



Adquisición de Vocabulario Básico en Inglés a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje con Actividades Multimediales Desarrolladas en JClic en Grado Sexto

Acevedo Samacá Martha Cecilia

Castiblanco Espinosa María Angélica

Quintero González Sandra Yineth

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Trabajo de Grado

Mag. Karen Julio Cárdenas

Bogotá, Cundinamarca, Colombia

16/07/2021

Dedicatoria

A Dios por haberme dado salud, por bendecirme en todo momento y llenarme de sabiduría para culminar satisfactoriamente mi Maestría, a las personas más importantes en mi vida, mi madre Cecilia Samacá por su apoyo incondicional en los momentos que más lo necesité, a mi hijo Wilmar Yamith porque es el motor que mueve mi existencia. Dios los siga bendiciendo.

Martha Cecilia Acevedo

Esta tesis está dedicada a:

A Dios, el Señor Jesús, La Virgencita María, Al espíritu Santo y a todos los Ángeles y Arcángeles del cielo que intercedieron para iluminarme y ayudarme a culminar este proyecto.

A mi Esposo Josselyn Sánchez Sánchez y mis hijos David Sebastián y Sara Valentina Sánchez Castiblanco quienes me apoyaron y me acompañaron en todo momento de este complejo camino de la culminación de mi maestría.

A mi mamá Virginia Espinosa, a mi Papá Pedro Luis Castiblanco, a mi Hermana Ana Lucia Castiblanco y a mi sobrinita Angie Daniela Martínez, quienes estuvieron pendientes y me brindaron sus palabras de ánimo para culminar este postgrado.

A mi Tía Georgina Espinosa Barreto, mi abuelita Ana de Jesús Barreto de Espinosa y a mi abuelito David Antonio Espinosa Acosta quienes se encuentran en el cielo, siendo mis angelitos de la guarda que con su valioso ejemplo de perseverancia y valentía me guiaron para no desistir.

A todos mil y mil gracias los amo muchísimo, Dios los bendiga por siempre.

María Angélica Castiblanco Espinosa

De manera especial y amorosa dedico esta tesis a mi amado esposo Fredy Calderón, quien con su apoyo constante y su enorme paciencia apoyó de muchas formas mi esfuerzo siendo testigo de cada paso que di en este recorrido para poder finalizar mi maestría, de igual forma, la dedico a mis hijos Sergyo Calderón y Daniel Calderón, quienes con sus actitudes de afecto me han acompañado en este proceso de completa felicidad.

Sandra Yineth Quintero González

Agradecimientos

Mis más sinceros agradecimientos a Dios por bendecirme en todo momento, a mis compañeras Sandra Quintero y Angélica Castiblanco por su comprensión, ayuda y motivación para para culminar con éxito nuestro objetivo. A nuestra asesora de tesis Karen Julio por su excelente orientación y apoyo incondicional y a la Universidad de Cartagena por brindarme los mejores conocimientos para mi superación personal. Muchas gracias a todos.

Martha Cecilia Acevedo

Deseo utilizar este espacio para agradecer a Dios por sus infinitas bendiciones, al Señor Jesús, a la Virgencita María, al espíritu Santo y a todos los Ángeles y Arcángeles del cielo que siempre iluminaron mi camino. Además, deseo agradecer a mis docentes y tutores de la Maestría, en especial al Doctor Alhim Vera Silva y Mag. Karen Julio Cárdenas que, con su sabiduría, su paciencia, tolerancia y dedicación me guiaron para diseñar un proyecto de calidad, junto con mis dos compañeritas Martha y Sandra que aparecieron como dos angelitos para que juntas pudiéramos culminar con éxito este gran proyecto. A la vez agradezco a cada uno de los miembros de mi familia “mi Esposo Josselyn Sánchez Sánchez, mis hijos David Sebastián Sanchez Castiblanco, Sara Valentina Sánchez, mi mamá Virginia Espinosa, mi Papá Pedro Luis Castiblanco, mi Hermana Ana Lucia Castiblanco y mi sobrinita Angie Daniela Martínez, y a mis angelitos del cielo: mi Tía Georgina Espinosa Barreto, mi abuelita Ana de Jesús Barreto de Espinosa y mi abuelito David Antonio Espinosa Acosta” quienes siempre fueron mi inspiración y mi motor para salir adelante y nunca desfallecer durante este complejo proceso académico.

María Angélica Castiblanco Espinosa

Desde el fondo de mi corazón le doy gracias a Dios y a La Virgen María por permitirme cumplir una meta más, a mis bellos e incondicionales padres Luis y Ana, por guiarme y ser luz constante en el camino de mi vida, a mis hermanos Andrés y Daniel por ser seres especiales en mi lucha, a mis compañeras de trabajo Martha y María Angélica, por su apoyo y acompañamiento en el desarrollo de este proyecto, a mi directora de trabajo de grado Karen Julio por todo su tiempo y su valiosa asesoría, finalmente y no por eso menos importantes, a todos mis profesores de esta maestría por sus valiosas enseñanzas que diariamente se convierten en experiencias de vida.

Sandra Yineth Quintero González

Contenido

Introducción	12
Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema	14
Planteamiento.....	14
Formulación	15
Antecedentes del problema.....	15
Justificación	20
Objetivos.....	23
Objetivo General.....	23
Objetivos Específicos	23
Supuestos y Constructos	23
Alcances y Limitaciones.....	25
Capítulo 2. Marco de Referencia.....	27
Marco Contextual.....	27
Marco Legal	31
A nivel internacional	31
A nivel nacional.....	33
A nivel local.....	36
A nivel Institucional	36
Marco Teórico.....	37

	5
Competencia Comunicativa.....	37
Importancia del léxico en el aprendizaje del inglés.....	38
Aprendizaje de la lengua asistido por ordenador (ALAO; en inglés, CALL).....	40
Uso pedagógico de internet	42
Uso de las TIC	43
Uso de los Recursos Educativos Digitales (RED).....	45
Ambientes Virtual de Aprendizaje (AVA).....	45
Objetos Virtuales de Aprendizaje “OVA”.....	47
Marco conceptual.....	50
Léxico	50
ALAO; en inglés, CALL	51
Internet.....	52
Tecnologías de la Información y las Comunicaciones “TIC”	52
Recursos Educativos Digitales “RED”	54
Ambiente Virtual de Aprendizaje “AVA”.....	54
Moodle.....	55
Objetos Virtuales de Aprendizaje “OVA”.....	55
Jclic.....	56
Capítulo 3. Metodología	58
Modelo de investigación.....	59

Participantes	60
Categorías o variables del estudio.....	62
Técnicas e Instrumentos de recolección de información	64
Ruta de Investigación.....	67
Análisis de la información	71
Capítulo 4. Intervención Pedagógica.....	75
Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones	113
Referencias.....	119
Anexos	139
Anexo A: Tabla 1. Cuadro de relaciones conceptuales	139
Anexo B: Prueba diagnóstica y Test final.....	141
Anexo C: Análisis de los resultados de la prueba diagnóstica.....	145
Anexo D: Carta solicitud de ejecución del proyecto	148
Anexo E: Autorización para la participación de los estudiantes de grado sexto	149
Anexo F: Encuesta	150
Anexo G. Ficha de observación no estructurada	153
Anexo H: Evidencias fotográficas interacción estudiantes con actividades en Moodle.....	154
Anexo I: Tabla sobre análisis y conclusiones obtenidos para cada objetivo específico	155
Anexo J: Tabla sobre análisis de la triangulación etapa de evaluación	157

Lista de tablas

	Página
Tabla 1 - Categorías, número de ocurrencias y hallazgos encontrados en la observación no estructurada	76
Tabla 2 - Categorías, número de ocurrencias y hallazgos encontrados en la observación no estructurada.....	98

Lista de figuras

	Página
Figura 1 - Niveles según Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas	32
Figura 2 - Gráfico Marco conceptual	57
Figura 3 - Etapas de la Investigación Acción Participación (IAP)	68
Figura 4 - Etapas de la observación.....	75
Figura 5 - Respuestas tópico miembros de la familia.....	78
Figura 6 - Respuestas tópico profesiones.....	79
Figura 7 - Respuestas tópico lugares públicos.....	80
Figura 8 - Respuestas prueba diagnóstica sobre los tres tópicos.....	81
Figura 9 - Ventanas de Moodle, página web y vídeo.....	94
Figura 10 - Ventanas de JClic sobre las actividades diseñadas para los tres tópicos.....	95
Figura 11 - Ventanas Microsoft Teams durante las clases sobre introducción al proceso de aprendizaje de los tres tópicos	96
Figura 12 - Estudiantes de grado sexto realizando actividades de JClic	97
Figura 13 - Respuestas tópico-miembros de la familia.....	100
Figura 14 - Respuestas tópico profesiones.....	101
Figura 15 - Respuestas tópico lugares públicos.....	102
Figura 16 - Respuestas proceso de aprendizaje de los tres tópicos.....	103
Figura 17 - Respuestas generales sobre los tres tópicos.....	103
Figura 18 - Respuestas tópico miembros de la familia.....	105
Figura 19 - Respuestas tópico profesiones.....	106
Figura 20 - Respuestas tópico lugares públicos.....	107

Figura 21 - Respuestas test final sobre los tres tópicos.....	108
Figura 22 - Resultados obtenidos de la triangulación.....	110

Resumen

Este trabajo de investigación surgió del problema que tenían los estudiantes de grado sexto en torno al aprendizaje de vocabulario básico en inglés. Se planteó el objetivo que permite saber en qué medida se facilita la adquisición de vocabulario a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con actividades multimediales desarrolladas en JClic. Para tal fin el estudio se basó en el método mixto y la Investigación Acción Pedagógica (IAP) con las siguientes fases: 1) la fase de observación y de diagnóstico aplicando una prueba de entrada, la cual permitió determinar el problema anteriormente planteado; 2) se continúa con la etapa de planificación y acción en la cual se diseñaron y ejecutaron una serie de actividades multimediales innovadoras y llamativas, desarrolladas en JClic como rompecabezas, concéntrese, sopa de letras y ejercicios de relación con vocabulario básico (las profesiones, los miembros de la familia y los lugares públicos), tomando como base la imagen de la palabra, su escritura y la relación con el sonido de la misma; 3) finalmente, la etapa de la evaluación en la cual se aplicó una prueba de salida, una observación y una encuesta, cuyos resultados arrojaron apropiación del léxico y agrado por parte de los estudiantes en torno al desarrollo de cada una de las actividades. Las conclusiones conducen a que esta experiencia enriquece el ámbito pedagógico ya que proporciona una propuesta didáctica y tecnológica a la forma de enseñanza-aprendizaje de vocabulario básico en inglés de una manera innovadora, lúdica e interactiva lo que ayuda no sólo a mejorar el ambiente escolar sino también el desempeño académico en esta área.

Palabras claves: Inglés, vocabulario básico, JClic, Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), actividades multimediales.

Abstract

This research study emerged from the problem sixth graders had learning basic vocabulary in English. The proposed objective allows knowing to what extent the acquisition of vocabulary is facilitated through a Virtual Learning Environment (VLE) with multimedia activities developed in JClic. For this purpose, the study was based on the mixed method and Pedagogical Action Research (PAR) considering the following phases: 1) the observation and diagnosis phase applying an entry test, which allowed to determine the previously posed problem; 2) the planning and action stage in which a series of innovative and striking multimedia activities were designed and executed. These activities were developed in JClic such as puzzles, memory games, word search and exercises related to basic vocabulary (professions, family members and public places), based on the image of the word, its writing and the relationship with the sound of it; 3) finally, the evaluation stage in which an exit test, an observation, and a survey were applied. The results showed appropriation of the lexicon and the students' liking for the development of each of the activities. Finally, the conclusions lead that this experience enriches the pedagogical field since it provides a didactic and technological proposal for teaching and learning basic vocabulary in English in an innovative, playful, and interactive way. The latest helps not only to improve the school environment but also the academic performance in this area.

Keywords: English, basic vocabulary, JClic, VLE, multimedia activities.

Introducción

Vivimos en un mundo que marcha al ritmo acelerado de la era digital, de la utilización de las nuevas tecnologías, del uso de estrategias novedosas implementadas en los procesos de enseñanza aprendizaje, lo que nos lleva a enfrentar nuevos retos y a sacarle el máximo provecho y uso de todos esos recursos digitales disponibles en la red, los cuales si se utilizan en forma apropiada, permiten que se mejoren las estrategias que tradicionalmente se han venido empleando para la enseñanza del inglés, especialmente para la enseñanza del vocabulario básico.

Teniendo en cuenta lo anterior, este trabajo pretende analizar la adquisición de vocabulario básico en inglés a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con actividades multimediales desarrolladas en JClic, que promueva y facilite el aprendizaje de tres tópicos del vocabulario, en los estudiantes de grado sexto del colegio Montebello IED de la ciudad de Bogotá. Con este recurso se buscó que los estudiantes participaran de forma directa en la asimilación de dicho vocabulario, desarrollando, en forma autónoma, las diferentes actividades multimediales propuestas, de tal forma que dichas tareas se convirtieran para ellos en algo moderno, interactivo y dinámico, convirtiéndose en una opción atractiva frente a las estrategias tradicionales que se venían utilizando en su formación previa.

Así mismo, la investigación partió del problema que se identificó en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello IED en cuanto a las falencias que se detectan luego de aplicar los instrumentos como la observación no estructurada y prueba de conocimiento que se realizan al inicio del año escolar, los cuales nos muestran resultados negativos en cuanto al conocimiento y dominio de léxico, resultando evidente que las estrategias tradicionales que se vienen utilizando en su formación inicial, no han sido adecuadas y se quedan en unos listados de

palabras con su traducción, los cuales deben ser aprendidos por los educandos a través de un proceso de repetición y al final el vocabulario que terminan adquiriendo es casi nulo.

Del problema anterior, surge la necesidad de plantear una estrategia innovadora que le permita a los estudiantes adquirir ese vocabulario básico en inglés a través de un AVA con actividades multimediales prácticas y lúdicas, las cuales fueron realizadas en la herramienta JClic, en donde los estudiantes podrán interactuar, ver sus resultados, sus avances, resolver una y otra vez los ejercicios, de tal forma que al final todo ese proceso facilite la adquisición del tópico de vocabulario que haya escogido para practicar y reforzar.

En el desarrollo del presente trabajo, se elaboran los elementos referidos al planteamiento del problema en relación con lo anteriormente expuesto, los alcances y limitaciones de la investigación, los elementos que justifican el presente proyecto, los objetivos generales y específicos, así como los supuestos, los constructos, el marco de referencia, la metodología, la intervención pedagógica, el análisis, las conclusiones y recomendaciones que lo enmarcan y permiten que se convierta en una verdadera solución al problema que ha dado origen al mismo.

Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema

Planteamiento

El presente proyecto se desarrolló con los estudiantes del grado sexto del Colegio Montebello de Bogotá, a quienes se les han venido aplicando diferentes pruebas de diagnóstico como conducta de entrada sobre el vocabulario básico en inglés relacionado con los tópicos de profesiones, miembros de la familia y lugares públicos cuyos resultados arrojados en dichas pruebas son insatisfactorios, pues a pesar de que el uso de recursos educativos como el cuaderno y el diccionario para aprender vocabulario siguen siendo una forma de enseñanza, éstas no son suficientes y no se cuenta con herramientas y aplicaciones tecnológicas innovadoras que fomenten la adquisición del vocabulario básico en inglés.

Por su parte, la Ley General de Educación de 1994, en su artículo 23, establece la enseñanza de una lengua extranjera como área fundamental y obligatoria sólo a partir de la Básica Secundaria, por tal razón, desde los primeros años de escolaridad los niños no poseen bases sólidas del idioma inglés, debido a la poca importancia que se le da en las aulas, lo que conlleva a desmejorar notablemente en los resultados académicos en los niños.

Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional en sus planes decenales pregona el bilingüismo en las instituciones públicas, sin embargo a la hora de su aplicación, los profesores de primaria no cuentan con la suficiente capacitación para desarrollar dicha labor desde las bases, además, los planes de estudio desde hace mucho tiempo no se han reformado, la carga académica para la enseñanza del inglés es mínima y aun así se pretende alcanzar niveles altos de manejo de dicho idioma con las mismas dos o tres horas semanales que desde hace muchos años se viene trabajando.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario plantear nuevas alternativas de enseñanza del vocabulario básico en inglés que sean motivadoras e innovadoras y que den mejores resultados que los que hasta el momento han arrojado las formas tradicionales; dichas alternativas servirían de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje del léxico en idioma extranjero.

Formulación

Con base en lo expuesto en la sección anterior surge la pregunta del problema: ¿En qué medida se facilita la adquisición de vocabulario básico en inglés a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje con actividades multimediales desarrolladas en JClic en los estudiantes del grado sexto del Colegio Montebello Institución Educativa Distrital de la ciudad de Bogotá?

Antecedentes del problema

En los últimos años se ha observado una iniciativa pujante por parte de los estudiantes de diferentes Universidades Colombianas y a nivel Internacional en diseñar y ejecutar diferentes proyectos de investigación orientados a utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula implementando Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), como herramienta creativa y motivadora que facilita el aprendizaje del idioma inglés en los aprendices. Esto da muestra que los investigadores buscan acompañar las transformaciones que el impacto de las TIC ha producido en el escenario social al incluirlas al mundo de la escuela y orientarlas hacia la enseñanza-aprendizaje en el área de inglés. Desde esa perspectiva, resultó importante realizar una minuciosa búsqueda en los diferentes repositorios, proyectos, libros, tesis, documentos y páginas web que sustentan nuestro proyecto de investigación.

A nivel internacional se encontró en el repositorio de la Universidad Autónoma Metropolitana de México un artículo de revista investigativa planteada por Sánchez, C et al.

(2017) denominado “Ambientes Virtuales de Aprendizaje, como apoyo de la Educación presencial” cuyo objetivo fue promover la cultura digital y fortalecer las competencias informacionales de los estudiantes a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA). Fue implementado a través de tres fases: La planeación en la que se tuvo en cuenta las estrategias de enseñanza- aprendizaje acordes con el objetivo, la población, y elección de la plataforma más adecuada para tal fin. En la fase de diseño, realizaron una búsqueda de herramientas en la red corroborando accesibilidad, uso y gratuidad, al igual diseñaron cuestionarios de opinión y posteriormente organizaron el AVA. En la fase de operación se llevó a cabo la interacción de los estudiantes con el AVA evidenciando los procesos de aprendizaje, evaluación y opinión. Como resultado de esta investigación se encontró que un 90% de los estudiantes desarrollaron habilidades para interactuar con la tecnología y facilidad para el aprendizaje tanto individual como colectivo.

Amutio (2014) plantea la investigación “Aplicaciones de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés como lengua extranjera”, realizado en el periodo académico 2013-2014, cuyo proyecto se encuentra ubicado en el Repositorio de la Universidad La Rioja España. Planteó como objetivo realizar un estudio de las TIC que se utilizan en el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera en las clases, cuyo problema radica en la falta de introducir las TIC en la enseñanza del idioma extranjero, por lo cual presenta la Tablet PC, y la enfoca hacia la enseñanza del idioma inglés. Como resultado de la aplicación de este proyecto se logró evidenciar que el uso de las TIC es útil para la enseñanza del inglés ya que los recursos y aplicaciones para trabajar con este dispositivo en el aula son múltiples y variados, lo que permite la creación de nuevos escenarios

educativos que no sean tradicionales, sino que permitan la interacción de los estudiantes con los dispositivos para que él forme parte activa del aprendizaje.

En Colombia también se han encontrado diferentes investigaciones encaminadas a implementar los AVA como herramientas pedagógicas que han permitido lograr un aprendizaje significativo en el idioma inglés. Cuervo y Robledo (2016) en su estudio de Especialización realizaron la investigación “Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) como herramienta metodológica para el aprendizaje de una segunda lengua-inglés en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Alexander Fleming de la ciudad de Bogotá”, este proyecto se encuentra actualmente en el repositorio de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en Bogotá, Colombia, estuvo basada en gestionar un AVA para desarrollar estrategias mediadas por TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje del pasado simple, ya que la falencia que se encontró fue la indiferencia y desinterés hacia el aprendizaje y por ende el dominio del idioma inglés, debido a la falta de actividades y espacios motivadores que ayuden a mejorar las dificultades de asimilación, y comprensión de la competencia comunicativa en inglés por parte de los estudiantes, por lo tanto opta por implementar un enfoque praxeológico basado en las siguientes fases: 1) la observación para detectar el problema, 2) diseño de un AVA, 3) fase de implementación y aplicación del (AVA) y 4) fase de evaluación de los resultados obtenidos que demostraron que los AVA se han convertido en herramientas motivadoras que favorecen el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas en inglés por parte de los estudiantes.

Por otra parte, Orozco y Hernández (2018), en su tesis de Maestría nos da a conocer su tesis denominada “El uso de la herramienta JClick como apoyo al rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado en la institución educativa Departamental de Carreto-Colombia 2018”

ubicada en el repositorio de la Universidad Norbert Wiener de Lima-Perú, cuyo objetivo se encaminó a determinar de qué manera influye el uso de la herramienta JCLIC en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado de dicha institución educativa, la metodología utilizada se basó en implementar nuevas alternativas metodológicas a través del diseño de diferentes tareas en la herramienta JCLic como rompecabezas, sopas de letras, asociaciones, crucigramas, para que los niños interactúen con las mismas y así obtener inmediatamente su atención. Los resultados fueron satisfactorios ya que se obtuvo una inclinación positiva hacia la implementación del programa JCLic en el desarrollo de las clases, mejorando el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos y el rendimiento académico en las diferentes áreas del conocimiento.

En el repositorio de la Universidad pedagógica del Chocó, se evidencia un artículo de revista investigativa planteada por Moreno, F. (2011) denominada “La multimedia como herramienta para el aprendizaje autónomo del vocabulario del inglés por parte de los niños” estuvo encaminada a verificar si la multimedia realmente era efectiva para lograr el aprendizaje autónomo de léxico en inglés en los niños y saber qué tanto pueden aprender por sí solos utilizando la multimedia. Fue implementado por medio de tres etapas: preparación, donde el estudiante aprendió a manejar el computador, luego de adquirir esta destreza siguió la etapa de autoaprendizaje en el cual los niños interactuaron con las diferentes actividades por sí solos y a su propio ritmo, luego en la etapa de evaluación el autor implementó un test multimedia donde el estudiante pronunciaba cada palabra de acuerdo a la imagen acompañada del texto. En cuanto a los hallazgos los aprendices demostraron en un 77.8% que el vocabulario en inglés fue aprendido por los niños a partir de la visualización de la imagen y la escucha. Por lo anterior se puede concluir que la multimedia es una herramienta efectiva para que el estudiante aprenda no solo

interactuando con la tecnología, sino también escuchando, observando, leyendo y escribiendo de forma autónoma el vocabulario del idioma extranjero.

En la misma línea de investigación, a nivel regional podemos encontrar en el repositorio de la Universidad Libre de Colombia que Canizales y Moreno, J. (2013) realizaron la investigación “Mejoramiento del inglés a través del incremento del vocabulario”, cuyo objetivo fue fortalecer el inglés en los estudiantes del ciclo 4^a del Colegio República de Colombia, Bogotá, debido a que en esta Institución se evidenció la falta del diseño e implementación de estrategias y nuevas metodologías que ayudaran a complementar los procesos educativos que involucran el inglés como un cimiento dentro del desarrollo de los individuos para solucionar dicha dificultad, por lo cual realizaron diferentes unidades didácticas utilizando la herramienta Syllabus que al utilizarlas promovieran el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés y el dominio del vocabulario logrando así que los niños se interesen por aprender la lengua extranjera, lo cual permitió romper barreras que limitaban y atemorizaban los estudiantes. Esta investigación logró en los estudiantes avances significativos con relación al incremento de vocabulario en inglés, ya que lo utilizaron en las diferentes clases interactuando con el entorno y utilizando cada una de las habilidades comunicativas. Es importante resaltar que las actividades lúdico-didácticas facilitan a los estudiantes aprender a partir de videos, juegos, material didáctico lo cual permite que los estudiantes trabajen motivados, eviten la apatía hacia el inglés y puedan mejorar en el ámbito académico.

Bustos y Hurtado (2015) nos da a conocer en su proyecto de investigación “Estudio descriptivo de la aplicación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de la comprensión Lectora en Lengua Inglesa en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Alberto Lleras Camargo” Este proyecto está ubicado en el repositorio de la Universidad de San

Buenaventura de Bogotá, cuyo objetivo se dirigió a evaluar los efectos en la implementación de un AVA en el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora en los estudiantes ya que ellos son apáticos hacia la lectura en inglés y presentaban dificultades para asociar las nuevas palabras con el contexto de la lectura lo que genera pérdida de sentido y comprensión del texto, al mismo tiempo son muy dependientes del diccionario y del docente. Por tal razón diseñaron un AVA que contenía una serie de actividades lúdicas y motivadoras que estimularan al estudiante a aprender a leer en inglés interactuando con la tecnología, finalmente se obtuvo un impacto positivo no sólo en la comprensión lectora sino también en la autonomía y la motivación para el área de inglés gracias a los efectos creativos e innovadores de las actividades multimediales empleadas en dicha investigación.

Los anteriores proyectos nos proporcionan aportes significativos para nuestra investigación en cuanto al diseño e implementación de un AVA como herramienta tecnológica innovadora que incluye diferentes actividades multimediales elaboradas en JClick, planeadas y organizadas a través de una secuencia didáctica, cuyas actividades se caracterizan por contener un alto contenido lúdico y creativo (rompecabezas, sopas de letras, apareamiento, entre otras) para la adquisición de Vocabulario Básico en inglés en los estudiantes de sexto grado.

Justificación

El aprendizaje de una lengua extranjera en el mundo globalizado de hoy día, se ha convertido en una necesidad casi que imperiosa, más aún si nos referimos al aprendizaje del inglés, idioma que por sus características socioculturales y económicas ha tomado un puesto relevante a nivel mundial para cualquier persona que desea manejar una lengua diferente a la nativa. Por tal razón, adentrarse en el conocimiento de una lengua requiere el desarrollo de múltiples competencias y habilidades, las cuales parten de un hecho básico pero primordial y es

la adquisición y enriquecimiento del vocabulario que a diario se maneja en dicha lengua. Para Krashen y Terrell (1983) en Avila y Sadoski, (1996) consideran que “el dominio del vocabulario es un componente esencial en la adquisición de la lengua” (p.63), lo que significa que el éxito en el aprendizaje del idioma inglés se basa en la adquisición de vocabulario, siendo éste necesario para cualquier persona que recién empieza a aprender un idioma extranjero, ya que, si las personas no tienen el vocabulario suficiente no van a poder comprender a los demás o manifestar sus propias ideas.

No obstante, aprender vocabulario no es una tarea fácil y menos aún si las estrategias que se utilizan apuntan básicamente a listados de palabras que el estudiante debe repetir y memorizar de forma tediosa y agobiante, especialmente cuando vivimos en un mundo digital en el que existen múltiples herramientas que permiten diseñar y aplicar actividades lúdicas o juegos que permitirían promover y facilitar la adquisición de dicho vocabulario.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente trabajo tiene como propósito analizar en qué medida el diseño y aplicación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con actividades multimediales desarrolladas a través de la herramienta JClíc, realmente promueve y facilita la adquisición del vocabulario básico en inglés, relacionado con las profesiones, miembros de la familia y lugares públicos; en los estudiantes del grado sexto del Colegio Montebello IED.

Es importante desarrollar este proyecto porque a partir del análisis de los instrumentos que se le aplican a comienzo de año a los estudiantes que van a ingresar a grado sexto, se ha identificado que la mayoría de ellos, presentan un nivel de manejo del vocabulario básico en inglés muy bajo, a pesar de que desde el comienzo de la primaria han estado trabajando y practicando todas aquellas palabras relacionadas con los tópicos que conforman dicho léxico básico. Así mismo, dichas pruebas de entrada muestran que los procesos y las estrategias para la

adquisición de vocabulario que se han venido trabajando en esas primeras etapas no están arrojando resultados satisfactorios.

Así mismo, el desarrollo de este proyecto encuentra sustento en que, a partir de la experiencia con los escolares del Colegio Montebello, se ha podido identificar que a la gran mayoría de ellos les llama la atención y les gusta resolver diversos tipos de actividades educativas, que involucren el uso, ya sea del computador, la Tablet o el celular. Dichos ejercicios educativos permiten que sean más independientes y autónomos, a la vez que el hecho de utilizar una herramienta tecnológica para aprender, los hace sentirse motivados y con una mejor disposición, con respecto a la que demuestran frente a las actividades tradicionales.

Además, se ha percibido que los procesos de enseñanza – aprendizaje mejoran cuando a los estudiantes se les asignan tareas o ejercicios mediados por el uso de herramientas digitales, las cuales favorecen el aprendizaje al mismo tiempo que les aporta como individuos para interactuar en esta sociedad del conocimiento digital.

Finalmente, la aplicación del AVA conformado por múltiples actividades multimediales, desarrolladas a través de la herramienta JClic, brinda a los estudiantes de grado sexto y a los docentes del área de humanidades del Colegio Montebello IED de Bogotá, la posibilidad de trabajar y practicar tres tópicos del vocabulario básico en inglés, de una forma dinámica, novedosa, lúdica y diferente a la tradicional, en la cual los niños podrán interactuar en las distintas actividades y juegos propuestos, aprendiendo, además de la comprensión de las palabras escritas (reading) y su escritura (writing), la interpretación de dichas palabras al ser escuchadas (listening) y la asociación de dichos vocablos con imágenes reales, evitando así, en lo posible, la traducción descontextualizada de las palabras.

Objetivos

Objetivo General

Analizar en qué medida se facilita la adquisición de Vocabulario Básico en Inglés a través de actividades multimediales desarrolladas en JClic e implementadas en un Ambiente Virtual de Aprendizaje en los estudiantes del grado sexto del Colegio Montebello de la ciudad de Bogotá.

Objetivos Específicos

Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje del vocabulario básico en inglés que presentan los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.

Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje, con actividades multimediales desarrolladas en JClic para facilitar la adquisición del vocabulario básico en inglés en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.

Aplicar un Ambiente Virtual de Aprendizaje con actividades multimediales desarrolladas en JClic para mejorar la adquisición de tres tópicos del vocabulario básico en inglés.

Evaluar la adquisición del vocabulario básico en inglés con la implementación de actividades multimediales desarrolladas en JClic en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.

Supuestos y Constructos

El inglés es el idioma predominante en el mundo actual, por esta razón se debe tener en cuenta que la adquisición del vocabulario básico en inglés es necesario e indispensable para la comunicación de este dialecto. El conocimiento de una lengua extranjera contribuye a la formación de conceptos, a un razonamiento lógico y desarrollo de la creatividad. Como se indicó, el inglés se ha convertido en una herramienta muy importante para la educación,

ofreciendo mayores oportunidades para el intercambio de conocimientos y experiencias con otros países.

En este contexto, para mejorar la calidad educativa en nuestro país, el Ministerio de Educación Nacional publica la guía No. 22 sobre los estándares básicos de competencias en lenguas Extranjeras: inglés, con el fin de que las prácticas educativas estén adecuadas a los cambios que exige la globalización y se dé prioridad al desarrollo de las competencias comunicativas y lingüísticas que son necesarias para que los niños se puedan comunicar en inglés de acuerdo a los estándares internacionales definidos, lo cual es de vital importancia para que los aprendices puedan afrontar los grandes retos que la actual sociedad nos impone, por lo tanto, es necesario que los estudiantes de grado sexto adquieran vocabulario básico en los tópicos del inglés: profesiones, miembros de la familia y lugares públicos y así lograr un proceso de aprendizaje significativo.

Los estudiantes de grado sexto presentan falencias y desmotivación en el proceso de aprendizaje del inglés, por desconocer vocabulario básico que le permita avanzar con esta lengua extranjera, por lo tanto, este proyecto se enfoca en utilizar el software educativo JClic donde se crearon diversos contenidos didácticos, lúdicos y creativos. Es importante resaltar que “Este software es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java, además es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris”, fue desarrollado por Francesc Busquets Burguera en 2008. Es un proyecto de software libre del Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña, el antecesor de JClic es Clic 3.0 una aplicación que desde 1992 ha sido utilizada por educadores de diversos

países como herramienta de creación de actividades didácticas; JClic permite realizar siete tipos básicos de actividades.

Las diferentes actividades diseñadas fueron alojadas en un software para el desarrollo de cursos de aprendizaje online “Moodle”, teniendo en cuenta que es una aplicación de código abierto que permite realizar los procesos de enseñanza y aprendizaje exclusivamente online.

La aplicación de este Recurso Educativo Digital como herramienta tecnológica empleada en el aula de clases, supone la participación activa de los estudiantes de grado sexto dentro de su proceso de adquisición de los tres tópicos del vocabulario básico en inglés como profesiones, miembros de la familia y lugares públicos, permitiendo desarrollar sus competencias lingüísticas en el área.

En conclusión, los procesos de enseñanza - aprendizaje del inglés se ven influenciados por prácticas tradicionales, frente a lo cual, esta propuesta presupone que el uso de recursos educativos digitales contribuye de manera positiva a transformar y mejorar los conocimientos en del léxico en inglés. Además, se supone que el desarrollo de actividades multimediales elaboradas en la herramienta JClic promueve y facilita la adquisición de vocabulario básico en inglés.

Finalmente, la utilización de estos ambientes virtuales de aprendizaje favorece en general todo el proceso de adquisición del vocabulario, pues por ser una herramienta digital se vuelve llamativa para los estudiantes, quienes por experiencia han demostrado que les gusta desarrollar todo tipo de actividades educativas que involucren el uso de las TIC.

Alcances y Limitaciones

El proyecto se basa en el desarrollo de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en Moodle, como un Recurso Educativo Digital, con diversos objetos virtuales de aprendizaje como

herramientas externas tales como actividades educativas multimedia diseñadas en el software JClic, chat, cuestionarios, páginas web, vídeos, entre otros, para promover y facilitar la adquisición del vocabulario básico en inglés en estudiantes del grado sexto del Colegio Montebello IED.

Este AVA sirvió de apoyo en el aula de clase para que los niños aumenten el interés y se promueva la adquisición de vocabulario básico en los tópicos de profesiones, miembros de la familia y lugares públicos, fomentando un proceso de enseñanza y aprendizaje constructivo y dinámico a través de la interacción del estudiante con actividades multimediales cambiando el paradigma del aprendizaje del vocabulario a través de un diccionario y un cuaderno.

El estudiante tuvo una motivación al utilizar este recurso educativo en un dispositivo electrónico que maneja constantemente, como lo es una computadora portátil, Tablet o dispositivo móvil, facilitando el acceso y la exploración de este recurso dentro de esta herramienta tecnológica, además, contó con la facilidad de acceder a cualquier hora solo con ingresar a la plataforma, por medio de su usuario y contraseña asignada, practicando cuantas veces desee, afianzando sus conocimientos en la adquisición de este vocabulario básico.

La limitación que se encontró durante el diseño y la ejecución de estas actividades en el software es que el estudiante no puede añadir elementos propios para adecuar sus ajustes en los ejercicios establecidos del programa, aunque no se vio afectado en su proceso de enseñanza y aprendizaje ya que el proyecto no requirió que el estudiante diseñe algún objeto para estas actividades.

Capítulo 2. Marco de Referencia

El marco de referencia es una recopilación de varias teorías y conceptos que están unidos con el tema y el problema de investigación en curso.

Según Cubillos (2004), el marco referencial es el “Conjunto de elementos que se refieren de forma directa al problema de investigación focalizado y que define, explica y predice lógicamente los fenómenos del universo al que este pertenece, deben constituir una estructura o varias unidades estructurales identificables” (p. 4). Los componentes que hacen parte del marco referencial de esta investigación son: el marco contextual, marco normativo, marco teórico y marco conceptual.

Marco Contextual

Para Arias (2000) el Marco contextual es una guía que sirve para hacer un seguimiento adecuado a lo que se va a investigar, este marco permite hacer una proyección de lo que el investigador ha encontrado en la teoría desde la visión práctica, además describe los aspectos más importantes del lugar donde se realiza dicha investigación, por tal razón, el presente proyecto se desarrolla en el Colegio Montebello sede A, el cual está ubicado al sur oriente de la localidad cuarta de San Cristóbal, en la ciudad de Bogotá, el cual está construido en un terreno pendiente de 8000 metros cuadrados donde se puede visibilizar todo el centro de la ciudad, donde se puede apreciar parte de la arquitectura del momento que hace llamativo su entorno, esta sede está ubicada en el Barrio Montebello En el año 1998, se aprobó por parte de la Secretaría de Educación, los grados décimos y undécimos, es decir, la Educación Media Vocacional, su área aproximada de construcción es de 1200 metros cuadrados, limitando con los siguientes barrios: por el norte con el barrio Granada Sur, por el oriente y por el sur con el barrio Columnas y por el

occidente con el barrio veinte de Julio, población perteneciente a los estratos uno y dos de la localidad de San Cristóbal.

Los datos encontrados a través de la tradición oral, reflejan, que este Colegio inició sus labores académicas en el año 1970 con una construcción de casetas prefabricados en donde inicialmente empiezan a funcionar los cinco grados de Educación Básica Primaria, posteriormente a mediados del año 1974 se terminaron de montar las casetas, las cuales nos sirvieron como salones hasta el 2006 y que en la actualidad aún quedan algunas en servicio.

En 1986, llegó a la Institución el Licenciado José Rigoberto Buitrago Alfonso como Director de Básica Primaria, en el año siguiente se dio inicio a la Educación Preescolar y hoy día ya existe jardín y transición. Desde su inicio hasta 1990 funcionó solamente primaria, adicionalmente se encuentra la sede B ubicada en el barrio Córdoba, donde funcionan los grados de primero a tercero de primaria, ya en 1991 empieza la formación en la Educación Básica Secundaria en la jornada tarde, siendo rectora la Licenciada Gladys Galeano. En 1996, el colegio abre sus puertas al inicio de la jornada de la mañana con la Educación Básica Secundaria. En el año 2000 se gradúa la primera promoción de bachilleres de la jornada tarde y en el año 2002 se gradúa la primera promoción de bachilleres de la jornada mañana.

Por otro lado, el barrio en su aspecto ambiental se ha visto beneficiado porque desapareció la fábrica de tubos MOORE, para dar paso a la construcción de la estación portal sur oriente de la nueva fase de Transmilenio y la desaparición de las ladrilleras que contaminaban el medio ambiente, aún, existe en el barrio deficiencias en cuanto a arborización y zonas verdes, adicionalmente una parte cercana al colegio presenta fallas geológicas que ha ocasionado la inestabilidad del terreno, generando el derrumbe de varias viviendas teniendo que desalojar las familias.

Existe gran variedad de comercio como: panaderías, cafeterías, supermercados, famas, tiendas de comestibles, pequeñas papelerías, pocos cafés Internet, ferreterías, algunas tiendas de venta de licor, canchas de tejo y billares muy cercanos al colegio, los habitantes se dedican al comercio independiente, otros son empleados y gran cantidad de ellos se dedica al trabajo informal. Estas familias que habitan en el barrio están conformadas en su mayoría, por el padre, la madre e hijos, otras familias solo tienen al papá y/o a la mamá como cabeza de hogar. Otras familias en cambio están compuestas por los abuelos quienes asumen la crianza y manutención de sus nietos y por último las llamadas familias extendidas conformadas por “padres, abuelos, tíos y primos,” todos viviendo en una misma casa.

El barrio cuenta con la iglesia católica Montebellence, el Hospital San Blas, la alcaldía menor de San Cristóbal, la Estación IV de policía y algunos colegios distritales cercanos como: Tomás Rueda Vargas y el Manuelita Sáenz y otros tres colegios de carácter privado, además, se encuentran los parques principales San Cristóbal y Columnas y otros parques pequeños cercanos a él, permitiendo un espacio de sano esparcimiento para la recreación y el deporte. Se realizan campeonatos de fútbol, microfútbol y banquitas. Además, existen programas de capacitación para niños, jóvenes y adultos mayores y sus familias, en la localidad estos programas están dedicados a la formación lúdica, a través de la música, pintura, danza, teatro, entre otros. Actualmente, el colegio cuenta una planta física de dos bloques, cada uno de ellos divididos para primaria y secundaria respectivamente, el bloque de primaria consta de 5 salones y una sala de informática, el bloque de secundaria consta de 3 pisos y 4 salones en cada uno de ellos, por fortuna también se encuentra la sala de informática para bachillerato, ya que lastimosamente el colegio no cuenta con salón de bilingüismo.

Así mismo, el colegio cuenta con la jornada de la mañana y la jornada de la tarde, en cada una de ellas funcionan primaria y bachillerato, actualmente hay 23 cursos en la jornada de la mañana y 21 en la jornada de la tarde, además, se cuenta con el convenio del SENA quien orienta el proceso de los estudiantes en la educación media fortaleciendo los programas de formación en danzas y organización de eventos.

Por otro lado, algunos de los salones de primaria y secundaria se encuentran dotados con televisor y video beam. En cuanto a los escenarios deportivos con los que cuenta la institución, se tiene acceso a una cancha de microfútbol y una pequeña cancha de baloncesto, las cuales son destinadas para desarrollar las clases de educación física y los momentos de esparcimiento en el descanso.

Finalmente, para el desarrollo de este proyecto de investigación se hace necesario tener en cuenta el modelo pedagógico constructivista que se trabaja en la institución, el cual ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de la información que ha surgido en los últimos años, donde se brinda la oportunidad al estudiante de ampliar su experiencia de aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías, por tanto se hace necesario que a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con actividades multimediales desarrolladas en JClic, el estudiante haga uso de las tic y mejore parte del vocabulario básico del inglés, también se aprovecha dicha oportunidad para relacionarla con la visión de la institución que se enfoca en la formación de valores para el bien común, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, el fortalecimiento de la autonomía y las habilidades comunicativas de los estudiantes, así mismo se fija como meta para el año 2025 la caracterización por la calidad humana de los miembros de su comunidad y por la excelencia en la formación de bachilleres académicos fortalecidos por los convenios con otras instituciones de carácter técnico y tecnológico.

Marco Legal

Luego de hacer una minuciosa exploración en diferentes repositorios se realizó una síntesis de todos aquellos aspectos legales existentes a nivel internacional, nacional, local e institucional que dan sustento a nuestro problema de investigación en cuanto a la falta de estrategias que incluyan las Tecnologías en la enseñanza de léxico básico en inglés en los niños de sexto grado. Palella y Stracruzzi (2017), señalan que el marco legal “son las normativas jurídicas que sustenta el estudio desde la carta magna, las leyes orgánicas, las resoluciones decretos entre otros” (p.5), que nos indican las bases legales sobre las cuales nos apoyaremos en esta investigación.

A nivel internacional

El Marco común Europeo de Referencia para las lenguas (2001), “son la base de referencia para la elaboración de programas, exámenes, manuales, orientaciones curriculares en toda Europa” (p.1), describe qué deben aprender a hacer los niños en inglés, así como las actitudes, las habilidades y competencias que deben desarrollar para lograr una buena comunicación en su contexto.

Dentro de los objetivos más importantes del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (2001), es “ayudar a los usuarios a describir los niveles de dominio lingüístico exigidos por los exámenes y programas de evaluación existentes, con el fin de facilitar las comparaciones entre distintos sistemas de certificados” (p.23). Con este fin ha desarrollado un esquema descriptivo de todos los niveles comunes de referencia que se asocian con dicho marco del siguiente modo (ver figura 1).

Figura 1

Niveles propuestos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

NIVEL	SUBNIVEL	DESCRIPCION
A = Usuario Básico	A1 (Plataforma)	El usuario básico: A1 y A2. La persona capaz de comunicarse, en situaciones muy cotidianas, con expresiones de uso muy frecuente y utilizando vocabulario y gramática básica.
	A2 (Acceso)	
B = Usuario Independiente.	B1 (Umbral)	El usuario independiente: B1. Es capaz de desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua objeto de estudio.
	B2 (Avanzado)	El usuario independiente: B2. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.
C = Usuario Competente	C1 (Dominio Operativo Eficaz)	El usuario competente: C1. "Dominio operativo adecuado". Representa un nivel avanzado de competencia apropiado para tareas más complejas de trabajo y estudio. (Generalmente este nivel lo alcanzan personas con estudios académicos medios o superiores en su lengua materna)
	C2 (Maestría)	El usuario competente: C2. Aunque el nivel C2 se ha denominado «Maestría», no implica una competencia de hablante nativo o próxima a la de un nativo. Lo que pretende es caracterizar el grado de precisión, propiedad y facilidad en el uso de la lengua que tipifica el habla de los alumnos brillantes.

Nota. Esta tabla muestra los niveles, subniveles y descripción correspondientes al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Tomado de *Academia de Inglés Valencia*. (p.1), por Miró, G. (2020).

Por otra parte, encontramos los objetivos del milenio acordados por representantes de todo el mundo en la 70a Asamblea general de la ONU (2005) para el periodo comprendido entre el año 2000-2015 donde se establecen metas muy importantes en cuanto a lograr la enseñanza primaria a nivel Universal lo cual permitirá que haya más equidad e inclusión en la educación de los niños.

La UNESCO (2021) como organización mundial se dedica a apoyar, elaborar y aplicar aquellos programas que sirvan para beneficiar la educación a través del uso de las TIC, dentro de

ésta encontramos el Informe Regional de Asia y el Pacífico (2012) el cual hace referencia al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Educación y lo hace apoyando a los miembros de estos Estados para que realicen sus mayores esfuerzos ejecutando dicha estrategia y así lograr conseguir los objetivos de la Educación propuestos para el año 2030.

A nivel nacional

El gobierno Colombiano en los últimos años ha demostrado su interés por impulsar la enseñanza del idioma inglés en todas las Instituciones Educativas del país.

La Constitución Política de Colombia de 1991 concreta que la Educación es un derecho de todos los colombianos y da gran importancia a la formación de ciudadanos no sólo en el ámbito científico sino también tecnológico, además de la inclusión de una lengua extranjera que permita al estudiante utilizarla en la educación, los negocios y el ámbito laboral.

Como respuesta al derecho de la Educación que contempla la Carta Magna de nuestro país, surge La ley General de Educación, ley 115 (1994), en el artículo 21 promulga “El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera” (p.6). Desde este punto de vista se expresa el interés de introducir la enseñanza de una lengua extranjera desde el nivel de básica primaria como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

Para obtener una Educación de calidad, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), promovió el Programa Nacional de Bilingüismo (2004), cuyo objetivo principal, es “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que se puedan insertar al país en los procesos de comunicación Universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (p.1). Este programa se basa en

mejorar la competencia comunicativa en inglés en los estudiantes como parte de su aprendizaje individual y al mismo tiempo dominarlo para que sea utilizado adecuadamente en el contexto donde se encuentre, por tal motivo, la meta para el 2018-2022 es que el aprendizaje de las lenguas extranjeras debe vincularse con la formación integral, buscando que el estudiante a través de técnicas y rutas de aprendizaje que se implementen en el aula, desarrolle la competencia comunicativa y habilidades orales y escritas que le permitan desenvolverse en diferentes contextos. Gracias a este proyecto se ha logrado asegurar la coherencia y la articulación de todos los niveles del sector educativo, ya que se ha consolidado para mejorar la calidad en la educación en especial en la enseñanza y manejo del idioma extranjero en la vida escolar y cotidiana.

Con la instauración de los Lineamientos Curriculares en idioma extranjero (1996) por parte del Ministerio de Educación Nacional se pretende acrecentar en los estudiantes las competencias comunicativas y las habilidades para integrar el idioma extranjero a su propio contexto, de igual forma brinda a los docentes orientaciones pedagógicas y curriculares en cuanto a la enseñanza del inglés que han servido para que se apropien y busquen estrategias innovadoras de carácter científico y tecnológico, con el fin de que el currículo específico sea pertinente y se logre en los estudiantes aprendizajes significativos.

Como parte de la Revolución Educativa del país, el Ministerio de Educación Nacional concreta los Estándares Básicos de competencia en Lengua Extranjera: Inglés (2006) a través de la guía N° 22 para todos los niveles de la Educación con el fin de que los estudiantes se preparen para afrontar los retos que exige la globalización. Estos Estándares constituyen “criterios claros y públicos que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia” (p.1). Así mismo la comunidad

Educativa tendrá claridad sobre las habilidades y competencias que debe desarrollar cada estudiante y lo que debe saber y saber hacer para utilizar ese aprendizaje en situaciones cotidianas.

Para complementar la función de los Estándares de Competencia en Lengua Extranjera el Ministerio de Educación nacional estableció los Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés (2016) como “Herramientas que buscan que nuestros estudiantes alcancen el nivel de inglés que les permita comunicarse, interactuar y compartir conocimiento de manera que puedan potencializar sus capacidades humanas y profesionales” (p. 4), además, sirven como guía para el desarrollo de propuestas curriculares integradas a los proyectos Educativos Institucionales que se concretan en planes de área y de clase de las Instituciones Educativas.

Como apoyo a los Derechos básicos de aprendizaje el Ministerio de Educación Nacional a través del Currículo sugerido en Inglés para Colombia grados 6° a 11° (2016) busca fortalecer la formación bilingüe en el sistema Educativo Nacional a través de una propuesta flexible sobre cómo y qué deben saber los estudiantes en el proceso del aprendizaje del inglés desde el grado 6° a 11° porque se reconoce la autonomía, el contexto pedagógico y los procesos curriculares de las diferentes Instituciones Educativas para su implementación.

Por otra parte, con la promulgación de la Ley 1341 (2009) sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación, se corrobora que el Estado Colombiano es quien se debe encargar de promover su acceso e igualdad de oportunidades para todas las personas del país, además de permitir que las tecnologías contribuyan al desarrollo de la educación, la competitividad y el respeto a los derechos humanos.

A nivel local

Según la secretaría de Educación de Bogotá, se implementó el Plan Distrital de Fortalecimiento de Segunda Lengua (2019) el cual busca promover ambientes bilingües para que las Instituciones Educativas se adecúen al modelo educativo bilingüe y así mismo puedan fortalecer las diversas áreas de estudio. De igual forma, el Plan saber Digital (2019) fue creado con el fin de que los estudiantes de Bogotá a través del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) desarrollaran habilidades y competencias necesarias para transformar de forma permanente los diferentes ambientes de aprendizaje e implementen iniciativas innovadoras en los diferentes colegios, además fortalece los mecanismos digitales de circulación de contenidos y conocimientos que permitan a docentes y estudiantes compartir experiencias, aprendizajes y prácticas.

A nivel Institucional

La Institución Educativa Distrital Montebello de Bogotá imparte la enseñanza del idioma Extranjero (inglés) teniendo en cuenta la metodología activa, interactiva y flexible plasmada en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) donde la lúdica es un factor importante en el aprendizaje ya que a través de ésta el estudiante motivado por el juego adquiere vocabulario en inglés que al mismo tiempo lo incorpora a su léxico y lo utiliza dentro y fuera del aula de clase, además lo relaciona con otras áreas del conocimiento a través de actividades de escucha, producción oral y escrita, de igual forma se tiene en cuenta la ley 115 de 1994, Lineamientos curriculares en inglés, Estándares de Competencias en Lengua Extranjera, currículo Sugerido para el área de Inglés establecidos y el Programa de bilingüismo propuesto por el Ministerio de Educación Nacional para que sea implementado en todas las Instituciones Educativas del país.

En cuanto al uso de las (TIC) se tiene en cuenta el Proyecto Educativo vigente de la Institución Educativa Montebello, los lineamientos curriculares y contenidos programáticos sugeridos para el área de Informática junto con la Ley 1341 (2009) propuesta por el Ministerio de Educación Nacional sobre la Sociedad de la Información y organización de la Tecnologías

Marco Teórico

Para Hernández, R (2008), el marco teórico es:

Un proceso de inmersión en el conocimiento existente y disponible que puede estar vinculado con nuestro planteamiento del problema, y un producto que a su vez es parte de un producto mayor: el reporte de investigación... Ello implica exponer y analizar las teorías, las conceptualizaciones y los antecedentes en general, que se consideren válidos para el correcto encuadre del estudio... El marco teórico proporciona una visión de dónde se sitúa el planteamiento propuesto dentro del campo de conocimiento en el cual nos moveremos. (p. 1)

El marco teórico nos permite describir los antecedentes e investigaciones previas que sirven como soporte a la falta de estrategias didácticas que permitan al estudiante aprender el léxico en inglés e integrarlo con la competencia comunicativa para lograr un mejor y mayor desarrollo en el aprendizaje de la lengua extranjera.

Competencia Comunicativa

Hymes (1971) define la competencia comunicativa como aquella que nos permite saber “cuándo hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, en qué forma” (p. 1). La competencia comunicativa se desarrolla en una serie de subcompetencias, distinguiéndose cuatro de ellas como son: la competencia lingüística, competencia sociolingüística, competencia estratégica y competencia discursiva.

Con la implementación de este proyecto como apoyo a las clases de inglés, se fortalecerá la competencia comunicativa que hace referencia:

Al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras.

Esta competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones. (Ministerio de Educación nacional, 2006, p. 11)

Importancia del léxico en el aprendizaje del inglés

Gómez, J. R. (1997) afirma que “el dominio de una unidad léxica será mayor cuantos más aspectos se conozcan sobre ella” (p. 164). Lo que significa que aprender vocabulario es la parte primordial para aprender el idioma inglés ya que esto facilita que el niño pueda organizar, almacenar y recuperar información para luego aplicarla en contextos reales.

Cabe señalar que en el aprendizaje de una lengua extranjera se involucran diferentes objetivos, uno está orientado hacia la gramática, otro al contenido, otro al desarrollo de las habilidades y otro al aprendizaje de vocabulario, este proyecto se centra en este último objetivo, ya que es indispensable que el estudiante adquiera este vocabulario básico en el aprendizaje del inglés. Nation (2001) enuncia que la enseñanza de vocabulario básico en inglés es muy relevante para el niño, por lo tanto, se debe abordar aquellas palabras que realmente valen la pena y darlas a conocer de forma sistemática para obtener un buen beneficio.

Resaltamos que dentro de la competencia comunicativa se incluye la competencia lingüística. Según los Estándares Básicos en lengua Extranjera se refieren a estas competencias

como el aprendizaje y aplicación del inglés en cualquier situación de la vida cotidiana a través del desarrollo de habilidades léxicas, sintácticas, fonológicas y ortográficas.

Es por ello que el vocabulario es muy importante en el aprendizaje de una lengua, ya que es una base fundamental para el intercambio de significados. Por esta razón el léxico es la unidad básica a la hora de aprender inglés, ya que el conocer y dominar buen vocabulario facilita la comunicación entre las personas. Por otra parte, Ramírez, R. (2008) nos indica que para adquirir fácilmente vocabulario básico en inglés se requiere el desarrollo de las diferentes habilidades como el habla, la escucha, la lectura y la escritura que son la base fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de léxico en idioma extranjero.

Contrastando un poco las ideas del anterior autor base para nuestro proyecto podemos decir que Krashen (1985) afirma que:

Una cuestión muy importante que necesitamos plantear es que el aprendizaje no se transforma en adquisición. La idea de que primero aprendemos una nueva regla, y finalmente, con la práctica, la adquirimos, está muy extendida y puede parecerle a algunos que es intuitivamente obvio (...). La adquisición de la lengua se produce de un modo, cuando el adquirente comprende input que contiene una estructura que le ‘corresponde’ adquirir (...). (p. 6)

Sin embargo, aunque para autores como este y otros, exista una diferencia entre adquirir y aprender, es muy difícil considerar una división del todo entre estos dos conceptos, ya que es difícil comprobar casos puros de adquisición a menos que sea de la lengua materna desde la infancia (Machón, 1987).

Para muchos estudiantes el aprendizaje del vocabulario puede ser monótono y aburrido, es por esta razón que este proyecto se enfoca en los procesos de enseñanza para adquirir un

vocabulario básico en inglés sobre tres tópicos de una manera lúdica, a través de unos objetos virtuales de aprendizaje que se encuentran en una plataforma Moodle, uno de estos objetos es el software JClic, el cual ofrece una serie de actividades que involucran diversos elementos multimediales los cuales permiten que el estudiante explore y aprenda estos tópicos de una manera creativa y participativa.

Aprendizaje de la lengua asistido por ordenador (ALAO; en inglés, CALL)

El aprendizaje de la lengua asistido por ordenador (ALAO; en inglés, *CALL*) se refiere, a la utilización de herramientas de un equipo informático, con hardware como la unidad central de proceso o CPU y periféricos como el monitor, teclado, ratón, micrófono, altavoces, cámara de vídeo, impresora, etc. y software que vincula una serie de programas informáticos, como procesadores de textos, navegadores, juegos educativos en línea, etc., los cuales conforman una aplicación didáctica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estos medios audiovisuales conforman un conjunto informático al servicio de los estudiantes, ya que pueden aprender o practicar el idioma en cualquier momento, así como comunicarse con el profesor a distancia, posibilitando un aprendizaje electrónico (Instituto Cervantes, 1997).

De tal forma, el aprendizaje y la enseñanza de la lengua asistida por ordenador constituyen las dos facetas complementarias de un mismo fenómeno, aquella desde la óptica del discente y ésta desde la del docente. Con todo, el ALAO ofrece al alumno una serie de ventajas, tales como las siguientes:

1. El alumno elige en un menú entre diversas opciones relativas al tema, el nivel de dificultad lingüística, etc.
2. Cada alumno decide su propio horario de estudio, trabaja a su propio ritmo, repitiendo una actividad difícil, pasando por alto otra que no le interesa o que ya domina, etc.

3. El alumno suele ser el centro del proceso de aprendizaje; ello le ayuda a responsabilizarse de su propio aprendizaje, a la vez que contribuye a su formación como aprendiz autónomo.
4. El alumno obtiene ayuda y corrección. El hecho de que sea una máquina la que le corrija suele afligir menos que cuando quien le corrige es otra persona. El ordenador propicia la autoevaluación.

El Instituto en mención sustenta que el aprendizaje de lenguas asistido por computador recurre a varios tipos de actividades, cada una con un material específico, por ejemplo, los tutoriales en los que el estudiante trabaja nuevas temáticas o juegos educativos en los que se activan los nuevos aprendizajes. De los múltiples recursos que las TIC ofrecen al aprendizaje de lenguas, cabe destacar, los procesadores de texto, los productos multimedia y la Internet.

De esta forma es como la multimedia se convierte en un medio para combinar y mostrar mediante el ordenador textos con imágenes fijas o en movimiento y con sonidos, dando como resultado un hipertexto, diseñado de tal modo que cada usuario pueda acceder a la información de forma eficaz, lo que lo hace más interactivo. Como es sabido, la interacción entre las personas y su entorno le permite un conocimiento cultural en general, y lingüístico, en particular; ya que, de ahí el empeño de la aplicación de la informática por diseñar no sólo programas interactivos para el aprendizaje de una lengua extranjera, sino también periféricos (dispositivos de salida o entrada de información, como un micrófono o un altavoz) que permitan una comunicación no sólo escrita, sino oral entre el usuario y el computador.

El ALAO se ajusta a la perfección a la denominada sociedad del conocimiento como en la formación a lo largo de toda la vida. La llegada del ordenador en el proceso instructivo obliga a replantear los papeles de los participantes en dicho proceso. El docente deja de ser la persona

que transmite toda la información. El ordenador, por su parte, asume múltiples y variados papeles como tutor de formación, interlocutor, tablero interactivo, etc. Como conclusión, el uso de las herramientas informáticas facilita y permite la creación de un nuevo entorno de conocimiento en el que el estudiante dispone de un amplio margen de decisión frente a los contenidos, el lugar y el momento de aprendizaje.

Uso pedagógico de internet

Las Instituciones Educativas hoy día se han visto en apuros debido a la necesidad de eliminar el modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional y optar por un modelo pedagógico constructivista activo y enriquecedor con el fin de ir a la par con los cambios que requiere el profesional del siglo XXI, con el auge de la globalización, las tecnologías están cada vez más cerca de nosotros brindándonos la posibilidad de utilizarlas para generar progreso y mejorar en todos los aspectos en las sociedades de consumo.

Según Duart (2009) “el uso activo y social de la red no puede ser ignorado en las planificaciones docentes” (p.1), es de vital importancia incluir en las aulas de clase la tecnología con el fin de ofrecer a nuestros estudiantes una enseñanza creativa, motivadora, innovadora y adecuada a las generaciones actuales que son nativos digitales y cuyo manejo de la tecnología es constante y muy familiar, Por otra parte, los docentes debemos tener en cuenta que “Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes de ahora no son más las personas que nuestro sistema educativo diseñó para enseñar” (Prensky, 2001, p, 26).

Por tal razón, es importante que los docentes transformen los escenarios escolares evolucionando desde una educación tradicional a una educación en la que se priorice el aprendizaje a través del uso de la tecnología como herramienta innovadora para que el estudiante se pueda desenvolver en la sociedad actual del conocimiento. Cabe resaltar que “el aprendizaje

abierto está en la matriz de los cambios que implica pensar, sentir y actuar en la Sociedad Red. No se trata sólo de tecnología” (Suárez, 2012, p.14).

De ahí la importancia de diseñar y aplicar nuevos Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en el aula que sean lúdicos que sean lúdicos, creativos, motivadores e innovadores para que llamen la atención de los niños y al mismo tiempo los incite a aprender y a construir conocimiento que puedan utilizar en situaciones del contexto o en el ámbito laboral.

Uso de las TIC

El uso de las Nuevas Tecnologías de la Información en el aspecto educativo empieza a desarrollarse a partir de los años setenta, y cada vez más van surgiendo nuevos ecosistemas digitales que podemos utilizar para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Para Bartolomé (1996), “las nuevas TIC están promoviendo una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje” (p. 727). Según Coll y Marti (2007):

Las TIC digitales permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para (re) presentar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con cada vez menos limitaciones de espacio y de tiempo, de forma casi instantánea y con un coste económico cada vez menor. (p. 740)

A pesar que el uso de las Tecnologías de la información y comunicación en los establecimientos Educativos de Colombia ha avanzado lentamente, los docentes son quienes se han preocupado por capacitarse en su manejo y tratan de implementarlas en el aula de clase con el fin de innovar y transformar las prácticas educativas en el área del inglés de una forma rápida, económica, creativa y dinámica que motive al estudiante a aprender interactuando con diferentes actividades multimediales para lograr un aprendizaje significativo.

De esta manera, el uso de la tecnología en los espacios educativos permite el uso de herramientas más interactivas, para las cuales los estudiantes deben emplear sus capacidades visuales, auditivas, mentales y motrices, captando una mayor atención para los temas que se pretenden enseñar. La apertura de espacios virtuales en los que se compartan ideas y puntos de vista, ha sido una de las formas fundamentales para motivar al estudiante a adquirir mayor conocimiento, máxime cuando en ello se ve involucrada la internacionalización a través de la interacción con personas de otros países. En este contexto y en aras de satisfacer las necesidades de interacción virtual en las que se dan relaciones internacionales entre los sujetos, es que surgen los espacios de aprendizaje de una segunda lengua, producto de la multiplicidad de contenidos que se pueden crear mediante herramientas como el internet, permitiendo así que el desarrollo de nuevas habilidades se oriente hacia la adquisición de capacidades bilingües de las personas, especialmente de vocabulario en inglés, puesto que su uso es tan frecuente que se convierte en una necesidad para poder hacer parte del mundo moderno de la tecnología.

De lo anterior se infiere que la tecnología ha generado una redefinición del concepto de enseñanza-aprendizaje, donde los docentes tiene un papel fundamental en el proceso, así como lo afirma Siemens (2010): “La tarea de cualquier formador es crear y fomentar una ecología de aprendizaje que permita que los aprendices mejoren con rapidez y eficacia con respecto al aprendizaje que ya tienen” (p. 4). También se debe cambiar el modelo tradicional de educación, en el sentido que este se convierta en un facilitador, ya que alienta a los estudiantes a adelantar sus investigaciones de manera autónoma e individual, permitiendo que ellos mismos se actualicen en el estudio de los temas.

Uso de los Recursos Educativos Digitales (RED)

Blázquez y Lucero (2002) (citado en Cacheiro, 2011) afirma que “un medio didáctico es cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo para aproximar o facilitar los contenidos” (p. 2). Al diseñar y producir los diferentes recursos digitales se debe tener en cuenta que sean reutilizables para que se puedan emplear en cualquier situación del contexto o de la vida cotidiana.

Para García, L. (2011) “gracias a la innovación tecnológica es posible la creación de nuevos entornos, tanto comunicativos como expresivos, los cuales posibilitan el desarrollo de nuevas experiencias formativas y educativas” (p. 29). Por tal razón es de vital importancia diseñar y aplicar diferentes actividades multimediales a través de herramientas tecnológicas que motiven al estudiante a aprender de forma autónoma e interactiva.

Ambientes Virtual de Aprendizaje (AVA)

Hoy día el sistema Educativo debe estar preparado para afrontar los grandes retos que la sociedad impone entre ellos encontramos la inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en nuestras prácticas educativas y esto se logra diseñando y aplicando diferentes Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) como herramientas creativas, motivadoras e innovadoras que permiten transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Herrera, M. (2006), un AVA es el lugar donde docentes, estudiantes y tecnología se unen para enseñar y aprender a través del uso de estrategias y metodologías previamente establecidas con la idea de permitir al niño desarrollar habilidades, competencias y al mismo tiempo brindarle la posibilidad que construir su propio conocimiento. De igual forma Herrera, M. (2006), manifiesta que “los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de

aprendizaje (p.3), ya que contienen recursos informáticos y medios didácticos donde el estudiante puede interactuar y realizar actividades de forma lúdica para facilitar la construcción de su propio conocimiento.

Según el Ministerio de Educación Nacional al implementar el docente los Ambientes virtuales de aprendizaje en el aula el estudiante deja de ser un espectador para convertirse en el protagonista en el proceso de aprendizaje ya que él mismo a través de la interacción con los objetos virtuales puede potencializar habilidades y competencias y así construir su propio conocimiento.

Por tal razón, en nuestro proyecto de investigación diseño y aplicación de un AVA para facilitar la adquisición del vocabulario básico en inglés en los estudiantes, utilizaremos la herramienta JClic como una estrategia lúdica- pedagógica que permite que los niños aprendan siendo motivados por la tecnología.

Moodle.

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), es una aplicación web desarrollada como plataforma LMS (learning management system), en la cual los estudiantes y los docentes pueden generar comunidades de aprendizaje e interactuar de manera pública y segura mediante su autenticación. (Universidad de Antioquia, 2015, p.

1)

Según Boneu (2007), hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de e-learning debería tener, tales como son: Interactividad, la flexibilidad, la escalabilidad y la estandarización. Plataformas como lo es Moodle, las cumplen satisfactoriamente.

Es decir, esta plataforma, es un entorno educativo, que permite a los docentes o tutores virtualizar las actividades del aula de clases, permitiendo que los estudiantes accedan a los contenidos para su aprendizaje las 24 horas del día. En esta plataforma se incluye diversos elementos multimediales los cuales complementan los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera virtual.

Según Moodledocs (2013), esta plataforma, proporciona un conjunto de herramientas centradas en el estudiante y ambientes de aprendizaje colaborativo, fortaleciendo tanto a la enseñanza como al aprendizaje.

Objetos Virtuales de Aprendizaje “OVA”.

Wiley (2000) caracteriza a los OVA como “cualquier recurso digital que pueda ser reusado como soporte para el aprendizaje” (p.6). Estos Objetos Virtuales de aprendizaje “OVA” son conjuntos de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, constituido por tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

Los OVA se presentan en diversos recursos didácticos como son: documentos interactivos, audio, videos, animaciones, mapas mentales, imágenes u otros elementos que presente un contenido por medio del cual transmita un conocimiento y logre un aprendizaje en los usuarios.

Un OVA “puede ser creado en diversos formatos: HTML, XML, JPEG, PDF, Flash, GIF, WMV, etc., y debería contar con ciertas características que posibiliten su distinción dentro otros recursos didácticos” (Feria, I, 2016, p.4).

Según Gómez, M. (2019), Los OVA son:

Reutilizables: porque a partir de un OVA existente, puede modificarse o crearse uno nuevo, mejorando su contenido o utilizarlo en otros contextos.

Compatibles: su compatibilidad con otros estándares sin inconvenientes técnicos al utilizarlos.

Estructurados: con una interfaz fácil de utilizar y explorar por el usuario, contando con un diseño atractivo.

Atemporales: no pierden vigencia en el tiempo ni en los contextos que se utilizan.

La lúdica en el aula aplicada en JClic

La lúdica se encuentra en todos los espacios de la vida cotidiana de los estudiantes y está presente a través de la diversión, la alegría, la recreación, el juego, el arte entre otros, brindando la oportunidad al docente para que la utilice como una estrategia motivadora e innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Medina (1999) define la lúdica como “el conjunto de actividades que están dirigidas a crear condiciones de aprendizaje mediadas por actividades lúdicas y placenteras donde el estudiante aprende a aprender, aprende a pensar , a hacer, a ser, a convivir y se aprende a enternecer (p.37), ya que la lúdica es una estrategia pedagógica recreativa fundamental que se debe implementar en las aulas escolares porque contiene alto grado de creatividad y motivación lo que facilita y estimula el pensamiento y por ende el aprendizaje. Según Romero, et al. (2009):

En la revista digital efdeportes.com reconoce que la lúdica se constituye como una gran herramienta para ocupar parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria y es allí donde debe entrar la educación como un agente dinamizador permitiendo en el ser humano momentos de fantasía, de gozo, estimulando el aprendizaje para el desarrollo de nuevas capacidades en la formación integral y enriqueciendo la personalidad de cada individuo. (p. 24)

La lúdica es una forma motivadora que permite que los niños se relacionen con espacios donde se disfrute realizar actividades de aprendizaje a través del juego, despertando así la curiosidad, la imaginación, la investigación y la capacidad reflexiva y crítica, por tal razón, la lúdica debe ir de la mano con el aprendizaje porque a través de ella la lección se torna más interesante, divertida, alegre y motivadora logrando así no sólo un buen aprendizaje sino también el desarrollo de las capacidades, las relaciones interpersonales y el sentido del humor en los estudiantes.

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, forma crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial. (Núñez, 2002, p. 8)

Por tal razón es importante apoyar la enseñanza de vocabulario básico en inglés de forma lúdica, flexible y dinámica para que el estudiante se apropie fácilmente del léxico y lo utilice en las diferentes situaciones de la vida cotidiana. Para dar solución a nuestro problema de investigación utilizaremos la herramienta JClick como un recurso digital que brinda la oportunidad al docente para diseñar y aplicar ambientes virtuales de aprendizaje para la adquisición del vocabulario básico en inglés.

El software educativo JClick se emplea para el diseño de las actividades multimediales las cuales permiten facilitar la adquisición de vocabulario básico en inglés en estudiantes de grado sexto. Fariñas (2005) define a JClick como una aplicación que funciona en distintos sistemas operativos (Linux, Windows, Mac OS X) que permite la creación, evaluación y realización de actividades educativas, desarrollada en la plataforma Java y con la posibilidad de almacenar datos en formato XML. Basándose en INTEF

(2017), JClic está formado por cuatro diferentes aplicaciones de las cuales utilizaremos JClic Author ya que esta herramienta nos permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más lúdica, sencilla, visual e intuitiva.

Es decir, JClic es una herramienta útil para los Docentes, ya que genera ayudas, transformando las clases de forma divertida y participativa, de igual modo el estudiante siente motivación para reforzar sus conocimientos previos y en adquirir nuevos conceptos. Las actividades que ofrece este software son variadas y se pueden realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, etc.

Marco conceptual

El marco conceptual complementa el marco teórico, ya que allí están expuestos todos aquellos conceptos claves de la investigación. Según Tafur (2008), este marco está conformado por todos los conceptos que el investigador tendrá en cuenta para apoyar el problema de la investigación en curso. Es por ello, que a continuación se presentan los conceptos más relevantes de este estudio, los cuales también son expuestos de manera resumida en la figura 2.

Léxico

Se refiere a la adquisición de vocabulario como una ayuda para el resto de actividades lingüísticas en el aprendizaje de una nueva lengua, como la escritura, pronunciación, lectura, entre otros, además menciona dos procesos en la apropiación de un nuevo término, adquisición y aprendizaje, según Pérez (2010), así, con la adquisición de este vocabulario se hace referencia a eso que se aprende de forma espontánea con un mínimo esfuerzo, mientras que el aprendizaje supone un mayor esfuerzo y la persona es consciente de esta nueva adquisición.

Por otro lado, el léxico es uno de los elementos primordiales de las competencias lingüísticas las cuales se encuentran dentro de las competencias comunicativas. Cabe señalar que el Centro Virtual Cervantes (1997) las define como el conjunto de conocimientos y capacidades que permiten producir y entender los mensajes de manera contextualmente apropiada.

Es necesario recalcar que la competencia en comunicación lingüística es la habilidad para expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos tanto de forma oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y para interactuar lingüísticamente de forma apropiada en una amplia gama de contextos sociales y culturales -educación y formación, trabajo, hogar y ocio. (Barbero, 2006, p.13)

Es así como, la aplicación de este proyecto pretende que el estudiante adquiera un vocabulario básico en inglés mediante un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo enfocando al estudiante al desarrollo de su competencia comunicativa en inglés.

ALAO; en inglés, CALL

El Centro Virtual Cervantes (1997) se refiere, como su apelativo indica, a la utilización con fines didácticos de un equipo informático y una serie de programas informáticos. Constituye una aplicación didáctica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En la actualidad se diseñan diversos softwares que contienen entornos de aprendizaje abiertos con herramientas multimediales donde el estudiante se motiva para aprender o practicar una lengua extranjera en cualquier momento.

Este proyecto se diseña y se aplica mediante una plataforma Moodle dado que ofrece diferentes objetos virtuales de aprendizaje los cuales contienen diversas actividades lúdicas que permitan que el estudiante adquiera este vocabulario básico sobre los miembros de las familias, profesiones y lugares públicos a través de estos recursos digitales, ya que es indispensable que el

estudiante adquiera un vocabulario básico para poder continuar el aprendizaje de una lengua extranjera.

Internet

Según la Real Academia Española define internet como una red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación (Asale, 2014).

Dado que Internet es una fuente inagotable de información y datos de primera mano, como red originariamente científica, puede encontrarse gran cantidad de información útil para las clases, desde últimas imágenes satelitales, documentos históricos, revistas científicas y material para cualquier nivel educativo elaborado por otros docentes (Adell, 1996).

Según Revuelta (2011) expresa que “la competencia digital se sustenta en las competencias básicas en las TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet” (p. 3). Esta nueva fuente inagotable de información ha permitido conocer los avances científicos y tecnológicos mundiales, ya que brinda acceso ilimitado a todos estos datos permitiendo adquirir nuevos conocimientos y compartirlos a través de esta red mundial, por medio de los servicios que ofrece tales como, correos electrónicos, chat, videoconferencias, motores de búsquedas, entre otros, empleando estos servicios para buscar nuevas estrategias en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones “TIC”

Según Belloch (2012) define las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, como todas aquellas que giran en torno a las tecnologías de almacenamiento, procesamiento,

recuperación y comunicación de la información a través de diferentes dispositivos electrónicos e informáticos.

Como se indicó, las TIC configuran nuevos entornos y escenarios para la formación con unas características significativas. Por ejemplo: amplían la oferta informativa y posibilidades para la orientación y tutorización, eliminan barreras espacio-temporales, facilitan el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje, y potencian la interactividad y la flexibilidad en el aprendizaje. (Cabero, 2006, p. 17 -18)

Por lo tanto las TIC transforman parte de la educación en un nivel digital, donde el docente emplea estos recursos tecnológicos en su labor de enseñanza dentro del aula de clases, es así como se da una evolución de las clases de una enseñanza tradicional hacia unas clases creativas, dinámicas, innovadoras, colaborativas e inclusivas, buscando un proceso de enseñanza significativo para sus estudiantes. “Las TIC presentan aspectos fundamentales que ayudan a responder a las necesidades de los estudiantes” (Guerrero, 2014). Estos aspectos son, flexibilidad, versatilidad, interactividad y conectividad. El uso de las TIC en la educación ha revolucionado en muchos aspectos los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a las Instituciones Educativas, al docente y estudiantes evolucionar en los aspectos tecnológicos, por medio del uso de estas herramientas dentro del aula de clases. Cuando se menciona la palabra evolución se hace alusión a que las Instituciones Educativas deben invertir en la adquisición de estas nuevas herramientas tecnológicas. Mientras que el docente debe actualizar sus conocimientos a través de la utilización y búsqueda de estos recursos para integrarlos dentro de sus prácticas pedagógicas. Cabe señalar que el avance en los estudiantes con el uso de estas herramientas en su proceso de aprendizaje ha sido significativo motivando su interés por la investigación en la búsqueda de resultados.

Recursos Educativos Digitales “RED”

Los Recursos educativos digitales son utilizados para la consecución de un objetivo educativo permitiendo reforzar el aprendizaje.

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores. (Zapata, 2012, p. 1)

Es decir, una de las ventajas principales que ofrecen los RED aplicados dentro de las estrategias pedagógicas en el aula de clases es la motivación que genera en los estudiantes por ampliar sus conocimientos, facilitando la comprensión de los diversos procesos mediante plataformas virtuales sobre laboratorios y simuladores que representen situaciones reales donde el estudiante accede a esta información de forma fácil y rápida, sin necesidad de desplazarse físicamente a estos lugares.

Ambiente Virtual de Aprendizaje “AVA”

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) se definen como ambientes de formación en un entorno web con disponibilidad de 7 días a la semana y 24 horas al día, donde la barrera espacio temporal no existe, dado que el docente y los estudiantes pueden estar en diferentes sitios geográficos e interactuar en diferentes momentos gracias a la comunicación sincrónica y asincrónica que permiten herramientas tales como el chat, el correo electrónico, los foros y los blogs, además de las posibilidades de acceso a contenidos diversos que se colocan a disposición de los participantes en sitios web llamados “aulas virtuales”, los cuales generalmente se administran mediante un sistema

de gestión de aprendizajes llamado Learning Management System (LMS) que se instala en un servidor de Internet, tal es el caso de Moodle. (Gallego, 2009, p. 8)

Es decir, los AVA permiten la interacción constante entre el docente y estudiante, logrando un proceso productivo y colaborativo, involucrando a su vez un aprendizaje autónomo, a través de las diversas herramientas multimediales que previamente el docente diseña o selecciona para cada uno de los estudiantes fortaleciendo de esta manera su aprendizaje.

Moodle

MoodleDocs (2013) la define como una plataforma educativa donde le facilita a los docentes, administradores y estudiantes un sistema seguro para la creación de recursos de aprendizaje de manera personalizada.

Por lo tanto, en esta plataforma se insertaron los diferentes objetos de aprendizaje, con las actividades en JClic planteadas para este proyecto, facilitando el acceso al docente y estudiantes, las cuales complementaron las clases, con los diversos objetos de aprendizaje diseñados por los docentes.

Objetos Virtuales de Aprendizaje “OVA”

Los objetos virtuales de aprendizaje son medios informáticos al servicio de la educación que, en la actualidad, se encuentran en una etapa de definición, estudio y exploración a nivel nacional e internacional. Aunque los beneficios del uso de OVA son evidentes, aún hay mucha resistencia para incluirlos en las estrategias pedagógicas de muchas comunidades educativas. Se espera que en el futuro los OVA sean de uso generalizado y se cuente con muchos repositorios con objetos de libre uso. Pero también es necesario asegurar la calidad del contenido, dada su importancia en la educación y otros ámbitos donde se utilizan. (Velázquez, 2005, p. 16)

Se presentan en diversidad de recursos didácticos como, audios, videos, animaciones, documentos interactivos, mapas mentales, colecciones de imágenes, entre otros elementos que presente un contenido por el cual se transmita un conocimiento y se logre un aprendizaje. Este proyecto vincula estos elementos para obtener un buen aprendizaje del vocabulario básico del inglés en los estudiantes de grado sexto.

JClic

JClic está formado por un conjunto de aplicaciones de software libre que permiten crear diversos tipos de actividades educativas multimedia. La zonaClic es un servicio del Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña creado con el objetivo de dar difusión y apoyo al uso de estos recursos, y ofrecer un espacio de cooperación abierto a la participación de todos los educadores que quieran compartir los materiales didácticos creados con el programa. (Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña, 2017)

Es decir, JClic es un software con licencia GNU (General Public License en español Licencia Pública General de GNU) es una licencia de software libre copyleft publicada por la Free Software Foundation, que sirve para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, etc. Está desarrollado en la plataforma Java y funciona en sistemas Windows, Linux, Mac OS X y Solaris. Es una de las herramientas de autor de mayor difusión en el mundo educativo ya que aprovecha la capacidad multimedia del ordenador y permite incluir animaciones, imágenes, vídeo y sonido en los proyectos creados.

Teniendo en cuenta que las actividades de juegos son las que más realizan los niños y jóvenes porque les permite ser ellos mismos, además que incentivan su motivación por la

participación y por la búsqueda de metas, por lo tanto en este software se diseñarán diversas actividades lúdicas como estrategias didácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula, para que los estudiantes de grado sexto adquieran un vocabulario básico en los tópicos del inglés: profesiones, miembros de la familia y lugares públicos y así lograr un proceso de aprendizaje significativo permitiendo avanzar con esta lengua extranjera.

Figura 2

Gráfico Marco conceptual



Nota: Este organizador gráfico sintetiza los conceptos que sustentan este proyecto de investigación.

Capítulo 3. Metodología

La presente propuesta se aborda desde el enfoque mixto ya que es un proceso que recolecta, analiza e interpreta datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación con el fin de dar soporte al planteamiento del problema sobre la adquisición de vocabulario básico en inglés a través del uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC). Johnson y Onwuegbuzie (2004) se refieren al método mixto como “(...) el tipo de estudio donde el investigador mezcla o combinar técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio” (p. 18). Para Hernández, R. (2014), “La meta de la investigación mixta no es reemplazar la investigación cuantitativa ni la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades y potenciales” (p.532). Los métodos mixtos:

Representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno en estudio.

(Hernández y Mendoza, 2008, p. 20)

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, nuestra investigación se enmarca dentro del enfoque mixto ya que se integra la parte cualitativa al priorizar las diferentes descripciones, comprensiones e interpretaciones de los datos a través de las apreciaciones y significados que se obtendrán por las diferentes experiencias de los participantes y en la parte cuantitativa se expresan los resultados obtenidos de la encuesta y prueba de conocimiento a través de números o porcentajes con el fin de verificar el impacto obtenido.

Modelo de investigación

La investigación Acción Pedagógica (IAP) tiene que ver con los problemas de la cotidianidad que son experimentados por docentes con el fin de transformar la práctica educativa y mejorarla constantemente a través de la reflexión sobre una situación problema desde la planeación, ejecución de acciones para la solución del mismo y la evaluación de resultados.

La IAP propone una cercanía cultural con lo propio que permite superar el léxico académico limitante; busca ganar el equilibrio con formas combinadas de análisis cualitativo y de investigación colectiva e individual y se propone combinar y acumular selectivamente el conocimiento que proviene tanto de la aplicación de la razón instrumental cartesiana como de la racionalidad cotidiana y del corazón y experiencias de las gentes comunes, para colocar ese conocimiento sentipensante al servicio de los intereses de las clases y grupos mayoritarios explotados, especialmente los del campo que están más atrasados. (Borda, 1987, p.4)

De acuerdo con lo expuesto anteriormente la IAP integra dos métodos: el de conocer y el de actuar involucrando, comprendiendo y mejorando la realidad de la población que integra.

Lewin concibió la Investigación Acción participación (IAP) como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quien investiga y el proceso de investigación. (Restrepo, 2005, p.159)

Frente a esta realidad Stenhouse (1998) expone que el docente debe tener presente los tres roles importantes como son: investigador, observador y maestro, ya que él forma parte

esencial al momento de realizar una investigación puesto que como profesional debe estar comprometido con el proceso de enseñanza siempre fundamentado en el currículo, por tal razón, es importante que el docente reflexione constantemente sobre su práctica de la enseñanza con el fin de transformarla a través de proyectos investigativos que sean colaborativos, colectivos o individuales.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, nuestro proyecto se dirige hacia la Investigación acción- participación (IAP) porque incorpora a la comunidad educativa en la solución de una necesidad identificada en el aula de clase promoviendo el diálogo y el trabajo colaborativo para crear nuevo conocimiento y su posterior transformación social. Por consiguiente, el propósito de esta investigación es que a través del desarrollo e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Montebello, se les facilite la adquisición de vocabulario básico en inglés, con el fin de transformar su aprendizaje y al mismo mejorar en los resultados académicos.

Participantes

La ejecución del presente trabajo de investigación se llevó a cabo en el Colegio Montebello IED, cuya población está conformada por estudiantes que en su gran mayoría pertenecen al estrato uno y dos, algunas familias están compuestas por el padre o la madre como jefes del hogar, hay otras familias conformadas por los abuelos quienes asumen la crianza y manutención de sus nietos y las llamadas familias extendidas conformadas por padres, abuelos, tíos, primos; todos viviendo en una misma casa.

Dichos estudiantes presentan actualmente edades que oscilan entre los once y trece años de edad, siendo niños que se caracterizan por ser personas creativas e inteligentes, les gusta todo lo relacionado con el juego y la tecnología, debido a que ésta hace parte de la actualidad en la

que se encuentran y de alguna manera del entorno que los rodea. Además, les gusta participar activamente en los diferentes proyectos que hacen parte de la institución como los juegos tradicionales, banda marcial y proyecto de convivencia.

El grupo de estudiantes escogido para el desarrollo de este proyecto se eligió a través del muestreo aleatorio simple planteado por Quintela (2019). El cual consiste en elegir al azar los estudiantes que conforman la muestra, este método infiere que cualquier estudiante de la población total puede ser incluido ya que todos tienen la misma probabilidad de participar. Por lo anterior, se seleccionaron los estudiantes del grado sexto y de allí se escogieron al azar los quince participantes ocho niñas y siete niños, que hicieron parte activa de esta investigación. Este grupo de niños es heterogéneo ya que a algunos les gusta el inglés, a otros no tanto, pues se sienten desanimados por aprender y en su totalidad son estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje de esta lengua.

Lo anterior se percibe dentro de las características generales del aprendizaje de los niños, quienes demuestran el poco interés que sienten hacia la asignatura debido a que las clases son monótonas y poco interactivas, además, el poco uso que tienen de las herramientas tecnológicas hace que no encuentren formas diferentes y divertidas de aprender un segundo idioma, a lo cual también se suma el poco contacto que tienen con el inglés, ya que la intensidad horaria es solamente de dos horas a la semana. Finalmente, el entorno en el que viven tampoco les ayuda porque allí no tienen la oportunidad de interactuar con personas que sepan el idioma de tal forma que pudieran practicarlo.

Categorías o variables del estudio

Las variables se definen como “un concepto amplio y complejo, que, en un momento dado, el investigador asume en correspondencia con sus intereses investigativos y los objetivos de la investigación” (Carballo y Guelmes, 2016, p. 2).

Las variables o categorías de investigación que se van a especificar en la metodología se identifican dentro de la formulación del problema y los objetivos específicos de este proyecto. Conjuntamente, se especifica las competencias, categorías o variables, subcategorías o subvariables, indicadores, instrumentos y la estrategia por cada objetivo, a continuación, se describe cada uno.

Partiendo del primer objetivo específico, la competencia desarrollada es la *lingüística*, recalcando, Barbero (2006) argumenta que esta competencia es la habilidad para expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos tanto de forma oral como escrita. Esto quiere decir que una categoría o variable para este objetivo, estaría enfocada en las *dificultades en el vocabulario*, al afirmar que estos problemas de adquisición, se presentan en los estudiantes de grado sexto es por su falta de concentración y desmotivación en las clases, ya que este proceso de enseñanza es rutinario y memorístico dentro de las aulas y no cuentan con medios tecnológicos que incentiven este proceso de aprendizaje. Al lado de ello, se involucra la subcategoría sobre la *escasez de léxico en la lengua extranjera*, considerando los siguientes indicadores, tales como, el *reconocimiento en las dificultades en el vocabulario*, la *resolución del test y los resultados de las pruebas realizadas*, empleando los instrumentos de, la observación no estructurada y la *prueba diagnóstica*, usando la *estrategia de pruebas diagnósticas* al inicio del año, en la cual se pretende analizar las dificultades para el aprendizaje del vocabulario del inglés en los estudiantes.

Por consiguiente el segundo objetivo se incluye la competencia *comunicativa*, teniendo en cuenta que según el Ministerio de Educación nacional (2006) asegura que esta competencia implica su aplicación en diversas situaciones, incorporando la categoría sobre la *plataforma de aprendizaje*, la cual permite que el estudiante y docente se encuentren en un Ambiente Virtual de Aprendizaje con un funcionamiento de servicio las 24 horas de los siete días de la semana, dentro de este contexto, es necesario recalcar la subcategoría sobre las *facilidades en el uso del moodle*, los indicadores que contienen son acerca de la *apropiación del uso de esta plataforma*, su respectivo *diseño y el manejo de los recursos* que este ambiente contiene. Por lo tanto, el instrumento que se aplica es *la observación no estructurada* y la estrategia para este proyecto consiste en el *diseño de una plataforma Moodle*, según Moodledocs (2013) la define como un conjunto de herramientas centradas en el estudiante y ambientes de aprendizaje colaborativo.

Por lo tanto, el tercer objetivo se encuentra ubicado dentro de la competencia *lingüística*, abordando las categorías de *adquisición del vocabulario y la apropiación de las actividades multimediales*, de acuerdo con estas categorías, los estudiantes adquieren vocabulario básico en este proceso de aprendizaje, por medio de la práctica de estas actividades en JClic, la cual reúne diversos elementos multimediales generando aplicaciones llamativas, interesantes y motivadoras, al mismo tiempo se incluye la subcategoría sobre el *fortalecimiento del léxico a través de actividades lúdicas en JClic*, con indicadores sobre el *aprendizaje del vocabulario básico en inglés, mediante el uso de las actividades educativas*, empleando el instrumento de la *observación no estructurada*, utilizando la estrategia de la *implementación de unas actividades lúdicas*, ya que según Fariñas (2005), JClic es una aplicación que funciona en distintos sistemas operativos y permite la creación, evaluación y realización de actividades educativas, desarrollada en la plataforma Java.

Por último, el cuarto objetivo se ubica en la competencia *lingüística*, empleando las variables sobre la *evaluación de vocabulario* y la *utilidad de JClic*, llegado a este punto, a través de esta prueba se podrá valorar de manera cualitativa y cuantitativa el proceso de aprendizaje del estudiante a través de la ejecución de este proyecto y la facilidad en el uso de JClic, por consiguiente se tiene en cuenta una subvariable sobre la *ampliación del vocabulario por medio de actividades educativas*, abordando los indicadores del *desarrollo de la comprensión en la adquisición del léxico básico en inglés*, a través de la *evaluación del vocabulario*, analizando los *resultados de las pruebas finales*, por medio de los instrumentos de *encuesta* y *prueba de salida*, aplicando la estrategia de la *implementación de actividades lúdicas que facilitan la adquisición del vocabulario*, pues bien, según Blázquez y Lucero (2002) (citado en Cacheiro, 2011) afirma que “un medio didáctico es cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo para aproximar o facilitar los contenidos” (p. 2).

Para simplificar los anteriores puntos expuestos, se puede destacar, observando el cuadro de relaciones conceptuales en la tabla 1 (Ver anexo A).

Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Falcón y Herrera (2005) definen la técnica de recolección de información “como el procedimiento o forma particular de obtener datos” (p.12).

Además, la técnica señala cómo hacer, para lograr un fin o hechos propuestos; tiene un carácter práctico y operativo. Mientras que un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso que usa el investigador para aproximarse a los fenómenos y sacar de ellos la información para su investigación. (Terán, 2020)

Las técnicas de recolección de datos que se emplean en este proceso de investigación son prueba de conocimiento, observación no estructurada y la encuesta.

La primera técnica es la observación no estructurada, la cual, aplica en la investigación cualitativa, según Solís (2020), permite profundizar en el contexto de las interacciones sociales, las vivencias y las experiencias de las personas en el ámbito cotidiano. De acuerdo con Puente (2001), esta técnica consiste en observar casos o hechos, recaudar datos y registrarla para realizar su respectivo análisis. Cabe señalar que la observación es un elemento primordial de un proceso investigativo, dentro de este contexto el investigador se apoya para obtener bastante información.

Por consiguiente, la observación representa una de las formas más sistematizadas y lógicas para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer, consiste en utilizar los sentidos ya sea para describir, analizar, o explicar desde una perspectiva científica, válida y confiable algún hecho, objeto o fenómeno desde una forma participante, no participante, estructurada o no estructurada. (Campos y Lule, 2012, p. 3)

Pues bien, para este proyecto de investigación se utiliza como instrumento la observación no estructurada (ver anexo G). Campos y Lule (2012) deducen, que esta observación no sistemática se trata desde luego de observar sin tener en cuenta indicadores o categorías que conduzcan el proceso, de manera que se realizan registros libres y globales de los eventos o acontecimientos. Como se indicó, este instrumento consta de una tabla con dos columnas, las cuales contienen las categorías encontradas, hallazgos y la descripción, número de ocurrencias, porcentaje y hallazgos del instrumento los cuales son narrados por el docente, sin emitir juicios, por el contrario, en la interpretación, se tendrá en cuenta el análisis de las investigadoras.

Cabe resaltar que esta observación no estructurada se realizó en las horas de la clase de inglés, para evidenciar la disposición y actitud de los estudiantes frente al aprendizaje de vocabulario básico en inglés.

La segunda técnica aplicada en este proceso de investigación consistió en la prueba de conocimiento, cuyos instrumentos fueron la prueba inicial y final de este proyecto (ver anexo B), ejecutadas en la etapa de diagnóstico y evaluación, ambos test tenían tipos de preguntas o ítems cerrados, los cuales permitieron obtener datos cuantitativos sobre los conocimientos, destrezas y capacidades de cada uno de los estudiantes de la Institución educativa.

Los test constituyen uno de los instrumentos de medida estandarizados más empleados en las ciencias sociales y de la salud, especialmente en psicología y educación. No hay que olvidar que un test se administra con un objetivo concreto, generalmente para tomar decisiones que en la mayoría de ocasiones son relevantes para la vida del individuo receptor. (Gómez, J. 2010, p. 2)

El diseño de estas las pruebas de conocimientos se elaboraron en una aplicación virtual denominada Google form, en donde el estudiante pudo ingresar por medio de un link de acceso, generando de esta manera los resultados evaluados de manera confiable y rápida.

Finalmente, se usó la encuesta que, según Terán (2020) la define como, la técnica de recopilación de información donde se interroga sobre los datos que se desea obtener, dicha información se consigue de manera sistemática y ordenada de la muestra o población, sobre las variables consideradas en la investigación.

Esta encuesta cuyo instrumento fue a través de un cuestionario (ver anexo F) permitió obtener la información de los estudiantes de grado sexto de la IE Montebello, recopilando los datos necesarios sobre sus opiniones, actitudes, sugerencias y dificultades que presentan en el proceso de aprendizaje en el vocabulario básico del inglés. El instrumento de la técnica de la encuesta que se empleó en este proyecto de investigación es el cuestionario, según Meneses & Rodríguez (2012) lo definen, como una herramienta particularmente diseñada para la gestión de

las preguntas, de manera organizada en escalas o índices, los cuales se pueden extraer de la reproducción de ítems provenientes de test estandarizados.

Antes de aplicar estos instrumentos se validaron con los docentes del área de Humanidades, los cuales hicieron una revisión de manera detallada, dentro de este contexto, la prueba de conocimiento, fue diseñada por los docentes en reunión de área y aprobada por el consejo académico, posteriormente este test fue revisado por un experto en el área de inglés, al igual que la encuesta y la observación no estructurada.

Ruta de Investigación

Para la elaboración de la ruta de investigación tuvimos en cuenta la Investigación Acción Pedagógica (IAP) ya que ésta permite que el docente tenga en cuenta los problemas de la cotidianidad para transformar la práctica educativa y mejorarla constantemente. La Investigación acción participación (IAP) según Selener (1997) se refiere a “un proceso por el cual miembros de un grupo o una comunidad oprimida, colectan y analizan información y actúan sobre sus problemas con el propósito de encontrarles soluciones y promover transformaciones políticas y sociales” (p, 17).

Por tal razón se tomó como base una ruta de aprendizaje bien estructurada que permita al estudiante aprender el vocabulario básico en inglés de una forma creativa y dinámica con el fin de transformar su aprendizaje. Para Tekin y Kotaman (2013) la Investigación Acción pedagógica (IAP), pretende que el docente indague la realidad en el aula, la analice, la investigue y posteriormente la transforme a través de una serie de pasos que se han determinado como espiral de ciclos, como son la observación, diagnóstico, planificación, acción y evaluación.

Las fases de la metodología Investigación Acción Participación (IAP) que se aplicaron en nuestra investigación se describen en el siguiente esquema (ver figura 3).

Figura 3

Etapas de la Investigación Acción Participación (IAP).



Nota: Esta figura muestra las etapas de la Investigación Acción Participación (IAP) según Kemmis, S y McTaggart, R (1988). Tomado del Centro de investigación de pensamiento crítico (p.1), por Dussel, E. (2009).

Etapa de Observación: La observación desde hace muchos años ha sido una de las formas más importantes para obtener conocimiento. De Ketele (1984) afirma que “observar es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligente, orientada por un objetivo terminal u organizador, y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información” (p. 2).

Teniendo en cuenta lo anterior, se utilizó para nuestra investigación los instrumentos de la observación no estructurada en la hora de la clase de inglés y la prueba diagnóstica realizadas al inicio del año escolar para percibir las *dificultades en la adquisición de vocabulario* básico, lo cual se puede evidenciar en la *escasez de vocabulario* que manejan.

Etapa de Diagnóstico: El diagnóstico se basa en el hecho de detectar el problema desde sus inicios para luego a través de diferentes estrategias actuar con eficacia. Sánchez, H. (2008) sostiene que:

Una vez que se ha identificado el significado del problema que será el centro del proceso de investigación, y después de formular un enunciado del mismo, es necesario realizar la recopilación de información que nos permitirá un diagnóstico claro de la situación. Esta recopilación de información debe expresar el punto de vista de las personas implicadas, informar sobre las acciones tal y como se han desarrollado e informar cómo viven y entienden la situación que se investiga. (p. 62)

Es por esto que en esta fase se realizó una prueba diagnóstica a través de un cuestionario que consta de 10 preguntas con opciones de respuesta tipo ICFES sobre palabras de vocabulario básico en inglés adaptado para su nivel académico.

Etapas de Planificación: Para esta etapa se buscaron las diferentes actividades y herramientas tecnológicas que permitieron cumplir con el objetivo propuesto inicialmente. Según Sánchez, H. (2008):

Una vez que se ha realizado el análisis e interpretación de la información recopilada y siempre a la luz de los objetivos que se persiguen, se está en condiciones de visualizar el sentido de los mejoramientos que se desean. Parte de este momento será, por consiguiente, pensar en diversas alternativas de actuación y sus posibles consecuencias a la luz de lo que se comprende de la situación. (p. 62)

Etapas de acción: Teniendo en cuenta los anteriores planteamientos se recurrió al uso del Software JClic como herramienta tecnológica indispensable en nuestro proyecto de investigación para el diseño de las diferentes actividades multimediales que brindaron apoyo a los docentes en la enseñanza interactiva de vocabulario básico en inglés y para que los estudiantes fortalezcan su aprendizaje. Las diferentes actividades innovadoras y creativas relacionadas con el vocabulario básico en inglés están agrupadas en tres categorías como son profesiones, la familia y lugares

públicos y son alojadas en un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en este caso, la plataforma Moodle.

Por lo tanto, en esta plataforma se insertaron los diferentes objetos de aprendizaje, con las actividades en JClic planteadas para este proyecto, facilitando el acceso al docente y estudiantes, las cuales complementaron las clases, con los diversos objetos de aprendizaje diseñados por los docentes. Posteriormente el estudiante tuvo la oportunidad de ingresar a dicha plataforma a través de un usuario y contraseña previamente asignado para interactuar y aprender con las diferentes actividades expuestas allí.

Dentro de la plataforma mencionada anteriormente se encuentran tres categorías relacionadas entre sí, cada categoría tiene cuatro subdivisiones las cuales están distribuidas de una forma clara y precisa de la siguiente manera:

En la primera categoría se encuentra el vocabulario básico sobre el tópico de los miembros de la familia, en la segunda el tópico de las profesiones y en la tercera el tópico de los lugares públicos, cada uno de estos tópicos está subdividido en 4 títulos, de tal forma, que el estudiante inicialmente reconozca el entorno de aprendizaje, organice su conocimiento y avance en el orden específico para tal fin, empezando por reconocer en cada uno de los tópicos mencionados anteriormente, las palabras, los sonidos y las imágenes sobre los cuales se va a trabajar, a continuación deben observar los vídeos que se han elaborado para fortalecer el uso del vocabulario, seguidamente, los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar desarrollando cada una de las actividades de JClic, en dichas actividades reforzaron todo lo mencionado anteriormente.

Etapas de Evaluación: El proceso de evaluación consistió en evaluar todo el trabajo realizado durante el proyecto y así comprobar si la aplicación de las diferentes estrategias para el

aprendizaje del vocabulario básico en inglés arrojó resultados positivos en los estudiantes. De esta manera Gómez y Macedo (2007) sostienen que:

Todo este proceso, que comenzaría otro ciclo en el espiral de la investigación–acción, proporciona evidencias del alcance y las consecuencias de las acciones emprendidas, y de su valor como mejora de la práctica. Es posible, incluso, encontrarse ante cambios que impliquen una redefinición del problema, ya sea porque éste se ha modificado, porque han surgido otros de más urgente resolución o porque se descubren nuevos focos de atención que se requiere atender para abordar nuestro problema original. (p. 63)

La evaluación se realizó a través de la misma prueba que se aplicó en la parte diagnóstica inicial, lo cual nos permitió evidenciar si el objetivo de investigación que se planteó inicialmente se logró y se obtuvo resultados positivos.

Análisis de la información

Para Sandín (2003) “El análisis de información es un proceso cíclico de selección, categorización, comparación, validación e interpretación inserto en todas las fases de la investigación que nos permite mejorar la comprensión de un fenómeno de singular interés” (p. 1), es importante resaltar que el análisis se realiza de acuerdo con los datos originales obtenidos.

Para esta investigación se utilizaron diferentes softwares digitales estadísticos y modelos de análisis de la información manual que nos permiten interpretar eficientemente los datos adquiridos. Entre ellos encontramos:

Google Forms: Google Forms inició como una función de Google Sheets en el año 2008, dos años después mejoró su estructura donde se podía agregar una hoja de cálculo, formatearlo en una hoja separada y ver las respuestas en otra hoja; a partir del año 2016 Google agregó otras funciones más avanzadas hasta que se convirtió en una aplicación independiente, además posee

el programa denominado Google drive, el cual se usa en el diseño y aplicación de encuestas online para obtener resultados certeros y análisis de los datos, ya que es muy fácil y práctico al momento de adquirir cualquier tipo de información.

Según el concepto que proporciona Google (2016), “los formularios de Google te permiten planificar eventos, enviar una encuesta, hacer preguntas a tus alumnos o recopilar otros tipos de información de forma fácil y eficiente” (p. 1), además, es de gran utilidad ya que con esta herramienta se pueden llevar las respuestas a una hoja Excel para realizar el análisis de los datos y si es necesario se puede compartir a través de un enlace a una página web o cualquier otro archivo. Los resultados obtenidos se representan de forma gráfica y cuantitativa demostrando una mayor confiabilidad en el análisis de los resultados de la prueba de conocimiento y encuesta de nuestro proyecto de investigación.

Excel: Fue lanzado como primera versión en el año de 1985 y en 1987 Microsoft lanzó Excel 2.0 para la plataforma Windows convirtiéndose a partir de ese momento en una herramienta se convirtió en una hoja de cálculo que permite usar grandes cantidades de datos para procesarlos, limpiarlos y analizarlos a través de hojas de cálculo, estas hojas están compuestas por tablas que a su vez tiene filas y columnas donde se insertan los datos de forma manual para lograr una mejor forma de organización y estudiar la información.

Para Giles (2002) “Microsoft Excel es la hoja de cálculo más popular que se utiliza para almacenar información en columnas y filas, que luego pueden ser organizadas y/o procesadas” (p. 127). Los resultados finales de los datos los podemos percibir a través de gráficas y porcentajes lo cual permite a nuestra investigación realizar un análisis mucho más estricto y así sacar nuestras propias conclusiones al respecto.

Word: Para realizar el análisis cualitativo y codificación de los datos arrojados se tendrá en cuenta el software Microsoft Word cuyo procesador de textos fue creado por la empresa Microsoft Corporation, y desarrollado por Charles Simonyi y Richard Brodie, su utilidad radica en que posee un formato nativo cerrado llamado DOC el cual se ha convertido en estándar para transferir textos. De igual forma se utilizó este programa para realizar la codificación a base de colores y de allí obtener las diferentes categorías más relevantes de los datos obtenidos. En la opinión de Charmaz (2014):

El código es el enunciado corto que el teórico fundamentado construye para representar un fragmento de los datos. Los códigos clasifican, sintetizan y más significativamente, analizan los datos. Los códigos conectan los datos empíricos con la conceptualización que de ellos hace el teórico fundamentado. Los mejores códigos son cortos, simples, precisos y analíticos. Estos códigos dan cuenta de los datos en términos teóricos pero a la vez en términos accesibles. Los códigos varían en cuanto a sus niveles de abstracción, dependiendo de los datos, de la perspicacia del investigador y del momento en el proceso de investigación. (p. 78)

De igual forma se tendrá en cuenta el método de la triangulación para la validación de datos arrojados por los diferentes instrumentos aplicados que incorpora no sólo la parte cualitativa sino también la cuantitativa con el fin de comparar diferentes puntos de vista y proporcionar una información más completa de los resultados. Para Denzin (1990) la triangulación es “la aplicación y combinación de varias metodologías de la investigación en el estudio de un mismo fenómeno” (pág. 74), por su parte Rodríguez, Pozo y Gutiérrez, (2006) afirman que la triangulación es una “técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes tipos de análisis de datos (triangulación analítica) con un mismo objetivo puede

contribuir a validar un estudio de encuesta y potenciar las conclusiones que de él se derivan”
(pág.74).

Capítulo 4. Intervención Pedagógica

Presentación de la experiencia

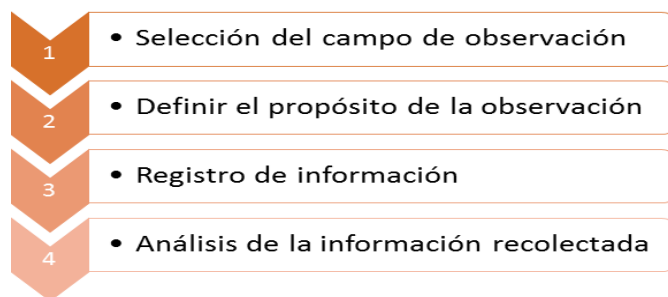
La implementación de diferentes estrategias didácticas interactivas en el aula resulta muy interesante para que los estudiantes se motiven más por aprender de una forma dinámica y creativa. Por lo tanto, es importante fortalecer la adquisición de vocabulario básico en inglés en diferentes tópicos, en este caso, las profesiones, lugares públicos y la familia a través del diseño de diferentes actividades que ayuden a potenciar la adquisición de dicho vocabulario básico que permitan desarrollar habilidades y competencias comunicativas. Para llevar a cabo el diseño de las diferentes actividades se tuvo en cuenta la metodología Investigación Acción participación (IAP) ya que lo que se desea es descubrir la realidad, analizarla y transformarla a través de una serie de pasos como son la observación, diagnóstico, planificación, acción y evaluación.

Etapas de observación

Esta etapa comprende una observación directa a los estudiantes para evidenciar su actitud y disposición frente al aprendizaje del vocabulario básico en inglés y también la revisión de las pruebas diagnósticas que se realizan al inicio del año escolar cuyas características se resumen en la siguiente gráfica.

Figura 4

Etapas de la observación



Nota: Esta figura muestra las etapas de la observación adaptada de Hofstede, E. (2014)

Resultados de la observación no estructurada. En esta etapa como se narró anteriormente se aplicó la técnica de la observación no estructurada, la cual arrojó algunas categorías como lo muestra la tabla 1.

Tabla 1

Categorías, número de ocurrencias y hallazgos encontrados en la observación no estructurada.

No.	Categoría	Número de ocurrencias	%	Hallazgos del instrumento
1	Dificultades en el vocabulario	3	10%	Los estudiantes de sexto grado durante el proceso de aprendizaje muestran desmotivación y falta de concentración durante las clases.
2	Escasez de léxico en la lengua extranjera	6	20%	Los estudiantes presentan escasez en el vocabulario básico en inglés sobre los tres tópicos de los miembros de la familia, profesiones y lugares públicos
3	Plataforma de aprendizaje AVA	9	30%	Es necesario la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que ofrezca acceso a diversos Recursos Educativos Digitales.
4	Facilidad en el uso del Moodle	12	40%	Diseño de una plataforma Moodle que contenga actividades didácticas que les permita a los estudiantes aprender inglés de manera divertida.
		30	100%	

Análisis de los resultados de la observación no estructurada. Después de realizar el análisis sobre los resultados obtenidos a través de la observación no estructurada se evidencian las siguientes categorías y subcategorías:

Dificultades en el vocabulario: Los estudiantes de grado sexto presentan dificultades en el aprendizaje del inglés por la falta de motivación y de concentración en las clases, por presentarse un proceso de enseñanza rutinario y memorístico.

Escasez de léxico en la lengua extranjera: Los estudiantes desconocen un vocabulario básico, en especial sobre los tópicos de miembros de la familia, profesiones y lugares públicos.

Es por ello que Nation (2001) argumenta que el proceso de enseñanza de vocabulario debe ser sistemático y responsable.

Plataforma de aprendizaje AVA: Gallego (2009) define los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) como ambientes de formación en un entorno web con una disponibilidad de 24 horas los 7 días a la semana. Es decir que un AVA contiene diversos elementos educativos que permiten a cada uno de los estudiantes acceder a ellos y así fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Facilidad en el uso del Moodle: El diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje en una plataforma Moodle es necesario para crear diversos recursos educativos y actividades didácticas que permita obtener de manera divertida un proceso de aprendizaje para el estudiante sobre el vocabulario básico en inglés de los tres tópicos de miembros de familia, profesiones y lugares públicos. Como se contempla en MoodleDocs (2013), la cual define a Moodle como un sistema integrado y robusto donde se crean ambientes de aprendizajes personalizados.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, el registro de la información de la prueba diagnóstica con sus respectivos resultados y análisis los podemos evidenciar en la siguiente etapa de la investigación.

Etapa de diagnóstico inicial

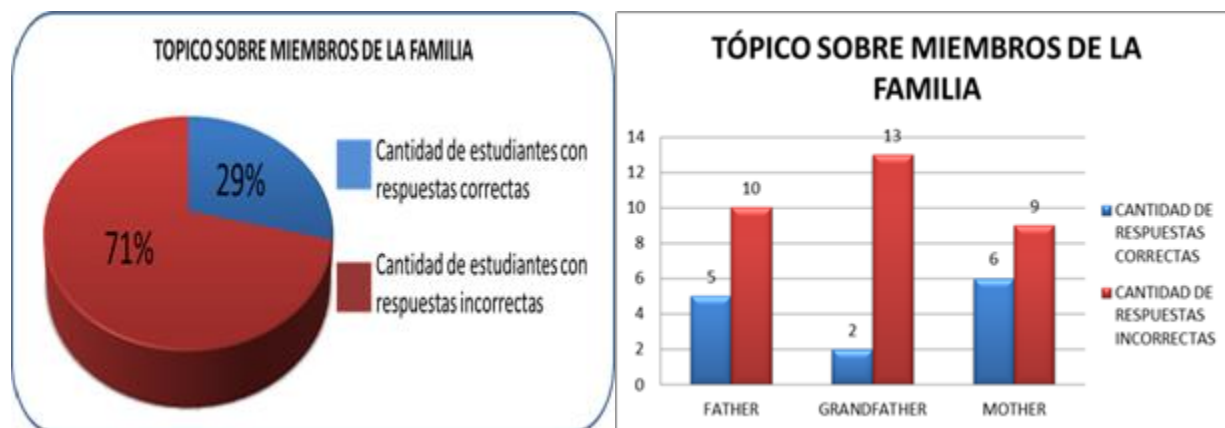
En esta etapa se realizó una observación no estructurada con el fin de visualizar las falencias que presentaban los estudiantes en cuanto a las dificultades del vocabulario básico en inglés, también se aplicó un test que consta de diez preguntas de selección múltiple con única respuesta, donde el estudiante eligió la opción correcta de acuerdo a su conocimiento en cuanto al vocabulario básico en inglés sobre las profesiones, lugares públicos y miembros de la familia.

(Anexo B), luego de recoger la información se realizó un detallado análisis, el cual se muestra a continuación.

Resultados y análisis del test diagnóstico inicial. A continuación, se hará un análisis minucioso a través de diagramas circulares y de barras sobre los resultados obtenidos en la prueba de conocimiento inicial, cabe aclarar que, aunque en el anexo las preguntas no están organizadas de esta manera, el resultado y análisis se hizo por tópicos para obtener una mejor organización.

Figura 5

Respuestas tópico miembros de la familia.



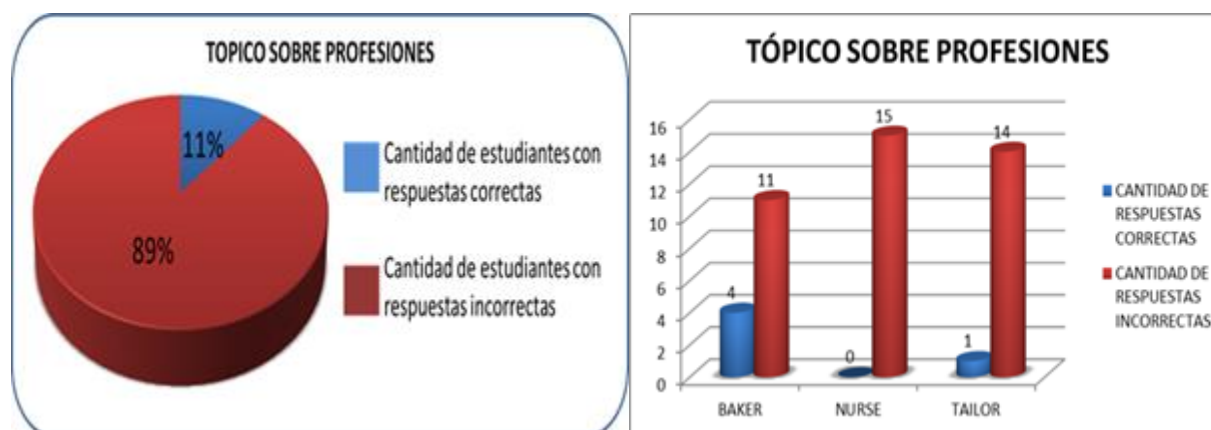
Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas contestadas por los estudiantes de grado sexto en la prueba diagnóstica sobre el tópico miembros de la familia.

Análisis tópico sobre miembros de la familia. Teniendo en cuenta las respuestas proporcionadas por los niños en cuanto al aprendizaje de los miembros de la familia en inglés, se puede afirmar que sólo un porcentaje mínimo de los niños las conocen y dominan muy bien, mientras que un porcentaje muy alto tienen *dificultades para adquirir vocabulario básico en inglés*, ya que

posiblemente las clases han sido monótona o no se le ha dado la suficiente importancia lo que no permite que los niños exploren y aprendan a través de otros medios más lúdicos y creativos.

Figura 6

Respuestas tópico profesiones.

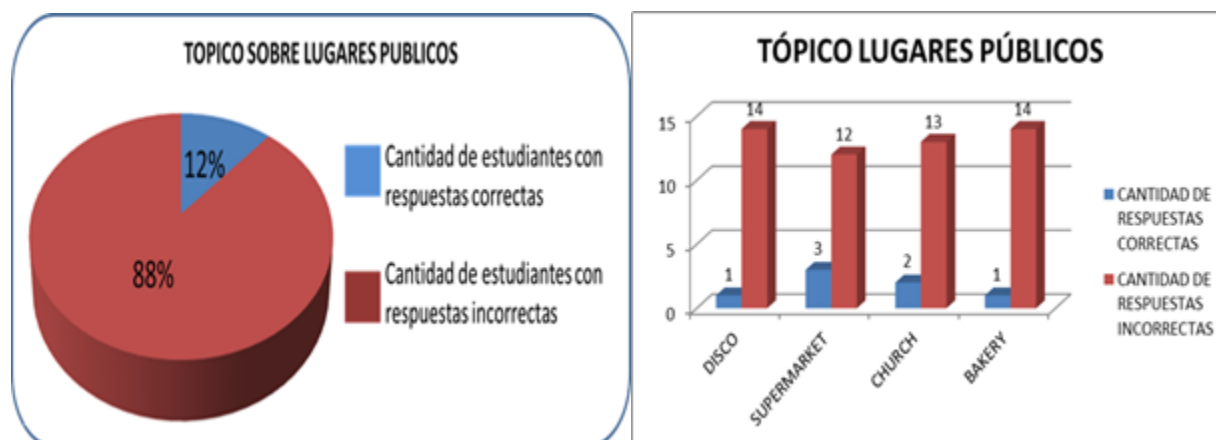


Nota. Gráfico circular y de barras que muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas contestadas por los estudiantes de grado sexto en la prueba diagnóstica sobre el tópico profesiones.

Análisis tópico sobre profesiones. Al hacer un análisis detallado sobre el diagrama anterior y describir si los estudiantes realmente conocen vocabulario básico sobre las profesiones en inglés, se ha encontrado que sólo una mínima cantidad de estudiantes lo domina, lo que significa que existe *escasez de léxico* en los niños debido a la falta del docente de innovar en el aula con estrategias atractivas y creativas que permitan incorporar nuevas palabras a su vocablo. Para Ríos (2006), el docente debe ser mediador en el proceso de aprendizaje del niño proporcionándole instrumentos intelectuales que ayuden a solucionar los problemas que se le presenten en cuanto a la adquisición de vocabulario básico.

Figura 7

Respuestas tópicos lugares públicos.

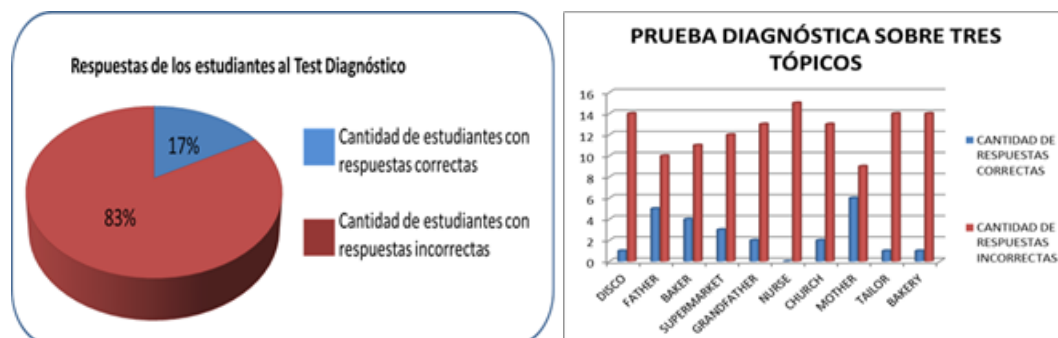


Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas contestadas por los estudiantes de grado sexto en la prueba diagnóstica sobre el tópicos lugares públicos.

Análisis tópicos sobre lugares públicos. De acuerdo a los datos que ha arrojado la tabulación de la información y representada a través de un diagrama circular y de barras se demuestra que un porcentaje inferior de la población a quienes se les aplicó la prueba poseen un buen dominio de vocabulario sobre los lugares públicos en inglés, pero la mayor parte de los ellos no la conoce y por lo tanto tienen alto nivel de dificultad para aprenderlas.

Figura 8

Respuestas prueba diagnóstica sobre los tres tópicos



Nota. Estos gráficos muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas de los estudiantes de grado sexto en la prueba diagnóstica.

Análisis general de la prueba diagnóstica sobre los tres tópicos. Luego de obtener los resultados finales arrojados en la prueba diagnóstica aplicada a todos los estudiantes de grado sexto sobre vocabulario básico en inglés en cuanto a los tres tópicos: Miembros de la familia, las profesiones y lugares públicos, podemos evidenciar en los diagramas anteriores un porcentaje superior que demuestra grandes *dificultades en la adquisición de vocabulario* básico en inglés por lo tanto se evidencia *escasez de léxico* por parte de los niños.

Wilkins (1972) afirma que “. . . mientras que sin la gramática uno muy poco se puede expresar, sin vocabulario nada se puede transmitir” (p.1), lo que significa que el vocabulario es la base más importante que se debe tener en cuenta a la hora de enseñar a los niños el idioma extranjero, de esta forma ellos podrán entender, aprender y expresarse fácilmente en cualquier situación.

En estos resultados también podemos observar que el aprendizaje de vocabulario en las clases de inglés no ha sido el mejor, posiblemente las clases se tornan monótonas, poco

atractivas y memorísticas lo que concuerda con la afirmación de Marchesi (2002) donde enfatiza que “... la falta de interés y aburrimiento son las principales causas de fracaso escolar...” (p. 4).

Etapa planificación

Secuencia didáctica. Las estrategias didácticas se encuentran organizadas en tres tópicos: las profesiones, los miembros de la familia y lugares públicos, donde cada tópico está dividido en dos sesiones, cada sesión consta de diferentes recursos que en conjunto apoyaron el proceso de aprendizaje del vocabulario básico en inglés, en estas sesiones se tiene en cuenta los pasos del aprendizaje basado en tareas como son la tarea previa, la práctica y la evaluación.

Guía didáctica de aprendizaje

Autor de la unidad	
Nombres y Apellidos	Martha Cecilia Acevedo Samacá María Angélica Castiblanco Espinosa Sandra Yineth Quintero González
Institución Educativa	Colegio Montebello IED
Ciudad	Bogotá

Descripción general																						
Título	English Basic Vocabulario																					
Área	Lengua extranjera																					
Temas principales	Vocabulary about the family: <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Mom</td> <td>Grandson</td> <td>Niece</td> </tr> <tr> <td>Dad</td> <td>Granddaughter</td> <td>Cousin</td> </tr> <tr> <td>Son</td> <td>Uncle</td> <td>Husband</td> </tr> <tr> <td>Daughter</td> <td>Aunt</td> <td>Wife</td> </tr> <tr> <td>Grandfather</td> <td>Brother</td> <td>Baby</td> </tr> <tr> <td>Grandmother</td> <td>Sister</td> <td>Mother</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Nephew</td> <td>Father</td> </tr> </table>	Mom	Grandson	Niece	Dad	Granddaughter	Cousin	Son	Uncle	Husband	Daughter	Aunt	Wife	Grandfather	Brother	Baby	Grandmother	Sister	Mother		Nephew	Father
	Mom	Grandson	Niece																			
Dad	Granddaughter	Cousin																				
Son	Uncle	Husband																				
Daughter	Aunt	Wife																				
Grandfather	Brother	Baby																				
Grandmother	Sister	Mother																				
	Nephew	Father																				
	Vocabulary about the profesions: <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>baker</td> <td>mechanic</td> <td>student</td> </tr> <tr> <td>bricklayer</td> <td>nurse</td> <td>tailor</td> </tr> <tr> <td>cooker</td> <td>painter</td> <td>teacher</td> </tr> <tr> <td>dentist</td> <td>plumber</td> <td>vet</td> </tr> <tr> <td>driver</td> <td>priest</td> <td>waiter</td> </tr> </table>	baker	mechanic	student	bricklayer	nurse	tailor	cooker	painter	teacher	dentist	plumber	vet	driver	priest	waiter						
baker	mechanic	student																				
bricklayer	nurse	tailor																				
cooker	painter	teacher																				
dentist	plumber	vet																				
driver	priest	waiter																				

	farmer herdresser	salesman Singer	shoemaker
	Vocabulary about the public places:		
	airport bakery bookshop bullring church disco drugstore	jail library mall park pub restaurant School	quare stadium supermarket theater university zoo
	Test & Survey		

Fundamentos	
Estándares curriculares	Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés
Resultados/Productos de aprendizaje	Se espera que los estudiantes adquieran vocabulario básico en inglés sobre tres tópicos: profesiones, miembros de la familia, y lugares públicos, reconociendo este vocabulario a través de imágenes, sonidos y escritura, poniéndolos en práctica y permitiendo ampliar aún más sus conocimientos en el área de inglés.

Dirección de la unidad	
Grado	Grado sexto – básica secundaria
Período académico	Primero
Tiempo aproximado	20 horas (120 minutos) Una (1) hora – familiarización plataforma Moodle y recursos. Seis (6) horas aproximadas para cada tópico Una (1) hora para la evaluación y encuesta
Espacios de comunicación general	Vídeo conferencia por Microsoft Teams Moodle Whatsapp

¿Cómo? – Detalles de la unidad	
Metodología de aprendizaje	Para la implementación de esta guía se tiene en cuenta las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC) a través de las diferentes herramientas digitales que son usadas como innovación y motivación para que los niños obtengan aprendizajes significativos sobre el vocabulario básico en inglés relacionado a miembros de la familia, profesiones y lugares públicos, además ayuda a desarrollar en ellos habilidades y competencias que pueden ser utilizadas en su propio contexto y necesarias para su futuro profesional Abordar los principales modelos y métodos de enseñanza y aprendizaje - describir los pasos del método si es necesario.
Competencias Generales:	Competencia comunicativa y lingüística Competencia Tecnológica

	Competencia social y ciudadana
Competencias Específicas:	<p>Identificar el vocabulario básico en inglés sobre los tópicos de miembros de la familia, profesiones y lugares públicos.</p> <p>Relacionar el vocabulario aprendido con el entorno que rodea al estudiante.</p> <p>Aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) con el proceso de enseñanza y aprendizaje del vocabulario básico en inglés sobre los tres tópicos mencionados.</p> <p>Desarrollar la curiosidad, la crítica y apertura mental</p>

INTRODUCCIÓN AL MANEJO DE LA PLATAFORMA			
Línea de tiempo (min)	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
60	<p>Familiarización con la plataforma: El estudiante comprende la importancia del uso de la plataforma Moodle, además de conocer y explorar todos los recursos educativos y objetos virtuales que se encuentran dentro de ella.</p>	<p>Explicar, orientar y motivar sobre el manejo de la plataforma Moodle con sus respectivos recursos educativos y objetos virtuales de aprendizaje. Identificando la estructura del Ambiente Virtual y el acceso a cada uno de sus recursos y actividades. La docente realiza la asignación de usuarios y contraseñas a cada estudiante para que pueda ingresar a la plataforma.</p>	<p>Microsoft Teams Whatsapp</p> <p>Moodle: Páginas web Videos Actividades en JClic Test Encuesta</p>

The screenshot shows the Moodle login interface. On the left, there is a login form with fields for 'Nombre de usuario' and 'Contraseña', a checkbox for 'Recordar nombre de usuario', and an 'Acceder' button. A link for '¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?' is also present. Below the form, a note states: 'Las "Cookies" deben estar habilitadas en su navegador' and 'Algunos cursos permiten el acceso de invitados' with an 'Entrar como invitado' button. On the right, there is a navigation menu under 'Área personal' with links to 'Inicio del sitio', 'Calendario', 'Archivos privados', 'Mis cursos', 'Family', 'Professions', 'Public places', and 'Test & Survey'. The main content area features a banner image of students in a classroom with the text 'ENGLISH BASIC VOCABULARY' overlaid in large yellow letters. A 'Personalizar esta página' button is visible in the top right corner.

Área personal

- Inicio del sitio
- Calendario
- Archivos privados
- Mis cursos
- Family
- Professions
- Public places
- Test & Survey

Perfil de los docentes

Angélica Castiblanco Espinosa




Soy María Angélica Castiblanco Espinosa docente de Tecnología e Informática de la Institución Educativa Nuevo Horizonte de Girardot (Cundinamarca). Oriento clases en la básica secundaria y media.

Con los estudios de mi maestría he avanzado en mi formación personal y profesional, de esta manera puede brindarle a mis estudiantes un proceso de enseñanza más didáctico y motivador dentro del aula de clases.

Dios los bendiga y los proteja por siempre.

Martha Cecilia Acevedo Samacá



Mi nombre es Martha Cecilia Acevedo Samacá me desempeño como docente en la Institución Educativa Rio Blanco en básica primaria en el área rural del Municipio de El Peñón Santander. Gracias al aprendizaje adquirido en la Maestría de Recursos educativos digitales he podido innovar y transformar mis prácticas educativas para contribuir a mejorar la calidad de la Educación de mi país. "La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón" (Howard G.Hendricks)

Sandra Yineth Quintero González



Soy Sandra Yineth Quintero González, con formación profesional en la asignatura de Español y Literatura y una especialización en Informática y Multimedia, actualmente me desempeño como docente de humanidades en básica secundaria y media en el Colegio Montebello IED en la ciudad de Bogotá.

El desarrollo de la maestría en Recursos Educativos Digitales ha aportado a mi formación personal y profesional en aras de poder contribuir y orientar a mis estudiantes en un proceso de formación donde la enseñanza sea de forma innovadora, lúdica y didáctica en diferentes contextos.

Sanyi

Área personal

- Inicio del sitio
- Calendario
- Archivos privados
- Mis cursos
- Family
- Professions
- Public places
- Test & Survey

Vista general de curso

Todos (a excepción de los eliminados de la vista)


Nombre del curso
Tarjeta



English

1. Vocabulary about the family


10% completado



English

2. Vocabulary about the professions

10% completado



English

3. Vocabulary about the public places

0% completado





English




4. Test & Survey

0% completado

TOPICO 1: VOCABULARIO BASICO – MIEMBROS DE LA FAMILIA VOCABULARY ABOUT THE FAMILY


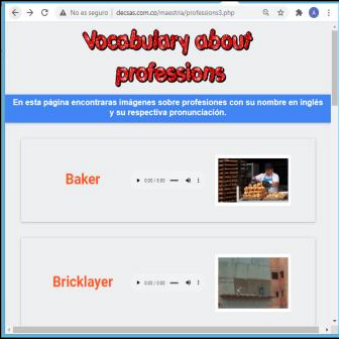
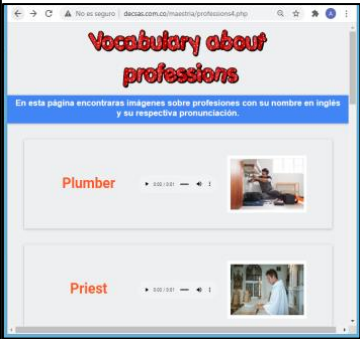
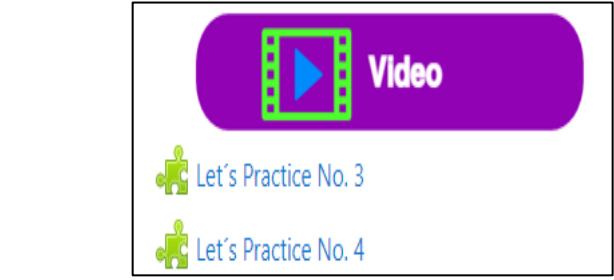
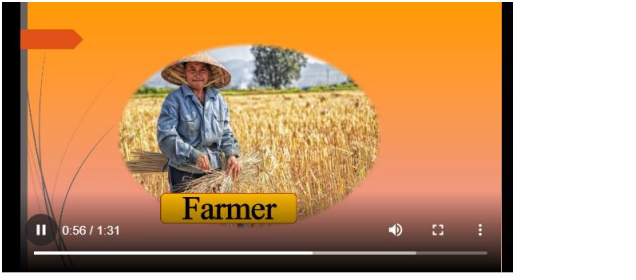
Línea de tiempo (min)	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
90	Comprensión lectora: El estudiante ingresa a las páginas web, donde consulta, lee, escucha, relaciona y analiza sobre el vocabulario en inglés de los miembros de la familia.	Explicar, orientar y despejar dudas sobre el vocabulario en inglés de los miembros de la familia, relacionando la escritura, con el sonido y la imagen de cada uno de estos términos.	<p>Moodle:</p> <p>Páginas web Let´s practice No. 1 Let´s practice No. 2</p>

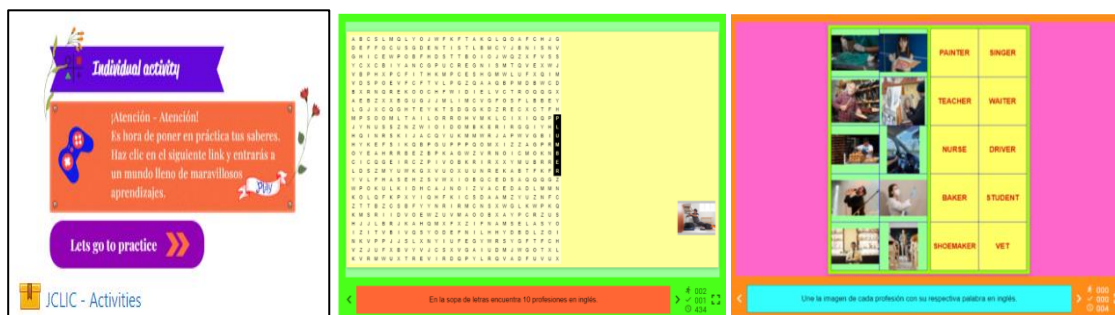
			
90	<p>Análisis de videos: El estudiante ingresa a cada uno de los vídeos, donde, visualiza, lee, escucha, relaciona y analiza sobre el vocabulario en inglés de los miembros de la familia.</p>	<p>Explicar, orientar y despejar dudas sobre el vocabulario en inglés de los miembros de la familia, relacionando la escritura, con el sonido y la imagen de cada uno de estos términos.</p>	<p>Moodle:</p> <p>Videos Let´s practice No. 3 Let´s practice No. 4</p>
 <p>Let´s Practice No. 3</p> <p>Let´s Practice No. 4</p>			
120	<p>Realización de las actividades: El estudiante ingresa al link de actividades en JClic, donde visualiza, lee, escucha, analiza, relaciona y resuelve las diversas actividades de este recurso, tales como: rompecabezas, parejas, sopa de letras, unir imagen con su respectiva palabra, asociar pronunciación con su respectiva imagen, unir palabra con su respectiva imagen, asociar pronunciación con imagen, seleccionar imagen y digitar su respectivo nombre.</p>	<p>Orientar y motivar al estudiante para la realización de cada una de estas actividades interactivas diseñadas en JClic, exaltando su participación de forma proactiva en la ejecución de estos ejercicios interactivos.</p>	<p>Moodle: JClic - Activities</p>

			
30	Actividad de autoevaluación Reflexión personal sobre la culminación de este tópico, realizando una retroalimentación de este tema, socializando la realización de estas actividades	Motivar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, mediante una retroalimentación en el aprendizaje adquirido por cada estudiante en este tema.	Whatsapp Microsoft Teams Moodle: Páginas web Videos Actividades en JCLic Test Encuesta
30	Reflexión personal y grupal sobre la terminación de este tópico, teniendo en cuenta cada una de las actividades realizadas en la plataforma.	Motivar el aprendizaje de los estudiantes, mediante una retroalimentación grupal en el aprendizaje adquirido en este tema.	Whatsapp Microsoft Teams Moodle: Páginas web Videos Actividades en JCLic Test Encuesta

**TOPICO 2: VOCABULARIO BASICO – PROFESIONES
VOCABULARY ABOUT THE PROFESSIONS**

Línea de tiempo (min)	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
90	Comprensión lectora: El estudiante ingresa a las páginas web, donde consulta, lee, escucha, relaciona y analiza sobre el vocabulario en inglés de profesiones.	Explicar, orientar y despejar dudas sobre el vocabulario en inglés de profesiones, relacionando la escritura, con el sonido y la imagen de cada uno de estos términos.	Moodle: Páginas web Let´s practice No. 1 Let´s practice No. 2

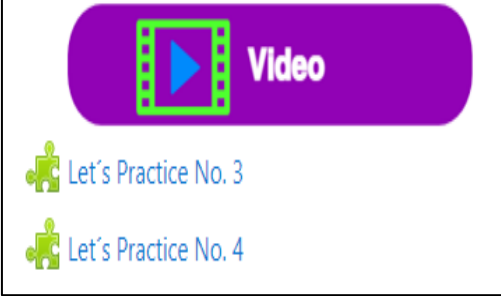
			
90	<p>Análisis de videos: El estudiante ingresa a cada uno de los vídeos, donde, visualiza, lee, escucha, relaciona y analiza sobre el vocabulario en inglés de profesiones.</p>	<p>Explicar, orientar y despejar dudas sobre el vocabulario en inglés de profesiones, relacionando la escritura, con el sonido y la imagen de cada uno de estos términos.</p>	<p>Moodle: Vídeos Let´s practice No. 3 Let´s practice No. 4</p>
			
120	<p>Realización de las actividades: El estudiante ingresa al link de actividades en JClic, donde visualiza, lee, escucha, analiza, relaciona y resuelve las diversas actividades de este recurso, tales como: rompecabezas, parejas, sopa de letras, unir imagen con su respectiva palabra, asociar pronunciación con su respectiva imagen, unir palabra con su respectiva imagen, asociar el sonido con la imagen, seleccionar imagen y digitar su respectivo nombre.</p>	<p>Orientar y motivar al estudiante para la realización de cada una de estas actividades interactivas diseñadas en JClic, exaltando su participación de forma proactiva en la ejecución de estos ejercicios interactivos.</p>	<p>Moodle: JClic - Activities</p>

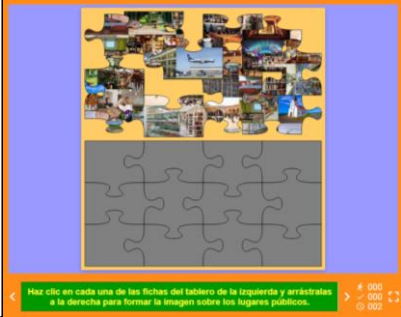


30	Actividad de autoevaluación Reflexión personal sobre la culminación de este tópico, realizando una retroalimentación de este tema, socializando la realización de estas actividades	Motivar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, mediante una retroalimentación en el aprendizaje adquirido por cada estudiante en este tema.	Whatsapp Microsoft Teams Moodle: Páginas web Videos Actividades en JCLic Test Encuesta
30	Reflexión personal y grupal sobre la terminación de este tópico, teniendo en cuenta cada una de las actividades realizadas en la plataforma.	Motivar el aprendizaje de los estudiantes, mediante una retroalimentación grupal en el aprendizaje adquirido en este tema.	Whatsapp Microsoft Teams Moodle: Páginas web Videos Actividades en JCLic Test Encuesta

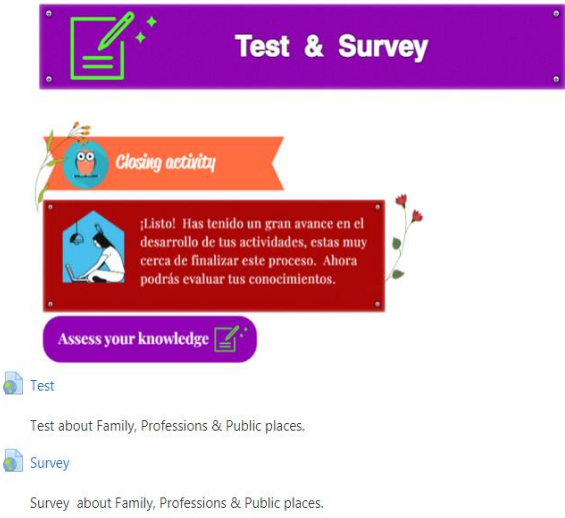
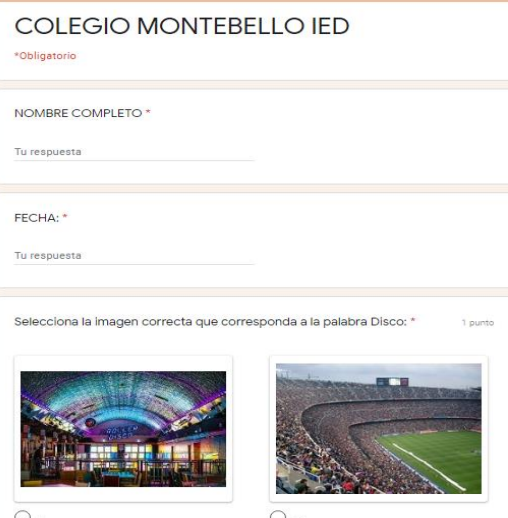

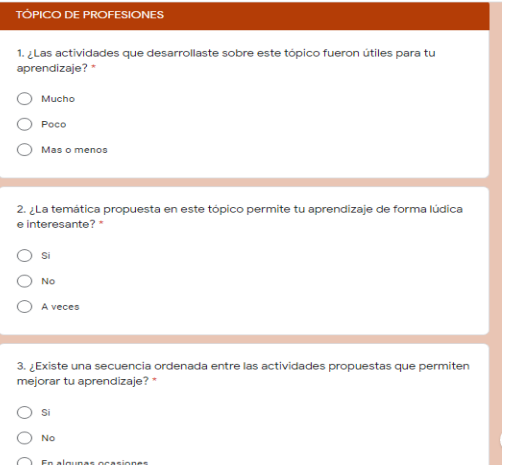
TOPICO 3: VOCABULARIO BASICO –LUGARES PUBLICOS
VOCABULARY ABOUT THE PUBLIC PLACES

Línea de tiempo (min)	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
90	Comprensión lectora: El estudiante ingresa a las páginas web, donde consulta, lee, escucha, relaciona y analiza sobre el vocabulario en inglés sobre lugares públicos.	Explicar, orientar y despejar dudas sobre el vocabulario en inglés de lugares públicos, relacionando la escritura, con el sonido y la imagen de cada uno de estos términos.	Moodle: Páginas web Let´s practice No. 1 Let´s practice No. 2

			
90	<p>Análisis de videos: El estudiante ingresa a cada uno de los vídeos, donde, visualiza, lee, escucha, relaciona y analiza sobre el vocabulario en inglés sobre lugares públicos.</p>	<p>Explicar, orientar y despejar dudas sobre el vocabulario en inglés de lugares públicos, relacionando la escritura, con el sonido y la imagen de cada uno de estos términos.</p>	<p>Moodle: Vídeos Let´s practice No. 3 Let´s practice No. 4</p>
 			
120	<p>Realización de las actividades: El estudiante ingresa al link de actividades en JClic, donde visualiza, lee, escucha, analiza, relaciona y resuelve las diversas actividades de este recurso, tales como: rompecabezas, parejas, sopa de letras, unir imagen con su respectiva palabra, asociar pronunciación con su respectiva imagen, unir palabra con su respectiva imagen, asociar el sonido con la imagen, seleccionar imagen y digitar su respectivo nombre.</p>	<p>Orientar y motivar al estudiante para la realización de cada una de estas actividades interactivas diseñadas en JClic, exhaltando su participación de forma proactiva en la ejecución de estos ejercicios interactivos.</p>	<p>Moodle: JClic - Activities</p>

			
30	Actividad de autoevaluación Reflexión personal sobre la culminación de este tópico, realizando una retroalimentación de este tema, socializando la realización de estas actividades	Motivar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, mediante una retroalimentación en el aprendizaje adquirido por cada estudiante en este tema.	Whatsapp Microsoft Teams Moodle: Páginas web Videos Actividades en JCLIC Test Encuesta
30	Reflexión personal y grupal sobre la terminación de este tópico, teniendo en cuenta cada una de las actividades realizadas en la plataforma.	Motivar el aprendizaje de los estudiantes, mediante una retroalimentación grupal en el aprendizaje adquirido en este tema.	Whatsapp Microsoft Teams Moodle: Páginas web Videos Actividades en JCLIC Test Encuesta

ACTIVIDADES DE CIERRE TEST & SURVEY			
Línea de tiempo (min)	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
60	Evaluación de cierre: El estudiante ingresa al link Test, en el cual presentará una evaluación donde podrá expresar sus conocimientos adquiridos sobre el vocabulario básico en inglés sobre miembros de la familia, profesiones y lugares públicos.	Motivar al estudiante para que realice el test donde evaluará sus conocimientos adquiridos sobre los temas de vocabulario básico en inglés sobre familia, profesiones y lugares públicos, orientándolo durante este proceso.	Microsoft Teams Whatsapp Moodle: Test about family, professions & public places

			
<p>60</p>	<p>Encuesta: El estudiante ingresa al link Survey, en el cual presentará una encuesta acerca del proceso de aprendizaje sobre el vocabulario básico en inglés sobre miembros de la familia, profesiones y lugares públicos.</p>	<p>Motivar al estudiante para que responda la encuesta acerca del proceso de aprendizaje sobre el vocabulario básico en inglés sobre miembros de la familia, profesiones y lugares públicos., orientándolo durante este proceso.</p>	<p>Microsoft Teams Whatsapp</p> <p>Moodle: Survey about family, professions & public places</p>
			

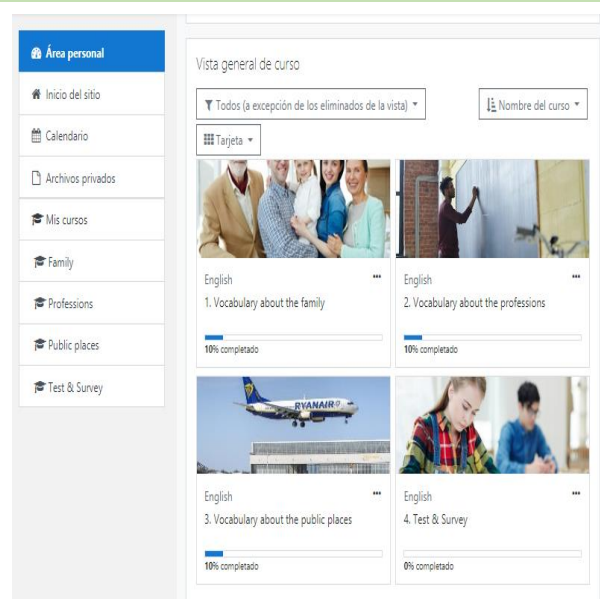


Estrategias desarrolladas. La estrategia de aprendizaje que se utilizó para la enseñanza de vocabulario básico en inglés está basada en el modelo de tareas propuesto por Nunan (1989) quien expresa que la tarea:

(...) es una parte del trabajo en clase la cual envuelve a los aprendices en la comprensión, manipulación, producción e interacción en la lengua que se está aprendiendo, mientras se centra la atención principalmente en el significado y no en la forma. “La tarea” debe tener un sentido de complejidad, siendo capaz de permanecer por sí misma como un acto comunicativo. (p. 24)

Por tal razón es importante proporcionar al estudiante una serie de actividades innovadoras, creativas y motivadoras para que de forma práctica interactúe y aprenda en un contexto natural donde podrá fortalecer las habilidades y competencias comunicativas en inglés y así mejorar en la adquisición de vocabulario básico en inglés. Las tareas están diseñadas para que el niño pueda practicar ya sea en clase o en casa durante todo el ciclo de aprendizaje. Cada tarea posee una sesión sincrónica como inducción hacia los resultados que se esperan obtener y una sesión de retroalimentación. Por tal razón se diseñaron diferentes actividades creativas, motivadoras e innovadoras en la herramienta Tecnológica JClic como se evidencia a continuación.

Figura 9


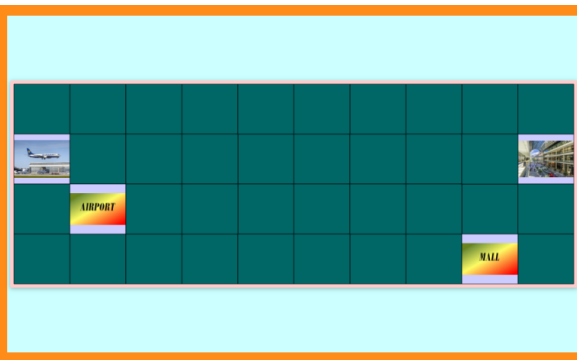
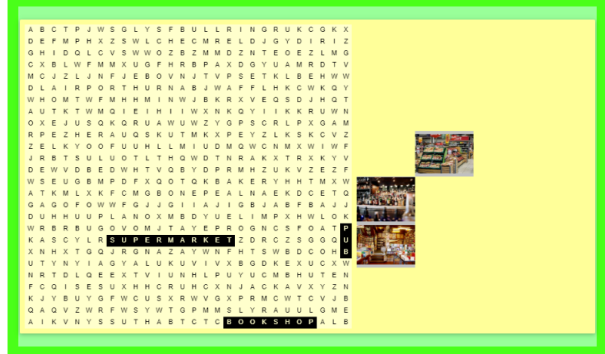

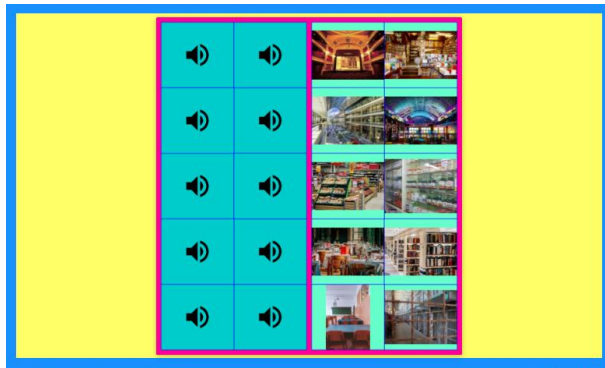
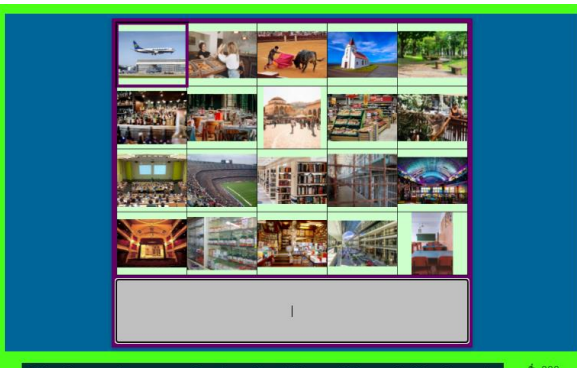
Ventanas de Moodle, página web y vídeo.

	
<p>Presentación Moodle</p>	<p>Página web sobre vocabulario palabra/sonido/imagen</p>
	
<p>Video/imagen/sonido/palabra</p>	

Nota. En esta figura se muestran tres imágenes acerca de las ventanas de Moodle con los tres tópicos, evaluación y encuesta, la página web sobre el tópico de la familia y un vídeo sobre lugares públicos.

Figura 10

Ventanas de JClíc sobre las actividades diseñadas para los tres tópicos

 <p>Haz clic en cada una de las fichas del tablero de la izquierda y arrástralas a la derecha para formar la imagen sobre los lugares públicos.</p>	 <p>Encuentra las parejas correspondientes, relacionando cada palabra en inglés con su correspondiente imagen.</p>
<p>Rompecabezas</p>	<p>Encontrar parejas</p>
 <p>En la sopa de letras encuentra 10 lugares públicos en inglés.</p>	 <p>Une la imagen de cada lugar público con su respectiva palabra en inglés.</p>
<p>Sopa de letras</p>	<p>Unir Imagen con su respectiva palabra</p>
 <p>Asocia la pronunciación en inglés de cada lugar público con su respectiva imagen.</p>	 <p>Selecciona una imagen, escribe el nombre del lugar público en inglés y haz enter para valorar tu trabajo.</p>
<p>Asociar imagen y sonido</p>	<p>Observación de imagen y escritura</p>

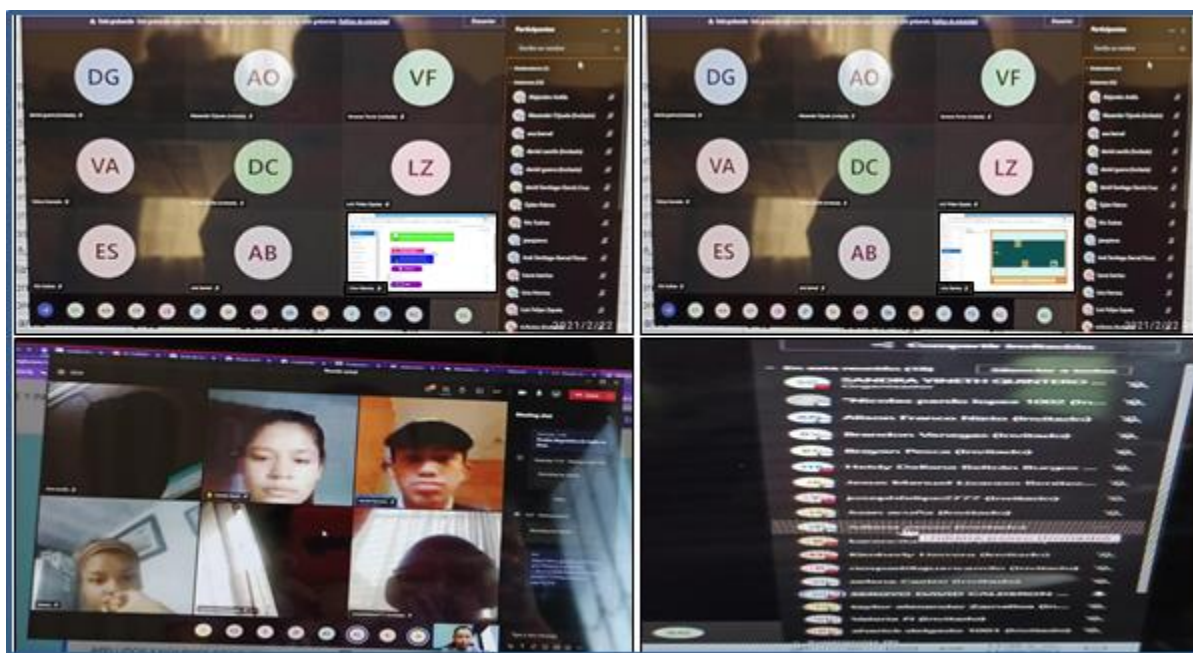
Nota. En esta figura se muestran las ventanas sobre las diversas actividades diseñadas en la aplicación JClíc las cuales se encuentran implementadas en cada uno de los tópicos.

Etapa acción

En la primera sesión de esta etapa se realizó a través de un encuentro sincrónico a través de Microsoft Teams para realizar la presentación y explicación de la estructura del curso, manejo de la plataforma Moodle y metodología del trabajo individual a realizar con las actividades allí alojadas.

Figura 11

Ventanas Microsoft Teams durante las clases sobre introducción al proceso de aprendizaje de los tres tópicos.

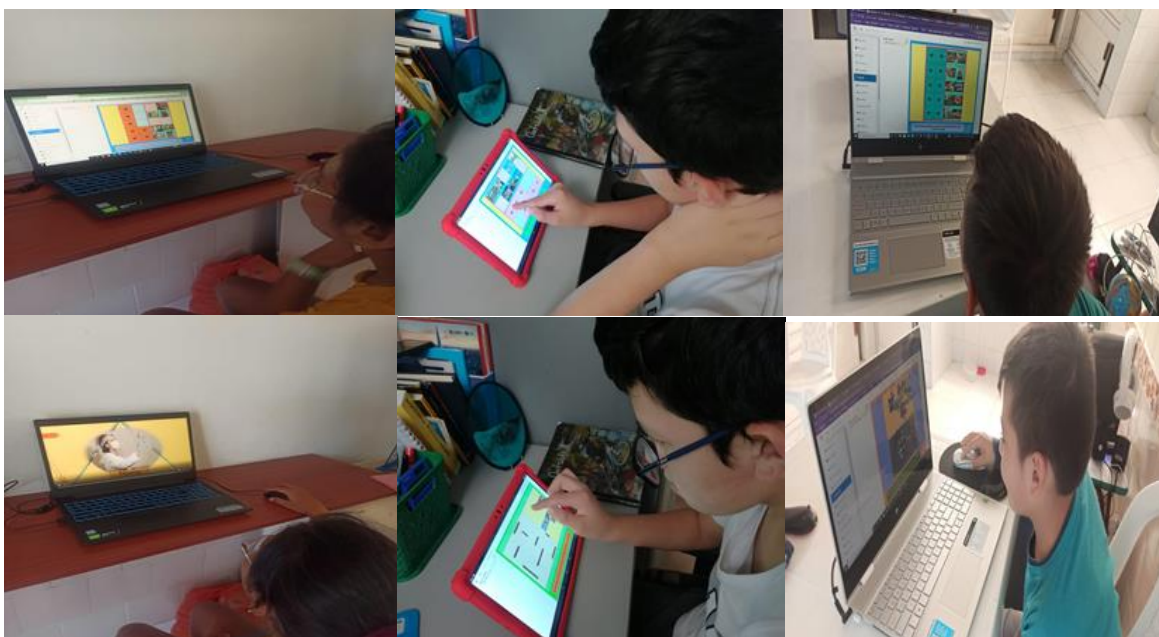


Nota. En esta figura se visualizan las ventanas sobre el encuentro sincrónico de introducción al proceso de enseñanza y aprendizaje de los tres tópicos.

En el segundo momento se observan estudiantes interactuando de manera activa en el desarrollo de las diferentes actividades diseñadas en JClic y alojadas en Moodle.

Figura 12

Estudiantes de grado sexto realizando actividades de JClic.



Nota. En esta figura se visualiza a los estudiantes de grado sexto en momentos de realización de actividades en JClic dentro de la plataforma Moodle sobre los tres tópicos del proyecto.

Etapas de evaluación

Durante esta etapa se evaluó la estrategia implementada a través de los siguientes instrumentos: una observación, una encuesta y al terminar el paso por el curso sobre la adquisición de vocabulario básico en inglés sobre las profesiones, lugares públicos y los miembros de la familia, el estudiante resolvió un test de salida igual al que se aplicó en la etapa de diagnóstico inicial, como evaluación de lo aprendido durante el curso y de esta forma verificar

si se obtuvo un impacto significativo en el aprendizaje por parte de los niños. Luego de recoger los datos se procedió a realizar la respectiva tabulación y análisis de los mismos.

Resultados y análisis de la observación no estructurada. En esta etapa como se narró anteriormente se aplicó la técnica de la observación la cual arrojó algunas categorías como lo muestra la tabla 2.

Tabla 2

Categorías, número de ocurrencias y hallazgos encontrados en la observación no estructurada.

No.	Categoría	Número de ocurrencias	%	Hallazgos del instrumento
1	Adquisición del vocabulario	6	25%	Los estudiantes aprendieron el vocabulario básico en inglés sobre los tópicos de miembros de familia, profesiones y lugares públicos, por medio de los recursos dispuestos en la plataforma Moodle.
2	Apropiación de las actividades multimediales	9	38%	Los estudiantes practicaron con cada una de las actividades multimediales sobre los tópicos básicos del inglés.
3	Fortalecimiento del léxico a través de actividades lúdicas en JClic	9	38%	Los estudiantes practicaron ilimitadamente en cada uno de los recursos dispuestos para el aprendizaje de vocabulario básico en inglés con cada uno de los tópicos propuestos a través de las actividades lúdicas diseñadas en JClic.
		24	100%	

Después de realizar el análisis sobre los Resultados obtenidos a través de la observación no estructurada se evidencian las siguientes categorías y subcategorías:

Adquisición del vocabulario: Mediante la implementación de actividades lúdicas en JClic, el estudiante logró adquirir nuevos conocimientos sobre el vocabulario básico en los tres tópicos de miembros de familia, profesiones y lugares públicos, fortaleciendo este léxico a través del proceso de aprendizaje basado en tareas, ya que lograron realizar diversas actividades lúdicas

que están desarrolladas en la plataforma Java. De aquí, que Fariñas (2005) argumenta a JClic como una aplicación que permite la creación de actividades educativas desarrolladas en la plataforma Java.

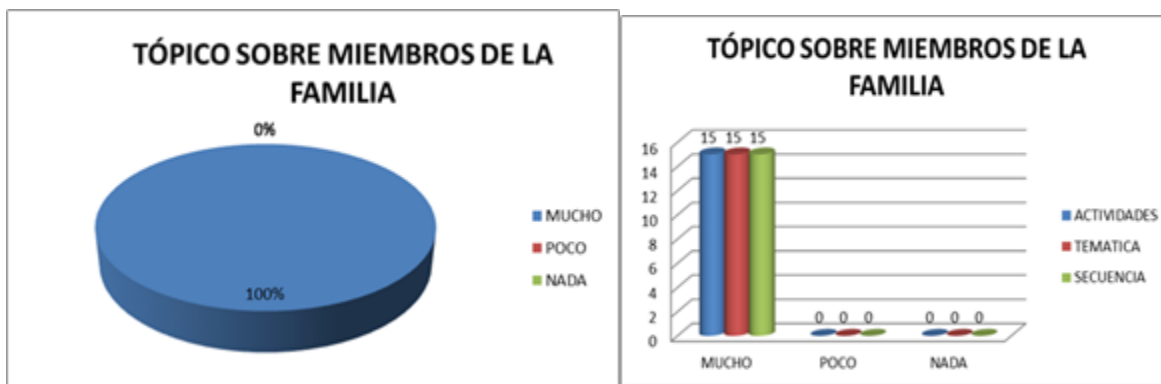
Apropiación de las actividades multimediales: Las actividades multimediales se diseñaron sobre los tópicos básicos del inglés tales como, miembros de la familia, profesiones y lugares públicos, permitiendo que los estudiantes ingresaron y practicaron con cada una de estas actividades fortaleciendo su proceso de aprendizaje.

Fortalecimiento del léxico a través de actividades lúdicas en JClic: El uso constante de las actividades lúdicas diseñadas en JClic por parte del estudiante permitió crear un proceso de aprendizaje basado en tareas, adquiriendo un nuevo conocimiento en el vocabulario básico del inglés sobre los tres tópicos propuestos. Según Fariñas (2005) comenta a JClic como una herramienta para crear y editar diversas actividades interactivas, tales como, rompecabezas, asociaciones, sopas de letras, crucigramas, actividades de texto, entre otras.

Resultados y análisis de la encuesta. Para evaluar nuestra estrategia de enseñanza-aprendizaje se aplicó una encuesta por cada tópico de vocabulario desarrollado, que consta de 10 preguntas de satisfacción para verificar si las actividades diseñadas en JClic y alojadas en Moodle sobre el aprendizaje de vocabulario básico en inglés con respecto al vocabulario sobre profesiones, miembros de la familia y lugares públicos tuvo un impacto positivo en los estudiantes. Posteriormente se recolectó la información brindada por los estudiantes, se tabularon los datos y al mismo tiempo se analizaron dichas respuestas como se indica a continuación. Se puntualiza que, aunque en el anexo las preguntas no están organizadas de esta manera, el resultado y análisis se realizó por tópicos para obtener una mejor organización.

Figura 13

Respuestas tópico-miembros de la familia.



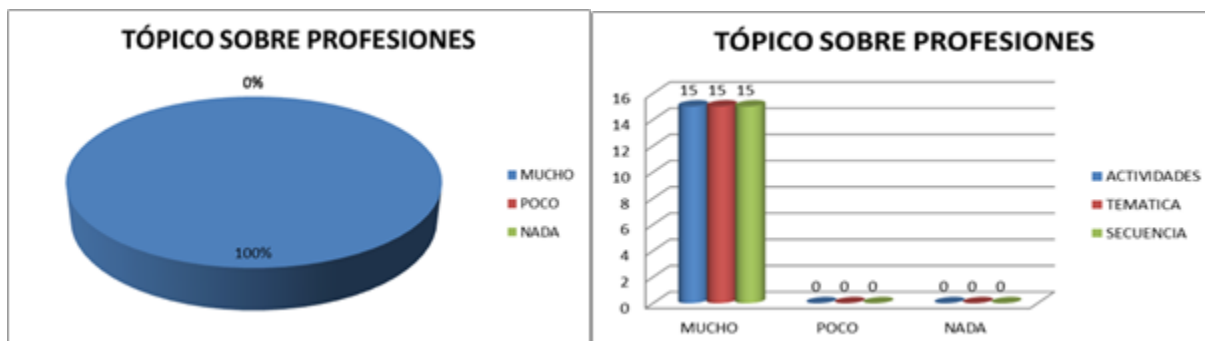
Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las respuestas que brindaron los estudiantes de grado sexto en la encuesta sobre el tópico miembros de la familia.

Al analizar los datos presentes en el diagrama circular y de barras nos damos cuenta que el aprendizaje de vocabulario básico en inglés sobre los miembros de la familia mediado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) fueron de gran utilidad para los niños de sexto grado debido a su alto grado de creatividad y organización adecuada, lo que permitió que trabajaran motivados por la interacción con las diferentes actividades y lograr así un aprendizaje significativo. Lo anterior se sustenta también con la afirmación de Bisquerra (2000) quien afirma:

Desde la neurofisiología también se ha comprobado la relación entre emoción y motivación. Las estructuras neuronales y los sistemas funcionales responsables de la motivación y de la emoción, a menudo coinciden, conformando un cerebro motivacional/emocional conocido con el nombre de Sistema Límbico. (p. 163)

Figura 14

Respuestas tópicos profesiones.



Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las respuestas que brindaron los estudiantes de sexto grado en la encuesta sobre el tópicos profesiones.

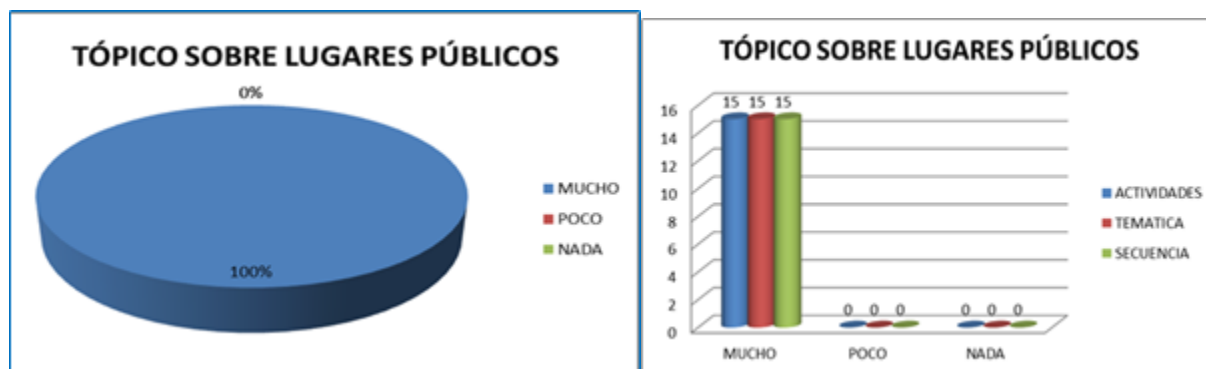
Los resultados que arrojó la tabulación de datos expuesto anteriormente permiten determinar la importancia que tiene para los niños aprender a través de la tecnología vocabulario básico de las profesiones en inglés, demostrando en un nivel superior que interactuar con un ambiente de aprendizaje personalizado les ayudó a impulsar una educación con sentido porque se les brindó la oportunidad al niño para que explorara, jugar y al mismo tiempo construyera su propio conocimiento, He ahí la importancia que el docente sea activo y busque diferentes estrategias que permitan en los estudiantes lograr aprendizajes significativos y duraderos. Para Eggen y Kauchak (2005) los maestros:

Identifican metas claras para sus alumnos, seleccionan estrategias en la enseñanza que permitan alcanzar más efectivamente las metas de aprendizaje, proveen ejemplos y representaciones que pueden ayudar a los alumnos a adquirir una comprensión profunda de los temas que están estudiando, exigen que los alumnos se comprometan activamente en el proceso de aprendizaje, guían a los alumnos cuando construyen la comprensión de

los temas que se estudian, monitorean cuidadosamente a los alumnos para obtener evidencias de aprendizaje. (p. 23)

Figura 15

Respuestas tópico lugares públicos.

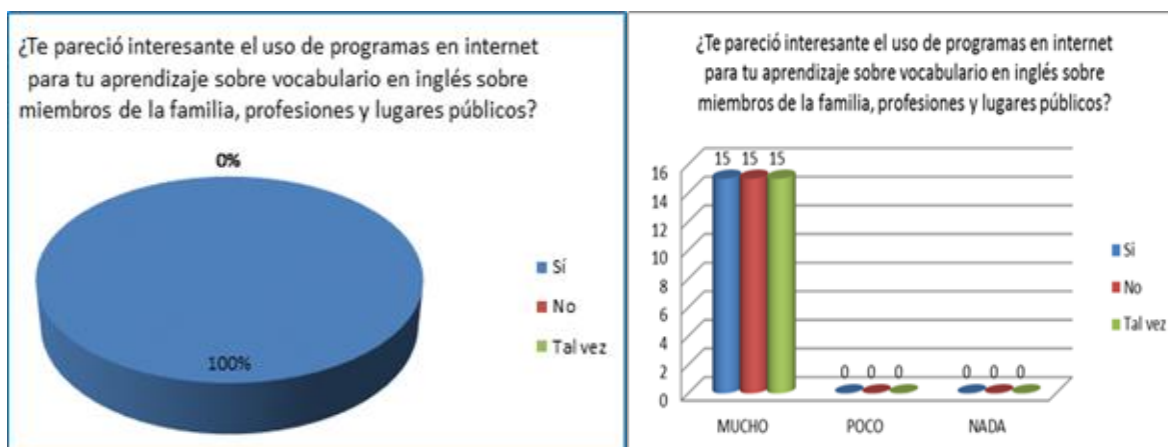


Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las respuestas que brindaron los estudiantes de grado sexto sobre lugares públicos.

Los porcentajes que se muestran en los diagramas pertenecen a un nivel superior de satisfacción por parte de los niños quienes manifiestan que estuvieron motivados aprendiendo léxico en inglés sobre los lugares públicos, además comprendieron muy bien la secuencia de cada una de las actividades y el gusto por aprender inglés con la tecnología cuya herramienta lúdica e interactiva les fue de gran agrado.

Figura 16

Respuestas proceso de aprendizaje de los tres tópicos



Nota. Estos muestran las respuestas que brindaron los estudiantes de grado sexto en la encuesta sobre el proceso de aprendizaje de los tres tópicos al usar el programa.

Los estudiantes afirman en un mayor porcentaje que el aprendizaje de vocabulario básico en inglés basado en el uso de herramientas digitales los motiva a aprender, ya que les llama la atención los juegos divertidos porque de esta forma pueden retener más fácil los contenidos y así poder aplicar los mismos en su propio contexto o en cualquier lugar donde se requieran.

Figura 17

Respuestas generales sobre los tres tópicos



Nota. Estos gráficos muestran las respuestas que brindaron los estudiantes de grado sexto en la encuesta.

Los datos obtenidos en la encuesta que fue aplicada a los estudiantes de sexto grado nos brindan una información satisfactoria, ya que ellos demuestran que al interactuar con la tecnología para aprender vocabulario básico en inglés les pareció altamente motivador, lo que significa que los recursos didácticos deben ser tenidos en cuenta por los docentes como apoyo en el aula para mejorar el aprendizaje en los niños. Rodríguez, A. (2015) sostiene que:

La generación actual es muy visual y su forma de aprender y descubrir el mundo está ligada a la presión de un botón, de manera que al ingresar a una educación formal los alumnos están más interesados si utilizan los recursos que les atraen y les permiten descubrir por sí solos nuevas experiencias. (p. 9)

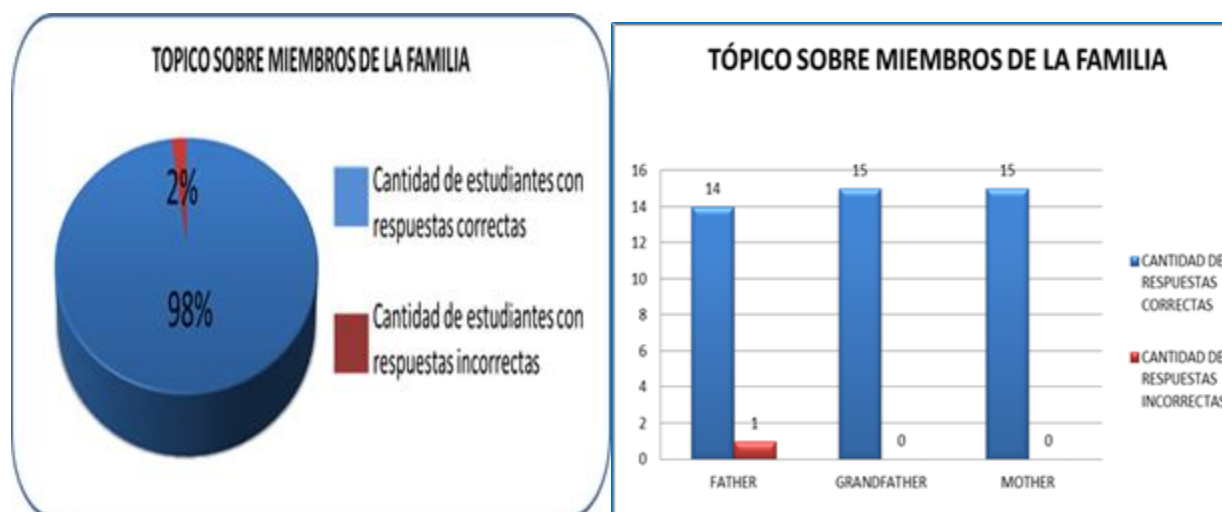
Así que se deben utilizar las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para diseñar e implementar diferentes ambientes virtuales de aprendizaje que sean más llamativos para los niños y que permitan aprender autónomamente, lo cual dio un resultado positivo en el aprendizaje del léxico propuesto. Los estudiantes afirman que la motivación se basó en la posibilidad de interactuar con la tecnología, el excelente diseño y organización de las diferentes actividades diseñadas en JClic y alojadas en Moodle donde se podían evidenciar imágenes y sonidos acordes al contexto, lo cual contribuyó a lograr un aprendizaje superior. Desde la posición del autor De Pablos (2005) la plataforma Moodle nos posibilita una mejor organización y distribución de las tareas lo que permite que el estudiante logre un fácil acceso e interacción con los contenidos promoviendo así un aprendizaje significativo.

Resultados y análisis test final. Luego de recolectar la totalidad de la información proporcionada por los estudiantes en esta fase final se procedió a realizar un análisis de forma cuantitativa y cualitativa como podemos observar a continuación. Se precisa que, aunque en el

anexo las preguntas no están organizadas de esta manera, el resultado y análisis se hará por tópicos para obtener una mejor organización.

Figura 18

Respuestas tópico miembros de la familia.

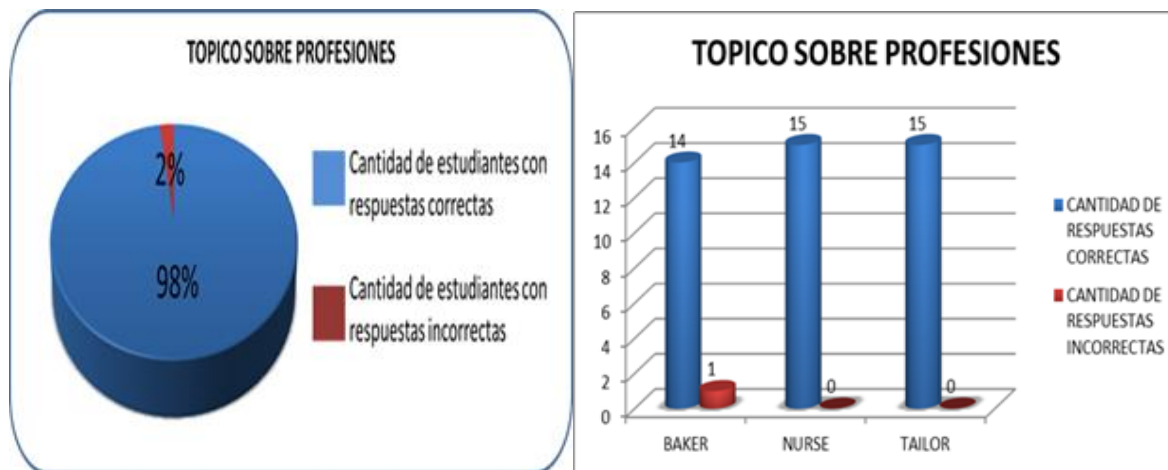


Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas contestadas por los estudiantes de grado sexto en el test final sobre el tópico miembros de la familia.

En el diagrama circular y de barra anterior podemos visualizar un avance significativo logrado por los niños en cuanto al aprendizaje de los miembros de la familia en idioma extranjero esto demuestra que el diseño, organización e implementación de las diferentes actividades realizadas en la herramienta *JClic* y ejecutadas de forma activa y responsable por los estudiantes ha demostrado ser eficientes en su aprendizaje ya que han logrado *ampliar su vocabulario* y utilizarlo fácilmente en su contexto.

Figura 19

Respuestas t3pico profesiones.

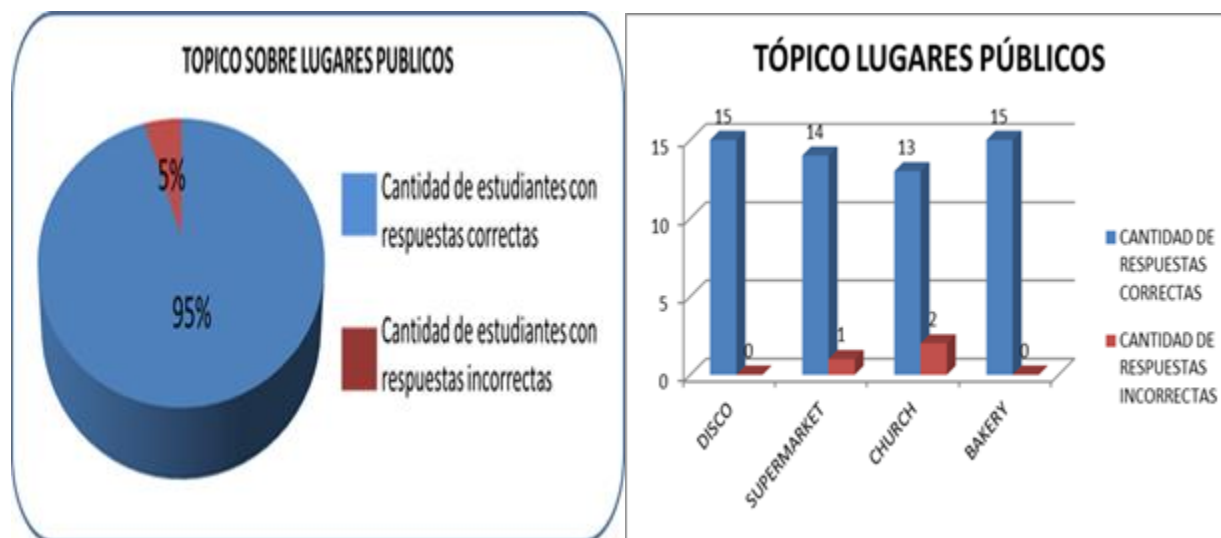


Nota. Estos gr3ficos de tipo circular y de columnas muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas contestadas por los estudiantes de grado sexto en el test final sobre el t3pico profesiones.

Aprender las profesiones en ingl3s puede ser un poco dif3cil debido a que 3stas no son com3nmente escuchadas en su contexto por lo tanto algunos estudiantes luego de interactuar en la plataforma y realizar las diferentes actividades l3dicas en un porcentaje m3nimo no lograron incorporar esta nueva palabra a su l3xico, pero tambi3n hay una muestra significativa que nos permite saber que los ni3os a3adieron esta nueva palabra a su vocabulario y por ende a su contexto gracias a la interacci3n con herramientas digitales.

Figura 20

Respuestas tópicos lugares públicos.



Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas contestadas por los estudiantes de grado sexto en el test final sobre el tópicos lugares públicos.

Al observar el gráfico anterior, y analizar el porcentaje significativo de estudiantes que lograron *ampliar su vocabulario* anexando a su léxico palabras referentes a diferentes lugares públicos en idioma extranjero, podemos concluir que la inclusión de la tecnología para el aprendizaje de vocabulario básico en inglés ayuda a que los niños aprendan significativamente de una manera más lúdica, creativa y entretenida. Teniendo en cuenta lo descrito por Cabero y Romero (2010):

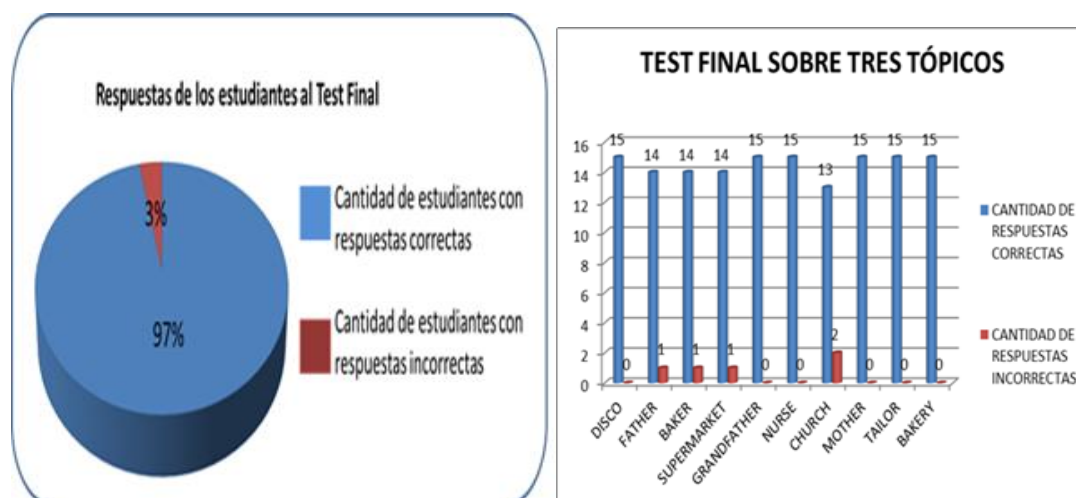
La enseñanza deja de ser un problema de profesores y alumnos en su clase. Por lo tanto, podemos decir que las TIC vienen a exigir y a facilitar una visión más exigente y amplia de la profesionalidad de los docentes, exigiendo para su integración de mayores dosis de planificación y trabajo. Intentando salvar la mera integración de

tecnologías en los centros educativos y propiciando verdaderos procesos de integración curricular de las TIC. (p. 2)

En conclusión, los ambientes virtuales no sólo brindan apoyo al docente sino también al estudiante ya que al interactuar con las diferentes herramientas tecnológicas se logran aprendizajes significativos.

Figura 21

Respuestas test final sobre los tres tópicos



Nota. Estos gráficos de tipo circular y de columnas muestran las cantidades de respuestas correctas e incorrectas de los estudiantes de grado sexto en el test final.

Al realizar un análisis de toda la información arrojada en el test diagnóstico final donde se muestra la *evaluación de vocabulario* de los tres tópicos: miembros de la familia, lugares públicos y profesiones, se hace especial énfasis en que los estudiantes lograron en gran medida *ampliar su vocabulario básico en inglés* por medio de la interacción con las diferentes actividades diseñadas en Jclic, las cuales facilitaron la adquisición de vocabulario básico en inglés gracias a su contenido innovador, creativo y motivador. Para Busquets (2008) Jclic “es un

entorno para el desarrollo de actividades multimedia” (p. 40), cuya herramienta permite crear, modificar y realizar proyectos de actividades didácticas e interactivas de cualquier área y así facilitar el aprendizaje en los estudiantes.

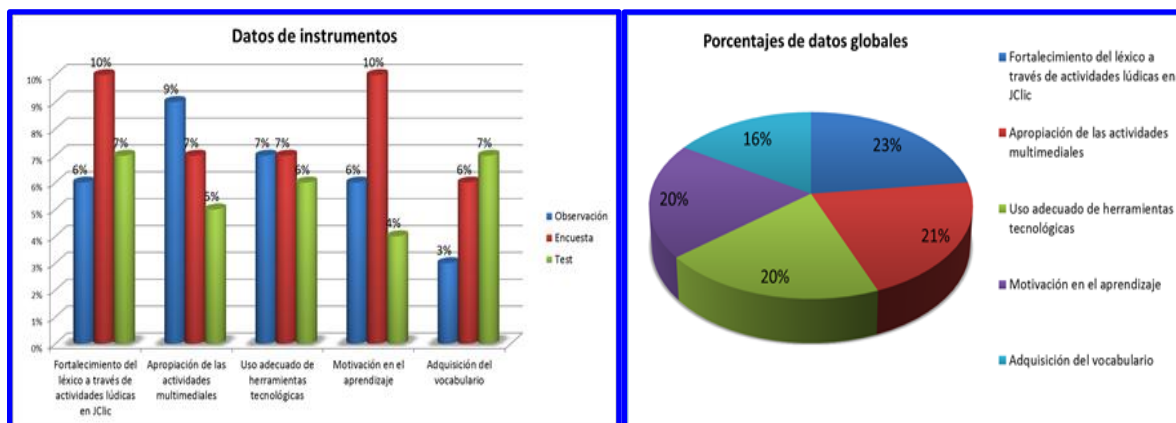
Pascale (2005) expone que la creatividad permite cambiar un conocimiento existente y lo transforma en uno nuevo, además las TIC “Pueden aumentar el interés y la motivación en los niños, también ofrecen una forma diferente de adquirir nuevos conocimientos o reforzar el aprendizaje, en lugar del material tradicional que se ha utilizado desde hace mucho tiempo” (Román y Cardenal, 2014, p. 23).

Resultados y análisis de la triangulación etapa de evaluación. La triangulación se refiere al uso de tres instrumentos de recolección de datos que permiten interpretar y validar de forma más objetiva la información arrojada en la investigación, según Arias, V. (2000), “la mayor meta de la triangulación es controlar el sesgo personal de los investigadores y cubrir las deficiencias intrínsecas de un investigador singular o una teoría única, o un mismo método y así incrementar la validez de los resultados” (p. 647).

Por tal razón, para realizar dicho análisis se tomaron en cuenta los instrumentos de la observación no estructurada, la encuesta y prueba de conocimiento final con el fin de visualizar las fortalezas de cada estrategia utilizada en la investigación. Los resultados y análisis se exponen a continuación en la siguiente figura.

Figura 22

Resultados obtenidos de la triangulación



Nota. Estos gráficos de tipo columnas y circular muestran los datos obtenidos de los instrumentos y los porcentajes globales.

Análisis de los resultados triangulados. Al observar los resultados luego de la triangulación de datos obtenidos con los instrumentos de la observación no estructurada, el test y encuesta, se pueden evidenciar cinco categorías positivas que demuestran los hallazgos e impactos obtenidos en la investigación.

En primer lugar, encontramos la categoría referente al *fortalecimiento del léxico a través de actividades lúdicas en JClic* que representa un porcentaje de 23% lo que demuestra que los niños realmente fortalecieron su vocabulario en inglés a través de la interacción con las diferentes actividades propuestas permitiendo el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas que sirvieron para enriquecer y mejorar su vocabulario y por ende su rendimiento académico en el área de inglés. Tal como lo menciona Rodríguez (2011) “los recursos didácticos constituyen un recurso útil para favorecer procesos de aprendizaje de habilidades, de conocimientos, siempre que conciban como un medio al servicio de un proceso que se pretende

desarrollar” (p.4). Lo que significa que al utilizar diferentes estrategias multimediales se logra obtener un ambiente atractivo y motivador para el aprendizaje de los estudiantes.

El 21% abarca la segunda categoría sobre *la apropiación de las actividades multimediales*, cuyos instrumentos demuestran que los aprendices lograron asimilar fácilmente el vocabulario referente a las profesiones, miembros de la familia y lugares públicos. Según Montessori (2001):

La elaboración de materiales educativos debe corresponder a la situación (edad, necesidad, posibilidades) del niño, adicional a esto el número y su variedad promueve la concentración durante el desarrollo de las actividades, donde la estética de las formas y los colores debe resultar atractiva para el niño, puesto que también contribuye a suscitar su interés. (p.31)

Todas las tareas diseñadas tenían un alto contenido creativo y motivador porque se incorporaron diferentes imágenes y sonidos reales que llamaron la atención en los niños y que junto con la interacción de la tecnología promovieron en los aprendices actitudes positivas hacia el aprendizaje significativo de léxico básico en inglés.

La tercera y cuarta categoría poseen un 20% de favorabilidad evidenciándose el papel fundamental que jugó el *uso adecuado de herramientas tecnológicas como motivación para el aprendizaje* de vocabulario básico en inglés. Debido a que los niños son nativos digitales la tecnología permitió que se potenciara la curiosidad hacia el aprendizaje de nuevo léxico y el desarrollo de cada una de las actividades otorgándoles un dominio sobre ellas y logrando la adquisición de nuevo vocabulario básico en inglés. Para García, J. (2010):

Los avances tecnológicos, han permitido que el aprendizaje de idiomas en el extranjero sea más interactivo y dinámico. Estos nuevos métodos de enseñanza presentan, sin

embargo, un nuevo tipo de desafío tanto para profesores como para alumnos, siendo los últimos quienes han necesitado desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, decisiones voluntarias conscientes que tienen un objetivo específico, para poder hacer uso efectivo de las nuevas herramientas a las que tienen acceso y poder aprender de manera más efectiva. (p.10)

En la quinta categoría se encontró un progreso de 16% en cuanto a la adquisición de vocabulario; los instrumentos reflejan que los niños si lograron aprender el léxico básico en inglés propuesto en las diferentes tareas y que ahora lo pueden utilizar fácilmente en su contexto y en las clases de inglés. Para Ausbel (1983):

[...] el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunsor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras. (p. 235)

En resumen, los resultados arrojados en la triangulación demuestran la importancia que tiene implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje con diferentes actividades multimediales innovadoras, creativas y motivadoras que permiten a los niños aprender vocabulario básico en inglés de forma más lúdica y entretenida eliminando así las barreras de la enseñanza tradicional y optando por el uso de las tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el aula.

Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

Análisis y conclusiones obtenidos para cada objetivo específico

La investigación que se llevó a cabo con los estudiantes de sexto grado del Colegio Montebello de la ciudad de Bogotá es de vital importancia desde el ámbito pedagógico porque proporciona con propuestas didácticas y tecnológicas a la enseñanza-aprendizaje de vocabulario básico en inglés de una forma innovadora, lúdica e interactiva lo que ayuda no sólo a mejorar los ambientes escolares sino también el desempeño académico en el área de inglés. Es importante que los docentes implementen en el aula diferentes estrategias donde se haga uso de la tecnología para lograr aprendizajes significativos en los niños.

El proceso de diseño e implementación de las diferentes estrategias didácticas realizadas en JClic y alojadas en la plataforma Moodle permitieron una buena organización y desarrollo de nuestro proyecto de investigación obteniendo como resultado un impacto significativo en cuanto al aprendizaje de vocabulario básico en inglés, demostrando así que la tecnología juega un papel muy importante en la educación y aprendizaje gracias a su poder creativo, llamativo e innovador, por tal razón el docente debe adaptarse e innovar en el aula haciendo uso de diferentes herramientas digitales con fines educativos.

Entonces es de vital importancia articular el currículo con las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) como herramientas que facilitan la enseñanza-aprendizaje, así como lo menciona Piscitelli (2008):

La presencia de las TIC en el mundo de hoy demanda la enseñanza de su aplicación en el mundo actual. Por lo anterior, no se puede concebir una educación aislada de las TIC, por lo menos, una educación que les permita a los estudiantes la posibilidad de pensar en su realidad, de aceptarla, argumentarla, opinar sobre lo que no están de acuerdo y sobre lo

que le gusta de su realidad, que en este momento es la presencia inminente de las tecnologías de la información y la comunicación. (p. 2)

Aunque las tecnologías no son estáticas sino líquidas, son un medio útil que sirvió para llevar a cabo procesos de aprendizaje de vocabulario básico en inglés en los estudiantes de sexto grado del colegio Montebello de Bogotá a través de JClic y la plataforma Moodle logrando transformar aprendizajes estáticos a flexibles y significativos.

En conclusión, analizamos que el diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con actividades multimediales en JClic facilitaron en gran medida la adquisición del vocabulario básico en inglés de los tres tópicos: Miembros de la familia, lugares públicos y profesiones en los estudiantes del grado sexto, desarrollando habilidades lingüísticas y comunicativas y al mismo tiempo enriqueciendo y ampliando su vocabulario.

Teniendo en cuenta los objetivos específicos trazados en este estudio se puede concluir lo siguiente:

- Al analizar las dificultades que presentan los estudiantes de grado sexto en la adquisición del vocabulario básico en inglés, a través de las pruebas diagnósticas que se realizan al inicio del año escolar, se pudo distinguir la falta de adquisición de los tópicos básicos en sus conocimientos previos. Por consiguiente, se formula un planteamiento del problema por medio de unos antecedentes, los cuales permiten observar en las diferentes pruebas diagnósticas que se les realiza evaluando los tópicos sobre miembros de la familia, profesiones y lugares públicos, los cuales arrojan resultados muy bajos, concluyendo que el proceso de enseñanza tradicional no cuenta con recursos educativos digitales para este proceso de aprendizaje. Por lo cual plantea nuevas estrategias para este proceso en el vocabulario básico, donde el empleo de recursos educativos digitales llamativos,

innovadores y motivacionales incentivó el aprendizaje en los estudiantes en estos tres tópicos.

- Al desarrollar un AVA, como apoyo a la clase presencial de los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello, permite la creación de otros recursos educativos u objetos virtuales para complementar los procesos de enseñanza en los tres tópicos básicos del inglés como los miembros de la familia, profesiones y lugares públicos, concluyendo que Moodle es un ambiente completo donde el estudiante tiene un proceso dinámico y organizado de aprendizaje a través de diversos elementos multimediales como, páginas web, vídeos, actividades didácticas, evaluaciones y encuestas virtuales.
- Al aplicar una serie de actividades educativas multimediales desarrolladas en JClic para mejorar la adquisición de tres tópicos del vocabulario básico en inglés, se promueve y facilita la adquisición del vocabulario básico en inglés, relacionado con las profesiones, miembros de la familia y lugares públicos, demostrando así, que los procesos de enseñanza y aprendizaje se optimizan cuando a los estudiantes se les asignan tareas o ejercicios mediados por el uso de herramientas digitales, las cuales favorecen su aprendizaje al mismo tiempo que les aporta como individuos para interactuar en esta sociedad digital. Se deduce que JClic es una herramienta donde se puede diseñar diversas actividades didácticas que permiten a los estudiantes realizar diversas tareas las cuales fomentan su interés por el aprendizaje en estos tres tópicos.
- Y finalmente, al evaluar en qué medida la implementación de las actividades educativas multimediales desarrolladas en JClic facilitan la adquisición de vocabulario, se concluye que, el estudiante se encuentra motivado por el aprendizaje a través de diversos recursos educativos digitales que le permitan explorar y realizar tareas, las cuales fueron diversas,

dinámicas y motivadoras por adquirir aún más conocimiento, por medio de aplicaciones llamativas y de fácil acceso. Por lo tanto la implementación de las actividades didácticas en JClic sobre los tres tópicos básico del inglés como miembros de la familia, profesiones y lugares públicos, fueron agradables para cada uno de los estudiantes que ingresaron y realizaron las actividades, donde se involucraron con Moodle y exploraron cada uno de los recursos que se encontraban dentro de él, como las páginas web, ya que podían relacionar la imagen, con el sonido y la escritura, al igual que los vídeos fueron complemento básico para su proceso de aprendizaje, cerrando cada uno de estos tópicos con la solución de las actividades que se encontraban en el archivo de JClic, resolviendo los rompecabezas, la unión de palabras con imágenes, encontrando parejas, relacionando sonidos con imágenes, buscando palabras dentro de una sopa de letras y digitando la palabra correspondiente a la imagen, todo esto acompañado de una interfaz agradable y llamativa para continuar y finalizar cada uno de estos procesos.

Hallazgos, impacto y recomendaciones

Los hallazgos demuestran que los estudiantes luego de interactuar con las diferentes actividades innovadoras, creativas y motivadoras a través de la interacción con la tecnología, lograron adquirir fácilmente vocabulario básico en inglés lo cual les permitió ampliar su vocabulario y al mismo tiempo enriquecer su léxico.

Importancia de la tecnología en el aprendizaje

A lo largo del recorrido e interacción de los estudiantes por las diferentes actividades realizadas en JClic, demostraron que el aprendizaje a través del uso de herramientas tecnológicas como JClic Y Moodle permitió que el aprendizaje fuera más divertido, atractivo y significativo. Además, las tareas tenían un contenido llamativo, creativo y real, lo cual permitió que dicho

vocabulario fuera asociado con el contexto del niño y así el léxico fue más fácil de aprender. También los estudiantes lograron desarrollar sus habilidades en el manejo de herramientas digitales y al mismo tiempo mejoraron en sus competencias lingüísticas en cuanto a la adquisición de vocabulario básico en inglés y comunicativas referentes a utilizar dicho vocabulario en el contexto donde se encuentran inmersos.

Motivación e innovación en el aprendizaje de vocabulario básico en inglés

Los niños trabajaron motivados en el desarrollo de las diferentes actividades planteadas, la motivación formó parte esencial en el proceso ya que les pareció interesante aprender inglés a través de un entorno virtual, además fue un proceso flexible donde el estudiante aprendió de forma autónoma sin que hubiera barreras que los limitaran, finalmente se logró un aprendizaje enriquecedor de vocabulario básico en inglés, lo cual se demuestra en los resultados finales de los instrumentos aplicados.

Impacto en el aula de clase

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos de nuestra investigación, se logró demostrar que el la interacción a través de un AVA mejoró notablemente no sólo en su rendimiento académico sino que también lo utilizan en su contexto con más confianza, la apatía que los caracterizaba en las clases de inglés con respecto al aprendizaje de vocabulario se transformó en un ambiente de confianza e interés ya que ellos fueron los protagonistas en el proceso que junto con la interacción de la tecnología lograron construir su propio conocimiento.

Recomendaciones

Una vez culminado el proceso de investigación se considera de vital importancia hacer algunas recomendaciones a futuros investigadores o docentes que quieran dar continuidad con las estrategias propuestas en esta tesis, por lo tanto se sugiere buscar diferentes herramientas que

permitan hacer un diagnóstico más profundo sobre las dificultades de aprendizaje que puedan llegar a presentar los estudiantes en el área de inglés, también sería interesante involucrar diferentes herramientas digitales para diseñar e implementar otro tipo de actividades como el deletreo de las palabras y la pronunciación en inglés lo que ayuda a ampliar los tópicos de vocabulario con el fin de profundizar más en el desarrollo de su proceso de aprendizaje y finalmente que los estudiantes puedan hacer uso del vocabulario aprendido en clase para que puedan construir de forma autónoma oraciones sencillas de acuerdo al contexto donde se encuentra inmerso.

Cabe resaltar que la estrategias expuestas en esta investigación se pueden implementar en otros grados escolares donde se tome en cuenta el uso de diferentes herramientas tecnológicas para que los estudiantes se apropien de forma innovadora y creativa del aprendizaje de vocabulario básico en inglés con el fin de mejorar su léxico incluyendo otras habilidades como el habla, la lectura y la escucha, y así obtener un excelente rendimiento académico en dicha área, involucrar a los padres de familia también resulta de vital importancia ya que debido a la pandemia que actualmente se presenta son ellos quienes más están pendientes del proceso de aprendizaje de los pequeños.

Referencias

- Adell, J. (1996) Internet en educación: una gran oportunidad. Net Conexión, nº11. Disponible en <https://elbonia.cent.uji.es/jordi/2008/03/23/adell-j-1996-internet-en-educacion-una-gran-oportunidad-net-conexion-11-44-47/>
- Alcalay, L. (1987). La motivación como elemento fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del nivel transición de la Institución Educativa san Francisco. [Tesis Maestría]. Repositorio Universidad del Tolima. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2186/1/APROBADO%20YURANY%20ANDREA%20CADAVID%20HERNANDEZ%20.pdf>
- Alvarez, S. (2010). Uso de contenidos educativos digitales a través de sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y su repercusión en el acto didáctico comunicativo. Repositorio Universidad Complutense. <https://eprints.ucm.es/11631/>
- Amutio, M, P. (2014). *Aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación (TICs) en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. [Tesis Educación Primaria, Universidad de la Rioja]. Repositorio Unirioja. <https://docplayer.es/8288575-Trabajo-fin-de-grado-aplicaciones-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tics-en-la-ensenanza-del-ingles-como-lengua-extranjera.html>
- Arias, F. (2000). Guión explicativo “aplicación del conocimiento II” definición de marco contextual. [Presentación de diapositivas] http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103743/secme-27284_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Arias, V. (2000). Revisión metodológica de la triangulación como estrategia Revisión de investigación. *Investigación cualitativa en ciencias sociales*. 3. 639-648.
<https://www.proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/download/1009/985>
- Asale, R. (2014). internet | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/internet>
- Ausbel, D. (1983). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anuales de la Universidad Central del Ecuador*. 1 (376). 231-248.
<https://acortar.link/njMjI>
- Avila y Sadoski, (1996). Estrategias de aprendizaje para la adquisición de vocabulario en lenguas extranjeras. *AGORA*. 16 (31). 61-86.
<http://bdigital.ula.ve/storage/pdf/agora/v16n31/art04.pdf>
- Barbero, J., Maestro, A., Pitcairn, C., & Saiz, A. (2006). Las competencias básicas en el área de Lenguas Extranjeras. Cuadernos de educación de Cantabria.
https://www.educantabria.es/docs/info_institucional/publicaciones/2008/Cuadernos_Educacion_6.pdf?phpMyAdmin=DxoCAdBlc%2CANuNIkvc-WZcMiFvc
- Bartolomé, A. (1996). Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria. *Revista científica dominio de las Ciencias*. 3(2). 721-749.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6326781.pdf>
- Basterra, S. (2020). El uso de las TIC como herramientas potenciadoras en la clase de Lengua Extranjera (Inglés). Universidad siglo XXI. [Tesis Licenciatura]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18482/Universidad%20Siglo>

[%2021%20-%20TFG%20-%20Basterra%2c%20Sebasti%c3%a1n%20-%20Sebastian%20Basterra.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje.

Recuperado el 18/11/2017.

Bisquerra, R. (2000). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*. 33(2). 153-170.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Blázquez y Lucero (2002). *Uso de recursos educativos digitales y resultados en el área de matemáticas de los estudiantes del grado noveno del Centro de Integración Popular en la ciudad de Riohacha, Colombia-2017*. [Tesis maestro]. Repositorio Universidad

Norbert Wiener. <https://docplayer.es/115409445-Universidad-privada-norbert-wiener-escuela-de-posgrado-tesis.html>

Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de universidad y sociedad del conocimiento*.

<http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>

Borda, F. (1987). Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa: aportes en el proceso de formación para la transformación. *I Encuentro hacia una Pedagogía*

Emancipatoria en Nuestra América.

<https://www.javeriana.edu.co/blogs/boviedo/files/pedagogc3adas-eman-lc3b3pez-cardona-y-calderc3b3n.pdf>

Busquets (2008). *Uso del JClick author como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje sobre trabajo, potencia y energía del segundo año de bachillerato general unificado, del colegio pío jaramillo alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2015-2016*.

[Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio UNL.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/12136/1/Cristian%20Paul%20Malla%20Bustamante%20.pdf>

Bruner, J. (2009). Observar las situaciones Educativas. Narsea. <https://n9.cl/z7ci2>

Buitrago, A. (2011). Ambiente Virtual de Aprendizaje: Una herramienta para mejorar la comprensión y uso del inglés. [Tesis de Especialización, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional.

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/2750>

Busquet (1992). JClic. (Versión 0.3.2.11). [Software]. Biostat.

<https://www.ecured.cu/JClic#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20JClic%3F,desarrollado%20en%20la%20plataforma%20Java%E2%80%9D>

Bustos, R, H. y Hurtado, T. (2015). *Estudio descriptivo de la aplicación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de la comprensión Lectora en Lengua Inglesa en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Alberto Lleras Camargo*. [Tesis Especialista, Universidad San Buenaventura]. Repositorio Universidad de San

Buenaventura. <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/137735.pdf>

Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas para la integración de las TIC en Primaria y Secundaria.

Universidad de Sevilla: Grupo de Tecnología Educativa de la <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/Bases-456.pdf> Sampieri, H. Collado, F & Lucio, B. (2004). Metodología

de la Investigación. <https://docplayer.es/14418055-Bases-pedagogicas-para-la-integracion-de-las-tics-en-primaria-y-secundaria.html>

Cabero, J y Romero, R. (2010). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES).

- Educación. *Revista Educación*. 43 (1).
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44057415013/html/index.html>
- Cacheiro, M. (2011). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. UPB. <http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3G5Q8LZ-854N25-172/Documento%20lexia%20moni.pdf>
- Calderón, J y López, D (s.f.). Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa: aportes en el proceso de formación para la transformación. Centro Cultural de la cooperación Floreal Gorini. <https://www.javeriana.edu.co/blogs/boviedo/files/pedagogc3adas-emanlc3b3pez-cardona-y-calderc3b3n.pdf>
- Campos, G., y Lule, N. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Canale, M. (1983), De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras, p. 63-83
- Canizales, I, Y y Moreno, J, E. (2013). *Mejoramiento del inglés a través del incremento del vocabulario*. [Tesis de pregrado, Universidad Libre de Bogotá, Colombia]. Repositorio Institucional Uni. Libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8205/MEJORAMIENTO%20DEL%20INGL%C3%89S%20A%20TRAV%C3%89S%20DEL%20INCREMENTO%20DEL%20VOCABULARIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carballo, M., & Guelmes, E. (2016). *Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación*. Scielo.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021

- Charmaz (2014). La codificación en el método de investigación de la grounded theory o teoría fundamentada. *Innovaciones Educativas*. 22. 77-84.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5248462.pdf>
- Coll y Marti (2007). Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria. *Revista científica dominio de las Ciencias*. 3(2). 721-749.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6326781.pdf>
- Comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. [Tesis de Licenciatura, Universidad de La Rioja Logroño, España]. Repositorio Institucional Unirioja.
https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000715.pdf.
- Constitución Política de Colombia de 1991. (1991,13 junio). *Constitución Política de 1991. Corte constitucional*. <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>
- Cubillos, A. (2004). *Marco referencial*. [Versión PDF]
<https://core.ac.uk/download/pdf/55528076.pdf>
- Cuervo, G, S. y Robledo, D. (2016). *Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) como herramienta metodológica para el aprendizaje de una segunda lengua- inglés*. [Tesis Especialización, Universidad Minuto de Dios].Repositorio Uniminuto.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3975/TAMB_RobledoGamboaDarwin_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Currículo sugerido en Inglés para Colombia grados 6° a 11° (2016). *Diseñando una propuesta de Currículo sugerido de inglés para Colombia*. Ministerio de Educación Nacional.
<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2016%20Dis e%C3%B1o%20Propuesta%20%20Currículo%20Sugerido.pdf>

CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Aprendizaje de la lengua asistido por ordenador.

(1997). Centro Virtual Cervantes.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajelenguaaasistordenador.htm

De Ketele, J, M. (1984) La importancia de la Observación en el proceso Educativo. *Revista electrónica Interuniversitaria de Formación del profesorado*. 1(0). 1-6.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2789646>

De Pablos, G. (2005). Moodle, una plataforma formativa con gran proyección en los nuevos modelos de enseñanza.

<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/214708/285000/>

Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña. (2017). ZonaClic - Español. Zona

Clic. <https://clic.xtec.cat/legacy/es/index.html>

Derechos Básicos de aprendizaje de inglés (2016). *Derechos Básicos de aprendizaje de inglés*.

Ministerio de Educación Nacional.

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Denzin, N, K. (1990). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa.

Revista de Medios y Educación. (47). 73-88.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/download/61672/37683#:~:text=En%20concreto%20se%20trata%20de,en%20este%20tipo%20de%20estudios.&text=Triangulaci%C3%B3n%20de%20datos%3A%20hace%20referencia,permite%20contrastar%20la%20informaci%C3%B3n%20recabada.>

Duart (2018). Internet, redes sociales y educación. *Revista de la Universidad y sociedad del*

conocimiento. 6 (1). 3. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011179001.pdf>

- Dussel, E. (2009, 01 de diciembre). *Investigación Acción participación I*. [Presentación de diapositivas]. Slideshare. <https://es.slideshare.net/isislorzp/investigacin-accin-participativa-i>
- Eggen, P y Kauchak, D. (2005). *Estrategias de enseñanza. Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Kimpres Universidad de la Salle. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras. Guía 22. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras*. Ministerio de Educación Nacional https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Compentencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf
- Falcón y Herrera (2005). Análisis del dato Estadístico (Guía didáctica), Universidad Bolivariana de Venezuela, Caracas. [Consultado: 08/12/2020 10:56pm]. Disponible en web: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/tecnicas-e-instrumentosde-recoleccion.html>.
- Fariñas, I. (2005). *JClic. Observatorio Tecnológico. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de Gobierno de España*. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/fr/software/software-educativo/234-JClic>
- Feria, I & Zúñiga, K. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12(1), 63-77. <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848>
- Gallego, J. (2009). Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) e investigación como proceso formativo. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3438999.pdf>

- Garcés, L; Vivas, A y Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anuales de la Universidad del Ecuador*. 1(376). 231-247.
<https://n9.cl/jcgxv>
- García, A y Granados, R (2009) El uso del JClic como complemento para la enseñanza/aprendizaje de la Educación Física RETOS. Num. 15.p.p. 45-48.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732280009.pdf>
- García, J. (2010). *La ayuda de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. [Tesis]. Repositorio Universidad Pontificia comillas.
<https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/21568/1/TFG001517.pdf>
- García, L. (2011). *Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en la IED La Paz, municipio de Guaduas*. [Tesis Maestría]. Repositorio Universidad Cooperativa de Colombia.
https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/14599/2/2019_Recurso_educativo_digital.pdf
- Giles (2002). El uso de la herramienta “análisis de datos” de Excel como complemento para la enseñanza de la estadística en el aula. *CUREM6. Actas del 6º Congreso Uruguayo de Educación Matemática*. 126-132.
<http://funes.uniandes.edu.co/18100/1/Toledo2016El.pdf>
- Gómez, J, R. (1997). La importancia del léxico y su didáctica: introducción al aprendizaje de refranes y expresiones. 162-176.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2011/16_paz-bernardo.pdf

- Gómez, J, Hidalgo, M., & Guilera, G. (2010). *El sesgo de los instrumentos de medición: Tests justos*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/41734047>
- Gómez, M. (2019). *Objetos Virtuales de Aprendizaje*. Comunidad eLearning Masters, edX. <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>
- Gómez y Macedo (2007). *La investigación – acción y mejora de la práctica pedagógica de docentes formadores y acompañantes pedagógicos de la región Madre de Dios, 2015*. [Tesis Grado Académico, Universidad Nacional mayor de San Marcos]. Repositorio Cybertesis https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/8418/Guevara_dm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Google (21 de Abril de 2016). *Formularios de Google. Una herramienta estrella de Google*. UPM. <https://blogs.upm.es/observatoriogate/2016/04/21/formularios-google-una-herramienta-estrella-de-google/>
- Guerrero, M. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. Las TIC y la educación*.
- Hernández, R. (2008). *Saber Metodología*. Wordpress. <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/02/el-marco-teorico/>
- Hernández, R., (2014, 4 de septiembre). *Metodología de la Investigación-sexta Edición*. McGraw Hill Education. (736). 634. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández, R & Mendoza, P. (2008). *La investigación mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. Revista Res non verba*. 17-36

- Herrera, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Hofstede, E. (2014) El método científico. Hayku Deck.
<https://www.haikudeck.com/presentations/iKvTCXUOrd>
- Hymes, D. (1971), Acerca de la competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras, p. 27-47
- Informe Regional de Asia y el Pacífico. (2012, 21-23 noviembre). *Informe Regional de Asia y el Pacífico*.
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/ED_new/pdf/APA_SP.pdf
- INTEF. (2017). JClick. Creación de actividades – Detalle Búsqueda - educaLAB. EducaLab.
<http://educalab.es/-/JClick-creacion-de-actividades>
- Johnson & Onwuegbuzie (2004). Los diseños del método mixto en la investigación en educación: una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*. 15(1). 15-29
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3683544.pdf>
- Kemmis, S y McTaggart, R (1988, 01 de diciembre). *Investigación acción Participativa*. [Presentación de diapositivas]. Slideshare. <https://es.slideshare.net/isislorzp/investigacion-accion-participativa-i>
- Krashen, S. (1985). La enseñanza de vocabulario en el aula de inglés lengua extranjera. *Temas para la Educación*. (3). 1-10.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd5037.pdf>

Krashen y Terrell (1983). Estrategias de aprendizaje para la adquisición de vocabulario en lenguas extranjeras. *AGORA*. 16 (31). 61-86.

<http://bdigital.ula.ve/storage/pdf/agora/v16n31/art04.pdf>

Ley 115. (1994, 08 de febrero). *Ley General de Educación*. Ministerio de Educación.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1341. (2009, 30 de Julio). *Ley 1341. Diario Oficial No. 47.426 de 30 de julio de 2009*.

Ministerio de Tecnologías.

http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1341_2009.html

Lewis (1993). La importancia del léxico y su didáctica: introducción al aprendizaje de refranes y expresiones. 162-176.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_20

[11/16_paz-bernardo.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2011/16_paz-bernardo.pdf)

Lineamientos Curriculares en idioma extranjero (1996). *Lineamientos curriculares idiomas extranjeros*. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf4.pdf

Manchón, R. (1987). *Vista de Adquisición/aprendizaje de lenguas: el problema terminológico*.

Revistas.um.es. <https://revistas.um.es/cfi/article/view/108651/103301>

Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. (2001). *Marco común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. [Versión PDF].

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Marchesi, A. (2002). El aburrimiento en las clases. *Procesos Psicológicos y Sociales*. 6 (1y2). 1

43. <https://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/El-Aburrimiento-En-Clases.pdf>

- Medina (1999). *La Lúdica como Mecanismo de Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de la Convivencia en el Aula*. [Tesis Especialista, Fundación Universitaria los Libertadores. Repositorio Libertadores.edu.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1083/BarreraVeraAlexandra.pdf?sequence=2#:~:text=Como%20por%20ejemplo%20en%20Medina,se%20aprende%20a%20pensar%2C%20se>
- Meneses, J., & Rodríguez, D. (2012). *El cuestionario y la entrevista*. Femrecerca.
<http://femrecerca.cat/drodriguez/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos.
https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda_0.pdf
- Miró, G. (s.f). *Marco Común Europeo*. Academia de Inglés Valencia. [Imágen]. Página Web.
<https://www.regenbig.es/niveles-aprendizaje-idiomas/marco-comun-europeo/>
- Montessori, M. (2001). *Propuesta para el mejoramiento del inglés en los estudiantes de 4b del colegio Antonio José de sucre I.E.D, mediante la implementación de unidades didácticas multimediales*. [Tesis Licenciatura]. Repositorio Universidad Libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/10095/TESIS.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- MoodleDocs. (2013). Acerca de Moodle - Moodle.
https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- Moreno, F., (2011). La multimedia como herramienta para el aprendizaje autónomo del vocabulario del inglés por parte de los niños. *Revista Pedagogical Innovations*. 13. (1), 84-94.

https://www.researchgate.net/publication/262753591_Multimedia_as_an_Autonomous_Learning_Tool_of_English_Vocabulary_by_Children/fulltext/03a44e4f0cf24498d292f04e/Multimedia-as-an-Autonomous-Learning-Tool-of-English-Vocabulary-by-Children.pdf

Nation, P. (2001). Desarrollo de la competencia léxica a través de estrategias de aprendizaje de vocabulario en aprendientes de inglés como lengua extranjera. *Revista Scielo Analytics*. 42 (2). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92392018000200002

Nunan (1989). *El enfoque tareas como propuesta metodológica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en niños de tercer grado de la IED Francisco de Paula Santander*. [Tesis Licenciatura, Universidad de la Salle]. Repositorio Universidad de la Salle.

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1074&context=lic_lenguas

Núñez (2002). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. [Tesis Licenciatura, Universidad del Tolima]. Repositorio UT.

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Orozco, B y Hernández, H. (2018). *El uso de la herramienta JClic como apoyo al rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado en la institución educativa departamental de Carreto-Colombia 2018*. [Tesis de Maestría]. Repositorio uwiener.

[http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2747/TESIS%20Hern%
c3%a1ndez%20Hernelda%20-%20Bocanegra%20Lauren.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2747/TESIS%20Hern%c3%a1ndez%20Hernelda%20-%20Bocanegra%20Lauren.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Palella y Stracruzzi, S, P. (2017). *Metodología de la investigación*. Metinvest.

<https://metinvest.jimdofree.com/marco-te%C3%B3rico/>

Pascale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de

Mihaly Csikszentmihalyi. *Revista arte, individuo y sociedad*. Vol. 17. 61-8.

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARIS0505110063A/5808>

Pérez, M. (2010). La enseñanza del vocabulario en el aula. Innovación y experiencias educativas.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_34/MIGUEL_ANGEL_PEREZ_DAZA_01.pdf

Piscitelli, A. (2008). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Revista científica FAREM-Estelí. (25).

<https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/view/5667/5380>

Plan Distrital de Fortalecimiento de Segunda Lengua (2019). *Plan Distrital de Fortalecimiento de Segunda Lengua*. Secretaría de Educación de Bogotá.

https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/gestion-educativa/acceso-a-lenguas-extranjeras

Plan saber digital (2019). *Plan saber digital, Estrategias Saber Digital*. Secretaría de Educación de Bogotá. <https://www.redacademica.edu.co/catalogo/el-plan-saber-digital-regresa-en-2019-las-aulas-del-distrito>

Prensky, M. (2001). Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje. *Revista Apertura*. 8 (8). 21-33. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68811215002.pdf>

Programa Nacional de Bilingüismo Colombia. (2004). *Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004-2019*. Ministerio de Educación Nacional.

- https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf
- Puente (2001). *Técnicas de investigación*. Portal de Relaciones Públicas.
<https://www.rppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>
- Quintela (2019). Estadística básica Edulcorada. <https://bookdown.org/aquintela/EBE/>
- Ramírez, R. (2008, diciembre). Materiales y recursos en la enseñanza del inglés. *Revista innovación y experiencias educativas*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/RAFAEL_RAMIREZ_1.pdf
- Restrepo (2005). Una variante pedagógica de la investigación-acción Educativa. *Revista Iberoamerica de Educación*. ISSN: 1681-5653)
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/370Restrepo.PDF>
- Revuelta, F. (2011). Competencia digital: desarrollo de aprendizajes en mundos vitales en la escuela 2.0. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, núm. 37, pp. 1-14.
<http://dx.doi.org/10.21556/edutec.2011.37.397>
- Rico, C. (2017). La ayuda de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. [Tesis de grado]. Universidad Pontificia Comillas.
<https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/21568/1/TFG001517.pdf>
- Ríos (2006). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de investigación*. 38 (83). 155-180.
<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>

- Romero, et al. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. [Tesis Especialista, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores.edu. <https://n9.cl/pf8s>
- Rodríguez, A. (2015). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias humanas y sociales*. 4 (2). 1-12.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7047160.pdf>
- Rodríguez, E. P. (2011). Logo de ieRed. Creación de actividades interactivas con JClic:
http://www.iered.org/archivos/Publicaciones_Libres/2011_Crear_y_Publicar_con_TIC_en_Escuela/xCapitulos/3-04_Actividades-Interactivas-con-JClic.pdf
- Rodríguez-Rodríguez, A. (2015). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. 4 (2). 1-12
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7047160.pdf>
- Rodríguez, Pozo y Gutiérrez, (2006). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Revista de medios y Educación*. (47). 73-88.
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Román, M y Cardenal, C. (2014). Implementación de las TIC en preescolar: una revisión documental.
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/38641/Tesis%20Zoraya%20P%20Vega.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, H. (2008). *La investigación – acción y mejora de la práctica pedagógica de docentes formadores y acompañantes pedagógicos de la región Madre de Dios*, 2015. [Tesis Grado Académico, Universidad Nacional mayor de San Marcos]. Repositorio Cybertesis.
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/8418>

- Sánchez, C; Moreno, C; Córdoba, R y Aguilar, M. (2017). Ambientes virtuales de aprendizaje como apoyo de la educación presencial. *Reencuentro. Revista Reencuentro-Análisis de problemas Universitarios*. (72). 55-70.
<https://www.redalyc.org/pdf/340/34051292005.pdf>
- Suárez (2012). *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible*. ANEP/CODICEN/Dirección Sectorial de Planificación Educativa/División de Planificación y Desarrollo.
https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/plan-ceibal/aprendizaje_abierto_anep_ceibal_2013.pdf
- Sandín (2003). *Formación continuada y varias voces del profesorado de educación infantil de Blumenau: Una propuesta desde dentro*. [Tesis Doctorado]. Repositorio Universidad de Barcelona.
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41493/6/05.VLS_ANALISIS_Y_TRATAMIENTO_INFORMACION.pdf
- Selener (1997). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en humanidades* Universidad Nacional de San Luis.
Revista Fundamentos en humanidades. 4 (7-8). 59-77.
<https://www.redalyc.org/pdf/184/18400804.pdf>
- Siemens (2010). El rol del Docente en la era digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. 30 (2). 103-114.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>
- Solís, L. (2020). *La observación en la investigación cualitativa*. Investigalia.
<https://investigaliacr.com/investigacion/la-observacion-en-la-investigacion-cualitativa/>

- Stenhouse (1998). Stenhouse y el Modelo Constructivista. (Edición tercera). *Investigación y desarrollo del currículum*. Morata. <https://n9.cl/2dnw>
- Tafur, R. (2008). Metodología de Investigación, pautas para hacer una tesis. [Blog]. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2017/06/?m=0>
- Tekin y Kotaman (2013). La investigación acción participativa en procesos de desarrollo comunitario: una experiencia de cooperación interuniversitaria en el barrio de Jesús María, la Habana vieja (Cuba). *Revista Interuniversitaria Pedagogía Social*. 26. 203-228. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135043653010.pdf>
- Terán, C. (2020). *¿Técnicas de recolección de datos para realizar un trabajo de investigación?* Online Tesis. <https://online-tesis.com/tecnicas-de-recoleccion-de-datos-para-realizar-un-trabajo-de-investigacion/>
- UNESCO (2021). *¿Qué hace la UNESCO en relación con el uso de las TIC en la educación? Tic en educación*. Unesco. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/accion>
- Universidad de Antioquia. (2015). Entorno LMS: Moodle. http://ingenieria2.udea.edu.co/multimedia-static/aemtic/unidad_4/descargas/moodle.pdf
- Velázquez, C. (2005). Diseño, construcción y uso de objetos virtuales de aprendizaje. OVA. [Tesis Ingeniería de Sistemas]. Repositorio Universidad Abierta y a distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/8892/1087026799.pdf;jsessionid=D5E80095AF6F184DEEBA791D78C4B8BA.jvm1?sequence=1>
- Wiley, D. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. The Instructional Use of LEARNING OBJECTS: Online Version 2000. <http://www.reusability.org/read/>

Wilkins (1972). Vocabulario en inglés-definición e importancia. Inglés total.

<https://www.inglestotal.com/vocabulario-en-ingles-definicion-e-importancia-de-vocabulario/>.

Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: Conceptos básicos*. Aprende en línea.

<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkZWZWR1LmNvL2VzdGlzb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

70a Asamblea general de la ONU (2005). *Objetivos de desarrollo del milenio Informe del 2005*

https://millenniumindicators.un.org/unsd/mi/pdf/MDG%20BOOK_SP_new.pdf

Anexos

Anexo A: Tabla 1. Cuadro de relaciones conceptuales

Objetivos específicos	Competencias	Categorías o variables	Subcategorías o subvariables	Indicadores	Instrumentos	Estrategia por objetivo específico
Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje del vocabulario básico en inglés que presentan los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.	Competencia lingüística	Dificultades en el vocabulario	Escasez de léxico en la lengua extranjera	Reconocimiento en las dificultades en el vocabulario. Resolución del test Resultados de las pruebas realizadas	Observación no estructurada Prueba de conocimiento (Test diagnóstico)	A través de pruebas diagnósticas al inicio del año se pretende analizar las dificultades para el aprendizaje del vocabulario inglés. Por lo tanto, el proceso de enseñanza de vocabulario debe ser sistemático y responsable. (Nation, 2001).
Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje, con actividades multimediales desarrolladas en JClic para facilitar la adquisición del vocabulario básico en inglés en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.	Competencias comunicativas	Plataforma de aprendizaje AVA	Facilidad en el uso del Moodle	Apropiación del uso de la plataforma Moodle. Diseño de una plataforma de aprendizaje. Manejo de los recursos de Moodle.	Observación no estructurada	En este proyecto se diseña en una plataforma Moodle un conjunto de herramientas centradas en el estudiante y ambientes de aprendizaje colaborativo, tanto a la enseñanza como al aprendizaje. (Moodledocs, 2013).

<p>Aplicar un ambiente virtual de aprendizaje con actividades multimediales desarrolladas en JClíc para mejorar la adquisición de tres tópicos del vocabulario básico en inglés.</p>	<p>competencias lingüísticas</p>	<p>Adquisición del vocabulario</p> <p>Apropiación de las actividades multimediales</p>	<p>Fortalecimiento del léxico a través de actividades lúdicas en JClíc</p>	<p>Aprende el vocabulario básico en inglés, mediante el uso de las actividades.</p> <p>Uso de las actividades educativas</p> <p>Adquisición del vocabulario básico del inglés.</p>	<p>Observación no estructurada</p>	<p>En este proyecto se implementa unas actividades lúdicas en JClíc, ya que es una aplicación que funciona en distintos sistemas operativos y permite la creación, evaluación y realización de actividades educativas, desarrollada en la plataforma Java Fariñas (2005)</p>
<p>Evaluar la adquisición del vocabulario básico en inglés con la implementación de actividades multimediales desarrolladas en JClíc en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.</p>	<p>competencias lingüísticas</p>	<p>Evaluación de vocabulario</p> <p>Utilidad de JClíc</p>	<p>Ampliación del vocabulario por medio de actividades educativas.</p>	<p>Desarrollar comprensión en la adquisición del vocabulario básico en inglés.</p> <p>Evaluación del vocabulario.</p> <p>Resultados de las pruebas finales.</p>	<p>Encuesta</p> <p>Prueba de conocimiento (Prueba de salida)</p>	<p>En este estudio se evalúa la implementación de actividades lúdicas que facilitan la adquisición del vocabulario, según Blázquez y Lucero (2002) (citado en Cacheiro, 2011) afirma que “un medio didáctico es cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo para aproximar o facilitar los contenidos” (p. 2).</p>

Anexo B: Prueba diagnóstica y Test final

COLEGIO MONTEBELLO IED PRUEBA DIAGNÓSTICA GRADO 6°

Apellidos y Nombres del estudiante:

Fecha: _____

Selecciona la imagen correcta que corresponda a la palabra DISCO:

.



..



...



Selecciona la imagen correcta que corresponda a la palabra PAPÀ:

.



..



...



Selecciona la imagen correcta que corresponda a la palabra BAKER:

..



..



...



Teniendo en cuenta la imagen que aparece a continuación seleccione la palabra correcta. This is a:



Church

Supermarket

Park

Teniendo en cuenta la imagen que aparece a continuación seleccione la palabra correcta. This is a:



- Grandfather
- Dad
- Mother

Teniendo en cuenta la imagen que aparece a continuación seleccione la palabra correcta. This is a:



- Nurse
- Baker
- Teacher

Teniendo en cuenta la palabra que aparece en español, encierre la que corresponda a su traducción:

IGLESIA

- Mall
- Jail

Church

Teniendo en cuenta la palabra que aparece en español, encierre la que corresponda a su traducción:

MAMÁ

Dad

Mother

Aunt

Teniendo en cuenta la palabra que aparece en español, encierre la que corresponda a su traducción:

SASTRE

Architect

Seller

Tailor

Teniendo en cuenta la palabra que aparece en español, encierre la que corresponda a su traducción:

PANADERÍA

Bakery

Kitchen

Room

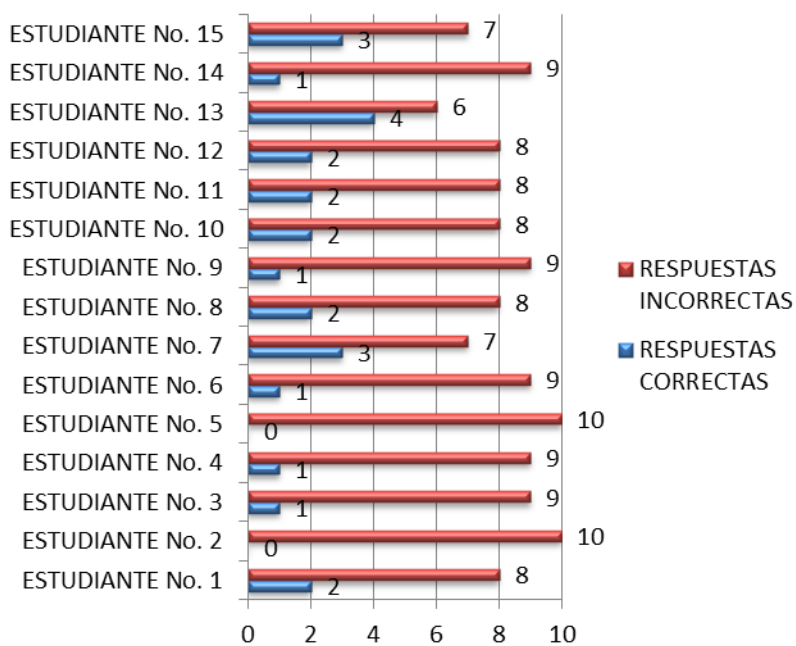
Thanks for participating



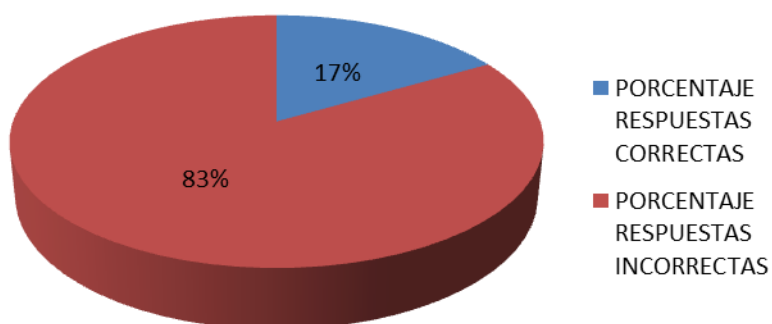
Anexo C: Análisis de los resultados de la prueba diagnóstica.

ESTUDIANTE	RESPUESTAS CORRECTAS	PORCENTAJE RESPUESTAS CORRECTAS	RESPUESTAS INCORRECTAS	PORCENTAJE RESPUESTAS INCORRECTAS
ESTUDIANTE No. 1	2	20%	8	80%
ESTUDIANTE No. 2	0	0%	10	100%
ESTUDIANTE No. 3	1	10%	9	90%
ESTUDIANTE No. 4	1	10%	9	90%
ESTUDIANTE No. 5	0	0%	10	100%
ESTUDIANTE No. 6	1	10%	9	90%
ESTUDIANTE No. 7	3	30%	7	70%
ESTUDIANTE No. 8	2	20%	8	80%
ESTUDIANTE No. 9	1	10%	9	90%
ESTUDIANTE No. 10	2	20%	8	80%
ESTUDIANTE No. 11	2	20%	8	80%
ESTUDIANTE No. 12	2	20%	8	80%
ESTUDIANTE No. 13	4	40%	6	60%
ESTUDIANTE No. 14	1	10%	9	90%
ESTUDIANTE No. 15	3	30%	7	70%
TOTAL		17%		83%

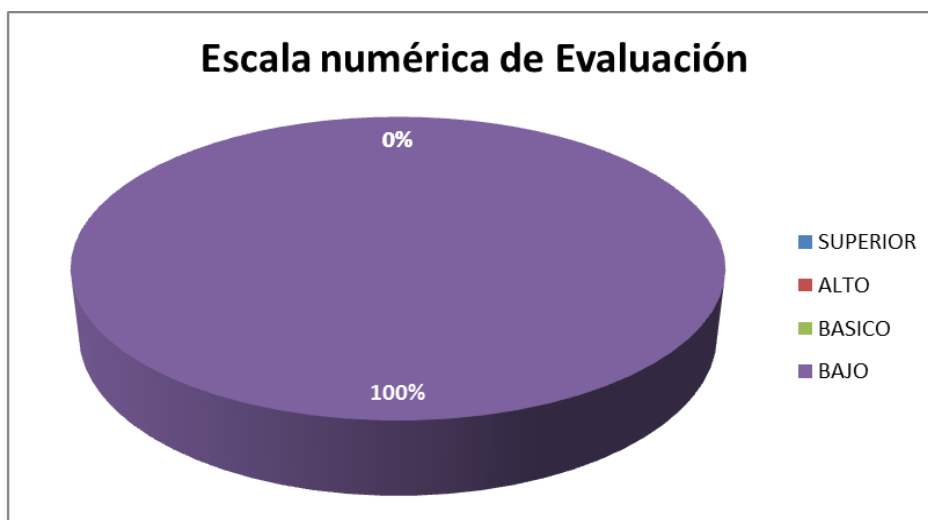
Cantidad de respuestas por estudiante



Porcentaje de respuestas por estudiante



PROMEDIO	CANTIDAD DE ESTUDIANTES	CANTIDAD EN PORCENTAJE
SUPERIOR	0	0%
ALTO	0	0%
BASICO	0	0%
BAJO	15	100%



Anexo D: Carta solicitud de ejecución del proyecto

Bogotá, 25 de enero de 2021

Señor

ALVARO SUAREZ

Rector

Colegio Montebello IED

Respetado rector:

Por medio de la presente le informo que me encuentro realizando una maestría en recursos educativos digitales en la Universidad de Cartagena y como proyecto de grado estoy trabajando el fortalecimiento del vocabulario básico en inglés dentro de un ambiente virtual de aprendizaje como apoyo a las clases presenciales, el cual se implementará con los estudiantes del grado 601 de la jornada mañana, por lo anterior, solicito su autorización para llevar a cabo este proyecto en la institución y a la vez su colaboración para poder llevar a cabo la práctica.

Agradeciendo de antemano su atención y colaboración.

Atentamente,

Sandra Quintero

C.C. 52725858

Docente de humanidades

**Anexo E: Autorización para la participación de los estudiantes de
grado sexto**

COLEGIO MONTEBELLO IED

JORNADA MAÑANA



Yo, Sandra Quintero docente del Colegio Montebello, estoy trabajando en un proyecto de investigación, relacionado con el aprendizaje de vocabulario básico en inglés dentro de un ambiente virtual de aprendizaje como apoyo a las clases presenciales y cuyo propósito es utilizar las nuevas tecnologías en la enseñanza – aprendizaje del inglés, cabe anotar que dicho proyecto se está llevando a cabo con la Universidad de Cartagena.

Para el desarrollo de esta investigación voy a observar a su hijo(a) en el desarrollo de algunas actividades que tiene que ver con la utilización del computador en un programa específico para el desarrollo de la actividad, en el tiempo indicado se les darán las indicaciones correspondientes para el uso adecuado de la plataforma.

La participación de los estudiantes es voluntaria y no los perjudica de ninguna forma en las calificaciones normales de la asignatura.

Por lo anterior les solicito muy amablemente firmar la siguiente autorización y diligenciar los datos para poder contar con la participación de su hijo(a) en dicho proyecto.

Gracias por su valiosa colaboración.

Yo, _____ identificado con cédula de ciudadanía número _____ de la ciudad de _____, actuando como acudiente de _____ identificado con T.I. número _____ de la ciudad de _____ autorizo a mi hij@ para que participe del proyecto.

Firma del acudiente

cc. _____

Teléfonos de contacto: _____

Anexo F: Encuesta**COLEGIO MONTEBELLO IED**

ENCUESTA SOBRE EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO BÁSICO EN INGLÉS EN LOS TÓPICOS DE LAS PROFESIONES, LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA Y LOS LUGARES PÚBLICOS.



Debes leer detenidamente y marcar con un X sobre una opción de respuesta que selecciones para cada uno de los siguientes tópicos

TÓPICO DE PROFESIONES:

1. ¿Las actividades que desarrollaste sobre este tópico fueron útiles para tu aprendizaje?
 - Mucho
 - Poco
 - Mas o menos
2. ¿La temática propuesta en este tópico permite tu aprendizaje de forma lúdica e interesante?
 - Si
 - No
 - A veces
3. ¿Existe una secuencia ordenada entre las actividades propuestas que permiten mejorar tu aprendizaje?
 - Si
 - No
 - En algunas ocasiones

TÓPICO DE MIEMBROS DE LA FAMILIA:

4. ¿Las actividades que desarrollaste sobre este tópico fueron útiles para tu aprendizaje?
 - Mucho
 - Poco
 - Más o menos

5. ¿La temática propuesta en este tópico permite tu aprendizaje de forma lúdica e interesante?

Si

No

A veces

6. ¿Existe una secuencia ordenada entre las actividades propuestas que permiten mejorar tu aprendizaje?

Si

No

En algunas ocasiones

TÓPICO DE LUGARES PÚBLICOS:

7. ¿Las actividades que desarrollaste sobre este tópico fueron útiles para tu aprendizaje?

Mucho

Poco

Más o menos

8. ¿La temática propuesta en este tópico permite tu aprendizaje de forma lúdica e interesante?

Si

No

A veces

9. ¿Existe una secuencia ordenada entre las actividades propuestas que permiten mejorar tu aprendizaje?

Si

No

En algunas ocasiones

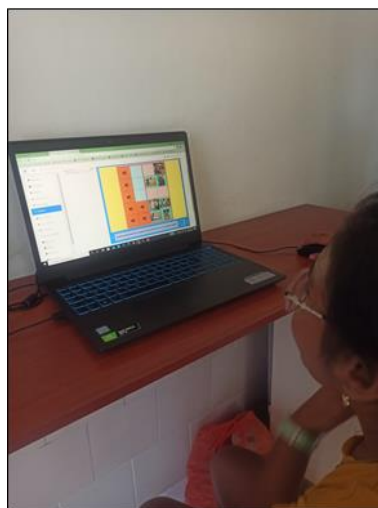
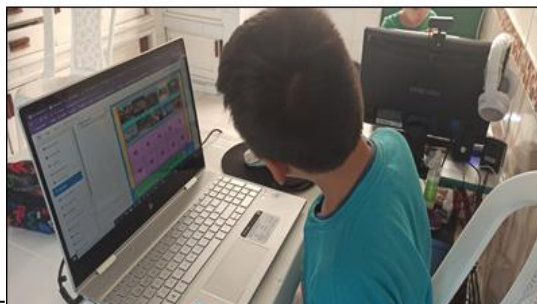
10. ¿Te pareció interesante el uso de programas en internet para tu aprendizaje sobre vocabulario en inglés sobre miembros de la familia, profesiones y lugares públicos?

- Si
- No
- Tal vez

Anexo G. Ficha de observación no estructurada**COLEGIO MONTEBELLO IED****OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA****GRADO 6°**

Fecha: _____

DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN

Anexo H: Evidencias fotográficas interacción estudiantes con actividades en Moodle

Anexo I: Tabla sobre análisis y conclusiones obtenidos para cada objetivo específico

Objetivos específicos	Competencias (cita autores)	Estrategias pedagógicas	TIC usadas	hallazgos	Conclusión	Recomendación
Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje del vocabulario básico en inglés que presentan los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.	Competencia Lingüística Barbero (2006)	Aplicar una prueba diagnóstica que permita ver el nivel de vocabulario básico que tienen los niños.	FORMS WORD EXCEL	Dificultades en el vocabulario	Los niños no aprenden porque las clases son monótonas y poco atractivas	Buscar diferentes herramientas que permitan hacer un diagnóstico más profundo sobre las dificultades de aprendizaje que puedan llegar a presentar los estudiantes en el área de inglés.
Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje, con actividades multimediales desarrolladas en JClick para facilitar la adquisición del vocabulario básico en inglés en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.	Competencia Comunicativa Dell Hathaway Hymes (1971) (p. 1). MEN (2006)	Diseñar un AVA con actividades diseñadas en JCLIC y alojadas en Moodle.	MOODLE JCLIC	El diseño de un AVA como complemento al desarrollo de las clases presenciales permite lograr que el aprendizaje sea divertido, innovador y significativo	Un AVA mejora el rendimiento académico de los estudiantes en el área de inglés.	Ampliar los tópicos de vocabulario para profundizar en el desarrollo de su proceso de aprendizaje
Aplicar un ambiente virtual de aprendizaje con actividades multimediales desarrolladas en JClick para mejorar la adquisición de tres tópicos del vocabulario básico en inglés.	Competencia Lingüística Barbero (2006) Fariñas (2005)	Interacción de los estudiantes con las diferentes actividades de aprendizaje	JCLIC	El aprendizaje se hace más significativo al interactuar con la tecnología	Interactuar con actividades que involucren la tecnología ayuda a incrementar un aprendizaje autónomo y significativo en los niños	Involucrar otro tipo de actividades como el deletreo de las palabras y la pronunciación que tiene JClick.

<p>Evaluar la adquisición del vocabulario básico en inglés con la implementación de actividades multimediales desarrolladas en JClick en los estudiantes de grado sexto del Colegio Montebello.</p>	<p>Competencia Lingüística Barbero (2006)</p>	<p>Aplicación de la prueba de salida para evidenciar el nivel de apropiación de vocabulario y la aplicación del mismo.</p>	<p>Excel Word Google Forms</p>	<p>Usar la tecnología con fines educativos incrementa la curiosidad y por ende un aprendizaje valioso de léxico en inglés</p>	<p>La interacción de los estudiantes con actividades que involucran la tecnología ayuda a mejorar el aprendizaje de vocabulario básico en inglés.</p>	<p>Hacer uso del vocabulario aprendido para la construcción de oraciones sencillas.</p>
---	---	--	--	---	---	---

Anexo J: Tabla sobre análisis de la triangulación etapa de evaluación

No.	Categorías	Operacionalización	Instrumentos			Total de frecuencias
			Observación	Encuesta	Test	
1	Fortalecimiento del léxico a través de actividades lúdicas en JClic	Incorporación de léxico con actividades lúdicas.	6%	10%	7%	23%
2	Apropiación de las actividades multimediales	Adquisición de vocabulario con actividades multimediales	9%	7%	5%	21%
3	Uso adecuado de herramientas tecnológicas	Interacción fluida con la tecnología	7%	7%	6%	20%
4	Motivación en el aprendizaje	Aprendizaje lúdico, creativo e innovador	6%	10%	4%	20%
5	Adquisición del vocabulario	Aprendizaje de léxico	3%	6%	7%	16%
TOTALES			31%	40%	29%	100%