

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**



Estrategias Didácticas Apoyadas en las TIC para Desarrollar Habilidades Comunicativas en Inglés en los Estudiantes de Tercero de Primaria del Colegio Pedagógico Dulce María en la Localidad de Suba – Bogotá D.C

Especialista en Diseño de Ambientes de Aprendizaje

Presentado por:

Esther Julia Gil Montiel I.D. 305991
Yasmín González Cifuentes I.D. 305773
Martha Lucía Jiménez Serrato I.D. 305994
Esperanza Pérez Peña I.D. 305998
Jacqueline Amelia Sarmiento Robayo I.D.305771

Asesores:

Diego Armando Bautista Díaz
Magister en Didáctica de las Ciencias
Sandra Soler Daza
Master en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación

Bogotá D. C., Colombia Junio 17 2013

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS APOYADAS EN LAS TIC PARA DESARROLLAR HABILIDADES
COMUNICATIVAS EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DEL COLEGIO
PEDAGÓGICO DULCE MARÍA EN LA LOCALIDAD DE SUBA – BOGOTÁ D.C**

RESUMEN.

El inglés se ha convertido en una herramienta necesaria en el mundo globalizado. Las formas de apropiación por medio de las TIC, facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje, estableciendo un paradigma para la buena comprensión de los componentes y competencias del idioma extranjero, teniendo en cuenta que las habilidades comunicativas determinan la competitividad y éxito en cada una de las áreas del conocimiento, más aún si esta competencia está acompañada con un excelente manejo del inglés. Los estudiantes del colegio Pedagógico Dulce María desde el grado tercero son los más favorecidos, ya que la apropiación y capacidad de aprehensión de una segunda lengua se facilita aún más en los primeros años escolares. Esto hace de este ejercicio pedagógico una experiencia nutrida y rica para su proyección futura. Los instrumentos tecnológicos están al servicio de la comprensión y praxis del inglés, ya, que la mayoría de estos trabaja cada una de las habilidades del lenguaje y facilita la presencialidad o la virtualidad del proceso. Con este proyecto, se dignifica el ejercicio de la educación, promoviendo la implementación de instrumentos necesarios y útiles que hacen posible formar día a día niños y jóvenes identificados con la agilidad y la tecnología de la información, en un mundo que habla en dos idiomas y que necesita de seres competentes y con una visión futurista.

SUMMARY.

English has become a necessary tool in the globalized world. The forms of ownership through ICT, facilitate the teaching-learning paradigm for establishing a good understanding of the components and foreign language skills, given that communication skills determine the competitiveness and success in each of the areas of knowledge, especially if the competition is accompanied with an excellent command of English. Pedagogical High school students from grade Dulce Maria third are the most favored, because the ownership and capacity of apprehension of a second language is further facilitated in the early school

years. This makes the pedagogical exercise nourished and rich experience for future projections. Technological tools in the service of understanding and practice of English, since most of these works each of the language skills and facilitates presentiality or virtuality of the process. With this project, is dignified exercise of education, promoting the implementation of necessary and useful tools that make it possible to form every day children and youth identified with the agility and information technology, in a world that speaks two languages and beings need of competent and futuristic vision.

PALABRAS CLAVES.

Inglés, TIC, aprendizaje, enseñanza, Habilidades comunicativas, ambientes virtuales, interactivo, información, comunicación, competencia, estrategia, educación, Globalización, recursos didácticos.

KEYWORDS.

English, TIC, learning, teaching, Communication skills, virtual environments, interactive information, communication, competition, strategy, education, Globalization, teaching resources.

CONTENIDO.

	Pág.
RESUMEN	3
SUMMARY	3
PALABRAS CLAVES	4
KEYWORDS	4
CAPITULO 1. MARCO GENERAL	8
1.1 INTRODUCCIÓN.....	8
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.4 OBJETIVOS.....	11
1.4.1 <i>Objetivo General</i>	11
1.4.2 <i>Objetivos Específicos</i>	11
1.5 HIPÓTESIS	12
1.6 ANTECEDENTES.....	12
CAPITULO 2. MARCO TEÓRICO	15
2.1 USO DE LAS TIC	19
2.2 EL MODELO INSTRUCCIONAL Y MODELO PEDAGÓGICO SELECCIONADO: ADDIE Y CONSTRUCTIVISMO	22
2.3 WEB 2.0	28
2.4 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE – AVA.....	29
2.5 DISEÑO DE ESTRATEGIAS TIC	31
2.6 SÍNTESIS DEL MARCO TEÓRICO	33
CAPITULO 3. METODOLOGÍA	34
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	34
3.1.1 <i>Enfoque</i>	35
3.1.2 <i>Método</i>	36
3.1.3 <i>Fases de la investigación</i>	37
3.1.4 <i>Definición de Variables</i>	37
3.1.4.1 Variables Independientes	37
3.1.4.2 Variables dependientes	38
3.2 POBLACIÓN	38
3.2.1 <i>Muestra</i>	38
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	39
3.3.1 <i>Fuente de información primaria</i>	39
3.3.2 <i>Fuente de información secundaria</i>	39
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	41

CAPÍTULO 5. CONCLUSIÓN.	54
5.1 CONCLUSIONES DEL DOCUMENTO.	54
5.2 LIMITACIONES Y DELIMITACIONES.	54
5.2.1 Limitaciones.....	54
5.2.2 Delimitaciones	55
5.2.3 Prospectivas.....	55
ASPECTOS GENERALES DEL DOCUMENTO.	56
6.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	56
ANEXOS.	58
1. DIARIO DE CAMPO/ OBSERVACIÓN DIRECTA	58
2. ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL AVA.....	59
CAPÍTULO FINAL	60
PROPUESTA. DISEÑO DEL AULA VIRTUAL.	60
<i>Título</i>	60
<i>URL del AVA</i>	60
<i>Modalidad</i>	60
<i>Perfil del usuario</i>	61
<i>Ámbito de aplicación</i>	61
<i>Área o campo de conocimiento a impactar</i>	61
<i>Objetivo del Ambiente</i>	61
<i>Descripción de la propuesta</i>	61
<i>Ruta para ingresar al AVA</i>	62
<i>Muestra</i>	63
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	64
<i>Recomendaciones:</i>	66
CONCLUSIONES	66
REFERENCIAS	68

LISTADO DE TABLAS

1. Análisis de encuesta de satisfacción AVA	42
2. Criterios de evaluación.....	43

LISTADO DE GRÁFICAS

1. Descripción de las fases del Modelo ADDIE.....	23
2. Modelo Instruccional ADDIE.....	25
3. Sinopsis del Marco Teórico.....	33
4. Encuesta de Satisfacción del AVA.....	41
5. Muestra de la implementación del AVA, Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	49
6. Interacción de estudiantes con el AVA.....	50
7. Clase presencial el aula física.....	51

ANEXOS

1. Diario de Campo/ Observación Directa	56
---	----

CAPITULO 1. Marco General

1.1 Introducción.

En el mundo cambiante, es necesario dentro del ejercicio pedagógico, que las estrategias y metodologías educativas estén en continua transformación, para motivar a estudiantes y educadores; de ahí, que la utilización de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación), que permiten interactuar con las realidades existentes, con el fin de garantizar que la institución esté a la vanguardia en la utilización de estas tecnologías. Dentro de las expectativas para el aprendizaje de una segunda lengua, es necesario el énfasis en el desarrollo de los ejes referidos a: procesos de interpretación; como competencia textual, principios de interacción y a los procesos culturales implicados en la ética de la comunicación, procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje y procesos de construcción de sistemas de significación como competencia gramatical, estas competencias se dan con el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.

La globalización exige que la educación responda a las demandas, es por este motivo, que surge la necesidad de educar y formar personas competentes para el mundo laboral y la educación superior. de acuerdo con lo anterior, es plausible implementar un proyecto donde se privilegien las estrategias didácticas en el aula, apoyadas en las TIC para el desarrollo de habilidades comunicativas, específicamente en el área de inglés; hablar, leer, escribir, escuchar, conociendo que su importancia radica en fortalecer los procesos de comprensión lectora mediante un ambiente de aprendizaje virtual que optimice los resultados académicos, la comprensión textual y adquisición de nuevos saberes en un idioma extranjero(inglés), el cual, es el medio para que los niños, y niñas puedan comunicarse, interactuar y demostrar las destrezas y habilidades adquiridas en la aprehensión y aprendizaje de una segunda lengua.

1.2. Justificación.

Hay poca información y conocimiento sobre cómo se enseña inglés en los estudiantes de Colegios públicos y privados de nuestro país. Se desconoce qué tan efectivos son los métodos y las estrategias de enseñanza, cuánto y qué tan bien aprenden inglés los estudiantes y menos aún, sobre los instrumentos y técnicas efectivas de evaluación. Esto es así porque lo que pasa en el aula de inglés carece de estudio. El hecho es que no hay investigación, análisis, sistematización de experiencias, ni debate sobre este tema en la SED (Secretaría de Educación Distrital); por lo tanto, no se aplican pruebas estandarizadas a los estudiantes de las diferentes instituciones para medir el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma Inglés; En la actualidad se carece de supervisión, apoyo, seguimiento o evaluación sistemática del desempeño del profesor de inglés.

Conocedores de esta realidad, se hace necesario que las instituciones adopten herramientas tecnológicas y que estas sean incorporadas en su currículo, diseñando ambientes de aprendizaje de acuerdo a los cambios tecnológicos con miras a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de inglés, para ello tomamos iniciativa con el Colegio Pedagógico Dulce María de la ciudad de Bogotá, Colombia.

Este proyecto pretende realizar cambios en el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés permitiendo el desarrollo de habilidades comunicativas y con estas mejorar las competencias y resultados académicos; por otro lado optimizar los niveles de aprendizaje, estrategias y metodologías innovadoras en el aula, las cuales se verán reflejadas en la utilización de las TIC como medio fundamental en este proceso, medio que le facilitará a los estudiantes de grado Tercero del Colegio Pedagógico Dulce María interesarse más en el inglés e interactuar con el mundo globalizado del siglo XXI.

Es de señalar, que la población beneficiada serán todos los estudiantes del nivel de Tercero de Primaria del Colegio Pedagógico de la ciudad de Bogotá (294 estudiantes) en primera instancia; puesto

que la prueba piloto se aplicará en este nivel, pero se proyecta que el impacto se multiplique para luego aplicarlo en todos los niveles tanto de primaria como en secundaria de la institución educativa mencionada, además permite incluir a todos los estudiantes que por limitaciones de tiempo y espacio no pueden asistir a clases o consultar a sus docentes respectivo; los cuales serán beneficiados con una herramienta didáctica que apoye su trabajo en el aula presencial, convirtiéndose en un recurso motivador y facilitador en la enseñanza del inglés; optimizando el uso del aula virtual, identifica fortalezas y debilidades de la aplicación de las TIC y finalmente este proyecto también proporcionará un estímulo a la investigación por parte de los profesores de otras asignaturas.

1.3 Planteamiento del Problema.

Actualmente cada vez los estudiantes muestran menor interés por el estudio del idioma inglés. En la institución en la cual se desarrollará esta investigación, esto es muy evidente; los estudiantes, manifiestan que las materias importantes son matemáticas, español y ciencias naturales, lo cual puede estar relacionado con las carreras que les interesan, ya que debido al nivel socioeconómico al que pertenecen, sus padres los alientan a que sigan carreras relacionadas con la banca, las ingenierías y las comunicaciones. Además por tratarse de un colegio académico no bilingüe, pocos tienen acceso salir al exterior a continuar estudios o programas de intercambio con el fin de mejorar el idioma.

Por las anteriores razones y además, teniendo en cuenta que los estudiantes actuales muestran gran apatía por los métodos tradicionales utilizados por los profesores y que contrario a esto, se identifican plenamente con la tecnología, aunque la usan principalmente para entretenerse, cuando la podrían poner al servicio del aprendizaje, se propone la siguiente investigación, con el objeto principal de aprovechar las herramientas tecnológicas para renovar la enseñanza del inglés, promoviendo de esta manera expectativas positivas hacia un aprendizaje significativo de dicha asignatura.

Dado que la problemática que se plantea a nivel general frente a la desmotivación hacia el aprendizaje del inglés, se percibe claramente en la institución objeto de estudio, en la cual se desempeñan como profesoras todas las autoras de este trabajo, se ve la necesidad de construir nuevas maneras de enseñanza y romper la barrera por aprender un idioma extranjero en los estudiantes del grado Tercero del Colegio Pedagógico Dulce María se ha propuesto diseñar actividades que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas.

1.3.1 Formulación del problema

¿Cómo desarrollar habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Pedagógico Dulce María ubicados en la Localidad de Suba de la Ciudad de Bogotá?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General.

Motivar a los niños de grado tercero en su proceso de enseñanza aprendizaje; mediante el desarrollo de habilidades comunicativas en el área de inglés implementando estrategias didácticas apoyadas en las TIC.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diseñar un instrumento con el cual los estudiantes logren el afianzamiento y aprendizaje asertivo de una segunda lengua (inglés), teniendo en cuenta las normas para la conformación de las AVA.
- Implementar actividades interactivas para enriquecer el vocabulario de palabras en inglés en los estudiantes del grado 3° de primaria a través de las Tic (guías didácticas, Canciones, sopa de letras, video clic, voki explicativos, chat, foros, etc.)
- Mejorar la escritura, lectura y pronunciación de palabras del idioma inglés utilizando las TIC.

1.5 Hipótesis

La implementación de un AVA como herramienta para apoyar el proceso de enseñanza del idioma inglés permitirá en los estudiantes de tercero de primaria fortalecer el desarrollo de habilidades comunicativas, las cuales se verán reflejadas en los resultados académicos.

1.6 Antecedentes

La implementación de una segunda lengua, se ha ido dando gradualmente, acorde con las exigencias en los avances tecnológicos y la insertación de las Tic como instrumentos pedagógicos, lo que la hace parte en la cotidianidad del discurso académico en todas las instituciones educativas.

Analizando que para los estudiantes el uso de ellas, son parte esencial de su vida y uso significativo en su cotidianidad y en la comunicación, surgen varias inquietudes:

- ¿Cómo emplear estos recursos en el área de inglés?
- ¿Cómo crear un ambiente de aprendizaje virtual, que propicie un mejor desempeño académico y desarrolle las habilidades comunicativas?

En países como México, Chile y España se viene implementando y elaborando proyectos que facilitan la enseñanza de las competencias del idioma Inglés; es el caso de La secretaria de Educación pública de México, que a partir del año 2009 introduce en su plan de estudios los elementos de la informática y la comunicación como instrumentos mediadores en la enseñanza del inglés.

En España surge un documento llamado “Método de trabajo por proyectos. Una estrategia didáctica para formar competencias en interacción con el contexto.” Documento presentado en el curso Lineamientos generales para el diseño del currículo por competencias para la Educación Superior. Universidad de los Llanos, Sede Barcelona, España.

En República Dominicana, Valenzuela, J. R. y Ramírez, M. S. (2010, junio). “Transe-formando a los Profesores: desarrollo de competencias para una Sociedad Basada en Conocimiento mediante objetos de aprendizaje abiertos. Ponencia presentada en el XI Encuentro Internacional Virtual Educa, Santo, Domingo.

En Colombia, el profesor Jorge Montes ha alojado en la herramienta de Gestión de Proyectos de Eduteka (<http://www.eduteka.org/ProyectosClase.php>) según fecha de la Última modificación 2013-02-11 (20:31:44) la experiencia desarrollada en “el Colegio Betania de Villa Esperanza” es un ejemplo el cual permite demostrar la importancia de estas estrategias en la enseñanza del inglés, pues a través de programas tecnológicos, facilita la adquisición del vocabulario y las estructuras básicas en la conformación de enunciados y oraciones al mismo tiempo que con actividades interactivas logró despertar el interés de los estudiantes de 5 de primaria en la mencionada institución, conduce al estudiante a poner en práctica cada una de las habilidades comunicativas del inglés, mejorando sus resultados académicos de la asignatura y proyectándolos el uso práctico del idioma en otros escenarios y motivando a continuar estudios superiores en idiomas.

Otro ejemplo es “La Institución Educativa Mercedes Abrego”, la cual pertenece al sector oficial, ubicada en la zona urbana de Montería (barrio Pastrana Borrero) con estudiantes de estrato 0, 1 y 2, con pobreza extrema. Crearon un blog para desarrollar habilidades comunicativas, a través de las TIC y textos literarios en el inglés <http://levisenglishteacher.blogspot.com> en el año 2011; Dado que los estudiantes presentan dificultades en su aprendizaje, apatía a los procesos y poca motivación, obteniendo como resultado hábitos de lectura, enriquecimiento de vocabulario y practica de frases de rutina en cada momento de la vida permitiendo identificar las nuevas demandas que se formulan en el dinámico contexto social y nos conduce a pensar eficaces alternativas de solución, en relación con el diagnóstico reconocido.

El manejo de un segundo idioma, además de optimizar los canales de comunicación, amplía la capacidad de interpretación de los distintos contextos, premisa que ha de verse reflejada en los resultados académicos de cada estudiante.

El uso de las TIC facilita la implementación del AVA , Ambiente Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Ingles.

El propósito es interactuar con los AVA para mejorar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma ingles; creando un escenario de práctica donde vivenciar la comunicación y el razonamiento en el actual contexto donde se evalúa por competencias; condición que es insoslayable si se habla de una propuesta académica de calidad y en concordancia con el llamado que se hace desde el mundo globalizado.

Por consiguiente se ha tomado otro referente: Colegio Julio Flórez en el año 2011, un grupo de docentes liderados por la rectoría del plantel tomaron como meta de direccionamiento institucional en la incursión al Bilingüismo, para ello diseñaron estrategias pedagógicas apoyados en las TIC, creando un blog para la asignatura del inglés; logrando el fortalecimiento espacios de aprendizaje significativo, concursos lúdicos que permitieron manejo de comandos básicos, rutinas de saludo, mejorando los resultados académicos tanto a nivel interno como externo, reconociendo que en el último año, ésta es una de las instituciones que se encuentra en nivel superior en pruebas saber externas. Además, una completa innovación se inicia con la implementación de prácticas educativas que mejoren los resultados en el proceso de enseñanza del idioma inglés y la interactividad con otros planteles.

De esta manera, el proyecto que se pretende llevar a cabo en el Colegio Pedagógico Dulce María con los estudiantes de grado 3°, es innovador, ya que a partir de la implementación de la lúdica y el uso de las TIC en un Ambiente Virtual de Aprendizaje, permite a los estudiantes diferenciar el aprendizaje virtual del presencial, demostrando así, el desarrollo de competencias comunicativas en Inglés y acercando a estudiantes y docentes fuera del aula de clases normal.

CAPITULO 2. Marco Teórico

La presente investigación se basa en conocer las causas de reprobación de los estudiantes del grado 3° de primaria la asignatura de inglés, así como también conocer la influencia que tiene la enseñanza de la misma. Actualmente el idioma inglés es considerado como una herramienta fundamental para ampliar el campo ocupacional, favorecer nuestro intelecto y es esencial para tener éxito en casi cualquier ámbito de la vida. El manejo de dicha lengua constituye el acceso a un mundo globalizado.

El inglés se ha convertido en el idioma de los negocios, de las universidades internacionales, del deporte (la mayoría de los términos usados son anglicismos), de la ciencia y de Internet, donde el 80% de la información que circula está escrita en el lenguaje anglosajón.

La enseñanza de una lengua extranjera ha seguido los caminos teóricos propuestos por la lingüística y las ciencias del lenguaje.

La concepción de lenguaje ha pasado por la visión puramente estructuralista, sistema, por la visión mentalista, que ve el lenguaje como fenómeno biológico y cuya tarea es “descubrir la verdad acerca de la facultad lingüística”, como diría Chomsky, hacia aquella que reconoce que la existencia del lenguaje implica la existencia de un hombre social y que se debe tener en cuenta el contexto total de interacción entre el individuo y su entorno humano, como argumentaba Halliday; conocer una lengua implica conocerla como sistema, como conocimiento, como comportamiento, y como arte.

Estudiar una lengua extranjera debe formar de tal manera a las personas que le permitan funcionar apropiadamente dentro del contexto cultural de esa lengua, tener un dominio que le permita comunicarse con hablantes de esa lengua en situaciones reales; lo que Cummins (en Guzman-Johannessen y Bustamante- López, 2002) denomina las habilidades comunicativas interpersonales básicas (BICS) o lenguajes conversacional.

Como lo plantea la guía de Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjera: inglés, del Ministerio de Educación Nacional, el conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado es lo que define las competencias. En el caso del inglés se espera desarrollar **la competencia comunicativa**, la cual incluye:

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

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

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

La competencia comunicativa no se puede trabajar aisladamente pues implica un saber/hacer flexible, que se actualiza en contextos significativos y que supone la capacidad para usar los conocimientos acerca de la lengua en diversas situaciones, tanto dentro como fuera de la vida escolar. Por esta razón, la

propuesta abarca también el desarrollo de habilidades y saberes que se relacionan con las dimensiones ética, estética, social y cultural de la lengua que se aprende. Desarrollar esas habilidades y saberes permite a los estudiantes ampliar sus conocimientos sobre el mundo, explorar sus habilidades sociales y conocer los aspectos culturales propios de la lengua que se aprende.

El desarrollo de habilidades comunicativas tiene como otra característica, la posibilidad de transferencia en el sentido en que una habilidad comunicativa no se desarrolla para un momento o acción determinados, sino que se convierte en una cualidad, en una forma de respuesta aplicable a múltiples situaciones que comparten esencialmente la misma naturaleza; de allí que se hable de que las habilidades comunicativas desarrolladas por un individuo configuran una forma peculiar de resolver tareas o resolver problemas en áreas de actividad determinadas.

La escuela como espacio donde se desarrollan los procesos de aprendizaje, es indudable que la aparición de los medios tecnológicos ha afectado a la forma en que los individuos aprendan. Estos ambientes instruccionales, tal como se conocen, han comenzado a transformarse en la actualidad para adaptarse a la sociedad de la información. Sin embargo, en el aula de clase, los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollan en las instituciones educativas tradicionales parecen presentar cierta rigidez para una educación futura y requieren para ello adaptaciones como:

- Las coordenadas espacio-temporales que se configuran y que determinan muchas de las variables del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las instituciones u organizaciones que administran la enseñanza, en cuanto que la utilización de las telecomunicaciones requieren nuevos sistemas de distribución de los materiales, nuevas estructuras de comunicación de usuario con la organización y, en consecuencia, nuevas fórmulas de diseño y producción de los materiales y cursos.

La implantación de estos nuevos sistemas, sobre todo en lo que al acceso y utilización por parte del usuario se refiere; entendiéndose por usuarios tanto profesores como alumnos.

Aparecen nuevos ambientes de aprendizaje que no parece que vayan a sustituir a las aulas tradicionales, pero que vienen a complementarlas y a diversificar la oferta educativa.

La posición del estudiante cambia, ya que debe asumir la responsabilidad de sus propios procesos de aprendizaje. La posición del docente, quien deja de ser la única fuente de información y se convierte en un activo participante de la comunidad de aprendizaje, pues define un clima estimulante en el plano intelectual, que funciona como modelo para la definición y solución de problemas, y la ayuda necesaria a sus educandos y favorece en ellos la autoconducción de sus aprendizajes. Mucho más que un cambio de técnicas, esta nueva visión exige un cambio de mentalidad en todos los involucrados en la enseñanza, especialmente directores y docentes.

La evolución misma de las tecnologías de la información, en el contexto definido por una sociedad de servicios, plantea nuevos desafíos a la educación, ya que en el futuro la obtención y organización de la información se convertirá en la actividad vital dominante para una parte importante de la población. Pero, al mismo tiempo que las TIC contribuyen al vertiginoso cambio que exige nuevas destrezas y cambios en los objetivos, pueden contribuir a su logro y dominio. En ello reside uno de los papeles cruciales que las TIC pueden desarrollar en el sector educativo.

Stonier en un trabajo titulado "Education: Society's number-one enterprise" (1989) señala algunos de los objetivos que comienza a requerir nuestra sociedad y que complementan, necesariamente, la educación para el empleo predominante en el actual sistema educativo.

Educación para el empleo: La sociedad sigue necesitando fuerza de trabajo, pero ahora cada vez más versátil, capaz de responder a las cambiantes necesidades de la economía y la sociedad, mediante destrezas básicas necesarias en una economía avanzada de la información.

Educación para la vida: Implica entender la realidad que a uno le toca vivir y entenderse él mismo, cambiar de ganarse la vida al aprendizaje de cómo vivir.

Educación para el mundo: Entender el impacto de la ciencia y la tecnología en todos los aspectos de la sociedad, que requiere, además de las disciplinas tradicionales, un punto de vista más global (educación para la responsabilidad ambiental, desarrollo armonioso de las relaciones intra e inter sociedades,...).

Educación para el auto-desarrollo: Desarrollar las facultades críticas para que los alumnos sean capaces de entender conceptos y desarrollarse por sí mismos (favorecer una imaginación más creativa, pero también destrezas artísticas, físicas y sociales, y en particular destrezas comunicativas y organizativas).

Educación para el ocio: Debemos educar para un uso constructivo del tiempo de ocio y al mismo tiempo la educación debe ir convirtiéndose en una actividad placentera. Los estudiantes van hacia una explosión de información donde ellos mismos deben buscar aquello que consideran interesante y divertido.

2.1 Uso de las TIC

Los usos que hoy se delinear para Internet son más bien constructivos. Los servicios de internet son herramientas que pueden ser usadas para construir cosas, para hacer cosas.

En cuanto al uso educativo de las TIC, parece claro que éstas abren nuevas posibilidades, pero a condición de:

Superar las orientaciones tecnocrática (los medios por los medios) y míticas (la salvación por la vía de las nuevas tecnologías)

- Insertar el uso de las TIC en una pedagogía diferente a la habitual, preocupada sólo por la transmisión pasiva y/o la destreza técnica, evitando usar las TIC sólo como medio novedoso o con finalidad en sí mismas.
- Tener en cuenta la desigualdad social y territorial que las TIC pueden aumentar, por ejemplo, si el acceso a Internet favorece el aprendizaje en un área, pero unas personas lo tienen en el hogar y otras no); el objetivo igualitario ha de ser fundamental y permanente, tanto en la forma de usar las TIC en la educación como en la pelea por su democratización social
- No olvidar las diferentes sensibilidades y formas de aprendizaje del alumnado (por ejemplo, diferentes formas de acercamiento y trabajo entre chicos y chicas, en algunos casos al menos).
- Utilizar las TIC relacionando críticamente lo `real´ y lo `virtual´, de tal forma que se enriquezcan ambos contextos.

Una de las principales contribuciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sobre todo de las redes como Internet, al campo educativo es que abren una variedad de posibilidades formativas en la educación en todos sus niveles preescolar, primaria, secundaria, superior; disciplinas y áreas como: (Matemáticas, Castellano, Sociales, Ingles, Tecnología, Ciencias Naturales, Educación Física, entre otros). Es por esta razón que hemos elegido el idioma Ingles como asignatura fundamental para hacer uso de las TIC implementando un AVA como medio didáctico que motive al estudiante.

De acuerdo con lo anterior, el uso de las nuevas tecnologías para el manejo de la información y el mejoramiento de la comunicación, se convierte en un importante bastón para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas. No obstante, es necesario precisar qué se entiende por tecnología aplicada en la escuela.

Las políticas de integración de las TIC en los sistemas educativos latinoamericanos se presentaron a partir de la década de 1990, por una parte debido a la disminución de los costos de los equipos y por otra a la presión ejercida por la comunidad internacional frente al tema económico. En cada país la implementación de las TIC fue diversa al igual que sus alcances y población beneficiada. Los computadores han entrado a nuestras escuelas más por un afán modernizador y la presión de unas políticas económicas internacionales que por una reflexión filosófica, pedagógica, política y ética que les dé sentido en relación con el tipo de sociedad, de ciudadanos y de país que queremos construir.

En Colombia, fueron las escuelas privadas las que inicialmente incorporaron las computadoras en el ámbito educativo, la mayor parte de ellas por las capacidades financieras de los padres de familia, quienes buscaban que sus hijos no estuvieran relegados de las nuevas tecnologías y por ende de la actualización y el manejo de la información que éstas ofrecen. Al principio de los 90 no se registran en Colombia políticas públicas de integración de TIC; la mayoría de las computadoras presentes en el sistema educativo eran adquiridas por esfuerzos aislados o programas municipales o departamentales, pero la cobertura se limitaba a las principales localidades.

En 1994, el Gobierno Nacional expidió la Ley General de Educación, en la cual, por primera vez se contempla el área de Tecnología e Informática, obligando de esta manera la modificación del currículo y el ingreso de docentes que cumplieran con el perfil para orientar el área mencionada. En el año 1999 se implementó un programa de dotación de tecnologías de la información y la comunicación, para establecimientos educativos oficiales de educación media, denominado “Aulas de Bilingüismo”, las cuales en su primera fase (757 aulas) constaban de 15 computadoras y una red de datos que las interconectaba con el fin de ejecutar un software llamado “English Discoveries”, éstas no estaban conectadas a la Internet.

Como se evidencia en los apartados anteriores, hasta ese momento las políticas estatales han abordado la introducción de las TIC en el sistema educativo de manera fragmentaria, discontinua y débilmente

coordinada. De igual manera, para este tiempo los programas de formación de docentes no incluyen en sus mallas curriculares las TIC, retardando de esta manera el análisis reflexivo sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la escuela. A la hora de introducir las TIC en la escuela prevalecen las tendencias del mercado sobre las necesidades del sistema educativo.

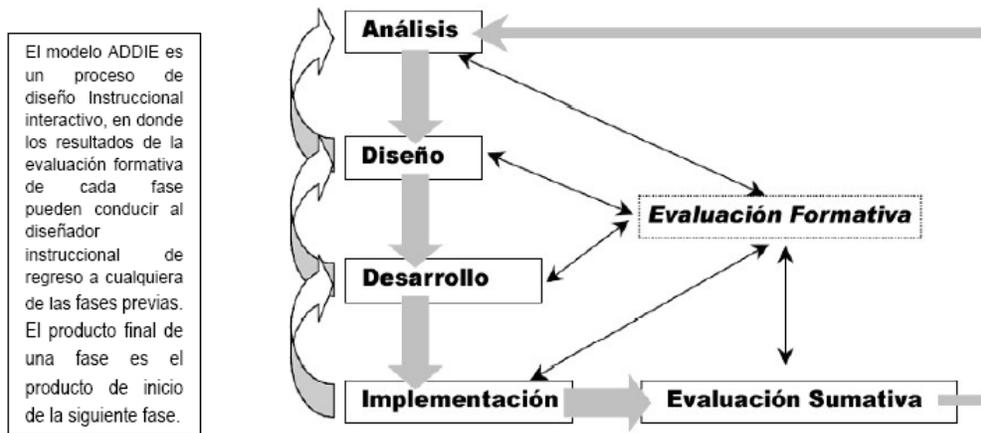
En el año 2008, se divulgó el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y la Comunicación o “Plan TIC Colombia: En línea con el futuro”, el cual contempla por primera vez un programa estructurado y la visión de las TIC para la próxima década. Por lo anterior, el 30 de julio de 2009, se sancionó la Ley 1341, convirtiendo el entonces Ministerio de Comunicaciones en el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de igual manera se creó un marco normativo para el desarrollo del sector con el fin de promover el acceso y uso de las TIC.

2.2 El Modelo Instruccional y Modelo Pedagógico Seleccionado: ADDIE y Constructivismo

La propuesta de diseño Instruccional que queremos implementar en el Colegio Pedagógico Dulce María para la creación de nuestro AVA, está apoyada en el Modelo ADDIE desarrollado con el soporte teórico que propone el modelo pedagógico Constructivista con soportes de la Pedagogía Conceptual que busca que sea dinámico, activo, apuntando a una formación integral de nuestros estudiantes y que se ajuste al desarrollo personal, mental e intelectual teniendo en cuenta las tres fases de la persona: Afectiva, Cognitiva y Expresiva.

El Diseño ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador Instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.

El modelo Addie define cinco fases, que son:



Descripción de las fases del Modelo ADDIE

Grafico 1. Descripción de las fases del Modelo ADDIE.

- Análisis: Es el proceso de definir que es aprendido. Tiene como tareas:
 - ✓ Evaluación de necesidades
 - ✓ Identificación del Problema
 - ✓ Análisis de tareas
 - ✓ Tiene como resultados:
 - ✓ Perfil del estudiante
 - ✓ Descripción de obstáculos
 - ✓ Necesidades, definición de problemas
- Diseño: Es el proceso de especificar cómo debe ser aprendido. Tiene como tareas:
 - ✓ Escribir los objetivos
 - ✓ Desarrollar los temas a evaluar
 - ✓ Planear la instrucción

- ✓ Identificar los recursos
 - ✓ Tiene como resultados:
 - ✓ Objetivos medibles
 - ✓ Estrategia Instruccional
 - ✓ Especificaciones del prototipo
- Desarrollo: Es el proceso de autorización y producción de los materiales. Tiene como tareas:
 - ✓ Trabajar con productores
 - ✓ Desarrollar el libro de trabajo, organigrama y programa
 - ✓ Desarrollar los ejercicios prácticos
 - ✓ Crear el ambiente de aprendizaje
 - ✓ Tiene como resultados:
 - ✓ Storyboard
 - ✓ Instrucción basada en la computadora
 - ✓ Instrumentos de retroalimentación
 - ✓ Instrumentos de medición
 - ✓ Instrucción mediada por computadora
 - ✓ Aprendizaje colaborativo
 - ✓ Entrenamiento basado en el Web
 - Implementación: El proceso de instalar el proyecto en el contexto del mundo real. Tiene como tareas:
 - ✓ Entrenamiento docente
 - ✓ Entrenamiento Piloto
 - ✓ Tiene como resultados:
 - ✓ Comentarios del estudiante
 - ✓ Datos de la evaluación

- Evaluación: El proceso de determinar la adecuación de la instrucción. Tiene como tareas:
 - ✓ Datos de registro del tiempo
 - ✓ Interpretación de los resultados de la evaluación
 - ✓ Encuestas a graduados
 - ✓ Revisión de actividades
 - ✓ Tiene como resultados:
 - ✓ Recomendaciones
 - ✓ Informe de la evaluación
 - ✓ Revisión de los materiales
 - ✓ Revisión del prototipo

Cada componente de la instrucción es gobernado por resultados de aprendizaje, los cuales han sido determinados después de pasar por un análisis de las necesidades del estudiante. Estas fases algunas veces se trasladan y pueden estar interrelacionadas. Por lo tanto, proveen una guía dinámica y flexible para el desarrollo efectivo y eficiente de la instrucción.

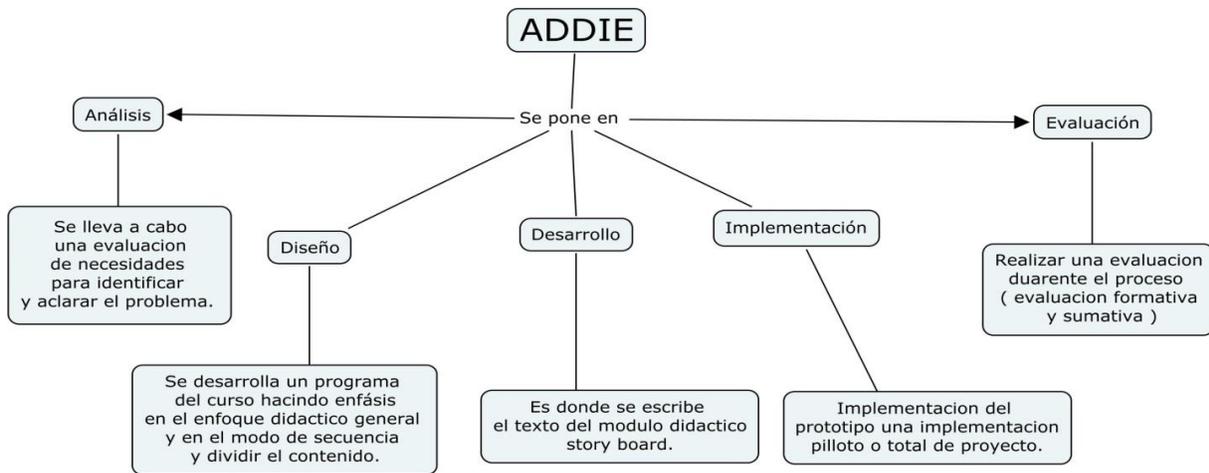


GRAFICO 2. Modelo Instruccional ADDIE

Se hace necesario hablar de pedagogía conceptual como modelo pedagógico que ha surgido como el resultado de largos años de reflexión e investigación en la Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia, FAMDI, naciendo como paradigma para suplir las necesidades y responder a los retos educativos de la sociedad del próximo siglo. Busca formar instrumentos de conocimiento desarrollando las operaciones intelectuales y privilegiando los aprendizajes de carácter general y abstracto sobre los particulares y específicos, planteando dentro de sus postulados varios estados de desarrollo a través de los cuales atraviesan los individuos a saber, el pensamiento nocional, conceptual, formal, categorial y científico.

Teniendo en cuenta el perfil y las condiciones de esta pedagogía que perpetúan las bases fundamentales que solidifican la asertividad en la enseñanza se desprende que:

- Su utilidad es importante porque permite que el alumno desarrolle el trabajo escolar por si solo y descubra que puede aprender, y que el aprender no es algo difícil ni tedioso.
- Este modelo pedagógico: Pedagogía Conceptual se viene aplicando en el colegio Pedagógico Dulce María desde el 2006 fundamentado en la teoría de la Fundación Alberto Merani, con su fundador Miguel de Zubiria, quien su objetivo principal es, en definitiva promover el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando a los estudiantes según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan y su edad mental, actuando de manera consecuente con esto, garantizando además que aprehendan los conceptos básicos de las y ciencias las relaciones entre ellos. Esta teoría la podemos reflejar en el AVA a través de la aplicación de los instrumentos y operaciones mentales, de acuerdo a las edades que estamos trabajando es poner a prueba su competencia mediante el ordenamiento de la información que se les suministre buscando como apoyo el juego y el descubrimiento de sus saberes.
- Para hacer exitosa la enseñanza, centrada en el aprendizaje, se requiere de la presencia de diversos dispositivos, como medios y mediaciones pedagógicas, para posibilitar la formación apoyada en las relaciones entre enseñanza y aprendizaje.

- Identificar y comparar los modelos pedagógicos, a partir de los conceptos articuladores: formación, instrucción, enseñanza, aprendizaje, didáctica,... a partir de la construcción de cuadros comparativos.
- Reconocer los fundamentos y características de los modelos pedagógicos y realizar un análisis crítico de los mismos, mediante la presentación de la influencia de éstos en las prácticas educativas.
- Estamos en capacidades para argumentar sobre las principales teorías que soportan los modelos pedagógicos, a partir de nuestro quehacer académico.
- Reconocer los fundamentos y características de un modelo pedagógico y establecer relaciones, identificando los componentes de un proceso educativo y del análisis de determinados para realizar nuestro Proyecto.

El modelo Constructivista que admite los aportes de la psicología genética, la cual explica como el conocimiento de la realidad se realiza a través de procesos de asimilación y de acomodación. El primero entendido como la información a los esquemas o estructuras cognitivas del individuo y la segunda como la modificación de los esquemas asimilados asegurándose una interpretación acorde con lo real; también admite que el desarrollo de las estructuras mentales va de acuerdo con el desarrollo biológico. Se demuestra que la relación con el mundo es mediatizada por las representaciones mentales que de él tengamos y que están organizadas en forma de estructuras jerarquizadas que varían en el proceso evolutivo del individuo. En la dimensión pedagógica, se considera que el desarrollo se debe a procesos biológicos y es independiente a los procesos de aprendizaje.

En el constructivismo se promueve la construcción el conocimiento en tres dimensiones: vida cotidiana, vida escolar y vida social; en cuanto al conocimiento, lo cognitivo, axiológico y procedimental formando con ello personas autónomas, críticas y capaces de transformar la realidad.

En la metodología comprende actividades que llevan a la construcción del conocimiento se parte de los pre conceptos de los estudiantes, de sus intereses y de actividades como la indagación, la experimentación, y de experiencias que van desde lo concreto para llegar a lo abstracto, salidas, trabajo de campo y el contacto con la naturaleza y la sociedad; la acción investigativa da lugar a la formación del pensamiento. Se usan métodos como el inductivo y deductivo, se practica el aprendizaje significativo.

Dentro de las estrategias se resalta el uso de mapas conceptuales, estructuras cognitivas, técnicas, materiales didácticos y narrativos.

El rol del docente es un orientador y guía, facilitador, estimulador del desarrollo, acompañante del proceso de construcción del conocimiento, investigador, crítico, inquieto, flexible, creativo e innovador.

El rol del estudiante se convierte en el centro y el objeto del proceso educativo, constructor de su propio conocimiento, determina su ritmo de aprendizaje, es el gestor de sus propios procesos influyendo sobre los contenidos y en la construcción del curricular; es dinámico, creativo, innovador y autónomo.

La evaluación del aprendizaje es permanente e integral, incluyendo la valoración de los procedimientos, las actitudes y conocimientos, es cualitativa y cuantitativa, usa la autoevaluación y coevaluación o interevaluación.

2.3 Web 2.0

En primera instancia debemos aclarar que Internet y la Web (WWW - World Wide Web) no son términos sinónimos. Según Wikipedia, Internet es un conjunto de redes de computadores interconectadas mediante alambres de cobre, cables de fibra óptica, conexiones inalámbricas, etc. Entre tanto, la Web es un conjunto interconectado, mediante hipervínculos y direcciones (URLs), de documentos y otros recursos.

Internet posibilita el acceso a servicios como correo electrónico, transferencia de archivos por FTP, la Web (www), etc.

El cubrimiento mediático de la Web 2.0 se concentra en los servicios o aplicaciones comunes de esta, tales como los Blogs, el compartir video (video sharing), las redes sociales (socialnetworking) y el “podcasting”; una Web con una interconexión social mucho mayor en la que las personas pueden realizar contribuciones en la misma medida en la que consumen información y utilizan servicios. Si nos atenemos a cómo se articuló originalmente la Web 2.0 nos encontramos que de hecho es un término “sombrija” que intenta expresar claramente el conjunto de ideas que la sostienen para tratar de entender las manifestaciones de las novedades que ofrecen esos servicios Web dentro del contexto de las tecnologías (TIC) que los han producido.

Para muchas personas, una respuesta concisa sobre qué es la Web 2.0 hace referencia a un grupo de tecnologías que se consideran profundamente asociadas con el término, los ya mencionados blogs, wikis, “podcasts”, sistemas de sindicación simple (RSS), etc. que facilitan una Web socialmente más conectada en la que cualquiera puede agregar o editar la información presentada.

Pero una respuesta más larga es más complicada pues tiene que ver con economía, tecnología (TIC) y nuevas ideas sobre de la sociedad conectada. Para muchos, simplemente es tiempo de volver a invertir en tecnología (TIC), es un tiempo de renovada exuberancia después del estallido de la burbuja de las “punto com”.

2.4 Ambiente Virtual de Aprendizaje – AVA

Podemos decir que un ambiente virtual de aprendizaje **es** un entorno de aprendizaje mediado por tecnología, lo cual transforma la relación educativa, ya que la acción tecnológica facilita la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, agregando a la relación educativa, nuevas

posibilidades y limitaciones para el aprendizaje. Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismo.

Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación y a la creación de entornos virtuales de aprendizaje nos dan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo.

Al tratar de definir con cierta precisión algunos de los aspectos relevantes que conforman un ambiente de aprendizaje, busco que nos acerquemos por una vía natural a lo que es un ambiente virtual de aprendizaje, ya que en principio debemos concebir éste como un espacio con todos los aspectos señalados en la definición de ambiente de aprendizaje, con la diferencia de que tanto el diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales, entre otros están mediados por las tecnologías. Es decir, aquí las tecnologías van a operar como instrumentos de mediación, en tanto van a ser el medio utilizado para la construcción de ese espacio que propone una estructura de acción específica para aprender y, desde donde, cada estudiante interactúa según sus oportunidades y estrategias para el aprendizaje tecnológicamente mediado.

En su estudio sobre *Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación*, Suárez define los entornos virtuales como "un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales. Esto es, un EVA orienta una forma de actuación educativa dentro de unos márgenes tecnológicos". Y esa nueva forma de orientar la acción que nos proporcionan las TIC, y con ello un EVA, facilitan entre otras:

- Las posibilidades de acceso a la información y a la comunicación (material digital e hipertextual).
- La libertad del estudiante para orientar su acción, en tanto amplían su concepción del qué, dónde y con quiénes se puede (y es necesario) aprender.
- La ampliación de estrategias de aprendizaje.

- La relación con las tecnologías, y las posibilidades de aprender con tecnología y aprender de tecnología.
- Los efectos cognitivos gracias a la interacción con la tecnología informacional, que ponen en evidencia que éstas modifican las estrategias de pensamiento, sus formas de representación, las estrategias de meta cognición, las formas de ver el mundo y ciertas habilidades de procesamiento y comunicación de la información, que efectivamente sirven de guía, apoyando y organizando, el proceso de aprendizaje un re-encuadre del concepto de aula, de clase, de enseñanza y aprendizaje, una forma renovada de comprender la interacción entre estudiantes, ya que la eleva exponencialmente a múltiples posibilidades -y limitaciones- de comunicación que sólo pueden hacerse con esta tecnología y no con otras.
- La posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada herramienta, ampliando el repertorio de lo que podemos pensar y hacer cooperativamente las representaciones simbólicas y herramientas complejas de actuación basadas en la interacción cooperativa entre personas.

2.5 Diseño de Estrategias TIC

Con este proyecto se pretende en un lenguaje de programación **Moodle** que es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto, diseñar estrategias de aprendizaje interactivo para los estudiantes del grado tercero de primaria en nuestro colegio donde tenga dispuestos los materiales didácticos o las instancias de mediación que requiera el curso para la conceptualización y el acceso a la información: textos, imágenes, videos, audios, animaciones, simulaciones, software, hipertextos, hipermedios, glosarios, etc. Dichos materiales pueden ser diversos y tener en cuenta los distintos estilos de aprendizaje.

Crear espacios donde los estudiantes de tercero de primaria tenga propuestas unas actividades de ejercitación y de aplicación del conocimiento a situaciones concretas: software especializado,

herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas, chat, cuestionarios con respuesta en línea, etc.)

Un espacio de ejemplificación donde se presenten situaciones prototípicas, aplicaciones y proyecciones de los conceptos al mundo real y cotidiano.

Un espacio donde disponga de diferentes recursos de evaluación y autoevaluación software especializado, herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas lúdico-tecnológicas, cuestionarios, etc.)

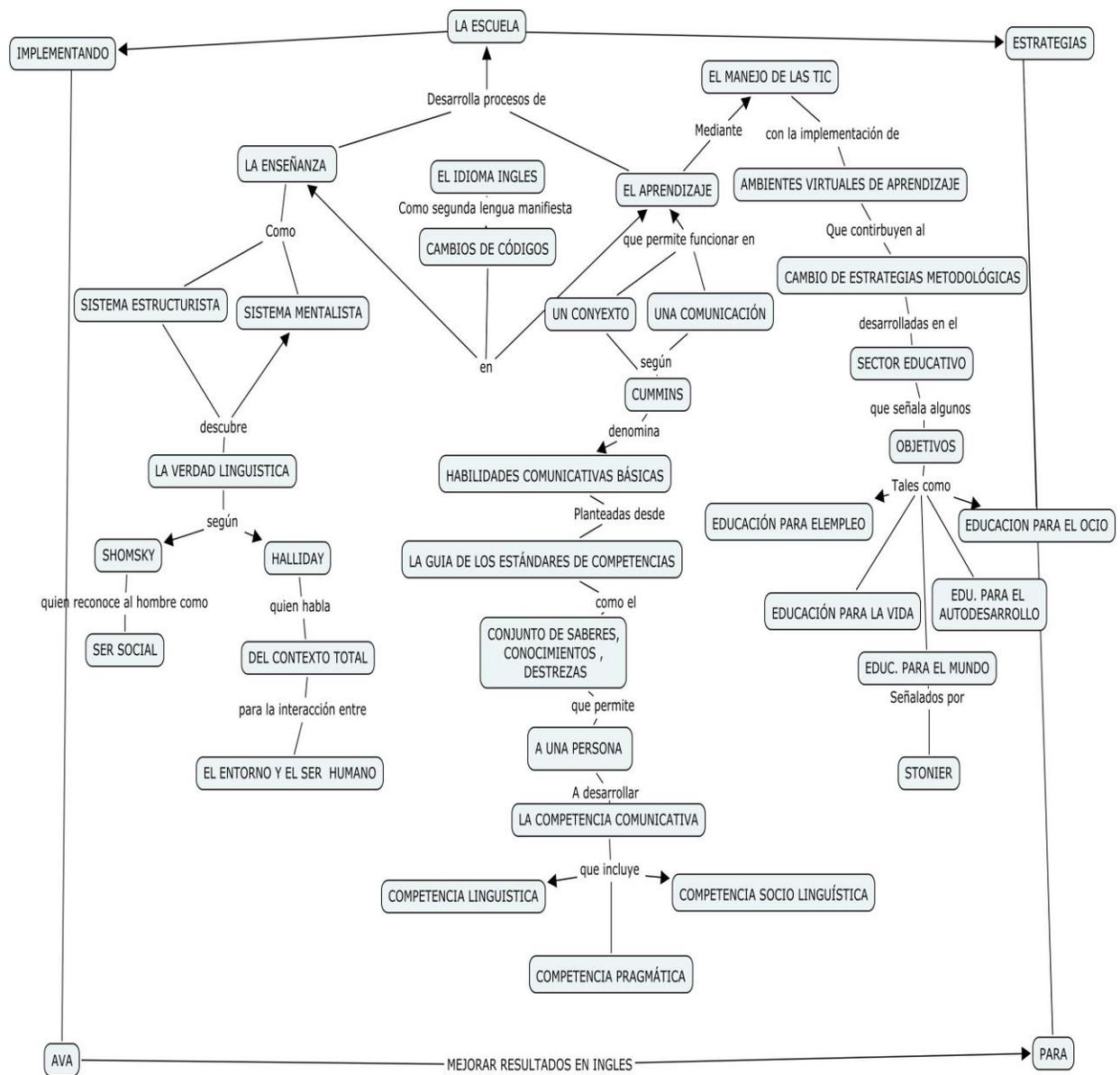
Un espacio de comunicación donde todos los miembros del grupo puedan interactuar y puedan recurrir para informarse y resolver dudas (foros, diálogos, correo electrónico)

Un espacio de socialización en el que los estudiantes y el docente puedan poner en común el desarrollo de las distintas actividades de seguimiento y de evaluación.

Un espacio donde se disponga el diseño general del curso con sus componentes fundamentales (objetivos, metodología, temáticas, evaluación, bibliografía y cibergrafía)

Ahora bien, para disponer estos espacios es necesario: un conocimiento en el área de saber específica, en la didáctica general y específica y en el uso de recursos tecnológicos.

2.6 Síntesis del marco teórico



Gráfica 3. Sinopsis del Marco Teórico.

CAPITULO 3. Metodología

Son muchas las formas de encontrar las fuentes que hacen posible reconocer las problemáticas que se presentan a nivel pedagógico, a partir de la teoría que se desprende del binomio de la cualificación-descripción en el discurso metodológico de (Sampieri), otros estudiosos en la metodología de los proyectos de investigación, con características similares; opinan que el centro del estudio es el sujeto al cual va dirigida la investigación, trabajando en dos planos fundamentales; el plano de la objetividad del estudio y el plano de la subjetividad que atiende a razones enteramente axiológicas y sociales.

En esencia la investigación, parte de una observación delimitada por la problemática, que en este caso se sitúa en el discurso de la enseñanza del inglés, en los estudiantes del grado tercero del Colegio Pedagógico Dulce María. Su carácter Holístico nos refiere a una necesidad integral, ya, que la intención final es proveer a los estudiantes de las herramientas necesarias que fundamenten las competencias lingüísticas en el idioma Inglés, teniendo en cuenta su medio socio económico y familiar, confiando de esta manera un elemento que permite establecer su desarrollo y crecimiento escolar y futuro profesional y laboral.

El conocer en toda su extensión la población con la cual se desprende este proyecto y sus necesidades básicas en el aprendizaje del inglés, hace posible, dar pasos firmes durante todo el proceso investigativo y así garantizar que su aplicabilidad será satisfactoria para las futuras generaciones.

3.1. Tipo de investigación

Se basa en los parámetros establecidos dentro del modelo cualitativo - descriptivo (Sampieri), ya que se fundamenta en un análisis de los logros alcanzados por los estudiantes del grado tercero del Colegio Pedagógico Dulce María, buscando posibles causas de los bajos resultados obtenidos recurriendo a los datos estadísticos depositados en varios registros. Como docentes, se observa la responsabilidad ética y moral de buscar alternativas pedagógicas que nos permitan aumentar el nivel de logros de los estudiantes

del grado tercero y haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas y la pedagogía se planean estrategias que nos permitan mejorar los logros alcanzados haciendo uso de las habilidades, competencias y motivaciones individuales, con el compromiso de crear estrategias pedagógicas didácticas y dinámicas que nos arrojen los resultados propuestos buscando evolucionar en la obtención de logros educativos.

3.1.1 Enfoque

La investigación cualitativa estudia los contextos estructurales y situacionales, tratando de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica.

El presente proyecto se orientará bajo los parámetros del enfoque **Cualitativo** porque la muestra, la recolección de la información y el análisis se realizarán de forma casi simultánea y se efectúa un acercamiento a los sujetos de estudio, no se efectuará una medición numérica por lo cual la medición no es estadística. La recolección de los datos consiste en obtener puntos de vista de los estudiantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos); se preguntarán aspectos generales, utilizando preguntas abiertas.

Para Isabel Peleteiro de Vivas (Cómo Educar e Investigar Fuera del Aula Escolar. Caracas, FEDUPEL, 2000), la investigación cualitativa "...es aquella que se interesa por lo que la gente hace, cómo se comporta, cómo interactúa...En ella el docente-investigador trabaja desde adentro, se convierte en un miembro más del grupo, asume los significados que en este escenario se le dan a las situaciones. Aprende las diferentes interpretaciones del lenguaje de los usuarios y sus costumbres..." (págs.41).

La información se recolectará mediante una prueba piloto, aplicada a los estudiantes de tercero de primaria del Colegio Pedagógico Dulce María, sustentada en la observación detallada de cómo se resuelven las actividades planteadas en el ambiente de aprendizaje. En un protocolo se hará un registro

detallado de todas las acciones de los estudiantes frente a su trabajo en el aula. El análisis de dicho protocolo permitirá identificar las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje para verificar el alcance de los objetivos propuesto, para luego llegar a las conclusiones finales.

La investigación cualitativa cuenta con varias técnicas para la obtención de datos, como son:

- La observación.
- La entrevista.
- La revisión de documentos o análisis documental.
- El estudio de caso.
- Los grupos focales.
- Los cuestionarios.

Este será un compromiso entre docentes, directivas y estudiantes donde se pretende familiarizarlos con los dos escenarios el presencial y el virtual para analizar los resultados que medirán el impacto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje y medios tecnológicos al alcance de la comunidad educativa en el idioma inglés.

3.1.2. Método

En este proyecto de investigación se utilizará el método descriptivo, apropiado para campos educativos facilitando: a) recoger información factual que describa una determinada situación, b) identificar problemas, c) realizar comparaciones y evaluaciones, d) planificar futuros cambios y tomar decisiones. En cuanto al proceso puede tenerse en cuenta:

- Llevar a cabo una etapa de observación y registro de los hechos.
- Análisis de lo observado, estableciéndose como consecuencia definiciones claras de cada uno de los conceptos analizados.
- Realizar la clasificación de los elementos anteriores.
- Sistematización y prestación de los resultados

3.1.3. Fases de la investigación

- ✓ Fase I: Exploración o indagación.

Exploración de las percepciones, puntos de vista de los estudiantes del grado tercero de primaria frente a la clase tradicional Vs clase virtual, presentando una descripción detallada de situaciones, conductas observadas y sus manifestaciones frente a cada actividad ejecutada. El proceso de indagación será flexible, el propósito consistirá en “reconstruir” la realidad sobre el alcance del desarrollo de las habilidades comunicativas en el inglés.

- ✓ Fase II: Diseño del AVA

Aprovechando las herramientas tecnológicas que brinda Uniminuto en la plataforma moodle, se procede a diseñar el Ambiente Virtual de Aprendizaje utilizando colores atractivos, generando espacios donde se le dé la bienvenida, se proporcione recursos y materiales, foros.

- ✓ Fase III: Validación de los instrumentos en el proceso y se hace necesario validar el instrumento antes de aplicarlo (diseño de guías interactivas, estrategias didácticas como voki, explicativos, canciones, actividades, recursos, se sube material que apoye la enseñanza del inglés para despertar el interés de los estudiantes y cumplir el objetivo propuesto.

Recolección, Análisis de los datos y las conclusiones de las observaciones encontradas.

3.1.4. Definición de Variables

3.1.4.1 Variables Independientes

Aplicación de los AVA en el proceso de enseñanza del idioma inglés, como herramienta para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado tercero del Colegio Dulce María.

3.1.4.2 Variables dependientes

Evaluar los Procesos de pensamiento y niveles de desempeño en la asignatura de Inglés en estudiantes de tercero de primaria del Colegio Dulce María.

Desarrollo de competencias comunicativas en idioma Inglés por parte de los estudiantes de tercero de primaria del Colegio Dulce María

3.2 Población

El Colegio Pedagógico Dulce María, se encuentra en la localidad de Suba, siendo la segunda localidad con mayor densidad poblacional su extensión equivale al 6,3% del área total de Bogotá (o al 11,7% del área de Bogotá, sin incluir Sumapaz) y representando el 13.95% de la población total del Distrito Capital, además de ubicarse dentro de las localidades con crecimiento rápido de población; los habitantes de la localidad se concentran especialmente en tres UPZ, Rincón con 29,5% de la población, Tibabuyes con 21,6%, y Suba Centro con 13%. Lo anterior significa que el 64,1% de la población se concentra en las zonas con mayor problemática social, aproximadamente 636.961 habitantes. Históricamente la localidad de Suba ha sido un territorio de diversidad étnica y cultural.

El proyecto de investigación se ejecutará en el Colegio Pedagógico Dulce María como objeto de estudio a los estudiantes del grado tercero de primaria 250 estudiantes, de sexo femenino y masculino pertenecientes a los estratos sociales 1, 2 y 3.

3.2.1 Muestra

Se utilizará como técnica el Muestreo probabilístico: En este tipo de muestreo, todos los individuos de la población pueden formar parte de la muestra, tienen probabilidad positiva de formar parte de la muestra.

El tamaño de la muestra fue definido bajo el tipo **muestral fijo porcentual** para este proyecto de investigación corresponde al 4% del total de la población del colegio en los grados de tercero de primaria; es decir 10 estudiantes que se encuentran en un grupo etario de 8-10 años y constituyen un grupo socio-económico distribuido entre los estratos 1 al 3 siendo la mayoría pertenecientes al estrato 2.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Hace relación al procedimiento, condiciones y lugar de recolección de datos, dependiendo de las distintas fuentes de información tanto primaria como secundaria.

3.3.1 Fuente de información primaria

Es aquella información que se obtiene directamente de la realidad misma, en el aula de clase en forma directa, sin sufrir ningún proceso de elaboración previa. Son las que se recogerán por sí mismo en contacto con la realidad.

3.3.2 Fuente de información secundaria

Son registros escritos que proceden también de un contacto con la realidad, pero que han sido recogidos y muchas veces procesados por sus investigadores.

Como técnica de recolección de información primaria tenemos: la observación y entrevista semi estructurada.

En cuanto a las técnicas de recolección secundaria tenemos que decir, que los datos de información secundaria suelen encontrarse diseminadas, ya que el material escrito se dispersa en múltiples archivos y fuentes de información.

La técnica de la fuente de información secundaria se denomina documental y sus fuentes principales son: Internet, las bibliotecas, organismos estatales, librerías y de empresas.

3.4 Instrumentos

Con base en el modelo investigativo trabajado se utilizaron los siguientes elementos: Observación directa en cada sesión en la sala de sistemas; Encuesta a Padres de familia para conocer su opinión sobre la herramienta que utilizaron y el grado de dificultad para el manejo y entrevistas semi estructurada.

Son los medios en los que nos apoyamos en este proyecto de investigación para recoger las informaciones necesarias para el proceso investigativo y hace referencia a las herramientas de todo tipo que intervienen en la recolección de datos; dependiendo de la técnica a utilizar.

Por ejemplo, en la recolección de datos de fuente primaria tenemos: el formato de entrevista semiestructurada y el formato para la observación estructurada.

En la recolección de datos de fuente secundaria como se basa en la técnica documental, los instrumentos son libros, canciones, juegos interactivos, educaplay, entre otras herramientas que ofrece el internet.

Para optar por alguna técnica para la recolección de datos se recomienda haber planteado el problema y tener definida la metodología.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

Gráfica 4. Contexto del Sector: Suba - LOCALIDAD 11 de la Ciudad de Bogotá



I=Tomado de sedlocal.sedbogota.edu.co

UBICACIÓN: la localidad de Suba es la número 11 de la ciudad y se encuentra en el extremo noroccidental. **ÁREA:** 9.139 hectáreas: 915,4 son rurales y 9.136,6 son urbanas **POBLACIÓN:** Posee 706.528 Habitantes. En esta localidad predomina el estrato 2 y el 3 con un 34.0% y 35.19% de la población respectivamente. El sector de Tibabuyes (sector donde se encuentra ubicado el **Colegio Pedagógico Dulce María**) es de los más densamente poblados de la localidad. Por el predominio de vivienda de interés social, la mayoría de sus barrios son legalizados y cuentan con servicios de acueducto y alcantarillado. Esta localidad presenta un 34.37% de su población ubicada en los estratos 1 y 2, que constituyen 250.323 personas. **LÍMITES:** al norte con los municipios de Chía y Cota, al sur la calle 100 y el río Juan Amarillo, al occidente con el río Bogotá y por al oriente con la Autopista Norte. **SEGURIDAD:** en esta localidad se presentan 2 delitos por cada 1.000 habitantes y 4 muertes violentas por cada 10.000 habitantes. El delito más común es el hurto a personas con un 42.89% y un 55.04% de las muertes violentas son homicidios.

Gráfica 5. Lugar donde se realiza del Proyecto de investigación:



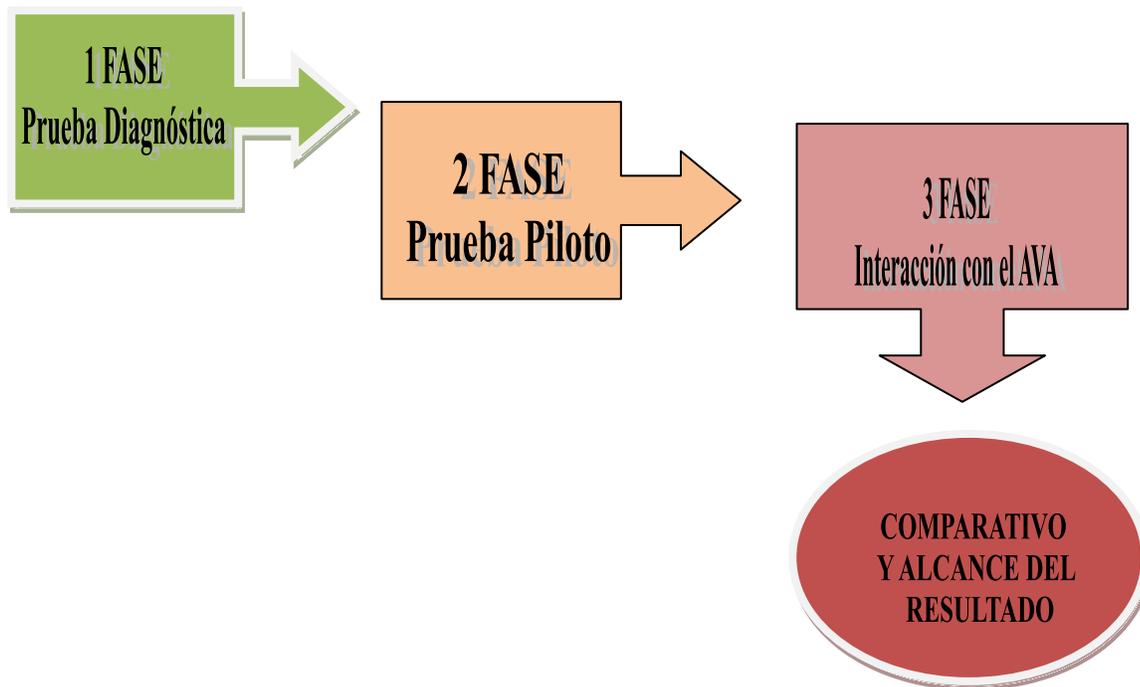
El Colegio Pedagógico Dulce María fue fundado en el año 1990 en la Localidad de Suba sector Villa María con la intención de aportar a la formación de jóvenes, niñas y niños con proyectos de vida trascendentes y solidarios e influir en la comunidad forjando tejido social y potenciando las familias en la formación de valores y fortalecimiento de proyectos de vida: Teniendo en cuenta que el estrato socioeconómico del sector en su mayoría es 1 y 2 hemos orientado nuestra educación desde aspectos de conocimientos, desarrollo personal y el buen uso del tiempo libre.

Durante los 22 años de servicio a la comunidad, se ha brindado solución a una problemática del sector en cuanto a falta de oportunidades y ofreciendo alternativas para el aprovechamiento de las tardes y los fines de semana con actividades como banda marcial, grupos de porras, orquesta, danzas, coro, escuelas deportivas y otras actividades que generan en los niños actitudes de trabajo en equipo, liderazgo y la disposición de ser mejores cada día partiendo del sentido de pertenencia al colegio, a la zona, a la ciudad y de hecho al país.

Concebimos al estudiante mariano como un individuo que debe tener un excelente manejo de las áreas básicas de formación; por esto, pensado en su futuro profesional hemos realizado la integración de

programas técnicos profesionales con el SENA, la cual les brinda a los estudiantes las posibilidades reales de organizar su futuro bien sea desde 8 modalidades a ofrecer: Venta de Productos y Servicios”, Programación de Software Estructurado, Operaciones Comerciales, Cocina, Auxiliar de enfermería, Operaciones Contables, Atención a la Primera Infancia, Mantenimiento de computadores y Técnico en Gestión Empresarial, este último certificado directamente por el colegio, estamos convencidos que con estas opciones mejoramos las condiciones de vida de las familias.

Gráfica 6. Procedimiento para el Analisis de los resultados



El diseño del AVA permitió cumplir el objetivo general propuesto, el cual era aprovechar los recursos informáticos para complementar el trabajo del aula presencial y mejorar así, la motivación hacia la asignatura y la comprensión de los conceptos relacionados con los fundamentos teóricos y prácticos del aprendizaje del inglés.

Se observó motivación por parte de los estudiantes que participaron en la prueba piloto, hacia el desarrollo de las actividades propuestas y mejores resultados en el aprendizaje, los cuales se vieron reflejados en las actividades desarrolladas y en los resultados de las pruebas de conocimientos.

Los estudiantes manifestaron que era mejor aprender este tipo de temáticas observando las animaciones o interactuando en el laboratorio virtual, que con el libro o las explicaciones del tablero en el aula. Mi experiencia de años anteriores, con los cursos en los cuales no utilizamos estos recursos, también me permite afirmar que a los estudiantes se les dificultaba más apropiarse los conceptos y se tomaban mayor tiempo para hacerlo.

4.1 Lo cognitivo.

El AVA, está fundamentado para el desarrollo de habilidades comunicativas en la enseñanza del inglés, por lo cual la estrategia cognitiva más desarrollada es la comprensión, mediante la ejecución de una serie de actividades que requieren hablar, escribir, leer, dar ejemplos, generalizar y aplicar, donde los estudiantes pueden demostrar su competencia.

El desarrollo de las diferentes actividades permitió observar las habilidades y procesos de pensamiento que les permitieron adquirir, leer, escribir y ejemplificar. La estrategia de adquisición se aplicó en las actividades de exploración del conocimiento previo. La codificación en la ejecución de las actividades donde debían utilizar los conceptos estudiados. La estrategia del fortalecimiento en la lectura y escucha de videos, fue el eje fundamental del proceso y en la motivación. Durante la prueba piloto, los estudiantes se mostraron inquietos y manifestaron ansiedad por el ambiente y gusto al realizar el trabajo propuesto.

Una vez realizada la prueba piloto, se pudo evidenciar que las actividades propuestas les permitieron fortalecer y desarrollar el conocimiento. Los estudiantes lograron interpretar la información

presentada y exponerla en sus propias palabras, dando cuenta así de la apropiación de los conceptos esenciales de la unidad temática. Mostraron fortalezas al identificar los conceptos esenciales, al establecer relaciones entre dichos conceptos y aplicarlos a la solución de situaciones problema y al interpretar la información tanto gráfica como escrita de los textos presentados en el AVA. Lograron desarrollar las habilidades comunicativas, las cuales se vieron reflejadas al responder a las preguntas planteadas en las unidades didácticas.

Mostraron debilidades en la comunicación escrita por desconocimiento de vocabulario. Esto también puede estar relacionado con el hecho de que en el aula presencial, la participación es oral.

Fase I: Aplicación de la Prueba Diagnóstica

Población y muestra: La población total de la institución es de tres mil ciento veinte estudiantes (3.120). Se aclara, que para esta investigación se trabaja en la prueba diagnóstica para el desarrollo de la primera fase con un grupo de 250 estudiantes de grado tercero de primaria, cuyas edades están entre los 8 y los 10 años pertenecientes a estrato socioeconómico 1 y 2. A quienes se les aplicó una evaluación escrita general de inglés con los temas propuestos en el AVA, como son: (se observa en la tabla No.)

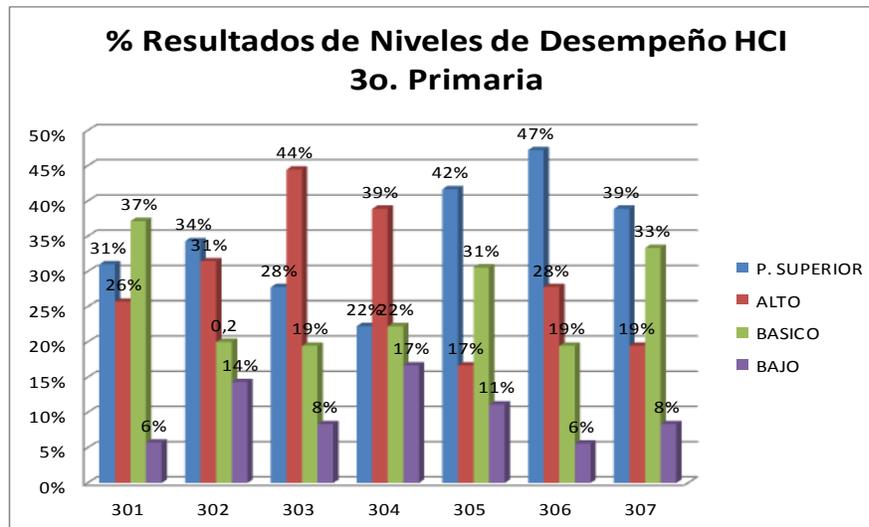
- Las partes del Cuerpo Humano
- Los Números del 1 al 10
- Las profesiones
- Los deportes

TABLA No. 1

ANALISIS DE DATOS PRIMERA FASE

PRUEBAS EN HABILIDADES COMUNICATIVAS EN INGLES 3o. Primaria

GRADOS	TOTAL ESTU	P. SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
301	35	11	9	13	2
302	35	12	11	7	5
303	36	10	16	7	3
304	36	8	14	8	6
305	36	15	6	11	4
306	36	17	10	7	2
307	36	14	7	12	3
	250				25



Dentro de las acciones realizadas en el aula y propuestas para el desarrollo de la unidad didáctica, se seleccionaron algunos resultados considerados importantes para determinar los avances frente al aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Es así como durante la observación no participativa, desarrollada en la **fase inicial** del proyecto, se prestó especial atención a algunos aspectos relacionados con la metodología del docente, la actitud y la motivación de los estudiantes hacia la clase y algunos factores importantes con respecto al componente conceptual como

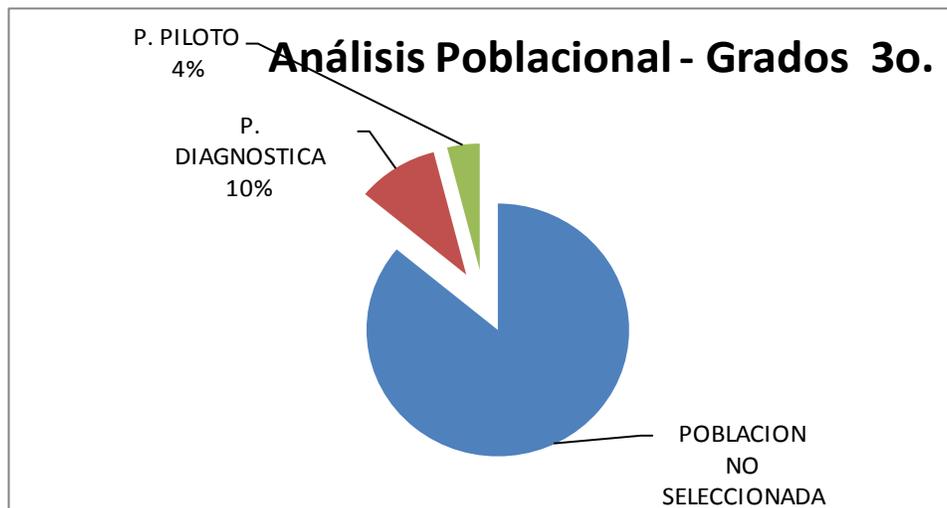
las ideas, las construcciones previas de los estudiantes y las dificultades de comprensión de las diferentes temáticas vistas.

De allí se encontró que la metodología usada por el docente titular para el desarrollo de la clase era teórica y generalmente expositiva, asignando en algunos casos el desarrollo de diferentes talleres como trabajo independiente de los estudiantes. Frente a esto la actitud de los estudiantes era pasiva, de desmotivación, frecuentemente se distraían, realizaban actividades ajenas a la clase y manifestaban algunas dificultades en la comprensión de conceptos relacionados con temáticas.

Fase II Prueba Piloto: Una vez aplicado el refuerzo académico a 25 estudiantes que obtuvieron el menor desempeño en la prueba diagnóstica se seleccionaron 10 para iniciar con ellos la observación directa respecto a la aplicación del AVA diseñado.

TABLA 2

POBLACION TOTAL GRADO 3o.		
POBLACION NO SELECCIONADA	P. DIAGNOSTICA	P. PILOTO
86%	10%	4%
215	25	10



Como parte de la observación participativa, se diseñaron e implementaron algunas actividades, que es importante aclarar, no estaban contenidas dentro de una unidad didáctica específica, con las cuales se buscaba principalmente motivar a los estudiantes seleccionados en la prueba piloto frente a la clase tradicional buscando de ésta manera lograr un cambio en la actitud pasiva y desinteresada que muchos habían manifestado hasta el momento; permitiendo con ello dificultar la comprensión de muchos de los conceptos que presentaban.

Fase III Interacción con el AVA: Se lleva a la sala de sistemas a los estudiantes seleccionados en la prueba piloto para que interactuaran con el AVA, desarrollaran cada una de las actividades propuesta en el mismo, se practica evaluación y se encontró un resultado satisfactorio en el desempeño académico.

Cierre -Comparativo: Se realiza una reunión con padres de familia donde se presentan los resultados de las dos pruebas aplicadas y se hace una interacción directa con el AVA diseñado, pero esta vez involucrando a los padres de familia para que supervisarán el avance del proceso adelantado en la prueba piloto y para conocer su apreciación del proceso adelantado, al igual, de esta manera se garantizará el acompañamiento desde su casa en el manejo del AVA diseñado. Al cierre se convocó a reunión nuevamente a los padres para evaluar las actividades que practicaron como juego de roles:

Mamá/estudiante donde se logró notar una buena disposición y motivación de los estudiantes manifestando satisfacción por la participación de sus padres de familia. Se observó que era necesario enriquecer la parte del foro para dejar evidencia de la opinión de los padres de familia sobre el trabajo de acompañamiento que realizaban desde su casa; por otra parte se observó que era necesario evaluar y dejar evidencia en el AVA los resultados de dicha evaluación por esta razón se dio instrucciones a los estudiantes para que subieran a la plataforma las evaluaciones que nos permitían conocer el alcance de los resultados y sus padres fueron testigos del logro alcanzado, quienes así, lo manifestaron en las encuestas que se les aplicó. (Ver tabla No.3)

Tabla 3. Análisis de encuesta De satisfacción AVA –

“Habilidades comunicativas en inglés” Grado Tercero – CPDM.

ENCUESTA No.	P1	P2	P3	P4	P5	OBSERVACIONES
1	SI	SI	SI	Contenido e imágenes de apoyo.	link de ingreso	Ninguna
2	SI	SI	SI	Representación gráfica permite memorizar	Entrar al sistema	Buen método de aprendizaje y los padres pueden aprender para enseñarles a los hijos.
3	SI	SI	SI	La forma de enseñanza	ingreso al sistema	Capacitación más amplia a los padres y buena herramienta de aprendizaje
4	SI	SI	SI	Buen forma de aprendizaje y motiva al estudiantes	Ingreso a la plataforma	Capacitación a los padres para apoyar a los hijos en tareas
5	SI	SI	SI	Interacción buena, facilidad de comprensión y atención de los temas	No se dificultó nada. Le pareció fácil el ingreso a la plataforma	Buena la educación bilingüe
6	SI	SI	SI	Se aprende con más facilidad el inglés y se puede interactuar con los hijos	Practicar más	Que se repita más a menudo las clases con este sistema
7	SI	SI	SI	logros con facilidad, muy bien	Nada difícil.	Que se repita más a menudo las clases con este sistema

Finalmente se evidenció que los resultados para el grupo de investigación y para la institución fue muy satisfactorio porque nos permitió ver que los estudiantes se motivan más y entregan mejores resultados académicos al acceder al aprendizaje interactivo apoyado en las TIC, por otra parte hay entusiasmo en los padres de familia en apoyar estos trabajos porque ellos también aprenden de la mano de sus hijos. La experiencia fue muy enriquecedora ya que el tiempo de aplicación de la prueba piloto fue de una semana iniciando el martes 28 mayo y terminando el lunes festivo 3 de Junio- se anexa

Con cada una de estas actividades se logró que los estudiantes desarrollaran algunas competencias comunicativas, contextuales, argumentativas e interpretativas, alcanzando además un notable cambio en cuanto a la actitud y la disposición frente a la clase, pues se fomentó más el trabajo grupal, la participación y la expresión oral. En lo que respecta al componente conceptual, con ésta y otras actividades planteadas se lograron algunos avances relacionados con el conocimiento y uso de estructuras gramaticales así como conocimiento e integración de vocabulario propuesto a los tiempos verbales empleados.

En lo que tiene que ver con aspectos metodológicos del docente se notó una gran motivación e interés por cada una de las actividades planteadas, al participar activamente con estudiantes y docente investigador en el diseño y análisis de los resultados de cada una de las acciones realizadas en el aula. Involucrando algunas de éstas actividades en los proyectos transversales de la institución, pues se observó que se le dio especial importancia a algunas de las acciones desarrolladas por los estudiantes en el área de inglés.

TABLA N° 4. Criterios de evaluación.

La evaluación del aprendizaje se adaptará a las características de las actividades de aprendizaje utilizadas, si bien, se le sugiere utilizar la siguiente tabla de evaluación.

ELEMENTOS A EVALUAR	PONDERACIÓN
Vocabulario “Conocimiento”	20%
Competencia Oral y Escrita	20%
Producción Textual	20%
Participación e interacción con el AVA	40%

TABLA No. 5**RESULTADOS GUIA No. 1 The Body Parts**

T.I	Nombres	Apellidos	Grado	G1	Refuerzo AVA
1000972219	Alejandro	Torres Fonseca	307	Aprobó	
1028780851	Dana Nicol	Ochoa Poveda	304	No Aprobó	Aprobó
1001115926	Kevin Santiago	Salazar Vera	304	Aprobó	
1069174121	Fabián Andrés	Leal Muñoz	304	No Aprobó	Aprobó
1012323749	María Paula	Rodríguez Melo	303	Aprobó	
1031646251	Nicole Lorena	Pinto Gil	302	Aprobó	
1031644988	María Paula	Quintana López	302	No Aprobó	Aprobó
1031645112	Manuel Alfredo	Rodríguez Rodríguez	302	No Aprobó	Aprobó
1013099042	Daniel Santiago	Rodríguez Siabatto	305	Aprobó	
1031801866	Duban Santiago	Gil Salinas	305	Aprobó	

TABLA No. 6**GUÍA DE TRABAJO N°001**

OBJETIVO: Reconocer la estructura del be going to
RECURSOS Y MATERIALES: Talento humano, tablero, marcadores, cuaderno y lápiz
METODOLOGÍA: Motivación, reconocimiento de ideas previas y formalización de conceptos y evaluación
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Trabajaron las estructuras gramáticas del be going to y realizan ejercicios orales y escritos
FORMATOS DE EVALUACIÓN: Fue evaluado a cada niño, por medio de los ejercicios hechos en clase
EVIDENCIAS: Exámenes Escritos, registro fotofillmico, plataforma AVA

TABLA No. 7

REJILLA DE RESULTADOS 1

Acción Moment	Preconceptos e ideas previas	Problemas planteados	Contextualización	Conclusión
Expresión de ideas	- Las partes del cuerpo los asocian con verbos, es decir, es para ellos todas las palabras son verbos	Al plantear interrogantes sobre las partes del cuerpo entre rodillas, nariz, pierna etc. no hay respuesta. Ante las situaciones de Problematización hay poca y casi nula participación.	En ninguno de los conceptos analizados por los estudiantes hubo aplicación a situaciones cotidianas o de su entorno.	♦ Existen algunos errores conceptuales evidentes y comunes y al parecer de menor complejidad. Sus definiciones y desempeños durante la actividad dan cuenta del manejo mecánico y operativo de algunas temáticas de menor nivel.
Cambio Conceptual	- Se cambia la idea previa en la gran mayoría de los casos, sin embargo queda claro los conceptos de las partes del cuerpo	- En gran parte de los grupos el trabajo se realiza en equipo - Aunque en un principio la actividad les significó complejidad	La lectura en algunos apartes proponía ejemplos de Contextualización Los ejercicios de speaking and writing lograron despertar interés en todos los estudiantes y tuvieron en cuenta situaciones cotidianas para realizar las operaciones que pedía el ejercicio.	♦ Las situaciones de contextualización deben acercarse más a sus intereses y buscar más análisis y razonamiento de éstas. ♦ Ha sido muy buena la respuesta ante las actividades de socialización, pues su comportamiento es demasiado tímido en algunos casos y pasivo ante la plenaria.
Problema de aplicación	Desconocen el vocabulario del cuerpo humano	- No se aterrizaron sobre la realidad del problema sino por las respuestas	- lograron determinar la ubicación de las partes de su cuerpo	♦ Los problemas de carácter no logran motivar a todos los estudiantes, sin embargo un gran número de éstos intentaron buscar la solución del problema. ♦ Con ésta actividad se logró dar introducción a algunos conceptos requeridos para el estudio del inglés

De los resultados registrados en la unidad se puede observar que: en una actividad inicial que buscaba indagar y conocer los preconceptos e ideas previas de los estudiantes, se evidenció el conocimiento de algunas temáticas como saludos, partes del cuerpo, colores. Dicha actividad mostró que muchos de éstos conceptos los manejan de manera teórica. Pues en general los estudiantes dieron definiciones textuales y al preguntar abiertamente sobre ello dieron pocas respuestas. (Ver rejilla de resultados número 1).

Lo que sucedió con el grupo de la fase uno de la investigación, los estudiantes de tercero grado tenían definiciones mal elaborados, sin embargo indagando un poco más a fondo se evidenció que los dominios de los conceptos eran mecánicos pero fácilmente pudieron ser articulados con la parte conceptual y contextual trabajada en la unidad.

Éste fue uno de los resultados que causó especial interés pues se observó que al pedir a los estudiantes que expresaran sus conceptos por escrito, una minoría de ellos se dirigió a sus apuntes y sencillamente se expresó sin argumentos reales.

Con respecto a ello se indagó de manera informal a la coordinadora titular de la institución y juntas coincidieron en que estos comportamientos eran propios de la inseguridad de los estudiantes y el temor por la presión de grupo.

Instrumentos Utilizados: Con base en el modelo investigativo trabajado se utilizaron los siguientes elementos: Observación directa en cada sesión en la sala de sistemas; Encuesta a Padres de familia para conocer su opinión sobre la herramienta que utilizaron y el grado de dificultad para el manejo y entrevistas semi estructurada.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIÓN.

5.1 Conclusiones del documento.

- La incorporación del uso de las TIC en el aula, constituye una nueva mirada de las formas de enseñar y aprender. Por ello, se hace imprescindible el aprovechamiento de los recursos didácticos y tecnológicos que están a nuestro alcance.
- La motivación es uno de los elementos que intervienen en cualquier proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo como un estímulo en la necesidad de formación, sino mediante la significación del objeto de aprendizaje que aporta a la realización cotidiana del estudiante. Esto por medio de las TIC.
- En la enseñanza de una segunda lengua, se hace necesario crear nuevos ambientes de aprendizaje que motiven al estudiante a desarrollar actividades y procesos por medio de las TIC, lo cual les permite aportar a su propio aprendizaje.
- Por medio del AVA, se implementan recursos didácticos y tecnológicos para la enseñanza de la segunda lengua a los estudiantes, aportando a las habilidades comunicativas de la misma.

5.2 Limitaciones y delimitaciones.

5.2.1 Limitaciones.

- La disponibilidad del grupo por la falta de tiempo para realizar cada una de las actividades propuestas en el desarrollo del proyecto.
- El nivel de conocimiento tecnológico de algunos estudiantes no permitió la velocidad en el desarrollo del proceso de aprendizaje que se creía se podía tener.

- La falta de accesibilidad de la herramienta tecnológica de algunos estudiantes en su casa para la realización de las actividades por el bajo nivel económico.

5.2.2 Delimitaciones

La investigación se llevó a cabo en las aulas del grado tercero de primaria del Colegio Pedagógico Dulce María – Sede Campestre, aproximadamente hace 3 meses, entre los meses de abril, mayo y junio del año 2013; por medio de los recursos tecnológicos de los que teníamos alcance, como computadores, cámaras de video y, recursos didácticos como imágenes y plataformas virtuales (Moodle).

5.2.3 Prospectivas.

El proyecto trata de abrir vías de integración de los medios y las tecnologías de la información y la comunicación específicamente en el área del Inglés de una forma lúdica y creativa en el proceso de enseñanza –aprendizaje, demostrando así que los medios tecnológicos nos ofrecen un marco ideal para poner a las niñas y niños en contacto con un nuevo contexto desde una perspectiva de diferentes contenidos que van más allá del aula de clase. Esto permite dar paso a futuras investigaciones en cuanto a que se requiere iniciar con edades entre 5 y 6 años para comenzar con la buena aprehensión del inglés, teniendo en cuenta que es la etapa propicia de receptividad de cualquier tipo de enseñanza y aprendizaje.

Como docentes de Inglés debemos involucrarnos en el cambio que conlleva a educar hoy en día, por lo tanto, no debemos limitarnos a integrar las nuevas herramientas como las portadoras de la información, sino que estamos casi que obligados a contribuir en la formación integral de los estudiantes mediante unas intervenciones de aula.

ASPECTOS GENERALES DEL DOCUMENTO.

6.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Anderson, L.W., and D. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (2001) Longman, New York.

Área, Moreira Manuel. *Desigualdades, educación y nuevas tecnologías* (1998) Universidad de Laguna.

Cabello Roxana, Morales Susana y Feeney Silvana. *La incorporación de medios informáticos en la enseñanza: políticas y propuestas para la formación docente.* (s. f) Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

Hopenhayn, Martín. "Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana" *CEPAL. Informes y estudios especiales.* Serie 12. (2003) Disponible en: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/8/11678/lcl1844e.pdf>

Elliot, Jhon. *Cambio educativo desde la investigación-acción.* (1993) Editorial Morata

Sandin Esteban, M. Paz. "Investigación cualitativa en educación, fundamentos y tradiciones". *Revista de Pedagogía.* (2005)

McKernan, J. *Investigación, acción y currículum.* (2001) Editorial Morata

MEN. *Ser competente en tecnología: una necesidad para el desarrollo* (2007)

MEN. Estándares en el área de inglés.

Morín, Edgar. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro* (2001) Editorial Paidós.

Paradigmas cuantitativo y cualitativo y metodología de la investigación (s. f) Proyecto Perú.

Perrenoud, Philippe. *Construir competencias desde la escuela* (2006) Editoria J.C Sáez.

Tesis de maestría en educación. *Las redes sociales como instrumento de mediación para la convivencia escolar* (2011) UPTC: Tunja

Peleteiro de Vivas, Isabel *Cómo Educar e Investigar Fuera del Aula Escolar* (2000) FEDUPEL: Caracas.

Chomsky, N. *The Utility of Linguistic Theory to Language Teaching* (1996) Conferencia en Menache, Wisconsin

2. ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL AVA

 UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios	Corporación Universitaria Minuto De Dios Facultad de Educación Especialización en Diseños de Ambientes de Aprendizaje	Equipo No. 3 "Desarrollo de Habilidades Comunicativas en Inglés"
	Módulo: Gestión y Evaluación de Ambientes de Aprendizaje Apoyados en TIC	Grados: Tercero Primaria
Mayo/2013	ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL AVA	

OBJETIVO: Conocer el grado de satisfacción de los estudiantes del grado tercero y padres de familia sobre el uso de la herramienta diseñada para el aprendizaje de habilidades comunicativas en Inglés con el uso de las TIC (Resultado de la prueba piloto).

Marque con una X según el grado de satisfacción:

1. Le llama la atención el Ambiente Virtual de Aprendizaje para estudiar el inglés?
 SI NO

2. Le parece fácil de utilizar? SI NO

3. El primer tema: Las partes del Cuerpo lo pudiste memorizar al utilizar las canción "The parts body"
 SI NO

4. Que fue lo que más le gustó del AVA?
Me gustó el diseño del software para que los niños entiendan, identifiquen y hagan comprensión y atención de los temas.
El poder interactuar, participar y aprender lo aprendió.

5. Que le pareció más difícil al interactuar con la plataforma para el aprendizaje del inglés?
Por el momento no se ha presentado, quizás en el aprendizaje hasta ahora visto es fácil la interacción con la plataforma.

SUGERENCIAS:
Es importante la educación bilingüe de nuestros hijos, pero este espacio por el momento está muy estrecho.

Helen Michael Castro Suarez
 Grado 302

Los Suarez
 355 1464
 3103180940

CAPÍTULO FINAL

En éste capítulo haremos la presentación de la plataforma AVA, como un Ambiente Virtual de Aprendizaje que ha sido creada y desarrollada como resultado en este proceso de investigación, para lograr que el trabajo con los estudiantes sea dinámico, creativo y motivante. Nos enfocamos en el aprendizaje en el área de inglés y con estudiantes del grado tercero. La plataforma virtual permite a los estudiantes desarrollar cuestionarios, retroalimentar temáticas vistas en clase, a comentar y hacer sugerencias de las dudas que presenten.

La Plataforma se desarrolló pensando en la forma de incrementar el proceso de enseñanza – aprendizaje en estudiantes de tercero de primaria en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés como una segunda lengua permitiendo subir los resultados en las pruebas externas.

La plataforma puede ubicarse <http://especiales.uniminuto.edu/course/view.php?id=3065&topic=0>

PROPUESTA. Diseño del aula Virtual.

Título

Desarrollando Habilidades Comunicativas en Ingles

URL del AVA

<http://especiales.uniminuto.edu/course/view.php?id=3065&topic=0>

Modalidad

Elearning (apoyo a la presencialidad)

Perfil del usuario

El AVA diseñado en este programa está dirigido a estudiantes del grado tercero de primaria, entre 8 y 9 años de edad. Su estrato social generalmente predomina entre el 1 y 2, muy pocos estudiantes pertenecen al estrato 3. Cabe anotar que algunos cuentan con computador e internet en sus casas, otros deben disponer de tiempo extra para la utilización del computador y desarrollar el proyecto.

Ámbito de aplicación

El AVA está dirigido al ámbito Educativo

Área o campo de conocimiento a impactar

EL Ambiente Virtual de Aprendizaje se ha enfocado en el área de Ingles.

Objetivo del Ambiente

El propósito del AVA es permitir y facilitar en los niños el desarrollo de sus potencialidades de su enseñanza- aprendizaje eficaz y eficiente que le permitirá la interactividad con otros.

Descripción de la propuesta

El AVA, es un sistema tecnológico diseñado para favorecer el trabajo docente y el aprendizaje a los estudiantes, basado en un aprendizaje colaborativo, siendo ellos los protagonistas de los procesos de su propia formación, ya que este espacio permite que ellos sean autónomos. Además permite a docentes y a estudiantes a acceder a la información almacenada de trabajos, recursos virtuales, a la comunicación y a la colaboración entre estudiantes y a la facilidad de acceso del progreso del estudiante.

El AVA, deberá motivar a los estudiantes para realizar diferentes lecturas y desarrollar las actividades propuestas. Utilizarán el internet para crear su propio correo electrónico y enviar a través de ese medio tecnológico, los trabajos creativos realizados en clase y fuera de ella.

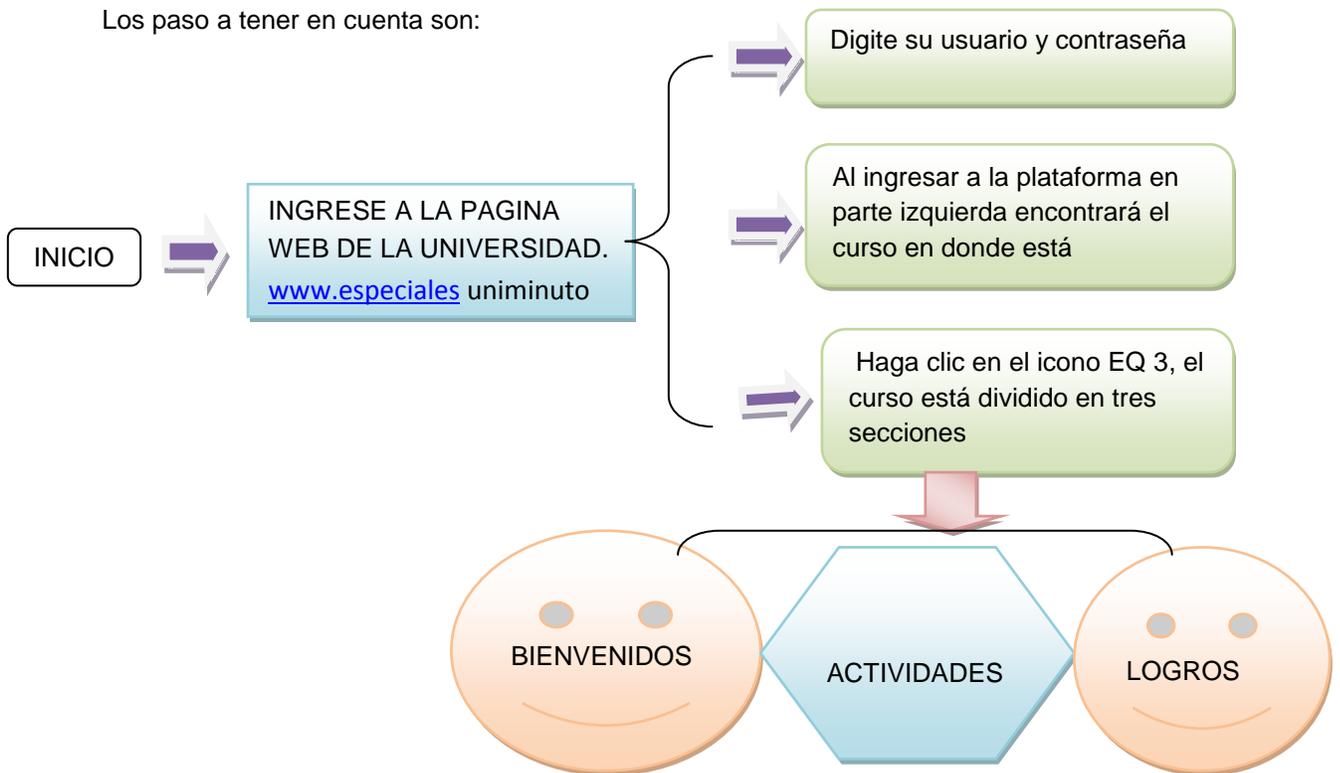
El AVA es un escenario donde se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje, en el cual se pueden contemplar algunas:

- las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo
- las relaciones interpersonales básicas entre profesores y estudiantes
- la organización y disposición espacial del aula
- las pautas de comportamiento que en ella se desarrollan
- el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos y entre ellas misma
- los roles que se establecen las actividades que se realizan

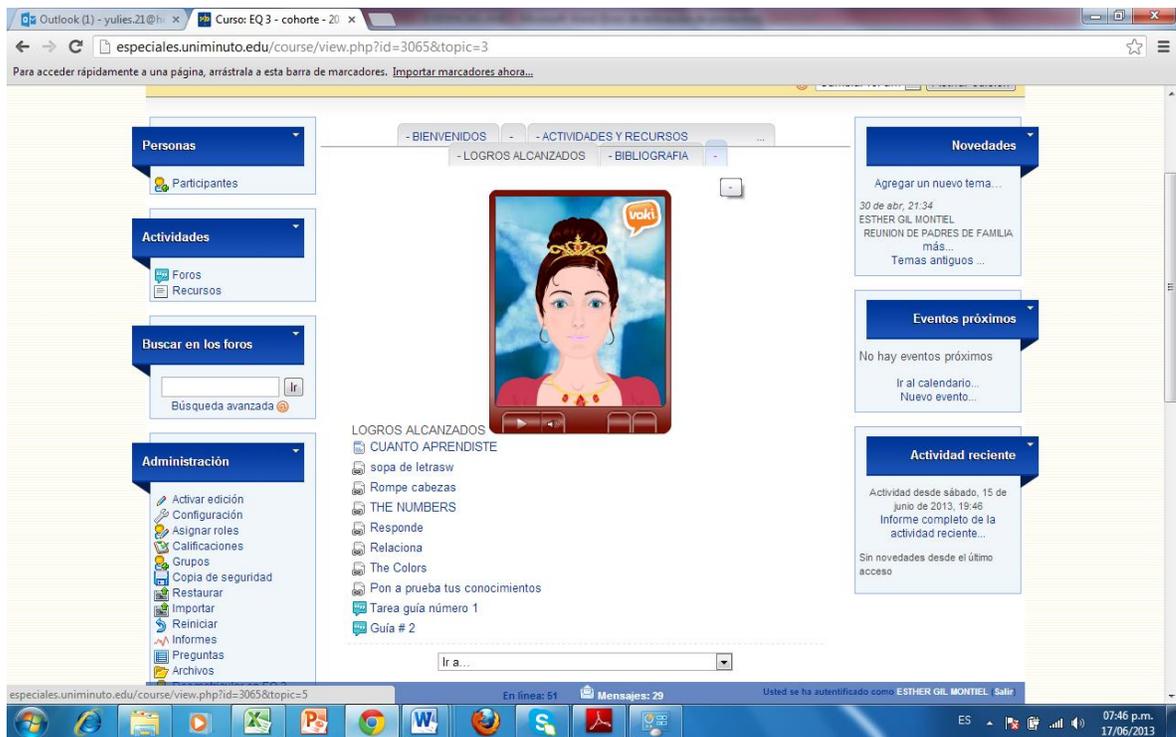
Ruta para ingresar al AVA

El instructivo permite conocer el paso a paso a seguir para acceder a la plataforma virtual por lo tanto es importante tenerlo en cuenta para el desarrollo de las actividades que allí se contengan facilidad con la conectividad.

Los paso a tener en cuenta son:



A continuación se hace un mostreo de la bienvenida al AVA iniciando con la presentación del voki quien hace la apertura del trabajo, ligado a esto se muestran algunas actividades a trabajar.



Gráfica 7: Muestra de la implementación del AVA, Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Muestra

En este apartado se muestra con cuantos estudiantes se llevó a cabo la prueba piloto demostrando que fue aplicada a 10 estudiantes del grado tercero de primaria, por lo tanto se hace una demostración de imágenes evidenciando el trabajo con los estudiantes.



Gráfica 8: Interacción de estudiantes con el AVA

Análisis de Resultados

Dentro de las acciones realizadas en el aula y propuestas para el desarrollo de la unidad didáctica, se seleccionaron algunos resultados considerados importantes para determinar los avances frente al aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Es así como durante la observación no participativa, desarrollada en la fase inicial del proyecto, se prestó especial atención a algunos aspectos relacionados con la metodología del docente, la actitud y la motivación de los estudiantes hacia la clase y algunos factores importantes con respecto al componente conceptual como las ideas, las construcciones previas de los estudiantes y las dificultades de comprensión de las diferentes temáticas vistas.



Gráfica 9. Clase en el aula física

De allí se encontró que la metodología usada por el docente titular para el desarrollo de la clase era teórica y generalmente expositiva, asignando en algunos casos el desarrollo de diferentes talleres como trabajo independiente de los estudiantes. Frente a esto la actitud de los estudiantes era pasiva, de desmotivación, frecuentemente se distraían, realizaban actividades ajenas a la clase y manifestaban algunas dificultades en la comprensión de conceptos relacionados con temáticas. En la **segunda etapa de ésta primera fase** de la investigación, y como parte de la observación participativa, se diseñaron e implementaron algunas actividades, que es importante aclarar, no estaban contenidas dentro de una unidad didáctica específica, con las cuales se buscaba principalmente motivar a los estudiantes frente a la clase buscando de ésta manera lograr un cambio en la actitud pasiva y desinteresada que muchos habían manifestado hasta el momento; permitiendo con ello dificultar la comprensión de muchos de los conceptos que presentaban. De ésta manera se diseñaron actividades prácticas como juego de roles: Mamá/estudiante donde se logró notar una buena disposición y motivación de los estudiantes manifestando satisfacción por la participación de sus padres de familia.

Con cada una de estas actividades se logró que los estudiantes desarrollaran algunas competencias comunicativas, contextuales, argumentativas e interpretativas, alcanzando además un notable cambio en cuanto a la actitud y la disposición frente a la clase, pues se fomentó más el trabajo grupal, la participación y la expresión oral. En lo que respecta al componente conceptual, con ésta y otras

actividades planteadas se lograron algunos avances relacionados con el conocimiento y uso de estructuras gramaticales así como conocimiento e integración de vocabulario propuesto a los tiempos verbales empleados.

Recomendaciones:

A continuación haremos unas observaciones y recomendaciones a tener en cuenta en cuanto al diseño e implementación del AVA a tener en cuenta para que tenga una mejor relevancia.

- Se deben incorporar en la evaluación guías interactivas que permitan registrar el resultado alcanzado directamente en la plataforma.
- Incluir el registro de notas que le permita al estudiante verificar el alcance de sus resultados.
- Se debe incluir la evaluación del tutor o docente del módulo para verificar el nivel de satisfacción del aprendizaje impartido.
- Se mejoró el aprendizaje, la comunicación y el procesamiento de la información.
- Se rompe el paradigma del espacio y tiempo, puesto se vale de otros espacios para adquirir el conocimiento.
- Se desarrollan procesos de aprendizaje autónomo
- Y por último y lo esencial es la integralidad de padres e hijos, lo provechoso que puede ser el aprendizaje para las partes.

Conclusiones

- Se destaca la utilidad de las TIC como un recurso valioso y didáctico. Por lo tanto, resulta imprescindible su incorporación en la educación científica. Cabe anotar, que no se pueden considerar las herramientas informáticas como una solución mágica a todos los

problemas del proceso de enseñanza aprendizaje. No sustituyen la labor del profesor, es él, responsable de orientar el trabajo pedagógico a estos recursos, aplicando estrategias didácticas, a saber, conocer, seleccionar, y adaptar los materiales informáticos de modo equivalente a como lo hacía con los materiales tradicionales: textos, vídeos, diapositivas o transparencias .

- Para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y contribuir al desarrollo de habilidades que nos exige el mundo contemporáneo y del futuro se hace necesario ser creativos en la implementación e innovación de una nueva forma de enseñar. El uso y manejo de las herramientas tecnológicas, pueden ser un medio facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje que motive a los estudiantes hacia la adquisición del conocimiento de una forma más participativa y dinámica. Para implementar proyectos de integración curricular y propuestas concretas en el aula, es necesaria la formación del profesorado, pero no sólo en el manejo instrumental, sino también desde una posición reflexiva, crítica y pedagógica, pues la herramienta sola no garantiza éxito en el ambiente educativo. Para cumplir estos propósitos, es necesaria una gran dosis de entusiasmo, paciencia y creatividad.

Finalmente se evidenció que los resultados para el grupo de investigación y para la institución fue muy satisfactorio porque nos permitió ver que los estudiantes se motivan más y entregan mejores resultados académicos al acceder al aprendizaje interactivo apoyado en las TIC, por otra parte hay entusiasmo en los padres de familia en apoyar estos trabajos porque ellos también aprenden de la mano de sus hijos.

- La experiencia fue muy enriquecedora ya que el tiempo de aplicación de la prueba piloto fue de una semana iniciando el martes 28 mayo y terminando el lunes festivo 3 de Junio- se anexa, fotografías, videos de estas sesiones.

- El AVA proporcionó un escenario favorable para el aprendizaje del inglés y desarrollo de habilidades comunicativas, el diseño del AVA en la Institución, permite una nueva forma de trabajar en las aulas motivando a los estudiantes a desarrollar y a participar en las diferentes actividades. Los resultados para mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés se verán a futuro.
- Los objetivos del proyecto se continúan trabajando de manera comprometida, se pretende implementar textos incluyendo a otras áreas del conocimiento, buscando el mejoramiento en los resultados académicos en cada una de ellas.
- A partir de la investigación se hizo un aporte al currículo de la Institución

Referencias

Ministerio de Educación Nacional. *Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: Ingles*. Bogotá, 2006.

Ministerio de Educación Nacional. *Lineamientos curriculares*. Bogotá, 1998.

Ministerio de Educación Nacional. *Ley General de Educación*. Bogotá, 1993.

CERDA Gutiérrez, Hugo. *Cómo elaborar proyectos*. Ed. Magisterio. Bogotá, 1994

Colegio Pedagógico Dulce María. *Proyecto Educativo Institucional*. Bogotá, 2010

Universidad Minuto de Dios. *Documentos Diseño de Ambientes de Aprendizaje*.

Teoría del Aprendizaje Significativo de DAVID AUSBEL

ayura.udea.edu.co/logicamatematica/fun_teorica.htm

Díaz Rojas, Sandra y Pachón Fuentes Luz Fanny,

Happinnes 3 The Bilingual way to go, 2008. Bogotá: Ingenio Editorial Lt.