

**Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario
básico de inglés en el grado cuarto de primaria.**

**Liliana Olaya Zapata
Luz Miryam García Guevara
Juan Alejandro Olaya Cardona
Edumática cohorte III**

**Universidad Católica de Pereira
Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación
Especialización en Edumática
Pereira
2012**

**Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario
básico de inglés en el grado cuarto de primaria.**

**Liliana Olaya zapata
Luz Miryam García Guevara
Juan Alejandro Olaya Cardona
Edumática cohorte III**

Trabajo presentado como proyecto de grado

**Universidad Católica de Pereira
Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación
Especialización en Edumática
Pereira
2012**

CONTENIDO

1. REFERENTE CONTEXTUAL.....	9
Titulo: Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria.	9
2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	9
2.1 FORMULACION DEL PROBLEMA:.....	12
2.2 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
3. JUSTIFICACION.....	13
4. DELIMITACION.....	15
5. OBJETIVOS	16
5.1 OBJETIVO GENERAL.....	16
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
• Identificar las prácticas pedagógicas de aula para la implementación de objetos virtuales de aprendizaje del inglés.....	16
6. REFERENTE TEORICO	17
6.1 ANTECEDENTES	17
6.1.1. Proyectos de investigación en desarrollo y terminados	18
6.1.2. Modelo para la enseñanza de inglés en la Básica Primaria.....	18
6.1.3. Teaching English to Children through levels	18
6.1.4. El diseño de software educativo: Un medio para solucionar dificultades lingüísticas, comunicativas y metodológicas del inglés en docentes en formación.....	19
6.1.5. Curso en red en didáctica para enseñar inglés a niños.....	19
6.1.6. Hacia un mejoramiento de mi quehacer como docente de inglés: El software educativo para solucionar algunas dificultades metodológicas del inglés de docentes en formación. (Segunda Fase)	20

6.1.7. Hacia un mejoramiento de mi quehacer como docente de inglés: El software educativo para solucionar algunas dificultades metodológicas del inglés de docentes en formación. (Tercera Fase).....	20
6.2 REDES A LAS CUALES PERTENECE.....	21
6.3 PRODUCCION (PUBLICACIONES, TESIS).....	21
6.4 PARTICIPACION EN EVENTOS NACIONALES E INTERNACIONALES (PONENCIAS)	22
7. BASES TEÓRICAS.....	22
7.1 La enseñanza de lenguas extranjeras desde edades tempranas no es una "llave mágica"	22
7.2 EL CONSTRUCTIVISMO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA –APRENDIZAJE DEL INGLÉS.....	25
7.2.1 Teoría Piagetiana.....	25
7.2.2 El funcionamiento de la inteligencia: Asimilación y Acomodación.....	25
7.2.3 Esquemas de aprendizaje.....	26
7.2.4 El proceso de equilibración.....	27
7.2.5 Las etapas del desarrollo cognitivo.....	28
7.2.6 Implicaciones educativas de la teoría de Piaget.....	30
7.2.7 Teoría de aprendizaje de Brunner.....	31
7.2.8 Teoría de aprendizaje de Vigotzky.....	31
7.3 EL CONSTRUCTIVISMO Y EL JUEGO	33
7.3.1 Aprendizajes significativos.....	35
7.3.2 Las Ideas fundamentales de la concepción constructivista.....	36
7.4 CONTENIDOS.....	46
7.4.1 Listening:	46
7.4.2 Speaking	47
7.4.3 Reading:.....	47
7.4.4 Writing:.....	47

7.4.5Diccionario.....	48
8 MARCO LEGAL	49
9 MARCO CONCEPTUAL	51
9.1Lineamientos Curriculares.....	51
9.2 Estándares Educativos.....	51
Multimedia:.....	52
Multimedia interactiva:.....	53
Hipertexto:	53
Interfaz	53
Macromedia flash:	54
Objetos virtuales de aprendizaje (ovas):.....	54
Prácticas pedagógicas	54
Espacios pedagógicos:.....	54
9.3 PROCESOS DE APRENDIZAJE	55
<p>El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones como hechos, conceptos, procedimientos, valores con los cuales se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.....</p>	
10. DISEÑO METODOLÓGICO	55
10.1TIPO DE INVESTIGACION	55
10.2 UNIDADES DE ANÁLISIS.....	56
10.2.1 Unidad de trabajo.....	56
10.2.2 Población	56
10.2.3 Muestra	56
10.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	57

11. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	57
Portales como Colombia aprende también presenta a disposición de docentes y estudiantes una herramienta para el aprendizaje del inglés llamada: Aprende inglés con Bunny Bonita: Diviértete y aprende inglés con las aventuras de la conejita Bunny Bonita y sus amigos.	57
11.1 La pedagogía de aula en la implementación de objetos virtuales de aprendizaje del inglés.	58
11.2 Aprendizaje del inglés de forma lúdica interactiva a través del uso de OVAS.....	59
Matriz de integración de análisis comportamentales (encuesta).....	60
ESTREVISTA INTENCIONAL A OCHO ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERNANDO VÉLEZ MARULANDA EN LA APLICACIÓN DEL OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE SOBRE VOCABULARIO BÁSICO DE INGLÉS	64
11.3. Creación e Implementación de un OVA para el aprendizaje de vocabulario básico de inglés en estudiantes de grado cuarto.	67
MAPA DE CONTENIDOS.....	68
English Basic vocabulary.....	68
Pantalla de inicio o introducción al programa.	69
Imagen 1. Pantallazo inicial.....	70
Imagen 2. Entrada al blog.....	70
Imagen 3. Pantallazo inicial historietas.....	71
Imagen 4. Historieta 1.	71
Imagen 5. Historieta 2.	72
Imagen 6. Historieta 3.	72
Imagen 7. Animación.....	73
Imagen 8. Pantallazo inicial. Contenido.	73
Imagen 9. Menú VOCABULARY	74
Imagen 10. home	74
Imagen 11. Foods	75

Imagen 12. animals	75
Imagen 13. My family.....	76
Imagen 14. PLACES OF THE CITY	76
Imagen 15. CLASSROOM	77
Imagen 16. MENÚ ACTIVITIES	77
Imagen 17. Crucigrama	78
Imagen 18. Agrupar.....	79
Imagen 19. Completar.....	79
Imagen 20. Adivinanza	80
Imagen 21. Completar 2.....	80
Imagen 22. Agrupar.....	81
11.4 DOCUMENTACIÓN	82
11.4.1 INSTRUCTIVO.....	82
FICHA TÉCNICA.....	82
FICHA TÉCNICA OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE.....	82
12. CONCLUSIONES	84
13. RECOMENDACIONES	86
14. BIBLIOGRAFIA	87

SINTESIS

El aprendizaje de una segunda lengua, en este caso del inglés, lleva tanto al estudiante como al profesor a plantear nuevos retos para enfrentarse de una manera competente a una sociedad que cada vez exige sujetos más preparados y con ideas innovadoras; de esta manera, el docente ha visto la necesidad de capacitarse para dar una adecuada orientación a sus estudiantes y nosotros en particular como gestores de este proyecto emprendimos la labor de facilitar esta tarea colocando a disposición de la sede y en particular de los estudiantes del grado cuarto de primaria una herramienta multimedial que combina herramientas como Flash, Educaplay y un blog de una manera interactiva que permita en el estudiante el alcance de este objetivo.

Descriptor: Diseño, implementación, herramienta, multimedia, inglés, vocabulario, actividades, bilingüismo, primaria, enseñanza, software, talleres, Flash, Educaplay, blog, interactividad, globalización.

ABSTRACT

Learning a second language, in this case English has both the student and the teacher to pose new challenges to deal competently with a society that increasingly demands more prepared individuals with innovative ideas and, in this way, the teacher has seen the need for training to provide adequate guidance to their students and we particularly like the project managers undertook the task of facilitating the task of making available the site and in particular the fourth grade students of primary tool combining multimedia tools like Flash, Educaplay and an interactive blog that allows the student to reach this goal.

Descriptors: Design, implementation, tools, multimedia, English, vocabulary, activities, bilingualism, primary education, software, workshops, Flash, Educaplay, blog, interactivity, globalization

1. REFERENTE CONTEXTUAL

Título: Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En tiempos de la globalización, el país necesita desarrollar la capacidad de sus ciudadanos para manejar al menos una lengua extranjera. En este contexto, el Ministerio de Educación Nacional formula el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incluye nuevos Estándares de competencia comunicativa en lengua extranjera: inglés.

Con este objeto, se ha adoptado el Marco Común Europeo como referente nacional e internacional; El cual propone elevar la competencia comunicativa en inglés en todo el sistema educativo y fortalecer la competitividad nacional. En esta tarea juegan un papel decisivo los docentes y las instituciones educativas, públicas y privadas, y todos los niveles que hacen parte del sistema: desde el Preescolar hasta el Superior.

Tratando de involucrar las partes antes mencionadas, el Ministerio de educación ha tomado la iniciativa desde su ámbito. Sin embargo, es necesario el compromiso de diversos sectores, entre ellos los de comercio, cultura y comunicaciones, que estén dispuestos a enfrentar el nuevo desafío de Colombia.

En este desafío, la economía está cada vez más integrada con los mercados internacionales. Un segundo idioma es el vehículo necesario para poder aprovechar sustancialmente las ventajas que ofrecen, por ejemplo el Tratado de Libre Comercio, las nuevas oportunidades de negocio o las de estudio fuera de Colombia.

Tanto las empresas colombianas como las empresas internacionales que se localicen en el país, aumentarán la demanda por profesionales bilingües en la medida en que su interacción con proveedores y clientes internacionales así los demande. Claramente, los profesionales que logren demostrar habilidad en el manejo de los idiomas tienen una ventaja en comparación con aquellos que no puedan atender estas necesidades. Quienes cuenten con esas habilidades, también observarán que el mercado las reconocerá económicamente. Los empresarios también deben invertir en mejorar su habilidad de comunicarse en más de una lengua. Además de tener ventajas para negociar con proveedores y clientes, quienes tienen la meta de abrir mercados en el exterior enfrentan el reto de conocer la cultura de los distintos mercados que pretenden conquistar. Para lograrlo es ideal el manejo de una segunda lengua.

Por razones como las anteriores, Colombia tiene grandes ventajas comparativas en el sector servicios. Los profesionales Colombianos en áreas como ingeniería, arquitectura, estadística y matemáticas son altamente demandados, pero solo una fuerza laboral altamente competente en idiomas podrá poner estas habilidades en el mercado exportador.

El bilingüismo se impulsa como prioridad que debe ocupar un lugar preponderante en la agenda interna, para la mejora de la competitividad del país en los próximos años. No se puede olvidar que países como India se han beneficiado enormemente por tener un número muy importante de profesionales y técnicos completamente bilingües. Esta característica les ha permitido atraer grandes industrias del conocimiento, como el desarrollo del software y la tecnología.

La situación antes mencionada es el producto nada menos que de el fenómeno de la globalización, el cual ha traído a Colombia grandes oportunidades pero, al mismo tiempo, grandes desafíos. La inserción de un país en la economía global le genera mayor competencia a los mercados locales.

Esta competencia tiene efectos diferentes sobre el mercado laboral de nuestro país. A los profesionales que pueden comunicarse y comprender una segunda lengua se les permite

movilidad y flexibilidad en el mercado laboral y están mejor preparados para enfrentar una economía global, pueden plantear y desarrollar cualquier iniciativa de negocio, conocer las necesidades de su cliente, ser innovadores, adaptarse más fácilmente a los cambios y a las necesidades de su entorno. En cambio, aquellos que no la poseen pueden experimentar serios costos y limitar sus oportunidades.

Bajo esta perspectiva, se puede decir que en la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda de la ciudad de Pereira se han dado diversos cambios que involucran al personal docente y directivo, lo que ha llevado a fijar distintos puntos de vista sobre todo de quien llega a dirigir la institución en cuanto a prioridades que dan curso a modificaciones a nivel curricular y por tanto del plan de estudios; esta Institución cuenta con los niveles de básica (primaria y secundaria) y media técnica con énfasis en Comercio; éste último en miras de ser replanteado, pues se están estudiando otras posibilidades con mayor competitividad en la época como son los sistemas y el inglés.

La falta de claridad frente al plan de estudios a seguir, genera dificultad en la orientación de asignaturas como el inglés y sistemas, donde cada Docente orienta lo que puede y como pueda sin un plan o metodología a seguir; Además se omite el cumplimiento de la intensidad horaria establecida para ello: esto se debe a que los Docentes no sólo no están capacitados en la enseñanza de estas asignaturas, sino que también muestran una apatía hacia las mismas, pues no hay espacios establecidos para una capacitación y unanimidad frente al tema y en el peor de los casos no tienen acceso a las salas de sistemas.

Por otro lado, algunos Directivos apoyan la propuesta que viene desde el MEN, sin embargo se evidencia apatía en la Institución, de tal forma que no hay políticas claras a nivel institucional que lleven a una enseñanza del inglés y de sistemas articulada con los parámetros establecidos por el MEN a través de sus políticas Nacionales de Educación Bilingüe, que pretende tener una Colombia Bilingüe y Colombia Digital en los próximos años.

En conclusión, el manejo de una segunda lengua y uso de herramientas tecnológicas en el mundo globalizado en el que vivimos se convertirá, a mediano o corto plazo, en un

requisito obligatorio para que nuestros estudiantes a futuro puedan acceder a empleos calificados. Por lo tanto, el reto que tenemos es grande; debemos prepararlos desde la escuela para que puedan enfrentar las exigencias del mundo globalizado, de lo contrario, no estaríamos siendo lo suficientemente competitivos.

2.1 FORMULACION DEL PROBLEMA:

¿Cómo diseñar e implementar una herramienta multimedial para la enseñanza de vocabulario básico de inglés en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución educativa Hernando Vélez Marulanda?

2.2 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué prácticas pedagógicas fundamentadas en el uso las tics permiten el aprendizaje de inglés?

¿Cómo llevar a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés de forma lúdica e interactiva a través de objetos virtuales de aprendizaje?

¿Qué OVA permite el aprendizaje de vocabulario de inglés?

3. JUSTIFICACION

La globalización, la Internet, la televisión y la posibilidad de que los estudiantes e hijos gocen en un futuro de mayores y mejores oportunidades son factores que están influyendo para que los maestros y/o padres estén más interesados en darles la posibilidad de que hablen otro idioma, en especial el inglés.

La formación educativa que hoy en día reciben los niños debe ir más allá del aprendizaje de las materias básicas impartidas en la escuela, es necesario que los niños además de su idioma materno, expandan sus conocimientos aprendiendo otro idioma y que mejor que aquel que se habla en la mayor parte del mundo.

El aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, presenta una serie de ventajas que se puede mencionar dado el objeto de este trabajo.

Una de ellas es que en el inglés, con respecto a otros idiomas, siempre se sabe un poco de vocabulario ya que aún sin darse cuenta, se usa el idioma de manera cotidiana y se ve en todos lados: anuncios espectaculares, comerciales, programas de radio y TV, revistas de casi todo tipo, en la computadora, en Internet.

El aprender este otro idioma, hace que los niños tengan conciencia de que el mundo no es todo igual, de que existe una apreciación por las diferencias y un entendimiento de otros puntos de vista diferentes al propio.

Les ayuda a desarrollar la confianza necesaria para enfrentarse con éxito a las relaciones sociales: les ayuda a ser más comunicativos.

Les ayuda a ser más comprensivos, tolerantes y respetuosos con la identidad cultural, los derechos y los valores de los otros.

Les ayuda a prepararse para el futuro .Cuando entran a la secundaria y a las universidades ahora se les exige que aprendan otro idioma, así que aquellos que ya tienen una base pueden avanzar aún más.

En el futuro, el mercado de trabajos requerirá de individuos que ya no solo dominen el inglés sino también que manejen eficientemente la tecnología y que relacionen ambas herramientas (inglés y tecnología) convirtiéndolas en su fortaleza.

En cuanto a las nuevas tecnologías, su importancia, ha sido y es un hecho incuestionable. Su influencia y desarrollo vertiginoso se deja sentir en todos los campos de la sociedad (oficinas, comunicaciones, bancos, transporte, hogar, medicina, producción, seguridad,), consecuentemente en un aspecto vital del desarrollo como es la educación.

Las nuevas tecnologías como aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, fundamentalmente los sistemas de vídeo, informática y telecomunicaciones, capaces de crear, almacenar, recuperar, seleccionar, transformar y transmitir información a grandes velocidades y en considerable cantidad.

El avance tecnológico de los últimos años, obliga a las instituciones educativas a ponerse a tono con las demandas sociales que caracterizan el momento actual, por esta razón la preocupación de desarrollar entre los estudiantes un grado óptimo de competencias tecnológicas, a parte de las también necesarias capacidades de orden ético, científico, social.

De esta manera y teniendo en cuenta las ventajas y razones anteriores, la enseñanza del inglés como segunda lengua empleando las nuevas tecnologías, lleva a las instituciones educativas a replantear la importancia de ésta y a desarrollar estrategias que involucren a docentes y estudiantes en el manejo de una segunda lengua.

Lo anterior hace aún más visible la constante necesidad que tienen las Instituciones Educativas de dar relevancia a la enseñanza del inglés mediante el empleo de las TICs y a

destinar recursos que permitan el desarrollo de proyectos encaminados a este fin y que por tanto cumplan con las expectativas trazadas desde el Ministerio de Educación Nacional en su Programa Nacional de Bilingüismo sin dejar de lado los requerimientos que desde el ICFES (Instituto Colombiano de Fomento a la Educación Superior) se establecen para la presentación de las pruebas saber en la asignatura de inglés para los estudiantes de primaria.

Es desde este punto de vista que la creación de una herramienta multimedial entraría a jugar un papel muy importante como un medio que permita la enseñanza de vocabulario básico de inglés, pues cada una de las actividades propuestas durante su desarrollo llevan al estudiante a interactuar de una manera lúdica y creativa lo que despierta el interés por el aprendizaje del vocabulario mediante uso eficaz de los recursos disponibles para tal fin.

4. DELIMITACION

La cobertura espacial del proyecto está determinada por: Pereira, Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda.

La cobertura poblacional comprende los estudiantes de grado cuarto, jornada de la tarde

Los cuales se encuentran entre los 9 – 11 años de edad.

La cobertura temporal del proyecto se fundamenta en la transversalidad: octubre 2011 - septiembre de 2012.

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje (ova) para la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las prácticas pedagógicas de aula para la implementación de objetos virtuales de aprendizaje del inglés.
- Orientar al estudiante hacia el aprendizaje del inglés de forma lúdica e interactiva a través del uso de objetos virtuales de aprendizaje (ovas), multimediales utilizando herramientas como flash, educaplay y un blog.

6. REFERENTE TEORICO

6.1 ANTECEDENTES

A continuación se referencia algunos trabajos de investigación que se han llevado a cabo en la universidad Tecnológica de Pereira (UTP) y que se relacionan con el tema de investigación vínculos digitales entre las personas y la eliminación de los monopolios estatales y privados. En esta tendencia hacia la desregulación se hace posible ver una luz de esperanza para una educación globalizada.

TITULO	AUTORES	OBJETIVO	TEMAS	RESULTADO
an introduction based a multiple intelligence	Luis colorado , Sandra Patricia Gonzales Martinez, Luz Aida	Implementar diferentes metodos de enseñanza tales como las inteligencias multiples y estilos de aprendizaje en el salon de clase, con el fin de motivar a los estdiantes hacia la clase de ingles	Inteligencias multiples , estilos de aprendizaje, enseñanza del ingles , metodos	los resultados en este estudio mostraron que cuando los profesores toman cuenta las habilidades y preferencias de aprendizaje de sus estudiantes, ellos se motivan . Fue hallado que el uso de la lengua materna ayuda a incrementar la confianza en los estuudiantes q realizan las actividades de ingles
The implementation of audiobooks for listening comprehension in fifth grade students	Parra Velez Aida Luz Sanchez Osorio Andrea Milena	Implementar audio-libros para nuestro caso historias y cuentos para niños, que permitan a los estudiantes aprender a escuchar de forma sencilla y divertida	Ingles conversación y dialogo , pronunciación, comunicación audiovisual	La implementacion de audio-libros fomentan a los estudiantes para q se involucren en la clase de ingles y a mejorar su pronunciación

6.1.1. Proyectos de investigación en desarrollo y terminados

1. TEMA: Software de lecto-escritura para la enseñanza
Del Inglés a niños de 5to de primaria

BRUNO BUSTAMANTE VÁSQUEZ

Universidad libre de Colombia –Bogotá. Septiembre 12 de 2010

Titulo de tu investigación: Software de Lecto-escritura para la enseñanza del Inglés a niños de 5to de primaria.

6.1.2. Modelo para la enseñanza de inglés en la Básica Primaria

Esta investigación se realizó entre 1994y 1998, el objetivo fue proponer a la comunidad educativa un modelo para la enseñanza de inglés en la básica primaria, porque las universidades en Colombia habían estado preparando licenciados para enseñar en secundaria y la mayoría de los docentes en ejercicio desconocían aspectos metodológicos fundamentales para la enseñanza del inglés a niños, así como también de la lengua inglesa. La propuesta fue avalada por el IDEP, la secretaría de educación y la Universidad Distrital. La investigación fue la plataforma para un PFPD (Programa de Formación Permanente de Docentes). Este programa actualizó a 335 maestros en inglés y en su metodología para enseñar.

6.1.3. Teaching English to Chillaren through levels

Esta investigación surgió del PFPD Enseñanza del Inglés en Primaria se realizó entre 1999 y el año 2000. El programa contempló tres grandes componentes a saber: La innovación, la actualización y la investigación.

Tuvo una participación de 22 docentes de las diferentes localidades del Distrito Capital de Bogotá. El proyecto hizo énfasis en el desarrollo de una propuesta curricular para la enseñanza de inglés a niños de colegios Distritales.

6.1.4. El diseño de software educativo: Un medio para solucionar dificultades lingüísticas, comunicativas y metodológicas del inglés en docentes en formación.

Esta investigación realizada entre el año 2000 y 2002. El objetivo principal: Diseñar e implementar software educativo de acuerdo con las necesidades de los usuarios (docentes en formación de la Universidad Distrital, Proyecto Curricular Lenguas Modernas) permitió la creación de una línea de investigación del Proyecto curricular de Lenguas Modernas de la Universidad Distrital. De igual forma contribuyó a fortalecer la línea de investigación en didáctica de las disciplinas de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital

El análisis de la información mostró que los futuros docentes del proyecto Curricular de Lenguas Modernas presentaban problemas de tipo comunicativo. Lingüístico y de la metodología.

6.1.5. Curso en red en didáctica para enseñar inglés a niños

La investigación tuvo como punto de principio la preocupación temática, que en materia del desempeño docente de los futuros licenciados en Lenguas Modernas de la Universidad de la Salle, inquietó a las investigadoras por casi una década. Se decidió comenzar la búsqueda información actualizada sobre el estado del arte en materia de educación virtual con referencia a la didáctica del inglés para niños.

6.1.6. Hacia un mejoramiento de mi quehacer como docente de inglés: El software educativo para solucionar algunas dificultades metodológicas del inglés de docentes en formación. (Segunda Fase)

Esta investigación comenzó en septiembre de 2002 y se terminó en marzo de 2004. El proyecto de investigación propuso un software educativo como una herramienta para contribuir al perfeccionamiento de la competencia metodológica de los docentes en formación en el área de inglés.

Atendiendo a este cuestionamiento, los docentes y los asesores de la práctica de inglés plantearon varias alternativas para elevar la competencia metodológica de la población mencionada, entre ellas surgió la de diseñar un software educativo porque posibilita el progreso individual y le permite al aprendiz detectar sus propias falencias, resolver problemas particulares de su saber disciplinar y metodológico

La investigación reveló, por una parte, el análisis y nivel de desempeño metodológico en que se encuentran los estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Inglés y Por otra parte.

6.1.7. Hacia un mejoramiento de mi quehacer como docente de inglés: El software educativo para solucionar algunas dificultades metodológicas del inglés de docentes en formación. (Tercera Fase)

Se inicia el 24 de marzo de 2004 y cuenta con el aval y co-financiación de COLCIENCIAS. En el momento se encuentra en su etapa inicial de revisión bibliográfica, lectura de documentos, re-diseño y ajuste de los contenidos que se incluirán en el software.

6.2 REDES A LAS CUALES PERTENECE

- Forum Barcelona 2004
- Red de educación popular la reped
- Red Iberoamericana
- Red de historia de la educación
- LASCUD
- Redevac (red de evaluación en ciencias)
- Red de tecnología Men Universidades

6.3 PRODUCCION (PUBLICACIONES, TESIS)

- Enjoy and Play English. Serie de textos de 0-5 grado para enseñar inglés a niños. Sendero Editores 1996
- Irregular verbs and something else. Cuaderno pedagógico. U. de la Salle 1998
- Modelo para la enseñanza de inglés a niños Revista científica. U. Distrital 1999
- Teaching English to children through levels. Secretaría de educación 2000
- Alternativa de un Mundo virtual para mejorar Su enseñanza de inglés. U. Distrital . 2002
- Diseño curricular “Formación en Informática aplicada” Universidad de la Sabana 1999
- Diseño y aplicación de seguridad en redes Universidad Distrital 2000.

6.4 PARTICIPACION EN EVENTOS NACIONALES E INTERNACIONALES (PONENCIAS)

- 2002. Taller de tesis "Alternative tasks to improve methodology competence in future English Teachers. Workshop. La Habana Cuba
- 2002 Ponencia. Using word processor and Internet a way to improve learning and teaching. ASOCOPI.

7. BASES TEÓRICAS

7.1 La enseñanza de lenguas extranjeras desde edades tempranas no es una "llave mágica"

En el libro *The Age Factor in Second Language Acquisition* (El factor edad en la adquisición de una segunda lengua), David Singleton establece su fórmula "más joven = mejor en el largo plazo", (David Singleton, Dublin, Diciembre 1994, Libro *The age factor in second language acquisition*) en cuanto a los beneficios de una enseñanza temprana; sin embargo, esta regla tiene múltiples excepciones, como el caso del 5% de adultos a nivel mundial que en la actualidad se consideran bilingües y que empezaron su aprendizaje a edades avanzadas, mucho antes de que las teorías acerca del período crítico de aprendizaje de una segunda lengua aparecieran en el panorama.

Datos provenientes de maestros e investigadores que mantienen contacto con personas en proceso de aprendizaje de una segunda lengua sugieren que el iniciar a temprana edad no es una condición necesaria para el éxito de este propósito. Vistas todas las diferentes experiencias reportadas por los aprendices alrededor del mundo, debe haber algo de verdad en esta afirmación.

Sobre este tema John T. Bruer afirma, en su libro *Myth of the First Three Years* (Mito de los primeros tres años): "uno de los principales peligros de hacer énfasis en los llamados periodos críticos es que nos hace poner demasiada atención en **cuándo** el aprendizaje ocurre y muy poca atención en **cómo** debe ser el mejor modo de que éste ocurra" (John T. Bruer, *Myth of the first three years*, 1949). De esta forma, otros académicos que han discutido el tema, como Marshall, van más allá y aseguran que el aprendizaje de una segunda lengua en la escuela primaria, cuando se ha considerado es el tiempo ideal, no es una herramienta mágica para crear personas bilingües. Así, el tiempo no lo es todo.

Por otro lado, otros investigadores han afirmado que la regla del periodo crítico no sólo se aplica al aprendizaje de lenguas extranjeras sino a otras materias como las matemáticas y la lectura. Estas creencias, prosigue Bruer, "han creado preocupaciones innecesarias entre los educadores". Una visión extrema de que una segunda lengua se debe aprender en los primeros años o nunca sólo ha ayudado a cerrar puertas para las diferentes metodologías que tratan el tema.

Por otro lado autores como Jerome Bruner quien creó la teoría de introducción donde el aprendiz es el actor activo en el proceso del aprendizaje, en este caso de la segunda lengua, el inglés. Bruner creó algo muy conocido en el área de la psicología llamado aprendizaje por descubrimiento, gracias a este aprendizaje en donde el alumno no aprende todo del docente sino que este le marca un objetivo al cual se llega mediante una serie de instrucciones y el manejo de herramientas, en este caso las TIC que permiten que el estudiante logre un aprendizaje idóneo asegurando un conocimiento significativo, de esta forma se pueden cumplir cabalmente todos los objetivos deseados pero no se puede olvidar uno de los más necesarios con relación al aprendizaje del inglés, este es la escritura. (Jerome Bruner, *Aprendizaje por descubrimiento*, 1961)

1. Como lo afirma la doctora Emilia Ferreiro, es necesario reforzar de manera adecuada, constante y lúdica la escritura en un niño para que este quede en un futuro con

buenas bases para de esta manera lograr cumplir con los objetivos propuestos, teniendo en cuenta que se abrirán las puertas a nuevas oportunidades que les posibilite labrarse un mejor futuro.

Por otra parte te hace importante resaltar que, los lineamientos curriculares son estrategias que el Ministerio de educación de Colombia creó a través de la ley 115 del 1994 en el artículo 78, en donde se establece que dichos lineamientos son necesarios para crear en los estudiantes la capacidad de generar procesos de reflexión, análisis crítico y ajustes progresivos por parte de los maestros y las instituciones educativas.

Estos lineamientos son sumamente importantes pues con estos se pretende atender la realidad y las necesidades de orientación y criterios nacionales sobre las diferentes funciones y enfoques que deben seguir las instituciones educativas de Colombia; con relación al lenguaje, ya que traen consigo unos supuestos teóricos desde los cuales se definió la propuesta de indicadores de logros curriculares con relación a la resolución 2343 de 1996.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante mencionar que, en el texto de lineamientos curriculares el doctor Jaime Niño da a conocer la importancia de la resistencia de los muchachos hacia la escritura dentro de los colegios, afirma que esta se debe a la censura que ejercen los maestros en el arte de hablar, esto interfiere en gran medida con la escritura porque solo cuando los estudiantes han ganado confianza en el diálogo son capaces de lograr objetivos altos en la escritura.

El autor afirma que en una conferencia leída en el año 1943, a los maestros de las escuelas secundarias, Reyes caracterizaba la lengua como “cosa viva y cambiante” que no se puede estabilizar, así como “tampoco podemos trazar planes conscientes para su evolución futura”; es por esto que, como lo afirma Reyes. La función del educador se limita a informar sobre el cambio, sin censurarlo en principio, y a enseñar las normas relativamente estables y orientadoras –estas sí, de aplicación voluntaria y consciente– que deben guiar nuestro viaje por entre las mutaciones extrañas a nuestra intervención. Sólo procurando metódicamente la conservación de un mínimo indispensable en las

regularidades lingüísticas se mantiene la comunicación humana; y aun antes de que existiera la gramática propiamente como tal, o antes de que se le aislara como disciplina específica, ya los hombres procedían así, por instinto y por necesidad.

Es por esto que, como lo afirma el Ministro, la lengua, como los códigos, no se enseña, se aprende; se aprende desde la interacción, en la necesidad del uso, en la práctica y en la participación en contextos auténticos; lo que no indica que no haya un conocimiento en el usuario sobre cómo funciona la lengua, pues todos los usuarios de una lengua tienen un conocimiento tácito de las reglas que la constituyen. Cuando Reyes dice que el educador tendría que enseñar las normas relativamente estables, es necesario preguntarse en qué momento el estudiante está ya dispuesto para tomar conciencia de las categorías que hacen funcionar el sistema.

De cualquier modo, no es en la educación primaria donde debe insistirse en la gramática explícita de la lengua, porque allí se trata de aprender a pedalear sin que necesariamente el niño tenga qué saber por qué el pedal hace girar la rueda cada vez que se le aplica una fuerza; lo más importante en los primeros peldaños de la pirámide escolar es la liberación de la palabra por el niño, el fortalecimiento de su competencia comunicativa a nivel oral, para luego acceder a la necesidad de leer y escribir.

7.2 EL CONSTRUCTIVISMO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS

7.2.1 Teoría Piagetiana.

Las ideas más importantes sobre las que se sustenta la teoría de PIAGET son las siguientes:

7.2.2 El funcionamiento de la inteligencia: Asimilación y Acomodación.

En el modelo piagetiano, una de las ideas centrales es el concepto de inteligencia como proceso de naturaleza biológica. Para él, el ser humano es un organismo vivo que llega al mundo con una herencia biológica, que afecta a la inteligencia. Por una parte, las

estructuras biológicas limitan aquello que podemos percibir, y por otra hacen posible el progreso intelectual.

Con influencia darwinista, PIAGET elabora un modelo que constituye a su vez una de las partes más conocidas y controvertidas de su teoría. PIAGET cree que los organismos humanos comparten dos funciones invariantes: organización y adaptación. La mente humana, de acuerdo con PIAGET, también opera en términos de estas dos funciones no cambiantes. Sus procesos psicológicos están muy organizados en sistemas coherentes y estos sistemas están preparados para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno. La función de adaptación en los sistemas psicológicos y fisiológicos opera a través de dos procesos complementarios: La asimilación y la acomodación.

La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual.

La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio.

Mediante la asimilación y la acomodación vamos reestructurando cognitivamente nuestro aprendizaje a lo largo del desarrollo (reestructuración cognitiva).

Asimilación y acomodación son dos procesos invariantes a través del desarrollo cognitivo.

Para PIAGET asimilación y acomodación interactúan mutuamente en un proceso de equilibración. El equilibrio puede considerarse cómo un proceso regulador, a un nivel más alto, que gobierna la relación entre la asimilación y la acomodación.

7.2.3 Esquemas de aprendizaje

El concepto de esquema aparece en la obra de PIAGET en relación con el tipo de organización cognitiva que, necesariamente implica la asimilación: los objetos externos son siempre asimilados a algo, a un esquema mental, a una estructura mental organizada.

Para PIAGET, un esquema es una estructura mental determinada que puede ser transferida y generalizada. Un esquema puede producirse en muchos niveles distintos de abstracción.

Uno de los primeros esquemas es el del objeto permanente, que permite al niño responder a objetos que no están presentes sensorialmente. Más tarde el niño consigue el esquema de una clase de objetos, lo que le permite agruparlos en clases y ver la relación que tienen los miembros de una clase con los de otras. En muchos aspectos, el esquema de PIAGET se parece a la idea tradicional de concepto, salvo que se refiere a operaciones mentales y estructuras cognitivas en vez de referirse a clasificaciones perceptuales.

7.2.4 El proceso de equilibración.

Aunque asimilación y acomodación son funciones invariantes en el sentido de estar presentes a lo largo de todo el proceso evolutivo, la relación entre ellas es cambiante de modo que la evolución intelectual es la evolución de esta relación asimilación u acomodación.

Para PIAGET el proceso de equilibración entre asimilación y acomodación se establece en tres niveles sucesivamente más complejos:

- El equilibrio se establece entre los esquemas del sujeto y los acontecimientos externos.
- El equilibrio se establece entre los propios esquemas del sujeto.
- El equilibrio se traduce en una integración jerárquica de esquemas diferenciados.

Pero en el proceso de equilibrarían hay un nuevo concepto de suma importancia: ¿qué ocurre cuando el equilibrio establecido en cualquiera de esos tres niveles se rompe? Es decir, cuando entran en contradicción bien sean esquemas externos o esquemas entre sí. Se

produciría un CONFLICTO COGNITIVO que es cuando se rompe el equilibrio cognitivo. El organismo, en cuanto busca permanentemente el equilibrio busca respuestas, se plantea interrogantes, investiga, descubre, etc., hasta llega al conocimiento que le hace volver de nuevo al equilibrio cognitivo

7.2.5 Las etapas del desarrollo cognitivo.

En la teoría de PIAGET, el desarrollo Intelectual está claramente relacionado con el desarrollo biológico. El desarrollo intelectual es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo: la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas que se diferencia entre sí por la construcción de esquemas cualitativamente diferentes. La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes que se muestran en el siguiente esquema.

PERÍODO	ESTADIO	EDAD
ETAPA SENSORIO MOTORA	a) Estadio de los mecanismos reflejos congénitos	0-1 mes
	b) Estadio de la reacciones circulares primarias	1-4 meses

	c)Estadio de las reacciones circulares secundarias	4-8 meses
	d) Estadio de la coordinación de los meses esquemas de conducta previos	8-12 meses
	e)Estadio de los nuevos descubrimientos experimentación	12-18 meses
	f) Estadio de las nuevas representaciones mentales	12-24 meses
ETAPA PRE OPERACIONAL	a) Estadio pre conceptual	
	b) Estadio intuitivo	4-7 años
ETAPA DE LA OPERACIONES CONCRETAS		7-11 años
ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES		11 años

7.2.6 Implicaciones educativas de la teoría de Piaget.

PIAGET parte de que la enseñanza se produce de adentro hacia afuera. Para él la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario.

Bien al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente, el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

- Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.
- Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.
- El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.
- El aprendizaje es un proceso constructivo interno.
- El aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto.
- El aprendizaje es un proceso de reorganización cognitiva.
- En el desarrollo del aprendizaje son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.
- La interacción social favorece el aprendizaje.

- La experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.
- Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (aprendizaje interactivo).

7.2.7 Teoría de aprendizaje de Brunner.

Bruner ha desarrollado una teoría constructivista del aprendizaje, en la que, entre otras cosas, ha descrito el proceso de aprender, los distintos modos de representación y las características de una teoría de la instrucción. Bruner ha retomado mucho del trabajo de Jean Piaget.

7.2.8 Teoría de aprendizaje de Vigotzky.

La teoría de Vigotzky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Vigotzky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central.

La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotzky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan.

El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo.

La teoría de Vigotsky se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, en contra posición de Piaget. No podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. Lo que el niño pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de un adulto.

El concepto ser humano: Es constructivista exógeno, considera al sujeto activo, construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio social mediatizado por un agente y vehiculizado por el lenguaje.

El desarrollo cognitivo es el Producto de la socialización del sujeto en el medio: Se da por condiciones ínter psicológico que luego son asumidas por el sujeto como ínter psicológico.

Es necesario establecer que el aprendizaje está determinado por el medio en el cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próximo o potencial. Influencias ambientales: se da por las condiciones ambientales y esto da paso a la formación de estructuras más complejas del origen del desarrollo.

Vigotsky rechaza totalmente los enfoques que reducen a la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen

rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones Vigotzky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vigotzky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona.

Para Vigotzky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos y patrón.

De esta manera, este proyecto de investigación se fundamenta conceptual y metodológicamente de acuerdo a los planteamientos de Vigotzky, pues el niño aprende en su contexto sociocultural, interactuando con el medio y ubicándose en su zona de desarrollo próximo ; por otro lado Jean Piaget aporta en su investigación unos niveles de aprendizaje o etapas de desarrollo del conocimiento.

7.3 EL CONSTRUCTIVISMO Y EL JUEGO

En una definición el aprendizaje es el proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia. El aprendizaje es lo más importante que posee el ser humano pues este va a estar presente en nuestra conducta ya que nos rige y nos hace ser lo que somos personas de provecho sin este el ser humano sería un ser sin ningún beneficio pues no tendría nada de conocimiento, diversos autores lo definen de diferente forma a su punto de vista como, “un cambio más o menos permanente de la conducta que se produce como resultado de la práctica” ¹ M. Catalina, Domingo Alonso, Honey Peter. 2003. Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora, Caracas, ediciones mensajero, pp.32.

Con relación a lo anterior y siguiendo a Omeñaca, OMEÑACA Cilla Raúl, Omeñaca Moya Jesús Vicente, Omeñaca Moya José Ángel.

el juego es una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas implica a la persona en su globalidad proporcionándoles medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son aquellas que le permiten al estudiante aprovechar al máximo sus capacidades para obtener un mejor y mayor rendimiento, empleando tiempo y esfuerzo para lograrlo, para diversos escritores las estrategias “son procedimientos de trabajo mental que mejoran el rendimiento, son secuencias integradas de procedimiento o actividades mentales que se activan con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y o utilización de la información”. BERNARDO Carrasco, 2004, pg. 22.

La metodología es la forma en que se aplica para la enseñanza de alguna cosa y claro es muy importante porque por medio de esta se va evaluar al alumno en sus conocimientos adquiridos.

Pardinas afirma que la metodología es esencialmente una evaluación de los nuevos Conocimientos preponderantemente con criterios estadísticos de significativos no con criterios doctrinales o filosóficos. PARDINAS Felipe, pág. 16

Para que una persona aprenda una segunda lengua se necesita motivación, la motivación es muy importante es un estado de ánimo que sirve para el aprendizaje por que por medio de esta el ser humano se supera e inicia su propia conducta.

La escuela es importantísima en todo ser humano porque es la primera etapa que tenemos que pasar para poder ser personas de provecho y para seguir avanzando al siguiente nivel que es la secundaria.

Los estilos de aprendizaje son muy importantes porque por medio de ellos cada individuo aprende diferentes cosas con un estilo propio de aprender y de enseñar a los demás que nos caracteriza.

Los estilos de aprendizaje son las diferentes formas de enseñar y aprender, en una persona existe infinidad de estilos de aprendizajes e infinidad de definiciones por ejemplo: algunos escritores lo describe como “algunas capacidades de aprender que se destacan por encima de otras como resultado del aparato hereditario de las experiencias vitales propias, y de las exigencias del medio ambiente actual”. p47.

El constructivismo es un enfoque que sostiene que el individuo tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia de conocimiento que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. “El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea”. Delval, 1996, pp.261.

7.3.1 Aprendizajes significativos.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por

descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto en este caso el niño decide aprenderlas.

7.3.2 Las Ideas fundamentales de la concepción constructivista.

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

- El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje.
- Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. si él no lo hace, nadie, ni siquiera el maestro, puede hacerlo en su lugar. La enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del docente.
- La actividad mental constructiva del alumno. Se aplica a contenidos que ya tiene un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social.

Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho ya están contruidos, por ejemplo Los alumnos construyen el sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; los alumnos construyen las operaciones aritméticas elementales, pero estas operaciones ya están definidas; los alumnos construyen el concepto de tiempo histórico, pero este concepto forma parte de la historia cultural existente; los alumnos construyen las normas de relación social, pero estas normas son las que regulan normalmente las relaciones entre las personas.

La función del docente puede limitarse únicamente a crear las condiciones para que el alumno realice una actividad mental constructiva rica y diversa; el docente ha de intentar, además, orientar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como saberes culturales.

Los procesos de construcción del conocimiento.

Aprender un contenido implica atribuirle un significado, construir una representación o un "modelo mental" del mismo. La construcción del conocimiento supone un proceso de "elaboración" en el sentido que el alumno selecciona y organiza las informaciones que le llegan por diferentes medios, el docente entre otros, estableciendo relaciones entre los mismos.

Hay un elemento que ocupa un lugar privilegiado: el conocimiento previo pertinente que posee el alumno en el momento de iniciar el aprendizaje.

Condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo aprendizajes significativos.

El contenido debe ser significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna es la llamada significatividad lógica, que exige que el material de aprendizaje sea relevante y tenga una organización clara, como desde el punto de vista de la posibilidad de asimilarlo que es la significatividad psicológica, que requiere la existencia en la estructura cognoscitiva del alumno, de elementos pertinentes y relacionables con el material de aprendizaje.

El alumno debe tener una disposición favorable para aprender significativamente, es decir, debe estar motivado para relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya sabe. Se subraya la importancia de los factores motivacionales. Estas condiciones hacen intervenir

elementos que corresponden no sólo a los alumnos el conocimiento previo sino también al contenido del aprendizaje su organización interna y su relevancia y al facilitador que tiene la responsabilidad de ayudar con su intervención al establecimiento de relaciones entre el conocimiento previo de los alumnos y el nuevo material de aprendizaje.

El aprendizaje del alumno va a ser más o menos significativo en función de las interrelaciones que se establezcan entre estos tres elementos y de lo que aporta cada uno de ellos al proceso de aprendizaje.

El énfasis en las interrelaciones y no sólo en cada uno de los elementos por separado, aparece como uno de los rasgos distintivos de la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza.

El análisis de lo que aporta inicialmente el alumno al proceso de aprendizaje se hará básicamente en términos de las "representaciones, concepciones, ideas previas, esquemas de conocimiento, modelos mentales o ideas espontáneas" del alumno a propósito del contenido concreto a aprender, puesto que son estos esquemas de conocimiento iniciales los que el maestro va a intentar movilizar con el fin de que sean cada vez verdaderos y potentes.

Del mismo modo, el análisis de lo que aporta el facilitador al proceso de aprendizaje se hará esencialmente en términos de su capacidad para movilizar estos esquemas de conocimiento iniciales, forzando su revisión y su acercamiento progresivo a lo que significan y representan los contenidos de la enseñanza como saberes culturales.

La idea clave es que la memorización comprensiva por oposición a la memorización mecánica o repetitiva- es un componente básico del aprendizaje significativo. La memorización es comprensiva porque los significados construidos se incorporan a los esquemas de conocimiento, modificándolos y enriqueciéndolos.

La modificación de los esquemas de conocimiento, producida por la realización de aprendizajes significativos, se relaciona directamente con la funcionalidad del aprendizaje realizado, es decir, con la posibilidad de utilizar lo aprendido para afrontar situaciones nuevas y realizar nuevos aprendizajes.

Cuanto más complejas y numerosas sean las conexiones establecidas entre el material de aprendizaje y los esquemas de conocimiento del alumno y cuanto más profunda sea su asimilación y memorización comprensiva y cuanto más sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado, tanto mayor será su impacto sobre la estructura cognoscitiva del alumno y, en consecuencia, tanto mayor será la probabilidad de que los significados construidos puedan ser utilizados en la realización de nuevos aprendizajes.

Aprendizajes de procesos o estrategias.

Para que los alumnos alcancen el objetivo irrenunciable de aprender a aprender es necesario que desarrollen y aprendan a utilizar estrategias de exploración y descubrimiento, así como de planificación y control de la propia actividad.

La aportación del alumno al proceso de aprendizaje no se limita a un conjunto de conocimientos precisos, incluye también actitudes, motivaciones, expectativas, atribuciones, etc. cuyo origen hay que buscar, al igual que en el caso de los conocimientos previos, en las experiencias que constituyen su propia historia.

Los significados que el alumno construye a partir de la enseñanza, no dependen sólo de sus conocimientos previos pertinentes y de su puesta en relación con el nuevo material de aprendizaje, sino también del sentido que atribuye a este material y a la propia actividad del aprendizaje.

Características de un profesor constructivista.

- Acepta e impulsa la autonomía e iniciativa del alumno
- Usa materia prima y fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables.
- Usa terminología cognitiva tal como: Clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar, pensar.
- Investiga acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes, antes de compartir con ellos su propia comprensión de estos conceptos.
- Desafía la indagación haciendo preguntas que necesitan respuestas muy bien reflexionadas y desafía también a que se hagan preguntas entre ellos.
- El constructivismo es la corriente de moda aplicada actualmente a la educación, pero de acuerdo a lo leído y a la experiencia personal, en la práctica es difícil ser totalmente constructivista, ya que las realidades en las escuelas son variadas y hay muchos factores que influyen para adquirir totalmente a esta corriente.

Con el constructivismo los niños tienen la palabra.

La importancia del Constructivismo en la evolución de la Educación Inicial es inmensa. Su principal logro fue el de barrer con antiguos preceptos rígidos y verticales que establecían el aprendizaje como un proceso memorístico y mecánico, en el cual la maestra dominaba y el niño era un mero receptor inanimado. Debido a situaciones políticas y sindicales, en algunos países latinoamericanos no tuvo cabida salvo en el Nivel Inicial, el cual, libre del acoso de estos factores, pudo seguir su evolución integrando nuevas corrientes como ésta en sus planes y desarrollándose más que los otros niveles.

El Constructivismo, que evoluciona a su vez de la Escuela Nueva, postula que el niño no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va forjando día a día como resultado de la interacción entre el medio y él. El conocimiento no es un calco de la realidad, sino una interpretación o construcción del propio niño. Los instrumentos con los que cuenta para esta elaboración son los esquemas que ya posee, producto de la construcción que ya hizo sobre el mundo que lo rodea.

Este proceso de construcción depende fundamentalmente de los conocimientos previos o la imagen que se tenga de la nueva información o de la tarea que se va a resolver, y de la creatividad que el niño aplique sobre el tema. La base sobre la que crece el Constructivismo en la educación es que el objetivo principal de ésta es promover los procesos de crecimiento personal del niño, de acuerdo al grupo cultural al que pertenece.

La organización de la teoría constructivista gira en torno a tres ideas fundamentales, ideas que revolucionaron la concepción global (desde Inicial hasta Secundaria y más) del proceso educativo y la implementación del sistema educacional en muchos países.

El alumno es responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye o reconstruye los conocimientos de su grupo referencial, y puede ser un elemento activo que manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando escucha o lee la versión de los otros miembros del grupo.

La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración.

Esto quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que descubrir o inventar literalmente todo el conocimiento. Al llenarse de conocimientos previos, el aprendizaje es más fluido.

La función del docente es articular los procesos de construcción del alumno con el saber cultural ya organizado. La labor del maestro no será solamente la de crear las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícitamente y deliberadamente esa actividad.

Las TICS en el aula de inglés: un proyecto de trabajo

Tradicionalmente, en la enseñanza del inglés, se han utilizado los sistemas multimedia con gran frecuencia, pero la entrada de las TICs de forma “masiva” en algunos centros ha hecho que el profesorado disponga de una herramienta potente para motivar al alumnado aunque relevante y determinante será el uso pedagógico que nosotros, como docentes mediadores hagamos de ella.

Como desde hace tiempo se viene insistiendo desde los responsables políticos del sistema educativo, la velocidad con que se multiplica el conocimiento, la transformación vertiginosa de la información, la necesidad de disponer rápidamente de ella para desenvolverse estratégicamente en un contexto complejo y poco anticipable, hace necesario un nuevo enfoque del proceso enseñanza aprendizaje en el que se incluyan nuevas estrategias así como las nuevas herramientas que nos aportan las nuevas tecnología. Se establece pues, la necesidad de manejar los nuevos códigos para la formación integral de nuestros alumnos como ciudadanos de una sociedad moderna y multicultural

Atendiendo a estos principios es fácil resaltar la importancia de proyectos que integren la lengua inglesa como instrumentos de comunicación y el manejo y uso de las nuevas tecnologías como acceso y procesamientos de la información.

Tradicionalmente, en la enseñanza del inglés se han utilizado las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Siempre se ha considerado que estas nos ayudan a un conocimiento más directo de las civilizaciones de los países de habla inglesa mediante

documentos audiovisuales que recogen los modos de vida y costumbres, sus sistemas de conocimiento, etc. Y por otro lado, nos ayudan a incluir en nuestras aulas una mayor diversificación de recursos que contribuyen a motivar a incentivar a los alumnos dentro del enfoque comunicativo del inglés.

Para que un proyecto TIC pueda ser llevado a cabo se considera conveniente el reflejar como es debido cómo lo integramos dentro de nuestro diseño curricular y de nuestro cotidiano quehacer pues serán recursos que han de convivir con los actualmente utilizados. Cada día son más los autores que se inclinan por un acercamiento más acertado y variado en la enseñanza de las lenguas extranjeras, desechando así un único método.

Más que describir una unidad didáctica como ejemplo de forma de trabajo, es nuestra intención desarrollarlo de una forma más global y alternativa puesto que todos somos conscientes de que nuestra metodología se debe adaptar a un determinado contexto, que a su vez estará influido por unas circunstancias muy concretas en cada momento por lo que cualquier diseño fijo y estático no sería factible ni eficaz en todos los casos.

¿Cuáles son los objetivos didácticos a conseguir en la enseñanza del inglés a través de las nuevas tecnologías

Centrar la enseñanza en quien aprende, más que en el profesor

Mediante la negociación y la gestión de objetivos, por ejemplo, se fomentara la autonomía en el aprendizaje. Quienes aprenden asumen cada vez mayor responsabilidad en la gestión de los múltiples aspectos relativos al aprendizaje del inglés.

Fomentar aún más el valor afectivo y humano en el aula

Establecer estrategias pedagógicas dirigidas sobre todo a determinar las necesidades y los estilos de aprendizaje, desarrollar estrategias, estimular la creatividad, fortalecer la confianza, etc.

El reconocimiento del idioma inglés como medio de comunicación mundial y como herramienta imprescindible de acceso a fuentes de información.

Fomentar la autorización con especial énfasis en la enseñanza “no line”

El profesor orientará y aconsejará al alumno sobre cómo tomar las mejores decisiones o superar obstáculos.

Acercar a los alumnos a las culturas diferentes

Mediante los materiales auténticos que nos proporciona la utilización de las nuevas tecnologías.

Potenciar las capacidades de expresión y comprensión, a través de la investigación, la reflexión y la producción de distintos lenguajes y códigos.

Diversificar los recursos dentro del enfoque comunicativo.

Potenciar y facilitar el aprendizaje para que los alumnos logren desarrollar la capacidad de ser mejores aprendices: “aprender a aprender”.

Desarrollar las competencias receptivas y productivas de los alumnos con la ayuda de los soportes audiovisuales y el ordenador.

Maximizar las posibilidades de atender a la diversidad del alumnado de manera más eficiente.

Desarrollar la creatividad y la toma de compromiso del alumno

¿Cómo afectan nuestra metodología las nuevas tecnologías?

La metodología que se dé estaría complementada con una mayor integración de las nuevas tecnologías. La perspectiva de los llamados enfoques comunicativos desarrollados en el campo de la didáctica de las lenguas según Canale, en donde confirma el interés de estos planteamientos y muestra lo acertado de su inclusión en el currículum, puesto que, precisamente, se pone el énfasis en el fenómeno de la comunicación y en la especial

dimensión que alcanza por la mediatización de lo tecnológico. (Canale, 1995; Swain, 1980).

Los medios audiovisuales han servido como herramientas en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Ahora el ordenador nos aporta otros aspectos interesantes que contribuyen a un aprendizaje más activo y motivador para el alumnado al ser más interactivo y vivo.

Por un lado las actividades off-line y por otro, internet, al albergar una gran cantidad de informaciones muy diversas, que se presentan no solo en forma de texto si no que además adoptan el formato de imágenes y de sonido, de ahí sus enormes y posibilidades y ventajas como recursos para la enseñanza del inglés. Pero somos conscientes de que el trabajo del alumno debe ser guiado especialmente en los primeros momentos y en particular con los alumnos más pequeños. Por este motivo, es necesario seleccionar o elaborar los materiales que les servirán a los estudiantes para progresar en el inglés.

Con la combinación de los recursos tecnológicos, pedagógicos y humanos se consigue en mayor medida responder a los intereses y necesidades personales de cada individuo. Y es que la posibilidad de que cada alumno pueda trabajar de manera personal, a su propio ritmo hace que el aprendizaje se mas efectivo, pues avanza en función de grado real de asimilación y progreso, y no tiene limite en cuantos al tiempo de clase que puede dedicar a las practicas y consolidación de una determinada estructura, función, etc. O al desarrollo de algunas destrezas que necesita reforzar, contribuyendo así a un aprendizaje más autónomo.

Por otra parte, el aprendizaje significativo implica una metodología que se basa en la consideración de los conocimientos previos del alumno y es aquí donde radica un aspecto fundamental, pues los conocimientos y sus que el alumnado posee acerca de los lenguajes de los medios y tecnologías son un bagaje considerable, disperso e inconsistente.

El aprendizaje significativo requiere, también, la creación de un conflicto cognitivo para que surja una motivación para el aprendizaje. En este sentido, los medios y las tecnologías provocan a menudo este tipo de actitudes. Por último, para que exista un aprendizaje

coherente es preciso comunicar y expresar lo aprendido de manera que quede asimilado e integrado.

Enseñar y aprender en la consecución de una mayor competencia lingüística no es otra cosa que facilitar en el aula situaciones para el intercambio comunicativo. En definitiva, apostamos por seguir la propuesta del enfoque comunicativo que se nutre de las concepciones del modelo de investigación acción, de la pedagogía crítica, y, por supuesto, de la adecuación metodológica a un espacio y una realidad comunicativa cambiante. Ejemplificar las posibles acciones atendiendo a las diferentes formas de explotar los recursos que ofrecen las TIC.

A) Los medios como auxiliares y recursos didácticos

Algunas ideas para abordar los diferentes contenidos y trabajar las cuatro destrezas con los medios tecnológicos podrían ser las que relacionamos a continuación.

7.4 CONTENIDOS

Intenciones comunicativas Usos y formas de la comunicación oral:

7.4.1 *Listening*:

- CD-ROM interactivos que preparan las editoriales y que acompañan los libros de texto.
- Videos, DVD de películas en versión original (con o sin subtítulos), WWW de música donde pueden tener acceso a la canción y a su letra, así como a la discografía y trayectoria de los grupos musicales. (www.lyrics.com)
- CD
- Análisis de las palabras y frases más utilizadas, descubriendo giros coloquiales, expresiones especiales, etc. tal y como se establece en <http://es.scribd.com/doc/98802732/Aprender-Ingles>

7.4.2 Speaking

- Grabadoras; video, video-conferencias.
- Doblaje de películas o producción de un corto osketch en vídeo.

Realización por los mismos alumnos de secuencias simuladas o grabadas de programas televisivos.

- Chats (<http://lingolex.com/espanglish.htm>)
- Usos y formas de la comunicación escrita

7.4.3 Reading:

- Páginas de Internet sobre infinidad de temas que despierten el interés de los alumnos, seleccionados o no por los profesores. Lectura por placer o para realizar
- Páginas de Internet en periódicos y medios de comunicación en inglés (www.bbc.co.uk; www.timesonline.co.uk; www.guardian.co.uk; www.thesun.co.uk; etc.
- Revistasonline: www.englishclub.net; www.tcfg.com; <http://www.englishclub.com/esl-jokes/index.htm>
- Páginas interactivas para jóvenes: www.yahooligans.com; www.elibs.com
- Libros o historias on-line <http://www.englishclub.com/reading/short-stories.htm>

7.4.4 Writing:

- Reflexión sistemática sobre la lengua y su aprendizaje Vocabulario y Estructuras gramaticales
- CD-ROM interactivos que preparan las editoriales y que acompañan los libros de texto.

- Páginas especiales sobre la enseñanza del inglés y que presentan ejercicios de gramática y vocabulario con sus respectivas explicaciones e incluso correcciones. Ejemplo: www.mansioningles.com

7.4.5 Diccionario

- electrónicos: www.yourdictionary.com; www.edufind.com; <http://www.pdictionary.com>
o
- Grammaticus on-line (www.uvic.ca/halfbaked)
- Test de inglés de reconocido prestigio mundial (Cambridge; Oxford, etc.)

B) Los medios como ámbitos de estudio.

Actualmente, estamos asistiendo a una proliferación formidable de los medios tecnológicos a nuestra disposición: no sólo la prensa, la radio, el vídeo o la televisión, sino también los ordenadores y todo lo que estos traen aparejado. Por este motivo además de enseñar a los jóvenes las posibilidades de manejar, trabajar y disfrutar con las nuevas tecnologías, aprovecharemos para despertarles el sentido crítico hacia ellas gracias al aspecto instrumental que supone la lengua, en este caso la lengua inglesa.

C) Los medios como técnicas de trabajo.

Para las profesoras

Apoyo para explicaciones: imágenes visuales, gráficos, presentaciones, grabaciones audiovisuales, etc. www.sla.purdue.edu. Búsqueda de materiales para el aula y para su propia formación: paginas oficiales (www.britshcouncil.org; www.bbc.co.uk/education, etc.)

Para los estudiantes

1) Acceso a la información para la enseñanza del inglés mediante tareas o incluso para actividades interdisciplinarias donde la enseñanza se basa en los contenidos (matemáticas, ciencias naturales, historia...) Use de Web quests o “Treasure Hunts”.

<http://www.timeforkids.com/TFK/hh/rapidresearch>

2) Para preparación y presentación de trabajos.

El alumno podrá elaborar trabajos que reflejarán su motivación, su capacidad, su competencia, su creatividad y sus intereses al integrar lo estudiado en otras áreas Para ello se podrán servir de paquetes ofimáticos que comprendan procesadores de textos, hojas de cálculo y presentación de diapositivas junto a distintos programas multimedia con sonidos, imágenes, vídeos, etc3) Mejora de estrategias de estudio: preguntar por correo electrónico a más compañeros, a la profesora; reforzar o ampliar conceptos; dedicar más tiempo al trabajo individual, etc.

8 MARCO LEGAL

La Constitución Política de Colombia de 1991, en su artículo 27 dice:” El Estado garantiza la libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.” Significando con esto que cualquier colombiano tiene el derecho de mejorar su nivel educativo, éste contribuye en la cualificación para alcanzar un mejor nivel de vida.

En el artículo 67 de la Constitución Nacional dice de manera expresa:”La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura...”

Según este artículo el Estado facilita el acceso al conocimiento científico y a la investigación, permitiendo de esta manera que cualquier colombiano pueda adelantar proyectos de investigación.

En el artículo 70 de la Constitución Nacional dice:” El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad Nacional...”.

Se debe entender que el estado debe garantizar a todo colombiano la posibilidad de profesionalizarse en todos los campos del conocimiento para crecer en su nivel cultural, científico y mejorar su calidad de vida.

En el artículo 20 de la Ley General de educación, Ley 115 de 1994, en su literal a dice:” Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico t de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo”

Aquí se ratifica lo que la Constitución Nacional señala en sus artículos 67 y 70.

La Ley general de educación en su artículo 21, en su literal m dice:” La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera”

Corresponde a las Instituciones educativas desarrollar en sus estudiantes la competencia lingüística en cuanto a una segunda lengua, que para nuestro caso es el inglés, como uno de los objetivos básicos en el ciclo de primaria en concordancia con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

La ley General de educación en su artículo 22, literal l señala:”La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera.”

Es un objetivo específico de la educación básica en el ciclo de secundaria como complemento al trabajo desarrollado con los estudiantes en la básica primaria.

La Ley general de Educación en su artículo 23 numeral 7 señala: Áreas Obligatorias: "Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros".

Establece las Áreas obligatorias y fundamentales para el logro de los objetivos de la Educación Básica.

9 MARCO CONCEPTUAL

9.1 Lineamientos Curriculares.

Orientaciones para el desarrollo curricular (conceptos básicos, enfoques, pedagogía de las lenguas extranjeras, supuestos que permitieron el diseño de los indicadores de logro, nuevas tecnologías)

9.2 Estándares Educativos.

Los estándares están definidos como criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender los niños, niñas y jóvenes. Establecen el punto de referencia entre lo que están en capacidad de saber y saber hacer en contexto con el inglés en los diferentes niveles. Están enmarcados dentro de la definición de competencia en educación la cual es concebida como el conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio afectivas y comunicativas) relacionadas entre sí para facilitar el desarrollo flexible y con sentido de una actividad en contextos nuevos y retadores.

Los estándares establecidos para la enseñanza del inglés están estructurados de tal manera que lleven a los estudiantes a alcanzar un nivel determinado, así:

- Los grados primero a tercero de primaria nivel A1, principiante.
- Los grados cuarto a quinto de primaria, nivel A2.1, básico 1.

- De sexto a séptimo, nivel A2.2, básico 2.
- De octavo a noveno, nivel B1.1, Pre intermedio 1.
- Décimo a undécimo, nivel B1.2, Pre intermedio 2.

En nuestro caso nos enfocaremos en el nivel A2.1 que es el que nos compete.

De esta forma, en cada grupo de grados aparece un estándar general superior, que define el nivel de desempeño en el idioma.

Luego se definen unos estándares específicos que corresponden a habilidades de comprensión y de producción.

La habilidad de comprensión se subdivide en habilidades de escucha y de lectura.

La habilidad de producción se subdivide en habilidades de escritura y usos del lenguaje oral empleando monólogos y conversación.

Multimedia: el concepto de Multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual

Para algunos autores es un punto de confluencia (computador) de varias técnicas que permiten diferentes formas de presentar conocimientos o información; para otros, es toda la metodología que permite una conexión lógica de los diferentes medios disponibles para obtener y almacenar toda una variedad de información, y por último, para otros, es el logro tecnológico de la electrónica reflejado en el alto poder de los computadores de hoy. Sin embargo, la idea fundamental es la integración lógica ya sea física o conceptual de todo tipo de representación y de transmisión del conocimiento humano.

Significa la combinación de texto, gráficos, diagramas, animaciones (en 2D y 3D), sonidos, e imágenes de videos estáticas o animadas.

El multimedia permite un acceso a la información mediante el estímulo de los sentidos de la vista, el tacto y el oído.

Multimedia interactiva: se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido

Hipertexto: a diferencia de un texto lineal, la información contenida en un hipertexto se presenta de manera no secuencial, es decir, la información se organiza en forma de red, en cuyos nodos se almacena información gráfica y/o textual, de tal manera que el usuario o lector del hipertexto, tiene la posibilidad de navegar por la información a través de los nodos que conforman la red de acuerdo a sus intereses. Es decir, si un nodo en particular está conectado (encadenado), por ejemplo con otros cuatro nodos, el usuario tiene la posibilidad de ir a cualquiera de ellos, rompiendo así el orden lineal del texto plano.

Interfaz: tipo de visualización que permite al usuario elegir comandos, iniciar programas y ver lista de archivos utilizando las representaciones visuales (iconos) y las listas de elementos del menú. Las selecciones pueden activarse bien a través del teclado o con el mouse.

Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.

Macromedia flash: Flash se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, escrito y distribuido por Adobe, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Objetos virtuales de aprendizaje (ovas): Es un medio digital que sirve de soporte para transmitir, un conocimiento. Dicho objeto puede ser un texto, una imagen, un juego, un chat, una wiki, donde medie la digitalización (generación, transmisión, procesamiento o almacenamiento de señales digitales).

Prácticas pedagógicas: Es la participación activa de maestro alumno por medio de la comunicación en ambientes de enseñanza aprendizaje donde la reflexión y participación sean factores para construir el conocimiento y desarrollo de habilidades de parte de los alumnos proponiendo soluciones a problemas reales.

Espacios pedagógicos: Se denomina espacio pedagógico a la conjunción de los aspectos físicos (la materialidad, la luz, el diseño, la ventilación, las dimensiones) con los aspectos organizacionales, funcionales y estéticos (la distribución del equipamiento, la disposición de los materiales) propios del ambiente de aprendizaje. En la actualidad, cuando se habla de espacio educativo no sólo se está haciendo referencia a la sala de actividades de un establecimiento, sino también a todos aquellos escenarios o contextos en los que se organizan y sedan relaciones educativas .En el espacio educativo es donde se establecen relaciones que moldean las formas del ser, de comunicarse y de ver el mundo. Según estudios, el espacio físico en buenas condiciones refuerza la sensación de bienestar y la valoración de lo que ocurre en él mismo influye en la autoestima de las personas que utilizan ese espacio. Unidad de Currículo

9.3 PROCESOS DE APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones como hechos, conceptos, procedimientos, valores con los cuales se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

10. DISEÑO METODOLÓGICO

10.1 TIPO DE INVESTIGACION

La investigación es de tipo descriptivo porque permite identificar las características que identifican los diferentes elementos y componentes y su interrelación; por otro lado, utiliza criterios sistemáticos para destacar los elementos esenciales de su naturaleza, y de esta forma obtener los datos que caracterizan la realidad a estudiar.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden y evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar.

Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así -y valga la redundancia- describir lo que se investiga. Según Sampieri, el investigador debe de tener un profundo conocimiento en el área de investigación para poder identificar las variables o unidades que se van a medir y como su nombre lo indica para poderlas describir dentro del proceso.

Por otro lado, esta investigación involucra lo explicativo, pues tiene relación causal; no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo.

En fin, lo que se persigue, los propósitos de la actividad de búsqueda, radica en la solución de una problemática detectada en nuestro caso, es el diseño e implementación de un OVA que permita enseñar vocabulario básico de inglés de una manera interactiva, dando respuesta a las necesidades que en este sentido se presentan en el aula de clases.

10.2 UNIDADES DE ANÁLISIS

- OVAS
- Aprendizaje significativo
- Vocabulario básico de inglés
- Enseñanza del inglés.
- Prácticas pedagógicas.

10.2.1 Unidad de trabajo

Estudiantes del grado cuarto de la I.E Hernando Vélez Marulanda de la ciudad de Pereira.

10.2.2 Población

La población objeto está compuesta por veintisiete (27) estudiantes del grado cuarto de primaria de la I.E Hernando Vélez Marulanda ubicada en el barrio del mismo nombre en la ciudad de Pereira, los cuales oscilan entre los nueve y once años de edad, repartidos así: catorce mujeres y trece hombres mujeres . El estrato social es bajo.

10.2.3 Muestra

La muestra es de diez estudiantes escogidos al azar del grado cuarto de la I.E Hernando Vélez Marulanda de la ciudad de Pereira. El tipo de muestreo es No probabilístico

intencional porque se trabaja con un grupo de niños que son sometidos a unas pruebas (encuestas) que definirán su nivel de conocimiento y a partir de esta información se procede a establecer conclusiones sobre la investigación y sus resultados.

10.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

- Observación: Cámara filmadora y cámara fotográfica.
- Encuesta: Pretest y pos test, blog.
- Análisis de la información: El análisis de la información es de carácter cualitativo, porque se recurre a las Matrices de integración de análisis comportamental.

11. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Algunas prácticas que se han utilizado para la enseñanza del inglés y que están disponibles en la Internet como objetos virtuales de aprendizaje hacen uso de las herramientas tecnológicas disponibles y contienen en algunos casos los temas incluidos en nuestro OVA, pero de manera independiente, es decir un solo tema. Para citar algunos ejemplos se dan los siguientes enlaces:

- www.medellin.edu.co/.../ED49_UC_Contenidosdeinglesparamaestros...
- <http://www.angles365.com/classroom/fitxers/infantil/family/family03.swf>

Portales como Colombia aprende también presenta a disposición de docentes y estudiantes una herramienta para el aprendizaje del inglés llamada: Aprende inglés con Bunny Bonita: Diviértete y aprende inglés con las aventuras de la conejita Bunny Bonita y sus amigos.

De la mano de Bunny Bonita podrás aprender inglés básico a través de un lenguaje útil para la comunicación cotidiana. Este proyecto desarrollado por el Programa Nacional de Bilingüismo enfatiza la utilidad del lenguaje, a la vez que profundiza en gramática,

pronunciación y vocabulario. El propósito principal es apoyar a estudiantes y docentes es el desarrollo de las competencias planteadas para los grados primero a tercero de básica primaria en el nivel A1.

Esta herramienta interactiva contiene 15 capítulos, con 5 cápsulas cada uno. En total son 75 lecciones de un minuto, las cuales van acompañadas de su respectiva guía de uso

Otras herramientas en línea son ofrecidas por El Consejo Británico (inglés: British Council), es un instituto cultural, una institución pública cuya misión es difundir el conocimiento de la lengua inglesa y su cultura mediante la formación y otras actividades educativas mediante su página de educación para el aprendizaje del inglés <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>, la cual ofrece variedad de actividades en este tema.

Otras páginas, entre muchas que permiten el aprendizaje del inglés mediante cursos gratuitos en línea, permiten el avance por niveles de una manera interactiva, entre ellas se presentan:

- www.mansioningles.com
- <http://www.englishtown.com/online/home.aspx>
- eureka.english.edu.com

11.1 La pedagogía de aula en la implementación de objetos virtuales de aprendizaje del inglés.

La presente investigación propone el diseño e implementación de un aula virtual basada en la teoría constructivista, empleada como apoyo para la enseñanza de las áreas con los estudiantes, ello además nos impulsó a conocer las características que presentan las plataformas de gestión de aprendizaje, especialmente la utilizada para ésta investigación, Moodle y valorar el desempeño de la sala de sistemas respecto al aspecto visual, de navegabilidad, contenidos y diseño instruccional. La metodología empleada fue de tipo descriptiva y en la organización de las tareas a llevar a cabo se emplearon técnicas de

observación, entrevistas, encuesta .Finalmente el desempeño de los estudiantes en el aula virtual fue calificado de muy bueno en los aspectos visual, de navegabilidad, contenidos y diseño instruccional. Recomendando el posible uso de aulas virtuales como apoyo en todas las asignaturas de formación continua en el área de inglés, para ello tenemos un video en you tube que demuestran el agrado que tuvieron al interactuar con el OVA presentada. Se encuentra siguiendo este enlace:

<http://www.youtube.com/watch?v=ImFFkGXPaXI&feature=share>

11.2 Aprendizaje del inglés de forma lúdica interactiva a través del uso de OVAS

Se hizo una ambientación y adecuación del instrumento a utilizar con imágenes sonidos, canciones relacionadas con los temas en la sala de sistemas dándoles a conocer la importancia del aprendizaje del vocabulario básico de inglés.

Antes de realizar las actividades mencionadas se hizo una encuesta con preguntas cerrada el cual fue de gran importancia en la resolución de las preguntas ya que nos ubicó en la necesidad fundamental de la creación del OVA. Durante este proceso se realizó una entrevista a algunos estudiantes, cuyas respuestas se relacionan y se analizan su respuesta con la utilización de una tabla que se puede apreciar más adelante.

Es de gran importancia además señalar que la observación nos permitirá abordar en forma global la problemática, se obtiene información de la comunidad sin que ella se entere. La posibilidad de distorsión es menor porque no se usan intermediarios, tiende a ser subjetiva.

Con la encuesta se puede abarcar una mayor área geográfica y alcanzar un mayor número de personas, se emplea menor tiempo para llegar a un mismo número de personas, los encuestados tienen mayor libertad en sus respuestas y prevalece el anonimato, factor importante para el encuestado, presenta menor riesgo de distorsión y no sufre influencias del encuestador.

Estos instrumentos están relacionados con la formulación de los objetivos, y se hace necesaria una estrategia para lograrlos y dado la naturaleza de la propuesta de investigación existe gran factibilidad para alcanzarlos a través de su aplicación.

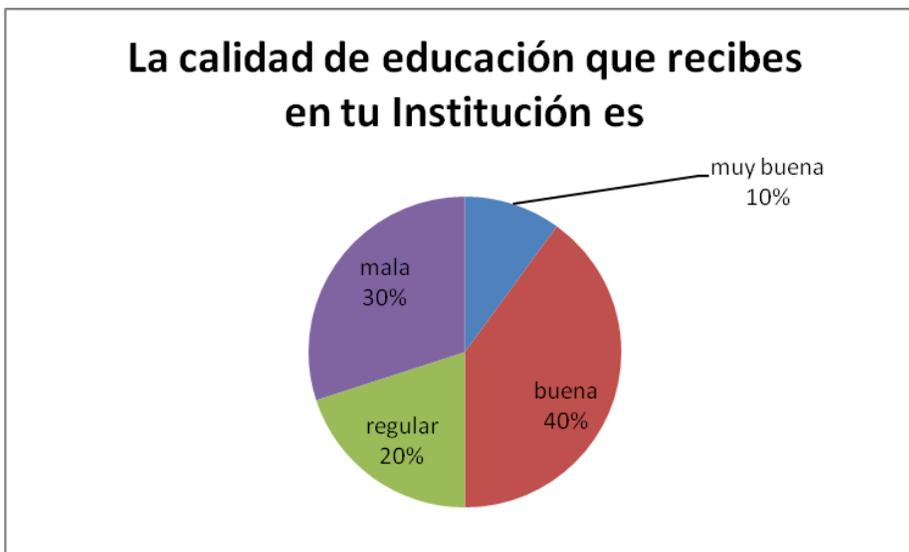
Matriz de integración de análisis comportamentales (encuesta)

1.



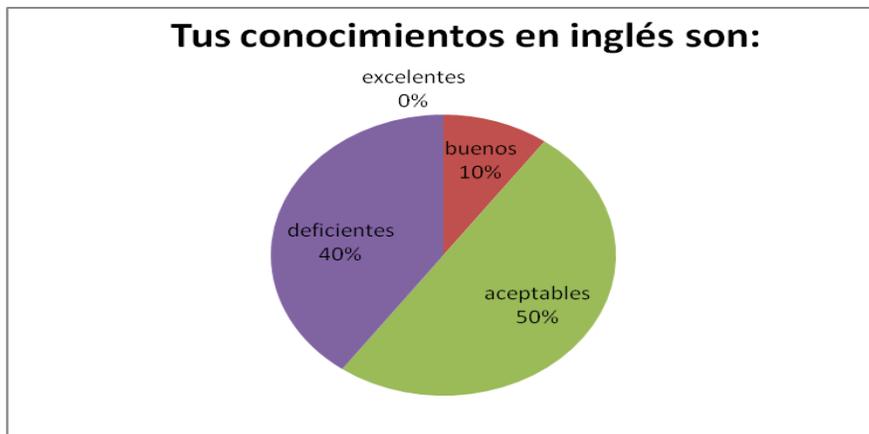
La gráfica muestra que la asignatura preferida de los estudiantes es el inglés, es un buen resultado para nuestro proyecto y un reto para realizar nuestra OVA ya que a la mayoría de nuestros alumnos les gusta la materia de inglés.

2.



En esta pregunta analizamos que nuestras instituciones educativas aunque no tenga una buena capacitación en sus docentes, nuestros alumnos ven una buena calidad de educación, ya que el 40% de los niños respondieron es buena, y es un buen indicador para salir adelante con este proyecto.

3.



Los resultados dados en esta pregunta nos lleva a aceptar ese reto de realizar un proyecto didáctico, virtual, para que nuestros alumnos que están en promedio aceptable y deficiente aprenden el inglés de una forma diferente en este nuevo siglo de tics en la educación.

4.



Los resultados de esta pregunta nos lleva a motivar mas a los estudiantes a utilizar el diccionario de inglés o a utilizar los recursos de la web (traductores, ovas) para enriquecer su vocabulario básico y de esta manera interpreten y tengan una competencia en la búsqueda de aquello que no saben . Con ese 50% nuestros estudiantes pueden alumnos llegan a tener esa agilidad de manejar competencias tecnológicas.

5.



Es claro que los estudiantes buscan un docente motivador e innovador en sus clases, dar una metodología que tenga puntos claves en la enseñanza de cualquier área, y para un proyecto y estudio medio por tics, para que este estudiante vea la diferencia sobre la educación tradicional.

6.



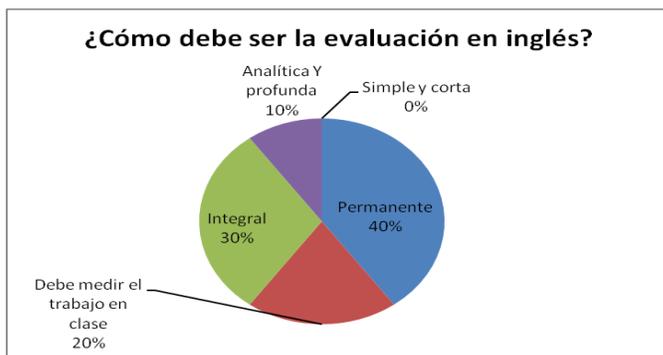
Los estudiantes en esta pregunta muestran el interés de aprender inglés para comunicarse entre ellos, se ve el interés de aprender a hablarlo, de entender que es algo con prioridad para un futuro, el OVA a aplicar aporta al desarrollo de estas competencias con videos, imágenes y actividades para que cada estudiante aprenda a su ritmo y vea la importancia de cada una de las competencias para salir a delante.

7.



La metodología que los docentes deben llevar según los estudiantes es interactiva por medio de las tics, de un computador y de programas que enseñen cada uno de los tema. los estudiantes quieren chatear, opinar, interactuar entre ellos, ver videos, imágenes, y seguramente cada uno de ellos aprenderá en su área y desarrollarán mucho más rápido sus conocimientos.

8.



En la última pregunta podemos observar que los estudiantes demuestran miedo o apatía a la evaluación; en este caso ellos dicen que la asignatura de inglés debe ser permanente e integral, con un nivel de exigencia por parte de los docentes para que este aprendizaje se vea reflejado en los resultados obtenidos.

Por lo anterior se deduce que en la institución Educativa Hernando Vélez Marulanda de la Ciudad de Pereira en el Grado 4 de primaria, los estudiantes gustan de la Asignatura de inglés, muestran interés por mejorar el rendimiento académico, destacan la participación del docente, están de acuerdo en el ajuste del programa en la asignatura de inglés teniendo en cuenta los logros a desarrollar y que la evaluación debe ser permanente.

La entrevista se realizó a ocho (8) estudiantes del grado cuarto, es decir pertenece al tipo No probabilístico intencional ya que se escogieron de acuerdo a las actitudes demostradas durante la aplicación del OVA.

Los resultados se muestran a continuación en la siguiente matriz:

ENTREVISTA INTENCIONAL A OCHO ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERNANDO VÉLEZ MARULANDA EN LA APLICACIÓN DEL OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE SOBRE VOCABULARIO BÁSICO DE INGLÉS

ESTUDIANTES	MARÍA JOSÉ PINILLA GALLÓN	ANAMARÍA AJURADO LONDOÑO	SARAI ISABEL CHICROS	TATIANA GARCÍA	SOFÍA CORREA CARDONA	JUAN ESTEBAN RENDÓN LOZANO	SEBASTIÁN DELGADO	SEBASTIÁN ÁNGEL
--------------------	----------------------------------	---------------------------------	-----------------------------	-----------------------	-----------------------------	-----------------------------------	--------------------------	------------------------

¿Qué opinión le merece la interacción con el OVA?	Es fácil	Es práctico	Es interactivo	Es fácil	Es lúdico	Es fácil	Es divertido	Es fácil
¿Cree usted que el OVA es una herramienta que facilita el aprendizaje?	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
¿Qué ventaja encuentra en el OVA?	Es participativo	Se trabaja en grupo	Es fácil	Mejora habilidades	Se pueden compartir actividades	Es entretenido	Facilita la comprensión	Se trabaja en grupo
¿Qué herramienta encuentra en el	Educaplay	Educaplay	Educaplay y cuader nia	Educaplay, flash y cuader nia	Educaplay y cuader nia	Educa play	Educapl ay	Flash

OVA?								
¿Qué herramienta encontrada en el OVA te gustó más?	Educaplay	Educaplay	Educaplay	Educaplay	Educaplay	Educaplay	Educaplay	Educaplay
¿Cómo le parecieron los temas del OVA?	Fáciles	Entendibles	Chévere	Buenos	Fáciles	Buenos	Buenos	Buenos
¿Cree usted que debemos cambiar la presentación del OVA?	No	No	No	No	No	No	No	No
¿Te gustaría seguir aprendiendo inglés	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

por este medio?								
------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

De acuerdo a esta información, podemos concluir que:

- Los estudiantes manifiestan agrado por este tipo de actividades porque pueden compartir con sus compañeros.
- Además pueden interactuar de una manera fácil con posibilidades de ser autónomos en el desarrollo de las actividades propuestas.
- Se despierta motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua, a la vez que se mejora la comunicación y socialización de experiencias.
- Dada la facilidad de uso de la herramienta propuesta, los estudiantes muestran mayor interés y necesidad de continuar con este tipo de actividades.

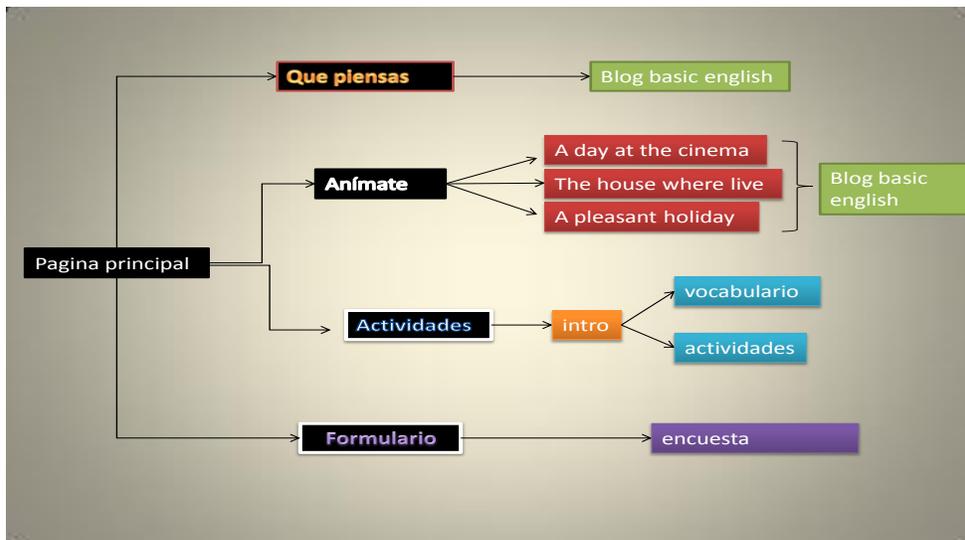
11.3. Creación e Implementación de un OVA para el aprendizaje de vocabulario básico de inglés en estudiantes de grado cuarto.

Nuestro ejercicio investigativo aterriza dando respuesta al problema planteado mediante la creación y aplicación de un OVA que cumpla el objetivo propuesto. Para tal fin a continuación se relacionan unos videos con los enlaces respectivos, los cuales demuestran la aplicación del OVA en los estudiantes de grado cuarto, demostrando de una manera acertada interés hacia las actividades planteadas, lo que demuestra que se cumplió con el objetivo propuesto. Esto con relación a: <http://www.youtube.com/watch?v=jyCBdwBtFPE> y <http://www.youtube.com/watch?v=LAKVuQ3V6yg&feature=channel&list=UL>.

Además relacionamos el enlace que contiene el OVA final, así como las interfaces de cada componente, el mapa de contenidos del mismo y la ficha técnica del mismo. Siguiendo la siguiente referencia <https://sites.google.com/site/basicenglishvocabulary/home>

MAPA DE CONTENIDOS

English Basic vocabulary



DISEÑO DE INTERFACES

Pantalla de inicio o introducción al programa.

BIENVENIDOS

Hola niños de grado cuarto los saludamos los profesores Liliana, Miryam y Alejandro, los acompañaremos en este viaje maravilloso mundo del vocabulario básico de inglés.

What is this?

We present an entertaining and fun way to learn basic English vocabulary through the use of certain interactive tools that gives you the computer and the Internet. Just choose the buttons and follow the instructions located here. Success!

Presentamos una entretenida y divertida forma de aprender vocabulario básico de inglés a través del uso de algunas herramientas interactivas que te ofrece la computadora y la Internet. Sólo debes elegir los botones y seguir las instrucciones que allí hay. éxito!

SIGUE CADA UNO DE LOS PASOS INDICADOS A CONTINUACIÓN

- 1.** What do you think? Qué piensas?
Actividad número 1
Aquí podrás entrar en un sitio de Internet en el que podrás dejar tus comentarios y conocimientos previos sobre el tema a través de la Encuesta
- 2.** ¡Encourage to learn English! Animate!
Actividad número 2
Acá llegarás a varias historietas en donde podrás identificar algunas palabras de vocabulario básico, por favor sigue las flechas al final de la página
- 3.** This is what you will learn! Esto aprenderás!
Actividad número 3
En este espacio podrás, jugar y aprender de una manera más fácil el vocabulario básico de inglés. Una vez que te descargue el archivo en tu computador debes hacer doble clic en él para acceder a la presentación

Valora los resultados obtenidos dando click [aquí](#)

Profesores
Liliana Olaya Zapata

https://sites.google.com/site/learnthisactivity/home/Club_final.zip?attredirects=0

Imagen 1. Pantallazo inicial.

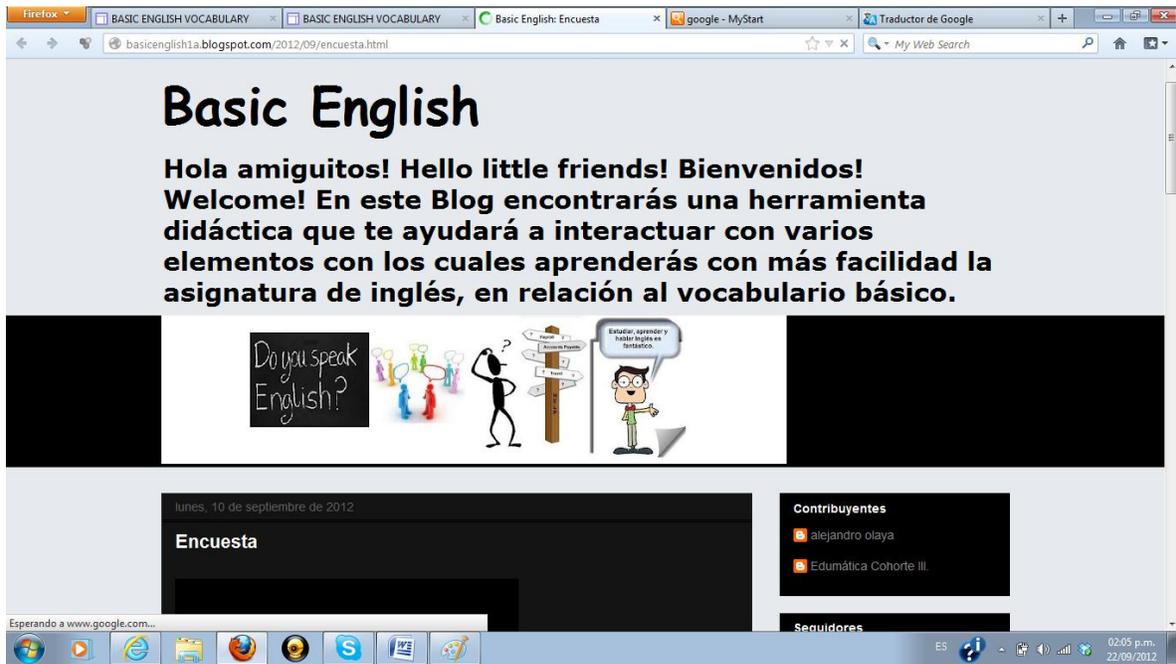


Imagen 2. Entrada al blog.



Imagen 3. Pantallazo inicial historietas

The screenshot shows a Firefox browser window with several tabs. The active tab is titled 'UN DIA EN EL CINE - BASIC ENGLISH ...'. The address bar shows the URL: <https://sites.google.com/site/basicenglishvocabulary/home/historia/un-dia-en-el-cine>. The page content includes:

- A clapperboard graphic on the left with fields for PROD. n°, SCENE, TAKE, REALISADOR, and CAMERAMAN.
- A small image of a white dog with black spots.
- A central text box with the title **A Day at the Cinema** and the following text:

One day John came with his parents to watch a movie, before entering the cinema, they were hungry and decided to eat at a nearby site. Sitting read the list of foods and found: hotdog, sandwiches, spaghetti, hamburger, fruits, vegetables and soup.

John ate hotdog, her dad and her mom hamburger sandwich.

Upon entering the Cinema, John proposed to his parents to see an adventure film with animals, among which were: rabbit, horse, elephant, bird, tiger, dog, cat and bear it were your favorite movies.

Everyone left the theater excited and John learned new things.
- A small image of a girl with a dog on the right.
- Spanish text at the bottom: **Una vez terminado de leer esta primera historia te invitamos a que escribas las palabras identificadas por ti y su correspondiente significado en español. para opinar haz [clic aquí](#)**

The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 02:11 p.m. on 22/09/2012.

Imagen 4. Historieta 1.

The screenshot shows a Firefox browser window with several tabs. The active tab is titled 'LA CASA DONDE VIVO - BASIC ENGL...'. The address bar shows the URL: <https://sites.google.com/site/basicenglishvocabulary/home/historia/un-dia-en-el-cine/la-casa-donde-vivo>. The page content includes:

- A navigation bar with the text: **BASIC ENGLISH VOCABULARY** and a search box labeled 'Buscar en este sitio'.
- Breadcrumbs: **ANIMATE A APRENDER INGLES !!!!! > HISTORIA > UN DIA EN EL CINE >**
- The title **LA CASA DONDE VIVO**.
- A central text box with the title **The house where I live.** and the following text:

The house where I live is great and very nice. We lived there: Mother, father, grandmother, grandfather, sister, uncle, aunt, brother.

Everyone has a favorite place. So my favorite place is my bedroom, my grandfather and my grandmother prefer the livingroom, my father and my mother prefer the library, my aunt and my uncle prefer the diningroom, my brother and my sister prefer the kitchen.

The badroom is located near the kitchen.

Overall, my house is nice and I invite you to know.
- Two illustrations: a house on the left and a family of cartoon characters on the right.
- Spanish text at the bottom: **Una vez terminado de leer esta segunda historia te invitamos a que escribas las palabras identificadas por ti y su correspondiente significado en español para eso haz [clic aquí](#)**

The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 02:12 p.m. on 22/09/2012.

Imagen 5. Historieta 2.

The screenshot shows a Firefox browser window with several tabs. The active tab is titled 'Basic English: Encuesta'. The address bar shows the URL: <https://sites.google.com/site/basicenglishvocabulary/home/historia/un-dia-en-el-cine/la-casa-donde-vivo/unas-gradables-vacaciones>. The page content includes:

A pleasant holiday

On vacation I came to know the city, I visited many places: The theater, the hospital where my grandmother. Then I went shopping at the mall with my parents.

The next day I went to the library to read a little, then went to the airport to meet my uncle visited us in those days.

Finally I went to the supermarket to buy some food and supplies needed such as: notebook, Books, ruler, pencil, pens, eraser and a personal computer.

I really enjoyed the afternoons of recreation in the park, but I remembered that I thank God for everything received and I was in church with my grandmother, who was recovering from an illness.

The day came back to school and my teacher greeted excited and the student.

Una vez terminado de leer esta segunda historia te invitamos a que escribas las palabras identificadas por ti y su correspondiente significado en español para eso haz [clic aqui](#)

HAZ CLIC AQUI PARA REGRESAR Y HACER TUS ACTIVIDADES

On the right side of the page, there is a cartoon illustration of a hospital building with a red cross on top, a white ambulance, and a doctor in a white coat. Below the illustration, the word 'hospital' is written in a bold, black, sans-serif font.

The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system tray with the date and time: 02:13 p.m., 22/09/2012.

Imagen 6. Historieta 3.

English Club
English Club

Imagen 7. Animación.



Imagen 8. Pantallazo inicial. Contenido.

Vocabulary



Imagen 9. Menú VOCABULARY

HOME



livingroom



diningroom



bedroom



library



kitchen



bathroom



Imagen 10. home

FOODS



hotdog



sandwich



chicken



spaghetti



hamburger



fruits



vegetables



soup



Imagen 11. Foods

ANIMALS



bear



cat



dog



tiger



bird



horse



elephant



rabbit



Imagen 12. animals

The Family



Aunt



brother



grandfather



grandmother



uncle



mother



sister



father



Imagen 13. My family

Places of the City



shopping center



supermarket



airport



school



hospital



park



church



theater



Imagen 14. PLACES OF THE CITY

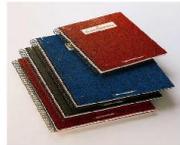
Classroom



board



books



notebooks



student



teacher



pens



chair



Personal Computer



Imagen 15. CLASSROOM



Imagen 16. MENÚ ACTIVITIES

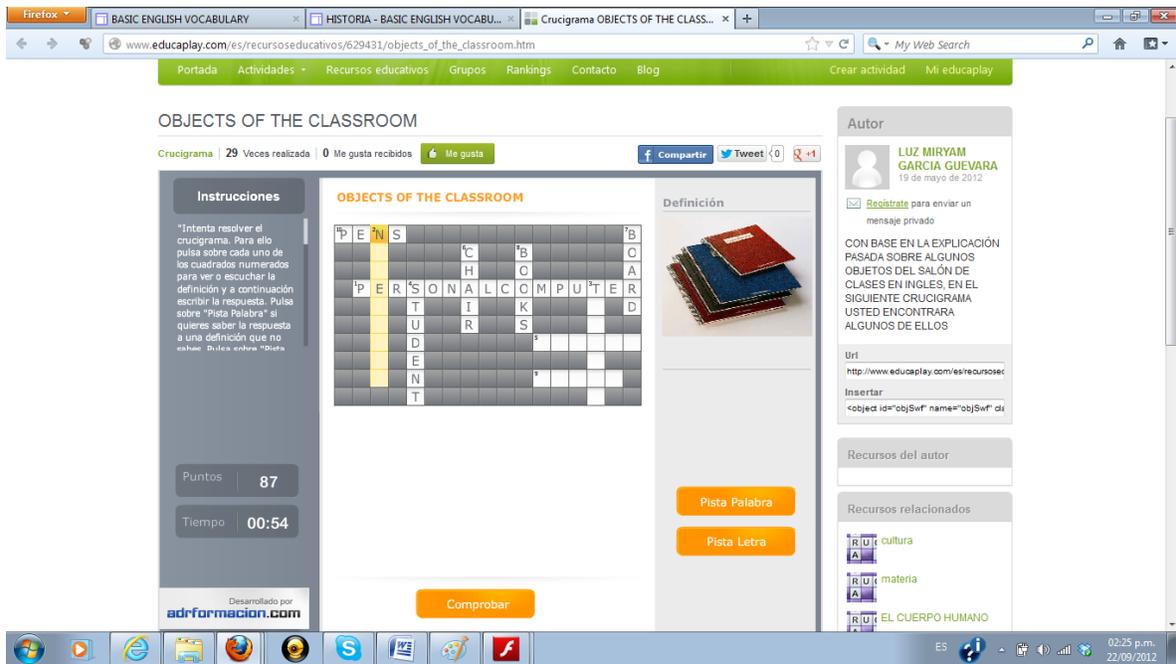


Imagen 17. Crucigrama

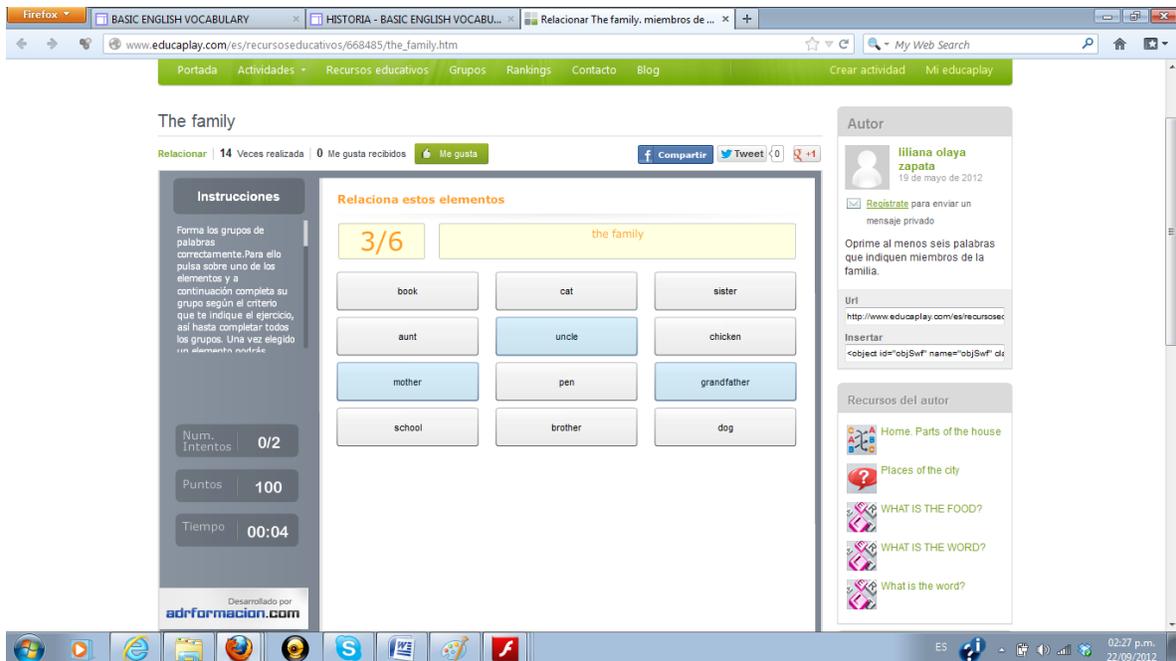


Imagen 18. Agrupar

WHAT IS THE WORD?

Ordenar Letras | 5 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Me gusta

Instructions
Drag each letter to the right place.

WHAT IS THE WORD?
PUEDES COMERLO ASADO O FRITO

These are the letters to use
N
C H I C K E

Check

Num. Tries: 0/2
Score: 100
Left time: 00:12

Desarrollado por **adrformacion.com**

Compartir | Notificar contenido inapropiado

Autor: liliana olaya zapata
19 de mayo de 2012
Regístrate para enviar un mensaje privado
ORdena las letras y descubre la palabra relacionada con Foods (alimentos).
Uri: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/645062/what_is_the_word.htm
Insertar: <object id=obj\$wF name=obj\$wF id=...

Recursos del autor
Home. Parts of the house
Places of the city
The family
WHAT IS THE FOOD?
What is the word?

Recursos relacionados
Food Vocabulary

Imagen 19. Completar

Places of the city

Adivinanza | 4 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Me gusta

Instrucciones
Para comenzar la actividad pulsa en el botón Pedir pista. Intenta adivinar la palabra pidiendo el menor número de pistas posible. Cuando creas conocer la respuesta, escríbela en el casillero y pulsa en Comprobar.

Places of the city
Pedir Pista

Mamá vá allí cuando necesita mercado.

Pista 1
supermark Comprobar

Num. Intentos: 0/2
Puntos: 100
Tiempo: 00:34

Desarrollado por **adrformacion.com**

Compartir | Notificar contenido inapropiado

Autor: liliana olaya zapata
19 de mayo de 2012
Regístrate para enviar un mensaje privado
Lee el enunciado de la pista y escribe la palabra correcta.
Uri: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/668498/places_of_the_city.htm
Insertar: <object id=obj\$wF name=obj\$wF id=...

Recursos del autor
Home. Parts of the house
The family
WHAT IS THE FOOD?
WHAT IS THE WORD?
What is the word?

Recursos relacionados
Places in the town

Imagen 20. Adivinanza

The screenshot shows a Firefox browser window with the URL www.educaplay.com/es/recursoseducativos/645059/what_is_the_word.htm. The page title is "What is the word?".

Game Interface:

- Instructions:** "Drag each letter to the right place."
- Question:** "¿CUAL ES EL ALIMENTO QUE TIENE UNA GRAN SALSICHA?" (Which food has a big sausage?). An image of a hot dog is shown.
- Letters to use:** D, O, G. Below them are H, O, T, and three empty boxes.
- Buttons:** "Check" (orange), "Me gusta" (green), "Compartir" (Facebook), "Tweet" (Twitter), and "Me gusta" (Google+).
- Stats:** "Ordenar Letras" (29 times), "0 Me gusta recibidos", "0 Me gusta", "Num. Tries: 0/2", "Score: 100", "Left time: 00:20".
- Footer:** "Desarrollado por adrformacion.com".

Right Sidebar:

- Autor:** Iliana olaya zapata, 19 de mayo de 2012. Includes a "Resístate" button and a description: "En esta actividad solo debes ordenar las letras y descubrir la palabra relacionada con Foods (comidas)."
- Recursos del autor:** Home. Parts of the house, Places of the city, The family, WHAT IS THE FOOD?, WHAT IS THE WORD?.
- Recursos relacionados:** (Empty)

Windows Taskbar: Shows various application icons and the system tray with the date and time: "02:30 p.m., 22/09/2012".

Imagen 21. Completar 2

Firefox | BASIC ENGLISH VOCABULARY | HISTORIA - BASIC ENGLISH VOCABU... | Relacionar Home. Parts of the house. ... x

www.educaplay.com/es/recursoseducativos/668513/home_parts_of_the_house.htm

Portada Actividades Recursos educativos Grupos Rankings Contacto Blog Crear actividad Mi educaplay

Home. Parts of the house

Relacionar 15 Veces realizada 1 Me gusta recibidos Me gusta Compartir Tweet

Instrucciones

Forma los grupos de palabras correctamente. Para ello pulsa sobre uno de los elementos y a continuación completa su grupo según el criterio que te indique el ejercicio, así hasta completar todos los grupos. Una vez elegido un elemento no se podrá

Num. Intentos: 0/2

Puntos: 100

Tiempo: 00:05

Desarrollado por **adrformacion.com**

Encuentra al menos cinco partes de la casa

4/11 Home. Parts of the house

zoo	car	book
chair	lion	library
hotdog	bathroom	livingroom
kitchen	cinema	tiger
diningroom	bedroom	pencil

Autor

 **liliana olaya zapata**
19 de mayo de 2012

Regístrate para enviar un mensaje privado

Señala al menos seis partes de la casa en inglés, luego chequea las respuestas.

Url: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/668513/home_parts_of_the_house.htm

Insertar: `<object id="objSixF" name="objSixF" data-bbox="655 265 755 275">`

Recursos del autor

- Places of the city
- The family
- WHAT IS THE FOOD?
- WHAT IS THE WORD?
- What is the word?

ES 02:31 p.m. 22/09/2012

Imagen 22. Agrupar

11.4 DOCUMENTACIÓN

11.4.1 INSTRUCTIVO

Para acceder al OVA se siguen las instrucciones dadas en el siguiente link

<http://www.youtube.com/watch?v=uYRi0nMckK8&feature=channel&list=UL>

FICHA TÉCNICA.

FICHA TÉCNICA OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

General:	
Título	Un Ova Para aprender vocabulario básico de inglés
Descripción:	Este material presenta un Ova interactivo, acerca de cómo aprender vocabulario básico de inglés usando herramientas como flash, educaplay, blog y enlazados a través de una página web. Inicialmente se motiva al estudiante por medio de un link a un blog que contiene videos y preguntas al respecto para continuar con el contenido y posteriores actividades de aplicación con posibilidad de ampliar el tema.
Idiomas:	Inglés y Español
Palabras Claves:	OVA, Educaplay, Flash, Blog, Página web
Ciclo de Vida	
Autor (s)	Luz Miryam García Guevara, Liliana Olaya Zapata, Juan Alejandro Olaya Cardona
Entidad (s)	UCP. Universidad Católica de Pereira
Versión:	1ed
Fecha:	29 Septiembre de 2012

Técnico	
Instrucciones de instalación	Dirección página web y enrutamiento a las actividades
Tamaño:	20 mb
Otras:	permite salir y entrar las veces que quiera, se puede descargar, de fácil manejo y visualización
Requerimientos	java, Internet, windows xp, navegador mozilla

Educacional	
Contexto de aprendizaje	Educación básica primaria
Población Objetivo:	Estudiantes de primaria y Docentes de primaria

Derechos	
Costo	Libre
Derechos de autor:	no permitir un uso comercial de la obra

Clasificación	
Fuente de Clasificación.	áreas de conocimiento, uso educativo
Ubicación en la Web:	Google sites

12. CONCLUSIONES

La investigación realizada en este proyecto nos lleva a concluir que estamos una realidad donde la falta de motivación, de interés, y descontextualización desde el MEN, refleja una carencia de estímulos para docentes y proyectos que tengan que ver con estos temas como lo son los proyectos pedagógicos mediados por tecnologías.

Podemos interpretar por medio de este estudio en esta especialización que todos esos problemas de motivación e interés, se solucionan con capacidad y voluntad por parte de los docentes creando objetos virtuales de aprendizaje, para que los estudiantes muestren el interés necesario para aprender un tema dado en la asignatura de inglés, con ayuda de recursos como videos, imágenes, interactividad y diseño.

Los estudiantes no aprenden simplemente por el hecho de constituir un grupo, sino porque realizan juntos determinadas tareas que estimulan mecanismos de aprendizaje específicos, vinculando los nuevos conocimientos con los ya existentes, mediante una herramienta que les permite no solo adquirir conocimientos sino también, desarrollar actitudes y procesos en un contexto tecnológico y de habilidades cognitivas que le permiten representar su conocimiento, hacer anotaciones de enlaces y elaboraciones en una temática específica.

La implementación de este OVA permite el desarrollo de habilidades específicas como:

- Los anima a pensar y a poner a prueba sus ideas.
- Demuestra un interés real por todo el trabajo que ellos realizan
- Posterga sus opiniones para no condicionar su trabajo y sus valoraciones.
- Trabaja con sus opiniones y valora las ideas creativas
- Estimula la colaboración y participación de todos en el aula.
- Garantiza que cada estudiante sea respetado, escuchado y valorado por los demás.

- Los estimula a la acción y a compartir riesgos

Interviene para aclarar dudas y enriquecer la visión de los estudiantes

- El manejo de la herramienta multimedial como Macromedia flash permitió insertar una didáctica del área de inglés interactuando con el computador.
- Las actividades lúdicas en el aula de clase, captan la atención de los estudiantes cobrando una importancia vital en el aspecto motivacional del proceso cognitivo del estudiante.
- Del trabajo realizado se deduce que muchas de las actividades lúdicas planteadas pueden ser presentadas con la ayuda de plataformas multimediales como la herramienta Macromedia flash 8 que permiten aprovechar la riqueza de la imagen audiovisual a través de un software educativo.
- Se ha visto cómo el desarrollo del aprendizaje de una segunda lengua está en relación directa con la atención y motivación que el estudiante manifieste durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

13. RECOMENDACIONES

Usar ejercicios que permitan fortalecer la construcción y cohesión del grupo. Los objetivos, requerimientos, así como las normas y costumbres que se vayan desarrollando son importantes porque Pueden desarrollarse logros identificativos.

Es recomendable hacer extensiva la aplicación de este OVA a todos los miembros de la comunidad, sino también a otras comunidades o grupos educativos para promover tópicos de comunicación que estimulen el interés por las actividades y los problemas de los demás, así como el intercambio de ideas, el desarrollo de soluciones y el trabajo cooperativo.

Es necesario que se genere un espacio pedagógico adecuado en el que cada miembro se sienta cómodo para una mejor asimilación de la actividad realizada es bueno promover la reflexión sobre el uso futuro de lo que cada estudiante que está aprendiendo, estimulando el interés por su aplicación.

Emplear recursos tecnológicos que potencien la comunicación y que sean de uso fácil, para la construcción del conocimiento, procurando que la comunicación y las actividades no se desvíen de los objetivos, y que todos los miembros contribuyan con sus conocimientos y experiencia previos

Es importante tener presente en las planeaciones futuras del área de inglés, en especial en la temática de vocabularios, la incorporación de recursos didácticos como lo es este software multimedial.

La ejecución del aplicativo multimedial, permite complementar el aprendizaje adquirido en la clase de inglés y afianzar sus conocimientos respecto al vocabulario.

Se sugiere tener instalado el navegador mozilla para mejor interacción con la OVA.

14. BIBLIOGRAFIA

- Austín J. L. (s.f) ¿Cómo hacer cosas con palabras?
- BERNARDO Carrasco José, Estrategias de aprendizaje para aprender más y mejor, Ediciones Rialp, Madrid, 2004, pp. 22.
- Búsqueda de materiales para él proyecto, consultadas en 20 de septiembre 2012 en: paginas oficiales www.britshcouncil.org; www.bbc.co.uk/education, etc.
- Bruner, Jerome. El proceso mental del aprendizaje.
- Bruner, Jerome. 1961 Aprendizaje por conocimiento
- Bruer, John T. 1949 Myth of the first three years
- Canale, 1995; Canale y Swain 1980
- Cds y Videos interactivos. consultadas en 20 de septiembre 2012 Consultado en: www.lyrics.com
- Diccionario electrónico: acceso al texto completo en consultadas en 20 de septiembre 2012 en www.yourdictionary.com; www.edufind.com; <http://www.pdictionary.co>
- DELVAL, Juan. 1996. Hoy todos son constructivistas, editorial saber aula, universidad de los andes, Mérida, pp.261.
- Ferreiro Emilia y Teberosky Ana. (s.f) Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño

- Gramáticas on-line acceso al texto consultadas en 20 de septiembre 2012 en completo en www.uvic.ca/halfbaked;
- Niño D, Jaime. Ministerio de educación Nacional (s.f) Lineamientos curriculares
- OMEÑACA Cilla Raúl, Omeñaca Moya Jesús Vicente, Omeñaca Moya José Ángel 2000.La investigación en el aula de clases. Madrid, España, pág. 27-48
- Páginas interactivas para jóvenes: acceso al texto completo en www.yahooligans.com;www.elibs.com
- Páginas de Internet en periódicos y medios de comunicación en inglés, consultadas en 20 de septiembre 2012 en: acceso al texto completo en: www.bbc.co.uk;www.timesonline.co.uk;www.guardian.co.uk;www.thesun.co.uk; etc.
- PARDINAS Felipe, 1996. Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales, Edición: 37, S.I, Publicado por Siglo XXI, pp.16
- Revistasonline: consultado el 19 de septiembre del 2012. acceso al texto completo en: www.englishclub.net;www.tcfg.com;<http://www.englishclub.com/esl-jokes/index.htm>
- Roberto Hernández Sampieri (s.f), Metodología de la investigación, pág., 32-33
- Singleton David, Dublin, Diciembre 1994,Libro The age factor in second language acquisition)
- M. Catalina, Domingo Alonso, Honey Peter, (2003) Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora, Caracas, ediciones mensajero, pp.32.
- NIÑO DIEZ, Jaime.1996 MEN. Resolución Número 2243 madrid.España www.mansioningles.com