



**Aprendizaje Basado en la Lúdica para Mejorar de la Comprensión Auditiva del Inglés, a través del Blog como Herramienta Tecnológica, con los Estudiantes del Grado 604 de la Institución Monseñor Agustín Gutiérrez de Fómeque.**

Darío Alfonso Charco B y Ramón Orlando Correa F.

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

Luz Marina Gutiérrez Martínez

Fómeque, Cundinamarca, Colombia.

05/noviembre/2022

## **Dedicatoria**

*A los docentes colombianos quienes,  
a pesar de las adversidades, la indiferencia  
y la desigualdad, continúan capacitándose  
dignificando la carrera docente y  
procurando una mejor educación.*

*Darío Alfonso Charco Barbosa  
Ramón Orlando Correa Fuentes*

### **Agradecimientos**

En primera instancia, queremos expresar un agradecimiento especial a nuestras familias por ser motivadores de nuestra proyección profesional. También agradecemos a la I.E.D.M.A.G, institución donde laboramos, por el apoyo en este proceso. Finalmente, damos las gracias a la Universidad de Cartagena y al grupo docente que oriento este trabajo.

## Contenido

Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción .....	12
Capítulo 1. Planteamiento y formulación del Problema .....	14
Planteamiento.....	14
Formulación .....	17
Antecedentes del problema.....	18
Justificación .....	26
Objetivo general.....	28
Objetivos específicos .....	28
Supuestos y constructos .....	29
Alcances y limitaciones .....	30
Capítulo 2. Marco de Referencia .....	33
Marco Contextual.....	33
Marco Normativo.....	38
Marco Teórico.....	42
Marco Conceptual.....	44
Capítulo 3. Metodología .....	49

Tipo de Investigación.....	49
Modelo de Investigación.....	50
Fases del Modelo de Investigación.....	51
Población y Muestra .....	54
Categorías de Estudio .....	55
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	58
Valoración de Instrumentos por Expertos: Objetividad, Validez y Confiabilidad .....	60
Ruta de Investigación.....	62
Técnicas de Análisis de la Información .....	64
Capítulo 4. Intervención Pedagógica .....	66
Estrategias de Intervención.....	66
Fase Diagnóstica.....	67
Fase de Implementación .....	68
Análisis Teoría vs. Práctica.....	79
Inconvenientes y Soluciones.....	81
Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones .....	83
Análisis de resultados .....	83
Hallazgos.....	84
Impacto .....	85
Conclusiones .....	86

Recomendaciones .....	88
Nuevos interrogantes investigativos y pedagógicos. ....	89
Referencias Bibliográficas .....	90
Anexos .....	98

**Lista de Figuras**

Figura 1 .....	15
Figura 2 .....	34
Figura 3 .....	35
Figura 4 .....	37
Figura 5 .....	54
Figura 6 .....	63
Figura 7 .....	68
Figura 8 .....	69
Figura 9 .....	70
Figura 10 .....	70
Figura 11 .....	71
Figura 12 .....	71
Figura 13 .....	71
Figura 14 .....	72
Figura 15 .....	73
Figura 16 .....	74
Figura 17 .....	75
Figura 18 .....	75
Figura 19 .....	76
Figura 20 .....	79

**Lista de Tablas**

Tabla 1 .....	61
---------------	----

**Lista de Anexos**

Anexo A .....	98
Anexo B .....	100
Anexo C .....	101
Anexo D .....	106
Anexo E .....	114
Anexo F .....	115

## Resumen

La considerable dificultad de la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera existente en los estudiantes que ingresan a la básica secundaria, constituye una problemática generalizada en la educación pública; más aún cuando se trata de comunidades periféricas. Por esta razón, el presente trabajo investigativo se enfocó la implementación de una estrategia que permitiera el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera, mediante el diseño de un blog en el que se ofrecen recursos educativos digitales idóneos en una convergencia con el aprendizaje basado en lúdica. Este proyecto utilizó una investigación mixta bajo el modelo IAP y tras su implementación, los resultados permitieron establecer que, con la estrategia propuesta apoyada en las TIC, no solo se obtuvo un incremento en la comprensión auditiva del inglés, sino que se pudo ver un mejoramiento en el ambiente de clase, ya que la experiencia digital generó mayor motivación y una actitud positiva de los estudiantes.

**Palabras claves:** Educación, OVA, comprensión auditiva del inglés, aprendizaje basado en lúdica, tecnología.

### **Abstract**

The considerable difficulty of listening comprehension of English as a foreign language in students entering secondary school constitutes a generalized problem in public education, even more so when it comes to peripheral communities. For this reason, the present investigative work focused on the implementation of a strategy that would allow the improvement of listening comprehension of English as a foreign language, through the design of a blog in which suitable digital educational resources are offered in convergence with play-based learning. This project used a mixed investigation under the IAP model and after its implementation, the results allowed to establish that with the proposed strategy, supported in ICT, not only was an increase in listening comprehension of English obtained, but an improvement in the class environment, since the digital experience generated greater motivation and a positive attitude of the students.

**Key words:** Education, OVA, English's listening comprehension, play-based learning, technology.

## Introducción

La enseñanza del inglés como lengua extranjera se ha mostrado como una prioridad a nivel nacional, teniendo en cuenta esto, el MEN ha establecido directrices claras con respecto a la enseñanza de este, haciendo precisión en los conocimientos que debe adquirir el estudiante que cursa la educación media desde los estándares y los derechos básicos de aprendizaje. Para ello se han desarrollado políticas de estado que sustentan la importancia de la formación bilingüe como generador de oportunidades, no solo para el estudiante sino, para su comunidad. En la actualidad se encuentra en vigencia el *Programa Nacional de Bilingüismo para el cuatrienio 2018-2022*, que a su vez ha sido precedido por las propuestas gubernamentales: *Programa Nacional de Bilingüismo (PNB) 2014-2019*, *Programa para el Fortalecimiento de Lenguas Extranjeras (PFDCLE) 2010-2014*, *Ley 1651 de 2013*, *Ley de Bilingüismo*, *Programa Nacional de Inglés (PNI) 2015-2025* (Normas y reformas, s/f). Con todo esto, vale la pena señalar que el país se encuentra en una posición desfavorable con respecto a la apropiación del inglés como lengua extranjera.

Colombia se encuentra entre los países con peor nivel de inglés en el mundo, de acuerdo con el estudio EF English Proficiency Index (EPI), de la firma Education First, el cual midió el desempeño en esta lengua en 100 naciones cuya lengua nativa es otra [...] se encontró que Colombia ocupa la posición número 77 del listado, quedando además en la clasificación de Muy Bajo con una puntuación de 448. (Orduz, 2021).

El presente trabajo expone y busca dar solución a una problemática insoslayable, consistente en el bajo nivel de la comprensión auditiva de la lengua inglesa requerida para los estudiantes que ingresan a la básica secundaria. Esto representa un punto de interés para la institución, ya que en los últimos años se ha venido dando un detrimento en el rendimiento

académico de los estudiantes, situación que, desde luego, limita un posicionamiento de vanguardia para los objetivos de bilingüismo a nivel departamental y nacional.

Sánchez (2013, p. 31) sostiene que los retos en el tema de bilingüismo en Colombia son enormes: el nivel de inglés de los estudiantes es relativamente bajo; así lo demuestran los resultados asociados con su desempeño en la prueba de inglés de los exámenes de Estado. Estos resultados son consistentes con los de Sánchez-Jabba (2013) y MEN (2005), donde se estimó que una proporción muy reducida de los estudiantes colombianos pueden ser catalogados como bilingües.

Este hecho coyuntural propone un reto académico donde la lúdica y sus implicaciones en el desarrollo del aprendizaje en convergencia con el uso de un blog educativo serán protagonistas que apunten a revertir la mencionada situación.

Para tal fin, es importante puntualizar que la presente propuesta investigativa se compone de cerca de 30 secciones distribuidas en cinco capítulos. El capítulo 1 va desde los antecedentes del problema hasta los alcances y limitaciones de este, para dar paso al capítulo 2 que presenta el marco referencial del documento, el cual está conformado por un marco contextual, un marco normativo y los marcos teórico y conceptual. En el capítulo 3 se describe la metodología, donde se muestran los elementos que configuran la estructura de la investigación. El capítulo 4 está dedicado a presentar de manera detallada todo lo relacionado con lo experimentado a lo largo de la intervención pedagógica. El quinto capítulo cierra el proceso narrando el análisis de los resultados que dan paso a las conclusiones y recomendaciones. Finalmente, se enlistan los documentos bibliográficos que sirvieron de referente para el desarrollo de esta investigación.

## Capítulo 1. Planteamiento y formulación del Problema

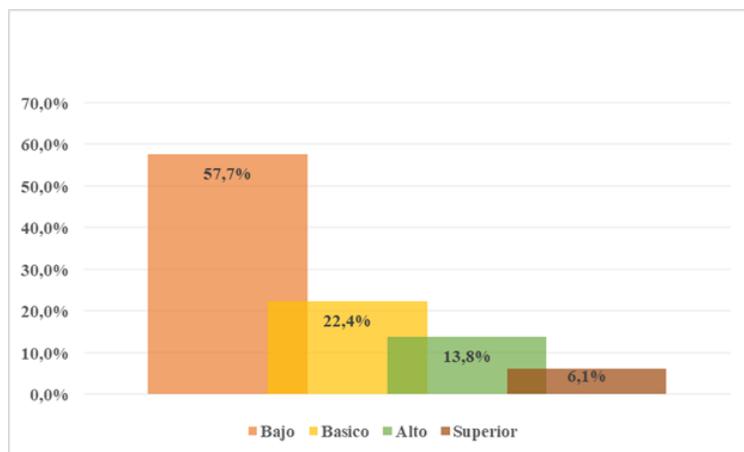
### Planteamiento

La comprensión auditiva permite desarrollar e incrementar el nivel de habilidades comunicativas con las que cuenta el individuo para entender y expresar ideas desde lo verbal, es importante señalar que la aplicación o el uso de la lengua extranjera sugiere por antonomasia las mismas competencias o habilidades, cuyo desarrollo debe ser un objetivo fundamental que se debe trazar en cualquier proceso de enseñanza de la lengua extranjera, dicho sea de paso, todas las estrategias lúdicas y didácticas deben apuntar al desarrollo de tales competencias para la práctica del idioma, como lo plantean Aquino et al. (2017, p.2). “El propósito de enseñanza del inglés en educación básica es que los estudiantes participen en prácticas sociales de lenguaje por medio de la producción de textos orales y escritos”.

Mejorar las competencias fundamentales de la lengua extranjera, representa una prioridad institucional, dados los resultados de las pruebas diagnósticas internas realizadas durante la primera semana del año lectivo 2022, buscando determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes que ingresan a la básica secundaria con respecto a las competencias lingüísticas en lo oral y lo escrito.

## Figura 1

### *Prueba diagnóstica institucional, inglés 2022*



Los resultados obtenidos evidenciaron un bajo nivel en las competencias básicas del inglés como lengua extranjera, donde solo el 19.9 % de los estudiantes evaluados alcanza el nivel comunicativo requerido para comenzar la básica secundaria, esta cifra corresponde a la suma de los estudiantes que alcanzaron el nivel alto y superior representados por el 13.8 y 6.1 respectivamente. El 22.4%, aunque está por debajo del nivel, reconoce vocabulario básico y apenas ubica este en los contextos que corresponde; mientras que el 5.7% restante no alcanza las nociones básicas de las competencias asociadas a la lengua extranjera. Dichos resultados sitúan a la institución en una posición desfavorable frente a los objetivos de bilingüismo que se han trazado con base en los lineamientos establecidos por el MEN.

La mencionada situación constituye un desafío tanto para docentes como para estudiantes, generando en estos últimos resistencia y desmotivación para el aprendizaje de la lengua extranjera, lo que a su vez genera una desventaja en el perfil profesional de los estudiantes al final del ciclo de educación media.

El presente proyecto se desarrollará en la sede principal de la Institución Educativa Departamental Monseñor Agustín Gutiérrez, ubicada en el casco urbano del municipio de Fόμεque, Cundinamarca, municipio cuya extensión rural es ampliamente superior a la zona urbana. La población seleccionada para la presente investigación está conformada por estudiantes del grupo 4 del grado sexto que en su mayoría provienen de la zona rural.

El mencionado proyecto enlaza la lúdica y las herramientas tecnológicas como un canal para el aprendizaje y el mejoramiento de la comprensión auditiva y el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Cuando se hace hincapié en el término lúdica, se alude a una serie de actividades, dinámicas, integradoras y recreativas como estrategia de aprendizaje. El objetivo de esta metodología es fomentar la estimulación de las relaciones interpersonales y comunicativas con el fin único de lograr el conocimiento a partir del juego en una relación activa y dinámica de los estudiantes bajo la guía del maestro. Además de transformar el escenario educativo en un espectro que involucre los ítems anteriormente señalados en la búsqueda de aprendizajes significativos. Por su puesto, requiere de un maestro; creativo e innovador con la capacidad de integrar el aprendizaje y la felicidad en el mismo contexto.

La lúdica es la herramienta que permite el desarrollo integral del individuo, permite que este explore, aprenda, asimile y construya conocimiento propio, promoviendo el aprendizaje de manera divertida y significativa, facilitando la enseñanza por medio de un sin número de alternativas. (Iván., 2015, p. 35)

De la misma manera, con el propósito de desarrollar aprendizajes significativos en la comprensión auditiva se involucra el uso de las TIC, por medio del blog *Easy language*, que es un OVA (objeto virtual de aprendizaje), que constituye un insumo fundamental para el desarrollo de esta propuesta. El mencionado es de creación exclusiva y su objetivo es facilitar la práctica y

la mecanización de la lengua extranjera por medio de la incorporación de elementos lúdico-musicales que estarán al servicio de la adquisición y desarrollo de la comprensión auditiva del idioma inglés. “Los OVA son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, los cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas” (Feria y Zúñiga, 2016, p. 66) Este OVA busca, ante todo, desarrollar la autonomía y la autorregulación con base en el ritmo de aprendizaje y nivel de conocimientos particulares de cada estudiante con una herramienta intuitiva a la que se puede acceder desde cualquier dispositivo que cuente con una conexión a internet. El estudiante encontrará una variedad de actividades lúdicas dispuestas en pestañas dentro del OVA donde podrá: ver videos didácticos que presentan los contenidos a aprender, escuchar canciones y vocabulario básico del idioma inglés, además tendrá la posibilidad de reforzar el mismo mediante juegos interactivos donde puede poner en práctica sus conocimientos a partir del reto de escuchar y escribir palabras en inglés en tiempo real.

### **Formulación**

¿De qué manera el uso de un blog educativo mediante el aprendizaje basado en la lúdica puede mejorar la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado 604 de la Institución Educativa Departamental, Monseñor Agustín Gutiérrez?

## **Antecedentes del problema**

### ***Ámbito internacional***

A nivel internacional se encuentra la investigación desarrollada por Zepeda Hernández, Joaquín Sergio, Abascal Mena, María Del Rocío López Ornelas, Erick De Jesús, realizada para la Universidad Autónoma Metropolitana de México en 2015, titulada *Experiencia de didáctica lúdica para incentivar el aprendizaje*. El objetivo de la misma fue analizar el impacto de la aplicación de la lúdica en el proceso de aprendizaje. Esta investigación estuvo orientada a modificar el ambiente de aula, con el propósito de incentivar el aprendizaje y la motivación en los estudiantes. La propuesta fue elaborada a partir de tres componentes básicos: el aprendizaje activo, la lúdica y la emotividad. La metodología cualitativa experimental aplicada en este particular se basó en un proyecto piloto que analizó los efectos de la lúdica desde la observación. Al ser un proyecto piloto, las conclusiones no arrojan resultados reales, sin embargo, se establece como una buena propuesta lúdica para los grados de la educación básica. En cuanto a la presente investigación, permite determinar que la lúdica resulta efectiva al aplicarla en la población objeto de estudio.

El trabajo titulado *El aspecto lúdico en la enseñanza del inglés*, realizado en 2016 por Romero Angüita Manuel de la Universidad de Jaén, España, tuvo como objetivo, validar la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza del inglés y se basó en una metodología cualitativa de integración entre el estudiante, sus pares, el profesor y el contexto donde el principal actor del aprendizaje es el estudiante con base en el trabajo cooperativo. Esto permitió concluir que al involucrar el aspecto lúdico se propicia la competitividad que se ve reflejada en mejores desempeños de los estudiantes. Esta experiencia aporta para el presente trabajo el

argumento que señala que la enseñanza de una lengua extranjera desde una perspectiva lúdica arroja mejores resultados, ya que genera una mayor motivación en el estudiante.

Silvia Sánchez Iglesias de la Universidad de Valladolid, España en 2016 aporta detalles relacionados con la lúdica y sus efectos sobre los individuos dependiendo de su edad, así lo señala en su trabajo, *La importancia del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera*. Con el objetivo de analizar la incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés y haciendo uso de la metodología de investigación cualitativa-deductiva, permite señalar que la lúdica contribuye al desarrollo psicomotor del aprendiz y resulta pertinente asumir que esta metodología permite asimilar los conocimientos de una manera espontánea sin el rigor del método ortodoxo. De este modo, los juegos y herramientas lúdicas deben tener una relación con las edades cronológicas de los estudiantes y diferentes grados de complejidad. Como aporte al presente trabajo investigativo, es claro que se deben diversificar las actividades lúdicas dependiendo de las edades de los sujetos participantes.

*La inclusión de una metodología lúdica en el aprendizaje del inglés*, es una investigación realizada por África Montero Fraile en 2017, para la Universidad de Valladolid, España. Este trabajo hace énfasis en la importancia de la comunicación y los elementos que hacen parte de la consecución del conocimiento, tales son: inteligencias múltiples, teorías de la adquisición, métodos de enseñanza del lenguaje y psicología del juego. Bajo una metodología de investigación - acción participativa, se diseñaron sesiones con actividades para ser observadas y analizadas en busca de resultados que permitan la modificación del quehacer de aula desde la lúdica. De lo anterior concluyeron que los procesos participativos arrojan mejores resultados en la enseñanza de la lengua extranjera y base de ello es la implementación de estrategias lúdicas en los procesos de aprendizaje, dando al estudiante el rol principal. Para la investigación es

importante tener estos conceptos en cuenta, ya que el método participativo genera confianza y autonomía en el estudiante y lo impulsa a mejorar cada vez más.

Los autores Cardenas Soldevilla, Fiorella Stephany en 2017 con el trabajo *Las estrategias lúdicas en la expresión oral del idioma inglés* desarrollado en la Universidad Nacional de Huancavelica, Perú, buscaron establecer estrategias idóneas para la enseñanza de la lengua extranjera en esta investigación exploratoria y descriptiva se propusieron diversas actividades lúdicas con base en un enfoque constructivista y psicogenético y se pudo establecer que los juegos de roles e interacción contribuyen al mejoramiento de las competencias lingüísticas del idioma inglés. las presentes ideas fundamentan la importancia de los juegos en el desarrollo de la memoria auditiva, concepto vital para el desarrollo de esta propuesta.

Elena Carrión Candel en 2018 en su trabajo titulado *Experiencias TIC en la enseñanza bilingüe mediante recursos digitales musicales* desarrollado para la Universidad Camilo José Cela de España, propuso generar nuevos paradigmas educativos donde la innovación educativa a través del uso de las tecnologías, la música como medio de expresión e integración social y la educación bilingüe posibiliten un escenario óptimo para el aprendizaje de una lengua extranjera mediante una metodología cualitativa experimental basada en aprendizajes integrados de contenidos y lenguas extranjeras (AICLE). En esta propuesta se concluye que la fusión entre la música y las TIC constituye un medio poderoso que favorece el aprendizaje debido al escenario complementario que generan. Para la presente investigación se resalta la importancia del sincretismo derivado de la convergencia de las áreas mencionadas.

Con el trabajo de investigación titulado *Las TIC como estrategia motivadora en la enseñanza del Inglés en la I.E. JEC Mariscal Castilla – UGEL Paita*, coautoría de Mendoza Chumacero, Miriam Vanessa en 2018 realizado para la Universidad San Pedro de Perú.

Plantearon determinar el grado de influencia del uso de las TIC en la enseñanza del inglés, basándose en un enfoque investigativo cuantitativo que permitiera conocer las perspectivas de docentes y estudiantes en cuanto al uso de las TIC en la enseñanza del inglés, apoyándose en el uso de encuestas para su posterior análisis. En dicho trabajo, los autores concluyeron que el uso de las TIC estimula la motivación de los estudiantes y por ende propicia mejores resultados de aprendizaje, no obstante, el bajo nivel de alfabetización digital por parte de los docentes participantes en el trabajo de campo. Para la presente investigación se tendrá en cuenta la importancia del diseño del OVA el cual debe ser sencillo e intuitivo pensando en los docentes renuentes al uso de las tecnologías.

El trabajo de investigación *Estrategias metodológicas con uso de tics para la enseñanza de inglés en una Unidad Educativa de la Libertad, Ecuador*, realizado en 2019 por Del Pezo González, Grace Carolina para la Universidad César Vallejo de Perú, se pretendió diagnosticar la uso de las TIC como método enseñanza del inglés, flexibilizando el quehacer de aula a partir del uso de recursos digitales, enfocados en un modelo de investigación descriptivo propositivo con un enfoque estadístico donde se aplicaron instrumentos de medición que posteriormente fueron procesados y tabulados. De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación se pudo afirmar que la población objeto de estudio no alcanza un porcentaje superior al 70% en ninguna de las competencias lingüísticas, en igual porcentaje se encuentra el personal docente en cuanto al uso de herramientas tecnológicas se refiere. Para la propuesta a desarrollar, se puede considerar la aplicación de instrumentos de medición que permitan diagnosticar el nivel de apropiación del uso de las TIC en estudiantes y docentes.

Montoya Muñoz, Gabriela Emma Edith en 2021 realizaron el trabajo *Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico - comunicativo para la mejora de la*

*interacción oral*, de manera colaborativa para la Universidad Señor de Sipán Perú. Con el objetivo de aplicar un modelo que vinculara la lúdica y la comunicación para el fortalecimiento de la competencia oral en el idioma inglés, esta disertación doctoral se basa en un enfoque investigativo mixto donde se vinculan la investigación aplicada y experimental. Los resultados finales de este trabajo contrastaron el diagnóstico inicial y la aplicación de los instrumentos diseñados para la consecución del objetivo propuesto y arrojó como conclusión resultados positivos en cuanto a la potenciación de la interacción oral de los estudiantes, quienes se mostraron motivados a comunicarse en inglés dentro y fuera del aula. El aspecto a considerar para esta propuesta es el diseño llamativo con el que debe contar el OVA a aplicar para que promueva el entusiasmo por su uso no solo en el ámbito educativo, sino también fuera de él.

### ***Ámbito nacional***

El primer proyecto de investigación que se tiene en cuenta como antecedente a nivel nacional es coautoría de; Katherine Cifuentes Vasco; Sandra Yaneth Rodríguez Mazo; Eliana Marcela Pérez Ruíz, data del año 2013 y se titula *La música como estrategia en el desarrollo de la competencia lingüística para el aprendizaje del inglés en el grado 4° de enseñanza básica*. Y ha sido realizado por académicos de la Universidad Pontificia Bolivariana, ubicada en la ciudad de Medellín, Colombia. El objetivo de esta fue identificar las competencias lingüísticas de los estudiantes del grado cuarto en el área de inglés a partir de la música y señala la pertinencia de la misma como una estrategia para que el participante se sienta motivado a aprender una lengua extranjera. El trabajo de campo se realizó bajo una metodología cualitativa, a partir de observación en el escenario educativo. Esto arrojó que la música motiva la creatividad y desarrolla y fortalece las competencias lingüísticas en el aprendizaje del inglés. Las

formulaciones abordadas soportan la presente investigación dado que la música será la herramienta lúdica a utilizar.

De la Universidad de la Salle, ubicada en Bogotá, Colombia, el autor Bernal Martínez, plantea en el año 2015 una investigación titulada *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza del inglés como lengua extranjera* que buscó establecer el impacto de la lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Esta investigación propuso que la práctica pedagógica y el quehacer en las aulas debe ser modificado, generando un pensamiento constructivo en la comunidad educativa que conduzca a la implementación de estrategias que incluyan la lúdica y los juegos didácticos en la enseñanza de la lengua extranjera para generar aprendizajes significativos, a partir de una metodología teórica de investigación en la que se enfrentaron diversos postulados, definiciones y características de la lúdica como herramienta para abordar las problemáticas que se presentan en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. En este trabajo logró establecer cuán importante es el juego en la enseñanza de las lenguas extranjeras, su adecuada implementación puede afianzar la adquisición y asimilación del mismo. Merece la pena resaltar los aportes concatenados en esta investigación, pues se convierten en un valioso recurso teórico y descriptivo de los conceptos abordados que son base de la presente investigación.

Por su parte, Andrea del Pilar Ramírez Chaparro, en su investigación realizada para la Universidad de la sabana, Colombia en 2015, bajo el título *Implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés para el mejoramiento de las habilidades comunicativas en el grado segundo*, determina los alcances de las actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés en el primer ciclo de formación básica. abordando problemáticas recurrentes del aula no solo desde los meros conceptos de la enseñanza de la lengua extranjera,

sino que también para intervenir en las dinámicas sociales, desde esta perspectiva el idioma extranjero pasa de ser una simple área de conocimiento, para transformarse en motor de sana convivencia desarrollo y ampliación de posibilidades de vida de un individuo desde las motivaciones particulares. Con la aplicación del enfoque cualitativo, desde la observación de eventos, personas, interacciones, conductas y caracterizaciones de individuos o comunidades, desde la experiencia docente, se pudo establecer que la población no participó como objeto de investigación, sino como sujeto transformador de su propia realidad, donde el lenguaje se aprende de manera interactiva y depende de los contextos en los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje. Como aporte a la presente propuesta se resalta que las estrategias lúdicas permiten un avance en la habilidad comunicativa del inglés.

Una nueva investigación para la Fundación Universitaria los Libertadores, realizada por Francisco Díaz, Rubiela Gómez B y Serafina Otero en 2016 titulada *Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba*, señala la importancia de la lúdica al momento de enseñar. La investigación se realizó bajo una metodología cualitativa basada en referentes pedagógicos clásicos y contemporáneos, además, apoyada en instrumentos de medición como diarios de campo y encuestas. Los investigadores concluyeron que, al ser la lúdica parte concomitante del ser humano, es indispensable incluirla en el contexto pedagógico y si esta incluye la implementación de recursos tecnológicos, los resultados obtenidos serán potencialmente satisfactorios. Este trabajo de campo reafirma la importancia de una confrontación teórica para la generación de nuevos proyectos como este particular.

Los autores Irina Margarita Feria Marrugo, Karin Sofía Zúñiga López, en 2016, con el documento titulado, *Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en*

*el área de inglés* de la Universidad del Magdalena, Colombia, tiene como objetivo refrendar la importancia de los OVA y su función didáctica en el aprendizaje autónomo del idioma extranjero enfocada en el uso de los OVA como herramientas TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje de carácter autónomo a partir de una metodología cualitativa y cuantitativa, esta investigación arrojó como resultado la preferencia de los OVA como herramienta motivadora frente a los métodos y materiales ortodoxos en la enseñanza del idioma para esta investigación se valida el uso de los OVA como herramienta que favorece el aprendizaje autónomo en los estudiantes. Con respecto al aporte derivado de esta investigación se rescata el uso del OVA como instrumento dinamizador y posibilitador del aprendizaje autónomo.

Por su parte en 2019, Adriana Torres García de la universidad de Tolima Colombia, en su publicación *Las canciones en inglés como estrategia lúdico- didáctica para fomentar el interés hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado noveno de la institución educativa técnica Nicolás Ramírez del municipio de Ortega-Tolima*, pretendió fomentar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de canciones en inglés para lo cual abordó de manera profunda los componentes de las competencias y habilidades comunicativas del individuo y así establecer la manera en que las canciones se transforman en una estrategia adecuada para despertar la motivación hacia el aprendizaje de la lengua inglesa, para lo cual enfocó su investigación en una metodología cualitativa a través de la cual buscó describir acontecimientos dentro del contexto escolar para su posterior análisis y confrontación con conceptos pedagógicos. La conclusión más importante de este trabajo señala la importancia de las canciones en inglés en los procesos de aula, ya que despertaron el interés por conocer expresiones propias de la lengua extranjera y sus respectivos mensajes y connotaciones. Para la

presente investigación, este trabajo arroja un argumento que respalda el uso de las canciones en inglés como un instrumento que despierta la motivación y la curiosidad del estudiante.

Es importante resaltar que a nivel regional y local no se hallaron antecedentes que puedan servir de referente al presente trabajo investigativo.

### **Justificación**

El presente proyecto se desarrolla con base en la realidad académica que presentan los estudiantes de la institución educativa departamental Monseñor Agustín Gutiérrez que ingresan a la básica secundaria, con respecto a la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera, toda vez que las mismas no alcanzan el mínimo requerido en un alto porcentaje de la población en estudio. Esta realidad obliga a tomar acciones pedagógicas en un plan de acción que permita modificar los niveles de comprensión auditiva del inglés al inicio del bachillerato, para ello se propone un proceso integral que incluya la lúdica y el uso de un blog como herramienta tecnológica. El desarrollo del proyecto permitirá un proceso interactivo donde la lúdica y la tecnología conformen la atmósfera adecuada para el desarrollo y afianzamiento de la mencionada habilidad conforme a lo sugerido por el MEN para nivel académico comprometido.

Se incluye un blog como recurso digital para generar motivación, curiosidad e interés en los estudiantes que hacen parte de la población participante. En el desarrollo de la comprensión auditiva del inglés, el blog se convierte en una herramienta vital dentro del proceso enseñanza-aprendizaje dado que es un escenario donde el educando encuentra un campo de acción en el que puede desenvolverse de manera casi natural. Por esto, el apoyo de las TIC resulta pertinente y su implementación se verá materializada en el uso del blog, que cuenta con las características de funcionalidad, práctica e intuitiva requeridas para los estudiantes del nivel en estudio que busca

desarrollar el aprendizaje autónomo y que estará a disposición de los usuarios desde el comienzo de la experiencia aspirando replicar el proyecto en todos los niveles a mediano y largo plazo.

Con este proyecto no solo se pretende mejorar el nivel de conocimientos básicos de la lengua extranjera y motivar su aprendizaje, teniendo en cuenta la resistencia que muestra la población seleccionada, por su condición de ruralidad. El aprendizaje del inglés es un factor preponderante en la actualidad por ser el idioma conductor en muchas regiones del mundo, de esta forma se ha constituido en un aspecto inherente de la vida moderna. Con la estrategia propuesta se pretende generar cambios sustanciales que permitan que los individuos involucrados adquieran conocimientos que les sirvan como herramienta para acceder a mejores oportunidades y así ampliar sus opciones de vida, reduciendo de esta manera la brecha dada por la falta de alfabetización digital y el desconocimiento de la lengua extranjera.

La presente propuesta pone a consideración de la institución educativa Monseñor Agustín Gutiérrez la disponibilidad de un recurso de fácil utilización y bajo costo, que permita modificar una realidad que a todas luces preocupa por las consecuencias que se dan en cuanto a calidad educativa con respecto al bilingüismo, diezmando así, las limitaciones que pueden tener estudiantes por la falta de estrategias y herramientas pedagógicas idóneas que posibiliten la adquisición y afianzamiento de la comprensión auditiva de la lengua extranjera en un espacio donde lleguen a coincidir las bondades de la lúdica y el desarrollo del conocimiento, fomentando un ambiente de aprendizaje interactivo y cooperativo que podría ser el modelo a seguir en futuras experiencias.

La presente experiencia se desarrolla bajo la línea de investigación *Educación y Sociedad del Conocimiento* de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Cartagena y así mismo puede ubicarse en el campo de investigación denominado *Impacto de la lúdica en el*

*aprendizaje digital*, ya que este campo propende por el desarrollo de los procesos de investigación donde se apliquen la lúdica virtual como motor de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, toda vez, que de esta manera se involucra a los actores del escenario escolar en el desarrollo de la autonomía y la autorregulación poniendo la mirada en el uso efectivo de las herramientas TIC y convirtiendo al colegio en un entorno donde converjan la lúdica y los recursos digitales como principal insumo del conocimiento.

### **Objetivo general**

Mejorar la comprensión auditiva del inglés en los estudiantes del grado 604 de la Institución Educativa Departamental Monseñor Agustín Gutiérrez mediante el aprendizaje basado en la lúdica, a través de un blog educativo.

### **Objetivos específicos**

1. Diagnosticar el nivel de comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera con el que cuentan los estudiantes del grado sexto (grupo 4) de la Institución Educativa Monseñor Agustín Gutiérrez.
2. Diseñar un blog idóneo que posibilite el aprendizaje basado en lúdica como estrategia para el desarrollo de la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado sexto (grupo 4).
3. Implementar el blog en el desarrollo de actividades de comprensión auditiva del área de inglés en el grado sexto de la Institución Educativa Monseñor Agustín Gutiérrez.
4. Valorar el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés, a través del uso del blog, en los estudiantes del grado (604).

## **Supuestos y constructos**

Los procesos investigativos tienen sus inicios en concepciones especulativas que pretenden alcanzar un nivel de rigurosidad teórica. Para ello, es indispensable delimitar lo que se supone, se logra al considerar las variables que componen la propuesta y de esa manera abordar construcciones de investigaciones previas que tengan estrecha relación con la propuesta. De acuerdo a esto, se presentan los supuestos y constructos del presente trabajo.

### ***Supuestos***

El aprendizaje basado en la lúdica contribuye al mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa departamental monseñor Agustín Gutiérrez.

El blog educativo representa una herramienta idónea para encontrar el conocimiento por medio del aprendizaje basado en lúdica y de acuerdo con los resultados obtenidos puede generarse la posibilidad de extenderlo a los grados superiores.

El blog educativo es una herramienta que permite el desarrollo de la autonomía en el proceso de la adquisición de la comprensión auditiva en el área de inglés.

La implementación del aprendizaje basado en la lúdica y el uso del blog como herramienta tecnológica son una convergencia que decanta en la motivación, disposición y mejor rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes de grado sexto de la institución educativa departamental Monseñor Agustín Gutiérrez.

Docentes de la básica primaria adopten las estrategias lúdico-digitales de la propuesta en sus procesos de aula.

## **Constructos**

### **Aprendizaje Basado en la Lúdica.**

La lúdica es la herramienta que permite el desarrollo integral del individuo, permite que este explore, aprenda, asimile y construya conocimiento propio, promoviendo el aprendizaje de manera divertida y significativa, facilitando la enseñanza por medio de un sin número de alternativas. (Bernal, 2015, p. 35)

### **Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

Las TIC forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales, desde esta perspectiva el uso de las TIC en la educación se convierte en una metodología, herramienta didáctica motivadora, ya que brinda variedad de posibilidades para que el docente ponga en funcionamiento sus mecanismos de creatividad y pueda variar los estímulos, las actividades y las situaciones de aprendizaje con la frecuencia que cada estudiante o grupo necesite. (Mendoza, 2018, p. 5)

### **Blog.**

Un Blog, denominado también bitácora, es un formato de publicación web que se actualiza periódicamente y en el que se recopilan cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Supone, por tanto, un sitio web personal o colectivo que simplifica y facilita la publicación de contenidos en Internet. (Martínez y Hermosilla, 2011, p. 166)

## **Alcances y limitaciones**

Este proyecto de investigación que pretende dar solución a una problemática en particular, necesita establecer los alcances que puede tener la intervención o implementación, desde una óptica positiva, pero realista. Asimismo, se deben considerar las situaciones adversas

que se puedan suscitar durante el proceso. Sin embargo, estas dos variables, de ninguna manera representan una digresión para el proceso investigativo por el contrario representan una oportunidad para el establecimiento de nuevas alternativas. Esto en resumen concatena los alcances y limitaciones que tiene cualquier trabajo de campo y muestran una realidad del contexto en estudio.

### ***Alcances***

El presente proyecto se enfoca en solucionar una problemática de índole institucional relacionada con el bajo nivel de la comprensión auditiva del área de inglés en el primer grado de la básica secundaria y apunta a corregir la mencionada situación en la Institución Educativa Departamental Monseñor Agustín Gutiérrez.

El blog educativo es una herramienta diseñada para uso exclusivo del área de inglés como apoyo para el desarrollo de la comprensión auditiva en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Monseñor Agustín Gutiérrez.

La aplicabilidad del presente proyecto tendrá lugar en el segundo semestre del año 2022, tiempo que corresponde a los periodos tres y cuatro del año lectivo. Dado que el mismo es un proceso experimental.

### ***Limitaciones***

La principal limitación que enfrentan las instituciones que hacen parte del sistema educativo de carácter público es la brecha social que redundando en las dificultades de cobertura relacionadas con las herramientas tecnológicas suficientes para el desarrollo de las actividades que derivan en la adquisición de las competencias fundamentales del idioma extranjero, máxime cuando cada grupo está conformado por cuarenta estudiantes en promedio en presencialidad

total. Esta realidad es la que puntualmente afecta a la institución educativa Monseñor Agustín Gutiérrez, donde se desarrolla el proyecto.

La carencia de recursos digitales de fácil acceso representa una limitante de peso; ya que, aunque existen algunos, funcionan bajo licencias demasiado costosas que en la gran mayoría de casos no pueden ser adquiridas con los recursos propios de las instituciones o con los aportes provenientes del CONPES (Consejo Nacional de Política Económica y Social).

Los equipos de cómputo con los que cuenta la institución están dispuestos de manera exclusiva para la asignatura de tecnología e informática, lo que puede afectar el tiempo para el desarrollo del presente proyecto, precisamente en la obtención de los resultados.

La conectividad a la red de internet que es fundamental para la puesta en marcha del trabajo investigativo se presta de manera intermitente y no cuenta con la capacidad suficiente que les brinde cobertura a los equipos de cómputo disponibles.

## Capítulo 2. Marco de Referencia

En un trabajo de carácter investigativo resulta pertinente referenciar los aspectos fundamentales que dan cuenta de las características de la población objeto de estudio, los antecedentes teóricos y conceptuales y el piso legal y normativo que lo soporta, teniendo en cuenta este precepto se señala la definición de lo que constituye el llamado marco de referencia. “Con la revisión de la literatura se construye el marco de referencia a partir del balance crítico de los logros y limitaciones de las teorías identificadas para la propuesta, del diseño del cuerpo conceptual del problema” (Unicartagena, 2022, p. 3).

De acuerdo con lo anterior, en primera instancia se hace alusión al marco contextual, el cual proporciona información respecto a la ubicación geográfica, las condiciones y características del lugar y la población con la que se desarrolla la investigación. Asimismo, se presenta el marco normativo que ampara la pertinencia del enfoque investigativo. Finalmente, se presentan los marcos teórico y conceptual en los que se analizan postulados investigativos relevantes que tienen relación con la presente propuesta.

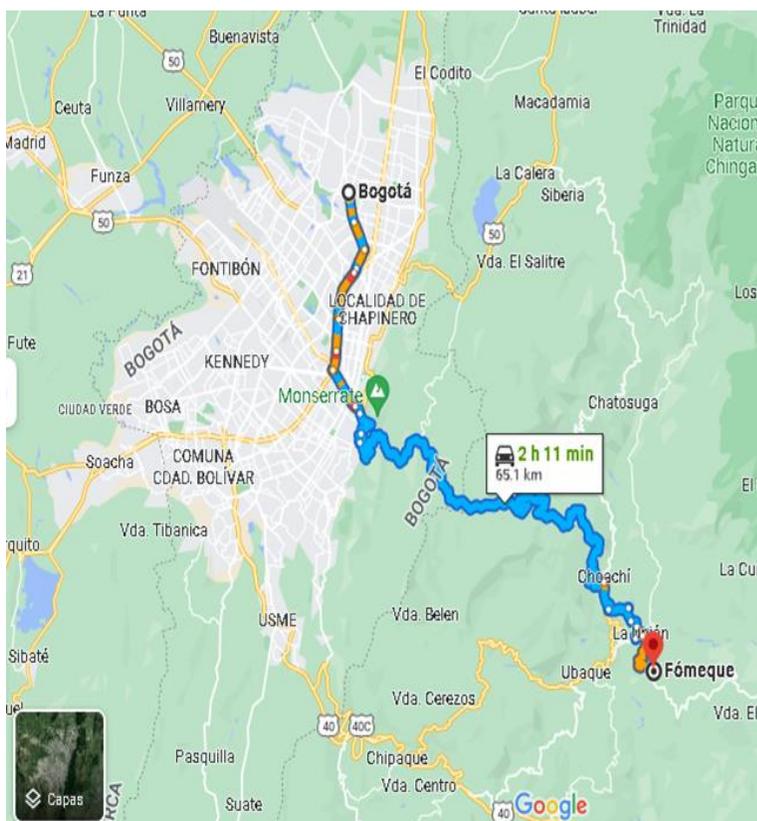
### Marco Contextual

Partiendo del precepto de que un marco contextual “deriva de la palabra contexto, sitio, lugar, institución, donde laboramos, espacio que debemos revisar para valorar de nuevo la magnitud del problema” (Unicartagena, 2022, p.4). Es propicio detallar la condición geográfica y socioeconómica de la población sobre la que se desarrolla la investigación, de la misma manera se describe la planta física de la institución educativa y las características del entorno.

El presente proyecto se desarrollará en la sede principal de la Institución Educativa Departamental Monseñor Agustín Gutiérrez, reconocida a nivel provincial como una institución formadora de jóvenes integrales con talento artístico. Se ubica en el casco urbano del municipio de Fómeque, Cundinamarca, a 65 kilómetros de la capital del país, a una altura estimada de 1.900 m s. n. m. Dicha municipalidad la conforma una población de 12.157 habitantes aproximadamente, de la cual, alrededor del 64% es rural.

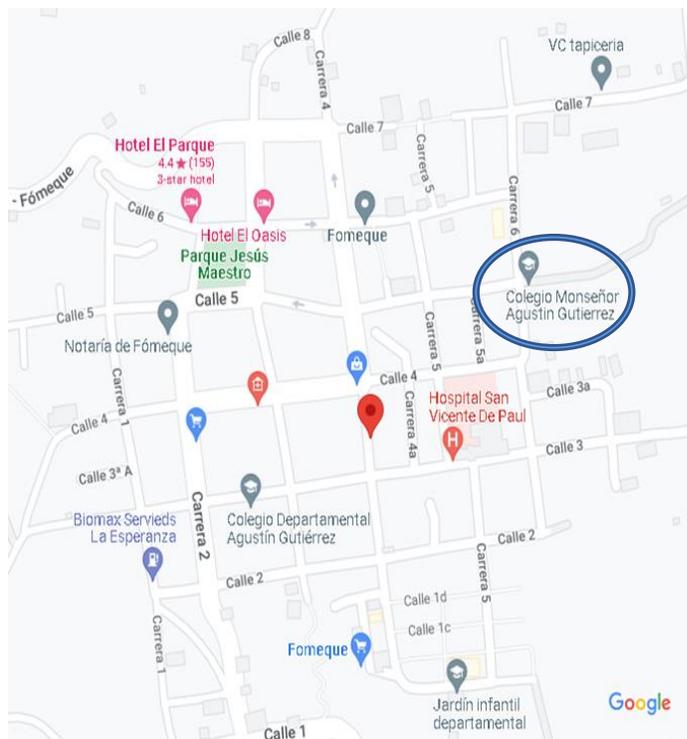
## Figura 2

*Mapa ruta Bogotá – Fómeque*



### Figura 3

#### Mapa de Fómeque



La institución de carácter público fue fundada por Monseñor Agustín Gutiérrez en el año 1948 y desde sus inicios ha sido un colegio de confesión católica y perteneció a una corporación privada conformada por la élite del municipio. Por aquel entonces, la institución contaba con gran prestigio a nivel regional y nacional por ser un centro de formación docente, en su momento, de carácter superlativo. Contó además con un internado que albergaba a jóvenes provenientes de distintas regiones del país.

La institución, que es recordada por la formación pedagógica que ofrecía al haber sido una Normal Superior, también encaminaba sus esfuerzos a la formación agropecuaria de la que aún hay vestigios, pues la sede principal colinda con amplios lotes que otrora sirvieron como granjas para la formación de los jóvenes campesinos. Con el paso del tiempo, el centro educativo

modificó su PEI, abandonando la formación pedagógica y las prácticas relacionadas con el agro que paulatinamente se fueron debilitando hasta ser totalmente soslayadas. Las zonas verdes que rodean la institución hoy por hoy son utilizadas para adelantar eventuales proyectos ambientales o productivos de carácter experimental.

Hacia las postrimerías del siglo pasado, el plantel pasó de privado a público bajo la Ordenanza 062 del 03 de diciembre de 1996, emanada por la Asamblea del departamento de Cundinamarca. A partir de ese momento tomó el nombre de colegio Departamental Monseñor Agustín Gutiérrez, que no solo cuenta con su sede principal en la carrera 4ª con calle 4ª, sino que además está conformado por dos sedes más a nivel urbano. Las escuelas urbanas, el jardín infantil y las veinte escuelas que conforman la red de escuelas rurales fueron agregadas al plantel bajo la Resolución 03337 del 30 de septiembre de 2002.

En la actualidad, el colegio es dirigido por el licenciado Manuel Darío Saray Millán, nombrado mediante Decreto 03500 del 27 de noviembre de 2000. La planta docente a su cargo está conformada por 33 educadores, entre ellos, tres directivos docentes, una orientadora escolar, cinco profesionales no licenciados que fungen como docentes de aula y 21 licenciados. Dentro del mencionado cuerpo docente, seis licenciados se encuentran nombrados en calidad de provisionalidad indefinida. Por otro lado, de los 29 docentes de aula, 13 cuentan con maestrías enfocadas a la educación.

Para el año 2022 la institución cuenta con una matrícula que oscila en los 730 y 750, contemplando la población flotante.

En cuanto a la estructura física, la institución está conformada por un edificio central constituido por un recinto enclaustrado que se encuentra rodeado por construcciones externas como es el caso de los laboratorios de química y física, la sede de la jornada sabatina y un

edificio alterno donde funcionan los programas de formación comunitaria tales como escuelas de formación artística y deportiva, tres campos deportivos adyacentes y una cafetería. Además de secretaría y rectoría, el claustro central cuenta con 31 salones, de los cuales 21 corresponden a aulas de clase y las locaciones restantes corresponden a dos coordinaciones, dos oficinas de orientación escolar, una enfermería y cuatro salas especializadas. Cuenta también con un teatro y un patio de banderas. Teniendo en cuenta la antigüedad de este edificio y para continuar con la prestación de un servicio óptimo, durante el año 2017 se hizo necesario un reforzamiento de su estructura.

#### **Figura 4**

*Foto I.E.D. Monseñor Agustín Gutiérrez*



La población seleccionada para adelantar el presente trabajo de investigación está conformada por estudiantes pertenecientes al grado sexto (grupo 4) que en su mayoría provienen de la zona rural, de familias cuya principal fuente de ingresos se deriva de las actividades agropecuarias, situación que les condiciona a una realidad socioeconómica irregular que dificulta el acceso a los medios tecnológicos que propician el acercamiento al idioma extranjero.

Con respecto a la percepción que tiene la población tanto de la institución como del servicio educativo, es posible encontrar posturas contrastantes con relación al papel que juega la iglesia en el proceso formativo de los estudiantes, hay quienes encuentran conveniente la

conservación de principios religiosos como apoyo en la construcción moral; mientras que otra parte de la población sugiere que el mencionado vínculo interfiere con el precepto de que la educación debe procurarse laica, pues puede limitarse la libertad de cultos y el libre desarrollo de la personalidad.

Por otra parte, se percibe cierto nivel de preocupación en cuanto a la calidad y cantidad de los recursos y tecnológicos disponibles para el proceso educativo que, en consecuencia, afectan la calidad de los resultados académicos y las metas propuestas. Dado que la institución cuenta con una única sala de informática cuyo número de equipos de cómputo no supera las 40 unidades.

### **Marco Normativo**

La validación de las propuestas pedagógicas debe estar sustentada por un piso jurídico, una reglamentación o normatividad que sirva como argumento para su implementación y desarrollo. “El marco normativo, como la palabra lo indica, se refiere a las normas, leyes, decretos, resoluciones y acuerdos relacionados con el trabajo de grado.” (Unicartagena, 2022, p. 6).

De acuerdo a lo expuesto, es procedente realizar una interpretación de las normas que amparan los aspectos fundamentales de la presente investigación, con respecto a la enseñanza de la lengua extranjera y la implementación de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo.

### ***Ámbito Internacional***

La Resolución de la Asamblea General de las Naciones Unidas (2019) respecto a la pertinencia de la ciencia, tecnología e innovación para el desarrollo sostenible recalca la necesidad de adoptar estrategias en materia de ciencia, tecnología e innovación como elementos integrales de los planes y las estrategias nacionales de desarrollo sostenible para ayudar a

fortalecer el intercambio de conocimientos en condiciones mutuamente convenidas y la colaboración y de invertir más en la educación en las esferas de la ciencia y la tecnología, entre otras.

De igual manera la UNESCO (2015) puntualizó:

Reconocemos que la capacidad de aprovechar las TIC para el aprendizaje ya no constituye una competencia especializada, sino que es la clave del éxito en las sociedades actuales. Por ello, reconocemos la necesidad de integrar las competencias básicas sobre las TIC y en materia de información en los planes de estudio de la educación primaria y secundaria. (p. 23)

Los anteriores predicamentos enfatizan en la importancia de adoptar modelos y estrategias que permitan el desarrollo de la creatividad y la innovación por medio de la implementación de recursos tecnológicos, teniendo en cuenta las particularidades y necesidades de cada contexto.

De igual manera se pueden encontrar planes educativos dispuestos por algunas naciones latinoamericanas en los que se prioriza la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza. Tal es el caso de Costa Rica con el Plan De Acción De Educación Para Todos 2007-2015, el cual crea el Programa N.º 6. Aplicación de las tecnologías de la información y el conocimiento (TIC) a los procesos educativos y en cuyo numeral 6.1 decreta

Fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la utilización de las TIC como herramienta didáctica. Para esto se ampliará la instalación de laboratorios de informática y la asignación de computadoras portátiles para ser utilizadas por el profesorado y el estudiantado en las aulas. (p.12)

En este mismo plan de acción, en el numeral 1.3 se establece la ampliación de la cobertura en la enseñanza del inglés desde los primeros niveles educativos.

Lo referido anteriormente ratifica la importancia de la enseñanza del inglés como lengua extranjera y su convergencia con implementación de las TIC como herramienta al servicio de la educación.

Otra política a tener en cuenta en la presente investigación con relación al aprendizaje de una lengua extranjera es el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación en su versión 2002. Toda vez que señala las reglas para estandarizar los procesos de formación en lengua extranjera, para este caso particular, la lengua inglesa.

### ***Ámbito Nacional***

El Artículo 67 de la constitución nacional determina que:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social. Con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

El anterior fragmento de la carta magna establece el derecho de participación e interacción del individuo a partir de la educación mediante la cual pueda acceder al conocimiento desde lo humanista, lo axiológico, lo científico y lo tecnológico. Para de esta manera desarrollar las competencias y habilidades que le permitan ampliar sus opciones para desempeñar satisfactoriamente su función social.

En concordancia con el anterior artículo, la ley de las tecnologías de la información y las comunicaciones (Ley 1341 de 2009) en su artículo 39 exige la articulación del plan de TIC con el servicio educativo nacional de la siguiente manera:

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Además, fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación y poner en marcha un Sistema Nacional de Alfabetización Digital, entre otros.

Otro de los pilares del presente documento hace hincapié en la importancia del aprendizaje del inglés como lengua extranjera y esta está sustentada en la ley 1651 de 2013, que en su “artículo 2º adiciona al artículo 20 de la ley 115 de 1994 el siguiente literal: g) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera.”

A partir de lo anterior es obligación del sistema educativo implementar estrategias que permitan desarrollar y afianzar las competencias relacionadas con la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En ese sentido se crean los planes nacionales de bilingüismo, estando en vigencia *el plan nacional de bilingüismo para el cuatrienio 2018-2022*, de donde se derivan los estándares básicos de competencia que para grado sexto exigen un mínimo nivel de comprensión auditiva con el que el estudiante pueda entender vocabulario relacionado con sus actividades cotidianas. Puntualmente, el estudiante del primer grado de la básica secundaria debe estar en la capacidad de identificar palabras familiares, comprender instrucciones y participar en conversaciones, así lo establecen los derechos básicos de aprendizaje para ese nivel.

## Marco Teórico

Cuando se hace referencia a la enseñanza del inglés como idioma extranjero, se denota claramente que no se habla de la lengua materna o el lenguaje que se usa a diario y que además no está involucrado con todas las actividades de la vida. Dada esta tesis, es vital interpretar las teorías que convergen para dar el sincretismo de la propuesta que pretende potenciar la comprensión auditiva como elemento de aprendizaje de la lengua extranjera. De acuerdo con Daros (2002, p. 80) “Un marco teórico es lo que encuadra, contiene, ubica y hace relevante el sentido del problema. Una teoría, en cuanto permite describir, comprender, explicar e interpretar los problemas, les da a los mismos un marco.”

De tal cuenta es pertinente abordar una a una, dichas teorías desde; lo pedagógico, lo tecnológico y lo referente a la competencia auditiva.

Dentro de lo que corresponde a la categoría pedagógica se establece a la lúdica como el pilar fundamental del aprendizaje significativo, que en definitiva depende de las estrategias y dinámicas que se utilicen dentro del aula para dar lugar a dichos aprendizajes.

Entendiendo al juego como una actividad lúdica la cual benéfica el proceso enseñanza aprendizaje, Sánchez (2016) establece que “El juego supondrá también una fuente de motivación a la hora de aprender un segundo idioma, aumentará la participación y ayudará a desinhibirse a los alumnos, que muchas veces tienden a retraerse cuando deben hablar en un idioma extranjero.” (p. 46). A partir de lo anterior, se da por sentado que los espacios lúdicos constituyen una estrategia idónea para dar lugar al aprendizaje, toda vez que propician la motivación y la integración.

Así mismo, Bernal (2015) afirma que:

La lúdica es la herramienta que permite el desarrollo integral del individuo, permite que este explore, aprenda, asimile y construya conocimiento propio, promoviendo el aprendizaje de manera divertida y significativa, facilitando la enseñanza por medio de un sin número de alternativas. (p. 35)

De acuerdo al anterior planteamiento, es pertinente señalar que un escenario lúdico, además de ser un ambiente propicio para la generación de confianza y bienestar del estudiante, en el que se desenvuelve con naturalidad, es también proveedor de beneficios, por demás innumerables, que favorecen los aprendizajes y derivan en la obtención de los objetivos propuestos del proceso educativo.

En lo referente a espectro tecnológico Montoya Acosta et al. (2019) sostienen que “las tecnologías de la información y las comunicaciones propician un cambio significativo en el orden metodológico y didáctico dentro de cualquier organización o institución educativa.” (p. 252)

Desde esa perspectiva la inclusión de las tecnologías en el contexto educativo, permite ampliar el abanico de posibilidades y de recursos para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, y a la luz del propósito del presente trabajo resulta indispensable establecer en qué consiste el aprendizaje de una lengua extranjera. Para tal efecto, Lin (2008) sugiere que “El aprendizaje de una lengua extranjera es considerado como el conocimiento de una lengua diferente a la lengua materna de un estudiante (L1), y ella generalmente no es usada en la vida diaria del aprendiz.” (p.12)

Con base en la anterior definición, se infiere que la posibilidad de uso del inglés como lengua extranjera estará limitado al contexto de aprendizaje y a la aplicación que el estudiante decida dar a la misma, pues no contará con un caudal de información constante y recurrente de la lengua objeto de estudio dentro de su entorno social.

En lo correspondiente a la competencia auditiva, Cubillo et al. (2005, p.4) sintetizan que:

Así como el infante atraviesa en sus primeros meses de vida por un “período silencioso” en su lengua materna, durante el cual recibe una gran cantidad de estímulo (lo que en inglés se denomina “input”) sin producir lenguaje adulto, de la misma manera, la persona que se enfrenta a una segunda lengua bien podría beneficiarse de este período silencioso, durante el cual, estaría en contacto con el idioma, pero no se vería forzada a producirlo.

Lo anterior deja de manifiesto la relevancia del componente auditivo en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, pues este estímulo es el que permite acceder a una lengua extranjera de manera pasiva mientras se afianza el proceso de memorización.

### **Marco Conceptual**

Debido a la pertinencia de la argumentación y la sustentación científica, se hace necesario dedicar un espacio al análisis pormenorizado de los conceptos abordados a lo largo de la investigación. Así lo precisa Vidal (2016, p.1) “Un marco conceptual es una sección de un texto escrito en el ámbito académico que detalla los modelos teóricos, conceptos, argumentos e ideas que se han desarrollado en relación con un tema.”

Desde esta perspectiva, los conceptos que inciden y se reseñan son; lúdica, aprendizaje basado en la lúdica, comprensión auditiva, comprensión auditiva en lengua extranjera, inglés como lengua extranjera y blog como herramienta educativa.

### ***Lúdica***

Dentro de los procesos de enseñanza se define como lúdico a toda aquella actividad que involucra el juego, la recreación y la diversión.

La lúdica como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor; rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas. De esta manera se diferencia la Lúdica de sus satisfactores, múltiples casi hasta el infinito: hacer chistes y bromas, ir a paseos, bailar, escuchar música, ver películas, leer, coleccionar, contemplar la naturaleza o el arte, jugar, hacer deporte, cultivar el erotismo, etc. (Baquero, 1999, p. 47)

De acuerdo con lo anterior, la Lúdica encarna todas aquellas conductas positivas que derivan en juegos, recreación y todo que genere bienestar.

### ***Aprendizaje basado en lúdica***

Se denomina así a toda actividad lúdica que está dirigida a la adquisición de un saber. Así lo establece Bueno (2016) “El aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje, lo que supone una experiencia educativa y lúdica como metodología que se puede aplicar en distintas áreas” (p. 139)

De acuerdo con la definición presentada, es pertinente asumir que la metodología del aprendizaje basado en lúdica propone escenarios de goce en los que el estudiante, a través del disfrute de las actividades propuestas, adquiere competencias propias del área del conocimiento que opta por la mencionada metodología.

### ***Comprensión auditiva***

La comprensión auditiva puede entenderse como una experiencia absolutamente vital para la comunicación, ya que los seres humanos desarrollan sus posibilidades comunicativas inicialmente a través de la escucha, de este modo el fenómeno acústico constituye un importante pilar de la comunicación.

La comprensión auditiva no es una destreza, sino una serie de destrezas marcadas por el hecho de involucrar la percepción auditiva de signos orales [además]... No es pasiva.

Una persona puede oír algo, pero no estar escuchando... Es absolutamente necesaria para cualquier otra labor que se realice con el lenguaje, especialmente para poder hablar y aún para poder escribir. (James, 1984, como se citó en Cubillo et al, 2005)

Como se puede identificar en este espectro, se debe tener en cuenta la importancia de la escucha y sus elementos concomitantes para el proceso de memorización y la reproducción del lenguaje.

### ***Comprensión auditiva en lengua extranjera***

Considerando la importancia de la comprensión auditiva en el proceso comunicativo, esta cobra mayor relevancia durante el aprendizaje de una lengua extranjera. Como lo plantea Arévalo (2019)

La comprensión auditiva es, entonces, un proceso complejo y vital, particularmente dentro del contexto del aprendizaje de una lengua extranjera. Evidentemente, si el estudiante no logra alcanzar un nivel apropiado de comprensión de la información, no será capaz de usarla para avanzar en su aprendizaje. (p. 4)

Es así como se puede determinar que, en el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera, la comprensión auditiva permite la acumulación y asimilación de recursos retóricos; lo que finalmente facilitará reproducción de los mismos.

### ***Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)***

Teniendo en cuenta el papel preponderante que tiene las tecnologías en el desarrollo del presente trabajo, se hace necesario presentar la definición de TIC, más exactamente la que expone la ley 1341 de 2009 emanada por congreso de la república.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son 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, video e imágenes.

### ***El blog como herramienta educativa.***

Partiendo del entendido del “Blog” como un sitio web que posibilita la recopilación de recursos y a su vez la interacción de los usuarios de este espacio digital, es importante resaltar su relevancia y pertinencia en el ámbito educativo. “El weblog permite todo un abanico de experiencias compartidas que permiten al alumno la reflexión y el contraste de ideas propias y ajenas.” (Bohórquez, 2008, p. 1). En esa misma línea y entendiendo al blog como un OVA, Feria

y Zúñiga (2016) establecen que “son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, los cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas”. (p. 66)

### Capítulo 3. Metodología

#### Tipo de Investigación

El tipo de investigación adoptado para la implementación de la presente propuesta corresponde al enfoque mixto, que desde una intención exploratoria buscó recaudar, analizar y tabular variables involucradas con el desarrollo e implementación de esta, desde la observación de actividades y procesos con el interés de interpretar, inferir, concluir y proponer la implementación de experiencias de aula que puedan modificar la realidad del quehacer docente y la naturaleza de las experiencias que dan lugar a conocimientos significativos.

Los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada denominadas metainferencias y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Sampieri, 2018, p.10)

Observadas las anteriores particularidades del método, resultó apropiado para adelantar una investigación donde reposan lo cualitativo y lo cuantitativo, un maridaje que permite dar registro de los fenómenos inherentes al proceso investigativo y que, por ende, deben ser argumentados desde lo contable y lo descriptible. Puntualmente, este tipo de investigación fue la indicada, ya que se hizo imperativo recaudar cifras y datos que orientaron la intervención dentro de una dinámica que facilitó el análisis de lo observado, lo implementado y lo recaudado en el proceso de aula.

## **Modelo de Investigación**

El proyecto de investigación que se adelantó va en consonancia con la Investigación Acción Pedagógica (IAP) teniendo en cuenta que en él se implementaron procesos de campo que posibilitaron la práctica docente basada en la autocrítica, la planeación y el desarrollo de las acciones enfocadas al logro de las metas establecidas. Dicho de otra manera, el modelo IAP fue pertinente para este proyecto, pues permitió identificar, desde la cotidianidad del entorno, retos que los docentes debieron afrontar y superar buscando la posibilidad de transmutar el quehacer de aula, a fin de construir en la práctica educativa un mejoramiento permanente. Ello se estructuró mediante la unión armónica de la introspección, la reflexión, la planeación y la ejecución de procedimientos objetivos que pudieron dar solución a las problemáticas sujetas a los escenarios educativos. El sistema de educación pública configura el contexto y en él se deben dar cambios sustanciales en los procesos evaluativos y en el mejoramiento de los resultados académicos.

La investigación-acción se encuentra ubicada en la metodología de investigación orientada a la práctica educativa. Desde esta perspectiva, la finalidad esencial de la investigación no es la acumulación de conocimientos sobre la enseñanza o la comprensión de la realidad educativa, sino, fundamentalmente, aportar información que guíe la toma de decisiones y los procesos de cambio para la mejora de la misma. (Sandín, 2003, p.35)

Habiendo establecido la pertinencia del modelo IAP en el ámbito educativo, cabe puntualizar que, como agente activo de la acción educativa, el docente investigador se desenvuelve en un escenario natural en el que se erige como pilar fundamental del proceso y se faculta para facilitar la construcción constante. En este proceso se deben involucrar herramientas

y estrategias que posibiliten la dinamización de la enseñanza y del aprendizaje para dar lugar a la materialización de los objetivos propuestos.

Apelando a lo expuesto a lo largo de este documento, el proyecto está orientado por la IAP, ya que desde el área de inglés se incorporó al quehacer de aula una herramienta tecnológica que, sumada a un proceso de observación, recolección y análisis de datos, buscaba dar solución al problema relacionado con la comprensión auditiva y sus implicaciones en el desarrollo y afianzamiento de las competencias básicas del inglés como lengua extranjera. Dicho sea de paso, estas dinámicas propiciaron un cambio en el ambiente de aula, dando lugar a la motivación y la autonomía como factores de la dinamización de las actividades en el escenario de aprendizaje de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Monseñor Agustín Gutiérrez.

### **Fases del Modelo de Investigación**

El modelo investigativo optado para la presente propuesta corresponde a Investigación Acción Pedagógica (IAP), pues en esta se tienen en cuenta los eventos y todos los factores que a ello se asocian dentro del ambiente de aula y que al ser analizados permiten la transformación de la experiencia educativa con el fin de mantenerla en constante mejora. Dado lo expuesto anteriormente, se han diseñado secuencias de aprendizaje que le permitieron al estudiante aprender el vocabulario básico de la lengua extranjera, inglés. Involucrando la lúdica como estrategia de aprendizaje, además de la implementación de una herramienta TIC que posibilitó la dinamización y transformación del proceso de aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior se establecieron cuatro etapas, que son: etapa diagnóstica, etapa de diseño, etapa de implementación y etapa de evaluación. Se dio inicio con la etapa diagnóstica apoyada principalmente en la observación.

La observación se puede planear con una finalidad exploratoria, con el fin de obtener información que luego se podrá corroborar con alguna otra técnica. Su contexto puede ser local, o más amplio, pero cualquiera que sea debe estar determinado en la descripción del proceso. (Guerrero, 2016, p. 6)

En esta etapa, la observación se utilizó como instrumento de valoración del escenario de aprendizaje, procurando así la posibilidad de analizar detalladamente la experiencia durante las clases de inglés, de manera simultánea se aplicó una prueba diagnóstica, consistente en una evaluación que permitió percibir las dificultades que podían tener los estudiantes en cuanto a la comprensión auditiva, a la hora de adquirir vocabulario básico en inglés relacionado con emociones y sentimientos, pronombres personales y miembros de la familia.

Por su parte, la etapa dos se enfocó en la planeación y diseño del blog educativo *Easy Language* como recurso pedagógico. Este fue desarrollado con el propósito de proporcionar herramientas didácticas y lúdicas que apunten al mejoramiento de la comprensión auditiva, materializando así, el objetivo propuesto en la presente investigación.

El OVA está compuesto por una serie de segmentos organizados de manera secuencial, facilitando su navegabilidad gracias a su carácter intuitivo, de tal forma, dichos segmentos se encuentran dispuestos de la siguiente manera:

Primero: Prueba diagnóstica.

Segundo: Presentación del vocabulario para su reconocimiento.

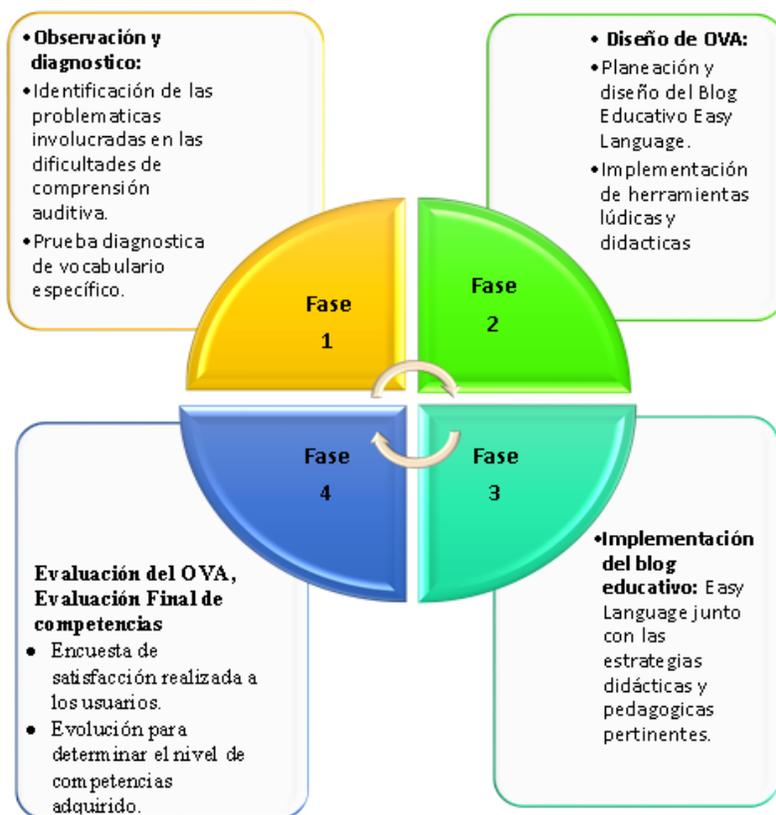
Tercero: Juegos interactivos para la práctica del vocabulario presentado.

Cuarto: Actividades interactivas para el afianzamiento del vocabulario en la aplicación

Quinto: Actividad interactiva en *Lyrics Training* para la aplicación del conocimiento adquirido.

La etapa tres, corresponde a la implementación del blog educativo *Easy Language*, junto con las estrategias pedagógicas y didácticas pertinentes para el desarrollo de las clases y el logro de los objetivos propuestos. Para tal fin, se dispuso de terminales informáticas con conexión a internet que le permitieron a cada estudiante acceder al blog diseñado, el cual incluye actividades que van desde la prueba diagnóstica hasta la etapa de evaluación. Actividades a las que se accede de manera secuenciada según las indicaciones del docente. El tiempo estimado para el uso del OVA en el quehacer de aula comprendió un total de veintidós horas de 60 minutos cada una. Al implementar el recurso TIC, se dieron indicaciones preliminares en lo que corresponde a su funcionamiento para paulatinamente generar un proceso de aprendizaje autónomo.

Finalmente, la etapa cuatro se destina para adelantar la evaluación de la pertinencia de la herramienta TIC implementada, con la intención de determinar su incidencia en el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera, y sus implicaciones en los aspectos motivacionales. Dicho proceso evaluativo se realizó a través de los progresos individuales registrados en las aplicaciones interactivas y los resultados de la evaluación final de competencias.

**Figura 5***Fases del modelo de investigación***Población y Muestra**

Partiendo de lo establecido por López (2004, p. 69) quien define a la población dentro de un proceso investigativo como “el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación”. La población sobre la cual se desarrolla la presente propuesta investigativa se establece en el primer grado de la básica secundaria de la Institución Educativa Monseñor Agustín Gutiérrez del municipio de Fómeque (Cundinamarca) debido a la injerencia que tienen los investigadores sobre la misma, puesto que allí fungen como docentes de aula. Dicha población está conformada por 38 estudiantes, de los cuales 23 son niñas, mientras los 15 restantes son niños; estos a su vez oscilan entre los 11 y los 14 años de edad.

Este grupo poblacional pertenece a los estratos 1 y 2 mayoritariamente, procedentes de estructuras familiares diversas y en muchos casos disfuncionales, lo que incide en el desarrollo emocional y psicológico de los estudiantes; es importante resaltar que algunos de estos estudiantes son personal flotante debido al fenómeno migratorio característico de la región. La principal actividad económica de estas familias son las labores agropecuarias y su nivel académico en la mayoría de los casos es básico.

Frente a lo anteriormente mencionado, se hace necesario traer a colación el concepto de muestra desde la concepción investigativa, y el mismo López (2004, p. 69) la establece como “un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación”. En este sentido se han seleccionado como muestra 20 estudiantes del primer nivel de la básica secundaria.

Los motivos que propician esta selección se dan principalmente por la importancia de fundamentar desde la base de la secundaria los conocimientos elementales del inglés como lengua extranjera y porque en estas edades aún existe una curiosidad que favorece la implementación de nuevas propuestas pedagógicas. Otro factor que incide en la selección del grupo muestral obedece al limitado acceso a equipos de cómputo que se ofrece en la institución.

### **Categorías de Estudio**

Los conceptos clave, categorías, subcategorías e indicadores; además de los instrumentos que se implementan para el logro de los objetivos específicos propuestos, son puntos focales en la presente investigación. Así pues, este aparte permite registrar de manera minuciosa las especificidades inherentes al proyecto. Ver **Anexo A**

Es prioritario determinar el nivel de competencias básicas en la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera, sustentada en la habilidad que los estudiantes tienen para

comprender e interpretar palabras o expresiones mientras escuchan audios, canciones, conversaciones o diálogos.

La comprensión auditiva es, entonces, un proceso complejo y vital, particularmente dentro del contexto del aprendizaje de una lengua extranjera. Evidentemente, si el estudiante no logra alcanzar un nivel apropiado de comprensión de la información, no será capaz de usarla para avanzar en su aprendizaje. (Arévalo, 2019, p. 4)

De tal cuenta, el primer objetivo, estará centrado en diagnosticar la capacidad que el estudiante tiene de reconocer vocabulario en inglés desde la escucha. Lo que lleva a identificar una categoría consistente en la competencia de comprensión auditiva que tienen los estudiantes y que además indica una sub variable que se evidencia en el nivel de reconocimiento de términos referentes a sentimientos y emociones, pronombres personales y miembros de la familia a través de narraciones en inglés. Para alcanzar un diagnóstico confiable es preciso valerse, además de la observación en clase, de una prueba diagnóstica como instrumento para determinar el nivel de comprensión auditiva básica de los estudiantes de grado sexto por medio de un test interactivo como herramienta tecnológica diseñada para tal fin.

Por su parte, el siguiente objetivo se centra en el desarrollo de una herramienta tecnológica, que en este particular obedece al diseño de un OVA que facilite y dinamice el proceso de la comprensión auditiva, haciendo uso de algunos recursos digitales; proporcionando así un ambiente de aprendizaje con contenidos dispuestos de manera sistémica donde el docente y el estudiante pueda interactuar. En ese sentido, Feria y Zúñiga (2016) sostienen que los OVA “Son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, las cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas.” (p. 66)

Así pues, se materializa la categoría que posibilita la inmersión de la tecnología en los procesos de aula y a su vez una subcategoría que hace referencia a la importancia de considerar los RED (Recursos Educativos Digitales) que compondrán el OVA. Esta inmersión tecnológica se consigue por medio del mencionado diseño del OVA haciendo uso de la plataforma gratuita de creación de blogs “Blogger”. El Blog debió ser objeto de revisión y análisis de su idoneidad por medio de un instrumento de evaluación de calidad del RED.

Con lo anterior, el tercer objetivo se focaliza en la implementación del blog diseñado como propuesta para la dinamización del proceso de aprendizaje y de cuyo postulado surge como categoría principal la pertinencia de RED que posibiliten el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera. En ese sentido, Pinto y Fernández, (2012) como se citó en Niño et al. (2019,) establecen que los RED “son materiales digitales cuya función es educativa, ya que se enfocan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje.” (p. 258)

Desde esa perspectiva, se establece como subcategoría la operabilidad y pertinencia de los RED propuestos; que se requieren sean intuitivos, prácticos y funcionales. El indicador de aceptación del OVA diseñado se percibirá a través de la aplicación de una encuesta de satisfacción digital aplicada a los usuarios.

Como último objetivo se encuentra la valoración del mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés, a través del uso del blog. “La evaluación es un proceso de análisis que permite obtener datos, retroalimentando el procedimiento que se está realizando durante el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Ocampo, 2017, p. 3). El nivel de mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés se determina a partir de la adquisición y uso, parte de los estudiantes, del vocabulario por relacionado con sentimientos, emociones, miembros de la

familia y pronombres personales en experiencias de aula y a través de una prueba de habilidades y competencias, mediante un test interactivo diseñado para tal fin.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

Las técnicas e instrumentos de recolección de información son herramientas que permiten cotejar los avances de los fines propuestos en un proceso de investigación y buscan generar practicidad en toda la gestión operativa del mismo. Por una parte, Godínez (2013) define las técnicas como “las estrategias empleadas para recabar la información requerida y así construir el conocimiento de lo que se investiga” (p. 2) así mismo, referente a los instrumentos, sostiene que:

Lo que permite operativizar a la técnica es el instrumento de investigación. Se aclara que en ocasiones se emplean de manera indistinta las palabras técnica e instrumento de investigación; un ejemplo es lo que ocurre con la entrevista, que es una técnica, pero cuando se lleva a cabo, se habla entonces de la entrevista como instrumento. (p. 3)

De este modo, dichas técnicas e instrumentos constituyen un recurso de uso vital para el investigador. Dentro de las técnicas e instrumentos de recolección de datos empleadas en la presente se aplican; pruebas de conocimiento, observación directa del entorno y encuestas.

Este proceso comienza con la observación como primera técnica, de donde deriva los sucesos a consignar en el diario de campo “En la investigación social o de cualquier otro tipo, la observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado, se constituyen en la técnica – e instrumento básico para producir descripciones de calidad”, (Martínez, 2007, p. 74).

De este modo, se recalca en el análisis de dinámicas sociales desarrolladas en el aula que permitan registrar las experiencias, inquietudes y expectativas de los involucrados; asimismo, sus aciertos y dificultades a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje. De tal cuenta, los casos o hechos representan datos de análisis e interpretación, y es allí donde la observación se erige

como un ejercicio sistémico, base del proceso investigativo, donde las particularidades del contexto y los agentes que en él convergen aportan información valiosa.

La propuesta planteada requiere de un diagnóstico de competencias. Por tal motivo, se realiza la aplicación de una prueba diagnóstica de conocimientos por medio del uso de un instrumento interactivo digital, donde, a partir de la escucha de narraciones en inglés, el estudiante podrá señalar las palabras que reconozca y de allí resultará un puntaje que permitirá identificar el nivel de comprensión auditiva de cada uno de los estudiantes de la Institución educativa que forman parte del grupo muestral. “Diagnosticar en Educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o proactivas, para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje” (Marí, 2008, p. 611)

La prueba diagnóstica se ubicó en una de las pestañas del OVA. De la misma manera, el estudiante tendrá la posibilidad de ubicarse en un ranquin donde se posicionará de acuerdo con su nivel de comprensión auditiva.

Un tercer instrumento a utilizar es la encuesta de satisfacción, ya que esta permite recopilar información de primera mano, donde los estudiantes, como usuarios del blog diseñado, responderán a una serie de preguntas enfocadas a determinar la percepción que tienen respecto a operabilidad, diseño y practicidad del OVA,

En ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello. Por ello, se dice que la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc. (Torres et al., 2019, p. 4).

Esta información será recaudada a través de una encuesta realizada en Google Forms.

Asimismo, permitirá recopilar opiniones y sugerencias sobre las dificultades, fortalezas, aciertos y fallas derivadas de la interacción con el mencionado blog. El instrumento para determinar la percepción de la satisfacción de los usuarios constará de una serie de preguntas a manera de cuestionario.

Como cuarto instrumento de recolección de datos, se tendrá en cuenta la evaluación final de competencias de conocimiento, “La evaluación sirve para retroalimentar la tarea educativa, ejerce una influencia importante sobre la planificación y el desarrollo de las clases, permitiendo realizar revisiones y ajustes permanentes”, (De Vincenzi y De Angelis, 2008, p. 19).

Esta permitirá recaudar los datos relacionados con los niveles de competencia adquiridos por los estudiantes, para este fin, se cuenta con una prueba interactiva basada en los DBA proporcionados por el Ministerio de Educación Nacional. La prueba tendrá como objeto: identificar el nivel de competencia auditiva que los estudiantes de grado sexto de la I.E.D. Monseñor Agustín Gutiérrez alcancen finalizando el proceso de formación.

### **Valoración de Instrumentos por Expertos: Objetividad, Validez y Confiabilidad**

El mencionado proceso fue realizado por un par académico titulado como magíster en tecnologías de la información aplicadas a la educación. Un experto que consideró y verificó la coherencia, de la propuesta, bajo los siguientes criterios de evaluación: pertinencia, claridad, coherencia y suficiencia de cada uno de los objetivos específicos establecidos. Dichos lineamientos contenidos en un instrumento, permitieron establecer la viabilidad de la propuesta para dar solución a la problemática formulada en el proyecto de investigación.

**Tabla 1***Valoración de expertos*

<b>NOMBRE DEL EVALUADOR</b>	GINA LORENA MORENO RAMIREZ								
	MGISTER EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN								
<b>PERFIL ACADÉMICO</b>	Egresada de la Universidad Pedagógica								
<b>EXPERIENCIA EN EL CAMPO ESPECÍFICO DE ESTA INVESTIGACIÓN</b>	12 AÑOS COMO DOCENTE DE INGLÉS								
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>									
Pertinencia: razones que avalen o no los componentes del organizador gráfico									
Claridad: apreciación acerca de la redacción del trabajo de investigación									
Coherencia: relación entre todos los componentes del organizador gráfico									
Suficiencia: los componentes brindan la información pertinente para desarrollar el proyecto									
	<b>PERTINENCIA</b>		<b>CLARIDAD</b>		<b>COHERENCIA</b>		<b>SUFICIENCIA</b>		<b>OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES</b>
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>OBJETIVO 1</b>	X		X		X		X		Es claro cada paso que compone el proyecto y como se va a desarrollar cada uno de los segmentos.
<b>OBJETIVO 2</b>	X		X		X		X		Los componentes son coherentes y la información es clara y pertinente.
<b>OBJETIVO 3</b>	X		X		X		X		Los recursos propuestos son acordes con el objetivo que se pretende lograr.
<b>OBJETIVO 4</b>	X		X		X		X		La forma de evaluación es coherente y pertinente para la secuencia del proyecto y el grado en el que se aplicará.

## **Ruta de Investigación**

Frente a lo relacionado con la ruta de investigación se deben tener en cuenta los siete momentos que están presentes en esta. Dichos momentos se presentan a continuación.

El primer momento corresponde al problema de investigación que resulta de identificar una problemática relacionada con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, que deriva en una pregunta problema sobre la que se sustenta el proyecto. El segundo estadio se enfoca en el marco referencial, destinado a la revisión del contexto, normatividad, teorías y conceptos que son inherentes al presente trabajo. Un tercer momento hace referencia a la metodología, en esta se establecen los procesos secuenciales para el desarrollo de la investigación. El diseño de estrategias pedagógicas que lleven a la consecución de los objetivos propuestos, corresponde al cuarto paso de la ruta. La implementación del recurso y de las estrategias diseñadas, ocurre en el quinto momento denominado intervención pedagógica, simultáneamente es allí donde se realiza el registro de las situaciones observadas. La sexta etapa corresponde a la evaluación de la intervención pedagógica, donde se realiza la prueba final de competencias y se aplica la encuesta de percepción. Finalmente, en el último momento de la ruta se realiza la reflexión hermenéutica, consistente en el análisis de los resultados obtenidos, con base en los objetivos propuestos y los postulados teóricos presentes en la investigación.

Figura 6.

*Ruta de investigación*

## Técnicas de Análisis de la Información

Para el análisis de los datos recaudados en la presente investigación fue necesario el uso de software específico. Estos permitieron facilitar la interpretación de los factores cualitativos y cuantitativos que hacen parte concomitante del proceso investigativo adelantado.

El análisis de información, por su parte, es una forma de investigación, cuyo objetivo es la captación, evaluación, selección y síntesis de los mensajes subyacentes en el contenido de los documentos, a partir del análisis de sus significados, a la luz de un problema determinado (Dulzaides, 2004, p. 2).

Las herramientas que se utilizaron para tal fin fueron:

**Excel:** Es una herramienta que incluye hojas de cálculo, estas permiten registrar y operar gran cantidad de datos, a su vez permite digitalizar, analizar y procesar estos en tablas que contienen celdas verticales y horizontales, posibilitando una mejor organización de la información recaudada con el uso de fórmulas. También permite la posibilidad de cotejar y representar los datos estadísticos por medio de gráficas con recursos propios de la aplicación. “Microsoft Excel es, sin dudas, una buena opción para los investigadores. La captura de datos tiene múltiples facilidades, así como la edición de estos, cuando el investigador logra disponer de una base de datos” (González, 2006, p. 68).

**Word:** Otra herramienta que al igual que Excel da la posibilidad de digitalizar toda la información, en este caso redactando en un formato generador de texto conocido como, DOC. “Word es un potente programa de creación de documentos que ofrece la capacidad de crear y compartir documentos mediante la combinación de un conjunto completo de herramientas de escritura con una interfaz fácil de usar” (González, 2014, p. 1). Desde luego es de uso imperativo para el desarrollo de cualquier tipo de investigación. El mencionado software también cuenta con

un amplio número de fuentes, formas, permite la inserción de imágenes, además, cuenta con recursos básicos para diseño de cuadros y gráficos, entre otras particularidades.

**Google Forms:** Es una herramienta idónea para recaudar datos relacionados con la satisfacción del usuario frente a los mecanismos, estrategias e intervenciones del grupo investigador en el proceso de aula, esta aplicación, además, permitió generar formularios para el desarrollo de la evaluación diagnóstica y la evaluación final de competencias. “Permite colaboración en equipo, agregando varios usuarios, preguntas y respuestas ilimitadas, exportación de datos, filtros de respuestas, compartir los resultados de forma segura, varias plantillas de diseño” (Espinosa, 2016, p. 178).

Teniendo en cuenta el uso de esas tres herramientas, resulta importante para el desarrollo de la investigación cotejar todos los datos arrojados desde el mismo momento de la observación, pasando por; el diagnóstico, la implementación y la evaluación de la pertinencia de la herramienta digital diseñada para solucionar el problema expuesto inicialmente. Datos numéricos y conceptuales que deben ser recaudados, analizados y confrontados para determinar las conclusiones precisas con respecto a la investigación adelantada.

## **Capítulo 4. Intervención Pedagógica**

El presente capítulo incluye los pormenores de la implementación de la herramienta tecnológica propuesta con el objetivo de desarrollar la competencia auditiva del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado 604 de la institución educativa monseñor Agustín Gutiérrez. La puesta en marcha de esta parte de la investigación se da tras el cumplimiento de las fases preliminares del proyecto, además, del desarrollo de la herramienta que incluye las temáticas ajustadas a los DBA propuestos por el MEN para la asignatura de inglés como lengua extranjera. Para dar comienzo, se tuvieron en cuenta los resultados de las pruebas diagnósticas aplicadas a los estudiantes durante la primera semana del año lectivo, seguido por la fase de diseño y la planeación de las unidades didácticas, el desarrollo de las actividades, y finalmente, la evaluación para determinar el nivel de las competencias adquiridas al igual que el nivel de satisfacción de los usuarios tras la implementación del recurso educativo digital en el proceso de aprendizaje.

### **Estrategias de Intervención**

Al pensar en un proceso de aprendizaje objetivo que decante en uno significativo, el alcance final de las metas u objetivos no depende solamente de las capacidades cognitivas del estudiante. Además de ello, requiere de la actitud con la cual se enfrentan los mencionados procesos. Así pues, es importante señalar las condiciones emocionales que presente el estudiante y que en su gran mayoría están condicionadas por el entorno. Partiendo de este precepto, el docente pierde su rol de transmisor del conocimiento, para transformarse en un desarrollador de espacios de aprendizaje a partir de las estrategias que le permitan transformar las dinámicas de construcción del conocimiento.

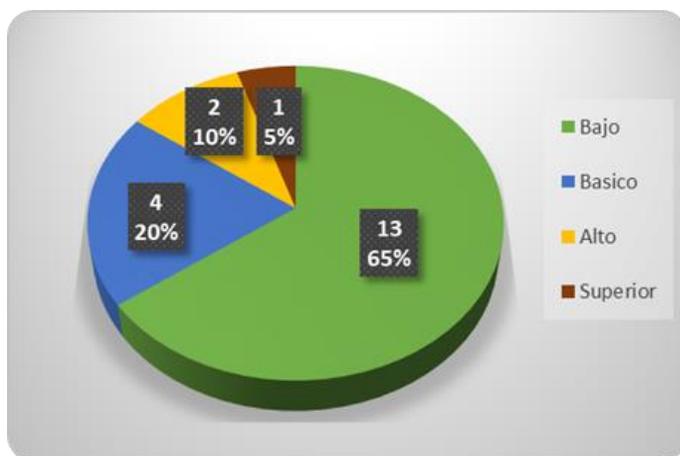
La motivación incentiva a las personas hacia el logro de sus objetivos y metas, llevándolas a satisfacer sus necesidades e intereses propios y de los demás. Es la causa por la que se hacen las cosas, pues siempre debe existir un motivo que se alimenta de factores que controlan el comportamiento y la conducta del ser humano. (Villareal, 2021, p. 109)

De acuerdo a lo anterior, incentivar la motivación de los estudiantes fue la principal estrategia para el momento de intervención pedagógica de la presente propuesta, centrando el aspecto lúdico como factor fundamental del proceso. Razón por la cual se realizó una selección de juegos y actividades llamativas y de fácil desarrollo. Además, se les ofreció la oportunidad de interactuar con canciones en lengua inglesa de su preferencia y se les indicó que la participación sería tomada en cuenta como alternativa para nivelación en la asignatura de inglés, o en la calificación final del presente periodo.

Otra estrategia encaminada al éxito de la herramienta propuesta fue posibilitar el acceso a la misma de manera asincrónica, procurando así un afianzamiento en las temáticas de manera autónoma.

### **Fase Diagnóstica**

Para iniciar la implementación del blog educativo, se realizó una prueba diagnóstica a los estudiantes seleccionados con la intención de establecer el nivel de comprensión auditiva del inglés que poseían para ese momento, por medio de una prueba digital previamente diseñada. La prueba diagnóstica aplicada se encuentra en el **Anexo B**. Los resultados de dicha prueba se presentan a continuación:

**Figura 7***Resultado prueba diagnóstica*

De acuerdo con la anterior gráfica, se puede establecer que el porcentaje más alto, específicamente el 65%, corresponde a los estudiantes que presentan un nivel bajo de competencia en la comprensión auditiva del inglés, nivel en el que el evaluado no identifica o identifican muy pocas palabras de la lengua inglesa al momento de escucharlas. Por su parte, el 20% de los evaluados, consiguió identificar algunos de los términos utilizados en la prueba. Asimismo, tan solo el 15% de los estudiantes restantes reconoció las palabras de manera suficiente. Donde dos de los estudiantes, cifra correspondiente al 10%, presentan un nivel alto, ya que identificaron una cifra considerable de las palabras utilizadas, dejando así, solo a un estudiante, que representa el 5% de la población evaluada, en el nivel superior al conseguir identificar el total de las palabras en lengua inglesa presentes en la prueba.

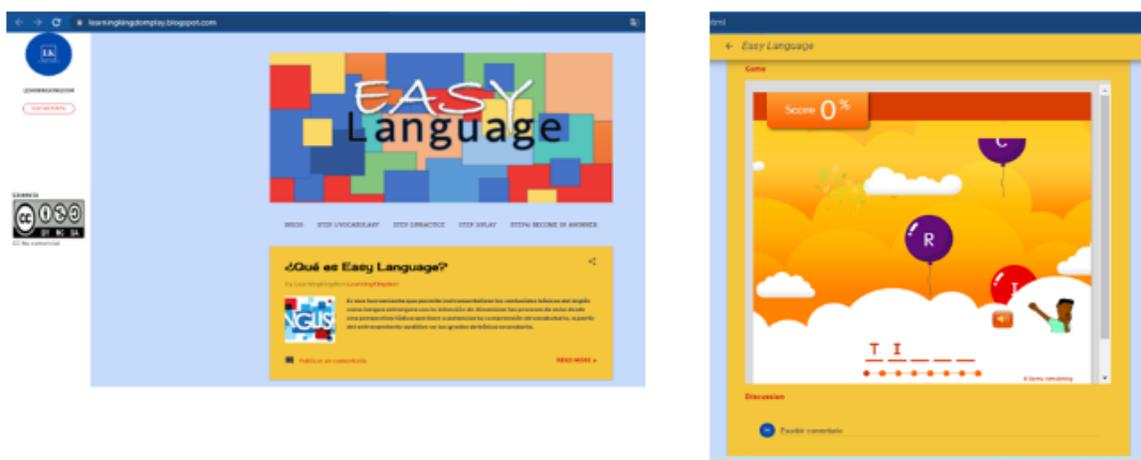
### **Fase de Implementación**

En esta fase de la investigación se dio inicio a la implementación del blog educativo *Easy Language* (<https://learningkingdomplay.blogspot.com/>) diseñado para lograr el objetivo propuesto. Con esto se pretendió dar solución al problema planteado en el proyecto de

investigación, incluyendo en el mismo los recursos que permitan alcanzar tal fin, involucrando igualmente a la didáctica como elemento motivador y dinamizador del proceso, de tal cuenta, se quiso poner a disposición del grupo de estudiantes los elementos necesarios desde juegos interactivos, videos y actividades, además de una atmósfera apta para que los participantes lograran, no solo aprender, sino que también pudieran disfrutar de la experiencia.

## Figura 8

### *Easy Language-Blog*



Cada clase desarrollada estuvo pensada bajo los criterios metodológicos con que se prepara cualquier clase de inglés y de ello queda evidencia consistente en el diseño de una Unidad didáctica, la cual contó con los requisitos de rigor para adelantar el proceso de enseñanza aprendizaje. Ver **Anexo C**.

En este punto del desarrollo de la investigación se procedió a adelantar el trabajo de campo con base en lo planeado en la unidad didáctica En el siguiente gráfico se sintetiza el trabajo de campo realizado.

Figura 9

Organizador gráfico de trabajo de campo



Figura 10

Foto Implementación (Sesión 1)



**Figura 11**

*Foto Implementación (Sesión 2)*

**Figura 12**

*Foto Implementación (Sesión 3)*

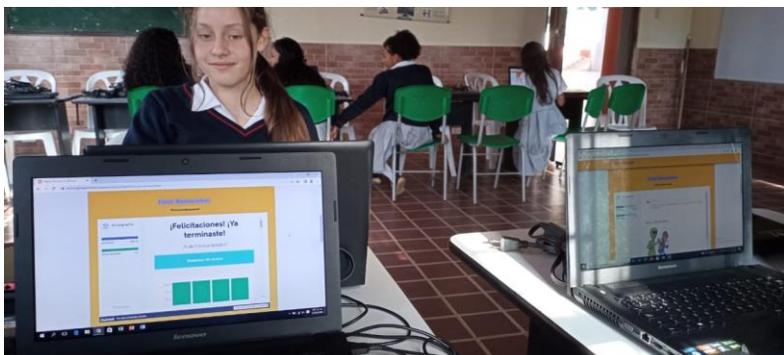
**Figura 13**

*Foto Implementación (Sesión 4)*



**Figura 14**

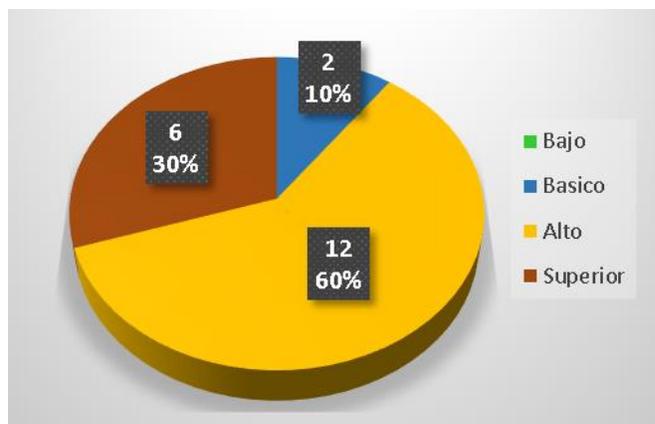
*Foto Implementación (Sesión 5)*



Para realizar un registro pormenorizado de todos los acontecimientos, incidentes, dificultades, aciertos, logros alcanzados y las observaciones derivadas del proceso se hizo necesario, como en todas las investigaciones, consignar un diario de campo. Este sirvió para registrar lo sucedido durante todas las sesiones celebradas durante las semanas destinadas a poner a disposición de los estudiantes la herramienta diseñada. El diario se consignó en un gráfico en forma de tabla que concatena la fecha, las actividades desarrolladas durante las clases, las dificultades y la forma como se solucionaron para adelantar el proceso sin mayor dilación ni traumatismo. Véase **Anexo D**.

Por otro lado, para comprobar la efectividad de la herramienta propuesta para el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés en los participantes, se diseñó una evaluación final con los contenidos e ítems que permitieron determinar el nivel de competencia adquirido por los estudiantes a lo largo de la experiencia. Ver **Anexo E**.

Los resultados de dicha prueba se ven reflejados en la siguiente gráfica:

**Figura 15***Resultados prueba final.*

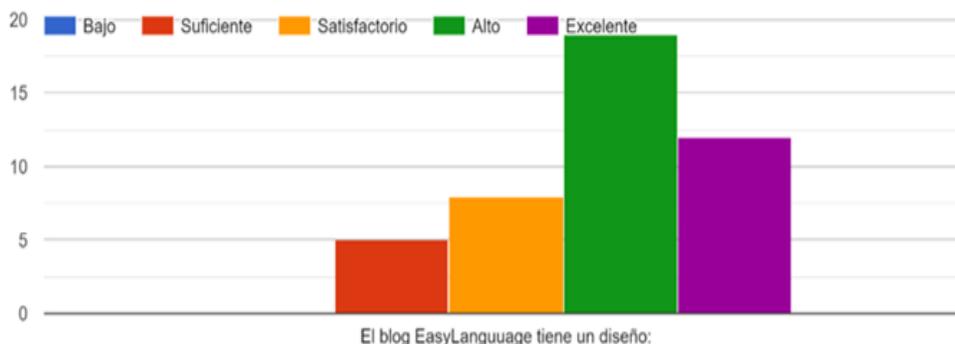
De acuerdo con la anterior gráfica, se estableció que 18 de los 20 estudiantes a quienes se les practicó la prueba, tras el desarrollo de las actividades contenidas en la herramienta implementada, alcanzaron un nivel satisfactorio, siendo estos el 90% del total. Por un lado, el nivel superior fue alcanzado por el 30% de los participantes, la cifra corresponde a 6 estudiantes; mientras que un 60%, correspondientes a 12 participantes, alcanzó el nivel alto. Asimismo, tan solo 2 estudiantes, que representan el 10%, se mantuvieron en un nivel básico. Presumiblemente, este resultado obedece a la poca interacción de estos estudiantes con la herramienta. Finalmente, es oportuno mencionar que ninguno de los participantes del proceso se mantuvo en el nivel bajo.

Con el ánimo de establecer el nivel de satisfacción de los participantes frente a la herramienta en general, los contenidos, las actividades y los juegos utilizados para enriquecer el OVA, se diseñó una encuesta que recogió las percepciones y opiniones de los participantes. El formato de encuesta se presenta en el **Anexo F** y a continuación se analizan las respuestas de los participantes.

Una de las preguntas apuntaba a indagar por la opinión de los participantes con relación al aspecto de la herramienta. Las respuestas se aprecian en la siguiente figura:

**Figura 16**

*Aspecto del blog*



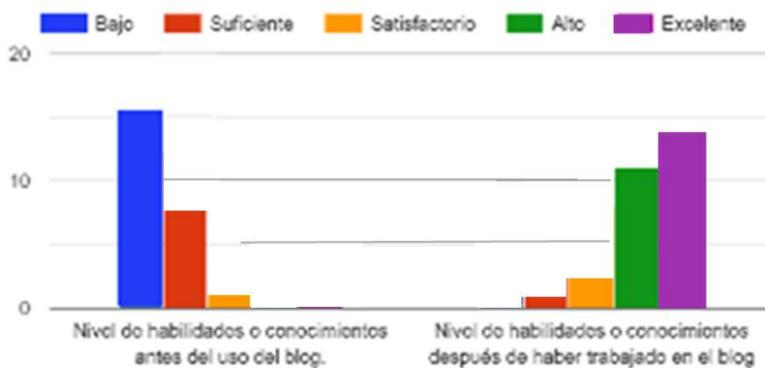
En este ítem la respuesta más seleccionada fue la que calificaba al blog educativo con una alta calidad en el diseño. Un número intermedio de usuarios encontró que el aspecto del blog es excelente, seguido de quienes piensan que el diseño de la interfaz es satisfactorio. Mientras que, un escaso número de encuestados opinó que la herramienta tiene una calificación de suficiente, cabe resaltar que ninguno de los usuarios calificó el OVA con un concepto bajo por cuenta de su diseño.

Otro aspecto importante tuvo que ver con la navegabilidad dentro del OVA y las opiniones de los participantes se pueden ver reflejadas en la gráfica siguiente:

**Figura 17***Navegabilidad en blog*

Frente al ítem relacionado con la navegabilidad de la herramienta, un alto número de quienes visitaron el blog expresó que la navegabilidad resultaba muy fácil, otros señalaron que la navegabilidad en el OVA era fácil, mientras que un escaso número de visitantes al blog opinó que la navegabilidad no era fácil, era difícil o demasiado difícil.

En el siguiente ítem se muestra la percepción de los usuarios antes y después de haber utilizado la herramienta.

**Figura 18***Contribución del blog al aprendizaje*

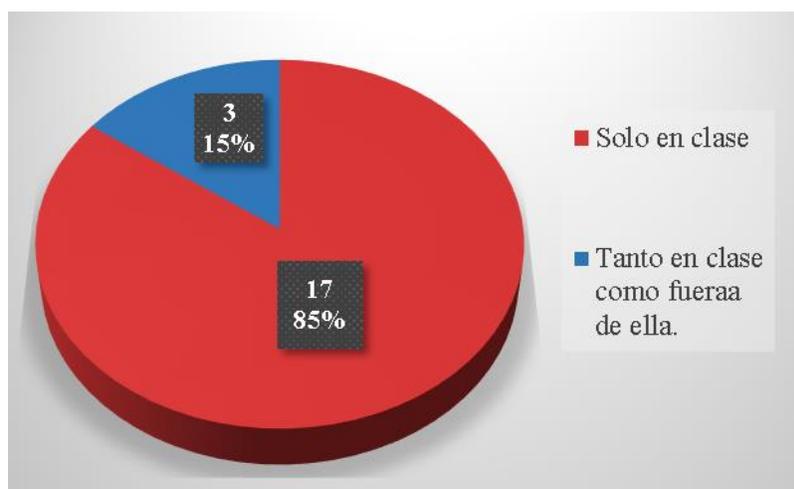
La experiencia arroja las siguientes posiciones: en la primera indagación se puede evidenciar cómo un amplio número de usuarios afirmó que antes de tener acceso al blog educativo, su nivel de habilidades era bajo. Asimismo, cerca de ese rango se encuentran quienes afirmaron que sus habilidades eran suficientes. Mientras que quienes afirmaron contar con un nivel de competencias satisfactorio antes del uso de blog, alcanzó un mínimo número de usuarios y ninguno de los usuarios manifestó contar con un nivel alto o excelente antes del uso de la herramienta.

Por otra parte, y en lo concerniente con la segunda indagación en la gráfica, sobre el nivel de conocimientos adquiridos con el uso del blog, el número de participantes que afirmaron haber alcanzado un nivel alto o excelente fue el mayor, mientras que pocos expresaron haber permanecido en los niveles inferiores y ninguno en el nivel bajo.

Con otra pregunta se pretendió establecer si los participantes hacían uso de la herramienta solo en clase o, si también accedían a ella en contextos distintos a la clase.

### **Figura 19**

*Lugar donde se usó el blog*



En cuanto al uso del blog, el gráfico muestra que el 85% de los usuarios utiliza la herramienta tanto en la clase como en otros lugares donde tiene acceso a un computador con señal de internet, mientras que los usuarios que lo usan solo durante las clases corresponden al 15%.

La séptima pregunta de la encuesta pretendió conocer los aspectos que resultaron más útiles y valiosos de la herramienta para los usuarios. En ese sentido, se relacionan las respuestas más recurrentes y se puede identificar que lo más relevante para los encuestados fue la facilidad de uso del blog, los contenidos y la jugabilidad que este permitió.

“Fácil de usar”

“El refuerzo de los temas de inglés”

“De fácil comprensión”

“Las imágenes”

“Las canciones o juegos que ayudan a aprender las palabras”

“Los videos educativos”

“La pronunciación de las palabras en los distintos juegos”

“Los juegos para aprender nuevas palabras”

“La posibilidad de repetir los ejercicios”

“Facil comprensión buenas actividades ludicas”

“Refuerzo en conocimiento”

“El aprendizaje”

“Los videos, la pronunciación de las palabras en ingles”

“La pronunciación de las palabras en inglés”

“La repetición de las palabras en inglés”

“Las temáticas secuenciadas”

“Repetición de las palabras en inglés”

“Se puede escuchar la pronunciación correcta”

La pregunta número 8 de la encuesta buscaba indagar por las sugerencias que podrían hacer los usuarios con la intención de mejorar la herramienta, siendo la variedad de actividades, la mejora en los gráficos, la cantidad de juegos y los colores las sugerencias más recurrentes.

“Mejorar las gráficas”

“Más juegos”

“Que tuviera más color”

“Poner música de fondo”

“Más variedad de actividades”

“Mas variedad de actividades. menos colores”

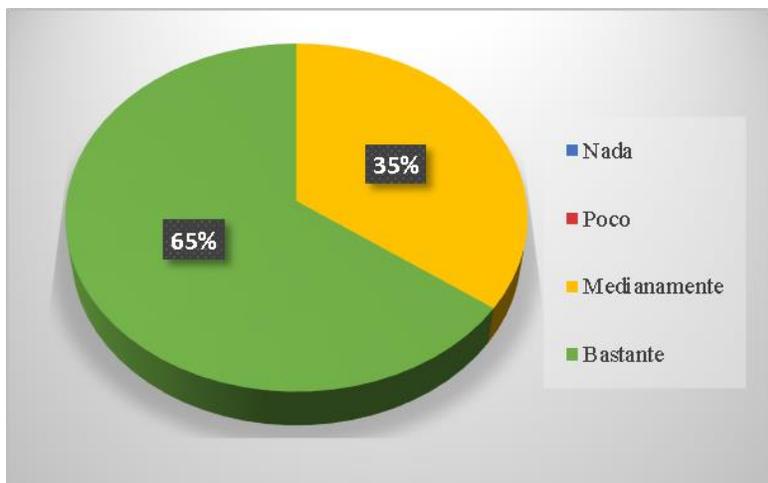
“Más gráficos”

“*Mas imágenes relacionadas*”

El siguiente ítem apuntaba a conocer la percepción de los estudiantes frente a la contribución de la herramienta en el ambiente de clase. A ese respecto, las respuestas se pueden apreciar en la siguiente gráfica.

**Figura 20**

*Contribución del blog al ambiente de clase*



Frente a las contribuciones al ambiente de clase, el 66% de los usuarios sostienen que el blog ha tenido bastante impacto, mientras un 34% afirman que la herramienta tiene una mediana influencia en el ambiente de aula. Las opciones poco y nada quedan desiertas.

**Análisis Teoría vs. Práctica**

En el proceso de intervención pedagógica se dio el escenario propicio para determinar si los argumentos teóricos bajo los cuales fue concebida esta experiencia, pueden ser confirmados o refutados al contrastarlos con los objetivos planteados al inicio del proceso y lo comprobado a lo largo del mismo.

Con relación al primer objetivo de la presente investigación, consistente en diagnosticar el nivel de comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera con el que cuentan los estudiantes, y considerando a Marí (2008) quien sostiene que “Diagnosticar en Educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o

proactivas, para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje” (p. 611) Efectivamente, al aplicar un diagnóstico de competencias se logró determinar que era necesaria una intervención que apuntara a mejorar el bajo nivel de competencia que presentaron los estudiantes al inicio del proceso.

Por otro lado, y frente al segundo objetivo en el que se plantea el diseño de un blog como herramienta idónea para modificar la realidad establecida en el diagnóstico, herramienta que Martínez y Hermosilla (2011) definen como:

Un Blog, denominado también bitácora, es un formato de publicación web que se actualiza periódicamente y en el que se recopilan cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Supone, por tanto, un sitio web personal o colectivo que simplifica y facilita la publicación de contenidos en Internet. (p. 166)

Se pudo constatar que efectivamente el blog diseñado facilitó la organización y disposición de los recursos educativos digitales seleccionados. Asimismo, y de acuerdo con opiniones de los estudiantes que accedieron a la herramienta, quienes aseguraron que la distribución de los contenidos fue organizada de manera secuenciada, lo que les permitió una mejor comprensión y uso de estos.

En cuanto al tercer objetivo en el que se plantea la implementación de la herramienta diseñada como estrategia para el desarrollo de la comprensión auditiva., entendiendo este como un objeto virtual de aprendizaje y recordando que Feria y Zúñiga (2016) lo han definido como “herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, las cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas.” (p. 66) Evidentemente, los OVA, en este caso el blog implementado, permitió una mejor

presentación dinámica de los contenidos que al ser complementada con los recursos interactivos, permitió una mejor asimilación de los conceptos, facilitó el proceso de aprendizaje y mejoró el ambiente de aula.

De otro lado, y de acuerdo con lo planteado en el cuarto objetivo en el que se buscaba valorar el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés en los estudiantes, a través del uso del blog y considerando lo establecido por Ocampo (2017) quienes sostienen que “La evaluación es un proceso de análisis que permite obtener datos, retroalimentando el procedimiento que se está realizando durante el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 3). En ese sentido, con la prueba final aplicada a los participantes, se pudo determinar que el blog diseñado contribuyó significativamente con el mejoramiento de la capacidad de comprender vocabulario en inglés desde la escucha.

### **Inconvenientes y Soluciones**

Desde el mismo momento en que se inició la intervención, se dio la necesidad de encontrar soluciones para problemas que fueron previsibles desde la designación de la institución educativa que serviría de contexto para el desarrollo de esta investigación. Como primera medida, se encontraron computadores obsoletos, no aptos para el desarrollo de estas actividades debido a la baja capacidad de su hardware. Sin embargo, en el inventario de equipos, algunos contaron con un mantenimiento reciente que permitió en alguna medida adelantar el proceso sin mayor dificultad. Esto permitió ubicar por cada computador funcional a un par de estudiantes modificando la idea original que apuntaba a la individualización del proceso. Es mismo sentido, la calidad de audio de los equipos fue deficiente, situación que obligó a hacer uso de un sistema de audio alternativo.

Por otra parte, la irregularidad de la señal de internet dificultó la operabilidad del software y no permitió que el trabajo a desarrollar fuera fluido, pues debido a esto la funcionalidad de los recursos digitales incluidos en el blog educativo no fue del todo satisfactoria, teniendo que esperar bastante tiempo para que el blog y los recursos incluidos en él funcionaran óptimamente, lo que retrasó el desarrollo de las actividades. Para dar solución a esta eventualidad, hubo la necesidad de recurrir al uso del teléfono personal de los investigadores para proporcionar señal de calidad a los equipos.

## **Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones**

La investigación que se desarrolló en la I.E.D. Monseñor Agustín Gutiérrez del municipio de Fómeque Cundinamarca y fue dirigida a un grupo de estudiantes del grado 604, con el objetivo de mejorar la interpretación auditiva, en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, requirió del uso de una herramienta tecnológica y a su vez permitió la intervención de estrategias didácticas como la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, los avances tecnológicos no se hicieron ajenos al ámbito educativo, ya que este permitió la existencia de un contexto donde se vinculan los elementos mencionados anteriormente y en consecuencia generaron aprendizajes significativos. En el presente capítulo se presenta el análisis de los resultados, conclusiones, recomendaciones y nuevos interrogantes producto del proceso investigativo.

### **Análisis de resultados**

Con la implementación del blog educativo Easy Language utilizado como entorno virtual de aprendizaje, se incluyeron recursos aptos, funcionales y suficientes para que en poco tiempo el participante tuviera la fundamentación necesaria para identificar e interpretar palabras y expresiones en inglés. Asimismo, se dio la posibilidad de involucrar la lúdica como estrategia pedagógica, juegos y actividades que además de relacionar a los estudiantes con el uso adecuado de los computadores, permitió mejorar sus condiciones emocionales, su actitud frente a sus compañeros, a las clases y al aprendizaje.

El diseño e implementación de la herramienta propuesta para adelantar esta investigación requirió de la selección de juegos interactivos, videos y canciones aptas para la edad de los participantes y fueron organizadas de manera secuencial para ser abordadas sistemáticamente a lo largo del tiempo de aplicación. Como consecuencia de ello, las repercusiones positivas se

vieron reflejadas de manera inmediata, pues a pesar de no contar con los computadores más modernos, ni con una conectividad cien por ciento confiable, los estudiantes percibieron un ambiente de aula diferente que motivó la curiosidad y el bienestar en su proceso de aprendizaje, mostrando agrado al desarrollar actividades para incrementar el vocabulario básico del idioma inglés relacionado con las emociones y los sentimientos, los días de la semana y el verbo To Be, de manera fácil y divertida. Así pues, se demostró cómo la tecnología se asocia a la educación de manera positiva, aportando entusiasmo, creatividad e innovación.

### **Hallazgos**

La implementación del blog educativo y los variados recursos que incluía pusieron a disposición del participante actividades motivadoras y llamativas. Además, la interacción con la tecnología permitió una mejor actitud que mejoró el proceso de enseñanza— aprendizaje y facilitó la apropiación del vocabulario básico en inglés. Con el uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje, los estudiantes se mostraron interesados por adquirir conocimientos rompiendo los esquemas de la educación tradicional, viéndose en un entorno educativo divertido y más acorde con sus necesidades e intereses. Allí las actividades contaron, en su gran mayoría, con un contenido colorido, pertinente y, lo más importante, asociado al contexto de la tecnología, donde el estudiante encontró un ambiente en el que se mueve de manera natural, ya que este le permite desarrollar y afianzar sus habilidades en el manejo de herramientas digitales y terminales de información, mejorando al mismo tiempo, sus competencias básicas del inglés. Por otra parte, también se hallaron cambios en el estado emocional de los estudiantes, pues con la implementación de la herramienta digital más la aplicación de la lúdica, se dio la posibilidad de un entorno empático con las necesidades de los participantes en el que estos se sintieron confiados y felices, lo que se tradujo en una mejor disposición hacia el aprendizaje. La acertada

selección de las actividades incluidas en el blog mejoró la integración entre pares y también con la tecnología. La autonomía fue otra de las manifestaciones que apareció de manera espontánea, ya que la flexibilización del proceso permitió que los estudiantes aprendieran los contenidos desde su propio ritmo de aprendizaje. Es así como se desarrolló un escenario donde el discente alcanzó los objetivos propuestos, mostrándose interesado, a lo largo de la experiencia, en el incremento y afianzamiento de su vocabulario básico en inglés.

Entre las dificultades más visibles presentes en el desarrollo de la investigación se encuentran; en primera instancia, el deficiente estado de los equipos de cómputo con los que cuenta la institución educativa, ya que estos fueron oficialmente entregados a la misma en el año 2014, alcanzando así, ocho años de servicio, lo que los convierte en equipos obsoletos y deteriorados por su uso frecuente. Así mismo, la deficiente calidad de la señal de internet, pues su intermitencia no permitió la navegabilidad simultánea en varios equipos, lo que dificultó el proceso de implementación de la herramienta diseñada, toda vez que esta demandaba de conexión estable para su funcionamiento, pues opera netamente online.

### **Impacto**

Con base en los resultados arrojados por la experiencia, se demuestra que en la educación contemporánea resulta favorable la interacción entre el estudiante y la tecnología, desde luego, mediado por el educador. Los OVA deben ser un recurso por utilizar, si se puede, en la gran mayoría de los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que la implementación de estos, no solo permite mejorar el ambiente de aula, sino que también permite la posibilidad de mejorar el rendimiento académico siempre y cuando esa integración de la tecnología esté enfocada hacia los intereses y necesidades del estudiante. Por otra parte, la inmersión de la tecnología en las aulas puede mejorar las dinámicas de clase, toda vez que en la presente investigación se pudo

evidenciar que hubo estudiantes más tranquilos, confiados y felices. Es así como al principio de la intervención, algunos estudiantes mostraron apatía, pero con el paso de los días y gracias a las actividades incluidas en el blog, se notó un cambio de actitud frente al proceso de aprendizaje. La adquisición de un vocabulario básico fue el pretexto perfecto para crear un ambiente de interés, curiosidad y autonomía donde los participantes efectivamente fueron el núcleo del proceso e hicieron un buen uso de la tecnología para alcanzar el objetivo propuesto.

### **Conclusiones**

Con el análisis sobre este proceso de investigación, habiendo involucrado la tecnología como pilar de este, se puede concluir que:

Los resultados de las pruebas diagnósticas institucionales realizadas a los estudiantes del grado sexto reflejaron la escasa capacidad que tienen los estudiantes de identificar o reconocer palabras del vocabulario básico del idioma inglés al inicio del año lectivo. De igual manera, se pudo identificar que un gran número de estudiantes no cuenta con los preconceptos fundamentales, lo que disminuye sus competencias para enfrentar el inicio de la educación básica secundaria. Frente a esta realidad, se hizo necesaria la formulación de un problema, que, sustentado en las cifras arrojadas del análisis de las pruebas diagnósticas, obliga a tomar medidas que impliquen el uso de la tecnología como canal de aprendizaje y su convergencia con estrategias pedagógicas eficientes que rompan con la metodología tradicional en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Al desarrollar un blog educativo, como herramienta para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, para los estudiantes del grado 604 de la I.E.D. Monseñor Agustín Gutiérrez, se realizó una exploración de variados recursos educativos de aprendizaje. Los elegidos fueron estudiados de manera minuciosa para que cumplieran con los criterios dados por el MEN en los

DBA formulados para el nivel comprometido en el presente estudio. De esta forma, se complementaron acertadamente los procesos de enseñanza, rompiendo en alguna medida con las dinámicas de la educación tradicional, optimizando el proceso e incluyendo recursos multimedia tales como, vídeos, juegos interactivos, evaluaciones y encuestas virtuales.

Los resultados positivos de la experiencia se dieron gracias a la organización secuenciada de los recursos multimedia utilizados para alimentar la herramienta diseñada, estos permitieron un ambiente de aula diferente que posibilitó la retroalimentación y el afianzamiento de las competencias requeridas en el desarrollo de las temáticas vistas. Así pues, se puede dar por sentado, que el uso de la tecnología y la lúdica y la creatividad al servicio de la enseñanza del grupo estudiantes objeto de estudio, favoreció el desarrollo de la comprensión auditiva, elemento vital para su aprendizaje.

Con la evaluación de la herramienta se pudo determinar que las actividades interactivas incluidas en los recursos digitales empleados facilitaron la adquisición de vocabulario, los participantes se sintieron motivados a aprender, mostrando interés e integración. Situación que demuestra que los recursos propuestos fueron funcionales, pertinentes y agradables, pues encontraron elementos que integraron; el sonido, las imágenes, y la posibilidad de aprender y retroalimentar por medio de recursos digitales complementarios que permitieron el desarrollo de ejercicios como, relacionar imágenes con palabras, emparejar cuadros con ideas comunes, digitar la mayor cantidad palabras del inglés en un tiempo determinado. Todo esto incluido en una herramienta de aprendizaje que cuenta con una interfaz intuitiva y agradable.

Desde la perspectiva docente, queda absolutamente claro el compromiso que se adquiere con un nuevo paradigma en la educación, donde incluye la innovación en el aula en combinación con las estrategias didácticas y metodológicas en sus medidas proporcionales. La educación del

presente requiere de la actualización constante, ya que habitamos en un mundo que avanza a pasos agigantados y que gira en torno a la democratización de la información, el conocimiento y las nuevas tecnologías.

### **Recomendaciones**

Al finalizar la intervención resulta preponderante hacer énfasis en puntos neurálgicos que se dieron durante el avance de la investigación y vale la pena hacer unas recomendaciones pertinentes. Un blog educativo es una herramienta que debe ser frecuentemente actualizada, se pueden incluir infinidad de recursos dependiendo de las posibilidades y nivel de aprendizaje de los usuarios de esta. Internet ofrece un amplio catálogo de recursos que incluyen actividades divertidas y llamativas diseñadas con gran ingenio y creatividad, en ese sentido es pertinente sugerir que las diferentes herramientas deben ser seleccionadas de acuerdo con el nivel de competencias, necesidades e intereses de los participantes.

Por otra parte, y para otros niveles de la educación básica y media, podría tenerse en cuenta herramientas que permitan el reconocimiento de la pronunciación, el deletreo, la construcción de frases con coherencia y en definitiva incluir en los OVA actividades que posibiliten ampliar y afianzar el vocabulario, los conocimientos y la práctica del inglés en sus diferentes habilidades comunicativas.

De igual manera, es importante insistir en la implementación de los recursos digitales en los procesos educativos, cualquiera sea el área del conocimiento y el grado, dada la evidencia de la presente propuesta en la que el OVA utilizado contribuyó en el desarrollo del aprendizaje autónomo de los participantes, lo que puede redundar en el mejoramiento del rendimiento académico individual y el posicionamiento de la institución frente a las evaluaciones de índole nacional.

Considerando la realidad de las instituciones de educación pública en donde la mayoría tiene una limitada conectividad a internet, resulta pertinente recomendar que las propuestas tecnológicas futuras procuren el desarrollo de los RED cuya funcionalidad no esté supeditada a una conectividad obligada.

### **Nuevos interrogantes investigativos y pedagógicos.**

Dados los inconvenientes evidenciados en la presente investigación con relación a la calidad y suficiencia de los equipos de cómputo y de la conectividad, cabe cuestionarse si ¿las oportunidades para innovación en la enseñanza involucrando los avances tecnológicos, pueden pensarse para cualquier institución educativa en igualdad de condiciones?

De otra parte, no es absurdo pensar en que, debido a la fuerte tendencia de inmersión tecnológica en el aula de clase, ¿El profesor podría pasar de ser un multiplicador del conocimiento y promotor de la enseñanza a ser simplemente un desarrollador de material digital que posibilite el trabajo autónomo?

## Referencias Bibliográficas

- Arévalo, J. M. (2019). *La comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera. De la metacognición a la competencia comunicativa*. Revista Internacional De Lenguas Extranjeras / International Journal of Foreign Languages.  
<https://doi.org/10.17345/rile11.2634>
- Aquino, M. D., Núñez, D. M., & Corona, E. (2017). *Competencia Lingüística y Estándares de Desempeño en Estudiantes al Terminar la Educación Básica*. En XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa, San Luis Potosí.  
<http://comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1419.pdf>
- Baquero, C. B. B. (1999). *Lúdica y Ludopatía*. Revista Paideia Surcolombiana, (7), 47-52.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7835990>
- Bernal, I. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera* (Tesis doctoral). Bogotá. Facultad deficiencias de la educación, licenciatura en lengua castellana, inglés y francés.  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1151&context=lic\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1151&context=lic_lenguas)
- Bueno, J. A. R. (2016). *Aprendizaje basado en juegos*. In IX Jornadas nacionales de ludotecas: ponencias y comunicaciones: Juegos y juguetes en la vida social (pp. 139-152). Comarca de la Sierra de Albarracín. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6334658>
- Cárdenas Soldevilla, F. S. (2017). *Las estrategias lúdicas en la expresión oral del idioma inglés*.  
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1630>

Carrión Candel, E. (2018). *Experiencias TIC en la enseñanza bilingüe mediante recursos digitales musicales*. Didáctica, innovación y multimedia, (36), 0020.

[https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim\\_a2018m3n36/dim\\_a2018m3n36a20.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2018m3n36/dim_a2018m3n36a20.pdf)

Cifuentes Vasco, K. E., Pérez Ruíz, E. M., & Rodríguez Mazo, S. Y. (2013). *La música como estrategia en el desarrollo de la competencia lingüística para el aprendizaje del inglés en el grado 4 de enseñanza básica*.

[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2538/TRABAJO\\_DE\\_GRA DO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2538/TRABAJO_DE_GRA DO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67 de 1991 (Colombia).

<http://www.comisionseptimasenado.gov.co/CARADMIN/EN%20LA%20CONSTITUCION.pdf>

Cubillo, P. C., Keith, R. C., & Salas, M. R. (2005). *La comprensión auditiva: definición, importancia, características, procesos, materiales y actividades*.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/download/9123/17505/>

Daros, W. R. (2002). *¿Qué es un marco teórico?* Enfoques, 14(1), 73-112.

<https://www.redalyc.org/pdf/259/25914108.pdf>

De Europa, C. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.

[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/207011/Europa\\_lenguas\\_c.pdf?sequence=1](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/207011/Europa_lenguas_c.pdf?sequence=1)

- Del Pezo González, G. (2020). *Estrategias metodológicas con uso de tics para la enseñanza de inglés en una Unidad Educativa de la Libertad, Ecuador-2019*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51457/Del%20Pezo\\_GGC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51457/Del%20Pezo_GGC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De Vincenzi, A., & De Angelis, P. (2008). La evaluación de los aprendizajes de los alumnos. *Orientaciones para el diseño de instrumentos de evaluación*, 17-22.  
[https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/8/008\\_Vincenzi.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/8/008_Vincenzi.pdf)
- Dippold, D. (2009). *Comentarios de compañeros a través de blogs: percepciones de estudiantes y profesores en una clase de alemán avanzado*. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/227/14>
- Díaz, F., Gómez, R., & Otero, S. (2016). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería-Córdoba*. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/702>
- Dulzaides Iglesias, M. E., y Molina Gómez, A. M. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v12n2/aci11204.pdf>
- Espinosa, V. M. A. (2016). Beneficios de las encuestas electrónicas como apoyo para la investigación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7286080>
- Feria Marrugo, I. M., Zúñiga López, K. S. (2016). *Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de Inglés*. *Praxis*, 12(1), 63–77.  
<https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Gayol, V. *Ejercicio interactivo de Feelings and emotions - listening*. (s/f). Liveworksheets.com.  
<https://es.liveworksheets.com/zy27318rx>

Godínez, V. L. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. Lima, Perú.

[https://www.academia.edu/download/36745474/Metodos\\_tecnicas\\_e\\_instrumentos\\_de\\_investigacion\\_1.pdf](https://www.academia.edu/download/36745474/Metodos_tecnicas_e_instrumentos_de_investigacion_1.pdf)

González, E. E. (2014). Microsoft Word 2013.

[https://www.academia.edu/download/47392517/Word\\_2013\\_Uso\\_basico.pdf](https://www.academia.edu/download/47392517/Word_2013_Uso_basico.pdf)

González Pérez, L. O. (2006). Microsoft Excel: una herramienta para la investigación. *MediSur*, 4(3), 68-71.

<http://www.medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/225/4958>

Google. (s.f.-a). Ruta Fómeque a Bogotá. Recuperado el 23 de agosto de 2021

<https://goo.gl/maps/7JYVWqhF2D6bXHgW7>

Google. (s.f.-b). Fómeque, Cundinamarca. Recuperado el 23 de agosto de 2021

<https://goo.gl/maps/rUVbeT4eWtXHpxmJA>

Guerrero Bejarano, M. A. (2016). La investigación cualitativa.

<https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/3645>

Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. 30 de julio de 2009. D.O. 47.426

Ley 1651 de julio 12 de 2013. Por medio de la cual se modifican los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la Ley 115 de 1994 y se dictan otras disposiciones-ley de bilingüismo. 12 de julio de 2006. D.O. N. 48.849.

Lin, A. M. Y. (2008). *Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá*. *Revista Educación y Pedagogía*, 20(51), 11-23.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3074193>

López, P. L. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74.

<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

Marí Mollà, R. (2008). Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación.

<http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/2710>

Martínez Gimeno, A y Hermsilla Rodríguez, J. M. (2011). *El Blog Como Herramienta Didáctica En El Espacio Europeo De Educación Superior*. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, (38), 165-175. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36816200013>

Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Mendoza Chumacero, M. V. (2019)., *Las TIC como estrategia motivadora en la enseñanza del Inglés en la I.E. JEC Mariscal Castilla – UGEL Paita*. Edu.pe.

[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10997/Tesis\\_60470.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10997/Tesis_60470.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ministerio de Educación Pública. Costa Rica (2006). *Plan De Acción De Educación Para Todos*

<https://www.ohchr.org/layouts/15/WopiFrame.aspxLey?sourcedoc=/Documents/Issues/Education/Training/actions-plans/CostaRica.pdf&action=default&DefaultItemOpen=1>

- Montero Fraile, Á. (2017). *La inclusión de una metodología lúdica en el aprendizaje del inglés*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/26355>
- Montoya Acosta, L. A., Parra Castellanos, M. D. R., Lescay Arias, M., Cabello Alcivar, O. A., & Coloma Ronquillo, G. M. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista información científica*, 98(2), 241-255. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1028-99332019000200241&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1028-99332019000200241&script=sci_arttext&tlng=en)
- Montoya Muñoz, G. (2021). *Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico-comunicativo para la mejora de la interacción oral*. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/8477>
- Niño-Vega, J. A., Fernández-Morales, F. H., & Duarte, J. E. (2019). Diseño de un recurso educativo digital para fomentar el uso racional de la energía eléctrica en comunidades rurales. *Saber, Ciencia Y Libertad*, 14(2), 256–272. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2019v14n2.5889>
- Ocampo, J. (2017). La importancia de la evaluación para la mejora de la educación y así obtener calidad educativa. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 87. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/09/evaluacion-mejora-educacion.zip>
- Orduz, M. C. (2021). *Colombia, con uno de los niveles de inglés más bajos del mundo*. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/dia-del-idioma-nivel-de-ingles-en-colombia-de-los-mas-bajos-del-mundo-550360>
- Ramírez Chaparro, A. D. P. (2015). *Implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para el mejoramiento de las habilidades comunicativas en el grado segundo*. (Tesis Maestría, Universidad de la Sabana).

<https://intellectum.unisabana.edu.co/flexpaper/handle/10818/23083/Alejandra%20Del%20Pilar%20Ramirez%20Chaparro%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Romero Anguita, M. (2016). *El aspecto lúdico en la enseñanza del inglés*.

<http://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/3306>

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.

[https://www.academia.edu/download/65000949/METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA.pdf](https://www.academia.edu/download/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf)

Sandín, P. M. (2003). Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones.

Editorial Mcgraw Hill. México DF.

<http://www.ditso.cunoc.edu.gt/articulos/80a0fe6f70c362a18b808b41699fc9bd62447d62.pdf>

Sánchez Iglesias, S. (2016). *La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera*. Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/21428>

Sánchez Jabba, A. M., & Sánchez-Jabba, A. (2013). *Bilingüismo en Colombia. Documentos de Trabajo Sobre Economía Regional y Urbana. No. 191*. Banco de la República.

Cartagena.

[https://repositorio.banrep.gov.co/bitstream/handle/20.500.12134/3137/dtser\\_191.pdf](https://repositorio.banrep.gov.co/bitstream/handle/20.500.12134/3137/dtser_191.pdf)

Torres García, A. (2019) *Las canciones en inglés como estrategia lúdico- didáctica para fomentar el interés hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez del*

*municipio de Ortega-Tolima*. Ibagué: Universidad del Tolima.

<http://repository.ut.edu.co/handle/001/2905>

Torres, M., Salazar, F. G., & Paz, K. (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2817>

Unesco, (2015). Declaración de Qingdao: aprovechar las oportunidades digitales, liderar la transformación de la educación.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233352.locale=es>

Unicartagena (2022). UNIDAD 3. *El Marco de Referencia*.

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/proyecto2/unidad3/mobile/index.html>

Universidad de Antioquia. (s/f). *Normas y reformas*.

<https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/investigacion/grupos-investigacion/ciencias-sociales/giae/normas-reformas>

Vidal, M. (2016). *Cómo elaborar un marco conceptual*. Comunicación Académica.

[http://comunicacionacademica.uc.cl/images/recursos/espanol/escritura/recurso\\_en\\_pdf\\_extenso/15\\_Como\\_elaborar\\_un\\_marco\\_conceptual.pdf](http://comunicacionacademica.uc.cl/images/recursos/espanol/escritura/recurso_en_pdf_extenso/15_Como_elaborar_un_marco_conceptual.pdf)

Villarreal, C. A. (2021). *Pedagogía de la Motivación y la Inteligencia Emocional en la Institución Educativa Promoción Social en el Departamento del Huila – Colombia*.

<https://redipe.org/wp-content/uploads/2021/11/Libro-Ridge-2021.pdf#page=104>

Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., Ornelas, López Ornelas, E., (2015). *Experiencia de didáctica lúdica para incentivar el aprendizaje*.

<http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/handle/123456789/308>

## Anexos

## Anexo A

ORGANIZADOR GRÁFICO						
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONCEPTOS CLAVE PROBLEMA (AUTORES)	CATEGORÍAS O VARIABLES DE LOS CONCEPTOS	SUBCATEGORÍAS O SUBVARIABLES	INDICADORES	INS TRUMENTOS	TIC DISEÑADAS
<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO UNO</b>  <b>Diagnosticar el nivel de comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera con el que cuentan los estudiantes del grado sexto (grupo 4) de la Institución Educativa Monseñor Agustín Gutiérrez.</b></p>	<p>Diagnóstico de la comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Para Lázaro (2002), un diagnóstico es el conjunto de indagaciones sistemáticas que establecen un hecho educativo con la intención de proponer alternativas.</p> <p>Mientras que Arévalo (2005) señala que la comprensión auditiva es vital dentro del aprendizaje de una lengua extranjera, pues, si el estudiante no alcanza un nivel apropiado de comprensión de la información, no será capaz de usarla para avanzar.</p> <p>Por otra parte, la estrategia de aprendizaje usada es Aprendizaje basado en lúdica y al respecto, Sánchez (2016) mencionan que el juego supondrá una fuente de motivación a la hora de aprender un segundo idioma, ya que mejora la participación y desinhibe.</p>	Comprensión auditiva	Reconocimiento de vocabulario escuchado en inglés	Identificar en narraciones escuchadas, términos en inglés referentes a sentimientos, emociones, miembros de la familia y pronombres personales.	Representación lúdica de narraciones escuchadas a través de audio digital.	Podcasts sobre narraciones relacionadas con vocabulario en inglés sobre sentimientos, emociones, miembros de la familia y pronombres personales
<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO DOS</b>  <b>Diseñar un blog idóneo como estrategia para el desarrollo de la comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera pretendida en los estudiantes del grado sexto (grupo 4).</b></p>	<p>Diseño de blog como Objeto Virtual de Aprendizaje.</p> <p>De acuerdo con Chaves (2006), el diseño es la fase en que se definen todas las características de un nuevo producto, su forma de distribución y uso.</p> <p>Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son herramientas que permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta recursos audiovisuales e interactivos (Feria y Zúñiga, 2016)</p> <p>Estrategia usada:  Aprendizaje basado en secuencias didácticas.</p> <p>Las secuencias didácticas son, sencillamente, conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación. Tobón, Prieto y Fraile (2010)</p>	Tecnología Educativa. Comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera	Recursos educativos digitales centrados en la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera.	<p>Segmentos del OVA</p> <p>Primera: Presentación del vocabulario para su reconocimiento.</p> <p>Segunda: Juegos interactivos para la práctica del vocabulario presentado.</p> <p>Tercera: Actividades interactivas para el afianzamiento del vocabulario en la aplicación</p> <p>Cuarta: Actividad evaluativa en lyrics training para la aplicación del conocimiento adquirido.</p>	Dispositivo tecnológico con acceso a internet. RED	Blog

<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO TRES</b>  <b>Implementar el blog en el desarrollo de actividades de comprensión auditiva del área de inglés en el grado sexto de la Institución Educativa Monseñor Agustín Gutiérrez.</b></p>	<p>Uso de Recursos Educativos Digitales. Los recursos educativos digitales se enfocan hacia el logro de objetivos de aprendizaje. (Pinto y Fernández, 2012, como se citó en Niño, Fernández y Duarte, 2019)  Estrategia usada:  Aprendizaje basado en secuencias didácticas.  Las secuencias didácticas son, sencillamente, conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación.  Tobón, Prieto y Fraile (2010).</p>	<p>RED (Recursos Educativos Digitales)  Comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera</p>	<p>Operabilidad y pertinencia de los RED en la comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Responder encuesta de satisfacción.</p>	<p>Encuesta de satisfacción</p>	<p>Formularios digitales.</p>
<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO CUATRO</b>  <b>Valorar la idoneidad del blog diseñado para el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés en los estudiantes del grado 604</b></p>	<p>Valoración de blog como herramienta de mejoramiento de la comprensión auditiva en lengua extranjera. La aplicación de la evaluación permite obtener información relevante para mejorar los materiales, modificar procesos, o corregir el modo de uso de estos. Juárez, De la Vega, Espinosa e Hidalgo (2014).  Arévalo (2005) señala que la comprensión auditiva es vital dentro del aprendizaje de una lengua extranjera, pues si el estudiante no alcanza un nivel apropiado de comprensión de la información, no será capaz de usarla para avanzar.  Por otra parte, la estrategia usada fue el Aprendizaje basado en lúdica. Al respecto, Sánchez (2016) precisa que el juego supondrá una fuente de motivación a la hora de aprender un segundo idioma, ya que mejora la participación y desinhibe.</p>	<p>Evaluación de Objeto Virtual de Aprendizaje: blog educativo.  Comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Avances en la comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Identificar términos relacionados con sentimientos, emociones, miembros de la familia y pronombres personales dentro de narraciones escuchadas.</p>	<p>Prueba de habilidades y competencias.</p>	<p>Test Interactivo</p>

## Anexo B

## Prueba Diagnostica

Escuche la frase oprimiendo el parlante, después seleccione la imagen que corresponda con la frase escuchada y llévela sobre el parlante.



Prueba calificada:



Gayol, V. (s/f). *Ejercicio Interactivo de Feelings and Emotions – Listening.*

## Anexo C

UNIDAD DIDÁCTICA	
Aprendizaje basado en la lúdica para el mejoramiento de la comprensión auditiva del inglés con los estudiantes del grado 604 de la institución Monseñor Agustín Gutiérrez usando el blog como herramienta tecnológica.	
Nivel educativo	Grado Sexto
Sector	Institución Pública
Disciplina	Inglés (como lengua extranjera)
<b>¿Qué? - Descripción general de la Unidad</b>	
Título	I feel... / Me siento...
Resumen de la unidad	El estudiante tendrá la posibilidad de participar de una serie de actividades que le permita conocer y aplicar vocabulario y expresiones para expresar sentimientos y emociones, días de la semana y comprender la conjugación del verbo ser o estar en lengua extranjera (inglés).
Temas principales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentimientos y emociones</li> <li>• Días de la semana</li> <li>• Verbo To- Be</li> </ul>
<b>¿Por qué? – Fundamentos de la Unidad</b>	
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puedo expresar sentimientos y emociones</li> <li>• Puedo entender los sentimientos que otros expresan</li> <li>• Puedo identificar el día de la semana que escucho.</li> <li>• Puedo identificar la correcta conjugación con el verbo to- be</li> </ul>
Competencias Generales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucho un texto oral y, si me resulta familiar, comprendo la información más importante.</li> <li>• Sostengo conversaciones sencillas donde expreso y comprendo emociones e identifico los días de la semana.</li> </ul>
Competencias Específicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico vocabulario relacionado con sentimiento y emociones               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendo la conjugación del verbo To-Be.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco los días de la semana.</li> </ul>		
Resultados/Productos de aprendizaje	Los estudiantes se apropiaron del vocabulario y expresiones relacionadas con los sentimientos, emociones, días de la semana y son capaces de identificar y expresarse con los vocablos aprendidos.		
Habilidades prerequisite	El estudiante debe conocer los pronombres personales, los artículos definidos e indefinidos; colores y números básicos.		
<b>¿Dónde? ¿Cuándo? – Escenario de la Unidad.</b>			
Lugar	Sala de informática.		
Tiempo aproximado	Ocho sesiones de 90 minutos c/u.		
<b>¿Cómo? – Detalles de la unidad</b>			
Metodología de aprendizaje	Aprendizaje basado en lúdica.		
<b>Contenidos Didácticos.</b>			
Línea de Tiempo	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
<i>Sesión 1</i>	Repaso de preconceptos Aplicación de prueba diagnóstica	Explica y dirige la actividad. Modera la prueba Reproduce audios.	Prueba digital (TIC) <a href="https://es.liveworksheets.com/zy27318rx">https://es.liveworksheets.com/zy27318rx</a>
<i>Sesión 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad rompehielos</li> <li>• Exploración del blog educativo Easy Language.</li> </ul>	Modera la actividad para que los estudiantes se acerquen y exploren el blog educativo.	Easy Language Blog (TIC) <a href="https://learningkingdomplay.blogspot.com">https://learningkingdomplay.blogspot.com</a>
<i>Sesión 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualización de videos y explicaciones referentes a emociones y sentimientos, conjugación del verbo “To-</li> </ul>	Orientar la navegación por la pestaña número 1 del blog, explica y resuelve dudas sobre	Easy Language Blog (TIC) <a href="https://learning">https://learning</a>

	Be” y días de la semana presentadas en el (Step 1) del blog, de manera grupal.	las temáticas presentadas.	<a href="http://kingdomplay.blogspot.com">kingdomplay.blogspot.com</a> Tablero y marcador (NO TIC)
<i>Sesión 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes navegan nuevamente en la primera pestaña del blog, pero de manera autónoma e individual, concentrándose en memorizar y reconocer la pronunciación de los términos presentes en esta pestaña.</li> </ul>	Observa el proceso individual de los estudiantes, orienta en la correcta pronunciación y aclara dudas.	Easy Language Blog (TIC) <a href="https://learningkingdomplay.blogspot.com">https://learningkingdomplay.blogspot.com</a>
<i>Sesión 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se centra en la pestaña (Step 2) donde se presentan ejercicios prácticos traídos de la página del British Council con los cuales los estudiantes reforzarán el aprendizaje de los vocablos estudiados por medio de la escucha y emparejamiento estos con imágenes representativas y otros que promueven la escritura.</li> </ul>	Orienta y dirige los juegos invitando a los estudiantes a realizarlos en el menor tiempo posible, indicándoles que pueden repetirlos cuantas veces quieran. Para dinamizar el proceso, el docente motivará a que de esa sesión salga un ganador con el menor tiempo en la solución de los ejercicios.	Easy Language Blog (TIC) <a href="https://learningkingdomplay.blogspot.com">https://learningkingdomplay.blogspot.com</a>
<i>Sesión 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En esta sesión se aborda la pestaña (step 3) la cual presenta un recurso interactivo denominado <i>Lyricstraining</i>. Es una web donde se debe interactuar en inglés con canciones, las cuales mientras están siendo reproducidas su letra va apareciendo debajo del video, pero cada determinado número de palabras hay una que no aparece y el estudiante debe escribirla, preferiblemente</li> </ul>	Interactúa con los estudiantes proponiendo que se empiece en el modo principiante y sugiriendo canciones referentes a los sentimientos y días de la semana con vocabulario sencillo y buena pronunciación.	Easy language Blog (TIC) <a href="https://learningkingdomplay.blogspot.com">https://learningkingdomplay.blogspot.com</a>

	de manera simultánea a la pronunciación en la canción. Para evitar que la misma se detenga.		
<i>Sesión 7</i>	Esta sesión se dispone para abordar la última pestaña del blog (step 4) en la que se presenta la oportunidad de reforzar los conocimientos aprendidos a lo largo del blog por medio de juegos de emparejamiento y escritura de vocablos reproducidos en inglés, que invitan a competir para obtener la mejor posición en un ranquin.	Anima a los estudiantes a conseguir el menor tiempo en el desarrollo de los juegos, indicando que al final de la clase se recogerá a un ganador.	Easy language Blog (TIC) <a href="https://learningkingdomplay.blogspot.com">https://learningkingdomplay.blogspot.com</a>
<i>Sesión 8</i>	En esta sesión se aplica la prueba final y la encuesta de satisfacción, a este momento de la investigación los estudiantes se sienten afianzados en la identificación y uso de palabras en un contexto determinado.	El docente explica la manera en la que se desarrollará la prueba, solicita silencio y disposición.  Indica a los estudiantes como acceder a la prueba y la encuesta.	Prueba digital (TIC) <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScM_aGa0-TteI3mXTdaIxvu6sIfAYuQEJSmlh1Twtut_Og5sw/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScM_aGa0-TteI3mXTdaIxvu6sIfAYuQEJSmlh1Twtut_Og5sw/viewform?usp=sf_link</a>  Encuesta digital (TIC) <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScj9Dx1ukQa9lnnevay8bW9oPLDVGCCaf-3KwL7nLBnCnvDoQ/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScj9Dx1ukQa9lnnevay8bW9oPLDVGCCaf-3KwL7nLBnCnvDoQ/viewform?usp=sf_link</a>
<b>Estrategias adicionales para atender las necesidades de los estudiantes.</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de actividades escritas flexibilizando las fechas de realización y entrega.</li> <li>• Ajuste a los DBA planteados de acuerdo a las capacidades del estudiante.</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguimiento por parte de orientación escolar y apoyo por parte de los padres de familia.</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	
Resumen de la evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La evaluación se da bajo valoración cuantitativa en escala de 1 a 5 (siendo 1 la valoración más baja y 5 la más alta).</li> <li>• En cada clase se evalúa la participación y desempeño del estudiante mediante observación y toma de notas.</li> </ul>	
Plan de evaluación	
Antes de empezar la Unidad	Se realiza evaluación diagnóstica para determinar el grado de apropiación de los saberes prerrequisitos.
Durante la unidad	Se evalúa la participación.
Después de finalizar la unidad	Se realiza una evaluación final que permitan evidenciar el grado de apropiación de las temáticas abordadas.
<b>Materiales y Recursos TIC</b>	
Hardware: Equipos de cómputo de la institución	
Recursos en línea	<p>Easy Language Blog:  <a href="https://learningkingdomplay.blogspot.com">https://learningkingdomplay.blogspot.com</a></p> <p>Prueba Diagnóstica: <a href="https://es.liveworksheets.com/zy27318rx">https://es.liveworksheets.com/zy27318rx</a></p> <p>Prueba Final  <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScM_aGa0-Ttel3mXTdaIxvu6sIfAYuQEJSmlh1Twtut_Og5sw/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScM_aGa0-Ttel3mXTdaIxvu6sIfAYuQEJSmlh1Twtut_Og5sw/viewform?usp=sf_link</a></p> <p>Encuesta de Satisfacción:  <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScj9Dx1ukQa9lnnevay8bW9oPLDVGCCaf-3KwL7nLBnCnvDoQ/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScj9Dx1ukQa9lnnevay8bW9oPLDVGCCaf-3KwL7nLBnCnvDoQ/viewform?usp=sf_link</a></p>

## Anexo D

FECHA	SESIÓN	SITUACIONES	OBSERVACIONES
15/09/22	1	Se realiza una prueba diagnóstica específica que apunta determinar el nivel de competencia de la comprensión auditiva del inglés con el que cuentan los participantes.	Se observa que la mayoría de los estudiantes tienen falencias en la identificación de las palabras en lengua inglesa y solamente un escaso número de los evaluados se sienten en la capacidad de responder acertadamente la prueba (las cifras aún están pendientes por determinar).

16/09/22	2	<p>Se inicia con la exploración del uso del blog educativo diseñado para adelantar el proyecto.</p> <p>La mayoría de los estudiantes muestran una actitud positiva frente a las clases, además se nota bastante curiosidad, agrado e interés por conocer la herramienta digital que se les ha ofrecido. Al realizar un diagnóstico de preconceptos se observa que todos los estudiantes participantes tienen habilidad en el uso de los computadores.</p> <p>Algunos comandos o palabras en idioma extranjero no son entendidas por algunos estudiantes, algo que resulta bastante normal, ya que no es un lenguaje que se utilice frecuentemente.</p>	<p>En la exploración preliminar, los estudiantes que muestran desinterés o apatía son pocos, tenían otro tipo de expectativas relacionadas con los juegos interactivos, sin embargo, acatan las observaciones y sugerencias del docente en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Curiosamente, estos estudiantes son más hábiles en el manejo del computador, a pesar de su obsolescencia y la mala calidad de la conectividad.</p> <p>Se observa que algunos estudiantes tienen falencias en la pronunciación y por supuesto, la interpretación de algunas palabras y frases en inglés que utilizamos como comandos regularmente, los estudiantes conscientes advierten que es necesario el blog para aprender la pronunciación correcta de las</p>
----------	---	--	--

			<p>palabras básicas, sin embargo, algunos estudiantes lo pasan por alto. Pero la actitud en la mayoría de estudiantes es buena. Los problemas de conectividad son frecuentes.</p>
22/09/22	3	<p>Con la implementación del blog educativo (step1) aparecen preguntas relacionadas tanto con las temáticas, como con las actividades que están secuenciadas de manera pertinente de acuerdo con las capacidades de los participantes en el proceso, el uso y manejo del blog no representa dificultades. Algunos estudiantes</p>	<p>Algunos estudiantes exploraron todas las pestañas del blog antes de comenzar a ver los videos tutoriales sobre las emociones y los sentimientos, los días de la semana y el verbo “To be”, fue necesario hacer precisión en que las pestañas iban a ser abordadas por fases para desarrollar un aprendizaje paulatino. En cuanto a la operabilidad del software se han suscitado</p>

		<p>dicen que los temas son muy fáciles, juicio que resulta bastante válido porque en esencia este proceso debería aplicarse durante el primer periodo del año, ya que busca desde la interpretación auditiva retroalimentar y nivelar a los estudiantes en las competencias básicas del inglés como lengua extranjera.</p>	<p>traumatismos, ya que se presentan dificultades para ver los videos, debido a la señal intermitente de la internet, esto desde luego, genera retrasos en el desarrollo de las actividades. La alternativa ha sido utilizar el teléfono celular como modem para dar señal de internet a un escaso número de computadores, haciendo que los participantes tengan que trabajar por parejas en cada uno de los terminales disponibles.</p>
23/09/22	4	<p>Con el uso del blog educativo, la mayoría de los estudiantes han mostrado bastante interés cambiando de actitud frente a la clase. Los estudiantes que en un principio mostraron apatía, muestran una mayor disposición y se ven entusiasmados, expresan que “al incluir videos</p>	<p>En las distintas pestañas abordadas hasta el presente día, la dificultad recurrente ha sido la irregularidad de la señal de internet, esto dificulta la operabilidad del software y no permite que el trabajo sea individualizado, la funcionalidad de los recursos digitales incluidos en el blog educativo no es del todo</p>

		<p>menos infantiles pueden sentirse más motivados al aprendizaje de algo nuevo”. Por su parte, los más entusiastas se ven más comprometidos viendo los videos, repitiendo las palabras después de escucharlas, haciendo una lectura de las imágenes.</p>	<p>satisfactoria, se debe esperar bastante para que el blog y los recursos incluidos carguen con fluidez retrasando el óptimo desarrollo de las actividades. La deficiente calidad de la señal de internet, ha generado algún grado de apatía y desmotivación en algunos estudiantes, la queja por la calidad de la señal de internet se hace frecuente. Se sigue apelando al uso del celular como modem.</p>
29/09/22	5	<p>Con la implementación del blog educativo, se ha dado un ambiente propicio de aprendizaje.</p> <p>En la presente sesión se han desplegado las pestañas donde aparecen los juegos didácticos tomados de British Council.</p> <p>(step2) Al momento de jugar los</p>	<p>La mayor dificultad sigue presentándose con el hardware. los equipos se hacen demasiado lentos, algunos a veces prenden, en otras ocasiones no. también presentan problemas con el sistema de bocinas incorporadas, razón por la cual se ha tenido que utilizar un sistema de amplificación externo para que los</p>

participantes muestran agrado, escuchando repetidamente los términos o palabras en inglés relacionadas con los sentimientos y las emociones y a su vez comentando que la performance de los juegos didácticos les permite identificar quien es más veloz identificando palabras en inglés. “Es divertido aprender así” mencionan algunos. No se presentó ningún tipo de resistencia con la realización de las actividades, la participación se dio de acuerdo con lo esperado. Aunque la herramienta tecnológica es funcional y bastante deductiva, el docente funge como mediador aclarando dudas relacionadas con el idioma extranjero.

estudiantes puedan desarrollar los ejercicios, como un apunte curioso, una de las participantes hizo una observación relacionada con el blog afirmando que “los juegos serían más chéveres si tuvieran una música divertida de fondo”. otros estudiantes sugieren que falta una interfaz más colorida, en ese punto, no todos están de acuerdo, ya que algunos dicen que la misma tiene los colores apropiados. También hay algunas sugerencias relacionadas con los gráficos.

30/09/22	6	<p>En esta sesión se desplegó la pestaña (step 3) utilizando el <i>Lyricstraining</i> en donde solo dos de los participantes consiguieron completar el reto en nivel principiante, los demás no consiguieron completar la canción seleccionada de manera satisfactoria, aduciendo que no cuentan con la velocidad para digitar rápidamente, pero la participación en el proceso fue satisfactoria, ya que los estudiantes en su gran mayoría reconocen las palabras escuchadas.</p>	<p>En el desarrollo de esta actividad las dificultades tecnológicas son las mismas que en las sesiones anteriores tanto en los equipos, como la calidad de la señal de internet.</p> <p>La situación que generó mayor desmotivación o frustración no se da por causa de la interpretación auditiva, sino por la falta de habilidades motrices que no permiten una digitación a la velocidad que requieren algunas canciones, evidentemente, los estudiantes identifican y comprenden las palabras escuchadas, pero la escasa velocidad para digitar limita la realización objetiva de la actividad.</p>
----------	---	---	---

06/10/22	7	<p>En la última pestaña del blog (step 4) se presenta la oportunidad de reforzar los conocimientos aprendidos a lo largo del blog por medio de juegos que invitan a competir para obtener la mejor posición en un ranquin.</p>	<p>Los estudiantes se muestran entusiastas porque en esta sección tuvieron nuevamente la oportunidad de competir entre ellos en nuevos juegos y resolviendo los cuestionarios propuestos en el blog en donde se requiere haber aprendido las palabras en inglés vistas</p>
07/10/22	8	<p>En esta sesión se aplica la prueba final y la encuesta de satisfacción, a este momento de la investigación los estudiantes se sienten afianzados en la identificación y uso de palabras en un contexto determinado.</p>	<p>Se observa entusiasmo y expectativa frente a la prueba, durante el desarrollo las expresiones y comentarios susurrados son de comodidad y tranquilidad, pues a la gran mayoría parecen entender las oraciones en inglés que escuchan. No hay mayor dificultad con el desarrollo de la encuesta, puesto que esta fue difundida a través de sistemas de mensajería instantánea, usando nuevamente el teléfono celular como modem para que todos</p>

los participantes tuvieron acceso a la encuesta de manera simultánea

## Anexo E

**EASY Language**

### Final Test

Escuche atentamente las oraciones en inglés presentadas por el profesor y seleccione la respuesta correcta para cada una. (Tenga presente que para algunas respuestas debe seleccionar la traducción de la frase escuchada).

learningkingdomplay@gmail.com (no se comparten)  
Cambiar cuenta

\*Obligatorio

Nombre \*

Tu respuesta

Preguntas del cuestionario

Primera frase \* 1 punto

Él está triste

Ellos están aburridos

Ella está asustada

Segunda frase. \* 1 punto

Today is Tuesday, so he is happy

Tomorrow is Saturday, so you are happy

Today is Thursday and she is happy

Tercera frase \* 1 punto

The Wednesday is a bored day

The Wednesday is a tired day

The Saturday is a happy day

Cuarta frase \* 1 punto

Nosotros estamos sorprendidos.

Ellos están enojados.

Ellas están sedientos

Quinta frase. \* 1 punto

I am worried.

You are hungry.

John is angry.

Enviar Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

## Anexo F



### Encuesta de satisfacción.

Envía comentarios de tu opinión sobre EasyLanguage Blog.

 learningkingdomplay@gmail.com (no se comparten)   
[Cambiar cuenta](#)

\*Obligatorio

---

**Nombre del estudiante**

Tu respuesta \_\_\_\_\_

---

**1. ¿Ha explorado el blog EasyLanguage, Con qué frecuencia? \***

Rara vez  
 Algunas veces  
 Frecuentemente

---

**2. Aspecto \***

	Bajo	Suficiente	Satisfactorio	Alto	Excelente
El blog EasyLanguage tiene un diseño:	<input type="radio"/>				

---

**3. Contenido del Blog \***

	Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Completamente de acuerdo
La selección y presentación de actividades ayudan a mejorar la competencia auditiva del inglés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El contenido estuvo organizado y bien secuenciado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La carga de actividades presentadas fue apropiada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los juegos son entretenidos y agradables.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

---

**4. Navegabilidad \***

	Muy facil	Facil	No muy facil	Difcil	Muy difcil
Usar el Blog EasyLanguage es	<input type="radio"/>				

**5. Contribución al aprendizaje \***

	Bajo	Suficiente	Satisfactorio	Alto	Excelente
Nivel de habilidades o conocimientos antes del uso del blog.	<input type="radio"/>				
Nivel de habilidades o conocimientos después de haber trabajado en el blog	<input type="radio"/>				
Contribución del blog a tus habilidades o conocimientos	<input type="radio"/>				

---

**6. ¿Dónde usas el blog? \***

Solo en clase.  
 Tanto en clase como fuera de ella.

---

**7. ¿Qué aspectos del blog te resultaron más útiles o valiosos? \***

Tu respuesta \_\_\_\_\_

---

**8. ¿Qué mejorarías al blog? \***

Tu respuesta \_\_\_\_\_

---

**9. Contribución al ambiente de clase. \***

Nada  
 Poco  
 Medianamente  
 Bastante

---

**10. ¿Recomendaría usar EasyLanguage a un compañero? \***

Sí  
 No  
 Tal vez

Enviar

Página 1 de 1
Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) · [Condiciones del Servicio](#) · [Política de Privacidad](#)

Google Formularios