



**Fortalecimiento del Vocabulario en el Idioma Inglés en Estudiantes de Grado
Quinto Mediante el Modelo de Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica Mediado por
un English Digital Book.**

Aleyda M. Hernández Cadena, Eliana M. López Cogollo, María E. Vergara Hernández y
Matilde M. Martínez Trejo.

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

Trabajo de grado II

Mayra Carolina Maza Martínez

Localización del proyecto: Sampedo, Sucre.

Enero/2022

Tabla de Contenido

Resumen.....	7
Introducción	9
Capítulo 1: Planteamiento y Formulación del Problema	11
1.1 Planteamiento.....	11
1.2 Formulación	12
1.3 Antecedentes de Investigación.....	12
1.4 Justificación	20
1.5 Objetivo General.....	22
1.5.1 Objetivos Específico.....	22
1.6 Supuestos	23
1.7 Constructos.	24
Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica.....	24
1.8 Alcances y Limitaciones.	30
Capítulo 2: Marco de Referencia	32
2.1 Marco Contextual.....	33
2.2 Marco Normativo.....	43
2.2.1 Internacional	44
2.2.2 Nacional	47
2.3 Marco Teórico.....	50
2.3.1 Teorías de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés	54
2.3.2 Referentes Teóricos	59
2.4 Marco Conceptual.....	65

2.4.1. Componente Lingüístico.....	66
2.4.2 Componente Pedagógico.	68
2.4.3. Componente Digital	74
Capítulo 3: Metodología de la Investigación	85
3.1 Modelo de la Investigación.....	90
3.2 Población y Muestra de la Investigación	93
3.3. Categorías de Estudio	95
3.4. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Información.....	102
Observación Participante	105
Valoración de instrumentos por expertos: objetividad, validez y confiabilidad.....	109
3.5. Ruta de Investigación.....	109
3.6 Recurso Para el Análisis de la Información	115
Capítulo 4: Intervención Pedagógica o Innovación TIC.....	117
4.1 Primer Apartado.....	118
4.2 Segundo Apartado.....	120
Pertinencia del Recurso.....	125
Impacto Pedagógico y Tecnológico del Recurso	126
Características Técnicas del English Digital Book	127
Planeación Didáctica.....	129
4.3 Tercer Apartado	129
4.4 Cuarto Apartado.....	145
Capítulo 5: Análisis, Conclusiones y Recomendaciones.....	147
Análisis de Resultados Fase Diagnóstica.....	148

Análisis de Resultados Fase de diseño.....	148
Análisis de Resultados Fase de Implementación.....	149
Análisis de Resultados Fase de Evaluación.....	151
5.1 Conclusiones y Recomendaciones.....	152
Referencias Bibliográficas.....	156
Anexos.....	174

Lista de Figuras

Figura 1. Ubicación Geográfica Municipio de Sampedo, Sucre.....	36
Figura 2. Institución Educativa Millán Vargas	39
Figura 3. Ubicación Institución Educativa Millán Vargas	41
Figura 4. Sala de Sistemas Institución Millán Vargas	42
Figura 5. Marco Conceptual CAP 3.....	84
Figura 6. Ruta de Investigación	114
Figura 7. Pre-test.....	119
Figura 8. Portada Ebook	121
Figura 9. Contenido Ebook.....	122
Figura 10. Actividades Ebook.....	124
Figura 11. Tipos de Actividades Ebook.....	128
Figura 12. Intervención Pedagógica	133
Figura 13. Top 10 Educaplay.....	135
Figura 14. Actividad 1. Módulo 1 parte 1.....	136
Figura 15. Informes de resultado Educaplay	137
Figura 16. Post-test. Módulo 1 Parte 1	139
Figura 17. Actividades Quiziz	141
Figura 18. Final Intervención Pedagógica	144
Figura 19. Post-test Módulo 4.....	146

Lista de Tablas

Tabla 1. Variables de Estudio	94
Tabla 2. Categorías de Estudio	101
Tabla 3. Hallazgos Diario de Campo	130
Tabla 4. Hallazgos Intervención Pedagógica.....	145

Resumen

Esta investigación presenta información relacionada con el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés, la cual ha sido abordada por diversos autores y enfoques, sustentada en el contexto legal por La Ley General de Educación y el Marco Común Europeo como principales referentes normativos, siendo el objetivo general de este proyecto, fortalecer el vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book; asimismo, la metodología está fundamentada en el paradigma cualitativo, apoyada en el modelo de investigación acción pedagógica. En el desarrollo de la investigación se tuvieron en cuenta las siguientes fases: diagnóstica, de diseño, de implementación y de evaluación, del mismo modo las categorías nivel del vocabulario, aprendizaje basado en secuencia didáctica, resultados de evaluación de desempeño en el vocabulario y de recursos educativos digitales. Los resultados obtenidos evidencian que el uso de recursos digitales dentro del aula de clase logra fortalecer el vocabulario de la lengua extranjera del idioma inglés, al igual que la pertinencia en la escogencia del modelo de aprendizaje que llevó a los estudiantes a lograr el objetivo propuesto de forma gradual y didáctica. También se demuestra el fortalecimiento en las habilidades computacionales de los estudiantes, la innovación en el quehacer docente lo que permitió a los educandos ampliar procesos cognitivos, meta cognitivo y desarrollar procesos socio afectivos.

Palabras claves: Vocabulario en Inglés, Secuencia Didáctica, Recursos Educativos Digitales, Libro Electrónico.

Abstract

This research presents information related to the strengthening of vocabulary in the English language, which has been tackled by different authors and approaches, supported in the legal context by the General Education Act and the Common European Framework as main normative references. Being the general objective of this document to strengthen the vocabulary in English language in fifth grade students through the learning model based on a didactic sequence mediated by an English Digital Book; Likewise, the methodology is based on the qualitative paradigm, supported by the pedagogical action research model. In the development of the research, the following phases were taken into account: diagnostic, design, implementation and evaluation, in the same way the categories vocabulary level, learning based on didactic sequence, performance evaluation results in vocabulary and digital educational resources. The outcomes obtained show that the use of digital resources within the classroom manages to strengthen the vocabulary of the foreign English language, as well as the relevance in the correct choice of the learning model that led students to achieve the proposed objective gradually in a didactic way. The strengthening of the computational skills of the students, the innovation in the teaching task, which allowed students to expand cognitive processes, metacognitive and develop socio-affective processes, is also demonstrated.

Key words: English Vocabulary, Didactic Sequence, Digital Educational Resources, Ebook.

Introducción

La presente investigación se refiere fundamentalmente al fortalecimiento del Vocabulario en el idioma inglés mediante un English Digital Book en el grado quinto del grupo cinco de la Institución Educativa Millán Vargas, contribuyendo con este al mejoramiento de los aprendizajes significativos, desarrollo de competencias digitales, habilidades computacionales y de la competencia comunicativa de la lengua extranjera, el cual será de gran impacto para la comunidad educativa, ya que el idioma inglés constituye una dificultad para la adquisición de conocimiento de los educandos en cuanto al aprendizaje del vocabulario, independientemente del grado en el que se encuentren.

El proyecto está organizado por diferentes apartados en los cuales se menciona el planteamiento y formulación del problema que hace énfasis a las debilidades evidenciadas en el idioma inglés de los estudiantes, lo cual da origen al objetivo general que busca fortalecer los aprendizajes en la lengua extranjera. Asimismo, dentro del marco referencial, se hace una narrativa exponiendo los aspectos más relevantes en lo que respecta al contexto nacional, regional y local, también se describen las normas, leyes y decretos con las cuales se le da sustento legal a esta investigación, además en su marco teórico se fundamentan los principales métodos pedagógicos contemporáneos y el marco conceptual el cual se definen conceptos principales de los diferentes componentes que hacen parte del objeto de estudio.

Seguidamente se encuentra el capítulo de la metodología, en el cual se delimita y se define el modelo de investigación a seguir y la ruta metodológica donde se muestran las estrategias a seguir en la implementación; dándonos claridad en la manera en que se va a desarrollar este proyecto investigativo.

Cabe destacar, que este trabajo de investigación se soporta pedagógicamente en el enfoque comunicativo que tiene como finalidad, desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, fortaleciendo sus destrezas comunicativas en el uso del idioma Inglés, para lo cual se apoya en recursos educativos digitales, como herramienta tecnológica.

Posteriormente se presenta el apartado de intervención pedagógica donde se describe de forma detallada los acontecimientos ocurridos durante la implementación del proyecto de investigación “Fortalecimiento del Vocabulario en el Idioma Inglés en Estudiantes de Grado Quinto Mediante el Modelo de Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica Mediado por un English Digital Book”. En este apartado se ponen en práctica las actividades a las que se hace referencia en los objetivos específicos del proyecto y se narran las experiencias significativas de la puesta en práctica del proyecto. Para después pasar al análisis de lo arrojado en el proyecto.

Finalmente encontramos el capítulo de conclusiones y recomendaciones donde se analizan los resultados encontrados en la intervención pedagógica, así mismo se hacen las respectivas recomendaciones que ayudaran a la mejora de los planteamientos expuestos al principio de la investigación. Con todo lo anterior se pretende lograr cumplir los objetivos propuestos al inicio de este proyecto de investigación.

Capítulo 1: Planteamiento y Formulación del Problema

1.1 Planteamiento

En la Institución Educativa Millán Vargas sede principal ubicada en el Municipio de Sampués, Sucre, se han observado deficiencias para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado quinto; a lo largo del proceso educativo se han identificado debilidades en el conocimiento del vocabulario de este idioma. Según Wilkins (1972) “sin gramática muy poco puede ser verbalizado, pero sin vocabulario nada puede ser verbalizado”. Dicha situación motiva el presente proyecto de aula, el cual se apoyara con la integración y previa selección de recursos educativos digitales para el fortalecimiento y desarrollo de vocabulario en contexto del idioma inglés, teniendo en cuenta que los RED deben ser seleccionados y evaluados según los criterios establecidos para que se conviertan en una estrategia didáctica, innovadora, que facilite la motivación en los estudiantes, despertando el interés en ellos para lograr el objetivo de la investigación.

Es importante señalar que también se tendrá en cuenta los conocimientos previos del alumno, el cual aprende por experiencias que obtiene en su contexto en situaciones de la vida cotidiana, las cuales ayudan al educando para fortalecer el nuevo aprendizaje, ya que hace una relación con sus pre saberes y la situación problema nueva que se le presente, lo que le ayuda a construir un aprendizaje significativo; según lo expuesto por Vygotsky (1995) citado por García, E. (2015) “que los infantes aprenden mejor comenzando por lo que es más conocido y cercano a ellos en el entorno, para posteriormente afrontar aspectos más abstractos y lejanos a las experiencias que han vivido”.

De esta manera, teniendo en cuenta la prueba diagnóstica realizada a un grupo de estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Millán Vargas, se logró evidenciar que los aprendices tienen dificultades en el vocabulario del idioma Inglés lo cual obstaculiza el avance del aprendizaje del idioma extranjero.

Así pues, la intención de este proyecto es el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book, que contribuye al progreso de la formación académica de los estudiantes.

1.2 Formulación

Debido a las debilidades académicas que presentan los estudiantes del grado 5° grupo 5, en el vocabulario en contexto en el idioma inglés, es pertinente la formulación del siguiente interrogante:

¿Cómo fortalecer el vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book en la Institución Educativa Millán Vargas del Municipio de Sampedra, Sucre?

1.3 Antecedentes de Investigación

Tomando como base la formulación de la investigación con respecto al fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book en la institución

educativa Millán Vargas; se puede resaltar lo que argumenta Vygotsky (1989) citado por Rueda, M. y Wilburn, M. (2014):

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

Es importante considerar que la lengua extranjera se concibe como: “aquella que no se usa como medio de comunicación regular y frecuente dentro de un país ni se considera como lengua oficial dentro del mismo” (Stern, 1983). Por consiguiente, es fundamental tener en cuenta el vocabulario de la lengua materna o los conocimientos previos que el estudiante tiene para de esta manera poder mejorar el aprendizaje de la competencia comunicativa del idioma inglés.

En la búsqueda de temas relacionados con la investigación y la pregunta problemática se encontraron los siguientes antecedentes:

1.3.1 Antecedentes Internacionales

En la actualidad se han realizado investigaciones en Brasil sobre la enseñanza del inglés; Estas dan muestra de cómo las reformas educativas y la enseñanza del inglés durante muchos años no ha tenido mucho éxito y mencionan una serie de medidas para enfrentar esa crisis de la enseñanza de lenguas extranjeras. Plagariani y De Assis (2011) en la investigación “La

enseñanza de inglés en los colegios públicos de Brasil: un retrato en blanco y negro” en la revista Educación y Pedagogía, “enfatan la necesidad de preparar docentes para la enseñanza de una lengua extranjera, así mismo no existe material didáctico actualizado para la enseñanza de la lengua extranjera”. En resumen, esta investigación realizada en Brasil, da como reflexión que “la enseñanza de un segundo idioma requiere prácticas pedagógicas, acordes al momento en que se está viviendo”.

1.3.2 Antecedentes Nacionales

Según lo expresado por Olaya (2012) en la investigación “Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria”, en acuerdo con la Universidad Católica, se plantea “diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje (ova) para la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria”. De este proyecto se referenció lo correspondiente a OVA en cuanto a sus características teniendo como conclusión que “el uso de objetos virtuales de aprendizaje genera interés en los estudiantes para aprender un tema dado en la asignatura de inglés, con ayuda de recursos como computadores, tabletas entre otros”.

Según lo expuesto por Méndez, et al. (2015) en el trabajo investigativo "Las TIC como alternativas para motivar el aprendizaje de vocabulario en Inglés a los niños del grado segundo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de la vereda Tamirco del Municipio de Natagaima Tolima”, se puede deducir que la experiencia obtenida en esta investigación consistió en utilizar, implementar, dar buen uso a las herramientas TIC en el ambiente escolar, como un recurso innovador dentro del área de lengua extranjera (inglés) donde los

niños a través de actividades lúdicas significativas aprendieron, visualizaron, escucharon e interactuaron con sus demás compañeros. De acuerdo a los autores (2015):

El rol del docente fue dinamizador y orientador de cada una de las actividades presentadas por medio del Software el Gran Caco; este programa contiene seis temáticas: colores, números, prendas de vestir, comidas, partes del cuerpo humano, animales cada una de ellas ofrece diversas actividades para que el estudiante complete, coloree, arrastre, repita, escuche, juegue y visualice; de esta manera se irá afianzando e identificando palabras relacionadas entre sí sobre temas que le son familiares, aumentando su nivel competitivo para ampliar el dominio del vocabulario básico en inglés.

Tomando en consideración lo expresado por Castillo (2016) en la tesis de grado “Aprendizaje de vocabulario en inglés mediante de la experiencia prolongada de juego del videojuego The Sims 4”, en el colegio Francisco Mirando y Educando de la fundación Alianza Social Educativa, el cual se enmarca en el tipo de investigación práctica. Según Castillo (2016):

El impacto que trajo la experiencia prolongada del videojuego The Sims 4 para el aprendizaje de vocabulario en inglés. Partiendo de la hipótesis, la cual indica que es factible que los partícipes de The Sims 4 aprendan la denominación de acciones y objetos gracias a que ellos son expuestos al contexto real y lingüístico.

Teniendo en cuenta lo expuesto por González y Castellano (2017) en el proyecto de investigación “Estrategias didácticas apoyadas en herramientas tecnológicas para la enseñanza de vocabulario en inglés en estudiantes de quinto de primaria del liceo la sabana” para la Universidad Cooperativa de Colombia, se hace sumamente importante la aplicación de diferentes estrategias innovadoras en el aula por parte del docente, para que el

aprendizaje de vocabulario de los estudiantes sea significativo. Se plantean también varias estrategias que incluyen herramientas actuales de la tecnología con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje de estudiantes con dificultad en la adquisición de vocabulario en inglés.

En concordancia, los autores plantean que (2017):

La conclusión se centra en la relevancia que tiene para un proceso de aprendizaje óptimo, las estrategias innovadoras que emplee el docente en el aula con el uso de herramientas TIC y cómo esto influye en el desarrollo de la comprensión de los estudiantes.

De acuerdo con Duque y Romero (2018) en su trabajo titulado “OVA para el aprendizaje del inglés en el grado sexto de la Institución Educativa San Juan Bautista de la Salle” para la Universidad Cooperativa de Colombia, en el cual se evidencia la importancia de la utilización de un OVA como recurso para la adquisición de vocabulario en inglés, en el cual se pudo profundizar y valorar el trabajo que se realiza en el aula utilizando herramientas tecnológicas.

Como conclusión los autores afirman que:

Se identificó que gracias a las herramientas tecnológicas se logra que el estudiante se motive y se interese en el aprendizaje del idioma inglés y por consiguiente este puede adquirir vocabulario más fácilmente (Duque y Romero, 2018).

Según García y Lobaton (2019) en el trabajo de investigación “Fortalecimiento del aprendizaje de vocabulario en inglés a través del método del aprendizaje social y emocional (SEL)” se evidenció la importancia de la implementación del aprendizaje social y emocional para fortalecer la adquisición de vocabulario en inglés:

Los resultados obtenidos con este trabajo demuestran que es fundamental el desarrollo emocional de los niños el cual debe darse en todos los aspectos de su vida y no solo en la escuela, y esto ayuda en el mejoramiento de las habilidades para la adquisición de vocabulario, aunque no fueron los resultados esperados al principio de la investigación, sí se evidenciaron los avances en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (García y Lobaton, 2019).

Mejía y Russim (2019) en la investigación “El uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en grado cuarto del Colegio Clemencia de Caycedo – IED de Bogotá D.C”, dan cuenta que este proyecto investigativo nace a partir del interés de saber cómo se usan las nuevas tecnologías (TIC), en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en el colegio oficial Clemencia de Caycedo de la ciudad de Bogotá D.C. con estudiantes de grado cuarto de primaria. Se hizo una investigación de carácter cualitativo, que consistió en la recolección de datos a partir de la observación y la intervención a través de actividades diseñadas, datos que se recolectaron en diarios de campo, entrevistas, encuestas, para establecer los aprendizajes significativos del inglés, y que se evidencien en las estudiantes implementando el uso de las TIC. En este trabajo se incluyeron actividades que se planearon con el uso de las TIC para fortalecer el conocimiento de la lengua extranjera, en este caso el inglés. Según estos autores “fue posible comprobar que con el uso de estas herramientas se facilita la enseñanza, ya que al saberlas implementar enriquecen la práctica pedagógica”.

Tarazona (2020) en la tesis “Fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado quinto de primaria del Colegio San José de Castilla IED a través de una intervención pedagógica mediada por TIC. “ENGLISHTIC”, da como objetivo de esta

investigación, “analizar la contribución de una intervención pedagógica mediada por TIC, al mejoramiento de las habilidades comunicativas en inglés”. La investigación se realizó bajo el enfoque mixto. Se aplicó el diseño metodológico de investigación evaluativa, encontrándose que:

La intervención pedagógica fortaleció las habilidades comunicativas en la primera fase y se logró utilizar los recursos tecnológicos como los computadores portátiles y el televisor como medio para el aprendizaje de una lengua extranjera inglés (Tarazona, 2020).

1.3.3 Antecedentes Regionales

Según García et al. (2019) en el estudio “Fortaleciendo el vocabulario de la lengua extranjera inglés en infantes de tercer grado de primaria usando flashcards” para la Corporación Universitaria del Caribe CECAR, en donde la utilización de flashcards para la adquisición de vocabulario fortalece el aprendizaje de éste, llevando a los estudiantes a alcanzar aprendizaje significativo, gracias al proceso mental de asociación que realiza el estudiante al observar la imagen y relacionarla con el nombre en inglés del objeto. Según el autor “el resultado con el trabajo se evidenció en que los niveles de vocabulario aumentaron significativamente, además de promover el desarrollo de la atención, la memoria y la concentración en los estudiantes”.

Teniendo en cuenta también a Castillo et al. (2014) en su proyecto “El Libro Digital como Mediación Pedagógica Utilizando la Herramienta Neobook para Fortalecer el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Inglés en los Estudiantes de Grado Séptimo (7) de la Institución Educativa “El Hato” del Municipio de San Carlos – Córdoba”, su objetivo es brindar a los estudiantes una herramienta atrayente y divertida que fortalezca el proceso de enseñanza

aprendizaje de las habilidades básicas del idioma inglés, de una forma lúdica y creativa a través del uso de las TIC como herramienta de mediación pedagógica:

El libro digital de inglés está diseñado para que los estudiantes trabajen y produzcan de forma individual en las actividades propuestas en la asignatura, con ello se busca que cada niño cuente con un libro de trabajo y desarrollen de una manera más interactiva y atrayente los temas, se quiere que todos tengan acceso a la información de manera oportuna y sin costo alguno; con la implementación de este libro digital hay menor gasto en papel y tinta, la portabilidad y almacenamiento de la información se hace de forma mucho más cómoda, los textos son enriquecidos con contenido multimedia, recurso que es muy atractivo para los niños y jóvenes (Castillo et al., 2014).

Si bien este proyecto abordó la elaboración del libro digital para servir como mediación pedagógica en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades básicas del idioma inglés, y facilitar la adquisición del material de estudio y trabajo, utilizando la herramienta Neobook, esta experiencia demuestra el impacto que puede tener una mejor y más atractiva utilización de los recursos usados en el proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las cuatro habilidades básicas del inglés como escucha, habla, lectura y escritura.

Según el autor:

La utilización del libro digital ha mostrado que su aplicación es útil, y tiene un valor significativo para los estudiantes en el manejo del material de estudio necesario para apoyar su aprendizaje en el idioma inglés. Los alumnos expresaron estar muy satisfechos al contar con un libro guía en modo digital para apoyar sus procesos de aprendizaje en este idioma (Castillo et al., 2014).

1.4 Justificación

Atendiendo a lo relacionado con el fortalecimiento del aprendizaje del inglés y lo concerniente especialmente al vocabulario se puede decir que este es aprendido mediante la escucha y la observación de palabras. “Ofrecer a los estudiantes la oportunidad de adquirir un nuevo vocabulario utilizando una variedad de modalidades de aprendizaje o formatos que los involucren activamente en el proceso de aprendizaje” (Ellis & Farmer, 2000).

Asegurarse de que los alumnos escuchen la pronunciación correcta de la palabra y la practiquen diciéndola en voz alta. Al escuchar la estructura de la sílaba y el patrón de entonación de la palabra, se facilita su grabación en la memoria. (Fay & Culter, 1977).

“Ayudar a los estudiantes a conectar vocabulario nuevo a algo con lo que ya están familiarizados” (Ellis & Farmer, 1996-2000).

El idioma inglés constituye una dificultad para los educandos en cuanto al aprendizaje del vocabulario independientemente del grado en el que se encuentren, las causas de dichas falencias se originan por múltiples factores tales como la desmotivación, poca comprensión, profesores no capacitados, falta de herramientas pedagógicas que apoyen el mejoramiento del vocabulario del idioma inglés, por tal motivo surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas y didácticas enfocadas a mejorar las competencias comunicativas de la lengua extranjera; Esta investigación es sumamente importante debido a que la adquisición del vocabulario del idioma inglés es una herramienta muy significativa para la educación. Según el MEN (2006) “es la lengua internacional más difundida, estimula al estudiante a abrir su mente, a aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades, ofreciendo mayores y mejores oportunidades laborales”.

Por tal razón en este proyecto investigativo es fundamental referirnos específicamente al método comunicativo para la enseñanza del inglés, el cual tiene como objetivo principal lograr desarrollar en el estudiante la competencia comunicativa en cualquier situación del contexto. De acuerdo con Luzón y Soria (s.f), con referencia al método comunicativo dice que “no se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva” (p. 42).

Ahora bien, dando una mirada al contexto legal de la enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera inglés en Colombia, lo sustenta la Ley General de Educación, en el año 1994 está reconoció la importancia de aprender una lengua extranjera. Incluyendo en la definición de las áreas obligatorias de la básica y de la media: “Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros”. Ley 115 de 1994, determina, a partir del artículo 67 de la Constitución, como uno de los fines de la educación “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad”, lo que confirma que, en Colombia, no sólo se traza como objetivo el desarrollo de todas las habilidades de la lengua, sino que se decreta la preferencia a la segunda lengua (inglés).

Por otra parte, se ha evidenciado en los resultados obtenidos en los últimos años según la revista portafolio en artículo del 12 de noviembre de 2019, en el ranking del estudio EF English Proficiency Index (EPI) realizado por EF Education First, Colombia pasó del puesto 60, en el 2018, a la posición número 68, en el 2019. El país tiene un dominio del inglés bajo, y roza con el nivel muy bajo, con una calificación de 48,75 puntos sobre 100. El informe lo lideran los países del norte de Europa, el primer puesto lo ocupa Holanda, con una calificación de 70,27 puntos, seguido de Suecia con 68,74 puntos. Giorgio Iemmolo, director de gestión académica de EF

Education First, señala que en Colombia encontramos varias oportunidades de mejora y desafíos para que el nivel del dominio del idioma inglés pueda fortalecerse e incrementarse en los próximos años, será una estrategia a largo plazo. El país ha tenido una tendencia de descenso en el ranking. Para mejorar son necesarios mayores esfuerzos desde el sector educativo, como capacitar a los profesores para que tengan una formación en las metodologías más innovadoras y modernas de enseñanza.

Por esta razón se hace necesario poner especial atención al aprendizaje del idioma inglés en la institución educativa Millán Vargas, buscando con este proyecto fortalecer el aprendizaje de vocabulario en contexto de la mencionada lengua extranjera, con el fin de mejorar los niveles de desempeño académico en los estudiantes. Por todo lo anteriormente expuesto se propone el proyecto de investigación con la finalidad de lograr los objetivos propuestos.

1.5 Objetivo General

Fortalecer el vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book.

1.5.1 Objetivos Específico.

Objetivo Específico 1. Diagnosticar el nivel de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado 5° grupo 5 de la Institución educativa Millán Vargas a través de una prueba diagnóstica.

Objetivo Específico 2. Diseñar un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés.

Objetivo Específico 3. Implementar un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés.

Objetivo Específico 4. Evaluar la implementación de un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés.

1.6 Supuestos

La implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza del inglés, permite fortalecer el vocabulario de la lengua extranjera en los estudiantes.

El adecuado análisis en la escogencia de los recursos educativos digitales en el aprendizaje del vocabulario en el área de inglés, favorece significativamente el proceso en la adquisición de nuevo conocimiento en los estudiantes.

La implementación de estrategias didácticas innovadoras y motivantes en el aula, ayudan en el proceso de la enseñanza del inglés en los estudiantes.

La utilización de recursos tecnológicos en la ejecución de las actividades pedagógicas dentro del aula, desarrolla en los estudiantes habilidades para el manejo y uso adecuado de la tecnología y aparatos relacionados a esta.

1.7 Constructos.

Para el presente proyecto de aula se deben desarrollar los siguientes constructos:

Vocabulario. El vocabulario es considerado como un componente propio de toda manifestación comunicativa, es la herramienta base sobre el que se elabora la lengua. Por ello, se ha configurado como objeto preciso y representativo de las diferencias entre los estudiantes y su enseñanza debe constituirse como una vía imprescindible para el progreso de las diferentes competencias lingüísticas, tanto orales como escritas. Es por eso que Según el Diccionario de términos clave de ELE, del Centro Virtual Cervantes (s. f.) "El vocabulario o léxico puede definirse como el conjunto de unidades léxicas de una lengua. Las unidades léxicas comprenden lo que normalmente entendemos por palabras".

Vocabulario en Contexto. Se refiere a cómo y cuándo se usa una determinada palabra.

Cuando se aprende una lista de palabras nuevas, lo hace sin tener información sobre las situaciones en las que se pueden usar esas palabras. El contexto, es además muy importante para memorizar las palabras a largo plazo, ya que ayuda a crear enlaces mentales para fijar la información en nuestro cerebro. Es por ello que cuando conversamos con otras personas, cuando leemos, cuando vemos televisión, cuando escuchamos música estamos fijando mejor el uso de las palabras. (Figueredo 2019).

Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica. Furman (2013) afirma que

La secuencia se diseña como un guion, es decir, como un trayecto de ideas que se van desarrollando paulatinamente, como un relato que lleva a los alumnos desde un punto

inicial, pasando por etapas que lo van a ayudando construir conocimiento, competencias, y habilidades.

La secuencia didáctica presenta las siguientes características: Permite seleccionar aprendizajes que se quieren abordar extensión y profundidad, favorece la apropiación de saberes y desarrollo de capacidades a partir de prácticas diversas de producción y apropiación de conocimientos, necesariamente se deben vincular los contenidos a enseñar y aprender con la realidad de los estudiantes a partir de la experiencia de su realidad personal y comunitaria. Asimismo, se deben considerar estilos de aprendizaje, problemas de aprendizaje, contexto en el que vive se vive, contexto familiar, grado de inteligencia de los alumnos, etc. nuevas, de manera progresiva y coherente.

Objetos Virtuales de Aprendizaje. Los Objetos virtuales de aprendizaje para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) lo define como “todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet”. “El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato, consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo” (Colombia Aprende, 2005). Por otra parte, en el ámbito internacional y con un concepto más estructurado se tiene que un Objeto de Aprendizaje es “cualquier entidad digital o no digital que puede ser usada, re-usada o referenciada para el aprendizaje soportado en tecnología” (IEEE, 2002). Por consiguiente, en la actualidad en el campo educativo, los objetos virtuales de aprendizaje permiten utilizarlos como herramientas esenciales y como estrategias pedagógicas que facilitan el proceso de la enseñanza aprendizaje, además es un recurso didáctico

que está apoyado por los diversos medios que ofrecen, como chat, wiki, ente otros, favoreciendo la interacción entre los aprendices y el docente.

RED Ebook. De acuerdo con Pupo y Toledo (2021)

Los libros electrónicos, son recursos educativos que se pueden ilustrar con imágenes, textos, videos a través de vínculos a internet, no están limitados a la incorporación de elementos interactivos. Este recurso didáctico nos ofrece beneficios educativos, puesto que ayuda a potenciar las practicas docentes, donde el estudiante interactúa de una manera divertida y emocionante, es de gran importancia incorporar estrategias pedagógicas que motiven al educando a la adquisición de nuevos aprendizajes.

RED Educaplay. De acuerdo con la página web de Educaplay (sf):

Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

Sánchez (2012) también explica que:

La herramienta educativa digital Educaplay es un recurso didáctico que facilita el uso de actividades multimedia para trabajar con los estudiantes, se destaca por los avances que se producen el aprendizaje de niños y jóvenes, a través de la lúdica fomenta el interés por el aprendizaje. Se caracteriza por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose.

RED Quizizz. Según Ruiz (2021) es una herramienta que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tarea o de manera individual.

Quizizz incluye algunas características que son muy aprovechables en el ámbito educativo para despertar el interés de los estudiantes, ya que se puede crear un conjunto de memes o dibujos personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes. También, se pueden incluir imágenes, no solo en la pregunta, sino también en las posibles respuestas, lo que permite adaptarla de manera inclusiva a la diversidad de la clase. Además, en las opciones de configuración de la prueba, el creador del juego puede elegir si se muestran las respuestas correctas después del fallo o no. Al igual que los alumnos pueden revisar sus fallos (y las respuestas que eran correctas) tras acabar el test.

El mismo autor nos cuenta de que:

Los informes de resultados de esta herramienta son muy completos, siendo posible enviar al alumno un pdf con todos los detalles de su prueba lo que sería de gran ayuda al momento de darle una retroalimentación necesaria para el desarrollo de su aprendizaje (Ruiz, 2021).

Otra función de esta herramienta, es que permite seleccionar que el tiempo de respuesta no valga puntos. Esta función es muy importante, pues hay muchos alumnos que se ponen nerviosos cuando tienen que contestar rápido y fallan mucho más de lo normal.

RED Powtoon. Según Monsiváis (2017) nos indica que:

La plataforma Powtoon es una estrategia metodológica muy utilizada a nivel escolar para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la enseñanza del bachillerato y primaria; esta herramienta es un software diseñado para realizar animación de videos, entre otras presentaciones que permite crear preseas cuales permiten interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito.

Entre sus características más relevantes podemos mencionar que esta permite crear presentaciones y videos animados, también favorece la edición de estos de manera gratuita, permite didactizar un concepto, una idea o una situación, requiere conexión a internet, puedes hacer una presentación en el menor tiempo posible, favorece la exportación a YouTube, permite efectos de texto; marcos; personajes animados; objetos; marcadores; fondos y otros elementos, presenta la posibilidad de añadir tu propia voz a partir de un archivo MP3 o grabándola directamente desde PowToon.

RED Genially. Es una herramienta por medio de la cual se pueden crear recursos online, posee como característica la posibilidad de trabajar sin descarga de ningún tipo de programa, así como el poder trabajar en la nube, sin embargo, su utilización está supeditada a la conexión a internet. Para la creación de contenidos solo es necesario ingresar a la página y registrarse o acceder por la cuenta de Facebook o Google y escoger el tipo de presentación: guías, mapas interactivos, posters. La interfaz de esta herramienta es intuitiva y de fácil manejo, en la barra lateral de la izquierda se pueden añadir elementos asimismo en la barra lateral derecha se pueden crear diapositivas además en la cabecera del programa se puede observar la barra de herramientas, con opciones de edición y visualización del contenido creado.

De acuerdo con lo anterior se debe mencionar que (la herramienta permite la animación y la interactividad dada al permitir la visualización de ventanas emergentes, por último, si se desea compartir los contenidos simplemente se debe compartir el código que genera la herramienta” (Genially, 2020).

RED Prezi. Según Calderón (2011):

Prezi es una aplicación ofimática en línea, lo que permite específicamente es la elaboración de presentaciones, que a diferencia de las tradicionales que están compuestas por un conjunto de diapositivas que se pueden modificar, agregar animación, sonidos, etc., Prezi permite trabajar un único “lienzo” de extenso tamaño, en el cual se despliegan todos los contenidos de la presentación (títulos, explicaciones, imágenes, videos, líneas, esquemas, entre muchas otras) y la persona que la crea, lo que determina es el orden y la dinámica en la que se irá mostrando cada parte de este “lienzo” haciendo acercamientos, permitiendo crear una secuencia muy atractiva a la vista (una especie de video muy dinámico) y sobre todo donde se puede entender la relación de los contenidos que se muestran acerca de un determinado tema. (p. 11)

RED Canva. Según Trejo (2018):

Es un sitio digital de diseño de materiales visuales que integra una interfaz simple enfocada en facilitar las tareas de creación de las personas, mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar, sin embargo, puede ser elaboración propia, ya que ofrece una gama de posibilidades de integrar recursos de manera más novedosa y didáctica. De tal manera, Canva ofrece diferentes tipos de

documentos que van desde pequeñas cartas de presentación hasta anuncios publicitarios, infografías, carteles, afiches, etc.

1.8 Alcances y Limitaciones.

Con el presente proyecto de aula se espera que los estudiantes del grado quinto cinco de la Institución Educativa Millán Vargas mejoren en el aprendizaje del vocabulario, usando herramientas digitales que les ayuden a enriquecer su conocimiento lingüístico, con la apropiación necesaria según su nivel de aprendizaje en la segunda lengua extranjera de inglés, y puedan desenvolverse de manera cooperativa y eficiente según las exigencias de los avances de la era digital. Se pretende también, poder realizar este proyecto de aula en otros grados de la institución, buscando el fortalecimiento del vocabulario, en toda la primaria.

Deben considerarse también, según el contexto donde se desarrollará este proyecto y las observaciones hechas en el aula por las docentes, limitaciones como la reintegración del año escolar con la modalidad de presencialidad en alternancia, ya que no todos los padres de familia dieron su autorización para el regreso gradual de los estudiantes, debido a la contingencia para mitigar el virus COVID-19. Al igual que la falta de conectividad en la institución, ya que el proceso de adquisición de aparatos tecnológicos y redes de internet, tuvo que ser detenido por la emergencia sanitaria, además los equipos tecnológicos se dieron en calidad de préstamo a los alumnos para que pudieran trabajar de forma remota durante la pandemia, pero al regresar a la institución, estos no han sido devueltos en su totalidad ni en buen estado. Así mismo, el manejo adecuado por parte de los estudiantes de los equipos tecnológicos, pues para la mayoría el acceso es limitado, debido a que no cuentan con estos en sus hogares y las clases en la institución no

tienen las horas suficientes para desarrollar todas estas temáticas. También debe considerarse que no todos los computadores en la institución están actualizados con el software necesario para utilizar las plataformas seleccionadas.

Capítulo 2: Marco de Referencia

El marco referencial de una investigación consiste en una compilación breve y precisa de conceptos, teorías y reglamentos que están directamente ligados con el tema y el problema de la investigación. “Esta parte de la investigación permite dilucidar las ideas y las finalidades de los autores” (Sáenz, 2013). El marco de referencia es un aspecto fundamental que permite al investigador plasmar las diferentes teorías y conceptos relacionados con el problema o tema de investigación expuestos anteriormente por diferentes autores o investigadores. En este sentido, el marco de referencia debe comprender cuatro componentes: El marco contextual, marco normativo, marco teórico y el marco conceptual. Estos serán sustentados, aclarados, y analizados de acuerdo a las diversas condiciones en las que se basa el proyecto. Al mismo tiempo se relacionan las diferentes teorías o enfoques con el fin de tener más precisión con respecto al estudio en cuestión.

Es conveniente especificar que la finalidad de este proyecto de investigación es buscar el fortalecimiento en el idioma inglés, para el mejoramiento del vocabulario, mediante el modelo basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Millán Vargas del Municipio de Sampués, Sucre.

2.1 Marco Contextual

El marco contextual, hace referencia al contexto socio histórico, al lugar o los lugares concretos donde se desarrolla el proyecto y a las zonas que, aunque se encuentren más o menos alejadas del lugar, están influenciadas de una manera significativa.

Ya sea que el proyecto se ubique en un lugar determinado, un área concreta o en lugares subsidiarios o complementarios, conviene especificarlos de la manera más exacta posible, aunque no hace falta determinar exactamente dónde se desarrollarán cada una de las actividades que se realizarán para alcanzar los objetivos. (Gasso, E. y Pereyra, L. 2018).

Este marco es muy imprescindible, ya que describe como su nombre lo indica el contexto y va de lo general a lo específico, detallando aspectos culturales, geográficos, históricos, socioeconómicos, entre otros. A continuación, se detallan los aspectos más relevantes que enmarcan el proyecto de investigación.

2.1.1 Generalidades

Es importante destacar que Colombia, es una nación situada en la parte sur del continente americano. Es un país ampliamente biodiverso y políticamente dividido en 32 departamentos descentralizados teniendo la ciudad de Bogotá como distrito capital, donde se sitúa la sede del gobierno nacional. Nos centramos en Sucre, que es uno de esos 32 departamentos, éste se encuentra localizado en la región norte del país, Sucre tiene sus límites al norte y al oriente con el departamento de Bolívar, al noroccidente con el mar Caribe, al sur y occidente con el departamento de Córdoba, su ciudad capital es Sincelejo. Sucre posee una extensión de 10.670

km², fue nombrada de esta manera en honor a Antonio José de Sucre héroe de la independencia nacional. Este departamento se encuentra dividido en 26 municipios y 5 subregiones. Sus principales poblaciones son Sincelejo, Tolú, San Marcos, Sampués, Corozal, Morroa, y Sincé.

2.1.2 Municipio de Sampués

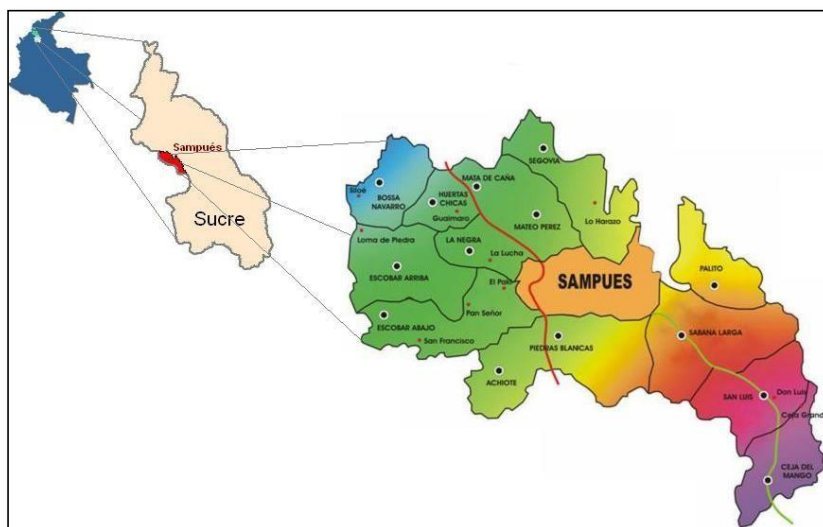
Dentro de esta maravillosa geografía de la república de Colombia se encuentra nuestro grato y acogedor municipio de Sampués, reconocido a nivel nacional como “ciudad artesanal de la costa” y uno de los principales pueblos forjadores de la cultura Zenú, tejido por las fibras del sombrero vueltiao, símbolo de nuestro país a nivel internacional, es escenario de múltiples representaciones culturales y ancestrales que están arraigadas en nuestra forma de vida, destacando sus populares y majestuosas fiestas en corraleja, en honor al Santo patrono San Agatón, donde se vive al son de la música de banda el regocijo de un evento que alimenta el espíritu sabanero y el folclore que caracteriza a los habitantes de este hermoso pueblo. Del mismo modo se resaltan las manos laboriosas que transforman la madera en espectaculares e interesantes diseños de una gran variedad de muebles, artesanías y decoraciones, las cuales hacen parte del atractivo turístico y comercial, del cual deriva el 80% del sustento económico del municipio, favoreciéndolo por su ubicación geográfica, puesto que se encuentra a orillas de una de las principales vías que conectan la costa atlántica con el interior del país. Está ubicada exactamente en la sub-región Sabanas en el departamento de Sucre y se encuentra en el piso térmico cálido, con temperatura que oscila entre los 26°C y 29°C, con una población aproximada de 50.000 habitantes.

Cabe destacar sus símbolos patrios como su representación histórica y cultural, entre los que se encuentran; la bandera, está representada por 4 franjas: una amarilla vertical cuyo ancho será la tercera parte del ancho total. Tres franjas horizontales verde, blanco y rojo proporcionalmente iguales, las cuales se desprenden del Amarillo. El amarillo: representa el Sol que nos ilumina con su resplandor. El verde: La esperanza que nuestro pueblo proporcione a sus generaciones presentes y futuras un provenir próspero, permitiéndoles un nivel de vida óptimo. El blanco: El espíritu pacifista y tolerante que caracteriza al hombre Sampuesano. El rojo: La sangre derramada por nuestros antepasados indígenas, en la lucha por conservar su territorio. Además, el escudo está representado por 3 aspectos: La producción artesanal, el campesino trabajando la tierra y la producción ganadera, resaltando el honor, cultura y trabajo. Otro símbolo representativo de nuestro municipio es el pueblo Zenú, el cual llegó a constituir una de las sociedades precolombinas y culturas más avanzadas de la Costa Atlántica Colombiana. Asimismo, se resalta el himno del Municipio como una representación artística que refleja la pujanza de su gente, el folclore, las tradiciones y las grandes riquezas naturales y artesanales que han permanecido de generación en generación.

En el mismo orden de ideas, cabe mencionar el origen de la población del Municipio ha sido objeto de especulaciones y controversia por las diferentes opiniones de historiadores. En los estudios más recientes han establecido que los primeros pobladores son del grupo de los zenués, este se desarrolló básicamente en las planicies y los valles de los ríos Sinú, San Jorge, Bajo Cauca y Nechí, llegando aún hasta el Magdalena, constituyéndose el primero de ellos en el principal lugar de asentamiento de esta cultura. Estaban organizados en grandes cacicazgos teocráticos, su territorio lo componían tres grandes provincias con sus capitales: Los Finzenú y los Panzenu.

Figura 1

Ubicación geográfica del municipio de Sampués, Sucre.



Nota. Fuente: imágenes de google.

En la actualidad este territorio se corresponde con áreas de los departamentos de Córdoba, Sucre, Bolívar y Antioquia:

Los Zenú fueron grandes orfebres y destacados tejedores, también trabajaron la alfarería y la talla en madera, sostuvieron intercambio económico con diversos grupos amerindios de Colombia, así exportaban hamacas y tejidos a cambio de oro, también se comerciaba con pescados, sal y pecuarios. Actualmente después de todo el genocidio español y procesos colonizadores, solo queda del pueblo Zenú el gran Resguardo de San Andrés de Sotavento que integra varios municipios en dos departamentos: San Andrés de Sotavento,

Purísima, Momil, Chima, Ciénaga de Oro, Sahagún y Chinú en Córdoba y Sampués, Palmito y Sincelejo en Sucre. (Alcaldía de Sampués, 2018).

Igualmente, su economía comenzó con la llegada del maíz procedente de Centroamérica, indujo a esta cultura a fabricar objetos trenzados que le sirvieran para transportar y almacenar el grano. Este proceso de trenzado integral, continuo y longitudinal de fibras blandas y duras dio origen al Sombrero Vueltaio. La trenza con la cual se fabrica el sombrero vueltaio está conformada por las hojas de la caña flecha, una gramínea natural de esta zona (*Gynerium Sagitatum*), que es sometida a un proceso mediante el cual es raspada para despojarla de la sustancia carnosa que la cubre hasta dejar la fibra de la nervadura completamente limpia. La trenza con que se hace cada Sombrero está formada por un número impar de conjuntos en blanco y negro, de modo que a lo largo de la trenza cada conjunto va cambiando de color blanco a negro, y de negro a blanco. Los dibujos siguen la técnica de cada familia o comunidad, a fin de que cada sombrero pueda ser identificado con posterioridad. Pasados los años, cada trenzadota puede identificar sus propios sombreros, los de su familia o los de su comunidad. (Alcaldía de Sampués, 2018).

2.1.3 Institución Educativa Millán Vargas.

La Historia. Uno de los sucesos importantes que han marcado el origen de la institución, narra aquellos días cautivantes y de muy grata recordación cuando se dieron los primeros pasos que conllevaron a la fundación de la Escuela Millán Vargas, hoy Institución Educativa del municipio de Sampués. Es rápido pensar e imaginar

que como todo centro educativo oficial debió nacer como la pequeña escuela surgida de la necesidad y la gestión desinteresada y filantrópica de personalidades de gran civismo, cuyo recuerdo y agradecimiento yacen inolvidables en la memoria de los Sampuesanos. Corrían aun los tiempos del viejo departamento de Bolívar y todos estos pueblos dependían de la política y económicamente de la ciudad de Cartagena, vislumbrándose desde ya los primeros sueños separatistas para la cristalización de un nuevo ente departamental. El 27 de marzo del año 1.957 se origina un voraz incendio que redujo a cenizas las edificaciones del barrio llamado en ese entonces “La Chivera” a raíz del suceso el señor gobernador de Bolívar Dr: Miguel Millán Vargas, ordenó la reconstrucción del mismo con casas prefabricadas de material metálico. De esta manera y en agradecimiento a la gestión gubernamental el nuevo barrio recibió el nombre del ejecutivo bolivarense, año en que el país vivía los últimos meses de la administración del general Gustavo Rojas Pinilla. En la reconstrucción y reorganización urbana, se destinó también un lote donde sería ubicada la escuela del barrio y para tal fin fue decisiva la diligencia de la señora Selinda Verbel, viuda de Villalba conocida por todos como la “niña Chelo” quien se ofreció por medio de la parroquia a hacer realidad este proyecto, constituyéndose en la primera maestra que prestó sus servicios sin remuneración alguna. Eran estas personas que contaban con el beneplácito y respeto de toda la comunidad.

La escuela Millán Vargas se crea jurídicamente mediante el acto # 0215 de febrero 23 de 1963, emanado de la Secretaría de Educación del Departamento de Bolívar, dándole la razón social de Escuela Barrio Millán. La escuela inició labores académicas con dos grupos 1ª y 1b y se designó como primera directora a la normalista Astrid Geney

Morales. En 1972 se da apertura del grado 2º en 1975 completa su ciclo Básica Primaria,

Figura 2

Institución Educativa Millán Vargas.



Nota. Sede central. Fuente: PTA Millán Vargas.

alcanzando en este año la primera promoción. En 1976 es nombrada como directora a la profesora Maria Clara Tirado del Castillo, quien ejerció este cargo por más de 20 años y que gracias a su comprometimiento, diligencia y sentido de pertenencia se deben los invaluable logros cosechados en el Millán Vargas en los últimos tiempos. El 1997 según resolución departamental # 1431 del 12 de septiembre cambia la razón social por “Escuela Urbana Millán Vargas” y por medio de la resolución # 001 del 4 de febrero de 1998. Con la implementación del ciclo Básico secundario se tuvo que reevaluar el nombre por el del “Colegio Básico Millán Vargas” de conformidad con la resolución departamental # 157 del 18 de marzo de 1.998. En el año del 2.001 completa los niveles de Educación Básica secundaria avalada jurídicamente por la resolución # 2826 del 12 de diciembre, dándole apertura a la media académica. El 8 de noviembre del 2.002 por decreto # 0886 se fusionaron los centros educativos: Luis G. Portacio, Santa Teresa, El

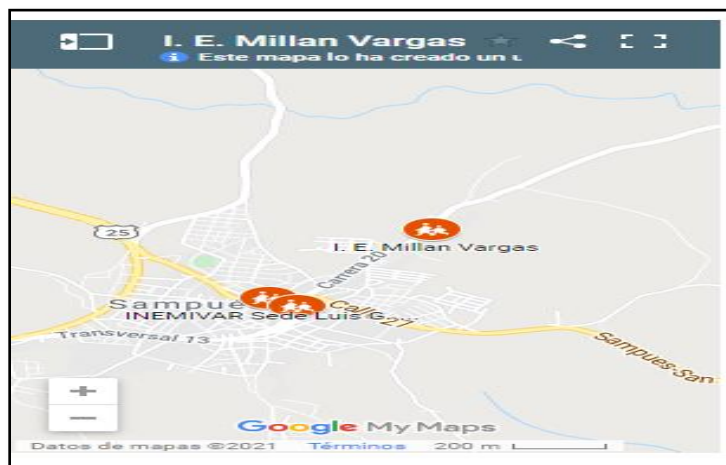
Campano y Loharazo con la Institución. En el año 1986 la escuela cambio su carácter de varones a mixta. En 1.985 la escuela completa las labores educativas con sus grados de 1° a 5°. En 1.988 inicia en su totalidad las labores educativas en su local propio actualmente cuenta con un número de 15 docentes y 481 alumnos. Al finalizar el año 2.003, la institución graduó su primera promoción (PEI I.E Millán Vargas, 2022).

Actualmente, la institución educativa Millán Vargas se encuentra ubicada en el municipio de Sampsués, la sede principal está localizada en la Cra 20 No. 19-112, Barrio 12 de Noviembre y cuenta con las sedes las cuales son Campano, Luis G Portacio y Loharazo. Esta Institución Educativa Ofrece los diferentes niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica, cuenta con un aproximado de 2.600 estudiantes:

El 39% de los padres de estos niños viven de la economía informal, el 13% son artesanos, el 10% pequeños comerciantes, el 10% son empleados públicos u oficiales el 5% son albañiles, el 15 % son conductores y moto-taxistas, el 8% no tiene trabajo. El nivel cultural de los padres de familia y/o acudientes se puede sintetizar así: el 45% tienen estudios de primaria, el 30% son bachilleres, el 10% son profesionales y el 15 % son analfabetas. El 90% de los alumnos profesan la religión católica, el 8% son evangélicos y el 2% son testigos de Jehová. Del marco socio cultural antes descrito, resaltan algunas características que tipifican a un número de alumnos entre estos se cuenta la timidez, la pobreza léxica, las limitaciones en sus valores interpersonales, cierto abandono pedagógico, bajo nivel de percepción y concentración en el trabajo (PEI Millán Vargas, 2022).

Figura 3

Ubicación Institución Educativa Millán Vargas.



Nota. Fuente: Tomado de Google Maps.

En cuanto a la infraestructura la Institución Educativa Millán Vargas cuenta con sectores divididos en bloques de 5 aulas por cada uno aproximadamente. Cada aula cuenta con capacidad para 35 estudiantes, las cuales se encuentran en condiciones regulares porque a ciertas horas del día no son aptas para la realización de ciertas actividades debido a las condiciones climáticas del municipio. La institución cuenta con una sala de informática para primaria que consta de 26 computadores, y 30 Tablets, aunque la mayoría no están en óptimas condiciones de software ni hardware, también, se cuenta con equipos audiovisuales como un proyector, equipo de audio y t.v., que es utilizado en forma alterna por todos los docentes; tiene, además, sala de profesores, comedor escolar, un quiosco donde los niños compran sus meriendas en las horas de descanso,

aparte de esto, posee los servicios de luz, gas y el servicio de agua potable que no es permanente en todo el municipio.

Figura 4

Sala de sistemas Institución Educativa Millán Vargas.



Nota. Tomado de la Página web Institucional.

Misión. En cuanto a la orientación formativa de la institución:

Esta tiene como misión formar bachilleres académicos capacitados para seguir sus estudios superiores y comprometidos con su proceso de realización personal y social, sobre la base del respeto por los derechos de los demás y por la toma de decisiones en un contexto democrático (PEI I.E Millán Vargas, 2022).

Persiguiendo siempre la formación integral de los estudiantes, evidenciada a través del desarrollo de las competencias cognitivas y, socio-afectivas, con el fin de mejorar la calidad de vida y transformar su contexto.

Visión. La visión indica que:

La institución se constituirá, en un plazo no mayor a los cinco años, en una concentración de prestación de servicios educativos de alta calidad académica y humana, líder en el ámbito de formación de la niñez y juventud de la región sabanera (PEI I.E Millán Vargas s, f.).

Es así como, se puede afirmar que la Institución Educativa Millán Vargas le apunta a una formación holística de sus educandos, pues pretende que sean competentes en todos los factores, tanto cognitivos como sociales, y en cada una de las disciplinas, de manera que se relaciona directamente con nuestro propósito de fortalecer las habilidades comunicativas de la segunda lengua y así “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (MEN, 2018).

2.2 Marco Normativo.

El marco normativo es “el conjunto general de normas, criterios, metodologías, lineamientos y sistemas, que establecen la forma en que deben desarrollarse las acciones para alcanzar los objetivos propuestos en el proceso” (Colpos, 2016). Para el sustento del marco

normativo se indagaron contenidos relacionados con la reglamentación de la lengua extranjera del idioma Inglés que se desempeñan en el espacio educativo, extrayendo postulados principalmente del Marco Común Europeo de Referencia, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), Ley General de Educación de la Republica de Colombia (Ley 115 de 1.994), programa del Ministerio de Educación Nacional Colombia bilingüe, los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras y los derechos básicos de aprendizaje del inglés, tomando como base la competencia comunicativa y los parámetros a tener en cuenta en cuanto al aprendizaje de vocabulario. Así mismo la Ley 1341 de 2009 del Ministerio de las Tecnologías (Min Tic).

2.2.1 Internacional

En primer lugar, el Marco común europeo de referencia proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa. Describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La descripción también comprende el contexto cultural donde se sitúa la lengua. El Marco de referencia “define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida” (Ministerio de educación, cultura y deporte de España, 2002).

Del mismo modo, la UNESCO se ha preocupado desde hace varios años por el papel de las lenguas en el contexto mundial. En su conferencia general de 1999 adoptó el término

“educación multilingüe” para referirse al uso de al menos tres lenguas: la lengua materna, una lengua regional o nacional, y una internacional. Esta resolución partió de la idea de que los requerimientos de participación nacional y global, y la atención de las necesidades particulares de comunidades cultural y lingüísticamente distintas, únicamente pueden ser atendidos a través de la educación multilingüe. La UNESCO (2003) considera que:

Las lenguas no son únicamente medios de comunicación, sino que representan la verdadera fábrica de expresiones culturales; son portadoras de identidades, valores y visiones del mundo. También, sugiere fomentar el multilingüismo y el diálogo intercultural, así como desarrollar políticas para la traducción, en todos los medios posibles, de materiales escritos y visuales con el fin de promover la circulación de ideas y de trabajos artísticos.

Existen numerosos factores que hacen que el inglés sea sin duda el idioma esencial para la comunicación en la actualidad. Destacándose como la segunda lengua más manejada y de mayor expansión, es decir la lengua más usual para comunicarse. La UNESCO (2007) también destaca que:

En estos momentos se ha desatado la necesidad de aprender el idioma con el propósito de ponerse en acercamiento a la altura internacional, que contribuya a que las personas tanto jóvenes, adultos y desde la edad temprana tengan mayores expectativas y posibilidades de éxito en su vida profesional.

También cabe destacar, a la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) la cual enfatiza que “por ser el inglés la lengua más usada en las transacciones económicas, es un factor de competitividad que puede ser determinante para

iniciar negocios”. Esta organización no cuenta aún con documentos que establezcan explícitamente su política lingüística. No obstante, en 2008, organizó en Japón la conferencia *Globalization and Linguistic Competencies: responding to diversity in Language Environments*, producto del proyecto del Centro para la Investigación Educativa y la Innovación, CERI -siglas en inglés-, llamado “Globalización y competencias lingüísticas”. Si bien OCDE reconoce que la existencia de una cultura franca vehiculada por una lengua franca ayuda a derribar estereotipos y crear conciencia de la interdependencia que existe entre todos los habitantes del mundo, también advierte que ninguna sociedad ha desarrollado un estilo de vida perfecto como para “exportarse de manera universal” (OCDE 2008, p. 13). Por tal motivo, OCDE reconoce que “una lengua franca incrementa la cooperación y codependencia económica, pero advierte que esto no debe llevarse a cabo menoscabando la diversidad cultural y lingüística”. Al aprender otras culturas por medio de la lengua, es necesario recordar la nuestra y defender aquéllas en peligro de desaparición. “Una globalización sin revisar puede aplastar la diversidad, pero manejada sabiamente, puede hacer del mundo algo mucho mejor, mucho más pacífico y un lugar mucho más interesante” (OCDE 2008 p. 15).

Al mismo tiempo, esta Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2011) destaca que:

Uno de los factores primordiales de integración de las Tecnologías en el contexto educativo, los modelos están dirigidos al estudiante, por su parte el rol de docente es el de planificador, caracterizador y orientador del proceso, puesto que el alumno juega un papel activo en el aprendizaje, y apropiación de las TIC se desarrolla de forma significativa a través de fomentar el pensamiento crítico y complejo en los educandos.

Esto exige un mayor nivel de conciencia en torno al rol que deben asumir los estudiantes en el proceso académico permitiéndoles alcanzar el autoaprendizaje, la autorregulación, el trabajo cooperativo y colaborativo.

2.2.2 Nacional

Del mismo modo La Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, expresa en el artículo 21 los objetivos específicos de educación del ciclo de básica primaria; el literal m, por su lado, deja manifiesto el interés de introducir la enseñanza de una lengua extranjera desde este nivel: “la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera”. Más tarde, en el año 2006, aparecen los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés que afloran con el propósito de dar criterios claros y públicos que permiten determinar cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia.

Estos Estándares Básicos de Competencias están organizados por grupos de grados, que corresponden al desarrollo progresivo de los niveles de desempeño en inglés. Para el grupo de grados de cuarto a quinto los estudiantes deben tener un nivel básico 1 y un subnivel A2.1. En la descripción de los EBC éstos están relacionados con las habilidades de comprensión que son las de escucha y lectura y las habilidades de producción que se relacionan con la escritura, monólogos y conversación (MEN. 2006).

Por otra parte, con los estándares nace por una propuesta gubernamental el programa Nacional de Bilingüismo, el Ministerio de Educación Nacional (s, f.) desde la página virtual de Colombia Aprende, indica que:

El Programa Nacional de Bilingüismo, tiene como objetivo fortalecer la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en la Educación Preescolar, Básica y Media con el fin de garantizar la formación integral, el desarrollo de competencias de ciudadanos globales y del siglo XXI y fomentar la generación de oportunidades culturales, académicas, sociales y profesionales según las necesidades de las Instituciones Educativas y las regiones.

Es importante hacer referencia sobre los derechos básicos de aprendizaje (DBA) de primaria, los cuales describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano, y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia (EBC), así como con el Currículo Sugerido de 6° a 11°. Ellos permiten identificar “los aspectos claves en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en la lengua extranjera y, por ello, se definen en las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita” (MEN, 2016). Los DBA, también, sirven a los educadores como un apoyo para desarrollar las propuestas curriculares de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) que se concretan en planes de área y de clase en cada una de las instituciones educativas.

Los DBA en el área de inglés son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen los saberes y habilidades básicos que los estudiantes deben aprender y desarrollar en cada uno de los grados en el área de inglés. Así mismo, los DBA complementan a los EBC porque son más concretos y brindan una ruta concreta para cada año escolar, con miras a

alcanzar los EBC. De esta manera, los DBA pueden ser la base para el diseño de planes de área que estén articulados con las particularidades del contexto educativo, tales como la diversidad cultural (Cartilla Mayas de Aprendizaje, MEN, 2022)

Teniendo en cuenta que este proyecto de investigación se fundamenta en la selección y utilización de objetos virtuales de aprendizaje (OVA), se hace necesario establecer la normatividad de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), cabe destacar en el contexto colombiano, la Ley 1341 (2009) que define las TIC como “el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes”. Partiendo de esta definición, esta ley constituye el marco normativo para el desarrollo del sector de TIC a nivel nacional. De acuerdo con el artículo 39 de dicha ley, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) coordinará la articulación del Plan de TIC con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales con el fin de facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

En concordancia con lo anterior se tienen en cuenta los estándares básicos para la Educación en Tecnología que pretenden motivar a niños, niñas, jóvenes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. Para lo que se pretende relacionar el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana sea menor y que la educación contribuya a promover la competitividad y la productividad. Entender la educación en tecnología

como un campo de naturaleza interdisciplinaria implica considerar su condición transversal y su presencia en todas las áreas obligatorias y fundamentales de la educación Básica y Media.

Todo lo anteriormente descrito se integra de manera conjunta buscando que el estudiante desarrolle habilidades que le permitan desenvolverse de manera íntegra en la competencia comunicativa, por lo que están íntimamente ligados al presente proyecto de aula, fortaleciendo habilidades básicas no solo en el aprendizaje de vocabulario en contexto, sino también para desenvolverse en situaciones de la vida cotidiana.

2.3 Marco Teórico.

El Marco teórico consiste en “analizar y presentar las teorías que existen sobre el problema a investigar, también incluye los trabajos e investigaciones que existen y todos los antecedentes sobre lo que se va a desarrollar como investigación” (Zamorano, 2013). Es decir, se refiere a todas las fuentes de consulta teórica con las que se puede abordar sobre el problema a investigar; ya que, la función principal del marco teórico es organizar la información científica con que se cuenta, sobre lo que se va a indagar, para tener un nuevo conocimiento efectivo, nos orienta acerca de cómo hacer nuestro proyecto, porque nos proporciona información detallada con relación al tema de estudio. En general, es de donde se sustentará de información la investigación para ir dándole forma a lo que se pretende alcanzar. Para poder lograr este objetivo, se deben situar diferentes bases teóricas que implica obtener puntos de vista críticos ante las diversas teorías que se han originado a lo largo del tiempo, resaltamos diferentes modelos para determinar los elementos primordiales que sustenten este proyecto de investigación.

Aprendizaje de una Lengua Extranjera

Es fundamental resaltar según Coseriu (1977) que “el aprendizaje de una lengua extranjera se ha sentido persistentemente por los hablantes como el acercamiento a una forma propia de ver las cosas”. Es decir, es la afirmación de la expresión como hecho cultural: "una forma de cultura, quizá la más universal de todas, y, de todos modos, la primera que distingue inmediata y netamente al hombre de los demás seres de la naturaleza". Aseveración que aparte tiene la claridad de ser eficaz porque permite ocuparse de ese elemento de comunicación para concebirlo más expresivo, y al momento de conversar los interlocutores se conozcan mejor.

De igual manera, Moreno (2011) sostiene que

El estudiante alcanza familiaridad para comunicarse en otra lengua o idioma a medida que conoce más palabras, puesto que proporciona con mayor claridad reconocer las estructuras gramaticales y generar las habilidades primordiales del idioma como son el habla, escucha, leer y escribir. Por consiguiente, es de vital importancia, debido a que el vocabulario conforma todas las palabras que tienen una lengua y su significación dentro del contexto.

Vocabulario

García, et al. (2018) indica que:

Lo primero en la adquisición de una segunda lengua es el vocabulario y que este es primordial al momento de comunicarse, incluso si no se sabe gramática, pero se tiene un

vocabulario apropiado, aunque sea de manera aislada, que ayude al proceso comunicativo.

Le dan aún más profundidad al tema, citando a Wilkins (2000) al exponer que “sin gramática poco puede ser transmitido, pero sin vocabulario no se puede comunicar nada” (p.54); al igual que indican que la posesión de un vocabulario limitado o escaso condicionará gravemente la capacidad de comprensión, de memorización, de estudio y, sin duda, dificultará la capacidad para comunicarse con los demás. En resumen, este artículo se establece como una herramienta útil para los docentes de lenguas extranjeras que quieran alcanzar la adquisición de vocabulario de sus estudiantes, puesto que ha hecho la revisión de algunas de las aportaciones didácticas, lingüísticas y pragmáticas más relevantes constatadas en los diversos métodos y enfoques para la enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés.

Igualmente, Romero (1993) enfatiza que:

La enseñanza del léxico concede al aprendiz extranjero comprender mejor la cultura de una población; por consiguiente, debemos recordar que no todo el léxico será igualmente fructífero para este acercamiento cultural, ya que lo que podemos considerar terminológico o nomenclador será menos transmisor de cultura en el sentido que hemos apuntado que el léxico estructurado que sí permite entrever cómo organiza una determinada comunidad su sistema conceptual.

Asimismo, Davies y Perase (2000) afirman que:

Apropiarse del vocabulario no es solo conocer el nombre de la palabra, sino saberlo utilizar, escribir y pronunciar adecuadamente dentro de su contexto, es así que conocer

una segunda lengua incluye diversos factores, entre ellos la morfología, el diseño semántico y sintáctico, el registro y el significado, por lo tanto, cuando se menciona en el aprendizaje de una lengua extranjera, conocer su significado es necesario asimismo como en la lengua materna.

Por todo lo anterior “es necesario el diccionario dado que es una herramienta que trae muchos beneficios para que los alumnos puedan conocer el origen de las palabras, resolver situaciones problemas que se les presenten y realizar sus actividades de inglés como segunda lengua” (Cote y Tejedor, 1998).

Por otro lado, Scarcella (1994) resalta que:

En el aprendizaje de una palabra influye en múltiples elementos como la atención que se presten, pre saberes y orden en que se aprende cada palabra, frecuencia y así mismo la madurez del individuo, el aprendizaje del vocabulario en progresivo en la medida que se van aprendiendo más palabras, desde la psicolingüística la adquisición del vocabulario tiene varias etapas entre ellas, la de entrada o input, que enmarca cuando se conoce la palabra y la atención que se presta a esta en uno o diferentes contextos, igualmente esta la etapa de almacenamiento se da cuando se retienen las palabras, destacando unas más que otras y la etapa de recuperación es recobrar las palabras cuando se necesitan comprendiendo su significado las cuales se utilizan de manera oral o escrita.

Según todo lo anterior el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés es necesario para el mejoramiento de la lengua extranjera, porque ayuda a enriquecer el proceso de formación académica de una manera progresiva en la medida que se van aprendiendo nuevas palabras.

2.3.1 Teorías de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés

El objetivo principal de esta sección del documento, referente al componente pedagógico, es fundamentar diferentes teorías relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje del idioma Inglés, por lo que se ha hecho un análisis integral, profundizando en los elementos académicos existentes para tener una visión amplia con relación al tema de investigación que se quiere abordar.

Para empezar, se hace necesario destacar lo expresado por Blázquez (2010)

Desde sus inicios, la metodología del idioma inglés ha sufrido innumerables cambios, con la finalidad de propiciar en el estudiante un correcto desarrollo en el idioma, dando prioridad a un manejo práctico del inglés, que ayude al desarrollo comunicativo del mismo.

Por lo tanto, se ha dado el surgimiento de nuevas metodologías que estén a la vanguardia y ajustadas a la sociedad actual y para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en una segunda lengua. Dentro de las cuales se pueden señalar las siguientes:

Método Comunicativo. De acuerdo con Luna, et al. (2014), este método busca principalmente:

Desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, dentro de las cuales pueden estar situaciones de tipo formal, informal, científica, académica, etc., desarrollando sus destrezas comunicativas

con el uso del idioma inglés, mediante actividades que permitan realizar una simulación de la realidad dentro del aula de clase.

En otras palabras, el método consiste en conseguir que el estudiante tenga la facultad de utilizar el nuevo idioma que está aprendiendo. Así mismo el alumno pasa a ser el actor primordial dentro del proceso, por lo tanto, las actividades diseñadas deben tener un propósito comunicativo. Según López (2009) estas actividades deben cumplir con algunas características, las cuales se describen a continuación:

Que exista un vacío de información, es decir, que en un intercambio una persona desconozca algo que la otra sabe; que el hablante tenga que elegir qué formas lingüísticas va a usar según el estatus social de los otros interlocutores y su propio juicio acerca de la utilidad de las formas que va a usar y que reciba evaluación o feedback sobre sus intentos de comunicarse. El hablante juzgará si su intento de comunicación ha sido fructífero considerando la evaluación o feedback que reciba de sus oyentes. (p. 67)

En igual forma otra de las características principales, es que el docente debe tener un control constante a fin de hacer retroalimentación en el momento que el aprendiz lo necesite, lo que a su vez ayuda a fomentar la autonomía y la autoevaluación.

Teoría de las Inteligencias Múltiples. Es importante destacar en este escenario “ la teoría de las inteligencias múltiples “(Gardner, 2003), como filosofía para la enseñanza del inglés como segunda lengua, la cual considera “como una valiosa herramienta para atender la diversidad cognitiva del alumnado y las variaciones en las maneras en las que éste aprende” del mismo modo Gardner definió el concepto de inteligencia como “un potencial biopsicológico para

procesar la información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura”.

Dentro de este orden de ideas la teoría de las inteligencias múltiples y los elementos que establecen la adquisición de una segunda lengua, proporcionan una orientación relacionada con las variables afectivas que despiertan el interés de los estudiantes hacia otras lenguas y culturas, así mismo la concordancia de la comprensión y el progreso de la competencia comunicativa, desde el estímulo de las potencialidades generales del individuo. De tal manera que se puedan diseñar actividades ajustadas a las múltiples inteligencias, para lograr la comprensión y el fortalecimiento del aprendizaje duradero, de una segunda lengua en edades tempranas.

Modelo de Adquisición del Lenguaje. Del mismo modo cabe destacar “el modelo de adquisición del lenguaje” propuesto por Krashen y Terrel (2015), el cual se divide en cinco hipótesis: 1) adquisición-aprendizaje, 2) orden natural, 3) automonitorización, 4) Input, y 5) filtro afectivo. De las cuales se detallarán a continuación: la primera hipótesis relaciona dos elementos, el aprendizaje y la adquisición del lenguaje, determinándolo como la “adquisición del lenguaje es la forma natural de desarrollar la capacidad lingüística, y es un proceso subconsciente” (Krashen y Terrel, 1983, p. 2). Por el contrario “el aprendizaje de un idioma se refiere al conocimiento explícito de las reglas, siendo consciente de ello y teniendo la capacidad de hablar de ello” (Krashen y Terrel, 1983, p. 2). Así mismo, la hipótesis de auto monitorización, la cual se basa fundamentalmente en la forma como se corrigen las expresiones. La hipótesis de entrada (Input) la cual sostiene que las personas pueden apropiarse del lenguaje cuando están expuestas a un estímulo lingüístico que está más allá de su nivel de competencia. Y, por último, pero no menos importante esta la hipótesis del filtro afectivo, de acuerdo con la cual, según

Krashen y Terrel (1983, p. 1) “cuando un alumno tiene una visión positiva hacia el proceso de aprendizaje, tendrá más éxito en la adquisición de la lengua extranjera que las personas que no están motivadas”.

Enfoque Comunicativo. Por su parte Rico (2017) en su trabajo “La ayuda de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”, expone que las concepciones pedagógicas derivadas de la corriente psicológica cognitivista y el constructivismo social fueron llevadas al campo de la enseñanza de lenguas extranjeras con gran éxito. Un ejemplo de esto es el Enfoque Comunicativo, el cual, hace énfasis en el texto o discurso como la unidad básica de comunicación humana, concibiendo que el texto no es simplemente un método de signos y sus combinaciones, sino también una institución social. En efecto, los seres humanos no nos comunicamos a través de palabras aisladas, sino que lo hacemos a través de unidades de sentido (que involucran un entrelazado de relaciones y significaciones) llamadas textos. El enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua se fundamenta en la teoría de la lectura y de la escritura como procesos. Se debe mencionar que la alfabetización es un proceso que se va enriqueciendo en a lo largo de la vida de un individuo, pues el conocimiento letrado avanza en sus saberes y desempeños a medida que se va encontrando con hechos de lectura y escritura más complejos. Por tal motivo, el desafío educativo para un docente de la lengua consiste en proponer a sus estudiantes nuevos retos de lectoescritura que impliquen un conflicto cognitivo para que, de ese modo, continúen aprendiendo a leer y a escribir. Según el autor, el constructivismo, es la teoría del aprendizaje en la que se apoya el enfoque comunicativo, incluyendo los aportes de las teorías de Piaget, de Ausubel (aprendizaje significativo), de Vygotsky (zona de desarrollo próximo), de la teoría de los esquemas y de la psicología cognitiva.

Tecnologías de Información y la Comunicación. Según Cabero (2006) 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 autorización, eliminan barreras espacios-temporales, facilitan el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje, y potencian la interactividad y la flexibilidad en el aprendizaje. (p.17)

Las llamadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), presentes en la actualidad en todos los campos de la sociedad, han incidido de forma notoria en el ámbito educativo. En relación con eso, la enseñanza de la lengua extranjera inglés ha visto cómo en los últimos años las TIC han contribuido a desarrollar una metodología comunicativa, que aprovecha las ventajas de estas novedosas herramientas informáticas. La integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Extranjera inglés, es considerada un reto tanto para estudiante al igual que para los docentes que tienen que enfrentarse de manera competente a un mundo que cada vez exige individuos con pensamiento crítico e ideas innovadoras.

Recursos Educativos Digitales. La UNESCO (2002) se refiere a los Recursos Educativos digitales Abiertos (REdA) como la “provisión abierta de recursos educacionales mediados por las TIC para consultas, uso y adaptación por una comunidad de usuarios con propósitos no comerciales”. Los REdA son elementos o materiales en formato digital que se distribuyen de forma gratuita para ser utilizados en el proceso enseñanza-aprendizaje, tanto por profesores y estudiantes como por investigadores. La distribución de estos recursos se realiza mediante licencias abiertas o Creative Commons para facilitar su uso, adaptación, derivación y redistribución pública. Estos recursos propician su uso, actualización y personalización con fines

formativos, desde los cuales se pueden identificar rasgos e intenciones de la didáctica del profesor en favor de la comprensión y construcción de saberes por parte del estudiante. bajo las licencias abiertas, el usuario (estudiante) puede generar sus propias versiones y propuestas de recursos y contenidos.

Objetos Virtuales de Aprendizaje. La oportunidad de incorporar y utilizar las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) como apoyo fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje que permita desarrollar habilidades con el empleo de estas herramientas como los Objetos virtuales de aprendizaje (OVA) que son un medio digital que sirve de base para difundir un aprendizaje de los cuales puede ser un texto, una imagen, un juego, un chat, una wiki, entre otras donde esté presente la digitalización y se pueda acceder a las fuentes de información especialmente en el aprendizaje del vocabulario en la segunda lengua inglés.

2.3.2 Referentes Teóricos

Según Feria. I y Zùniga.K (2016) en su investigación denominada “Objetos Virtuales de aprendizaje y el Desarrollo de aprendizaje Autónomo en el área de inglés” cuyo objetivo es “Evaluar la incidencia de los Objetos Virtuales de Aprendizaje como herramienta didáctica digital en la enseñanza y en el desarrollo de aprendizaje autónomo del inglés en los estudiantes de noveno grado de básica secundaria de la Institución Educativa Bertha Gedeón de Báladi”, está enfocada en la utilización de Objetos Virtuales de Aprendizaje como una herramienta que permite mejorar los procesos educativos, en los cuales se señalan la motivación y el desarrollo de autonomía. En esta investigación se combinaron enfoques cualitativos y cuantitativos para la enseñanza y el aprendizaje autónomo y la gran repercusión que tienen los OVA como

herramientas motivadoras. Además, esta investigación es descriptiva- evaluativa, porque busca reseñar las prácticas de aula y la relación con el desarrollo de procesos de autonomía acompañados del uso de las TIC, Objetos Virtuales de Aprendizaje, también de medir la importancia de estas herramientas tecnológicas como mediadoras pedagógicas en el proceso de formación del inglés.

Actualmente las TIC han contribuido en dicho aprendizaje a partir de la utilización de soportes tecnológicos que facilitan la acogida de la segunda lengua inglés como medio de comunicación mundial e imprescindible que busca encontrar una forma motivante y sencilla en los jóvenes con el uso de las herramientas idóneas disponibles en estos tiempos, para lo que significa adquirir la enseñanza de la segunda lengua inglés de manera práctica comunicándose de forma natural o parecida a la lengua materna.

Es por eso que los objetos virtuales de aprendizaje afloran en este estudio, como recurso digitales para apoyar los procesos educativos en el área de inglés, dando la posibilidad de tener herramientas que apoyen el aprendizaje y la enseñanza y es así que los resultados demuestran que la instrucción del inglés y la incorporación de TIC, es un reto y desafío tanto para el docente como para el estudiante en la adquisición de una L2, teniendo en cuenta las posibilidades del siglo XXI y la necesidad de contar con más recursos educativos que es una constante y necesidad que presentan muchas de las instituciones, a pesar de no contar con los suficientes recursos y herramientas tecnológicas es evidente el interés en mejorar a través de la implementación de las TIC las prácticas de aula con la ayuda de los OVA y se hace necesario hacer una exploración y selección de los que ya están para que sean utilizados de forma eficaz, porque los OVA permiten la motivación, comprensión y pueden convertirse en una ventaja

para la adquisición desarrollo del aprendizaje y aplicarse en las diversas áreas del conocimiento en este caso para la lengua inglés.

De acuerdo con Bobbio et al. (2017) en su investigación titulada “El e-book: un recurso didáctico innovador en la enseñanza del inglés como lengua extranjera” el propósito de este trabajo consiste en presentar un proyecto de diseño de materiales que promueva prácticas de enseñanza innovadoras y poderosas, mediante el uso de dispositivos móviles en el ambiente de aprendizaje como una estrategia de apoyo al proceso de enseñanza. La selección de recursos realizada para el diseño de este ebook tiene como objetivo presentar diferentes experiencias y discursos multimodales auténticos que le brinden a los estudiantes puertas de entrada a un mundo virtual en inglés y que, a su vez, fomenten la exploración de nuevas rutas de navegación de manera autónoma. Este material pretende además promover la socialización de las experiencias y de ese modo incentivar la construcción de conocimientos significativos. La implementación de esta investigación arrojó amplias ventajas ya que motivaría a los estudiantes a investigar, indagar, comunicarse, construir, explorar, experimentar, expresarse y reflexionar, es decir, acceder a una gran cantidad y variedad de recursos didácticos desde cualquier lugar y en cualquier momento. De esta manera, es posible atender a distintos estilos de enseñanza y aprendizaje, conectando lo que sucede en el aula con la realidad fuera de ella. Además, la combinación de aprendizajes formales e informales contribuye a incrementar el interés de los estudiantes.

Según el colectivo Educación Infantil y TIC (2014) se ha realizado un proyecto de grado en el que se ha propuesto organizar un banco de recursos tecnológico, que le brindará al docente

herramientas virtuales de diferentes formatos que podrá utilizar como mediación en sus clases, en la que tiene como objetivo diseñar un espacio virtual de recursos educativos digitales, para el desarrollo de competencias de los niños y niñas que se encuentran cursando transición y primer grado.

Este proyecto se basa en la construcción de una herramienta gratuita para docentes en la cual está conformada por un banco de recursos digitales constituida por actividades relacionada por competencia para la primera infancia descritas por el Ministerio de Educación Nacional, lo que permite ampliar la visión sobre el desarrollo de competencias con el apoyo de herramientas TIC en la primera infancia. De tal modo se deben usar de la mejor manera en los procesos educativos para evitar que sean distractores y se presenten resultados adversos en el desarrollo de los niños y niñas. De modo que el colectivo encontró que al emplear las competencias propuestas para la primera infancia con el apoyo de las herramientas tecnológicas y las que están en red que debe tener cuidado en su selección en estos recursos digitales que se van a aplicar a los niños de estas etapas.

De tal modo se espera que el banco digital sea de impacto en su utilidad y que los docentes lo puedan aprovechar y que se muestren interesados en empezar a implementar las TIC. Aunque necesita más divulgación son recursos que están disponibles para docentes y que son herramientas que contribuyen al desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

Igualmente, según Pérez (2017) en el análisis realizado de la experiencia del proyecto de “Innovación Educativa Elaboración de audiovisuales como recursos educativos digitales” desarrollado por los estudiantes de comunicación social de la universidad Autónoma Metropolitana en la ciudad de México en conjunto con los alumnos de Magisterio en Educación

Primaria y de Magisterio en Educación Infantil de la universidad de Cantabria en Santander España, las TIC son temas de discusión en su utilización en el ámbito escolar, pues permiten cambiar de paradigmas en los roles desempeñados por docentes y estudiantes apoyando la transmisión del aprendizajes digitalizados, la necesidad de educar en la comprensión de los lenguajes de las TIC, pero para esto se hace indispensable que tanto las instituciones educativas como los alumnos estén dotados de las herramientas que les ayuden a interactuar con los contenidos virtuales. Por tanto, el proyecto “Elaboración de productos audiovisuales como recursos educativos digitales” enmarcan a las TIC como herramientas mas no como canales que solo son bases que favorecen a la consecución de los conocimientos. Además, este proyecto propone la elaboración de productos audiovisuales como recursos educativos que faciliten el aprendizaje del pensamiento crítico sobre el acceso, uso y consumo en los grados educativos presentándose innovaciones que marcan los grados de la enseñanza.

Para la integración de los recursos tecnológicos y la digitalización, se hace necesario la modificación de las estructuras de los modelos organizativos y dar pasos a los nuevos medios de comunicación que impulsen el desarrollo de habilidades en la utilización de las herramientas TIC que consciente a la interpretación y al procesar información que este a su alcance. Por consiguiente, en la actualidad estas herramientas son de gran utilidad para la adquisición de conocimientos en los contextos educativos de tal forma que involucra una selección de los recursos adecuados para abordar el aprendizaje definido.

Por otro lado, las TIC son un soporte importante en todos los espacios a nivel general y fortalecen los modelos y estrategias formativas en modo de explorar nuevos conocimientos. En consecuencia, el proyecto nace de la necesidad de indagar las oportunidades que ofrece las TIC

como herramientas pedagógicas y socio críticas en la creación de nuevos contenidos y así mismo en el uso de herramientas tecnológicas para transmitir contenidos educativos. De la misma manera permite reflexionar sobre contenidos nuevos, originales, innovador, resaltando dificultades y destrezas al elaborar este tipo de recursos basados en las TIC.

En este sentido las TIC son un potencial para generar cambios en los docentes, alumnos y estos a su vez sean flexibles para su uso. Es importante desarrollar y fortalecer el pensamiento crítico para poder comprender y utilizar la información que genera las TIC, ya que si se relacionan forjan grandes innovaciones involucrando el trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Del mismo modo, según Tortade (2020) en su trabajo de grado titulado “Uso de las TIC en el aula inglés en educación primaria Implementación de una WebQuest en el aula de inglés”, en el cual presenta como objetivo primordial que las interacciones entre alumno mejoran su comunicación oral y escrita en el área de inglés, lo que a su vez fomenta el vocabulario, desarrolla una mayor fluidez y despliega el uso de estructuras gramaticales, en los estudiantes de educación primaria. Con esta investigación se logró evidenciar que el diseño e implementación de una WebQuest, contribuye al aprendizaje interactivo, permitiendo el desarrollo de la comunicación lingüística utilizando recursos de comunicación y expresión en inglés. Lo que les permite que los estudiantes sean protagonistas de su propio proceso, además de establecer aprendizaje cooperativo y trabajo en equipo.

Estos aspectos son fundamentales en la enseñanza de las lenguas y convierte a las TIC en Recurso didáctico de gran potencial, porque proporcionan a los alumnos situaciones de interactividad a través de un sinnúmero de programas o aplicaciones y juegos educativos, siendo la

enseñanza del inglés como lengua extranjera un área basada en el avance de diferentes destrezas, estrategias y competencias de comunicación en donde los recursos educativos digitales juegan un papel fundamental a la hora de innovar, motivar y adquirir habilidades y destrezas lingüísticas y comunicativas en el área de inglés y competencias digitales.

Por todo lo anterior se destaca la importancia de los componentes pedagógicos de aprendizaje del vocabulario y componentes tecnológicos, para fundamentar este proyecto de investigación, ya que con la ayuda de las diferentes teorías, estrategias y recursos digitales abiertos, aportan una mayor claridad en relación a todos estos aspectos académicos con la finalidad de desarrollar este proceso para impactar positivamente en el desempeño, específicamente en fortalecimiento del vocabulario de la Lengua extranjera, con el apoyo de los recursos educativos digitales (RED) concretamente un English Digital Book a los estudiantes del grado 5 de la comunidad educativa Millán Vargas del Municipio de Sampués.

2.4 Marco Conceptual

El marco conceptual es el conjunto de conceptos que expone un investigador cuando hace el sustento teórico de su problema y tema de investigación.

La expresión marco conceptual, tiene connotación metafórica, traída del empirismo humano porque los retratos se inscriben en un marco, así también el problema y el tema de investigación se inscribe, están incluidos en el contexto de un conjunto de conceptos induciendo a enfocarlos y apreciarlos (Tafur, 2008).

Por tal motivo, el marco conceptual integra el marco teórico debido a que se relacionan las ideas expuestas por una metodología determinada. Está formado por las descripciones de algunos significados que permiten situar la investigación en una disciplina específica, de otro modo, no se fundamenta únicamente en una lista de conceptos o definición, se deduce que éstas forman parte de un argumento teórico, es decir, de un marco que los una, que disponga relaciones. El marco conceptual determina la identificación de las palabras claves.

En este marco conceptual se abordará lo relacionado con lo referente a conceptos y definiciones concernientes al proyecto de investigación, dentro del cual se refiere en primer lugar a la línea específica del vocabulario, enfoques pedagógicos o teorías que sustentan la investigación y lo relacionado con el componente digital, lo que permitirá hacer una profundización del proyecto en mención.

2.4.1. Componente Lingüístico

Vocabulario. Es el elemento inherente a toda manifestación comunicativa, es el instrumento base sobre el que se elabora la lengua. Por ello, su enseñanza debe constituirse como una vía imprescindible para el progreso de las diferentes competencias lingüísticas, tanto orales como escritas. “Tradicionalmente, el vocabulario se ha configurado como uno de los indicadores más precisos y representativos de las diferencias individuales halladas entre los alumnos, por lo que se refiere a su desarrollo lingüístico” (Navarro, 1965); es decir que cada palabra se hace necesaria para el aprendizaje de una lengua.

Vocabulario en Contexto. Se refiere a cómo y cuándo se usa una determinada palabra. Cuando se aprende una lista de palabras nuevas, lo hace sin tener información sobre las situaciones en las que se pueden usar esas palabras. El contexto, es además muy importante para memorizar las palabras a largo plazo, ya que ayuda a crear enlaces mentales para fijar la información en nuestro cerebro. “Es por ello que cuando conversamos con otras personas, cuando leemos, cuando vemos televisión, cuando escuchamos música estamos fijando mejor el uso de las palabras” (Figueredo 2019).

Lengua Extranjera (LE). Es aquella que “se aprende en un contexto en el que carece de función social e institucional “(Santos, 1999). Cabe resaltar que la segunda lengua y la lengua extranjera no tienen nada en común. Como lo expone Muñoz (2002):

Segunda lengua / lengua extranjera, la diferencia entre estos dos términos para resaltar es que, en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz.

Idioma Inglés. Ha sido considerado como el idioma de mayor uso en el mundo, por lo que muchas instituciones educativas lo integran en el currículo. Al hablar del Inglés como idioma extranjero se hace referencia “al aprendizaje de un idioma diferente al de la lengua materna, y que además no es el que se emplea en la vida cotidiana del estudiante y el medio en el cual desarrolla sus actividades” (Mei, 2008).

2.4.2 Componente Pedagógico.

Teoría de Aprendizaje. Según Khun (s. f), “una teoría es una síntesis de conocimientos organizados de acuerdo a un principio que hace posible la explicación de determinados hechos. Es decir, una teoría es una recopilación de ciencias constituidas, con la finalidad de explicar un hecho específico”.

Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica. Teniendo en cuenta lo expuesto por Perez (2005) una secuencia didáctica “es una estructura de acciones e interacciones relacionadas entre sí, intencionales que se organizan para alcanzar un aprendizaje. En consecuencia, es importante que el docente cree actividades que permitan al estudiante movilizar el aprendizaje”. Las secuencias tienden a ser disciplinares y buscan la profundización del conocimiento. Por esta razón, se organizan a partir de los contenidos de enseñanza de cada disciplina, que forman parte de los Estándares Básicos de competencias del Ministerio de Educación Nacional MEN, teniendo en cuenta el área y el grado. Por lo tanto, en la planeación didáctica “el docente tiene la responsabilidad pedagógica de realizar una secuencia que esté acorde al contexto de los estudiantes, a sus conocimientos previos para posibilitar la construcción de redes que involucren lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal” (Carmona, 2017). En concordancia, “las secuencias didácticas terminan siendo un propósito que involucra tanto los contenidos a enseñar, como la didáctica para hacerlo”. (MEN, 2013).

De esta forma, la secuencia responde fundamentalmente a una serie de principios que se derivan de una estructura didáctica (actividades de apertura, desarrollo y cierre) y a una visión que emana de la nueva didáctica: generar procesos centrados en el aprendizaje,

trabajar por situaciones reales, reconocer la existencia de diversos procesos intelectuales y de la variada complejidad de los mismos (D'Hainaut, 1985).

Secuencia Didáctica. Una secuencia didáctica tiene como base un aprendizaje esperado, un desempeño a lograr, o un tema. “Las actividades que el docente propone tiene como fin que el estudiante logre el aprendizaje esperado, el desempeño esperado o comprenda el tema” (Canales, 2018).

La estructura de la secuencia se integra con dos elementos que se realizan de manera paralela: la secuencia de las actividades para el aprendizaje y la evaluación para el aprendizaje inscrita en esas mismas actividades.

Por cuestiones de forma, presentamos las dos líneas como paralelas, cuando en su desarrollo en el aula ambos elementos aprendizaje y evaluación están profundamente imbricados. Detectar una dificultad o una posibilidad de aprendizaje, permite reorganizar el avance de una secuencia, mientras que los resultados de una actividad de aprendizaje, los productos, trabajos o tareas que el alumno realiza constituyen elementos de evaluación. La secuencia integra de esta manera principios de aprendizaje con los de evaluación, en sus tres dimensiones diagnóstica, formativa y sumativa (Barriga, 2013).

Método Comunicativo. Este método busca principalmente desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, dentro de las cuales pueden estar situaciones de tipo formal, informal, científica, académica, etc.,

desarrollando sus destrezas comunicativas con el uso del idioma Inglés, mediante actividades que permitan realizar una simulación de la realidad dentro del aula de clase (Luna, Ortiz y Rey-Rivas, 2014).

Enfoque. El enfoque es la "acción y efecto de enfocar" y enfocar es "dirigir la atención o el interés hacia un asunto o problema desde unos supuestos previos, para tratar de resolverlo acertadamente" (Real Academia Española s.f).

Estrategia de Enseñanza. Es el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de “orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué” (Anijovich y Mora s. f).

Las estrategias de enseñanza son también consideradas como “medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica. Por esta razón el docente debe poseer un bagaje amplio de estrategias, conociendo qué función tienen y cómo pueden utilizarse apropiadamente”. (Frida y Hernández, 1999).

Primero en la tradición filosófica occidental, Descartes proclama el papel central del método en la actividad intelectual (Discours de la Méthode, 1637). Ya él había definido el método como:

Reglas ciertas y fáciles que cualquiera que fuera el que las observara con exactitud le sería imposible tomar lo falso por verdadero, sin requerir

inútilmente esfuerzos de la mente, pero aumentando siempre gradualmente el [propio] saber y lo conduciría al conocimiento verdadero de todo aquello que fuese capaz de conocer. (Cuarta Regula ad directionem ingenii, 1628)

Estrategias de Aprendizaje. Monereo (1994) considera las estrategias de aprendizaje como:

Proceso de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, en dependencia de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Enseñanza. Según el diccionario de la Real Academia (s. f.), “la enseñanza es el acto de enseñar, lo que implica dar instrucción, adiestrar, ilustrar, preparar; Es una acción realizada por una persona para otro u otros”. La enseñanza hace parte fundamental del proceso de educativo y recae sobre el maestro, ya que, dentro de su rol, enseñar es su labor principal valiéndose de la pedagogía y la didáctica, entre otras, para exponer el conocimiento.

Aprendizaje. Se constituye en la acción de aprender, la cual, contrario a la enseñanza, es un proceso mental, personal e individual, que recae no en el maestro, sino en el estudiante; el aprendizaje es un proceso y un resultado en sí mismo, según Rojas (2001) “es el cambio potencial en una conducta -bien a nivel intelectual o psicomotor- que se

manifiesta cuando estímulos externos incorporan nuevos conocimientos, estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas o producen cambios provenientes de nuevas experiencias” (p.2).

Aprendizaje Significativo. Este aprendizaje hace referencia a un principio establecido por Ausubel (1986) „Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un sólo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”. Esto quiere decir, que todo aquello que el estudiante conoce debe ser relacionado con aquello que él conoce de la realidad, el estudiante asimila la nueva información y la incorpora a sus nuevos conocimientos. De igual manera Ausubel afirma que el aprendizaje significativo debe tener un significado representativo para el estudiante, ya que como él lo dice lo que carece de sentido tiende a olvidarse rápidamente, impidiendo que el estudiante los relacione con conocimientos anteriores ni pueda aplicarlos a situaciones cotidianas (Mendez, 1992).

Aprendizaje Interactivo. Nos encontramos ante una era donde la tecnología apunta a nuevos caminos para el intercambio, crecimiento, desarrollo y sostenimiento del mundo moderno , el cual avanza a pasos agigantados en medios de comunicación e información en muchas formas entre los que incluyen la interactividad, la cual permite gran influencia en la vida cotidiana en la sociedad , teniendo en cuenta los diferentes contextos; educativo, social, familiar y adaptando los entornos, ambientes, espacios, estilos de vida, metodologías y estrategias, que de alguna manera facilitan la adquisición, accesibilidad y uso de la información para el desarrollo de los aprendices. Por consiguiente, Santaella (2007) señala que la

interactividad en la red permite acceder a informaciones a distancia de manera no lineal, enviar mensajes que quedan disponibles sin valores jerárquicos, realizar acciones colaborativas, actuar en lugares remotos, visualizar espacios lejanos, coexistir en contextos reales y virtuales, pertenecer e interactuar en ambientes virtuales a través de diferentes procesos de inmersión. De igual manera la interactividad se fundamenta en tres principios básicos:

La Participación-Intervención. Participar no es solo responder «sí» o «no» o elegir una opción determinada, supone interferir, intervenir en el contenido de la información o modificar un mensaje.

Bidireccionalidad-Hibridación. La comunicación es la producción conjunta de la emisión y la recepción, es la co-creación, los dos polos de codificar y decodificar se conjugan en uno solo.

Permutabilidad-Potencialidad: La comunicación supone múltiples redes articuladoras de conexiones y la libertad de realizar cambios, asociaciones y producir múltiples significados. La interactividad busca facilitar el proceso de aprendizaje de forma asertiva e involucra innovación, creatividad y nuevas tecnologías que permiten transformar el proceso de formación en la actualidad.

Retroalimentación. Por otro lado, Carless (2007), Carless, Joughin & Mok (2006), Merry, Price, Carless & Taras (2013) y Nicol & Macfarlane-Dick (2006), proporcionan una guía de principios y prácticas de lo que ellos denominan "evaluación orientada al aprendizaje", que sustenta la reflexión respecto a las implicaciones prácticas que tiene la evaluación desde este

referente conceptual. En este marco la retroalimentación cumple la función esencial de apoyo y soporte para el aprendizaje, no tanto en su visión de "feedback" exclusivamente sino desde la perspectiva de "feedforward". Es decir, no sólo para revisar un trabajo ya finalizado, detectar y corregir errores o señalar aciertos sino para orientar, apoyar y estimular al estudiante en su aprendizaje posterior.

Evaluación. La evaluación no es un fin en sí misma, ha de ser una valoración, una puesta en valor, un hacer valer. Y su objetivo ha de ser crear condiciones para mejorar y señalar cómo hacerlo. (Gabilondo, 2012). Por consiguiente se interpreta como un recurso que incluye una recolección de datos consecutivos que explican la representación de la información para la valoración y la toma de decisiones inmediata de un fenómeno en particular permitiendo orientar los procedimientos que buscan ampliar los conocimientos a otras situaciones.

2.4.3. Componente Digital

TIC. La ley 1341 (2009) define TIC como “el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes”. Es decir que las TIC incluyen todas las técnicas que se emplean para transferir y procesar la información en un ámbito y para cualquier práctica donde se requiera. Así mismo, para Graells (2000) las TICS son un conjunto de avances tecnológicos, posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar

con diversos canales de comunicación. El elemento más poderoso que integra las TICS es la Internet, que ha llevado a la configuración de la llamada Sociedad de la Información, el autor indica que ésta posibilita la existencia de un tercer mundo, donde se puede hacer casi todo lo que se hace en el mundo “físico”, un segundo mundo sería el de la imaginación. VIU (2019) propone aprovechar las nuevas tecnologías de la información (TIC) pues han ampliado enormemente las posibilidades y el potencial de las técnicas de estudio. Internet no es solo un canal extraordinario para realizar toda clase de cursos on line, investigar o buscar información, también se pueden encontrar herramientas y metodologías de estudio: Test, pruebas prácticas, resúmenes, infografías que permiten intercambiar conocimientos.

Recursos Educativos Digitales (RED). “Es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, donde la información se presenta de forma digital, y se tiene acceso en la web, lo que permite su uso, adaptación y/o personalización”. MEN (2012).

Zapata (2012) afirma que:

Los materiales digitales se denominan recursos educativos digitales (RED) cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (p.1).

Los RED presentan la siguiente clasificación que según Quirós (2009) los recursos educativos digitales pueden ser clasificados de la siguiente manera:

Transmisivos. Cuando la intencionalidad es solo transmitir información gráfica o audiovisual, apoyan el proceso de envío de mensajes del emisor al receptor, por ejemplo: la información contenida en los recursos.

Activos. Estos ayudan a que el alumno interactúe con los recursos y a partir de esta interacción reflexione y construya sus conocimientos; por ejemplo: los simuladores de procesos.

Interactivos. se da en el aprendizaje a través de procesos sincrónicos y asincrónicos por medio de recursos digitales que permiten a los usuarios comunicarse e interactuar, por ejemplo: las redes sociales.

De otro modo los Recursos Educativos Digitales de acuerdo a su distribución y aplicación, se clasifican en privados, públicos y abiertos. Siendo así que los privados son aquellos que están disponibles en la red pero que su uso está limitado a cierto conjunto de consumidores y no tienen permiso para ser modificados reutilizados, mientras que el público puede tener acceso de una forma gratuita pero con ciertas reservas en los permisos de modificación o adaptación, suelen tener permisos de Copyleft, a través de licencias Creative Commons y finalmente los abiertos están accesibles y libres al público, otorgando a los usuarios permisos para modificar, adaptar o derivar los contenidos sin que implique algún costo o conlleve a un problema de uso legal de la información.

De acuerdo con los formatos que privilegian la comunicación y la organización de la información los RED se clasifican de la siguiente manera: textuales, visuales, audiovisuales. Lo

que referencia a los textuales son recursos donde predomina el sistema de representaciones escritas y pueden complementarse con algunas representaciones gráficas, mientras que en los sonoros son aquellos recursos en el que predomina la información en un canal acústico, siendo que los visuales es la representación gráfica de la información. Por tanto, los multimedia integran las modalidades textuales, sonoras y visuales. Y los multimedia integran todos permitiendo una mayor interacción con el usuario.

Cabe anotar que según sea el tipo de interacción con el usuario los RED pueden ser activos, expositivos y combinados en los cuales los activos favorecen el aprendizaje del usuario mediante la manipulación del material, la toma de decisiones y la inclusión de respuestas. Los expositivos es cuando permiten que el usuario navegue, visualice y lea la información, pues se da la combinación cuando se mezclan los otros dos tipos de interacción.

OVA. Un Objeto Virtual de Aprendizaje es una unidad de contenido o temática, un material digital para fines específicos de aprendizaje con objetivos, actividades y evaluación. Wiley (2000) caracteriza a los OA como “cualquier recurso digital que pueda ser reusado como soporte para el aprendizaje” (p.6).

También podemos decir que los OVA son Entidades digitalizadas encaminadas a lograr el aprendizaje de una competencia, que se configuran didácticamente con objetivos, metodología, contenidos, evaluación, con recursos abiertos (con materiales abiertos que se encuentran con los términos legales para ser usados libremente, con el permiso legal de sus (autores) que se sustentan en las propiedades de reusabilidad, subjetividad, historicidad, comunicabilidad, integralidad, y que se encuentran registrados para el

dominio público, liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su libre uso y reúso para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación.

Ramírez y Valenzuela (2010, p.4)

Los OVA puede ser creado en diversos formatos: HTML, XML, JPEG, PDF, Flash, GIF, WMV, etc., que cuentan con ciertas características que posibiliten su distinción dentro otros recursos didácticos, dentro de las características básicas de que tienen los Objetos Virtuales de Aprendizaje, se tienen las siguientes:

Fiabiles. Información confiable, verdadera y oportuna según la temática, respetando los derechos de autor.

Interactivos. Responden a diferentes demandas por parte del usuario de forma bidireccional en muchos casos, donde más de un camino es posible para el aprendizaje o utilización de la información.

Reutilizables o Reusables. Permiten crear un nuevo OVA a partir de él, ya sea para mejorar su contenido o para utilizarlo en otros contextos.

Compatibles o Interoperables. Compatibilidad con otras especificaciones o estándares que permitan su utilización sin inconvenientes técnicos.

Estructurados. Fáciles de utilizar y claros en su presentación (interfaz) para la navegación o exploración por parte del usuario. Una forma práctica es la utilización de hipertexto.

Multimedia. Combinan o se componen de varios medios como imagen, sonido o la suma de ambos (video) para presentar la información.

Otras características importantes que se deben tener en cuenta son:

Atemporales. Para que no pierdan vigencia en el tiempo y en los contextos utilizados, es decir, que pueda actualizarse fácilmente.

Didácticos. El objeto tácitamente responde a qué, para qué, con qué y quién aprende.

Auténticos. Presentan los contenidos de manera diferente, innovadora. Pertinentes: Pedagógicamente enfocados en las necesidades de los usuarios finales, con unidad de aprendizaje.

Con Diseño. Además de presentar información, lo hacen de forma atractiva utilizando colores adecuados (psicología del color).

Tecnología. “El término tecnología ingresó en el uso cotidiano hacia el siglo XVIII, paralelo al concepto de técnica, etimológicamente es la suma de técnica y logos. Algunos (Ferré, 1995; Bolter, 1984) la definen como aplicación de la inteligencia y el conocimiento de medios concretos para conseguir fines prácticos en el orden de la producción [...] Daniel Bell (1976) la define como el uso del conocimiento científico para especificar el modo de hacer las cosas de una manera reproducible. También se le describe como la capacidad racional de sustitución de los procesos naturales o sociales, o elementos importantes de ellos, para subordinarlos a las finalidades que a la sociedad le resulten de provecho” (Doig, 2000: 58).

RED Ebook. De acuerdo a Galindo (2012) un E-book se refiere al neologismo del inglés que significa electronic book o en español significa libro electrónico, libro digital o ciberlibro, el cual combina la letra E “Electronic” y la palabra “book” por tal motivo se

denomina E-book al formato digital de un libro tradicional. De igual manera, existen varias alternativas para visualizarlos tales como: un ordenador, dispositivo móvil, tablet o lector de libros electrónicos (e-reader). Por otra parte, el término E-book se refiere al texto en formato digital y e-reader al lector de libros electrónicos que son los términos más apropiados.

RED Educaplay. Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades; si empleamos las palabras de Torre (s.f.) Educaplay está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases. Así pues, esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como: Adivinanzas, completar, crucigrama, diálogo, dictado, ordenar letras, ordenar palabras, crear test, entre otras (Correa, s.f.).

RED Quizziz: Esta plataforma resulta útil para evaluar a los estudiantes a través de cuestionarios personalizables, que se pueden crear desde cero o con preguntas ya existentes en la herramienta. Son cinco los tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la herramienta: Respuesta múltiple: una única respuesta es la correcta. Casilla de verificación: el estudiante tiene que marcar varias opciones que se consideran correctas. Completar el espacio ‘en blanco’: el alumnado tiene que escribir la respuesta en el espacio

habilitado para ello. Permite un máximo de 160 caracteres. Respuesta ‘abierta’: habilitada para un máximo de 1.000 caracteres, estas respuestas no se califican y resultan útiles para responder a una pregunta.

RED Powtoon. Según Akhyar et al (2018) así como aseveran Ruíz (2019):

Mediante la herramienta Powtoon se podrán crear videos educativos para cada una de las inteligencias que menciona Garnerd, las mismas que son una recopilación de recursos audiovisuales grabados, que cumplen un objetivo didáctico previamente formulado que se pueden usar en línea, cuya función principal es crear estos recursos multimedia animados que el alumno o profesor puede diseñar según su creatividad. PowToon lo que permite es poder mantener la atención del público en este caso de los estudiantes mediante presentaciones divertidas logrando un estudio eficiente y eficaz.

RED Canva. En concordancia con Lucas (2017) “Canva es una herramienta con una interface novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones”. En la actualidad la herramienta Canva se ha vuelto un instrumento importante dentro del ambiente educativo, puesto que esta herramienta convierte presentaciones llamativas que motiven a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo en un enfoque más emprendedor, más real.

Lucas (2017) plantea las siguientes características: Búsqueda: Puedes ubicar imágenes, iconos, textos, gráficos, gifs. Maquetas: Canva brindan plantillas prediseñadas ya



listas para plasmar la información, en caso se puede editar al gusto de la persona. Elementos:

Brindan diversos íconos ya sean lineales, geométricas que se pueden aplicar en el diseño.

Texto: Canva cuenta con todos los formatos de textos, ya sea para títulos, subtítulos.

RED Prezi. García Torres (2015) expresa que en Prezi “las presentaciones realizadas usando este asistente pueden ser editadas cuantas veces desee el usuario desde el lugar en el que se encuentre con conexión a Internet y desde cualquier dispositivo móvil”. Característica que posibilita además que dichas presentaciones sean editadas por más de un usuario, siempre y cuando dicho Prezi sea compartido por más de una persona.

Existen tres maneras de compartir los trabajos realizados en Prezi. Según Mora (2014) “una de ellas es la de hacer Pública y permitir una copia”. Ésta consiste en compartir libremente los conocimientos para que otros usuarios puedan editar y reutilizar dicha presentación. La segunda forma de compartir las creaciones en Prezi es mediante un permiso Público, que posibilita sólo la visualización de las presentaciones por parte de otros usuarios.

RED Genially. Su principal cometido consiste en la creación de contenidos interactivos para mejorar las labores de presentación, enseñanza, marketing y difusión. Gracias a esta gran variabilidad de opciones, la gran mayoría de acceso libre, y la simplicidad para elaborar el contenido deseado, Genially se encuentra entre los 100 primeros puestos del ranking mundial Tools 4 Learning. Esta herramienta nos brinda una serie de ventajas con respecto a otras herramientas convencionales de difusión de contenido: Diversos moldes

prefabricados adaptables. Una interfaz intuitiva que resulta muy sencilla de mecanizar. Infinitas versiones y adaptaciones. Permite el trabajo Cooperativo entre alumnos y docentes. Dispone de una comunidad de creadores que de manera periódica suben nuevos diseños y actualizaciones. Guardado automático en la nube, no cabe la posibilidad de perder el trabajo realizado o de que las versiones de los estudiantes sean diferentes unas de otras.

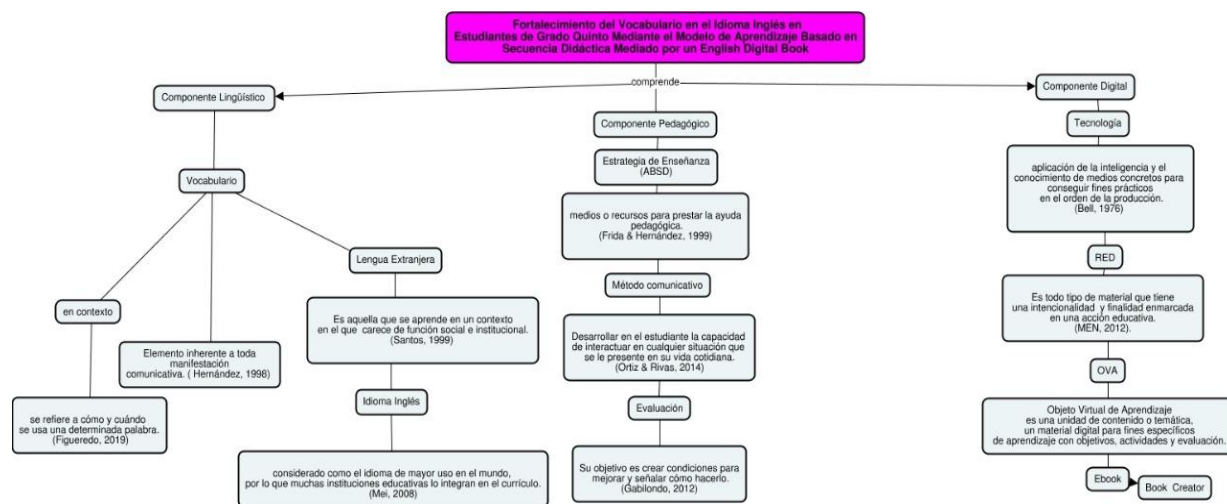
RED Youtube. YouTube es un servicio gratuito de almacenamiento, administración y difusión de videos mediante una cuenta de registro. Los usuarios y visitantes pueden subir, buscar, ver y descargar, gracias a herramientas libres como sseyoutube, el material en cualquier formato de video o audio. Actualmente, tiene más de 100 millones de usuarios (casi un tercio de las personas conectadas a Internet), que generan miles de millones de visitas al día (YouTube, 2015), lo que la convierte en uno de los sitios más visitados en la Web.

En general YouTube es un punto de encuentro para quienes quieren exhibir y ver un video; circunstancia favorable para realizar actividades de enseñanza y de aprendizaje. Por ejemplo, al buscar la palabra Educación nos ofrece más de 3,450,000 resultados; mientras Education arroja más 11,000,000 videos. Sin embargo, la mayor proporción de reproducciones está en las categorías música (31%), seguidas por entretenimiento (15%) y sociales (11%). La categoría educación apenas alcanza el 4.1% de los videos resguardados (Sysomos Inc., 2010).

Para un mayor entendimiento de todo lo expuesto en el marco teórico y conceptual, se anexa el siguiente mapa:

Figura 5

Marco conceptual.



Nota. Resumen Marco Conceptual. Elaboración propia

Capítulo 3: Metodología de la Investigación

En el presente capítulo del trabajo de investigación se hará una descripción de los aspectos metodológicos de la investigación. El trabajo de grado se va a desarrollar por medio del método cualitativo. Haciendo una breve historia de la metodología cualitativa de investigación se presenta en la última década del siglo XIX, es ahí donde se presentan las primeras investigaciones relacionadas con este, en la que desarrolla y consolida sus técnicas de observación, entrevista y análisis de documentos. Siguiendo la historia de este método encontramos que para el siglo XX la investigación cualitativa se ve impactada por escuelas de Gran Bretaña y Francia a través de las escuelas de sociología y antropología de Chicago, Columbia, Harvard y Berkley quienes empiezan a vincularse e interesarse en aspectos de la vida social de las comunidades y que están en permanente cambio. Se continúa con un periodo entendido entre 1900 y 1950, en donde se presenta una etapa tradicional; en el que para los investigadores cualitativos escriben relatos objetivos de las experiencias vividas.

Para el período comprendido entre 1959 hasta 1970, se desarrolla el periodo conocido como modernista o post-positivista, en el cual, se realiza un análisis cualitativo a partir de la validez en los modelos construccionista e interaccionista del acto de la investigación.

Es una época considerada como la “edad dorada” de la investigación cualitativa, en donde se formaliza de manera sistémica y rigurosa los métodos y análisis de los datos cualitativos; además de fundamentar las teorías obtenidas en la investigación en constructivismo, positivismo, pospositivismo, fenomenología, marxismo crítico,

estructuralismo, feminismo, entre otros (Sandin, 2003 y Ortiz, 2012).

En el año 1986, se desarrolla la época conocida como “géneros desdibujados o borrosos”, en la cual no hay límites entre las ciencias sociales y las humanidades. Los investigadores sociales buscan en la hermenéutica nuevas teorías. Además, surgen paradigmas tales como posestructuralismo, neo-positivismo, neomarxismo, entre otros (Ortiz, 2012). Consecutivamente para la década de los noventa, se considera la etapa de “crisis de representación”; donde la investigación cualitativa, se apoya de realización y representación de la investigación etnográfica reflexiva y crítica con cuestiones relativas al género, raza y clase social del investigador (Ortiz, 2012).

A partir de los años 90, donde florece el post-modernismo de la investigación cualitativa, ésta deja de ser sólo un ejercicio histórico, exigiendo el análisis de la realidad que involucra el fenómeno estudiado; proyectando de esta manera el futuro de la investigación cualitativa (Ortiz, 2012).

Por consiguiente, Hernández (2012) refiere que:

A partir de su concepción, la investigación cualitativa refuerza la tendencia de la segunda mitad del siglo XX, reafirmando que la ciencia no produce verdades absolutas; por el contrario, destaca que lo valioso de la ciencia es el carácter de flexibilidad, libertad y apertura, haciendo énfasis en su sometimiento a la discusión y a la crítica.

En su proceso histórico, esta metodología de carácter cualitativo, muestra que lo esencial en su concepción e implementación es la posibilidad de analizar la conveniencia de las teorías, métodos y técnicas; teniendo en cuenta que, el punto de partida de la investigación cualitativa es

el contacto directo del investigador con un acontecimiento social. Existen una variedad de concepciones sobre investigación cualitativa; dentro de los cuales se pueden mencionar a Baptista, et al. (2010) estos, mencionan que “en su método el enfoque cualitativo emplea la recolección de datos sin medición numérica, esto con el propósito de descubrir o afinar preguntas de investigación durante el desarrollo de la interpretación”. Además, dichos autores refieren que:

El paradigma cualitativo de investigación, puede concebirse como un grupo de prácticas o técnicas de tipo interpretativo, que permiten escudriñar en el mundo haciéndolo visible, transformándolo en representaciones observables como son anotaciones, grabaciones y documentos, por lo cual sus dos principales cualidades consisten en que es naturalista e interpretativa.

Otro que es importante resaltar es lo que dice González (2013), desde el punto de vista hermenéutico cuando se refiere que:

La investigación cualitativa aborda lo real en cuanto proceso cultural, desde una perspectiva subjetiva, con la que se intenta comprender e interpretar todas las acciones humanas, las vivencias, las experiencias, el sentir, con el fin de crear formas de ser en el mundo de la vida.

En este sentido, es importante reflexionar acerca de lo importante que es investigar a partir de las propias experiencias, que llevarán a una explicación acerca de lo que se hace, lo que se piensa y cuál es su fin o propósito. De la misma manera González (2013) afirma que:

La investigación cualitativa tiene como propósito la construcción de conocimiento sobre la realidad social, a partir de las condiciones particulares y la perspectiva de quienes la

originan y la viven; por tanto, metodológicamente implica asumir un carácter dialógico en las creencias, mentalidades y sentimientos, que se consideran elementos de análisis en el proceso de producción y desarrollo del conocimiento con respecto a la realidad del hombre en la sociedad de la que forma parte.

Por lo tanto, haciendo un análisis acerca de estas definiciones se puede inferir que la investigación cualitativa la conforma la vida cotidiana de las personas, las comunidades y la sociedad en general y que su finalidad está en el contexto real, en el que se presentan los problemas objeto de indagación, los que no son aislados o independientes; no forman parte de una sola disciplina, ellos, entran dentro de un contexto complejo, siendo de carácter transversal.

Por otra parte la investigación cualitativa presenta varias características que han sido consideradas por varios autores entre ellos, Hernández, et al. (2015), quienes realizaron una recopilación teórica sobre dichas características propias de este paradigma investigativo y mencionan las siguientes: “La investigación cualitativa es inductiva”, ya que su fin está encaminado más hacia el descubrimiento y no a la comprobación o verificación, que en la investigación cualitativa se siguen lineamiento más no reglas”. “La investigación cualitativa es holística”, debido a que en su enfoque interpreta a los contextos, sujeto y grupos desde un punto de vista unificador, que considera que todo funciona bajo una lógica integral que es propia de la organización, comunidad o contexto específico que se está estudiando, este tipo de investigación tiene en cuenta las relaciones simbólicas y sociales que se establecen dentro del contexto. “Es interactiva”, según dice Martínez (2011) ya que:

El investigador se ve directamente influenciado, puesto que establece un vínculo cercano y empático con la población objeto de investigación, presentándose una interacción

dialógica y comunicativa, lo que da lugar a una relación de sujeto investigador y sujeto a investigar y no una relación sujeto - objeto.

También es flexible, como lo refiere Hernández (2012) debido a que los métodos a emplear dependen del problema a investigar y de la forma como el investigador decida abordarlo. De otra parte, la autora puntualiza que la investigación cualitativa es naturalista; es decir, se enfoca en la lógica propia de la realidad que se pretende analizar, sabiendo que, ésta viene de la construcción social que es creada a través de la interacción de los miembros que la conforman. Otra característica es que “es abierta”, como lo argumentan Ruiz (2012) y Cornejo, et al. (2011) pues involucra o se enriquece de diferentes ciencias como la etnografía, la antropología, la etnología, la sociología, la historia, la política, entre otras, para poder así explicar el mundo de manera completa, trabajando bajo el supuesto de que los hechos y los significados son construcciones realizadas dentro de un marco socio-cultural determinado; de esta manera se logra obtener comprensión de los actos y simbolismos a partir del sujeto. De otra forma “es humanista”, señala Galeano (2004) que el hombre como especie es su objeto de estudio por excelencia, ya que busca estudiar y analizar sus percepciones, sentimientos, creencias y acciones. Además, una característica importante del paradigma cualitativo de investigación es su carácter riguroso, el cual, hace alusión al análisis exhaustivo que realiza de la realidad y del hecho social, teniendo en cuenta el consenso intersubjetivo, dando respuesta de esta manera a las problemáticas relacionadas con la confiabilidad y la validez.

En concordancia con lo anteriormente expuesto, la investigación cualitativa por sus características y su finalidad, permitiría obtener nuevas perspectivas sobre el acto educativo, debido a su carácter holístico dará cabida a la totalidad de las dimensiones en las que se

desenvuelve el individuo; por tanto, hace factible la comprensión de lo que significa o la simbolización que adquiere este concepto para un estudiante, la comunidad educativa y la sociedad en general y así la perspectiva del investigador siempre será fundamental para indagar y resolver una necesidad en un contexto determinado.

Es por todo lo anterior que la investigación cualitativa se lleva de la mano con este proyecto puesto que buscamos fortalecer el vocabulario en contexto del idioma Inglés en el grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book y para esto debemos llegar a la comprensión o la interpretación de la realidad de los educandos y así mismo de su realidad social, con un interés práctico, con el objetivo de enmarcar y dirigir su acción pedagógica, hacía el aprendizaje significativo obteniendo de esta manera entendimiento para llevar a feliz término esta investigación.

3.1 Modelo de la Investigación

El objetivo principal de éste apartado es ilustrar el modelo de investigación que se quiere implementar en el proyecto de aula, conceptualizándolo y sustentándolo en relación al problema de investigación, por lo tanto, para este proyecto de aula, se ha determinado que el modelo más pertinente es el de Investigación Acción Pedagógica, el cual se fundamenta principalmente en el paradigma cualitativo, y que estudia la realidad desde su contexto natural, intentando interpretar los fenómenos, de acuerdo a los significados que tienen para las personas implicadas.

Según, Rosa et al. (2015) la acción pedagógica “se caracteriza por suscitar en los educandos contextos significativos que aporten a su formación de una manera integral”. Por tanto, se considera pertinente porque a través de esta metodología el

maestro va orientando el comportamiento del alumno con la finalidad de que logren los objetivos del aprendizaje, en la medida que interactúan con el contexto para perfeccionar las capacidades en las diversas áreas del conocimiento, lo que fortalece el desempeño docente, creando espacios para la reflexión y mejora permanente de la práctica pedagógica y a la vez en el proceso formativo. Así pues, se tiene en cuenta que primero se realiza una caracterización de los estudiantes para tener en cuenta sus estilos y ritmos de aprendizaje, asimismo las necesidades e intereses de estos. En la ejecución se hace necesaria la compañía del docente investigador en el proceso pedagógico de sus escolares, de acuerdo a sus habilidades, capacidades, competencias, trabajo cooperativo y colaborativo. Es primordial también, recolectar evidencias, y toda la información que permita demostrar los avances y dificultades del proceso, para retroalimentar la intervención de manera significativa, guiados por los objetivos. Finalmente se valoran los procesos y los productos alcanzados por los estudiantes.

Para el desarrollo de este proyecto, se tomarán en cuenta las siguientes fases de acuerdo al modelo planteado anteriormente:

Fase diagnóstica

Esta fase se relaciona directamente con el primer objetivo específico, la cual se alcanza, mediante una prueba diagnóstica que nos permite analizar la información y mirar las falencias a fortalecer del vocabulario y así, poder evidenciar el nivel de desempeño de los estudiantes, además de establecer con la información obtenidos la motivación e interés de los estudiantes hacia el aprendizaje de la segunda lengua y de esta manera planificar la ruta de diseño e implementación.

La fase de Diseño

Esta fase se relaciona directamente con el segundo objetivo específico. En la cual, se procede a diseñar un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés, después de analizar la información recolectada en la fase anterior, de acuerdo a las necesidades reflejadas por los educandos en el desarrollo de la actividad diagnóstica.

Fase de Implementación

Esta fase se relaciona directamente con el tercer objetivo específico, en donde se procede a la implementación de un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés, donde los estudiantes realizaran las actividades propuestas para al final hacerle seguimiento a su desempeño.

Fase de Evaluación de Resultados

Esta fase se relaciona directamente con el cuarto objetivo específico. En la cual, se toman los resultados de las actividades realizadas por los estudiantes en la fase anterior, para su análisis y evaluación, luego se realiza una comparación de estos datos con los de la fase diagnóstica para determinar si se alcanzó el objetivo propuesto.

3.2 Población y Muestra de la Investigación

La población objeto de estudio de esta investigación realizada en la Institución Educativa Millán Vargas, en el grado quinto, grupo cinco, institución que se encuentra ubicada en el municipio de Sampués, en el departamento de Sucre, da cuenta de una población aproximada de 2,700 estudiantes, repartidos en las 4 sedes en los niveles de Preescolar, Educación Básica y Media. En la básica primaria se cuenta con una población aproximada de 1,200 estudiantes matriculados en las diferentes sedes, de los cuales se encuentran 200 en grado 5 y específicamente en el grupo cinco se cuenta con 37 alumnos, de los cuales 15 son niños y 22 son niñas en edades entre los 10 y 14 años. Estos pertenecen a familias de escasos recursos económicos de la zona nororiental de la cabecera municipal, sus familias pertenecen a los estratos uno y dos las cuales subsisten en su mayoría con actividades económicas de carácter informal, dentro de las ocupaciones de los padres se encuentran empleados públicos, albañiles, artesanos, carpinteros, mecánicos, pequeños comerciantes, maestros, médicos, conductores y oficios varios. Por lo general las madres se dedican a asuntos propios de la casa y el número de hijos es un promedio de cinco.

Para el desarrollo de esta investigación se tomó como muestra 15 estudiantes (6 niños y 9 niñas) los cuales presentaron falencias en la comprensión y el uso de diferentes vocablos de la lengua inglesa al momento de la prueba diagnóstica aplicada, y relacionada directamente con los niveles de la lengua que deben alcanzar según el marco común europeo y los estándares de competencia relacionados con este documento; Aprendizajes que deberían estar asimilados por ellos en grados anteriores; otras características que resaltan al momento de la selección de la muestra fueron el permiso por parte de los padres para la asistencia de los estudiantes a la institución, teniendo en cuenta que se está trabajando actualmente desde la presencialidad en

alternancia debido a la emergencia sanitaria producida por el virus COVID 19, al igual que el número de computadores disponibles y en buen estado de software y hardware para la utilización en el proyecto que pueda ser usado por el número correspondiente de estudiantes. Además, se tuvo en cuenta, los estándares de competencias por grupo de grado, que sirven como base y guía sobre que deben aprender los estudiantes al final de los diferentes niveles de grado, incluidos en el plan de área de lengua extranjera inglés de la institución.

Tabla 1

Población y variables de estudio

Variables	Participantes		Total Estudiantes
	Niños	Niñas	
Asistencia en semi-alternancia	6	9	15
Nivel de desempeño A-	6	9	15
Nivel de desempeño A1	0	0	
Nivel de desempeño A2	0	0	

Nota. Población de estudio y muestra escogida según las variables presentes en la investigación.

Elaboración propia.

3.3. Categorías de Estudio

En este proyecto investigativo se hace referencia a la categoría cualitativa, la cual tiene diferentes aspectos, es decir que el tema objeto de investigación “las falencias que presentan los estudiantes del grado quinto en el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés” es trabajado de manera específica, determinando diferentes características que se van a puntualizar, teniendo en cuenta los momentos y las experiencias al ejecutar la temática planteada por todos los actores del proceso.

Según Strauss y Corbin (2002) señalan que “las categorías son conceptos derivados de los datos, que representan los fenómenos” (p. 124). Añade que los fenómenos son ideas analíticas pertinentes que emergen de los datos. De allí que el nombre escogido para la categoría parece ser por lo general el que mejor describe lo que sucede, por ende, debe ser bastante gráfico para que le evoque rápidamente al investigador su referente.

Categoría Nivel de Vocabulario en Inglés

Teniendo en cuenta el nivel, según el Marco Común Europeo para la enseñanza y el aprendizaje del inglés se considera que el nivel A1 es el más bajo del uso generativo de la lengua, el punto en el que el alumno es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato, puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce puede interactuar de forma sencilla, sabe plantear y contestar preguntas sobre sí mismo, sobre el lugar donde vive, sobre las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su

interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar. Por lo que en este sentido “el estudiante debe disponer de un repertorio básico de palabras y frases sencillas relativas a sus datos personales y a situaciones concretas” (Instituto Cervantes, 2002).

La prueba de inglés que se realiza al culminar la media académica en grado 11, de igual manera está alineada con el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para las lenguas, que permite clasificar a los examinados en 5 niveles de desempeño: A-, A1, A2, B1 y B+. Estos niveles responden al hecho de que, en Colombia, existe población que se encuentra por debajo del primer nivel del MCER (A1 Principiante), lo cual llevó a incluir en este módulo un nivel inferior a A1, denominado A-, que corresponde a aquellos desempeños mínimos que involucran el manejo de vocabulario y estructuras gramaticales básicas. De igual manera, se incluye un nivel superior al B1 (pre-intermedio) para aquellos estudiantes que superan lo evaluado en este nivel, denominado B+.

Por otro lado, Robinson (2002) expone que “la necesidad de que entre las dimensiones de la competencia léxica se tenga en cuenta la capacidad procedimental de generar el significado de las palabras a través del contexto”. Con esto el autor quiere dar a entender que puede darse diferentes significados de vocabulario dependiendo el contexto en el que se encuentren las personas, así mismo, se puede adecuar para que el estudiante tenga un aprendizaje significativo y una idea más rápida de la definición de las palabras. También, expone la importancia de hacer asociaciones mentales de vocabulario y poder relacionarlo con el dominio de una lengua extranjera (inglés) afirmando que:

All other things being equal, learners with big vocabularies are more proficient in a wide range of language skills than learners with smaller vocabularies, and there is some

evidence to support the view that vocabulary skills make a significant contribution to almost all aspects of L2 proficiency.

Así pues, el autor plantea que las personas que están adquiriendo una lengua extranjera (inglés) y tienen un gran vocabulario, tienen más facilidades para comunicarse con fluidez, desarrollando de mejor manera las habilidades del idioma para tener una mejor proficiencia.

En consecuencia, Castillo y Moya (2013) explican que:

La enseñanza del vocabulario no se debe centrar simplemente en las formas de las palabras, sino cómo el niño puede utilizarlas en un contexto determinado para lograr interactuar con otras personas para expresar sus gustos o necesidades, es decir, desarrollar sus habilidades y competencias comunicativas.

3.3.2. Categoría Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica

Las secuencias didácticas constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo. Por ello, es importante enfatizar que:

No puede reducirse a un formulario para llenar espacios en blanco, es un instrumento que demanda el conocimiento de la asignatura, la comprensión del programa de estudio y la experiencia y visión pedagógica del docente, así como sus posibilidades de concebir actividades “para” el aprendizaje de los alumnos (Barriga, 2013).

Así mismo Moreira (2012) define secuencia didáctica como “secuencias de enseñanza potencialmente facilitadoras de aprendizaje significativo, de temas específicos de conocimiento conceptual o procedimental, que pueden estimular la investigación aplicada en la enseñanza diaria de las clases”. Según el autor, solo se puede hablar de enseñanza cuando hay aprendizaje, y para que el aprendizaje pueda ser considerado como tal, debe ser significativo.

Además, posee unos componentes: Actividades de apertura, actividades de desarrollo actividades de cierre; la evaluación se puede realizar en cualquiera de las etapas de una secuencia didáctica para así verificar los ajustes necesarios que se deben realizar con el fin de alcanzar las metas de aprendizaje.

3.3.3. Categoría Resultado de Evaluación de Desempeño en el Vocabulario

De acuerdo, con lo estipulado por el MEN (2013), evaluar el desempeño de una persona significa evaluar el cumplimiento de sus funciones y responsabilidades, así como el rendimiento y los logros obtenidos de acuerdo con el cargo que ejerce, durante un tiempo determinado y de conformidad con los resultados esperados por la institución u organización laboral. La evaluación del desempeño pretende dar a conocer a la persona evaluada, cuáles son sus aspectos fuertes o sus fortalezas y cuáles son los aspectos que requieren un plan de mejoramiento o acciones enfocadas hacia el crecimiento y desarrollo continuo, tanto personal como profesional, para impactar sus resultados de forma positiva.

3.3.4 Categoría Recursos Educativos Digitales.

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2012) los recursos educativos digitales se definen como “todo tipo de materiales que tienen una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, cuya información es digital” (Ministerio de Educación Nacional, 2012). El portal de Colombia aprende (2019) también, define los recursos educativos digitales como:

Imágenes, audios, videos, textos enriquecidos, páginas web, juegos interactivos, ilustraciones y animaciones. Cuya función es ofrecer información a través de distintos formatos (audiovisual, sonoro, textual, visual, multimedia, etc.) para representarla de 19 distintas “formas”, con el propósito de que pueda ser aprovechada en el marco de un proceso educativo. Es significativo que los docentes diseñen sus propios recursos educativos digitales puesto que: Cuando los mismos docentes son los que diseñan el material educativo, tiene mayor posibilidad de ser atractivo, actualizado y manejable. [...] y esto es posible porque en el campo educativo son los propios maestros quienes conocen las necesidades de sus estudiantes y también pueden identificar las mejores estrategias para usar con el fin de mejorar la práctica pedagógica, aumentar las habilidades de los estudiantes y mejorar la dinámica de enseñanza y aprendizaje (Beltrán y Enciso, 2019, p. 30).

Por lo tanto, se pueden señalar también las siguientes sub-categorías para el óptimo desarrollo del presente proyecto de investigación; En relación con el primer objetivo específico y la categoría Nivel de vocabulario en el idioma Inglés, se presenta la subcategoría Vocabulario en

contexto, el cual se desarrolla mediante una prueba diagnóstica (pre-test) a los estudiantes del grado 5 grupo 5 de la institución educativa Millán Vargas.

Seguidamente y en relación con el objetivo específico número 2 y las categorías Recursos educativos digitales y Aprendizaje basado en secuencia didáctica, se presentan las subcategorías Ebook y Planeación Secuencia Didáctica, en la que se evaluara el diseño del contenido de las antes mencionadas, a través de una lista de chequeo (check list) por parte expertos en la enseñanza del inglés para su posterior aplicación.

A continuación, se relaciona el objetivo específico número 3 y las categorías Nivel de vocabulario, Recurso Educativo Digital y Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica, con la subcategorías Vocabulario en contexto, Educaplay, Powtoon, Genially, Youtube, Prezi, Canva y Planeación Secuencia Didáctica, donde se lleva a cabo la implementación de la propuesta metodológica en las herramientas educativas mencionadas dentro del Ebook, para esta fase del proyecto se toma como instrumento el diario de campo (Journal) donde mediante la observación participante y no participante, se toman apuntes relevantes del trabajo de los estudiantes del grado 5, grupo 5 de la Institución Millán Vargas, para su posterior análisis.

Por último, en relación con el objetivo específico número 4 y la categoría Resultado de la evaluación del nivel de vocabulario, se presenta la subcategoría Nivel de vocabulario logrado por los estudiantes al finalizar la propuesta metodológica basada en secuencia didáctica, la cual se desarrolla teniendo en cuenta el resultado del Examen final (Post- test) que se aplicara a los estudiantes, al igual que el informe de revisión y seguimiento que brinda la herramienta educativa digital Educaplay. (Ver tabla 2)

Tabla 2

Articulación entre los objetivos de estudio, categorías, subcategorías e instrumentos.

Objetivos específicos	Categorías	Sub-categorías	Instrumentos	Estrategias por objetivos específicos
Objetivo 1 Diagnosticar el nivel de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado 5° grupo 5 de la Institución educativa Millán Vargas.	Nivel de vocabulario en el idioma inglés.	Vocabulario en contexto.	Cuestionario (pre-test) del nivel de vocabulario en Inglés, a través de una prueba diagnóstica.	Aplicar la prueba diagnóstica al grado 5 del grupo cinco.
Objetivo 2 Diseñar una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica que apoye el fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en contexto del idioma inglés en el recurso educativo digital abierto Educaplay en los estudiantes del grado 5 grupo 5 de la Institución Educativa Millán Vargas.	Recursos Educativos Digitales Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica	Ebook Planeación Secuencia Didáctica	Educaplay Powtoon Genially Youtube Prezi. Actividades digitales de la secuencia didáctica en las herramientas mencionadas. (valoración del contenido por parte de expertos a través de una checklist)	Escoger y diseñar el Ebook que contiene las actividades a desarrollar. Emplear el aprendizaje basado en secuencias didácticas en las actividades a desarrollar para fortalecer el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado 5. Así mismo se realizara la valoración por expertos en el área del idioma inglés.
Objetivo 3 Implementar una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica. que apoye el fortalecimiento del	Nivel de vocabulario	Vocabulario en contexto Ebook	Diario de campo (Journal) Observación participante/ y no participante	Hacer seguimiento a cada actividad de manera individual para observar y

aprendizaje del vocabulario en contexto del idioma inglés en el recurso educativo digital abierto Educaplay en los estudiantes del grado 5 grupo 5 de la Institución Educativa Millán Vargas.	Recurso Educativo Digital Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica.	Planeación Secuencia didáctica		analizar el avance del estudiante.
Objetivo 4 Evaluar los resultados obtenidos de la propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado 5° grupo 5 de la Institución Educativa Millán Vargas.	Resultado de la Evaluación del nivel de vocabulario.	Nivel de vocabulario logrado por los estudiantes al finalizar la propuesta metodológica basada en secuencia didáctica.	Post-test diseñado en la herramienta digital Educaplay. Informe de revisión y seguimiento en la herramienta educativa digital Educaplay.	Aplicar el Post-test de la evaluación de desempeño. Evaluar los resultados obtenidos en el informe de revisión y seguimiento que nos brinda la herramienta digital Educaplay.

Nota. Descripción de la relación entre las categorías, subcategorías, instrumentos y estrategias a desarrollar, con los objetivos específicos del proyecto de investigación. Elaboración propia.

3.4. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Información

En este apartado del proyecto de investigación se recopilan los datos que tienen relación con las variables comprendidas en el estudio a través del método cualitativo. Según Arias (2006):

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas o maneras en las que se pueden obtener la información, el mismo autor señala que los instrumentos son medios

materiales, (formatos, formularios, tablas, etc.) que se emplean para recoger y almacenar datos.

Las principales técnicas de recolección de datos para la presente investigación se basan en la realización de un diagnóstico a través de un examen diagnóstico (pre-test), seguida de una lista de chequeo (check list) para la evaluación del diseño, la observación participante y no participante en la fase de implementación para la construcción del diario de campo (journal), y por último un examen final (post-test) donde se analiza los resultados obtenidos en la implementación. Y así verificar si se han logrado los objetivos propuestos al inicio de esta investigación.

Teniendo en cuenta, lo expresado por Rodríguez (2008) las técnicas, “son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas”.

3.4.1. Prueba Diagnóstica (Pre Test)

Lo expresado según Santos (1995) sostiene que:

Mediante la evaluación diagnóstica se logra determinar cuál es el estado cognoscitivo, actitudinal de los alumnos. Admite ajustar la acción a las particularidades de los educandos. Ella facilita el aprendizaje significativo y relevante, ya que parte de los saberes previos, de las actitudes y perspectivas de los estudiantes. Se trata de un estudio transversal y comparativo, cuyo objetivo es la validación de la capacidad de una prueba para discriminar entre la presencia o ausencia del fenómeno de interés.

“La evaluación diagnóstica puede recabar información sobre conocimientos y experiencias previas, estilos de aprendizaje e intereses de los estudiantes, y ayuda a contextualizar desde parámetros realistas la selección de estrategias de enseñanza y aprendizajes en pos de un aprendizaje significativo” (Vega, 2015).

La relevancia radica, entre otros aspectos, en reflexionar e interpretar la importancia e incidencia del proceso de caracterización en el aprendizaje y desarrollo social del estudiante y en las prácticas docentes, además de las transformaciones que con éste se puedan generar. Plasmar de forma ordenada estos conocimientos puede ser base para el mejoramiento de la calidad educativa, demanda actual de la sociedad.

En este sentido y para el propósito de esta investigación la evaluación diagnóstica, nos muestra información relevante acerca del nivel de vocabulario de los estudiantes del grado quinto grupo 5 de la institución educativa Millán Vargas.

3.4.2. Observación

La observación significa, según Pardinás (2005):

El conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. Así mismo, la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta manifiesta de las personas, procesos, u objetos bajo estudio. Puede usarse como instrumento de medición en variadas circunstancias. La observación puede ser participante o no participante, de acuerdo con la injerencia del docente-investigador. (Unicartagena, 2021)

Observación Participante. El observador interactúa con los sujetos observados, mientras que en la observación no participante no ocurre esta interacción. De esta manera, para Latorre (2000) “Los datos recolectados en la observación nos ayudan a identificar evidencias o pruebas para comprender si la solución ha tenido lugar o no” y ya que la investigación-acción ofrece una mejora de la práctica profesional, la observación será de suma importancia para que este método de investigación sea efectivo en su propósito.

La observación participante se caracteriza por acciones tales como tener una actitud abierta, libre de juicios, estar interesado en aprender más acerca de los otros, ser consciente de la propensión a sentir un choque cultural y cometer errores, la mayoría de los cuales pueden ser superados, ser un observador cuidadoso y un buen escucha, y ser abierto a las cosas inesperadas de lo que se está aprendiendo. (Dewalt, 1998).

Demunck y Sobo (1998) revelan varias ventajas de usar la observación participante por encima de otros métodos de recolección de datos. Esto incluye el hecho de que ofrece acceso a la "cultura entre bastidores" (p.43); permite también una descripción ricamente detallada, que ellos interpretan como un poner de relieve el objetivo que se tiene de describir "comportamientos, intenciones, situaciones y eventos que son comprendidos por los informantes"; y provee oportunidades para ver o participar en eventos no programados.

Observación no Participante: La observación no participante se caracteriza por llevar a cabo el estudio de la materia u objeto estudiado sin participar con él. De este modo, se busca conseguir la mayor objetividad posible, ya que al no participar de forma activa con lo que se estudia, se puede observar en su estado natural sin que el investigador pueda alterar su naturaleza mediante el simple hecho de estudiarlo.

Según la Universidad Internacional de Valencia (2028) “la observación no participante presenta una serie de ventajas a la hora de realizar una investigación si se la compara con la observación participante, que sería aquel estudio en el que el investigador sí que participa de forma activa con el objeto estudiado”. Por ejemplo, la observación no participante presenta una mayor objetividad, que es uno de los requisitos para que un estudio pueda ser tomado como científico. “En este sentido, es importante entender que ciertas disciplinas, como la antropología y la sociología, son especialmente sensibles a la subjetividad por parte del investigador”.

En este estudio de investigación la observación se convierte en un elemento primordial de la fase de implementación, ya que los estudiantes estarán realizando diferentes actividades, e interactuarán constantemente con el grupo de docentes que ejecutarán este proyecto, quienes toman el rol de docentes investigadoras participantes y no participantes para crear un diario de campo donde se plasmaran los hechos más importantes ocurridos durante la implementación.

3.4.3. Diario de Campo (Journal)

Un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica es el diario de campo, el cual es “un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole” (Latorre, 1996 en Gonzalo, 2003).

Cerda (1993) también describe un diario de campo como “una narración minuciosa y periódica de las experiencias vividas y los hechos observados por el investigador, este diario se

elabora sobre la base de las notas realizadas en la libreta de campo o cuadernos de notas que utiliza el investigador para registrar los datos e información recogida en el campo de los hechos”.

De esta manera:

El diario de campo es un instrumento que favorece la reflexión sobre la práctica docente, y que facilita la toma de decisiones acerca de su proceso de evolución y la lectura de ésta, convirtiendo al docente en investigador, en un agente mediador entre la teoría y la práctica educativa, propiciando así en él el desarrollo de niveles descriptivos, analíticos, explicativos, valorativos y prospectivos dentro del proceso investigativo y reflexivo que se lleva a cabo al interior del aula de clase, por lo tanto favorece el establecimiento de conexiones significativas entre el conocimiento práctico (significativo) y el conocimiento disciplinar (académico) (Santibajal, 2013).

De acuerdo a estos conceptos y en contexto con nuestro trabajo de investigación este instrumento nos permitirá registrar la observación de las clases realizadas por las docentes investigadoras, así como el análisis detallado y el hallazgo de puntos en común para el avance del proceso de investigación hacía el fortalecimiento del vocabulario en contexto en el idioma inglés de los estudiantes.

3.4.5. Listas de Chequeo (check List)

Se entiende por lista de chequeo (check list) a un listado de preguntas, en forma de cuestionario que sirve para verificar el grado de cumplimiento de determinadas reglas establecidas a priori con un fin determinado. El uso de estas listas está generalizado en rubros muy diversos

que van desde verificar y determinar el potencial de mercados extranjeros hasta medir la confiabilidad y seguridad de sistemas informáticos, incluyendo ítems tales como la evaluación de criterios de usabilidad de un sitio de Internet, como así también la verificación de un plan de vuelo en aeronáutica, siendo estos solo algunos usos para ejemplificar el amplio espectro. Las listas de chequeo (check list), son una de esa herramienta eficiente que, correctamente usadas, pueden ayudar a alcanzar el objetivo deseado.

Para Rodríguez y Bernal (2012) las listas de chequeo o checklist son “formatos de control, se crean para registrar actividades repetitivas y controlar el cumplimiento de una serie de requisitos o recolectar datos ordenadamente y de forma sistemática”.

3.4.6 Prueba Final (Post-Test).

Según Yela (1996) la palabra inglesa “test significa, como nombre, reactivo y prueba, y como verbo ensayar, probar o comprobar”. Se deriva del latín tesis. Ha sido señalada internacionalmente para expresar un cierto tipo de examen muy usado en Psicología y Pedagogía. El mismo autor también nos dice que:

Es una situación problemática, previamente dispuesta y estudiada, a la que el sujeto ha de responder siguiendo ciertas instrucciones y de cuyas respuestas se estima, por comparación con las respuestas de un grupo normativo (o un criterio), la calidad, índole o grado de algún aspecto de su personalidad (Yela, 1996).

Para la recolección de datos en la etapa de implementación en esta investigación se utiliza el test porque permite cuantificar y organizar los datos, tanto en la prueba diagnóstica como en la

etapa de evaluación final con lo que se analizará la evolución de los estudiantes en cuanto al fortalecimiento del vocabulario en inglés desde la primera etapa en la prueba diagnóstica hasta esta etapa final.

Valoración de instrumentos por expertos: objetividad, validez y confiabilidad

La evaluación mediante el juicio de expertos, “consiste, básicamente, en solicitar a una serie de personas la demanda de un juicio hacia un objeto, un instrumento, un material de enseñanza, o su opinión respecto a un aspecto concreto” (Cabero y Llorente, 2013).

Los instrumentos utilizados en este trabajo investigativo fueron todos valorados por parte de expertos en el área de la enseñanza del idioma inglés a través de rubricas de valoración. (Ver anexo 1) Demostrando con esta calificación la pertinencia de estos para la obtención de la información en cada una de las etapas del proyecto de investigación además del alcance de los objetivos propuestos, ya que las escalas de valoración de los 3 expertos evaluadores, muestran que estas herramientas tienen suficiencia, pertinencia, claridad y coherencia en relación con los objetivos propuestos en el proyecto.

3.5. Ruta de Investigación.

La ruta metodológica define el camino a seguir durante el desarrollo del proyecto. Son los componentes de una metodología, elegidos con base en las necesidades de la institución, el tipo de problema a resolver o la iniciativa de mejora. “La importancia de seleccionar una ruta adecuada para el proyecto radica en poder identificar una visión clara, optimizar recursos y

atender los posibles riesgos” (Chávez, 2011). Dicho de otro modo, son las técnicas, instrumentos y procedimientos para recoger información según las fases de desarrollo del proyecto:

Fortalecimiento del Vocabulario en el Idioma Inglés en Estudiantes de Grado Quinto Mediante el Modelo de Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica Mediado por un English Digital Book.;

De esta forma, el trabajo de campo en esta investigación, tiene en cuenta los cuatro objetivos específicos planteados en el problema de la investigación, los cuales dan paso a la realización de fases que permitirán el desarrollo de las actividades del proyecto, es decir que se abordará en tres fases, que tendrán relación directa con los objetivos específicos de la investigación, las cuales responden al enfoque, el modelo y el tipo de investigación planteada en este proyecto.

3.5.1 FASE 1. Diagnóstico.

Según Martínez (2013) “sin duda alguna el diagnóstico constituye el principal elemento para la realización de una investigación pues sin él sería prácticamente imposible llevar a buen término y con resultados positivos un trabajo relacionado con la mejora de alguna situación”. De ahí que sea de suma importancia realizar un diagnóstico formal en cualquier tipo de investigación pues nos permitirá tener un acercamiento con la realidad escolar y con los factores que inciden en ésta. El mismo autor también expone que:

El diagnóstico sea conceptualizado como un proceso fundamental para conocer las características y condiciones en las que se encuentra un grupo, un lugar o algún aspecto relacionado con la realización o logro, por lo que brinda conocimientos específicos y valiosos para la toma de decisiones (Martínez, 2013).

En esta fase se aborda el objetivo específico número 1 que tiene como fin realizar un diagnóstico inicial del nivel de vocabulario que tienen los estudiantes del grado quinto grupo 5 de la institución educativa Millán Vargas. Primeramente, se realizará una prueba diagnóstica, que contendrá preguntas de identificación y uso de vocabulario en contexto del idioma inglés, con el fin de establecer los estudiantes que presentan dificultades en el nivel de desempeño del vocabulario al iniciar el proyecto, a través del recurso English Digital Book. Con los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica, se identificarán las falencias las cuales servirán de apoyo para la elaboración de la secuencia didáctica como recurso pedagógico.

3.5.2 Fase 2. Diseño

La fase de diseño en una investigación según Cerda (2015) “constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o comprobar la hipótesis de investigación. el diseño de investigación desglosa las estrategias básicas que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable”. este mismo autor también señala que “el diseño de investigación estipula la estructura fundamental y especifica la naturaleza global de la intervención”. para esta fase del proyecto, se diseña un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica como estrategia pedagógica donde se desarrollarán actividades pertinentes para el fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto grupo 5 de la institución educativa Millán Vargas; esta secuencia es validada a través de diferentes criterios referentes al contenido en una check-list, por expertos en la enseñanza del idioma inglés, verificando su pertinencia, suficiencia y claridad para el desarrollo de este proyecto. (Ver anexo 1)

5.5.3 Fase 3. Implementación.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Gainza y Kerton (2012) “esta es la parte de instrumentación práctica del proyecto e implica prestar atención a tres pasos básicos: la sensibilización, la aplicación y el seguimiento”. Siguiendo con este apartado Kerton (2012) añade que:

La sensibilización presupone concientizar e informar, lo que exige motivar para la participación, despertar el interés, creándole la necesidad de informarse, para que cada sujeto se sitúe y asuma un rol activo en la ejecución. Por ende, la aplicación del proyecto debe asumirse con un carácter sistémico, desarrollador e integrador, para lo cual se tiene en cuenta la forma en que se organizan, suceden, complementan y coordinan las diferentes acciones, impidiendo la aparición de desajustes que influyan negativamente en la realización del proyecto.

Teniendo en cuenta lo antes expuesto y en concordancia con el tercer objetivo específico del proyecto, se implementará un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica buscando el fortalecimiento del vocabulario en contexto de los niños de quinto grado grupo 5 de la Institución Educativa Millán Vargas.

3.5.4 Fase 4. Evaluación

En esta fase del proyecto se determinará el progreso que lograron los alumnos después de la implementación de la prueba diagnóstica, realizando una evaluación final, además de la

técnica de observación, hasta la culminación de las actividades del proyecto de investigación. es también, de suma importancia resaltar que “la evaluación es inherente a la educación pues tanto el estudiante como el docente están atentos al avance del aprendizaje como resultado de un proceso planeado de escenarios de enseñanza-aprendizaje” (MEN, 2016). Pastor (2003) la define como “la recolección sistemática de información para tomar decisiones” (p.3). Es una práctica que permite al maestro, entre otras cosas, detectar dificultades y planear los logros de los estudiantes en una manera profunda, y así llegar a que este alcance un aprendizaje significativo.

La evaluación para el aprendizaje es formativa y proporciona oportunidades para hacer seguimiento al progreso de los estudiantes y el nivel de comprensión de los temas. este tipo de evaluación se define como un “proceso continuo de acopio de información sobre el alcance del aprendizaje” (Consejo de Europa, 2001, p. 186). esta información debe usarse como insumo para la planificación del curso y la retroalimentación a los estudiantes. Se recomienda que lo observado durante este tipo de evaluación sea considerado por el profesor en la asignación de notas de desempeño de los estudiantes. De esta manera, se ayuda al docente y al estudiante a detectar necesidades puntuales o falencias en el aprendizaje, lo que lleva a la realización de ajustes necesarios en la práctica instruccional. esta evaluación retroalimenta la enseñanza.

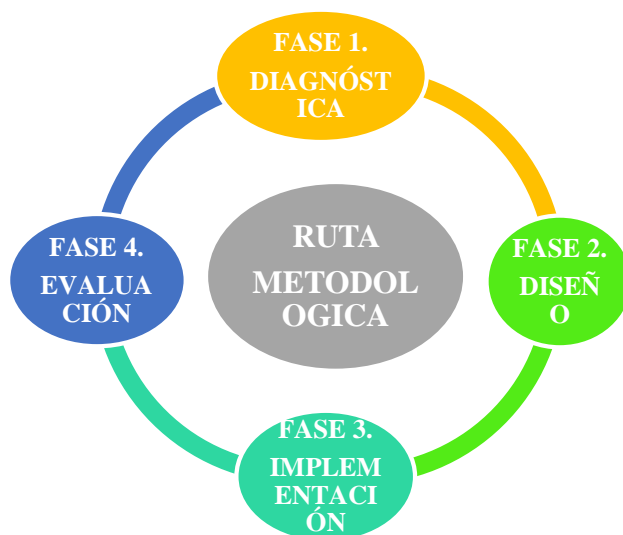
La evaluación del aprendizaje es sumativa y se concreta en procedimientos e instrumentos que los maestros proponen como actividades que les permitan evaluar el nivel de logro y de desempeño de los estudiantes en un tema dado, para comparar sus resultados con los estándares o indicadores del aprendizaje previamente establecidos. Estas evaluaciones buscan resumir “el aprovechamiento al final del curso con una calificación” (Consejo de Europa, 2001) por lo que, normalmente, están dadas al final de una unidad, un módulo, un semestre o el año

completo, y se reportan como notas y requieren que el maestro recopile e interprete información pertinente sobre los conceptos, conocimientos, habilidades y actitudes del dominio que está evaluando.

A continuación, se muestra la ruta metodológica que se llevará a cabo en el presente proyecto de investigación.

Figura 6

Ruta de investigación



Nota. Fuente: Elaboración propia.

3.6 Recurso Para el Análisis de la Información

“El análisis de la 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” (Sandín, 2003). El análisis de la información en este proyecto, hace parte de un proceso en el que se hará una adquisición de conocimientos recopilados de las experiencias adquiridas dentro de las fases de las rutas de investigación, las cuales generaran un conocimiento, una apropiación, unas actitudes, un cambio de comportamiento, que será sistematizado a través de diferentes técnicas para la recolección de la información, esto permitirá hacer un análisis de la información y a su vez ayudará a tener información apropiada, útil y aplicable, que se pueda analizar de manera objetiva y subjetiva, que dé respuesta al cumplimiento del objetivo planteado en el proyecto.

Por consiguiente, para esta etapa de la investigación se utilizarán como recursos para el análisis y recolección de los datos, la herramienta Piktochart, que según lo expresado por esta misma página (2020):

Busca que las representaciones, los trabajos y la materia sean percibidas de una manera distinta, siendo esta más llamativa y versátil que otras herramientas. Se trata de una herramienta en línea, su función principal es la creación y diseño de infografías de manera gratuita y práctica. Este programa permite además convertir cualquier texto en una breve y sintetizada historia visual, así como también informes, presentaciones en línea, pósteres, gráficos e impresiones, adhiriéndose a un modo de trabajo colaborativo.

Del mismo modo se tomarán en cuenta los informes de resultado que brinda la herramienta Educaplay, según lo expuesto por Gálvez (2019):

Educaplay proporciona herramientas valiosas para realizar un proceso enseñanza aprendizaje interactivo, creativo, significativo, colaborativo y cooperativo entre otros, para que realmente los procesos de formación y preparación logren de forma pertinente la calidad educativa que se persigue en todos los niveles, especialmente en el nivel superior.

Por lo tanto, la herramienta muestra el puntaje que lograron de acuerdo con las respuestas acertadas y también nos permite como docente conseguir la tabulación de datos de todas las actividades realizadas para luego examinarlas y extraer las características primordiales del problema en estudio. Así mismo, se tomarán para su análisis los apuntes, tomados mediante la observación participativa y no participativa en el diario de campo; los cuales ayudarán en la tabulación de la información, para su posterior análisis y triangulación.

A manera de conclusión con la metodología planteada en el proyecto de investigación: fortalecimiento del vocabulario en el idioma Inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica mediado por un English Digital Book, se logrará como menciona Franco (2011):

Mediante las acciones descritas y analizadas a través de procedimientos específicos donde se incluyen las técnicas de información y recolección de datos, se puede determinar el cómo se realizará el proyecto en estudio. Por lo tanto, puede decirse que la metodología es el producto de la aplicación, ordenada y lógica, de los concepciones y fundamentos mencionados en el marco teórico.

Capítulo 4: Intervención Pedagógica o Innovación TIC

En este capítulo se procederá a desarrollar la intervención pedagógica, ejecutada a través de un English Digital Book mediante el modelo de aprendizaje basado en una secuencia didáctica, el cual sirve de apoyo pedagógico y tecnológico para lograr el objetivo general de este proyecto de investigación, que se refiere al fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés. Por lo tanto, se implementan y se pondrán en práctica las actividades a las que hacen referencia los objetivos específicos del proyecto.

Según el método de enseñanza, los profesores deben realizar investigaciones y participar en la formación sobre el tema para cambiar el modo al enseñar en su labor pedagógica. El maestro activo planifica, analiza, reflexiona los procesos de aprendizaje e indaga en los contenidos para favorecer las nociones dentro del aula, sentirán que son comprendidos y tratados no como despreocupados o incapaces, sino como individuos que presentan dificultades en la aprehensión de alguna destreza o conocimiento (García y Rodríguez, 2020).

De esta manera, el propósito fundamental de este apartado es hacer una descripción profunda con relación a los objetivos específicos propuestos, las categorías de estudio y las subcategorías que se escogieron para dar cumplimiento en lo relacionado con la intervención pedagógica de este proyecto. Las cuales se realizaron teniendo en cuenta las falencias de aprendizaje presentadas por los estudiantes del grado quinto del grupo cinco de la Institución Educativa Millán Vargas, dentro de las cuales se pueden mencionar: la comprensión y uso de diferentes vocablos de la lengua inglesa. El proyecto se implementó

mediante una secuencia didáctica que se encuentra plasmada en el recurso educativo digital, los cuales se detallan a continuación.

Cabe resaltar que todos los recursos educativos digitales utilizados, fueron valorados por parte de expertos en el área de enseñanza del idioma inglés. (Ver anexo 1)

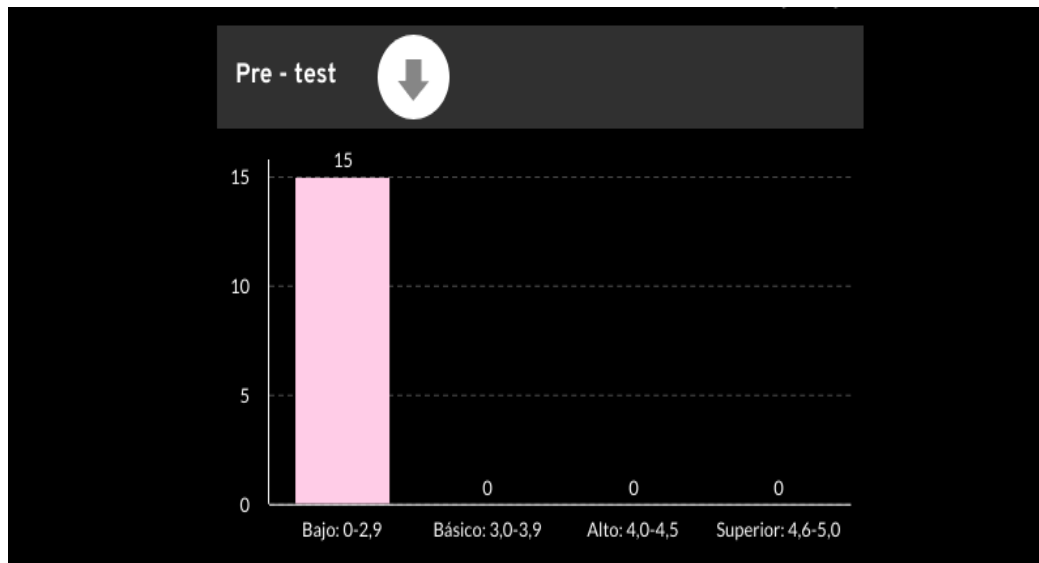
4.1 Primer Apartado

Apartado referido al objetivo específico 1 Diagnosticar: Inicialmente se elaboró una prueba diagnóstica, la cual fue diseñada por la docente investigadora participante, el objetivo de la prueba está dirigido a diagnosticar el nivel de vocabulario y la comprensión del idioma de los estudiantes al finalizar el grado quinto según lo contemplado en los Estándares Básicos de Competencias y los derechos básicos de aprendizajes, que son las directrices de lo que los estudiantes deben saber y conocer por grupos de grado, según el Ministerio de Educación Nacional, articulado con los planes de área de la Institución. Esta prueba contiene 8 preguntas dirigidas a valorar las competencias lingüística y pragmática, así como las habilidades de lectura y escritura de vocabulario básico en contexto del idioma inglés. Las preguntas estaban enmarcadas a identificar, describir, reconocer y utilizar el vocabulario en la segunda lengua teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente. (Ver anexo 2) Esta prueba fue valorada por parte de expertos en el idioma inglés, a través de una lista de chequeo donde se evaluó la pertinencia, suficiencia, claridad y coherencia de la misma con relación a los objetivos planteados en este aparte de la investigación. (Ver anexo 1)

Una vez realizada la prueba por parte de los estudiantes y verificar los resultados por parte de la docente encargada, se pudo evidenciar las dificultades que

Figura 7

Gráfica de desempeño del Pre-test



Nota: Fuente: Elaboración Propia.

presentan estos alumnos en lo que se refiere a la categoría de nivel de vocabulario en el idioma inglés, en la cual se evidenció que el 100 % de los estudiantes de la muestra, no logró superar la prueba según los niveles de desempeño, reflejando deficiencias, según los lineamientos curriculares, los logros propuestos para el grado en el plan de área y el nivel de desempeño de lo que necesita alcanzar en cada grado. Igualmente se pudo constatar que los resultados obtenidos en el nivel de vocabulario, repercuten en gran medida en los resultados de la subcategoría vocabulario en contexto, ya que la prueba reflejó que los estudiantes no afianzaron en grados anteriores los aprendizajes necesarios para el uso del vocabulario en contexto, obteniendo niveles bajos en su gran mayoría. (Ver figura 7)

Las repercusiones pedagógicas que pueden tener los resultados encontrados en esta fase diagnóstica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es que no pueden comunicarse en función a la lengua ya que no van a poder transmitir sus ideas de forma clara y coherente, del mismo modo tampoco van a entender lo que otra persona les quiera comunicar.

Tal como lo exponen Ceballos et al. (2014):

Los estudiantes necesitan saber las características significativas del idioma, en este caso el inglés, como el orden de palabras. Aprender un idioma significa adquirir la capacidad de comunicarse, formular y responder preguntas, hacer declaraciones y producir formas (palabras, frases, oraciones, etc.) normales y auténticas que son utilizado por hablantes nativos. El aprendizaje de idiomas además incluye aprender sobre la cultura, gestos y las expresiones habladas que dan mayor significado a las palabras o frases, como fue dicho anteriormente, la connotación del mensaje. El vocabulario es también un área importante del lenguaje que deben introducirse, teniendo en cuenta las palabras de contenido.

4.2 Segundo Apartado

Apartado referido al objetivo específico 2 Diseñar: En un segundo momento y teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica, se abre paso al diseño de un English Digital Book que contiene una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica, dentro de la cual se puntualizaron diferentes momentos, y en donde se utilizaron herramientas digitales, creando actividades interactivas para apoyar los aprendizajes propuestos. Por ejemplo, en Educaplay, se crearon las actividades de profundización de cada

módulo, además de los tests evaluativos de estos. En Powtoon, Prezzi y Genially se crearon

Figura 8

Portada: English Digital Book



Nota. Fuente: Tomado de My English Ebook.

presentaciones explicativas de la temática a presentar, al igual que se usó YouTube para reproducir videos de presentación de estas temáticas a estudiar por los estudiantes. La secuencia didáctica consta de cuatro módulos dentro de los cuales cada uno de ellos presenta varias etapas, con una temática articulada y enmarcada hacia la consecución del objetivo que es fortalecer el vocabulario en contexto del idioma inglés; Entre las etapas que presenta la secuencia didáctica, podemos encontrar: actividades de apertura, actividades de desarrollo, actividades de cierre y de evaluación para así verificar los ajustes necesarios que se deben realizar con el fin de alcanzar las metas de aprendizaje.

Figura 9

English Digital Book: Contenido



Nota. Fuente: Tomado de My English Ebook.

La selección de las diferentes actividades para el diseño del ebook, que se encuentran en la secuencia didáctica tienen como objetivo fortalecer el vocabulario en contexto de los estudiantes del grado 5 y que a la vez logren desarrollar habilidades computacionales, este recurso digital ofrece contenido articulado que permite una fácil navegación por parte del estudiante, se quiere alcanzar en ellos el desarrollo del proceso de aprendizaje significativo, que refuercen las distintas habilidades de la lengua extranjera, especialmente la escritura y la escucha.

Es importante resaltar que el diseño del ebook contiene en su portada el nombre del recurso; el cual es: My English Ebook, además, logos institucionales de la Universidad de Cartagena y la Institución Millán Vargas con la articulación que tiene el proyecto, entre la

Institución de Educación superior y la Institución Educativa y una imagen tomada de la web que hace referencia a la interconectividad y riqueza cultural que representa el aprendizaje de un segundo idioma, especialmente del inglés que es considerada una de las lenguas más habladas en el mundo. (Ver figura 8)

Así como lo expone Gardner (1982) en su modelo socio educativo, en cual identificó una serie de factores que se interrelacionan en el aprendizaje de un segundo idioma. Estos factores son el entorno social y cultural, las diferencias individuales del alumno, el entorno o contexto en el que tiene lugar el aprendizaje y los resultados lingüísticos. Así mismo expone que el medio social o cultural se refiere al ambiente en el cual un individuo se encuentra, determinando así sus creencias acerca de otras culturas y de otros idiomas. determinando así sus creencias acerca de otras culturas y de otros idiomas. Son estas creencias que tienen un impacto significativo en el aprendizaje.

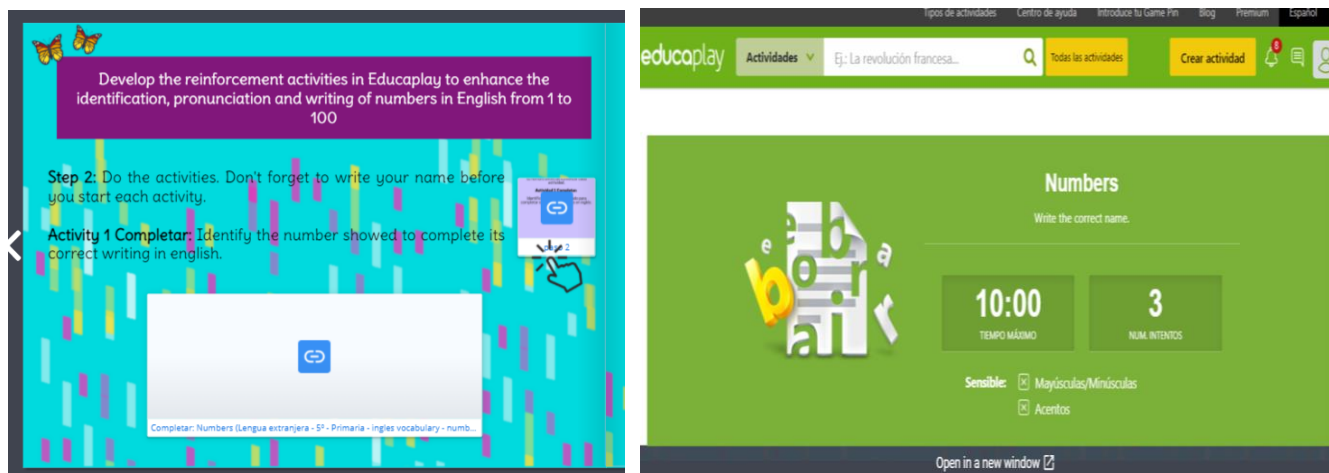
En la primera página aparece el nombre del proyecto, el objetivo del recurso y los objetivos del área, así mismo una imagen de bienvenida tomada de la web, a continuación se encuentra el enlace que conduce a la prueba diagnóstica implementada en el proyecto, en la medida que se va navegando en el libro se encuentran de manera secuencial un contenido pedagógico, descrito de la siguiente manera: Módulo 1, el cual contiene 2 partes, la primera parte referente al vocabulario básico de los números del 1 al 100 y la segunda parte las actividades relacionadas con la hora. Estas contienen videos de repaso e introductorios de la temática en powtoon, prezi y YouTube respectivamente. Seguidamente el libro conduce a los estudiantes a la temática del Módulo 2 el cual contiene videos introductorios en YouTube, y ejercicios de profundización en Educaplay relacionadas con la descripción de actividades. posteriormente se

desarrolla el Módulo 3 con la temática relacionada con las expresiones de frecuencia, que de la misma forma contiene videos introductorios en YouTube y actividades de profundización en Educaplay y Quizzis y finalmente se encuentra el Modulo 4 relacionado con la descripción de su rutina diaria, con actividades en You Tube, Genially y Educaplay en donde se integran todos los aprendizajes vistos anteriormente para lograr el objetivo general del proyecto. (Ver anexo 3)

Cabe recordar que todas las secciones de los módulos finalizan con un post-test en la herramienta Educaplay, con el propósito de retroalimentar los contenidos de aprendizaje. También en cada apartado hay una breve explicación referente a la explicación de cada actividad, así mismo, enlaces de ayuda en la herramienta Canva como soporte al entendimiento de las actividades en el idioma español. Al final del Ebook se encuentra un certificado por haber participado y completado el Ebook.

Figura 10

Actividades: English Digital Book



Nota: Fuente: Tomado de My English Ebook.

Pertinencia del Recurso

La incorporación de recursos educativos digitales como un ebook puede transformar positivamente el ambiente escolar ya que es una herramienta digital que nos facilita y apoya la labor docente, permitiendo crear actividades de aprendizajes dinámicas e interesantes en relación a los contenidos temáticos del currículo, y éstos a su vez ayudan a desarrollar otras habilidades.

Bobbio et al. (2017) establece que:

Incorporar un ebook al ambiente de aprendizaje trae amplias ventajas ya que motiva a los estudiantes a investigar, indagar, comunicarse, construir, explorar, experimentar, expresarse y reflexionar, es decir, acceder a una gran cantidad y variedad de recursos didácticos desde cualquier lugar y en cualquier momento. De esta manera, es posible atender a distintos estilos de enseñanza y aprendizaje, conectando lo que sucede en el aula con la realidad fuera de ella. Además, la combinación de aprendizajes formales e informales contribuye a incrementar el interés de los estudiantes.

Entonces, la creación de un English Digital Book para el fortalecimiento del vocabulario en estudiantes del grado quinto en la Institución Educativa Millán Vargas, no solo está encaminado a potenciar las habilidades cognitivas de los alumnos, sino también a incentivarlos a mejorar su entendimiento de este idioma extranjero de una manera dinámica, que sea llamativa para ellos y despierte la curiosidad por aprender y conocer acerca de este idioma de una manera autodidacta y autónoma.

Así mismo el uso de los E-books provee posibilidades de realizar diversas actividades interactivas para incrementar el léxico y reforzar la gramática, del mismo modo fomentar el trabajo cooperativo, la curiosidad y creatividad, con el propósito de

obtener una acogida positiva y provechosa, debido a que los estudiantes están realmente interesados en el uso de la tecnología para aprender (Yanchatipán, 2017).

Impacto Pedagógico y Tecnológico del Recurso

El proyecto de investigación que se está desarrollando, pretende una transformación en la forma de enseñar y de aprender, puesto que se fundamenta principalmente en que los estudiantes puedan alcanzar sus aprendizajes de manera significativa, mejorando al mismo tiempo habilidades y competencias, lo que los proyectará a desenvolverse de una manera más productiva en la sociedad actual. Para lo cual el Aprendizaje Basado En Secuencia Didáctica, brinda la posibilidad de organizar de manera secuencial, las actividades pedagógicas, buscando la consecución del objetivo propuesto que para el caso es el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés.

Es clave señalar, que el proceso Educativo ha tenido que asumir diferentes desafíos frente a los grandes cambios originados por la era digital, como menciona Herrera (2015):

La tecnología y sus aportaciones van evolucionando y cambiando los campos del conocimiento de manera muy rápida, es aquí, donde se puede valorar que la educación, como disciplina, está asumiendo nuevos retos; por consiguiente, se hace necesario incorporarlas en el ámbito escolar, puesto que con el apoyo de herramientas educativas digitales se genera una sociedad con habilidades computacionales para desenvolverse en su quehacer diario.

Por todo lo anteriormente expuesto el proyecto Fortalecimiento del Vocabulario del Idioma Inglés mediante English Digital Book en la Institución Educativa Millán Vargas tendrá un impacto tecnológico positivo en la comunidad educativa, ya que al implementarlo se desarrollará utilizando los RED como apoyo didáctico donde el estudiante será el principal protagonista del proceso y así lograr el objetivo general de esta investigación.

Las oportunidades que pueden ofrecer el uso de un idioma y más aún si se trata del inglés en sus diferentes niveles permitirá al estudiantado incluirse en el mundo actual que cada vez exige más formarse en conocimientos, aprender vocabulario, comunicación, expresar sentimientos, desarrollar una cultura y asumir una visión particular del contexto en que se desenvuelve. Actualmente es tan importante y necesario iniciarse desde muy temprano en la práctica de este idioma ya que la vida se mueve en círculo en donde la competencia laboral no admite excusas para no saberlo, por tal razón se ha vuelto una necesidad la enseñanza y el aprendizaje de este. El idioma inglés realmente es significativo en el mundo globalizado permite apoyarse en diversas tecnologías. Por lo anterior la realización de este proyecto conlleva a producir un impacto en los estudiantes en el crecimiento educacional, cultural y fortalecer aspectos significativos del vocabulario en el uso de esta lengua que se hace cada vez más frecuente.

Características Técnicas del English Digital Book

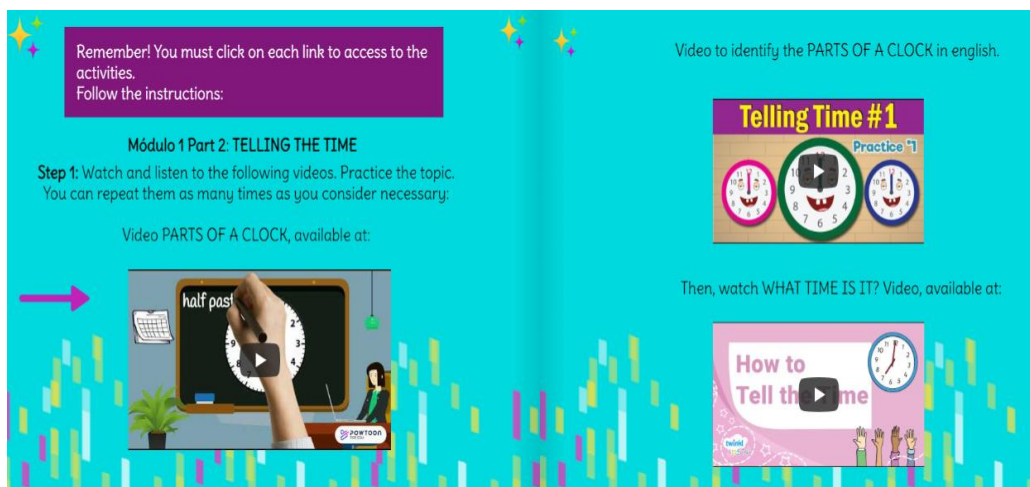
Según Sánchez (2017) “un ebook debe aportar información de valor, un buen título, estilo de redacción web pensada en el usuario, estructura lógica y navegable, contenido visual nítido, proporcionado y bien estructurado, excelente ortografía y gramática, entre otras”.

Teniendo en cuenta lo anterior el ebook diseñado para este proyecto, es accesible porque todas las actividades contenidas en él se pueden descargar, al igual que el libro en sí, convirtiéndolo en un recurso portable. Es de fácil navegabilidad porque con solo un click de acceso, los estudiantes pueden acceder al contenido y realizar las actividades, además tiene actividades en orden secuencial lo que facilita avanzar en las páginas y realizar las actividades. También es importante mencionar que el contenido está diseñado para que sea llamativo para niños en las edades de la muestra de la población, por sus colores, contenido multimedia y la facilidad con que los estudiantes pueden entender las actividades, con la traducción de éstas para mayor entendimiento.

De acuerdo con lo expuesto por Medina (2017) “El uso del ebook en el aula como una tecnología emergente supone un impacto en las relaciones entre el alumno, el conocimiento y con el proceso de aprendizaje que se espera se dé con la información que se transmite”.

Figura 11

Actividades: English Digital Book



Nota: Fuente: Tomado de My English Ebook.

Planeación Didáctica

Para fortalecer el vocabulario del idioma inglés en el grado quinto, se procedió a diseñar un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica que contribuye al logro del objetivo planteado. En la primera parte se muestran videos temáticos de cada actividad en YouTube, luego se presentan video-presentaciones de la temática como refuerzo de los aprendizajes en Powtoon, Prezzi, Genially, para después acceder a las actividades de desarrollo en las aplicaciones Educaplay, Quizziz y Canva. Al finalizar cada actividad se propone un test evaluativo. Las actividades de profundización están organizadas de la siguiente manera: Módulo 1: parte 1; Telling Numbers, Parte 2: Telling the Time, Módulo 2: Describing Activities, Modulo 3: Frequency Expressions, Módulo 4: Telling My Daily Routine. Cada módulo contiene un post-test, con el propósito de retroalimentar los contenidos de aprendizaje de las actividades y observar el progreso de los alumnos con el fin de seguir avanzando en el refuerzo de la temática.

Al finalizar todas las actividades se pretende que el estudiante tenga una mejor apropiación de la comprensión y el uso del vocabulario del idioma inglés, permitiéndole fortalecer la competencia comunicativa de la lengua, teniendo en cuenta los niveles de desempeño, según los Estándares Básicos del Competencias del MEN. (Ver anexo 3 planeación didáctica)

4.3 Tercer Apartado

Apartado referido al objetivo específico 3 Implementar. En un tercer momento que corresponde a la implementación pedagógica del Ebook fundamentado en Aprendizaje Basado

en Secuencia Didáctica , el grupo investigador procedió previamente a la organización del espacio que se utilizaría, en este caso se determinó la sala de sistemas de la Institución, la cual se convirtió para este proyecto en un laboratorio de inglés, adecuándola con las diademas, instalando el libro electrónico en cada uno de los computadores que los estudiantes iban a utilizar, así mismo verificar que los equipos de cómputo estuvieran en condiciones óptimas con los complementos necesarios para llevar a cabo la implementación del proyecto. Es importante resaltar que la Institución entregó durante la pandemia en calidad de préstamo los equipos tecnológicos de la sala de sistemas de primaria a los estudiantes para que pudieran conectarse desde casa y presentar sus actividades académicas, pero al momento de la devolución éstos equipos no regresaron en óptimas condiciones; Lo que ocasionó que buscáramos una alternativa de solución a la problemática presentada; se gestionó entonces, desde rectoría el acceso a la sala de sistema de bachillerato. Ya que no existían todas las herramientas para que éste funcionara como un laboratorio de inglés, se hizo la gestión por parte de las docentes investigadoras de diademas y video beam para el desarrollo de las actividades.

Tabla 3

Organizador gráfico sobre el diario de campo.

Semana/día	Fecha/hora	Módulo/actividad	Hallazgo/observación del instrumento
1/1	16/Nov/2021	Actividad de apertura	Ambientación del proyecto e información y explicación de la intervención pedagógica.
1/2	17/Nov/2021 1:00 a 4:00 p.m.	Módulo 1 parte 1: Telling Numbers	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se evidencia poca participación, timidez y habilidades computacionales en los estudiantes. ✓ La actividad con mayor complejidad para los estudiantes fue la sopa de letras por la falta de habilidad computacional.

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se presentaron problemas de logística: Las llaves de la sala de informática se extraviaron y falla de energía eléctrica.
1/3	19/Nov/2021 1:00 a 4:00 p.m.	Módulo 1 parte 2: Telling The Time	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes muestran mayor grado de motivación y adaptación en las actividades. ✓ Inestabilidad en la conexión de internet por amenaza de lluvia. ✓ Poca asistencia de estudiantes por vacunación contra el covid-19 lo que conllevó al retraso de actividades. ✓ Las actividades se realizaban con tres intentos. ✓ La actividad con mayor grado de dificultad fue la ruleta de palabras.
2/1	22/Nov/2021 1:50 a 4:00 p.m	Módulo 2: Describing Activities	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Retraso en hora de inicio de la intervención por lluvia. ✓ Intermitencia conexión a internet.
2/2	23/Nov/2021 1:00 a 4:00 p.m.	Módulo 2: Describing Activities	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes muestran más seguridad y familiaridad con las actividades a desarrollar y con las destrezas computacionales.
2/3	24/Nov/2021 1:00 a 4:00 p.m.	Módulo 2: Describing Activities	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Falla eléctrica en un sector del laboratorio provisional de Inglés. ✓ Insuficiencia de equipos por falla eléctrica. ✓ Docentes investigadoras prestan sus equipos de cómputo para seguir con el desarrollo de las actividades.
2/4	25/Nov/2021 1:00 a 4:00 p.m.	Módulo 3: Frequency Expressions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes se familiarizaron con el ebook y las herramientas digitales. ✓ Muestran mayores destrezas en el uso del equipo. ✓ Han dejado la timidez y se evidencia compañerismo y colaboración en el grupo. ✓ Los estudiantes utilizan con menos dificultades el vocabulario de la temática para resolver las actividades.
2/5	26/Nov/2021 2:30 a 4:00 p.m.	Módulo 3: Frequency Expressions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestran mayor uso de habilidades computacionales, facilitando la realización de las actividades. ✓ Mayor apropiación de la temática. ✓ Realización de actividades en menor tiempo por parte de estudiantes.
3/1	29/Nov/2021 1:10 a 4:00 p.m.	Módulo 4: Telling My Daily Routine	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se evidencia la cooperación y colaboración entre los estudiantes. ✓ Se observó avances significativos en cuanto al vocabulario en inglés, lograron formar oraciones de la temática y en la parte tecnología mejoraron sus destrezas computacionales. ✓ Se notó un ambiente de respeto y compañerismo.

3/2	30/Nov/2021 1:50 a 4:00 p.m.	Módulo 4: Telling My Daily Routine	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se presentó lluvia y generó intermitencia en la conexión de internet. ✓ Competitividad para superar los puntajes de las actividades. ✓ Mayor concentración e interés al realizar las actividades.
3/3	3/Dic/2021 1:10 a 4:00 p.m.	Módulo 4: Telling My Daily Routine	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes logran con mayor agilidad realizar las actividades. ✓ Hacen uso del vocabulario aprendido dentro del aula para comunicarse en el contexto. ✓ Se torna un ambiente agradable y divertido para ellos. ✓ Evento de clausura del proyecto, se les hace brindis y entrega de certificado a los estudiantes.

Nota: Hallazgos encontrados en el instrumento de observación, Diario de campo. Fuente:

Elaboración propia. (Ver anexo 4)

Para la primera semana de intervención pedagógica que se realizó en el laboratorio de inglés de la institución de forma presencial, se da apertura al primer módulo con el desarrollo de las actividades propuestas en el English Digital Book. Este se divide en dos momentos para su ejecución, una primera parte titulada Telling Numbers y una segunda parte Telling the Time. Aunque se sortearon algunos inconvenientes de tipo técnico en ésta semana, como por ejemplo que el fluido eléctrico se interrumpiera, que algunos computadores no tuvieran los controladores de software actualizados, también las condiciones climáticas no fueron favorables, puesto que hubo amenaza de lluvia, lo que ocasionó la inasistencia de algunos estudiantes, ya que algunos se estaban vacunando contra el covid 19, así mismo la falta de habilidades computacionales como : no conocer el teclado, no conocían el reloj análogo, pocas destrezas en el manejo del Hardware (teclado y mouse) de la mayoría de los estudiantes, todo esto conllevó a que la ejecución de las actividades se tornaran demoradas al principio de la intervención.

Figura 12

Intervención Pedagógica



Nota: Intervención pedagógica realizada con la muestra de grado quinto.

Todas estas situaciones presentadas, fueron aprovechadas por la docente investigadora participante para motivar y animar a los estudiantes, creando expectativas y despertando el interés de los mismos, porque se da cuenta que están un poco tímidos e inseguros, dando lugar a la explicación de la temática de los números en inglés su pronunciación y escritura, los escribe en el tablero e invita a la participación por parte de los estudiantes a pronunciar vocabulario de los mismos, motivándolos a participar voluntariamente; en este momento algunos estudiantes se mostraron receptivos, mientras que otros respondían tímidamente en voz muy baja, usaban pocas palabras en inglés y evitaban participar. Así mismo la docente investigadora participante hace una explicación acerca de la lectura del reloj análogo, apoyándose con imágenes.

También se evidenció en ésta observación, el agrado y motivación que les produjo los videos introductorios de las temáticas, puesto que son animados, dinámicos e interactivos, los

niños cantaban, tarareaban, repetían lo que escuchaban y se mostraban contentos, con sus expresiones corporales, demostrando el gusto por la manera en que estaban aprendiendo. De las actividades desarrolladas en esta primera parte del módulo 1, se pudo notar que la actividad de la sopa de letras, tuvo un grado mayor de dificultad, no tanto por no saber las palabras que debían buscar en ellas, sino por las dificultades que tenían para arrastrar el mouse en el computador, porque la mayoría acudía permanentemente a la docente participante para su orientación. Luego de varios intentos se notó una mejoría en este aspecto. En la medida que los estudiantes fueron superando estas dificultades, los niños crearon confianza en el manejo del computador y se apropiaron de los conocimientos relacionados con el vocabulario del idioma inglés.

Como lo expresa Morchio (2014):

La incorporación de las TIC en las prácticas pedagógicas supondrá una mayor integración de la escuela en el contexto de la sociedad de la información. En la sociedad actual tiene gran valor el dinamismo y la motivación, a lo que, sin duda, nos pueden ayudar las TIC en el aula ya que son herramientas que van a motivar a los estudiantes y están llenas de dinamismo; en este sentido, se dice que la multimedia es una herramienta de mediación didáctica efectiva en el aprendizaje autónomo de una lengua extranjera.

De igual forma se observó que a medida que los estudiantes fueron realizando las actividades, la actitud de estos fue variando y empezó a crecer el interés por el desarrollo de las actividades propuestas de acuerdo a la orientaciones encontradas en el English Digital Book, se empezaron a escuchar frases como la expresada por Diego “*tengo que superar el tiempo que hizo la profe Eliana*”, con base en las actitudes de los estudiantes en el desarrollo de estas actividad

Figura 13

Tabla de puntajes y Top 10 de Educaplay.

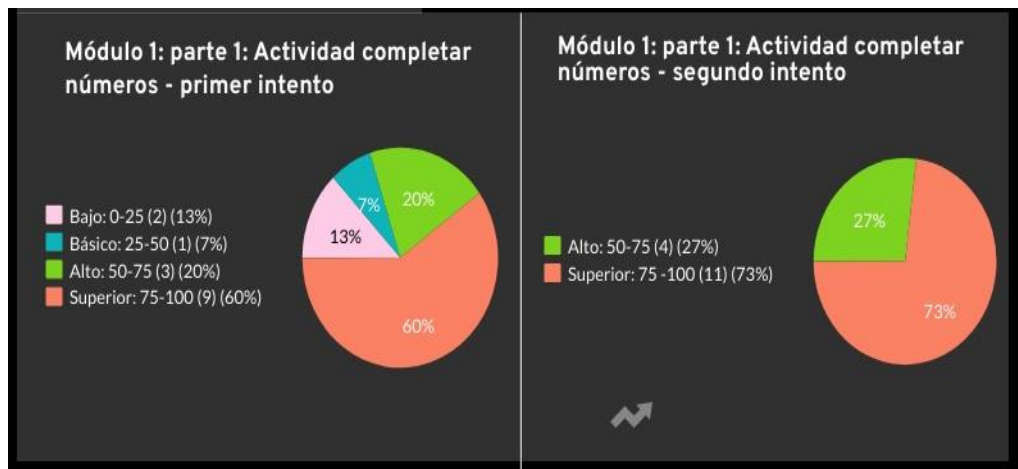
Rank	Name	Time	Score
1	Emmanuel avila jaraba	00:47	100
2	dewin anduar montoya ...	01:11	100
3	josue aguas marquez	01:16	100
4	diego y luis f	01:39	100
5	Sharith Pacheco Arroyo	02:00	100
6	Emily Valeria Guarín Mina	02:14	100
7	Gabriela Lozano Chima™	02:29	100
8	Valeria Sofia Montes G...	03:44	100
9	maria clara hererra	01:47	98
10	kendri yeneris chima	04:44	98

Nota: tabla de posiciones Educaplay. Adaptado de: *Informes Educaplay sitio personal.*

se notó que la mayoría de ellos se contagiaron de la buena energía de otros niños y todos querían superarse y armaron retos entre ellos para registrar el mejor tiempo y ser el primero, esto se observó en el duelo que armaron Diego y Emanuel en la que Emanuel dice “*ya nadie me rompe ese record*” quien repitió varias veces las actividades para mejorar el tiempo y en la que Diego intento superarlo y le responde jocosamente “*por un pelo no te gane*”, lo que demuestra que la herramienta seleccionada para las actividades de profundización Educaplay fue una excelente opción, ya que al mostrar las puntuaciones que ubican a los estudiantes en el top 10, incentiva los retos de querer superar a sus compañeros, como el ejemplo que se menciona entre Diego y Emmanuel. (Ver anexo 3)

Figura 14

Actividad 1. Módulo 1 parte 1. Primer intento e intento final.



Nota: Puntajes de la actividad 1. Módulo 1 parte 1. Primer intento e intento final de la muestra de estudiantes de quinto grupo 5.

Igualmente, en el desarrollo de la segunda parte del módulo 1 Telling the Time, la actividad que tuvo mayor dificultad para su realización fue la de la Ruleta de Palabras, puesto que los estudiantes además de manejar el tiempo, escribir la hora mostrada en la imagen y no conocer la posición de las letras en el teclado, causó que ésta actividad se realizara varias veces, lo que dio paso a la intervención de la docente participante explicando las partes y el funcionamiento del reloj análogo, lo que permitió superar la actividad.

Con relación al desempeño académico, relacionado con el fortalecimiento del idioma inglés de los estudiantes seleccionados para este proyecto, es importante resaltar que se evidencia en los resultados mostrados en el primer módulo que los primeros intentos de las actividades, no lograron alcanzar el nivel básico, a diferencia del segundo intento, en donde se ve el progreso

con mejores puntuaciones. (Ver figura 14). Cabe resaltar que muchas de las actividades propuestas no necesitaron intentos finales, ya que los estudiantes se iban familiarizando cada vez más con el uso y manejo de los aparatos tecnológicos y del ebook, así mismo, a medida que se iba afianzando y profundizando en el contenido de la temática, era menos necesario repetir las actividades para alcanzar puntajes de desempeño aprobados.

Se obtuvo para el primer intento, en la actividad 1 del módulo 1 parte 1, que el 13% de la muestra correspondiente a 2 alumnos tuvieron un puntaje de desempeño bajo. El 7 %, 1 alumno, un resultado en desempeño básico. El 20 %, 3 alumnos, desempeño alto y el 60%, 9 alumnos, desempeño superior. Pero en el intento final de la mencionada actividad los resultados mejoraron ampliamente, ya que no se obtuvieron puntajes bajos o básicos, y el 27% fue desempeño alto y el 73 % desempeño superior. (Ver Figura 14). Se tiene también en estos resultados que en la actividad 2 del módulo 1, aparecen un 20 % de los estudiantes en un desempeño alto y 80% en un desempeño superior; y en la actividad 3, 27% de los estudiantes se encuentran en desempeño alto y el 73 % en superior. (Ver figura 15). Evidenciando lo mencionado anteriormente.

Figura 15

Informe de resultados Educaplay



Usuarios	Jugadas	Resultados			
		Primero	Media	Mejor	
Angelica Martinez Vergara	1	94	94	94	⊕
Angelica Martinez Vergara	1	94	94	94	⊕
Valeria Sofia Montes Guerrero	1	94	94	94	⊕
maria clara herrera marquez	1	100	100	100	⊕
gabriela lozano chima	1	100	100	100	⊕
anonimo del millan vargas	2	100	100	100	⊕
ANONIMO DEL MILLAN VARGAS	6	85	97	100	⊕
diego de la ossa	2	0	28	55	⊕

Usuarios	Jugadas	Resultados			
		Primero	Media	Mejor	
Oriana Alvarez Tapia	1	94	94	94	⊕
Angelica Martinez Vergara	1	91	91	91	⊕
Valeria Sofia Montes Guerrero	4	17	40	73	⊕
Emily Valeria Guarin Mina	4	7	40	85	⊕
Angelica Martinez Vergara	2	0	17	33	⊖
maria clara herrera marquez	2	0	6	11	⊕
Josue Aguas Marquez	3	0	46	82	⊕
kendri yeneris chima	2	5	53	100	⊕
gabriela lozano chima	2	18	47	75	⊖
emm ja	1	95	95	95	⊖

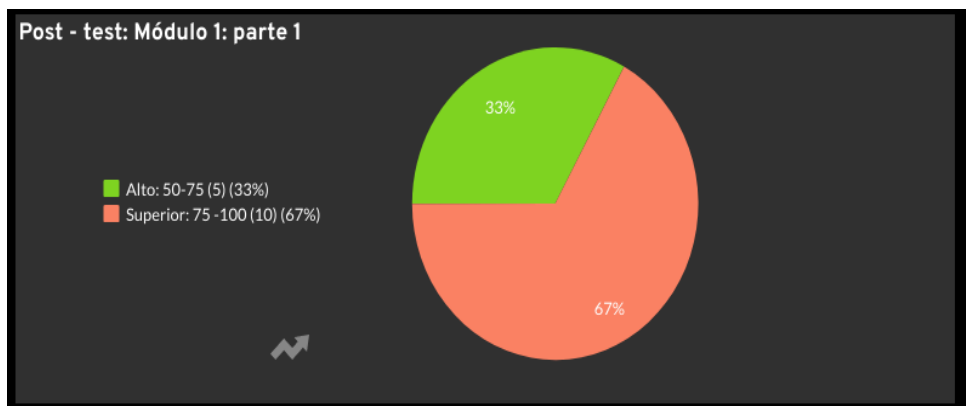
Nota: Informes de resultados actividad 1 y 2 módulo 1 parte 1 de Educaplay. Adaptado de:

Informes educaplay sitio personal, 2011.

Siguiendo con esta información, y teniendo en cuenta la aplicación del post-test para la evaluación de contenidos vistos, tenemos que para este primer módulo parte 1 los resultados arrojaron que el 33% de los estudiantes obtuvieron un puntaje alto, correspondiente a 5 de ellos y el 67% correspondiente a 10, un puntaje superior, ninguno de los estudiantes obtuvo resultados básicos o bajos. (Ver figura 16)

Figura 16

Resultados post-test módulo 1 parte 1



Nota: Fuente elaboración propia

En cuanto al módulo 1 parte 2, los puntajes muestran en los resultados finales de la actividad 1 que el 20% de los estudiantes, obtuvo un desempeño alto y el 80% un desempeño superior. En la actividad 2 en los resultados finales el 33% que corresponde a 5 estudiantes desempeño alto, el 67% que corresponde a 10 estudiantes desempeño superior. En la actividad 3, 7 % alto y 93 % superior.

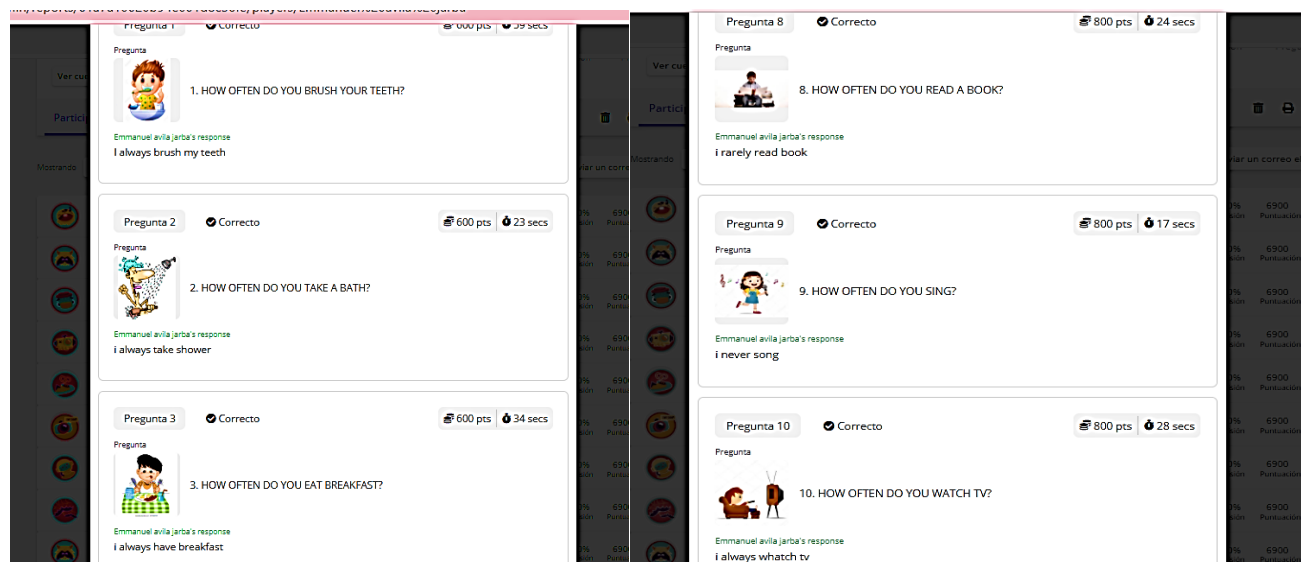
Para el módulo 1 parte 2 los resultados obtenidos muestran que al igual que en la parte 1, los estudiantes presentan un avance en cuanto al desempeño en las actividades relacionadas con el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés. En el resultado del post-test de este módulo tenemos que el 20 % de la muestra obtuvo un puntaje de desempeño alto y 80 % superior (Ver anexo 5).

Para la segunda semana de intervención pedagógica, en varios días se presentaron lloviznas con cielo nublado, ocasionando inasistencia de algunos estudiantes, a lo que se le suma la intermitencia en la conexión a internet. Las docentes investigadoras hicieron uso de sus equipos tecnológicos personales, llevándolos al laboratorio de inglés, para superar los inconvenientes presentados. Para esta observación se puede anotar que los estudiantes se sintieron más seguros, atentos e independientes a la hora de ejecutar las actividades, de igual forma la disposición en el desarrollo de las temáticas se volvieron escuchar expresiones como la emitida por Gabriela “*esto si me gusta, me parecen súper bacanas*” notándose familiaridad tanto con el equipo tecnológico como con la temática trabajada, lo que demuestra que el proyecto está impactando en su proceso pedagógico y que los estudiantes están fortaleciendo el vocabulario en este idioma, cada día de estas semanas de intervención van superando los retos propuestos para alcanzar los propósitos planteados.

Para el desarrollo de este módulo se sigue utilizando la herramienta educativa Educaplay, además de la herramienta Quizis y YouTube. En donde se trabajó la temática relacionada con la descripción de actividades y las expresiones de frecuencia, el punto importante en este módulo en donde realizaron actividades respondiendo a preguntas acerca de la frecuencia con que hacen algunas actividades en su vida diaria. Estas actividades les parecieron fáciles de hacer porque han tenido un progreso significativo ya que hicieron mejor uso del vocabulario y la gramática relacionada con el tema abordado y su vez tenían mejor manejo del teclado y el mouse, demostrando superación en el uso de esta parte del computador, lo que permite avanzar de manera rápida en el desarrollo de las actividades, con el conocimiento de la temática y de las habilidades computacionales mejoradas, en algunos estudiantes se pudo evidenciar el progreso de este módulo.

Figura 17

Actividades Quizziz



Nota: Resultados actividades herramienta Quizziz. Sitio personal.

Para la etapa 2, la actividad 1 mostró que el 100% de los estudiantes escogidos para la muestra obtuvieron un desempeño superior. En la actividad 2 el 20 % de la población obtuvo desempeño alto y el 80 % superior en el intento final. Seguidamente con respecto a la actividad 3 el 53% alto y el 47% superior fueron los puntajes de desempeño obtenidos por los estudiantes.

Con base en los resultados del post-test de este segundo módulo, el 7% de los estudiantes obtuvo un desempeño alto, y el 93 % superior. (Ver anexo 5)

Consecutivamente, se tiene el análisis de resultados del módulo 3 donde en la actividad 1 los estudiantes obtuvieron 100 % de desempeño superior. Las actividades 2 y 3, hicieron referencia a preguntas abiertas en la herramienta quizziz, donde los alumnos respondieron acerca

de actividades que ellos frecuentemente realizan. El 70% de estos, usaron adecuadamente el vocabulario y las estructuras estudiadas para responder acertadamente a estos interrogantes. (Ver figura 17)

En la tercera semana de la etapa de intervención pedagógica, fue un momento muy importante para la intervención, en donde los estudiantes trabajaron la temática relacionada con la rutina diaria Telling my Daily Routine. En esta observación se puede apreciar que los estudiantes que inicialmente presentaban algunas dificultades con relación al vocabulario básico en inglés, en el manejo del teclado y del mouse, encender y apagar el computador, buscar las actividades en el English Digital Book, se pudo notar que con el desarrollo del proyecto, los niños fueron capaces de formar oraciones relacionadas con su rutina diaria, en la parte tecnológica mejoraron sus habilidades computacionales, de la misma manera se observó trabajo en equipo, colaboración, cooperación, lazos de amistad y compañerismo entre ellos, a pesar que debido a la pandemia no se conocían, esto se reflejó en el ambiente de alegría que demostraron en el laboratorio de inglés.

La mediación tecnológica multimedia en el aula ha resultado efectiva para el aprendizaje de vocabulario inglés. Algunos autores como Alipio et al (2012), Erdemir (2008), Moreno (2011), Silverman y Hines (2009) y Wills (1990) han concluido que además de incrementar el nivel de vocabulario, los recursos multimedia ofrecen ventajas al facilitar la atención y atender los diversos estilos de aprendizaje del alumnado. Las características de los recursos multimedia permiten que sean mediadores efectivos en el aprendizaje. El término mediación surge de Vygotski dentro del paradigma sociocultural y se refiere a la intervención de artefactos, instrumentos o herramientas para facilitar la interacción entre el sujeto y el objeto promoviendo

la zona de desarrollo próximo (Fernández, 2009; Lacasa, 2002; Turuk, 2008). Moreno (2011) concluye que la multimedia es una herramienta de mediación didáctica efectiva en el aprendizaje autónomo de una lengua extranjera. La integración de la tecnología en el aula es un proceso de innovación y se debe indagar cual será el objetivo a alcanzar con su uso y su efectividad como mediadores, como menciona Sacristán (2006) sobre el establecimiento que en ocasiones se le da a las TIC como fin último de la enseñanza, desplazando al alumno del centro del proceso educativo. Sin embargo, se debe considerar las tecnologías educativas como una oportunidad de ampliar y fortalecer los modelos educativos existentes que ofrecen nuevas formas de acercarse al conocimiento (Gómez-Zermeño, 2012).

Para el módulo 4, tenemos que en la primera actividad los resultados arrojados fueron 100% en puntaje superior para los educandos. En la actividad 2, 53% desempeño alto y 57% desempeño superior. Para la actividad 3, 13% de los estudiantes obtuvieron alto y el 87 % superior.

Para el post-test final de este módulo, se tiene que el 60% de los estudiantes obtuvieron alto y el 40 % superior. (Ver figura 19)

Una vez terminadas las actividades de los módulos se les hizo entrega de un Certificado muy merecido por haber participado en esta gran experiencia, las docentes investigadoras agradecemos su colaboración con un pequeño brindis y se notó la felicidad y volvieron a decir expresiones como “fue chévere” frase lanzada por la estudiante María Clara. (Ver anexo 3)

Dando con esto por terminado el desarrollo de la intervención pedagógica, con la cual se lograron los resultados esperados, ya que quedó evidenciado la apropiación

Figura 18

Intervención pedagógica en el aula.



Nota: Entrega de certificados al final de la intervención.

de los aprendizajes propuestos por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta que aparte del nivel de desempeño superior obtenido por estos en la herramienta tecnológica, también se reflejó este fortalecimiento en la intervención final de la docente investigadora participante donde los estudiantes usaron los conocimientos obtenidos con seguridad y confianza al describir su rutina diaria de forma oral (Ver anexo 3) evidenciando también la motivación que desarrollaron hacia el aprendizaje del idioma.

Tabla 4

Organizador gráfico sobre la intervención pedagógica

N°	Categoría	Número de ocurrencias	%	Hallazgos del instrumento
1	Nivel de vocabulario	7	32 %	Los alumnos de grado quinto al inicio del proceso evidenciaron dificultad en la comprensión del vocabulario en relación a la segunda lengua, inglés.
2	Aprendizaje basado en secuencia didáctica	3	14%	Con relación a esta categoría, durante el proceso fue adecuada para los alumnos porque les permitió fortalecer los aprendizajes y los llevo a expresar de modo fácil y dinámico las actividades propuestas relacionadas con la rutina diaria en inglés
3	Resultado de evaluación de desempeño en el vocabulario	5	22%	Se evidencia que los Alumnos a medida que el proceso avanzó fueron fortaleciendo su nivel de comprensión de la lengua, inglés, en la finalización de las actividades desarrolladas.
4	Recursos educativos digitales	7	32%	Se hace necesario la utilización e implementación de este tipo de recursos digitales por que favorecen en el proceso de aprendizaje para que los estudiantes se motiven y fortalezcan sus habilidades y conocimientos de manera dinámica despertando el interés por aprender más del idioma inglés de manera divertida mediante el acceso y aplicación de diferentes recursos educativos digitales.

Nota: Categorías, número de ocurrencias y hallazgos encontrados durante la intervención.

4.4 Cuarto Apartado

Apartado referido al objetivo específico 4 Evaluar. En el desarrollo de la intervención pedagógica, es evidente que los estudiantes lograron avanzar de forma paulatina, ya que en la medida en que iban superando los obstáculos y deficiencias que se describieron anteriormente, se pudo evidenciar de forma general que en sus competencias cognitivas y comportamentales mejoraron en todo el proceso, desarrollando sus habilidades comunicativas y el uso y la

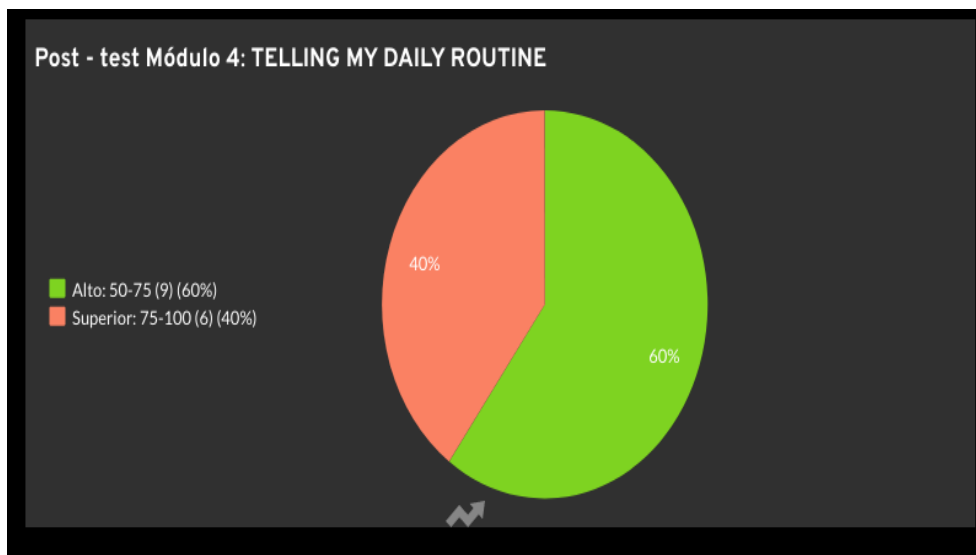
identificación del vocabulario en contexto, así mismo el trabajo colaborativo, habilidades computacionales, la motivación para aprender más a cerca del idioma.

En relación con las categorías expuestas, después de realizar la prueba diagnóstica a los estudiantes de la muestra, el 100% de ellos obtuvo un nivel de desempeño bajo. (Ver figura 7)

En el post-test, los estudiantes obtuvieron los siguientes resultados: el 60 % obtuvo un nivel de desempeño alto y el 40 % restante obtuvo un nivel de desempeño superior. (Figura 19)

Figura 19

Gráfica de desempeño del Post-test.



Nota: Fuente: Elaboración propia.

Capítulo 5: Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

Este apartado hace referencia a las conclusiones y recomendaciones de los hallazgos que se obtuvieron a través de la implementación del proyecto de investigación que tiene como objetivo analizar de manera profunda lo evidenciado por los investigadores dentro de la experiencia investigativa, buscando mejorar de manera significativa la práctica formativa.

Según Bauer et al (2011) las conclusiones en una investigación son constructos teóricos los cuales exponen aquellos datos confirmatorios o limitaciones finales de la investigación, es decir, son las ideas de cierre de la investigación ejecutada a fin de colaborar con el acervo académico. Siguiendo esta premisa, primeramente, se presenta un informe general de la recolección y análisis de los datos, seguido de la interpretación de los resultados y continuando con la presentación de los mismos.

Este capítulo se soporta en los resultados obtenidos en las 4 fases aplicadas: Fase diagnóstica, Fase de diseño, Fase de implementación y Fase de evaluación. Fases que se desarrollaron en la Institución Educativa Millán Vargas de manera presencial, con una muestra escogida de 15 estudiantes del grado quinto grupo 5. Dada por terminada esta intervención se procede al análisis detallado de los resultados obtenidos para plantear conclusiones y recomendaciones y así dar solución a la problemática expuesta que es fortalecer el vocabulario en el idioma inglés y de esta manera generar un impacto positivo en la comunidad educativa en general.

Análisis de Resultados Fase Diagnóstica

Los resultados obtenidos en esta fase corresponden al primer objetivo específico. Estos demuestran las deficiencias que presentan los estudiantes de grado quinto en relación al vocabulario en el idioma inglés. La técnica que se utilizó fue la evaluación mediante una prueba diagnóstica. (Ver figura 7)

Los resultados obtenidos en esta prueba, dan cuenta del bajo nivel de comprensión del vocabulario que tienen los estudiantes del grado quinto cinco escogidos para la muestra del proyecto, en relación a la escala de valoración nacional, donde se aprueba con un puntaje mayor a 2,9. En este sentido, se puede verificar que el 100% de los estudiantes no tienen apropiación de los aprendizajes que deberían conocer para el nivel del grupo de grado en que se encuentran. Todos los estudiantes estarían en puntuación bajo, al comenzar la investigación.

En concordancia, según Gómez (2008) para obtener el dominio del idioma inglés “es importante el aprendizaje de un vocabulario extenso que permita la comunicación en esta lengua. El aprendizaje del vocabulario debe ser implementado por niveles, empezando por el nivel básico hasta conseguir un nivel avanzado del idioma”.

Análisis de Resultados Fase de diseño

Para esta segunda fase los resultados obtenidos corresponden el objetivo específico 2. En este momento se hizo el diseño de un Ebook que contiene una secuencia didáctica en la que se desarrollan actividades en diferentes herramientas digitales. Este libro electrónico fue pertinente para llevar a cabo la investigación, ya que se evidenció que los estudiantes estaban motivados a utilizarlo en la clase, pues es de fácil acceso, tiene fácil navegación ya que

permite avanzar de forma continua y por su diseño colorido con audio, imágenes y videos interactivos, se mantenía la atención y concentración de los estudiantes que siempre estaban expectantes de la siguiente página a trabajar. (Ver anexo 3)

Moreno (2013) menciona que:

Hay grandes beneficios al usar recursos multimedia para enseñar vocabulario como: aumento en la motivación por aprender nuevas palabras en inglés, promueve el autoaprendizaje que permite al estudiante ir a su propio ritmo, facilita el aprendizaje de vocabulario y retención de palabras de forma visual y auditiva, y aumento en la concentración del aprendizaje de vocabulario.

Estos hallazgos están relacionados con lo señalado por Casado y García (2000) sobre “la multimedia la cual favorece la retención en comparación con otros métodos más tradicionales, en parte porque el ritmo de asimilación lo controla el propio estudiante”.

Análisis de Resultados Fase de Implementación

Esta fase se relaciona con el objetivo específico número 3. Se llevó a cabo la implementación de un English Digital Book que contiene una secuencia didáctica con actividades desarrolladas en diferentes herramientas digitales. Las actividades evaluadas y tabuladas son específicamente las de profundización que se desarrollan en la herramienta Educaplay y Quizziz. Al igual que los post- test evaluativos de cada módulo también en la herramienta Educaplay.

Los resultados que se obtuvieron en las actividades evidencian el avance que lograron los estudiantes de la muestra con relación a la prueba diagnóstica referente al fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés apoyándose de los recursos tecnológicos interactivos, además potenciaron el desarrollo de habilidades y uso de las herramientas tecnológicas como el computador, lo que conlleva a dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma.

Después que los estudiantes observaran los videos de presentación de la temática y de la explicación de la docente investigadora participante, en los primeros intentos de cada actividad se encontraban incluso resultados básicos o bajos, pero a medida que se iba avanzando en el módulo propuesto, los puntajes iban mejorando, llegando a tener resultados superiores para la mayoría en el intento final, además, demostrándose con esto un avance de los estudiantes en cuanto al fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés, después de desarrolladas las actividades en el Ebook. Al terminar las actividades, se analizan también los resultados del post-test que se hace al acabar cada uno de los módulos; queda evidenciado que estas actividades implicadas en el proceso, ayudaron a fortalecer en gran medida los niveles de comprensión y uso del vocabulario en los estudiantes de grado quinto, teniendo en cuenta que para el examen diagnóstico sus puntajes fueron todos bajos en comparación con este resultado final. (Ver Figura 19)

De esta manera, de acuerdo con García (2009) “para que un individuo asimile nuevos vocablos en la memoria, se pueden utilizar imágenes y videos, ya que estos favorecen el procesamiento de ese nuevo vocabulario, la organización y retención”. Así pues, damos cuenta de la articulación del avance que están teniendo en los alumnos en cuanto a sus procesos

cognitivos, fortaleciendo también sus habilidades computacionales y digitales con ayuda de los recursos tecnológicos.

Análisis de Resultados Fase de Evaluación

Esta fase se relaciona con el objetivo específico número 4. Los resultados obtenidos después de la implementación de un English Digital Book con una propuesta metodológica fundamentada en aprendizaje basado en secuencia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés, muestran que el uso de recursos digitales dentro del aula de clase logró fortalecer el vocabulario de la lengua extranjera del idioma inglés, al igual que la pertinencia en la escogencia del modelo de aprendizaje que llevó a los estudiantes a lograr el objetivo propuesto de forma gradual y didáctica. También se evidenció el fortalecimiento en las habilidades computacionales de los estudiantes, la innovación en el quehacer docente lo que permitió a los educandos ampliar procesos cognitivos, meta cognitivo y desarrollar procesos socio afectivos.

El presente proyecto generó un gran impacto en la comunidad educativa Millanista a nivel institucional, ya que es la primera vez que se lleva a cabo la implementación de un proyecto de esta magnitud y que con ayuda de los recursos tecnológicos se pudieron alcanzar los objetivos propuestos. El diseño de actividades encaminadas a fortalecer el vocabulario de la lengua inglesa permitió captar el interés de forma positiva de los estudiantes. Así mismo, como impacto directo se trata de crear un entorno favorable en el aprendizaje y enseñanza de la segunda lengua en donde se introduzcan a nuestros alumnos a una sociedad que cada vez exige el

dominio del idioma inglés y que se habrá futuras posibilidades que incidan a corto, mediano y largo plazo, aumentando su rendimiento académico en esta área del saber.

Es así que este tipo de proyectos involucra a los entes administrativos, docentes y estudiantes agrandando la perspectiva durante todo el proceso desde su arranque hasta su culminación por lo que se pudo contar con los equipos tecnológicos, infraestructura, logística en general que permitieron que a través de la ejecución se incentivara la participación de la muestra escogida.

5.1 Conclusiones y Recomendaciones

Después de haber abordado cada uno de los capítulos del proyecto investigativo y subsecuentemente las etapas de desarrollo de la investigación se hace necesario la inclusión de una síntesis que dé cuenta de los resultados obtenidos durante este proceso investigativo.

Sin las conclusiones, las investigaciones y reflexiones permanecerían restringidas a sus premisas y a la exposición de información. No se obtendría ningún valor unificador, determinante o significativo. Es decir, que todo se quedaría en un nivel superficial o de diagnóstico, sin que se extraiga de ello un aprendizaje final. (Máxima, 2020)

Cuando llevamos a cabo un proyecto investigativo se da inicio a un proceso de aprendizaje continuo con múltiples experiencias significativas. Todo este andamiaje nos permitió tener una muestra concreta de lo que se logró con el trabajo realizado y que a la vez servirá de orientación para futuros proyectos investigativos relacionados con la misma temática.

En esta investigación se demostró la pertinencia de la implementación de un English Digital Book para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto mediante el modelo de aprendizaje basado en secuencia didáctica, donde se logra de manera innovadora e interactiva la creación de actividades secuenciales, en diferentes recursos educativos digitales que permitieron dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera, el afianzamiento de las habilidades comunicativas de la lengua, desarrollo de competencias digitales y de procesos socio afectivos en los estudiantes, evidenciándose todo esto en los instrumentos de valoración de la intervención. Desde la fase 1 en la aplicación de la prueba diagnóstica, quedaron demostradas las falencias que presentaban los alumnos de grado quinto 5, específicamente la muestra escogida para esta investigación, lo que permite enfatizar en la importancia de tener docentes expertos en el área de la enseñanza del inglés desde grados de primaria anteriores con el fin de reforzar y afianzar en los estudiantes los conocimientos necesarios que deben saber para el nivel de desempeño del grupo de grado en que se encuentran de acuerdo a los estándares básicos de competencias establecidos por el MEN, al igual que la reforma de planes de estudio institucionales donde se incluyan los aprendizajes y horas necesarias para el desarrollo de las competencias de la lengua.

La mediación tecnológica en el aula de clases ha resultado efectiva para el fortalecimiento del aprendizaje de vocabulario en inglés en esta investigación. Algunos autores como Alipour, Gorjian y Zafari (2012), Erdemir (2008), Moreno (2011), Silverman y Hines (2009) y Wills (1990) han concluido que “además de incrementar el nivel de vocabulario, los recursos multimedia ofrecen ventajas al facilitar la atención y atender los diversos estilos de aprendizaje del alumnado”. Así pues, se considera necesario la incorporación de los recursos educativos digitales en el aula de clases para el beneficio de los estudiantes y el apoyo al

quehacer docente, que permitan crear alternativas de enseñanza que tengan repercusiones positivas para el alumnado y el proceso educativo en general, lo que permitirá generar en los estudiad las competencias necesarias para estar a la vanguardia del uso de las nuevas tecnologías buscando que estos sean competentes para enfrentar los retos del mundo actual.

Es sumamente importante que el docente se mantenga actualizado para la implementación de nuevas estrategias didácticas, debemos emplear adecuadamente en el contexto educativo este tipo de herramientas tecnológicas, que facilitan el trabajo del educador y el aprendizaje para el estudiante. Castro et al. (2021) menciona que:

Las clases deben incorporar ambientes ricos en medios y recursos instruccionales, entre ellos las TIC, que permitan la construcción activa y permanente del aprendizaje con la participación proactiva de los estudiantes, explotando las posibilidades comunicativas de las redes como sistemas de acceso a medios y recursos de aprendizaje de todo tipo, entre ellos los electrónicos (p. 229).

Igualmente se hace necesario el apoyo de la parte administrativa de las instituciones educativas para la creación de los espacios que puedan propiciar el ambiente adecuado para el fortalecimiento o adquisición del aprendizaje, especialmente en el área del idioma extranjero inglés, espacios que cumplan con los requisitos mínimos necesarios para este proceso educativo. Román y Murillo (2010) señalan que “las TIC se incorporan al escenario educativo con la doble expectativa de apoyar la adquisición de habilidades y competencias propias de este siglo, al tiempo que aporta al mejoramiento de los desempeños de los estudiantes” (p. 881). Con lo que se demuestra que sería de gran ayuda para los procesos formativos tener a disposición los recursos

tecnológicos, la infraestructura y el personal humano capacitado en las diferentes instituciones educativas públicas del país.

Referencias Bibliográficas

- Agudelo, J., Garay, J. & Morales, H. (2009). *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.*
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/10095/TESIS.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Alcaldía Municipal de Sampedo. (06 de Septiembre de 2018) *Nuestro municipio.*
<http://www.sampues-sucre.gov.co/municipio/nuestro-municipio>
- Alfonzo, N. (Maracay mayo 2012). *Categorización.*
<https://es.calameo.com/read/002784318d9be4e3f4d50>
- Aperici, R. y Silva, M. (Enero 3 2012). *Pedagogía de la interactividad. Pedagogy of Interactivity.* <https://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>
- Arbolea, I. (2016). *Debates & Prácticas en Educación.*
<https://debatespracticased.wixsite.com/home>
- Azuero, A. (2018). *Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación.*
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7062667.pdf&ved=2ahUKEwjTzOnrsNfxAhX2QzABHQoRBQ0QFjAPegQIHhAC&usg=AOvVaw1ZiTKkBY9qWwFicj7TH9bl>

- Báez, A. (Noviembre de 2020). *Virtual de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de grado décimo.*
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3450/B%c3%a1ez_Alvaro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Basurto, S. y Pachay. M. (20 de marzo de 2021) *Estructuras mentales e intervención pedagógica en estudiantes con problemas de aprendizaje.*
<http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Beltrán, M. (2017). *El Aprendizaje Del Idioma Inglés Como Lengua Extranjera.*
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227>
- Beltrán, L. (2015). *Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera* Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, vol. 8, núm. 2, julio diciembre, 2015, pp. 341-371
<https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058729007.pdf>
- Berenguer, I. y Roca, M. (2016). *La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas.* <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/viewFile/50/43>
- Bermúdez, J. y Fandiño Y. (2012) *El fenómeno bilingüe: Perspectivas y tendencias en bilingüismo.* Revista Universidad de la Salle. (pag. 102)
<https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1309&context=ruls>
- Bobbio, S., Chávez, M., Di Giuseppe. & Gallo,P. (2017). *El e-book: un recurso didáctico innovador en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.*
<https://www.researchgate.net/profile/Jornada-Lenguas>

[Extranjeras/publication/324485244_Jornada de Intercambio y Actualizacion en Ensenanza de Lenguas Extranjeras para nivel inicial primario secundario y superior - Acta 2017/links/5acfa41e4585154f3f47be47/Jornada-de-Intercambio-y-Actualizacion-en-Ensenanza-de-Lenguas-Extranjeras-para-nivel-inicial-primario-secundario-y-superior-Acta-2017.pdf#page=28](https://www.redalyc.org/publication/324485244/Jornada_de_Intercambio_y_Actualizacion_en_Ensenanza_de_Lenguas_Extranjeras_para_nivel_inicial_primario_secundario_y_superior_-_Acta_2017/links/5acfa41e4585154f3f47be47/Jornada-de-Intercambio-y-Actualizacion-en-Ensenanza-de-Lenguas-Extranjeras-para-nivel-inicial-primario-secundario-y-superior-Acta-2017.pdf#page=28)

Borja, M., Castro, A. Ricardo, C. y otros (2014). *Recursos educativos digitales para la educación Infantil (REDEI)*. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85331022002.pdf>

Bravo, A. García, C. (18 de julio de 2020). *Flipped classroom con PowToon para desarrollar inteligencias multiples. Flipped Classroom with Powtoon to develop Multiple Intelligences*. Vol. 6, núm. 3, pp. 04-25.

<file:///C:/Users/Aleyda/Downloads/Dialnet->

[FlippedClassroomConPowToonParaDesarrollarIntelligen-7539695.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/7539695.pdf)

Brites, A. (2017). *El uso de Prezi para la enseñanza-aprendizaje de la renarración de textos literarios*.

<https://ria.utn.edu.ar/bitstream/handle/20.500.12272/2177/Tesina%20uso%20de%20Prezi%20para%20la%20ense%20anza-aprendizaje%20de%20la%20renaraci%20n%20literaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Canabal, C. y Margalef, L. (2017). *La retroalimentación: la clave para una evaluación orientada al aprendizaje*. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038009.pdf>

Cárdenas, N, Erazo, J. Y González, M. (29 de julio de 2020). Aprendizaje Cooperativo, Powtoon y desarrollo de destrezas en inglés. Cooperative Learning, Powtoon and development of english Skills

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611073>

Carmona, B. (2017). *Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la institución educativa evaristo garcía.*

<http://funes.uniandes.edu.co/10596/1/Carmona2017Secuencias.pdf>

Castillo, D. y Moya, J. (2002). *Propuesta metodológica para la enseñanza de vocabulario de una lengua extranjera (inglés) en el ciclo 2 del Colegio Marco Tulio Fernández.*

[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8202/Propuesta%20metodologica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20vocabulario%20de%20una%20lengua%20extranjera%20\(ingl%C3%A9s\)%20en%20el%20ciclo%202.pdf?sequence=1](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8202/Propuesta%20metodologica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20vocabulario%20de%20una%20lengua%20extranjera%20(ingl%C3%A9s)%20en%20el%20ciclo%202.pdf?sequence=1)

Castillo, L. (2016). *Aprendizaje de vocabulario en inglés mediante de la experiencia prolongada de juego del videojuego The Sims 4.*

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/21810/Documento.pdf?sequence=1>

Castillo, M. Martínez, S. Petro, S (2014). *Libro Digital como Mediación Pedagógica utilizando la Herramienta Neobook para Fortalecer el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Inglés en los estudiantes de grado séptimo*

(7) de la Institución Educativa “El Hato” del Municipio de San Carlos –
Córdoba.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/276/MagnoliaBeatrizCastilloArgumedo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Cerda, J. (noviembre de 2015). *Etapas del proceso de investigación*.

<https://www.monografias.com/trabajos-pdf5/etapas-del-proceso-investigacion/etapas-del-proceso-investigacion.shtml#disenodela>

Cerdas, G. y Ramírez, J. (2015). *La enseñanza de lenguas extranjeras: historia, teoría y práctica*. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/19687>

Colegio de Postgraduados. (2016). *Marco normativo*.

<http://www.colpos.mx/wb/index.php/marco-normativo>

Cote, M. y Tejedor, C. (1998). La enseñanza del vocabulario y uso del diccionario.

http://pliegos.culturaspopulares.org/encuentro/textos/La_Ense_anza_de_Vocabulario_y_el_Uso_del_Diccionario.pdf

Cuervo, C. Hernández, M. Pinzón, E y otros. (Enero de 2011,). *Objetos de Aprendizaje, un Estado del Arte*. <https://www.redalyc.org/pdf/2654/265420116011.pdf>

Diario de Córdoba (2015). *Nace en Córdoba Genially, una herramienta que pretende revolucionar la comunicación y la educación*. Recuperado de: https://www.diariocordoba.com/noticias/cordobalocal/nace-cordoba-genial-ly-herramientapretende-revolucionar-comunicacion-educacion_972555.html

- Díaz-Barriga, A. (2013). *Guía Para la Elaboración de una Secuencia Didáctica*. Guía-secuencias-didacticas_Angel Díaz.pdf
- Duque, O. y Romero, J. (2018). *Ova para el aprendizaje del inglés en grado sexto de la Institución Educativa San Juan Bautista de la Salle*.
https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7797/1/2018_ova_aprendizaje_ingles.pdf
- Erazo, J. García, D. Mejía, N. Narváez, C. (2020). *Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica*. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. Vol. VI. N°3.
<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/413/557>
- Feria, I y Zúñiga, K. (12 enero diciembre de 2016). *Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés*.
<http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848>
- Fernández, S. (2017). *Evaluación y aprendizaje*.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/921/92153187003/html/index.html>
- Figueredo, M. (2019). *¿Porque es mejor aprender vocabulario en inglés en contexto?*.
<https://blog.universaldeidiomas.com/vocabulario-en-ingles-en-contexto/>
- Gainza, M. y Kerton, L. (Julio de 2012). *Metodología para la implementación de proyectos educativos socioculturales desde la extensión universitaria*. Revista EduSol, vol. 12, núm. 40, pp. 66-77.
<https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748679007.pdf>

Gálvez, M. (2019). *Investigación y diseño de recursos Educaplay tema: las tics en las diferentes modalidades de enseñanza aprendizaje.*

<http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/EDUCAPLAY.pdf>

García, D. y Lobaton, N. (julio 2019). *Fortalecimiento del aprendizaje de vocabulario en inglés a través del método del aprendizaje social y emocional (SEL).*

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17765/Fortalecimiento%20del%20aprendizaje%20de%20vocabulario%20en%20ingl%c3%a9s%20a%20trav%c3%a9s%20del%20m%c3%a9todo%20del%20aprendizaje%20social%20y%20emocional%20%28SEL%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, E. (2015). *Visión practica del enfoque comunicativo de la lengua.*

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47686/1/Vision_practica_del_enfoque_comunicativo_de_la_lengua_GARCIA_LOPEZ_ELENA.pdf

García, L. (octubre 2002). *La educación a distancia de la teoría a la práctica.*

https://www.researchgate.net/publication/235664852_La_educacion_a_distancia_De_la_teor%C3%ADa_a_la_pr%C3%A1ctica

García, M., Severiche, L., Garay, J. y Mendez, J. (Marzo 2019) *Fortaleciendo el vocabulario de la lengua extranjera inglés en infantes de tercer grado de primaria usando flashcards digitales.* Revista Virtu@lmente, 7(1), 63-79.

<https://doi.org/10.21158/2357514x.v7.n1.2019.2324>

García, P. Gomez, O. y Rodriguez O. (2018) *Principales enfoques empleados en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés con fines específicos.* Revista

Universidad y Sociedad Vol 10.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-

[36202018000100015](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100015)

García, V. (2014). *Innovar en docencia universitaria: algunos enfoques pedagógicos*.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-

[24582014000200005](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-24582014000200005)

Gargallo, I. (1999). *Lingüística aplicada a la enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera*. Citado por: Marins de Andrade P. R. Estrategias de aprendizaje y desarrollo de la motivación: un estudio empírico con estudiantes de E/LE brasileños, (2010, p. 142).

Gasso E. y Pereyra L. (2018). *Trabajo final de tecnicatura en gestión universitaria*.

<https://tftgu.eco.catedras.unc.edu.ar/unidad-3/>

Gómez, B., Gutiérrez, N., Morales, Z., Rodríguez, M. (2016). *Caracterización inicial de los estudiantes*.

<http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/congreso/congresoedu/3%20Políticas%20>

[educativas%20y%20derechos%20humanos/3%202%20CARACTERIZACION%](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/congreso/congresoedu/3%20Políticas%20educativas%20y%20derechos%20humanos/3%202%20CARACTERIZACION%20INICIAL%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf)

[20INICIAL%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/congreso/congresoedu/3%20Políticas%20educativas%20y%20derechos%20humanos/3%202%20CARACTERIZACION%20INICIAL%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf)

Gonzalez, P. y Castellano, J (2017). *Estrategias didácticas apoyadas en herramientas*

tecnológicas para la enseñanza de vocabulario en inglés en estudiantes de quinto de primaria del liceo la sabana.

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/8122/1/2017_herramientas_tecnologicas_ensenanza.pdf

González, R. y Jimeno, J. (2012). *Ckeck list / Listas de chequeo: ¿Qué es un checklist y cómo usarlo?* Recuperado de: <http://www.pdcahome.com/check-list/>

Gutiérrez, G., Gómez M., y García I. (2013). *Tecnología multimedia como mediador del aprendizaje de vocabulario inglés en preescolar.*

https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2013m12n27/dim_a2013m12n27a1.pdf

Guarín, D. (Junio de 2018). *Una aproximación conceptual*

https://www.researchgate.net/publication/329427452_LEXICO_UNA_APROXIMACION_CONCEPTUAL

Hernandez, R. (Marzo de 2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas.* Dialnet, vol. 5, núm. 1, pp. 30.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>

Institución Educativa Millán Vargas. (2020) *Página institucional.*

<https://iemillanvargas.edu.co/>

Borja, M., Iriarte, F., Ordoñez, M., Valencia. J. (2015). *Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia.*

<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/5705/9789587416329%20eHacia%20el%20fomento%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=1>

Kawulich, B. (Mayo de 2005). *La observación participante como método de recolección de datos*. Revista Científica UISRAEL. Volumen 6, No. 2, Art. 43.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2715/1/La%20Observaci%c3%b3n%20participante%20como%20m%c3%a9todo%20de%20recolecti%c3%b3n%20de%20datos.pdf>

Leguizamón, L. (2018). *La enseñanza del inglés desde el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras “CLIL” en la IED Leonardo Posada Pedraza*.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15973/TESIS%20FINA%20L%20CD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

León, V. y Salamanca, M. (Junio 5 de 2014). *El objeto virtual de aprendizaje para el desarrollo de la comprensión oral en inglés para ciclo tres en el colegio antonio josé de sucre i.e.d.*

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7929/LeonSabogalVictorAlfonso2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Manga, A. (2008). *Lengua segunda (L2) lengua extranjera (LE): factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje*. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/43343>

Marradi, A. (2002). *Método como arte*. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v67n0.1668>

Martínez, M. (4 de abril de 2013). *El diagnóstico en la investigación*.

<https://www.monografias.com/trabajos96/diagnostico-investigacion/diagnostico-investigacion.shtml>

Mejía, M. y Russi, K. (2019). *El uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en grado cuarto del Colegio Clemencia de Caycedo – IED de Bogotá D.C.* <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/43416>

Méndez, L., Merchàn, A. y Useche, E. (28 Marzo 2015). *Las TIC como alternativa para motivar el aprendizaje de vocabulario en inglés a los niños del grado segundo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de la vereda Tamirco del municipio de Natagaima- Tolima.*
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/260/LuzNellyM%C3%A9ndezVanegas.pdf?sequence=2>

Méndez, Z. (1992). *Aprendizaje y cognición: El aprendizaje significativo de Ausubel y Novak.* Editorial Universidad estatal a distancia. 159p.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8204/Proyecto%20de%20grado.pdf;sequence=1>

Mercado, E. y Páez, L. (13 de Mayo de 2021) *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital “Educaplay” en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla.* TGF__Lola Esther Páez Espitia- Emilce Cecilia Mercado Castro..pdf

Ministerio de educación nacional. (Sept 2013). *Manual de la evaluación de desempeño.*
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-81030_archivo_pdf.pdf

Ministerio de educación nacional. (2006) Guía número 22. *Estándares Básicos de Competencias para Lenguas Extranjeras Inglés.*

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Ministerio de educación nacional. (2006) Guía número 30. *Estándares Básicos de Competencias para Tecnología.* [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)

[160915_archivo_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de educación nacional. (2021) *Colombia Aprende.*

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/86689>

Montilla, L. y Arrieta, X. (Enero de 2015). *Secuencia didáctica para el aprendizaje significativo del análisis volumétrico.* Revista Omnia, vol. 2. pp. 66-79.

<https://www.redalyc.org/pdf/737/73742121006.pdf>

Moreira, M (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica.* Ed. Visor. Madrid. España.

Moreno, J. (2013). Recursos multimedia y mnemotecnia para la adquisición de vocabulario en inglés. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 1(38), 112-

126. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/408>

Oquendo, A. (15 de Mayo 2015). *El prezi como herramienta didáctica en las cuatro habilidades del inglés (listening, speaking, reading y writing), en los estudiantes de los octavos años de educación general básica del colegio nacional carlos zambrano orejuela, de la ciudad de quito, en el primer quimestre del periodo*

2013 – 2014 <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12355/1/T-UCE-0010-216.pdf>

Ortiz, I (2021). *Nuevas formas de aprendizaje: una perspectiva del uso de las TIC enfocada en la preservación del medio ambiente en la Institución Etnoeducativa el Hormiguero, Santiago de Cali*. Repositorio de la Universidad de Cartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/12012/TGF_Ileana%20Ortiz%20Borrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Obando, K. y Restrepo, K. (2019). *Posibles formas y afectaciones que tienen las redes sociales (YouTube e Instagram) En los estudiantes del grado 6 del “LICEO LOS ÁNGELES”*. <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/5700/POSIBLES%20FORMAS%20Y%20AFECTACIONES%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Plagiarini, M. y De Assis, A. (2011). *La enseñanza de inglés en los colegios públicos de Brasil: un retrato en blanco y negro*. Revista Educación y Pedagogía. Pág, 123-139. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3074275>

Peralta, W. (2016). *Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Vinculando. <https://vinculando.org/educacion/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.html>

Pérez, I. (2017) *Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317151451004>

- Pérez, M. (2004). *Diseño de WEBQUEST para la enseñanza-aprendizaje del Inglés como lengua extranjera: Aplicaciones en la adquisición de vocabulario y la destreza lectora*. <https://www.coursehero.com/file/52053311/16171123pdf/>
- Pupo, M. y Toledo, Y. (septiembre 2021). *Proyecto de aula “Me Recreo y Aprendo con las TIC” para fortalecer la Lectura y Escritura en los niños de segundo de primaria*.
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13566/TGF_Marg_ arita%20Pupo%20Jimenez%2c%20Yajaira%20Esther%20Toledo%20Duran.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez, M. (julio-diciembre, 2016). *Posibilidades del uso educativo de YouTube*. Vol. 12, pp. 537-546. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194036.pdf>
- Rico, C. (2017). *La ayuda de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*.
<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/21568/TFG001517.pdf?sequence=1>
- Rivera, M. (2020). *Fomento de las habilidades oral y escrita en L2(inglés) de estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa pública desde la plataforma Google Classroom*
<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/9268/141205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Román, L. (30 de noviembre de 2020) *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar. Educación 3.0.*

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>

Romero, E. (2018). *Survey Monkey – Una herramienta para realizar encuestas y cuestionarios.* <https://estebanromero.com/herramientas-emprender-desarrollar-proyectos/survey-monkey-una-herramienta-para-realizar-encuestas-y-cuestionarios/>

Romero, J. y Rojas A. (2013). *Aprendizaje de vocabulario en inglés a través del enfoque por tareas en educación primaria para adultos.*

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8204/Proyecto%20de%20grado.pdf;sequence=1>

Romero, M. (1996). *La enseñanza del vocabulario: tópicos culturales.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=892811>

Rueda, M. y Wilburn, M. (2014). *Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa.*

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018

Ruiz, D. (2021). *Quizizz en el aula: evaluar jugando. Observatorio de tecnología educativa n° 4.* https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/

Sáenz, D. (2013). *Investigación Académica con Apoyo en Tecnologías de Información*.

<https://karenpulido.jimdofree.com>

Sánchez, M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*.

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020_Sanchez%20Chavez.pdf

Siles, I. (2005). *Internet, virtualidad y comunidad Revista de Ciencias Sociales*.

<https://www.redalyc.org/pdf/153/15310805.pdf>

Simao, V. (2010). *Formación continuada y varias voces del profesorado de educación infantil de Blumenau: Una propuesta desde dentro*.

http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41493/6/05.VLS_ANALISIS_Y_TRATAMIENTO_INFORMACION.

Suarez M. (junio 2020). *Las canciones infantiles: Una herramienta para adquirir vocabulario en inglés*.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12305>

Tabares, J. y Correa, S. (2014). *Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología*. <https://www.redalyc.org/pdf/924/92430866007.pdf>

Tantachuco, A. (2021). *Propuesta didáctica para mejorar la producción de textos discontinuos mediante la herramienta digital canva en estudiantes del nivel secundario*.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3591/1/TIB_TantachucoValladolidAnaPatricia.pdf

Tarazona, L. (2020). *Fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado quinto de primaria del Colegio San José de Castilla IED a través de una intervención pedagógica mediada por TIC. “ENGLISHTIC”.*

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/39642/Tesis%20Ledy%20Tatiana%20Tarazona%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tordable, P. (2020). *Uso de las tic en el aula de inglés en educación primaria implementación de una webquest en el aula de inglés*

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/19657>

Trujillo, L. (2017). *Teorías pedagógicas contemporáneas.*

<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/825/Teor%C3%ADas%20pedag%C3%B3gicas%20contempor%C3%A1neas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Unicartagena. (2020). *Repositorio Unidad 2.*

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/recursosdigitales/unidad2/mobile/index.html#p=41>

UniSevilla. (Julio de 2009). *Repositorio digital.*

<http://fondosdigitales.us.es/tesis/tesis/586/disen%C3%B3-de-un-software-para-el-desarrollo-del-lenguaje-escrito-desde-un-enfoque-funcional/#description>.

Vega, M. (2015). *Proyecto de investigación-acción: La evaluación diagnóstica como orientadora de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.*

http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-0955_VegaM.pdf

Velasco, M. (Septiembre de 2021). *Quizizz - Herramienta para crear cuestionarios*

gamificados para el aula. <https://www.ayudaparamaestros.com/2016/03/quizizz-herramienta-para-crear-juegos.html>

Yanchatipán, A. (2017). *E-books en el desarrollo de la comprensión lectora del idioma*

inglés. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13635/1/T-UCE-0010-006-2017.pdf>

Zamorano, J. (2013). *Marco teórico.*

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n2/m4.htm>

Anexos

Anexo 1

Validación de los instrumentos de investigación por parte de expertos en el idioma inglés.

Link para el acceso en google drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Hvfi7sT7NkH0tBDauqmMhROW3aHPeiAP?usp=sharing>

Anexo 2

Ejemplos de Prueba Diagnóstica realizada por la muestra escogida.

Link para el acceso en google drive:

<https://docs.google.com/document/d/1oiDoy9qL200ERY-QA-wWUHcBPsVG83f-/edit?usp=sharing&oid=106504992364460955818&rtpof=true&sd=true>

Anexo 3

Planeación Didáctica de la intervención pedagógica.

Link para el acceso en google drive:

https://docs.google.com/document/d/1BDuuoStjxKAbogMxKjh_xykMeiRVNynz/edit?usp=sharing&oid=116235831274848254447&rtpof=true&sd=true

Anexo 4

Diario de campo de la intervención pedagógica.

Link para el acceso en google drive:

<https://docs.google.com/document/d/1njtcxxgTmkOqLAe3LYP2fbaShPUkII3l/edit?usp=sharing&oid=116235831274848254447&rtpof=true&sd=true>

Anexo 5

Gráficas de la tabulación de la intervención pedagógica.

Link para el acceso en Piktochart: <https://create.piktochart.com/output/57117135-analisis-intervencion-pedagogica>

Anexo 6

Link directo para el acceso al libro electrónico: My English Ebook:

https://read.bookcreator.com/MNAR7YbTXLRIFrXdwuIRxyEbFoY2/pgxiNfTHQWmDq_k1AZL-5w

Anexo 7

Link permisos institucionales:

https://drive.google.com/file/d/1_27G9NrO5nzwqc26SEVmnGXpFfXHCosa/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1xcdZi7icAe0ZBNIQfyLGUVbhtkeobxD7/view?usp=sharing>