																
	9																
	10																
	11																
	12																

LISIS																							
Tipo de Estudio								Temas sujetos de investigación								FECHA DEL ARTICULO							
1. Tipo de	3. Revisión	4. Notas del editor	5. Reflexión	6. Corto.	6. Revisión de tema	7. Cartas al editor	8. Documentos de reflexión no derivado de investigación	1. Situación demográfica	2. Situación actual del estudiante adolescente	3. Factores biológicos	4. Factores socio culturales	5. Factores psicológicos	6. Factores religiosos	7. Rol del Educador	8. Aporte a la introducción	2013	2014	2015	2016	2017	2018		

Figura 4. Matriz de análisis modificada

Se plantea la investigación por fases:

Fase 1: Requerimientos de Usuario

Consistió en un análisis documental de los lineamientos del MEN están en el marco teóricos ya descritos, y los planes de cursos en las listas de calidad.

Entrevistas: Esta puede definirse como la relación que se establece entre el investigador y los sujetos de estudio y a su vez puede ser individual o grupal, libre o dirigida.

Dentro de la entrevista podemos encontrar: Obtener información sobre el objeto de estudio, Describir con objetividad situaciones o fenómenos, Interpretar hallazgos, Plantear soluciones.

Para realización de la entrevista deben seguirse los siguientes pasos: la planeación, ejecución, control y cierre.

Análisis de Documentos: Consiste en recopilar todos esos documentos producidos por el profesor, los estudiantes, y el personal administrativo ya que están relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés de los niños, pues este material refleja lo que sucede dentro del salón de clase, y da la posibilidad de entender que pasa por fuera del mismo. Estos documentos pueden incluir los programas escolares, las evaluaciones, las actas de reuniones, las circulares que se den dentro del aula y fuera de ella, en relación con las actividades y el desarrollo de la clase.

Encuestas y cuestionarios: Las encuestas y los cuestionarios son útiles para recolectar información sobre diferentes grupos de temas, sus ítems pueden variar según su grado de especificidad con el cual se obtiene información sobre los temas y sobre los ítems formulados. Los ítems son las preguntas que pueden limitar las respuestas a un rango restringido de posibilidades.

La encuesta es un instrumento de investigación para obtener información representativa de un grupo de personas, además es la búsqueda sistemática de la información en la que el investigador de alguna forma acude a las personas mismas, con el fin de que le informe sobre los datos que él desea conseguir. Esto se realiza a través un cuestionario donde el investigador recoge los datos para luego analizarlos y examinarlos detenidamente.

En la Figura 5, se puede observar el cuestionario desarrollado por los investigadores para la recolección de datos de la misma:



Instituto Colombo Venezolano
Encuesta a estudiantes del Grado 4to de Primaria
2018

Nombre: _____ Edad: _____

Preguntas:	SI	NO
¿La plataforma <u>Kiddly English</u> es pertinente?		
¿Atiende a los estándares de calidad que se busca de acuerdo al <u>MEN</u> ?		
¿Crees que es fácil usarla?		
¿Ingreso sencillo?		
¿Crees que una herramienta intuitiva?		
¿Usando una plataforma educativa virtual podrás mejorar tu inglés?		
¿Te gustaría tener clases en una sala de informática?		
¿Sabes que es un programa educativo?		
¿Te gustaría tener una plataforma educativa para aprender inglés?		

Figura 5. Encuesta a estudiantes de grado 4to. de primaria ICOLVEN

Validez Y Confiabilidad/Triangulación

Se entiende por validez de los instrumentos de medición, los valores que nos indican, que los instrumentos están midiendo lo que se pretende medir o alcanzar con la medición. Es la cercanía entre el instrumento de medición y la propiedad medible. Se dice que un instrumento es válido cuando mide el indicador. El tipo de validez empleado en esta investigación ha sido la validez predictiva.

Una vez concluidos los elementos de recolección de datos, para su posterior validación se procedió a una prueba piloto tanto a docentes, como a alumnos, se tomó una muestra de 38 docentes y estudiantes respectivamente, cada uno de los ítems fueron codificados obteniendo la respectiva matriz.

Se correlacionó los puntajes de cada ítem, con el puntaje total del instrumento de medición, obteniendo valores mayores que 0.249.

Sistematización de la Información

Con el objetivo del diseño de una propuesta metodológica y tecnológica se hace necesaria una síntesis bibliográfica relacionando los conceptos de los capítulos anteriores relacionados a la tecnología y a su contribución a las plataformas educativas; y de esta forma concretar y estructurar de forma adecuada el contenido a utilizar en la elaboración de la propuesta.

Se identifica como variable independiente a la propuesta metodológica y tecnológicas a desarrollar, la cuál definimos como una propuesta que será utilizada en el proceso de aprendizaje para ayudar a los educadores a fomentar comunidades de aprendizaje en línea o conectadas a internet, y lograr con el uso de esta herramienta una construcción de conocimientos en el enfoque comunicativo, identificando estos ejes como dimensiones. Como indicadores de esta variable mencionamos las herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información.

Identificamos como variable dependiente a la optimización del aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado cuarto (4to) del instituto, que debe partir de un diagnóstico de la situación actual de los alumnos, de su aprendizaje y de la implementación y evaluación de la propuesta metodológica y tecnológica. Mencionando como dimensiones al diagnóstico y la implementación. Un indicador usado serán las encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes y el análisis de documentos, por otro lado, será importante medir la cantidad de acceso de parte de los estudiantes a la plataforma, la frecuencia de acceso, la interacción con cada una de las sesiones, y un análisis de las evaluaciones o pruebas de validación del conocimiento de los estudiantes antes y después de aplicada la propuesta.

Las unidades o fases de desarrollo de la propuesta con sus respectivos temas se desarrollarán en un lapso de tres (3) meses y en cada uno de ellos se diseñarán pruebas enfocadas a las cuatro destrezas de lectura, escucha, pronunciación y escritura, a través de la plataforma virtual.

En las primeras fases se extraerá información sobre la situación previa al comienzo de la implementación de la plataforma metodológica y tecnológica: cómo afrontan los estudiantes una formación con estas características, cuáles son sus conocimientos y sus aptitudes previas, que expectativas tienen, etc. Con este estudio preliminar queremos comprender de una forma más compleja el presente a través de un proceso de recolección de datos que nos permita describirlo de una forma más completa y adecuada.

La estrategia o instrumento seleccionado en el desarrollo de esta primera fase fue la encuesta, donde la muestra debe ser representativa de la población de estudiantes del grado cuarto (4to) en referencia a la propuesta. El cuestionario limitado en preguntas y será descrito en los apartados siguientes.

Una segunda fase tiene relación con el desarrollo de la experiencia práctica, en este

periodo ya se desarrollada la propuesta metodológica y tecnológica en ambiente virtual, se coloca en práctica el modelo de supervisión virtual o no presencial que se lleva a cabo apoyados en la plataforma. Todo el proceso será explicado con más detenimiento en el siguiente capítulo de desarrollo de la investigación. En este caso esperamos predecir lo que ocurrirá en el futuro si pretendemos algo nuevo, o si introducimos ciertos cambios en las condiciones actuales.

En último momento, llegamos a una tercera fase de recogida y análisis de los datos para estudiar los resultados alcanzados, después de la aplicación práctica del modelo de desarrollo de contenidos virtuales en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

En las fases que hemos denominado como desarrollo y fase final intervendrán los estudiantes que desarrollaron contenidos desde la plataforma. Podremos ver sus sensaciones y avances con respecto a esta modalidad de enseñanza aprendizaje en general y, en concreto, lo que más nos interesa, con relación al desarrollo de los periodos de práctica.

La población sobre la cual se analizarán las diversas variables de la investigación sobre la cual se realizarán los cálculos estadísticos y la obtención de resultados se presenta a continuación en la Tabla 1.

Tabla 1. Cálculos estadísticos de la investigación

POBLACIÓN	UNIDADES DE ANÁLISIS	Nº
Comunidad Educativa	a) Estudiantes	35
	b) Docentes de Inglés	3
TOTAL POBLACION		38

Cronograma de la Investigación

El cronograma de actividades de esta investigación se presenta a continuación en forma detallada en la figura 6.

MESES PROGRAMADOS AÑO 2018

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MES 1				MES 2				MES 3			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Diseño de instrumento y técnica de investigación												
Aplicación de instrumentos												
Recolección de la información												
Análisis de la información y Diagnósticos												
Estudio de los contenidos y enfoques												
Diseño de la Propuesta Metodológica												
Evaluación de accesibilidad												
Elaboración de la propuesta Tecnológica												
Implementación de la Propuesta												
Pruebas y puesta en Marcha												

ACTIVIDADES
A
DESARROLLAR

Figura 6. Cronograma de actividades

Presupuesto de la Investigación

Como se muestra en la Tabla 2, los ingresos y egresos que están presupuestados para el desarrollo de esta investigación serán los siguientes:

Tabla 2. Presupuesto

Ingresos y Egresos de la Investigación

Concepto	Ingresos	Egresos
Recursos propios investigadores	2.000.000	
Saldo a favor	-150.000	
Gastos de transporte		300.000
Gastos de Papelería		220.000
Gastos de Fotocopiado		60.000
Gastos de Impresión		80.000
Gastos de Alimentación		350.000
Asesorías Externas		280.000
Viáticos Hoteles		120.000
Compra de elementos de oficina		180.000
Servicio de llamadas e Internet		120.000
Arriendo salón de socialización de la investigación		80.000
Refrigerios reunión de socialización		60.000
Total	1.850.000	1.850.000

Capítulo Cuatro - Diagnóstico o Análisis

En este capítulo se presenta los resultados obtenidos de la investigación sobre las Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de Primaria del ICOLVEN: Propuesta didáctica. Se presentan las fases en que se llevara a cabo la propuesta y además se presentan las figuras de la plataforma.

Fase 2: Ingeniería de Software

Se hace un análisis documental en el campo de la ingeniería de software para determinar el proceso en que más se adapte a la necesidad del usuario planteado.

Análisis de requisitos

Extraer los requisitos de un producto de software es la primera etapa para crearlo. Mientras que los clientes piensan que ellos saben lo que el software tiene que hacer, se requiere de habilidad y experiencia en la ingeniería de software para reconocer requisitos incompletos, ambiguos o contradictorios. El resultado del análisis de requisitos con el cliente se plasma en el documento ERS, Especificación de Requerimientos del Sistema, cuya estructura puede venir definida por varios estándares, tales como CMM-I. Asimismo, se define un diagrama de Entidad/Relación, en el que se plasman las principales entidades que participarán en el desarrollo del software. La captura, análisis y especificación de requisitos (incluso pruebas de ellos), es una parte crucial; de esta etapa depende en gran medida el logro de los objetivos finales. Se han ideado modelos y diversos procesos de trabajo para estos fines. Aunque aún no está formalizada, ya se habla de la Ingeniería de Requisitos. La IEEE Std. 830-1998 normaliza la creación de las Especificaciones de Requisitos Software (Software Requirements Specification).

Diseño y Arquitectura

Se refiere a determinar cómo funcionará de forma general sin entrar en detalles. Consiste en incorporar consideraciones de la implementación tecnológica, como el hardware, la red, etc. Se definen los Casos de Uso para cubrir las funciones que realizará el sistema, y se transforman las entidades definidas en el análisis de requisitos en clases de diseño, obteniendo un modelo cercano a la programación orientada a objetos.

Programación

Reducir un diseño a código puede ser la parte más obvia del trabajo de ingeniería de software, pero no es necesariamente la porción más larga. La complejidad y la duración de esta etapa está íntimamente ligada al o a los lenguajes de programación utilizados.

Pruebas

Consiste en comprobar que el software realice correctamente las tareas indicadas en la especificación. Una técnica de prueba es probar por separado cada módulo del software, y luego probarlo de forma integral, para así llegar al objetivo. Se considera una buena práctica el que las pruebas sean efectuadas por alguien distinto al desarrollador que la programó, idealmente un área de pruebas; sin perjuicio de lo anterior el programador debe hacer sus propias pruebas. En general hay dos grandes formas de organizar un área de pruebas, la primera es que esté compuesta por personal inexperto y que desconozca el tema de pruebas, de esta forma se evalúa que la documentación entregada sea de calidad, que los procesos descritos son tan claros que cualquiera puede entenderlos y el software hace las cosas tal y como están descritas. El segundo enfoque es tener un área de pruebas conformada por programadores con experiencia, personas que saben sin mayores indicaciones en qué condiciones puede fallar una aplicación y que pueden poner atención en detalles que personal inexperto no consideraría.

Documentación

Todo lo concerniente a la documentación del propio desarrollo del software y de la gestión del proyecto, pasando por modelaciones (UML), diagramas, pruebas, manuales de usuario, manuales técnicos, etc. Todo con el propósito de eventuales correcciones, usabilidad, mantenimiento futuro y ampliaciones al sistema.

Mantenimiento

Mantener y mejorar el software para enfrentar errores descubiertos y nuevos requisitos. Esto puede llevar más tiempo incluso que el desarrollo inicial del software. Alrededor de 2/3 de toda la ingeniería de software tiene que ver con dar mantenimiento. Una pequeña parte de este trabajo consiste en arreglar errores, o bugs. La mayor parte consiste en extender el sistema para hacer nuevas cosas. De manera similar, alrededor de 2/3 de toda la ingeniería civil, arquitectura y trabajo de construcción es dar mantenimiento.

Fase 3: Diseño visual

Se analiza basado en el estudio de JC Sanz, significados y funciones del color y las emociones en los niños, el cual expone que son adaptación y oposición, asimismo Amalia Molina-Jiménez, atendiendo a estas consideraciones en un estudio de la Universidad Nacional de Costa Rica, “El dibujo infantil: Trazos, colores e historias que nos hacen reflexionar y aprender”, la máster en pedagogía dice que “El niño y la niña crean sus obras y en estas realizan composiciones de color asombrosas por el solo placer de explorar”, esto apoya la idea del uso de colores para generar emociones y puesto que la psicología del color habla acerca del lenguaje del color el cual es conocido por artistas y profesionales de campos donde su utilización es fundamental en la elaboración de sus productos, como el diseño, la decoración, la publicidad,

etc.... Es un medio atractivo que, consciente o subconscientemente actúa sobre el observador, por lo cual sus características son explotadas por los mismos en sus trabajos.

Gamificación

Es muy interesante conocer y aprender que la gamificación posee elementos fundamentales en materia de motivación al estudiante o persona que está aprendiendo, mecanismos tales como premiar el esfuerzo, cada una de las actividades realizadas, así que según el Dr. Manuel Fandos Igado en su tesis doctoral asevera que “La gamificación, entendida como el uso de la mecánica de jugabilidad en contextos ajenos a los juegos, permite la focalización de la actividad del usuario, motiva acciones, promueve el aprendizaje y la resolución de problemas dentro de «historias» que contienen objetivos realizables lo que permite el desarrollo personal cumpliendo las funciones y responsabilidades asumidas en el juego en un contexto de oportunidades, más que de imposiciones.”

La gamificación está siendo utilizada en múltiples áreas como el marketing, los recursos humanos, entre otros, todo con el fin de utilizar esas buenas mecánicas de juego a la docencia utilizando una metodología que permita analizar de forma directa los beneficios de la aplicación y sus resultados en los usuarios, porque los usuarios deben tener una retroalimentación cuya recompensa se da de manera positiva en una notificación que le felicite por el logro completado, esto acelera el desarrollo y hace que los usuarios se sientan más a gustos y sigan utilizando la información, inclusive si son actividades de poco interés común.

Esta propuesta metodológica, trata tanto de motivar a los alumnos, favorecer la competitividad, como ofrecer un feedback instantáneo al estudiante, de forma que en todo momento pueda equipararse con el resto de sus compañeros, y también tener una idea clara de su posible nota final.

A continuación se puede observar en la figura 7 , la gamificación:



Figura 7. Gamificación

JUEGO VS. GAMIFICACIÓN

Gamification tiene cierta similitud con los juegos, pero no son exactamente lo mismo. El término “gamification” fue acuñado por Nick Pelling en 2002, Como el término lo indica, es gamification, no crear un buen juego, pero la transferencia de algunos de las características positivas de un juego a algo que es no es un juego.

Esas características positivas de un juego a menudo se describen en términos generales como "divertido" y tienen el efecto de los jugadores de juegos de acoplamiento en la actividad. “La gamificación muy bien usada en el ámbito de la educación permitirá un adelanto de los resultados, provocará la resolución de problemas por parte de los usuarios y hará que los colaboradores actúen bien entre sí. Además, incrementará el desarrollo de nuevas ideas con el propósito de alinear los objetivos entre negocio y usuarios.”

Utilizando elementos de gamificación descritos a continuación en la figura 8:



Figura 8. Elementos de la gamificación

En la figura 9, se puede ver la utilización de uno de los botones de la gamificación aquí:



Figura 9. Elementos – Un botón de la Gamificación

Dando pie a la ayuda puntual de cada actividad, el botón nos ayuda a ampliar más información sobre la misma.

En la figura 10, se puede ver la propuesta visual de la plataforma como tal:



Figura 10. Elemento KiddyEnglish

Menú principal, es el inicio de la aplicación donde se puede empezar a interactuar y aprender, se puede configurar volumen, tamaño de pantalla entre otros y la puntuación explica el proceso de evaluación del estudiante en las asignaciones, finalmente los créditos donde se encuentra nuestra información.

En la figura 11, puede observar el inicio de la aplicación



Figura 11. Inicio de la aplicación

Interfaz donde se observa la conducta de entrada para establecer el nivel de conocimiento que posee el estudiante, se presenta en el ejemplo un nivel básico del conocimiento de los colores y la identificación de cada uno de ellos representados en un dibujo interactivo.

Al lado izquierdo se tienen los niveles que a medida que avance logrará un puntaje situado en la parte superior con una estrella, haciendo referencia a la gamificación con matices pedagógicos, de igual manera las vidas motivando al estudiante a luchar por no perder.

En la figura 12, se puede observar las actividades de Drag and Drop (arrastrar y soltar):



Figura 12. Actividades de Drag and Drop

También se incluyen actividades de Drag and Drop (arrastrar y soltar) para facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante, La interfaz de esta herramienta permite el desarrollo rápido de cualquier aplicación, usando este mecanismo agilizan el desarrollo, El color del encabezado varía en función del género del estudiante (Fucsia para el género femenino) (Azul para el género masculino).

En la figura 13, se puede observar la interfaz de la función del género de estudiante de sexo masculino:



Figura 13. Interfaz género masculino – color azul.

En la figura 14, se puede observar la interfaz de la función del género de estudiante de sexo femenino:



Figura 14. . Interfaz género masculino – color fucsia

La puntuación se sitúa en la parte superior por medio de estrellas y la sumatoria de los puntos.

Resultados

Se encontró que para el diseño del software el ministerio de educación nacional, atiende a los siguientes lineamientos de calidad para el Presente Continuo, se deben tener estos resultados, el colegio tiene plan de curso están definidos.

De todas las investigaciones documentales y de las revisiones de la asignatura, el modelo que más se adapta es el modelo mixto por las encuestas y la utilización de instrumentos de medición.

El diseño visual se adaptó a las necesidades por tanto se concluyó que la gamificación facilita el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la interfaz de Kiddly English, plataforma propuesta para ello.

El test arrojó que en cuanto al uso y la facilidad del acceso hay un 80% de aceptación en una muestra de 38 docentes y estudiantes respectivamente, el programa es pertinente porque atiende los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, se cumplió con el requerimiento visual.

Capítulo Cinco –Discusión

Se logró concluir lo que Díaz y Hernández (1999), exponían, las estrategias didácticas creativas en entornos virtuales facilitan la enseñanza y sirven como ayudas planteadas por el docente para el estudiante, ya que los estudiantes aprenderán de manera lúdica respondiendo preguntas con diferentes temáticas de su área.

Es muy importante que los estudiantes adquieran destrezas y habilidades prestando especial atención a la pronunciación, sin la presencia de libros de textos, mediante metodologías innovadoras y motivantes, según lo refiere Richards y Rogers (2001).

Por otro lado, Brown (2001) nos plantea métodos de aprendizaje donde el profesor es motivador y experto, pero los ejercicios son de repetición, lo que logra un aprendizaje a través de la memorización y no de la atención motivada y sostenida.

Son fundamentales los logros de Gattegno (1970) cuando plantea metodologías generadas a partir del descubrimiento, desde la independencia, autonomía y responsabilidad, pues son características de los procesos de aprendizaje virtual. En contraposición, aparece la metodología planteada por Charles (1972) donde existe un vínculo estrecho entre el estudiante y el profesor, siendo este último, un consejero y guía.

Georgi (1979) socializa una metodología de aprendizaje, que inicia con el principio de que el cerebro humano es capaz de procesar grandes cantidades de material, si tenía las condiciones apropiadas. Dentro de ellas, un estado suficiente de relajación y equilibrio. Su método plantea condiciones apropiadas, como la comodidad; agentes motivadores, como la música, pero continúa presentando en el centro a la figura del profesor como director de todo el proceso, lo cual ha tenido críticas concentradas por los autores Brown (2001) y Richards y Rodgers (2001).

Borras (1993) nos plantea un aprendizaje, facilitado por los avances tecnológicos y los programas informáticos, menciona que este tipo de elementos tienen un potencial para estimular las conversaciones entre pares y grupos de estudiantes, dado como resultado, una mejora de las competencias comunicativas de los mismos.

El aprendizaje del lenguaje asistido por computadoras, aparece como un método innovador, a partir de la búsqueda y el estudio de las aplicaciones del computador en el aprendizaje y enseñanza de un nuevo idioma, según Warschauer (1996).

Schank R. y Cleary C. (1995) relaciona el desarrollo de las computadoras como una gran oportunidad en la aplicación de nuevas estrategias metodológicas, al mencionar que nos encontramos en una época de gran coyuntura donde las computadoras son más eficaces y su desarrollo avanza aceleradamente.

Se logró aplicar en el modelo del prototipo del software la gamificación, término acuñado por Nick Pelling en el 2002, demostrando así un adelanto de los resultados, provocando la resolución de problemas por parte de los estudiantes.

Capítulo Seis - Conclusiones y Recomendaciones

En el presente capítulo se presentan las conclusiones a las que han llegado los investigadores basados en los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados, con base en los objetivos de la investigación. Posteriormente se establece una serie de recomendaciones que harán posible la aplicación de la propuesta investigativa

Recomendaciones

Se recomienda a otros investigadores aplicar el diseño para verificar si es pertinente o no y si impacta a la calidad del software y del estudiante.

Se recomienda aplicar el modelo a estudiantes de edades comprendidas entre 8 y 10 años.

Tener equipos de cómputo en el hogar y la institución para fortalecer los conocimientos vistos en clase y reforzados en casa.

Un sistema de aprendizaje que refuerce la relación entre el alumno y los contenidos enseñados, para un auténtico y profundo saber educativo.

Utilizar herramientas que ayuden a la valoración y sujeción de conceptos en el momento de emprender el desarrollo educacional en la institución.

Se recomienda un plan de estudios en el área de Inglés que facilite la didáctica tecnológica, para facilitar el aprendizaje de contenidos en la materia de Inglés.

Una revisión exhaustiva de los temas a tratar, para lograr una valoración exacta de lo que se está implementando en los alumnos frente a los temas a cargo en el área de inglés.

Se deben tener los niños vigilados tanto en la institución como en el hogar, ya que el proceso tecnológico puede desviar de alguna u otra forma la correcta visión y conducta en el trascender formativo, por lo tanto, es indispensable el acompañamiento del profesorado y los padres de familia.

Finalmente, las pausas activas son necesarias para la correcta formación y motivación del contenido ofrecido por medio de recursos educativos y más si son tecnológicos, pues el constante funcionamiento de este puede sacar de realidad los demás contextos de aprendizajes.

Conclusiones

Se logra diseñar el software Kiddy English como una propuesta a la mejora del presente continuo en estudiantes de 4° grado de primaria del Colegio ICOLVEN de la ciudad de Medellín, Colombia, en el año 2018.

Permite de una manera sana y lúdica que los alumnos desarrollen contenidos donde difieren en su proceso formativo (temas en dificultad), para que el proceso sea emotivo y con claros ajustes cognitivos para el normal desarrollo de la materia de Inglés.

La tecnología es una clara herramienta educativa para que los alumnos se sientan identificados en todo el proceso de aprendizaje, en este caso en la materia de inglés, utilizando un sistema grafico que les adopta un aprendizaje más claro en el momento que sea necesario reforzar, así los alumnos encuentran esa motivación clara de querer seguir aprendiendo.

La materia de inglés en el grado cuarto es quizás una de las áreas más complejas para que el estudiante se identifique de manera directa con el aprender, para esto se desarrolla un software que permite un aprendizaje más lúdico y motivacional para los estudiantes permitiéndoles un alto flujo de refuerzo y de posicionamiento conceptual.

La diversión es quizás uno de los métodos más efectivos para el correcto proceso cognitivo, pues la persona que se divierte es más propensa a pensar y actuar en relación a lo que esté desarrollando con el tema de la enseñanza, en este caso el área de Inglés en el grado 4° del colegio ICOLVEN.

Lista de Referencias

- Borras, I. (1993). *Developing and accessing Practicing Spoken. A multimedia program for improving speaking skills*. *Educational Technology Research and development*, 41(4), 91-103.
- Brown, D. H. (2001). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Longman.
- De la Torre Zermeño, Francisco. (2005). *12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica*. México: Alfa omega
- Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo. (1999). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill INTERAMERICANA, S.A.
- Igado, D. M. (s.f.). *La «gamificación» como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje*. Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). UNIR.
- La utilización de la gamificación para la mejora de la educación en alumnado con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad, (TDA-H)*. (2014). Disponible en http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41713/Mudarra_Pe%F1a_Esther;jsessionid=FF99F5658245DF1C88F986C20A51FED8?sequence=1
- Liu, M. (1994). *Hypermedia Assisted instruction and second language learning: A semantic-network-based approach*. *Computers in the schools*, 10(3-4), 293-312.}
- Proyecto Educativo Institucional - Instituto Colombo Venezolano Medellín – Colombia 2014.
- Richards y Rodgers (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. (2nd. edition). USA: Cambridge University Press.

Wilson Arana Palomino, Gerver Pérez Pulido, Milton Andrés Jara Ramírez, "*El Diseño*

Curricular. Un Estado De Arte". En: Revista Pensamiento Americano ISSN: 2027-2448

Ed: v.10 fasc. p.228 – 243, 2017, DOI: <http://dx.doi.org/10.21803/penamer.10.19.491>

Zanón, J., (2007), *Psicolingüística y didáctica de las lenguas: Una aproximación histórica y*

conceptual. Revista Didáctica Marco ELE, 5. [En línea] Disponible

en:<http://marcoele.com/descargas/5/zanon-psicolinguistica.pdf> Descargado el:

14/febrero/2014.

Anexos

Anexo A.

Plan de asignatura y de clases. Segundo y Tercer periodo.



INSTITUTO COLOMBO VENEZOLANO

PLAN DE ASIGNATURA Y DE CLASES

ÁREA

HUMANIDADES

ASIGNATURA

INGLÉS

INTENSIDAD

4 Horas

PERIODO

Segundo

DOCENTE

Maira Alejandra Castro Parra

GRADOS

4 A - B

AÑO

2018

EJES TEMÁTICOS:	ESTÁNDAR:	COMPETENCIA
Lee, escucha, pronuncia y escribe oraciones y/o expresiones afirmativas, e interrogativas sobre temas como presente simple primera y tercera persona, daily routine, profesiones (doctor, chef, teacher).	Digo un texto corto memorizado en una dramatización o exposición, ayudándome con gestos. Asocio un dibujo con su descripción escrita.	Escucho, comprendo y respondo de manera verbal y/o escrita, las preguntas que me hacen utilizando las estructuras vistas: presente simple he/ she/ I.
DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO	
LISTENING, SPEAKING, READING AND WRITING	Describe las acciones de la rutina diaria utilizando la estructura del presente simple en tercera persona. Conozco el vocabulario de profesiones y lo relaciono con la estructura del presente simple en primera persona.	

ACTIVIDADES DE CLASE	RECURSOS	FECHA SEMANAL	
- Bienvenida a clases. - Bimestral del primer periodo. - Presentación de la unidad 3: daily routine.	Book, CD, notebook/paper, colors, dictionary	2 – 6 abril	
- Vocabulario de actividades diarias. Conocerlo y traducirlo. - Escuchar y leer la página 20 y resuelve la página 21.	Book, CD, notebook, dictionary	9 – 13 abril	
- Lee y resuelve las páginas 22 y 23. Copiar en el cuaderno las indicaciones de la actividad. - Escucha y completa las actividades de la página 24 y 25. - Exposición: qué profesión prefiero. Seguir las indicaciones dadas.	Book, CD, notebook, dictionary, pictures	16 – 20 abril	
- Evaluación de la unidad 3. - Resuelve las páginas 24 hasta la 27.	Book, CD, notebook, draws / pictures,	23 – 27 abril	
- Conoce la unidad 4. Copiar el vocabulario y traducir. - Resuelve las páginas 28 y 29. - Lee y resuelve las páginas 30 y 31.	Book, CD, notebook, draws / pictures.	30 – 4 may	
- Elabora la manualidad de la unidad 3 utilizando los recursos del Activity book. - Desarrolla las actividades de las páginas 32 y 33. - Lee y escucha la historia de la página 34 y resuelve la página 35.	CD, notebook, photocopies, draws dictionary.	7 – 11 may	
- Elabora la manualidad de la unidad 4 utilizando los recursos del Activity book. - Evaluación de la unidad 4.	CD, notebook, dictionary	15 – 18 may	
- Realiza la actividad indicada en el cuaderno y completa las fotocopias según la explicación dada.	CD, notebook, dictionary	21 – 25 may	
- Recuperación, entrega de actividades y de libros.	Book, CD, notebook, photocopies.	28 – 1 junio	
- Semana de bimestrales.		5 – 8 junio	

"El currículum está constituido por todas las oportunidades de aprendizaje que proporcione la escuela" (Saylor y Alexander, 1966:54)".



INSTITUTO COLOMBO VENEZOLANO

PLAN DE ASIGNATURA Y DE CLASES

ÁREA	HUMANIDADES	ASIGNATURA	INGLÉS	INTENSIDAD	4 Horas	PERIODO	Tercero
DOCENTE	Maira Alejandra Castro Parra	GRADOS	4 A - B	AÑO	2018		

EJES TEMÁTICOS:	ESTÁNDAR:	COMPETENCIA
Lee, escucha, pronuncia y escribe oraciones y/o expresiones afirmativas, e interrogativas sobre temas como What do / does, el vocabulario del circo, nacionalidades.	Digo un texto corto memorizado en una dramatización o exposición, ayudándome con gestos. Asocio un dibujo con su descripción escrita.	Escucho, comprendo y respondo de manera verbal y/o escrita, las preguntas que me hacen utilizando las estructuras vistas: What do / does, They' re Peruvian.

DIMENSIÓN	INDICADOR DE DESEMPEÑO
LISTENING, SPEAKING, READING AND WRITING	Conoce el vocabulario del circo y realiza preguntas como What do lions eat? Conoce y aprende el vocabulario de países y nacionalidades, elaborando oraciones con la estructura They' re from Greece.

ACTIVIDADES DE CLASE	RECURSOS	FECHA SEMANAL
- Bienvenida a clases. - Presentación de la unidad 5: Escribe el vocabulario y la estructura de la unidad.	Book, CD, notebook/paper, colors, dictionary	3 – 6 jul

<ul style="list-style-type: none"> - Explicación del tema: escribe las oraciones y completa la actividad. - Escuchar y leer la página 36 y resuelve la página 37. 	Book, CD, notebook, dictionary	9 – 13 jul	
<ul style="list-style-type: none"> - Lee y resuelve las páginas 38 y 39. Copiar en el cuaderno las indicaciones de la actividad. - Escucha y completa las actividades de la página 40 – 41. 	Book, CD, notebook, dictionary, pictures	16 – 19 jul	
<ul style="list-style-type: none"> - Exposición de la unidad 5: escoge un tema como deportes, películas, y vacaciones. - Resuelve las páginas 42 – 43. 	Book, CD, notebook, draws / pictures,	23 – 27 jul	
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la unidad 6. Copiar el vocabulario y la estructura de la unidad. - Explicación del tema: escribe las oraciones y completa la actividad - Evaluación de la unidad 5. 	Book, CD, notebook, draws / pictures.	30 – 3 ago	
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla las actividades de las páginas 44 – 45. - resuelve las páginas 46 – 47 según las indicaciones. 	CD, notebook, photocopies, draws dictionary.	6 – 10 ago	
<ul style="list-style-type: none"> - Exposición de la unidad 6: Nacionalidades. - Resuelve las páginas 48 – 49. 	CD, notebook, dictionary	13 – 17 ago	
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza la página 50 – 51. - Realiza la evaluación de la unidad 6. 	CD, notebook, dictionary	21 – 24 ago	
<ul style="list-style-type: none"> - Recuperación, entrega de actividades y de libros. - Autoevaluación. 	Book, CD, notebook, photocopies.	27 – 31 ago	
<ul style="list-style-type: none"> - Semana de bimestrales. 		3 – 7 sep	

"El currículum está constituido por todas las oportunidades de aprendizaje que proporcione la escuela" (Sylor y Alexander, 1966:54)".

Anexo B.

Matriz de Análisis

Nombre del Co-investigador	No. Artículo	Nombre del estudio	bases de datos	Clasificación de la revista				Clasificación del documentos					Fecha del estudio	País que realiza estudio	
				A1	A2	B	C	Tesis doctoral	Tesis maestría	Asociaciones no gubernamentales - técnico	Normas	Libros			
	1	Nuevo enfoque metodológico a través de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés: estrategias de aprendizaje en el entorno virtual	DIALNET			X								2017	COSTA RICA
	2	Los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés a través de los entornos virtuales de aprendizaje	REPOSITORIO UNEMI									X		2015	ECUADOR
	3	Formación docente: Un estudio de las creencias de alumnos y profesores sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés	RIBOEI			X								2013	ESPAÑA
	4	El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria	REDALYC			X								2011	VENEZUELA
	5	Entrenamiento en estrategias de aprendizaje de inglés como lengua extranjera en un contexto de aprendizaje combinado	DIALNET			X								2010	CHILE
	6	Aprendizaje integrado de contenidos curriculares en inglés lengua extranjera: diferencias con el aprendizaje del inglés como asignatura	SCIELO				X					X		2008	ESPAÑA
	7	Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet	REDALYC					X						2009	ESPAÑA
	8	Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (mlearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones e investigaciones	SCIELO			X								2009	ECUADOR
	9	El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria	REDALYC			X								2011	VENEZUELA
	10	Una fotografía de las cogniciones de un grupo de docentes de inglés de secundaria acerca de la enseñanza y aprendizaje del idioma en establecimientos educacionales públicos de Chile	SCIELO	X								X		2010	CHILE

11	Una metodología para la enseñanza bilingüe en la etapa de Primaria Bilingual Methodology in Primary Schools	DIALNET		X						2008	ESPAÑA	X
12	El uso de las tic como herramienta para el aprendizaje significativo del inglés	SCIELO	X				X			2012	COLOMBIA	X
13	Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC	AGAPEA		X					X	2011	ESPAÑA	X
14	La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI.	DIGITALES		X						2008	BRASIL	X
15	Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red	REDALYC	X						X	2013	ESPAÑA	X
16	Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores	REDALYC		X					X	2015	ESPAÑA	X
17	Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje	DIALNET		X					X	2014	COLOMBIA	X
18	El aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en lengua inglesa en el aula de primaria	DIALNET	X	X						2014	ESPAÑA	X
19	El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad	TDR	X		X					2014	ESPAÑA	X
20	Buenas prácticas educativas para el aprendizaje del inglés en la enseñanza no formal	SCIELO		X					X	2014	COSTA RICA	X
21	Instituciones educativas que desean incluir las herramientas tecnológicas como un proceso de crecimiento en el aprendizaje digital y sistemático.	DIALNET	X						X	2016	ESPAÑA	X

