

**EVALUACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS COMPUTARIZADOS EN INGLÉS
PARA PRIMER CICLO**

HELENA CATHERINE AMAYA PÉREZ



**UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE HUMANIDADES E INGLÉS
BOGOTA
2008**

**EVALUACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS COMPUTARIZADOS EN INGLÉS
PARA PRIMER CICLO**

TRABAJO DE GRADO

**ASESORES: RAMIRO SANCHEZ CASTILLO
SANDRA RIOS**

**UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE HUMANIDADES E INGLÉS
BOGOTA
2008**

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DE JURADO

FIRMA DE JURADO

FIRMA DE JURADO

BOGOTA D.C. 9 DE DICIEMBRE DE 2008

AGRADECIMIENTOS

La satisfacción al final de un sendero solo es el primer paso hacia el transitar por el verdadero camino. La preparación profesional constituye en sí toda una vida, es por esto que este trabajo de investigación, producto de un importante recorrido por la Universidad La Gran Colombia, en compañía de profesionales, que como Ramiro Sánchez y Sandra Ríos, quienes aportaron su esmerada y oportuna dedicación; se convierte en la mejor forma de concretar y encaminar un sueño. Gracias a ellos por su loable labor.

A DIOS fuerza inspiradora y creadora y a mi familia, mis más profundos reconocimientos por su acompañamiento, en la consecución de esta meta.

GRACIAS

Helena Catherine Amaya Pérez

CARTA DE DERECHOS DE AUTOR

BOGOTÁ D.C. 2008

**SEÑORES
BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA**

Estimados señores

Autorizo a los usuarios interesados a consultar y reproducir parcial o totalmente el contenido del trabajo de grado titulado **EVALUACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS COMPUTARIZADOS EN INGLÉS PARA PRIMER CICLO** presentado como requisito para obtener el título de Licenciatura Básica con Énfasis en Humanidades e Inglés en el año 2008.

Firma

**HELENA CATHERINE AMAYA PÉREZ
C.C. 52.363.105**

TABLA DE CONTENIDO

	pag.
1. EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO COMPUTARIZADO EN INGLÉS PARA PRIMERCICLO.....	13
2. LINEAS Y SUBLINEAS DE INVESTIGACION.....	14
3. ANTECEDENTES O ESTADO DEL ARTE.....	16
4. PROBLEMA DE INVESTIGACION.....	20
4.1. Descripción del problema.....	20
4.2. Planteamiento del problema.....	21
4.3. Formulación del problema.....	24
5. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	25
6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
6.1. Objetivo general.....	28
6.2. Objetivos específicos.....	28
7. MARCO REFERENCIAL.....	29
7.1. Mapa Conceptual	29

7.2. Marco Teórico – Conceptual.....	30
7.2.1. Introducción a los Materiales Educativos Computarizados MECs	30
7.2.2. Concepto De TICs Tecnologías Informáticas Computarizadas.....	34
7.2.3. El sentido del Aprendizaje Significativo.....	29
7.3. Marco Legal.....	42
8. HIPOTESIS.....	43
9. METODOLOGIA.....	44
9.1. Tipo y enfoque de investigación	44
9.2. Fases de la investigación.....	46
9.3. Población y muestra.....	47
9.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	47
10. PLANEACIÓN O PROPUESTA ECONOMICA.....	53
11. INFORME DE INVESTIGACIÓN.....	54
11.1. Resultados y Análisis.....	54
11.1.1 Tabulación de Resultados.....	54
11.1.2 Material Evaluado.....	54
11.2. Conclusiones y recomendaciones.....	158
12.PROPUESTA.....	161
13. BIBLIOGRAFÍA.....	163

TABLA DE GRÁFICOS

	Pag.
Gráfico correspondiente a los objetivos PIPO.....	55
Gráfico correspondiente a la motivación PIPO.....	57
Gráfico correspondiente a la metodología PIPO.....	61
Gráfico correspondiente Contenido PIPO.....	65
Gráfico correspondiente al micromundo PIPO.....	70
Gráfico correspondiente a las herramientas PIPO.....	75
Gráfico correspondiente a los ejemplos PIPO.....	79
Gráfico correspondiente a los ejercicios PIPO.....	82
Gráfico correspondiente a los retroalimentación PIPO.....	86
Gráfico correspondiente a los objetivos TELL ME MORE KIDS.....	90
Gráfico correspondiente a la motivación TELL ME MORE KIDS	92
Gráfico correspondiente a la metodología TELL ME MORE KIDS	96
Gráfico correspondiente al desarrollo del contenido TELL ME MORE KIDS	100
Gráfico correspondiente al micromundo TELL ME MORE KIDS	105
Gráfico correspondiente a las herramientas TELL ME MORE KIDS	110
Gráfico correspondiente a los ejemplos TELL ME MORE KIDS	114
Gráfico correspondiente a los ejercicios TELL ME MORE KIDS	117
Gráfico correspondiente a los retos TELL ME MORE KIDS	121
Cuadros Comparativos	124

RAE

TÍTULO	EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO COMPUTARIZADO EN INGLÉS PARA PRIMER CICLO
AUTORA	HELENA CATHERINE AMAYA PÉREZ

PALABRAS CLAVES
Evaluación, Material computarizado (MECs), primer, ciclo, herramientas, metodología, micromundo, desarrollo, contenido, ejercicios, retroalimentación, experto, aula.

DESCRIPCIÓN
Las TICs Tecnologías de la información y de las comunicaciones, han sido adoptadas por todo el ámbito educativo, con el fin de avanzar en cuanto al acceso al conocimiento y a su uso. Los MECs Materiales didácticos computarizados, son herramientas empleadas como una manifestación tecnológica en los procesos de enseñanza- aprendizaje, ya que permiten crear espacios propicios, llamados micromundos, para el desarrollo de las habilidades comunicativas, como speaking, reading, writing and listening, a través de su carácter interactivo y lúdico.

CONTENIDOS
Se inicia con la introducción a los MECs Materiales didácticos computarizados y a las TICs Tecnologías de la informática y las comunicaciones, mediante la definición de conceptos de las diferentes clases de software existentes, para establecer una conexión con el proceso de enseñanza- aprendizaje, mediante su inclusión en la preparación de una clase, ya que estos recursos proporcionan ambientes ideales y atractivos por su colorido, manejo, motivación y facilidad para captar la atención de los niños y niñas. Se establece el aprendizaje significativo como soporte pedagógico relevante a las didácticas de la enseñanza del Inglés para primer ciclo.

METODOLOGÍA

Este trabajo se basará en lo documental-cuantitativo, dado que se analiza y evalúa información contenida en CD, como manera de establecer la utilidad de la misma, en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés; con lo que se pretende llegar a una pedagogía innovadora, gracias al aporte realizado por los MECs materiales didácticos computarizados, como herramienta en la aplicación de la didáctica del Inglés y su carácter lúdico.

CONCLUSIONES

* La tarea de evaluar los materiales educativos computarizados, debe ser una constante a la hora de preparar las clases, una vez que, si bien es una responsabilidad llevar cabo la selección del material didáctico. Lo es más aún, el hecho de mantener al estudiante actualizado y lograr que el resultado sea un egresado competente para una sociedad competitiva.

* Aplicar el amplio concepto de aula existente hoy en día, llevándolo a cabo los resultados serán beneficiosos tanto para el docente como para el estudiante; los ambientes educativos se pueden crear a partir de los más diversos recursos, esto depende de la creatividad de las dos partes; la aplicabilidad de un software requiere de una previa evaluación a fin de que su uso alcance los objetivos propuestos en el currículo.

* Existen materiales cuyos contenidos y elaboración, no permiten una verdadera interacción por parte del estudiante, para convertirlo en un hacedor de su propia formación, es por esto que la evaluación constituye un paso riguroso hacia la consecución de tal fin. Para ello se proponen a parte de los instrumentos empleados en esta investigación, la creación de instrumentos propios que conlleven a la verdadera entrega a la labor docente, es preciso ser innovadores, es preciso transformar el rol en acciones que

FUENTES

La información a partir de la cual se realizó este trabajo de grado se obtuvo de documentos tales como: software, entrevistas, libros, revistas, periódicos, páginas en Internet, etc. Con el objetivo de realizar un trabajo completo e idóneo.

INTRODUCCIÓN

Sin lugar a dudas, la tecnología, es el eje principal de los cambios. Los paradigmas se van tejiendo a su alrededor. Hoy en día, el uso de la red más grande es una prioridad en cuanto a comunicaciones se refiere, pero no es sólo en este campo en donde es indispensable el uso de computadores, también en el ámbito educativo es empleado con fines muy loables y con resultados bastante buenos. Es por esto que este trabajo se enfoca en los materiales didácticos computarizados (MECs), los que incluyen no solo esa herramienta que hace parte de la vida cotidiana, sino que además se ocupa, de las tendencias pedagógicas predominantes en la actualidad, donde el estudiante es el centro del proceso de aprendizaje- enseñanza y es un agente activo.

La educación hoy en día tiene una mayor cobertura, y se interesa en hacer competentes a los ciudadanos, en el manejo de todos los recursos que lleguen a su alcance para transformarlos haciéndolos útiles para sí y por ende para la sociedad,

tanto por el interés que existe a nivel mundial en el aprendizaje del Inglés como segunda lengua; como

las políticas nacionales gubernamentales, que se han ocupado en la unificación de conceptos y en dar mayor calidad a la educación, como lo es el caso de la Resolución 188 de 2007, por medio de la cual, se enfatiza s

la población infantil comprendida desde los 3 a los 5 años y su incursión en la vida escolar con propósitos de permanencia y agrado. Hasta el momento, existía una mayor atención hacia la población adolescente, pero en vista de la realidad colombiana, donde la desescolarización presenta altos índices y los problemas que

se evidencian al interior de los hogares marcan hondamente a los más vulnerables; se consideró entonces, centrar este trabajo en la primera etapa escolar, desde la cual se aprehenden contenidos pero lo más importante herramientas; las mismas que los y las acompañaran a lo largo de sus vidas, y que cada vez les ofrecerán más facilidades y mayores ventajas, deben ser exploradas y explotadas ahora.

Los niños y niñas al apropiarse de nuevas formas de adquirir conocimiento, enriquecerán sus vidas y por ende a la sociedad futura, serán ciudadanos con unas perspectivas de vida más definidas hacia el progreso y con mayores oportunidades de crecimiento. Este trabajo está destinado a aportar grandes herramientas en cuanto a la escogencia de materiales didácticos computarizados se refiere, a los docentes, quienes deben ir a la par con el uso de las nuevas tecnologías, siendo innovadores de las mismas y optimizando los recursos para llegar al fin supremo: una mejor calidad de vida para los niños y niñas de Colombia.

**1. EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO COMPUTARIZADO EN INGLÉS
PARA PRIMER CICLO**

2. LINEAS Y SUBLINEAS DE INVESTIGACION

Línea de Investigación Pedagogía y Educación.

Sublínea: Didáctica de las Humanidades e Inglés.

En cuanto se trata de abordar un problema concerniente a la investigación en pedagogía , articulador de las diferentes disciplinas, se busca mantener el carácter innovador y técnico de las herramientas lúdicas proporcionadas por la tecnología, una vez que su apropiación permitirá aplicaciones eficaces y eficientes para el desarrollo de los procesos educativos y pedagógicos. Y en vista de la existencia de la denominada brecha digital que expresa la desigualdad de posibilidades en el acceso a la información, al conocimiento y a la educación mediante las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) y su continua exploración por parte de docentes y estudiantes, los primeros, concentrados en su interés por mantenerse actualizados pero sobretodo de proporcionar herramientas de aprendizaje efectivas, y los segundos por estar absortos en una sociedad que avanza tecnológicamente a pasos agigantados, se puede establecer que la educación es indudablemente una de las vías fundamentales para reducir esta brecha, a la vez que se desarrollan competencias practicas para la vida, como lo son el uso y manejo de las comunicaciones.

Todo lo anterior exige, adoptar una perspectiva crítica y una actitud investigadora cuando se trata de insertar las TIC en educación. De allí el interés por elaborar una propuesta basada en esta línea y sublínea de investigación que asuma como centro y eje de su quehacer la inserción de las TIC en la Educación.

La didáctica del inglés presenta unas metodologías propias tales como la T.P.R. The Total Physical Response, que involucra la parte motriz y la intelectual en el aprendizaje, es decir se juega mientras se aprende, The communicative approach el cual busca involucrar el entorno con el aprendizaje, The Direct method, que busca de manera natural introducir al estudiante en el dominio de la lengua inglesa, todas requieren de materiales lúdicos que acompañen sus principios de enseñanza por lo que al aplicarlas al contexto educativo se evidencia la necesidad de complementarlas con materiales idóneos que proporcionen resultados eficaces, tal es el caso de los MECs Materiales educativos Computacionales, los cuales se desarrollan unos ambientes claramente atractivos para los niños y niñas a la vez que se convierten en puente entre el conocimiento y el estudiante.

3. ESTADO DEL ARTE

La tecnología como herramienta en la enseñanza se ha convertido en un puente, sobre el cual los docentes y estudiantes caminan en aras de alcanzar objetivos en común, es así como el empleo de software es cada vez más tenido en cuenta a la hora de planear las clases, existen documentos cuyos contenidos permiten formar criterios más sólidos y bien fundamentados en la escogencia de materiales adecuados para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En la actualidad los ambientes educativos son cada vez más diversos y su acceso más fácil. Las revistas especializadas en informática permiten ver como, con el uso constante de software para el aprendizaje de conceptos que eran objeto de aburridas y monótonas exposiciones por parte de docentes pertenecientes a la escuela Tradicional, ha transformado la visión y el horizonte educativo. La propuesta inicial del doctor Alvaro Galvis Panqueva, dirigida hacia la utilización de software que permitiesen una clara y efectiva interacción entre el estudiante, su docente, el currículo y el software con la única intención de dar pasos agigantados hacia la apropiación del conocimiento, la cual ha sido el fundamento de posteriores investigaciones; con respecto a lo anterior el doctor Galvis afirma: *...para que los MECs puedan producir un efecto significativo es necesario que el currículo esté abierto a innovación y cambio en los medios y en las medidas de desempeño que utiliza; que haya personal capaz de integrar a las experiencias educacionales la práctica del computador como apoyo al proceso enseñanza- aprendizaje...se*

¹¹ GALVIS, Alvaro,(1997). Ingeniería del Software Educativo. Editorial Uniandes. Bogotá, 6 Edición. 28

requiere que haya criterio y personal preparado para seleccionar, adecuar o desarrollar MECs que respondan a las necesidades educativas prioritarias ; 1

De igual forma, en varios números de la Revista Informática educativa, publicada por la Universidad de Los Andes; se observa la diversidad de aplicaciones y los diferentes factores que son y deben ser tenidos en cuenta a la hora de dar o “sumergir” al estudiante desde la educación primaria, *“No hay, pues, recetas que se deban seguir. El análisis de los problemas y de los requerimientos de formación, en educación primaria y secundarias, así como de las posibilidades que puede brindar la informática para resolverlos, será la única forma de abordar con fundamento la forma de decisiones sobre la incorporación de la informática en estos niveles”*² en el uso de MECs para su formación en cuanto al conocimiento se refiere; tales factores llevan a realizar análisis desde todo punto de vista: desde la edad, desarrollo cognitivo, nivel de conocimientos, herramientas con las que se cuentan, entorno, hasta el hecho de tener en cuenta gustos y necesidades con el fin de ofrecer un material realmente agradable para los estudiantes.

El Doctor Francisco Rueda Fajardo, realiza un análisis, basado en el desarrollo intelectual apoyado con computador, se refuerza allí la confianza en el empleo de computadores como medios de construir conocimiento. Los temas son tan variados como la necesidad de aprender-enseñar que existe hoy en día; y en la Revista UNION, que circula en Medellín, en recientes publicaciones, se observa como el uso de computadores de una forma didáctica ha contribuido eficazmente a la enseñanza de las matemáticas en los niños, han excelentes resultados, con niños de primaria, aquellos temas que han sido “dolores de cabeza” para pasadas generaciones, de una forma lúdica pero sobre todo efectiva se han logrado superar y todo gracias al uso de tecnologías computarizadas se puede observar el trabajo realizado por docentes que han logrado enseñar matemáticas mediante el uso de los software,

² GALVIS, Álvaro, (1997), Galvis, Álvaro. Reflexión acerca del uso del computador en educación primaria secundaria. En : Informática Educativa, Vol. 4 No. 1 (1991). P. 9-24.

bien es sabido que las matemáticas así como el aprendizaje del idioma Inglés representan para una buena cantidad de estudiantes, un grado de dificultad que pocas veces es superado y que hace denominarlos como “difíciles de aprender” las matemáticas por la complejidad que van adquiriendo de acuerdo con el nivel y el inglés porque se pronuncia en forma diferente a como se escribe y porque gramaticalmente presenta diferencias significativas en comparación con la lengua materna; pero estas dificultades pueden ser y están siendo ampliamente superadas con el uso de software encargados de permitir conocer las formas de llegar a ellos y superar niveles por medio de juegos.

La elaboración de software empleado en educación básica, cuenta hoy en día con una gran gama de programas que permiten incorporar toda clase de efectos al programa y proporcionar sensaciones de “poder tocar” a quienes acompañan durante su uso, logran sumergir al estudiante en ellos y hacer que su propio interés de “ganarle al computador” se convierta en una de las mejores formas de aprender.

EDUCARED es una revista virtual producida por la Fundación Telefónica en España. Esta revista se dedica a informar acerca de todo tipo de eventos relacionados con las tecnologías de punta. El programa EDUCARED, que impulsa el uso de Internet en la educación, es un programa abierto que pretende unir a toda la comunidad educativa española -profesores, alumnos, padres y centros- de enseñanza primaria, secundaria, bachillerato. Allí se pueden encontrar un sinnúmero de publicaciones a nivel de tecnologías, inclusive demos y cursos gratis para docentes.

En Colombia, la plataforma virtual del SENA, es un claro ejemplo de cómo a través del uso de computadores se realizan y desarrollan contenidos curriculares completos, I desde las pruebas de selección hasta los trabajos finales son presentados por los aprendices, mediante el uso de un aplicativo especial proporcionado por GOOGLE,

para tal fin. Sin mencionar a las diferentes universidades privadas y publicas que ofrecen educación virtual, esto es una clara evidencia del posicionamiento de las TICs Tecnologías de la informática y las comunicaciones, para llevar educación a todo el territorio nacional y al mundo en general.

4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación de materiales didácticos computarizados para el aprendizaje del inglés, aplicables a primer ciclo.

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La apremiante necesidad de aprender y de enseñar inglés, se ha convertido en una tarea que requiere de un selectivo acompañamiento. En el mercado existen una serie de materiales que prometen en corto tiempo alcanzar un alto nivel en cuanto al uso de la lengua inglesa se refiere. La tarea consiste en averiguar la idoneidad de aquellos que sean escogidos como soporte al proceso.

En primera instancia, debe tenerse en cuenta el criterio de clasificación establecido en Colombia para determinar el nivel de competencia en el habla, escucha, escritura y lectura de la lengua inglesa; para ello, es preciso revisar los Estándares Básicos de competencias en Lenguas Extranjeras³. Ya que de acuerdo con los mismos, el principiante debe entrar en una familiarización con la lengua extranjera, comprender canciones, rondas y responder con mímica, manifestar su comprensión durante la lectura de cuentos cortos; en este orden de ideas se requiere de un material que cree un ambiente adecuado para tal fin y que combine la forma de presentarlos con un

³ Ministerio de Educación Nacional MEN República de Colombia. Formar en Lenguas extranjeras: ¡ el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Imprenta nacional. Bogotá. Colombia

contenido acorde con las necesidades propias de los estudiantes logrando un puente, entre el conocimiento y los aprendices de primer ciclo.

La evaluación de materiales didácticos computarizados producidos por las editoriales a las que se tiene acceso son una excelente forma de emprender un análisis a los micromundos⁴ que están disponibles para enriquecer el proceso de aprendizaje, Los materiales didácticos computarizados deben cumplir con una serie de parámetros para que sean realmente útiles y lleven a feliz término su propósito, para ello se es necesario tener en cuenta aspectos verdaderamente relevantes; tales como la filosofía educativa, la correlación con el currículo, los contenidos y la metodología, a la hora de elegir el software educativo, que será empleado en el apoyo a la labor docente.

Por su parte, el Proyecto de unificar el grado de preescolar hasta tercero de primaria y denominarlo primer ciclo, permite ampliar las posibilidades de una enseñanza más idónea, que iniciaría a temprana edad y aseguraría una educación de calidad.

A comienzos de este año, los niños de tres años en adelante, pertenecientes a los estratos menos favorecidos, también son participes de una educación más integrada la cobertura por las instituciones Distritales, de tal forma que la población tendiente a verse beneficiada con materiales educativos computarizados, cada día será mayor y su calidad de vida, sea mejor dado que se apunta a la permanencia en las aulas, en vez de optar por la deserción escolar.

4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

⁴ Galvis, Alvaro. Estrategia, Competitividad e informática. 1era edición. Uniandes. 1997

Los hábitos de estudio adquiridos a una temprana edad, garantizan el éxito en el proceso de aprendizaje. Es por esto que los diferentes aspectos que inciden directamente en el grado de dificultad presentado por los estudiantes de primer ciclo, reflejan principalmente en la escritura y pronunciación de la lengua inglesa; las características propias del desarrollo de las habilidades a potenciar en la población objeto de estudio; mediante el uso de materiales didácticos computarizados, serán notorias al enfrentarse con niveles de exigencia cada vez mayores, es por esto que los elementos que permitan, elaborar nuevas guías didácticas, deben proporcionar encuentros agradables y continuos con el aprendizaje del inglés, lo que se busca es crear un hábito de estudio y sed de conocimiento, no crear adicción al uso de computadores.

Los materiales educativos computarizados MECs, ofrecen un efectivo apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, resultando, notoriamente beneficiados los estudiantes, puesto que estos permiten crear ambientes educativos que ofrecen un sinnúmero de atractivos para los aprendices, el simple hecho de su carácter interactivo, sería el primer aspecto; su forma de presentación y el fondo, que en últimas, es el que se va a encargar de permitir ser descubierto o transmitido, según el método empleado.

Los diseñadores de software educativo, trabajan conjuntamente con expertos en los métodos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, o poseen el conocimiento para crearlos. Mc GrawHill interamericana S.A., es una empresa que ha centrado sus esfuerzos en producir gran variedad de materiales, para el público infantil, ésta editorial, acompaña sus libros de texto con discos compactos interactivos, como es el caso de All Star, Whiz Kids, y software educativos de libre adquisición para ser trabajados, dentro y fuera del aula de clase

El principal propósito de los niveles de conocimiento del inglés establecidos, es el de lograr comunicaciones exitosas en cualquier contexto. Y es en la primera edad en donde se determinan patrones de comportamiento que llevarán a los niños a lograrlo. La lengua inglesa presenta para los niños dos piedrecillas en sus zapatos, la primera es que su escritura difiere en gran forma de su pronunciación, lo que los desconcierta y hace que fácilmente pierdan el entusiasmo en aprenderla; y la segunda que está íntimamente relacionada con la primera es que en muchos casos sus mismos profesores no poseen la fluidez y el conocimiento adecuados, ya que, sobretodo en preescolar, un solo docente debe asumir la responsabilidad de todo el plan de estudios, es allí es estos casos donde un juego interactivo, un programa diseñado para llamar la atención sobre un tema determinado, resulta de gran utilidad. Y por lo mismo debe ser escogido teniendo en cuenta las reales necesidades del aprendiz y no tanto la forma tan agradable de cómo ha sido diseñado. En todo caso la principal estrategia a seguir, es la motivación ya que de acuerdo con Nelson⁵, la comprensión, aplicada en la forma adecuada y expresada hacia al punto de vista de un niño y la correcta escogencia del método, permitirán el alcance de los objetivos propuestos.

Por medio de la resolución 188 de enero 24 de 2007, se extiende la cobertura a la población infantil más vulnerable, permitiendo el ingreso a escuelas públicas a niños de tres años en adelante, así como, garantizando la continuidad del plan de estudios iniciado en primer grado hasta segundo, por un mismo profesor. Esto se ha denominado primer ciclo. Siendo ésta ya una realidad, y partiendo del hecho de la extensión de tecnología a estos mismos planteles educativos; gracias a las políticas del Ministerio de Educación Nacional, las cuales desean dotar de más computadores, se hace indispensable el conocimiento de instrumentos que permitan evaluar los materiales de apoyo que se pueden aprovechar.

⁵ NELSON, Jane. Disciplina con Amor. Editorial Planeta. 2da Edición. 2 Unidad. Barcelona 199 p.p.154

4.3 FORMULACIÓN

¿Cuál es el aporte de los materiales didácticos computarizados existentes en el mercado para los estudiantes de primer ciclo ?.

5. JUSTIFICACIÓN

La pedagogía permite articular las diferentes disciplinas, y mediante el conocimiento de las variadas posturas que se presentan hoy, frente al reto de guiar al estudiante hasta que el o ella logre ser competente; implica una serie de análisis que conlleven a innovar sin perder el horizonte de la docencia.

El aprendizaje significativo puede ser complementado con los MECs, dado que las orientaciones metodológicas del mismo, tales como la claridad que debe estar presente en los materiales y el ordenamiento lógico; el fomentar una actitud positiva frente al material de aprendizaje para que sea tomado como algo importante, la presentación del material que parte de lo más general hasta llegar a lo más específico, indica una afinidad con los niveles de enseñanza para idioma extranjero, puesto que se pretende avanzar por niveles y la claridad en el material debe ser clara. De igual forma y en concordancia con los micromundos o formas de adecuar este ambiente educativo a las necesidades del estudiante, se encuentra gran semejanza entre lo que al evaluar se espera encontrar y el aprendizaje significativo.

La globalización ha ejercido una notable influencia en la forma de vida de todos los habitantes de este planeta, ésta se ve reflejada en todos los ámbitos y procesos cotidianos. Este mismo hecho implica dar un viraje en los ambientes educativos, los cuales se ven enriquecidos con el uso de la red más grande de comunicación existente: Internet de fácil acceso para todos, pero más enriquecida por el elemento que está hoy aún más al alcance de todos: el computador y por las ayudas,

diseñadas y elaboradas con base en los gustos y necesidades de los educandos, quienes se han convertido en el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiendo al docente en un guía; y en apoyo a los materiales didácticos.

Lo anterior implica como el profesor debe incluir en la preparación de su plan de estudio, mecanismos que conlleven al estudiante a transformar, reforzar y ampliar su propio conocimiento y la forma como lo expone. Para ello se realiza una planeación, la cual, como es bien sabido, es por etapas, pero no todos estos materiales son idóneos y cumplen con las expectativas y estándares elaborados bajo los criterios de investigadores, psicólogos, psicopedagogos , maestros y demás profesionales estudiosos del tema.

Por su parte los estándares establecidos por el Ministerio de Educación nacional, tienen como parámetro seguir el Marco Común Europeo, allí se indican los niveles, sus logros y demás características, señaladas para garantizar una continuidad en el proceso de adquisición de la lengua inglesa;

Los actuales métodos de enseñanza tienen como centro al estudiante, se parte entonces para la creación de planes de estudio, materiales, ambientes, refuerzos y todo lo relacionado con la forma de poner el conocimiento a su disposición; los gustos y necesidades del mismo; la prioridad hoy en día es el bienestar de la persona, y desde el eje humanístico del que se puede concluir entonces, que es imprescindible proporcionar elementos de formación autónoma debe ser guiarlo en la adquisición de hábitos de estudio, abrir su mente hacia las tecnologías que puedan ampliar el horizonte del conocimiento y por ende hacer de éste un ser humano más competente en el desarrollo de su rol como ciudadano, como parte de un planeta que requiere de su compromiso consigo mismo y con lo demás.

El resultado de esta evaluación de material educativo computarizado, puede convertirse en elemento provechoso para las diversas comunidades educativas y en especial para los docentes ávidos guiar mentes pensantes y corazones reasibles. El mundo en que vivimos exige del educador ser mucho más que un simple celador del saber.

Desde el punto de vista de la didáctica para la enseñanza de la lengua inglesa, se puede encontrar una gama de métodos, pero son los que permiten al estudiante ejercer su rol en forma activa, los que serán compatibles con los MECs enfocados desde el punto de vista heurístico de la enseñanzas así como a los principiantes nivel A1, es el TPR, Total Physical Response, el que, dadas sus características de involucrar el movimiento corporal y por ende inducir al juego, se prefiere al crear ambientes educativos. Communicative Language Teaching; éste método incluye el desarrollo de materiales; la interacción social; exige que el estudiante de lengua sea un actor activo en su proceso; se desarrolla por niveles, partiendo de lo ya conocido y permite ser evaluado⁶. Es por esto que se convierte en un método ideal para materiales computarizados.

⁶ RICHARDS, Jack. Approaches and Methods in language Teaching. Editorial Cambridge University Press. P. p. 82

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Hacer una revisión valorativa de los Materiales Educativos Computarizados MEC, y determinar el aporte que hacen a los estudiantes de primer ciclo.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

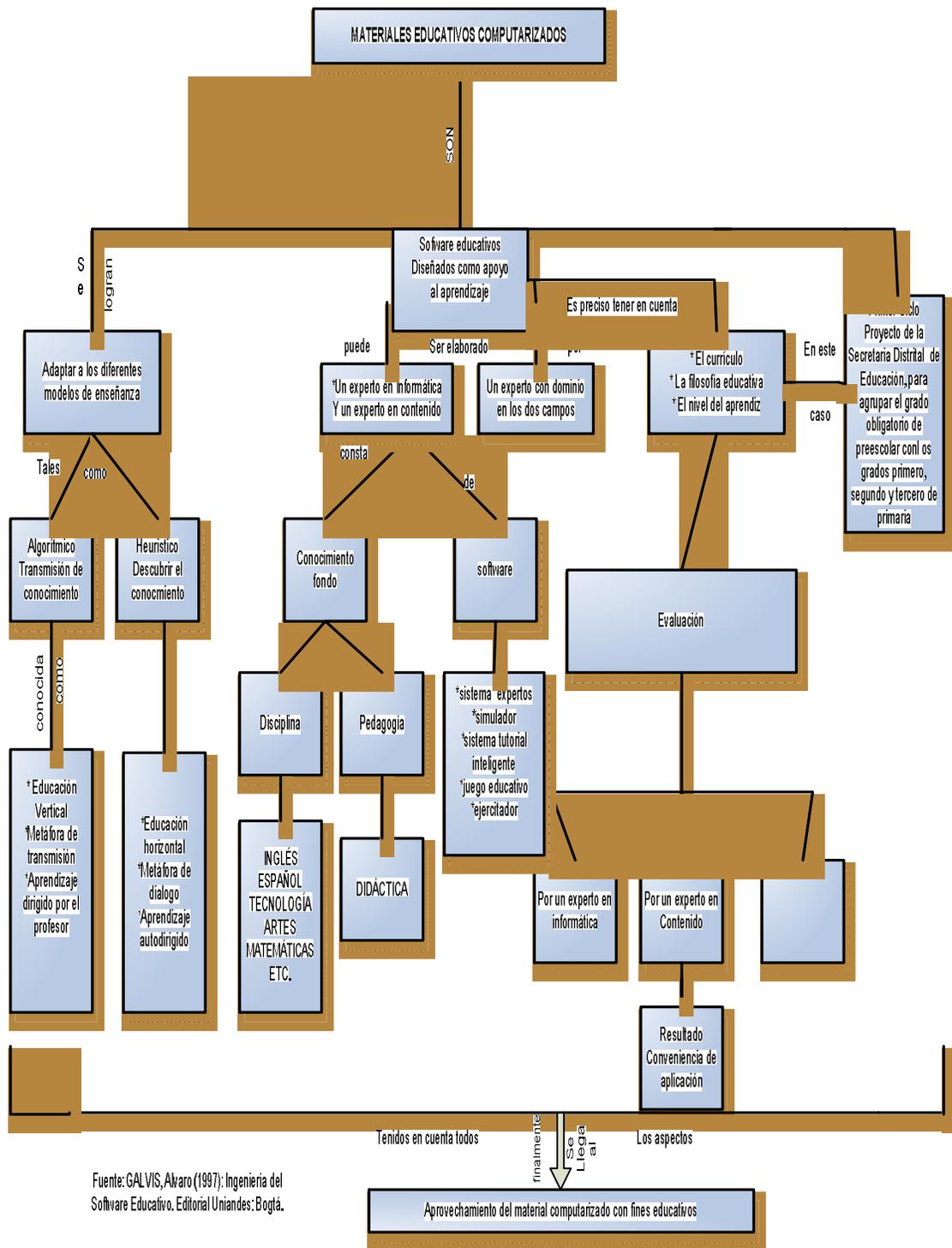
* Identificar el material didáctico existente para primer ciclo, a fin de extraer lo más representativo en nuestro ambiente cotidiano, para determinar la accesibilidad y el uso que se le está dando para finalmente, conocer los resultados, en cuanto al aporte en el aprendizaje del inglés como segunda lengua

* Clasificar los Materiales Educativos Computarizados entre didácticos y teóricos; a fin de identificar los materiales cuyo manejo y presentación resulten lo suficientemente adecuados para la enseñanza del inglés.

* Hacer el informe producto de la investigación llevada a cabo, con miras a ser socializada.

7. MARCO REFERENCIAL

7.1 MAPA CONCEPTUAL DEL MARCO REFERENCIAL



7.2 MARCO TEORICO-CONCEPTUAL

El quehacer pedagógico implica una actitud de compromiso y entrega absolutos; así mismo, requiere de una constante actualización, solo en esta forma se logrará guiar al estudiante hacia su propia competitividad. La creación de ambientes educativos, es la constante en la vida académica, puesto que los modelos pedagógicos adoptados implican una actitud de hacedores en cuanto a los roles de estudiante y profesor se refiere. Es por esto que la tecnología de punta no debe ser un factor aislado o ignorado, puesto que en todos los campos de la vida moderna se puede apreciar su presencia. Es así como el elemento de uso cotidiano en empresas y en los hogares, es el computador, de tal forma que e puede llegar a convertir en uno de los mejores aliados para los procesos de enseñanza- aprendizaje, de los niños; y por medio de éste se pueden hacer uso de los Materiales didácticos computarizados (MECs).

7.2.1 Introducción a los Materiales Educativos Computarizados MECs.

Los Materiales Educativos Computarizados MECs, constituyen ayudas didácticas, compuestas por un programa de computador y un contenido elaborado bajo criterios educativos que deben tener en cuenta, el grado de conocimiento o nivel en el cual se encuentra el estudiante. Ambas partes programa y contenido, exigen de un amplio conocimiento para su elaboración. Éstos, se convierten en una alternativa educativa que puede ser de provecho para crear ambientes educativos y contribuir de manera efectiva con el proceso de enseñanza-aprendizaje: Los MECs, se pueden adaptar a diferentes métodos de enseñanza y son proyectados bajo la motivación y conducir al estudiante de acuerdo con su ritmo de aprendizaje a la obtención del conocimiento.

Para que un MEC, cumpla con su finalidad, es preciso tener en cuenta varios aspectos:

1. Debe estar elaborado acorde con el currículo
2. Aprovechar el carácter interactivo del computador.
3. Ampliar la capacidad de crear ambientes educativos.
4. Suplir una necesidad surgida de la insuficiencia de recursos de apoyo para lograr unos objetivos trazados.
5. Apoyar un marco teórico que deje ver claramente la clase de ambiente que se desea crear y a qué tipo de aprendices va dirigido, y qué competencias se desea desarrollar.
6. Ser consecuente con la filosofía educativa que inspiró su creación.
7. motivar al estudiante a centrarse en su propio proceso de aprendizaje.

Al analizar las diferentes paralelos en las concepciones pedagógicas, se puede observar que en :

*Educación vertical- Docente entrega, transmite

*Educación Horizontal-se crean ambientes para que el estudiante por medio de la experiencia directa con el objeto de conocimiento, desarrolle sus modelos de pensamiento.

Toda esta gama de posibilidades, puede crear lo que se llama micromundos, es decir ambientes o realidades mágicas, por medio de las cuales el estudiante logra sentir cerca y apropiarse de lo que cotidianamente no posee pero con lo que sueña constantemente. Los micromundos se crean a partir de los gustos de la población a la que van dirigidos, con el fin de captar su atención y lograrla involucrar con el conocimiento que se transmite por medio de ellos. De esta forma se convierten en un medio que sirve a un fin último. En pocas palabras son la simulación de actividades a las que generalmente no se tiene acceso.

Según Thomas Dwyer, y partiendo de una clasificación un poco más general, pueden ser:

1. De tipo Algorítmico: por su vía se trasmite conocimiento, el emisor conoce y el receptor desea conocer, se hace por medio de una cuidadosa elaboración teniendo en cuenta los puntos de partida y de llegada, así mismo, asegurarse de que el estudiante aprehenda.

2. De tipo heurístico: se centra en la experiencia, en el contacto con el objeto que se va a estudiar. El alumno se sumerge en el tema y mediante la exploración va descubriendo sus características y así construye el conocimiento. Aquí se pueden aplicar los MECs

Con respecto a la contribución de los MECs con el proceso educativo Alvaro Galvis sostiene:

“ (...) El poder de un MEC está asociado a su capacidad de combinar instrucción con aprendizaje por descubrimiento para así llenar vacíos cognoscitivos, efectivos o psicomotores en el estudiante, no limitándolos a transmitir el conocimiento de base que haga falta, sino que también propiciando el desarrollo de modelos propios y estrategias de pensamiento, el logro de destrezas superiores de pensamiento.” Esto hace que un MEC sea aplicable a un amplio rango de tipos y estilos de aprendizaje y que haga posible el logro de aprendizajes productivos.(...).

Desde el punto de vista de la informática se puede analizar otro componente, el software y su elaboración, partiendo de conceptos básicos un computador consta de:

* Unidad central de procesos, UCP: Define el conjunto de circuitos electrónicos que ejecutan procesos. Su capacidad va acorde con la velocidad y la factibilidad de la UCP:

* Memoria Central: Es el lugar donde, se almacena la información procesada por la UCP, al igual que los programas de computador.

* Dispositivos de almacenamiento secundario (memoria auxiliar). En esta categoría se pueden incluir las cintas magnéticas y los discos, dispositivos que guardan grandes cantidades de información. Para que una vez procesados pasen a la memoria central.

* Periférico o dispositivo de entrada/salida (E/S). Son las partes que hacen efectiva la comunicación entre la computadora y quien la opera. Tales como teclado, impresora, monitor, etc.

Cuando un computador tiene diferentes UCP, también puede tener conectados varios dispositivos de entrada.

* El procesador (el computador, en este caso), interpreta algoritmos y a éste se le denomina programa, el mismo que es expresado en un lenguaje de programación.

7.2.1.1 ¿Qué es un algoritmo?

Se puede definir como la forma de solucionar un problema mediante el seguimiento de unos pasos elaborados en forma concreta y ordenada, aplicable siempre a una misma situación y con resultados exitosos.

Un algoritmo debe tener:

1. entrada: que se va a utilizar y con qué elementos se va a trabajar.
2. Proceso: elaboración
3. salida: terminación de la instrucción a ejecutar.

Los pasos en el algoritmo se llaman instrucciones cuando se refieren a los lenguajes de máquina y sentencia o proposición, a los de alto nivel. Un programa se convierte en una serie de instrucciones, las cuales le indican a la computadora qué debe ejecutar. Para crear un programa se requiere tener conocimiento de las instrucciones de un lenguaje. Los lenguajes básicos son:

1. Instrucciones de entrada/salida. Se inician desde los periféricos y van a la memoria central.
2. instrucciones aritmético-lógicas sumas, restas, multiplicaciones, etc., en cuanto a las lógicas: operaciones and, or, not, etc.
3. Instrucciones selectivas: dan la opción de seleccionar tareas alternativas.
4. Instrucciones repetitivas: Facilitan la repetición de series de instrucciones.

Una vez, que se han sido analizadas las características del contenido, partiendo de las necesidades y gustos de la población a la que va dirigido el MEC, el experto en

informática, realizará su parte dando “vida” a ese ambiente educativo que servirá de apoyo al estudiante y al profesor. Desde esta óptica, entonces puede resultar:

- Un sistema tutorial: se emplea para ampliar y reforzar el conocimiento, se presenta en forma divertida. Se logra a partir de cuatro fases: Introdutoria: encargada de motivar; orientación inicial: se codifica y se aprehende el conocimiento, aplicación: permite recordar lo que ya se ha aprendido, y por último la fase de retroalimentación, en la que se da cuenta de lo aprendido y se reciben sugerencias, comentarios y/o correcciones.
- Ejercitador- Sistema de ejercitación y práctica: se emplea como verdadero soporte de la teoría, allí se va a poner en práctica lo que ya se conoce. Se realiza una aplicación y se recibe retroalimentación. El ejercitador debe proporcionar diversidad, así como un buen número de ejercicios a fines con las competencias a desarrollar.
- Simulador: este programa permite acceder a la manipulación a través de una realidad virtual. Es manipulable 100%, los resultados finales dependen de lo que el estudiante realice allí.
- Juego educativo: es un apoyo lúdico, empleado para divertirse mientras se aprende, permite avanzar por niveles lo que hace que el estudiante se esmere en avanzar, para ello en muchas ocasiones, debe poner en práctica el conocimiento que posee.

- Sistemas expertos: están diseñados para proporcionar el conocimiento propio de expertos. Su utilidad radica en la ayuda que dan cuando se presentan problemas, y para ello se requiere de una ayuda. Se les denomina también Sistemas basados en conocimiento. Estos requieren del y habilidad para lograr dichas soluciones.
- Sistema tutorial inteligente: Aparte de guiar al estudiante, este programa lo convertirá en experto. Se tiene en cuenta para su elaboración toda la gama de posibilidades propias del conocimiento y su forma de adquirirlo.

Como se ha podido notar, existen diversas maneras de crear ambiente educativos, que se conviertan en eficaces medios para alcanzar un buen nivel de competitividad a la hora de poner en práctica el conocimiento.

Esta amplia perspectiva, no puede ignorar uno de los componentes de este trabajo: la población a la que va dirigido el material objeto de estudio de este trabajo. El primer ciclo, el cual toma un carácter público, a partir de la Resolución 188 de 24 de enero de 2007,. Dicha resolución amplía la cobertura de la educación preescolar a la población de estrato 1 y 2, los hijos de personas que no pueden costear su ingreso a los establecimientos privados, creados para tal fin, pueden hacerlo ahora en los colegios distritales; para ello se creo este ambicioso y justo proyecto, los niños y niñas, que debían permanecer en sus casas al cuidado, muchas veces de extraños y corriendo miles de riesgos entre ellos el maltrato en todas sus modalidades, tienen la posibilidad de sumergirse en el maravilloso mundo de las letras y números mediante el uso de un amigo que los invita a soñar y a expresar en sus páginas todos esos cuentos de hadas que habitan en ellos: el cuaderno, el cual adquiere un importante papel es esta loable empresa. los niños que tenían la “fortuna”, de asistir a una

entidad del ICBF en cualquiera de sus modalidades, tan solo eran protegidos, mas no educados. Ahora asistirán a aprender y tendrán asegurado su cupo por lo menos hasta segundo grado, puesto que la resolución ordena la promoción del 100% de los niños y niñas a grado segundo, de igual manera, ordena que el profesor que inicie el grado primero deberá terminar su labor en segundo. Esto con el fin de que estos menores se habitúen a ir a la escuela, a aprender y así los índices de deserción escolar existentes hasta ahora para primer grado, desciendan notablemente.

Esto, acompañado de la intención del gobierno de dotar de computadores a los colegios distritales, hace que los docentes vayan a la par con esta realidad, si hay computadores y si hay población infantil, o mejor dicho Primer ciclo, pues deberá aparecer una pedagogía cada vez más idónea y es allí donde los MECs se convierten en una herramienta de primera mano para los mismos, y su evaluación un requisito, para poner al servicio de los niños y las niñas elementos con verdadera calidad.

7.2.2. Concepto De TICs Tecnologías de la Información y la Comunicación

Para lograr una mayor comprensión de los conceptos y de dónde se derivan es necesario conocer los principios de las TICs Tecnologías de la información y la comunicación.

Al hablar de tecnología se habla de una base teórica que integra los conocimientos provenientes de la física, las matemáticas, la electrónica, etc., de una de las técnicas para lograr; en el desarrollo de los sistemas, diseño, la fabricación, operación y su resultado en cuanto al manejo de la información se refiere y por último se habla del

paradigma socioeconómico y cultural que se genera en la cotidianidad de las sociedades.

El objetivo de las TICs Tecnologías de la información y la comunicación, es el uso y el acceso a la información, para ello se han establecido los elementos que se pueden emitir y recibir a través de un computador:

*La información, voz., Imágenes, datos, y señal digital

Los que pueden estar contenidos en formatos analógicos , representados a través de valores infinitos; o digitales que se representan tan solo en valores de 0 o 1.

La digitalización es la conversión de una señal analógica en una digital. La voz se puede transformar en dato, para se emplean los aparatos denominados “MODEM”.

La cantidad de información contenida en los datos se transporta a través de fibras o cables q que de acuerdo con su ancho de banda, es decir capacidad de transportación de la información, llevan datos de un puerto a otro en menor tiempo y con mayor nitidez..

Para el almacenamiento de la información se tienen en cuenta; el hardware que representa la microelectrónica, es decir los circuitos y su disposición, con su unidad fundamental el microprocesador, el cual se encarga de interpretar las ordenes del software interpretar, procesar, responder y guardar la información. El chip es la unidad mínima conformada por millones de transistores, resistencias, condensadores, etc., que conectados correctamente logran dar una funcionalidad concreta al circuito análogo o digital.

El software es el puente entre el usuario y el computador es quien traslada los comandos al lenguaje.

Por último están las infraestructuras que hace referencia a las redes y a como se puede acceder a la información desde una Terminal o servidor.

De otra parte, cabe resaltar que los profesionales egresados de carreras como la electrónica, informática y telecomunicaciones, están formándose para innovar y para ser idóneos en el manejo de la información involucrando la Internet como fuente universal de comunicación tanto en el sentido humano, como en el sentido técnico. Lo que implica que la evolución será una constante en cuanto a la transmisión de la información y es deber del docente mantenerse actualizado y con la capacidad de aplicar esas nacientes tecnologías a su quehacer.

7.2.3 El sentido del aprendizaje significativo

La praxis educativa basada en el cambio de actitud aprender haciendo, estudiantes activos, quienes aprenden por medio del descubrimiento de lo que les rodea por sí mismos y por los materiales didácticos que son empleados por los profesores. La teoría de AUSUBEL basada en “Ningún interés teórico es más esencial ni más urgente, en el estado actual de nuestros conocimientos que la necesidad de distinguir con toda claridad los principales tipos de aprendizaje”. Desde esta óptica se hablará de dos clases de aprendizaje: el memorístico y el que se da por descubrimiento haciéndose significativo una vez que el conocimiento sea incorporado a la estructura cognoscitiva del estudiante y el que se da por recepción implica un mayor nivel de desarrollo intelectual, ya que el niño al inicio de su aprendizaje adquiere su conocimiento de su interacción directa con con el mundo, es decir por descubrimiento, y no por conceptos o explicaciones como se da en el aprendizaje por repetición, en donde, se requiere comprender una serie de estructuras conceptuales sin presencia de objetos que refuercen o permitan la comprensión del concepto como tal, es decir sobre abstractos.

El aprendizaje es significativo en la medida en la que este relacionado con su mundo, que le permita evolucionar, no solo relacionar y conectar sino que implique un avance en su nivel cognitivo, que a partir de este pueda crear nuevas experiencias y que su comprensión aumente.

Ausubel plantea tres clases de aprendizaje:

* Aprendizaje de representaciones: Lo define como la base de los demás aprendizajes y se caracteriza por el reconocimiento de símbolos y sus aplicaciones de acuerdo con el significado.

* Aprendizaje de conceptos: Se plantean dos principios: la formación y la asimilación de conceptos. En la formación las características de los objetos son obtenidas a través de la experiencias que se repiten una y otra vez gracias al contacto que se da con las mismas y que permite crear “hipótesis” o supuestos, en cuanto a su utilidad, material, función, etc., es la asimilación la que se establece, ya que se logra obtener una combinación en la estructura cognitiva del niño, que implica una reorganización de conceptos.

* Aprendizaje de preposiciones: Es la trascendencia del pensamiento y de la comprensión puesto que se determina mediante el verdadero significado de las ideas contenidas en las preposiciones, una frase es un compendio de palabras y cada una de ellas posee un significado determinado, pero al unirse pretenden comunicar una idea específica, es decir, se genera un nuevo significado.

De acuerdo como se de la interrelación del conocimiento con las estructuras de pensamiento del niño o niña, se puede establecer:

* Un aprendizaje Subordinado: La información que se ha acabado de obtener es unida con los conocimientos previos, allí, las ideas generales son las preestablecidas y las nuevas llegan a formar parte de una estructura jerárquica, en la que se ubican las más relevantes en un primer nivel siendo seguidas de las que tienen una menor importancia. Esto ocurre de dos formas: derivativo, cuando el conocimiento llega a reforzar o complementar uno ya existente; y el correlativo, si extiende, corrige o amplía lo que ya existe.

* Un Aprendizaje Supraordinado: Se da cuando una preposición se vincula a ideas ya subordinadas, que incluyen nuevos conceptos que de alguna forma se derivan de los que ya existían pero que van a permitir una ampliación derivada de lo que ya se posee.

* Un Aprendizaje Combinatorio: La información no se relaciona ideas subordinadas o aprendizajes supraordinados, sino que crea significado a toda la estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo proporciona un soporte pedagógico bastante relevante a la experiencia de los estudiantes, no solo, en su primera etapa escolar, sino en su vida de aprendizaje, claramente el software se convierte en una herramienta o instrumento, propios de la experiencia, ya que su manipulación y diseño, permiten un contacto directo y por ende la creación de conocimientos, su estructuración, evolución y perfeccionamiento.

7.3 MARCO LEGAL

LEYES	ARTICULOS	ARGUMENTOS
--------------	------------------	-------------------

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA	44	Hace referencia a los derechos sociales y culturales en la educación de los niños. "Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás". Se halla en concordancia con el Código del menor.
CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA	67	Determina el derecho a la educación de toda persona, siendo obligatoria entre los 5 y los 15 años de edad debe comprender como mínimo un año de preescolar y nueve de educación básica.
LEY 115 DE 8 DE FEBRERO DE 1994	16	Se desea estimular la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar. El entorno en general.
LEY 115 DE 8 DE FEBRERO DE 1994	21 Inciso g	Asimilación de conceptos científicos en concordancia con la edad.
LEY 115 DE 8 DE FEBRERO DE 1994	23 Numeral 7	Se incluyen los idiomas extranjeros y la Tecnología e informática dentro de las áreas obligatorias y fundamentales.
LEY 115 DE 8 DE FEBRERO DE 1994	Cáp. III Art. 43	Definición de educación informal: todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados.
LEY 23 DE 28 DE ENERO DE 1982	2	El derecho de autor se puede ejercer sobre las obras científicas, literarias y artísticas, que puedan ser reproducidas por los medios existentes, o por los que se puedan crear para tal fin.
DECRETO 230	3	Hace referencia al Plan de Estudios y a la inclusión de las áreas obligatorias entre ellas inglés y Tecnología e Informática.
RESOLUCIÓN 188 DE 24 ENERO DE 2007	1,2 Y 6	Se denomina Primer Ciclo Pedagógico, al conjunto de preescolar con primero y segundo grado de primaria. Se establece como edad para ingresar a los colegios Distritales, los 3 y 4 años. El profesor que asuma el grado primero deberá continuar con el grupo hasta segundo de primaria y el total de los alumnos debe ser promocionado.
ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS EN LENGUAS EXTRANJERAS: INGLÉS		Se recopila, en este documento, toda la información requerida para diseñar los planes de estudio, a partir del Marco Común europeo, para establecer los estándares diferentes niveles.

8. HIPÓTESIS

Los Materiales Didácticos Computarizados MECs, deben convertirse en herramienta de apoyo al proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua inglesa, y su uso debe constituir un pilar en pro del bienestar de la niñez colombiana.

La experiencia educativa contemporánea, apunta hacia la participación activa del estudiante, hacia el rol de un niño y niña con una mente abierta al cambio, esto último dado los cambios en el estilo de vida producto de la globalización, tales como el inminente uso de la red más grande de comunicaciones: Internet.

Los niños y niñas viven una realidad muy diferente a la de nuestra generación, la cual debió educarse en medio de aulas acompañadas por profesores quienes apoyados en el texto “guía” que era de rigurosa , dictaban sus clases y quienes permanecían a una distancia prudente de sus alumnos y temerosos al cambio; hoy, las características propias del rol docente exigen una participación creativa e innovadora, hoy los guías no son los textos a quienes se le denomina “guías” es a los docentes, porque son ellos quienes están en constante búsqueda y actualización, en pro de formar ciudadanos críticos e idóneos para una sociedad cada vez más competitiva.

De tal manera que la exigencia de la vida moderna va en todos los sentidos, el estudiante, el docente, el currículo, y las herramientas, y es allí donde el uso de materiales didácticos computarizados MECs, se convierte en clara muestra de la transformación social, en pieza fundamental del avance tecnológico y de su aplicación a los procesos de aprender y de enseñar; por lo tanto de uso obligatorio.

9. METODOLOGÍA

9.1 TIPO Y ENFOQUE

El enfoque inherente a esta investigación es documental de tipo cuantitativo.

Está incluida dentro de la investigación científica; su objetivo es el análisis de las diferentes fuentes de la información contenida en diversos tipos de documentos, la metodología de ésta clase de investigación se lleva a cabo mediante la recolección, selección, análisis y presentación de información. Se inicia con la elección del tema, a través de una pregunta; luego se procede a revisar toda la información existente, consignada en libros, folletos, revistas, tesis, etc.; se realiza una bibliografía; se lee de cada material: el contenido, los títulos de los capítulos, el prologo, las conclusiones, etc. ; luego se hace una delimitación del tema, para establecer la relación directa entre el material y el problema a solucionar; una vez hecha la delimitación, se revisa por segunda vez una bibliografía, pero esta vez ya más especializada, de allí se selecciona lo que se considere y se realiza una lectura profunda, para obtener el cuerpo del trabajo, es decir, lo que se constituirá en idea principal. Se realizan unas fichas bibliograficas donde a partir de las ideas de los autores surgen unas nuevas propias; después de esto de procede a realizar la redacción del trabajo, la elaboración de un borrador. Se basa en la utilización de diferentes técnicas de: localización y fijación de datos, análisis de documentos y de contenidos.

Existen dos tipos de investigación documental, argumentativa y , la primera hace referencia a aquella que tiene por objeto demostrar la veracidad de unos postulados, después de haber realizado una evaluación a los mismos, se establecen conclusiones, y propone soluciones diferentes así como establece sus

consecuencias ; la segunda se refiere a un resultado, producto de la recopilación de información de varias fuentes, no se pretende probar nada, la información extraída es organizada, sintetizada y seleccionada.

El tipo cuantitativo, hace referencia, a la aplicación de clasificación de datos que busca un resultado numérico, con el objetivo de graficarlo y formular hipótesis, que se manifiestan en indicadores cuantificables, una vez se han determinado estos indicadores se da por finalizada la investigación. Los resultados quedan abiertos a otros investigadores. Para llevarla a cabo es común emplear la encuesta social, que tiene como fin , recolectar, clasificar, analizar y tabular la información, obtenida de un grupo social escogido dadas las características únicas y adecuadas del mismo, para la investigación, existen además investigaciones cuasi experimentales, que emplean un grupo escogido partiendo de las características del grupo de referencia, es decir, se estudia un comportamiento en una población pero tomando como muestra otro grupo con las mismas características y las investigaciones experimentales, empleadas en educación para validar métodos de enseñanza, textos, etc. Que afecten o influyan directamente sobre el rendimiento escolar dentro de este tipo de investigación., se emplean variables, que permiten analizar diferentes puntos de comportamiento de la población a estudiar.

9.2 FASES DE LA INVESTIGACIÓN

FUNDAMENTACIÓN	AGOSTO 2007	* Obtener los conocimientos básicas para empezar el anteproyecto	* Clases Magistrales * Fundamentación
ANTEPROYECTO	Sep-07	* Anteproyecto 5 capítulos	* Asesorías (Tutorías)
AJUSTES Y CORRECCIONES	Oct-07	* Anteproyecto mejorado	* Normas ICONTEC Arial 12, Anillado pasta transparente
APROBACION "Coordinación Académica"	NOVIEMBRE 2007 – ENERO 2007	* Anteproyecto aprobado	* Una vez aprobado se inicia trabajo de grado II
DESARROLLO DE LA INVESTIGACION	FEBRERO – AGOSTO-2008	* Capitulo 6 y siguientes del proyecto	* Aplican instrumentos * Tabular * Diseñar * proyectos
ELABORACION INFORME FINAL SUSTENTACIÓN SOCIALIZACIÓN	Dic-08	* Trabajo de Grado	* Quedan cosas pendientes del alumno

9.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

UNIVERSO	MUESTRA	POBLACIÓN
Material Didáctico Computarizado publicado editoriales	Software para niños	Aprende ingles con Pi Tell me more Kids
Docentes de Inglés	7 docentes de inglés	Nelly Polania Marlen Rativa Claudia Poveda Giovanni Real Leonardo Cruz Giovanni Gómez

9.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

El instrumento empleado para la evaluación de Materiales Educativos Computarizados, fue el diseñado para tal fin por Alvaro Galvis Panqueva, el cual esta validado para tal fin.

VALORACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO POR EXPERTO EN METODOLOGÍA Y CONTENIDO

DATOS BÁSICOS

Título: _____

Autor: _____

Evaluador: _____ Fecha de evaluación: _____

Identificación: _____ Años de experiencia _____

INSTRUCCIONES

Utilice el siguiente instrumento para realizar la evaluación de cada uno de los aspectos propuestos la página 2 de este instrumento. En ellas debe dar su opinión como experto en contenido, sobre cada uno de los aspectos de interés y, a partir de esto, concluir sobre los aspectos positivos y negativos del material desde su perspectiva.

VALORACIÓN COMPRENSIVA

Como experto en metodología considero que la calidad del material, en lo que se refiere a las siguientes variables, puede expresarse como (encierre en un O la opción que mejor refleje su opinión)

ESPECIALISTA EN CONTENIDO Y	Escala	Ex=Excelente
------------------------------------	---------------	---------------------

METODOLOGÍA	Para valoración	Bu=Bueno	Rg=Regular	Ma= Malo	Na=No aplicable
Objetivos que persigue	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Contenido que incluye	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Desarrollo del contenido	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Ambiente(s) para exploración	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Herramientas para trabajar el micromundo	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Ejemplos que ofrece	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Ejercicios o retos que propone	Ex	Bu	Rg	Ma	Na
Retroinformación que provee	Ex	Bu	Rg	Ma	Na

A medida que observa el material, revise los enunciados de los 9 aspectos a evaluar, tome notas para establecer criterios sólidos y objetivos al emitir su juicio valorativo.

Especialista en contenido y metodología:	TA Total Acuerdo AC ACuerdo
---	--

<p>Cuando haya terminado de observar el material educativo computarizado, dé su opinión sobre los indicadores de cada una de las variables siguientes, encerrando en un círculo el nivel de la escala que mejor refleje su opinión</p>		<p>DA DesAcuerdo TD Total Desacuerdo NA No Aplica</p>				
objetivos	Están claramente definidos, o se infieren fácilmente del material	TA	AC	DA	TD	NA
	Son coherentes con la necesidad educativa que es prioritario atender	TA	AC	DA	TD	NA
Motivación	Es apropiada para el usuario a quien se dirige el material	TA	AC	DA	TD	NA
	Mantiene el interés por lograr los objetivos con un buen nivel de eficacia	TA	AC	DA	TD	NA
	El material es divertido	TA	AC	DA	TD	NA
	Es transferible o aplicable en variedad de contextos	TA	AC	DA	TD	NA
Metodología	Está fundamentado en una didáctica apropiada para lo que se desea enseñar	TA	AC	DA	TD	NA
	Utiliza consistentemente los principios metodológicos aplicables	TA	AC	DA	TD	NA
	Los gráficos y animaciones enriquecen lo que se aprende	TA	AC	DA	TD	NA
	El vocabulario es adecuado para el nivel del usuario	TA	AC	DA	TD	NA
Desarrollo del contenido	La información es clara y concisa	TA	AC	DA	TD	NA
	El contenido está lógicamente organizado	TA	AC	DA	TD	NA
	Hay transición gradual entre las partes del contenido	TA	AC	DA	TD	NA
	La estructura del contenido es evidente para el usuario	TA	AC	DA	TD	NA

	El usuario siempre sabe dónde está dentro del desarrollo del contenido	TA	AC	DA	TD	NA
Micromundo	Tiene significado para el estudiante	TA	AC	DA	TD	NA
	Es relevante para lo que se desea que el alumno aprenda	TA	AC	DA	TD	NA
	Permite proponer y enfrentar situaciones excitantes	TA	AC	DA	TD	NA
	Permite proponer y enfrentar situaciones de variado nivel de complejidad	TA	AC	DA	TD	NA
	Permite aprender a partir de la experiencia	TA	AC	DA	TD	NA
Herramientas	Son sencillas de usar por parte del usuario-estudiante esperado	TA	AC	DA	TD	NA
	Son suficientes para enfrentar las situaciones problemáticas que se propongan	TA	AC	DA	TD	NA
	Cuentan con ayudas de utilización, para quien lo requiere	TA	AC	DA	TD	NA
	Son lo precisas que se requieren para explorar o resolver los retos.	TA	AC	DA	TD	NA
Ejemplos	Son relevantes para ilustrar el contenido	TA	AC	DA	TD	NA
	Ilustran aspectos claves del contenido	TA	AC	DA	TD	NA
	Son suficientes para entender el contenido	TA	AC	DA	TD	NA
Ejercicios o retos	Permiten ejercitar y comprobar el dominio de cada uno de los objetivos	TA	AC	DA	TD	NA
	Su formato corresponde al nivel de los objetivos propuestos	TA	AC	DA	TD	NA
	Son variados y suficientes como para lograr el dominio de cada objetivo	TA	AC	DA	TD	NA
	Permiten transferir y	TA	AC	DA	TD	NA

	generalizar lo aprendido a diferentes contextos					
Retroalimentación	Corresponde en cada caso a la actuación o respuesta del usuario	TA	AC	DA	TD	NA
	Es suficiente para reorientar la solución de ejercicios o para confirmar su logro.	TA	AC	DA	TD	NA
	Es amigable, no amenazante ni agresiva Orienta con luz indirecta (da claves o explicaciones)	TA	AC	DA	TD	NA

Elaborado por Galviz, Panqueva Alvaro. Modificado por Helena Catherine Amaya Pérez.

10. PLANEACIÓN

RUBRO	FUENTE	FECHAS	OBSERVACIONES
Pago asesoría	400000	II semestre 2007/ I semestre 2008	
Equipos y Papelería	2.5000.000	II semestre 2007/ I semestre 2008	
Textos	600000	II semestre 2007/ I semestre 2008	El I semestre de 2008. se comprarán libros para sustentación teórica. el II semestre de 2008 se comprará material didáctico.
Trabajo Investigativo Aplicación de Instrumentos	300000	II semestre 2007/ II semestre 2008	
Socialización del Proyecto	250000	diciembre 2008	

11. INFORME DE INVESTIGACIÓN

11.1 Resultados y Análisis: Fueron evaluados dos software por un total de 7 expertos en metodología, quienes se desempeñan como docentes de inglés, en prestigiosas instituciones como la universidad La Gran Colombia y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, entre otras. Estos expertos analizaron cada aspecto relevante y de cada uno se dará el resultado a continuación.

11.1.1 Tabulación de Resultados: La tabulación de los resultados comprende tres grupos, dos de gráficos y uno de cuadros comparativos. Los dos primeros reflejan el resultado de cada uno de los software en los 9 aspectos que se evaluaron y el último hace referencia a la comparación entre los dos resultados.

11.1.2 Material evaluado APRENDE INGLÉS CON PIPO

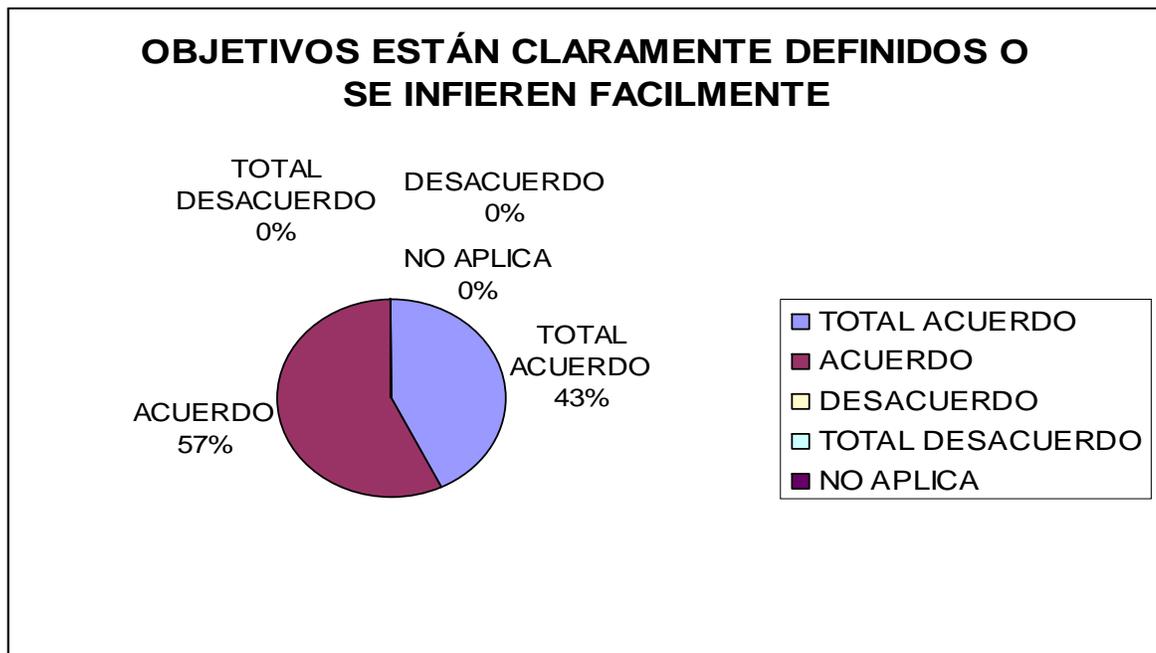
* Material Educativo Computarizado: Aprendiendo Inglés con Pipo. Total de expertos que realizaron la evaluación del material: 7

A continuación se analizará cada aspecto evaluado por los expertos evaluadores, teniendo en cuenta todas y cada una de los aspectos incluidos en esta investigación.

11.1.2.1 Gráficos correspondientes a los Objetivos que persigue

GRÁFICO NÚMERO 1

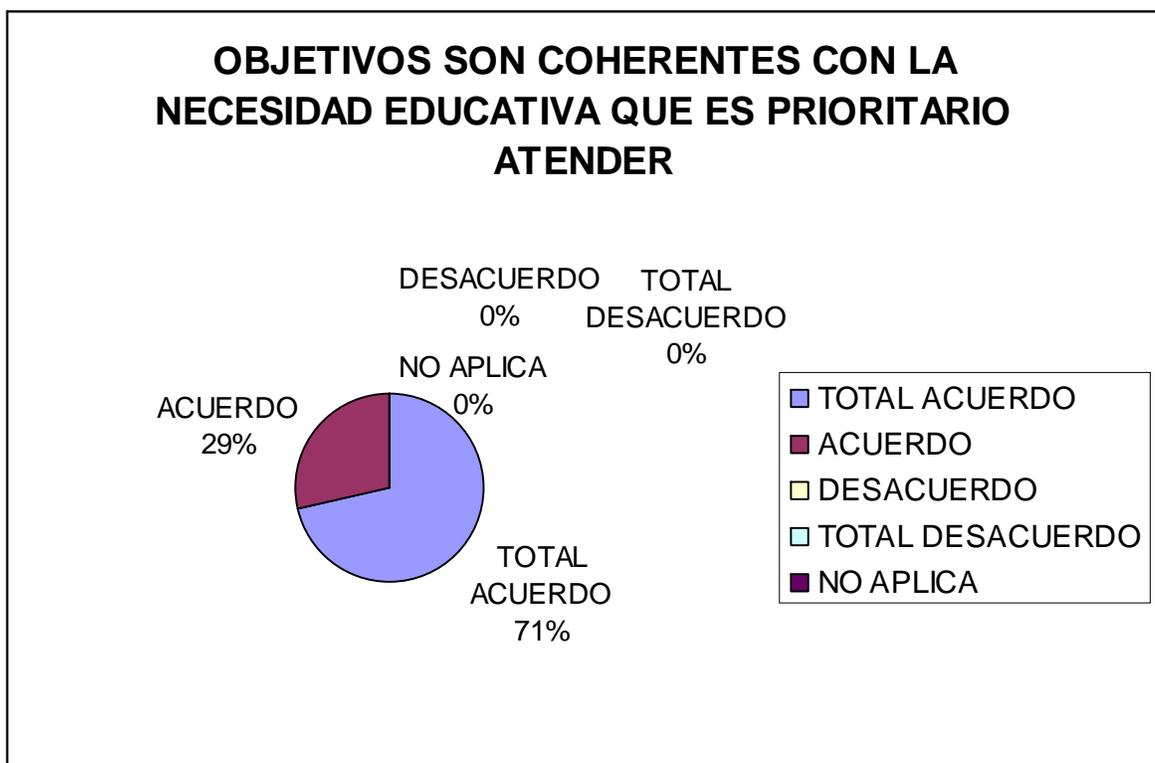
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO UNO	
OBJETIVOS	
TOTAL ACUERDO	3
ACUERDO	4
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



De acuerdo con los resultados de la primera gráfica se puede decir que el 43% de los expertos evaluadores están totalmente de acuerdo; y el 57% están de acuerdo con el enunciado de que los objetivos están claramente definidos, o se infieren fácilmente del material.

GRÁFICO NÚMERO 2

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
OBJETIVOS	
GRÁFICO NÚMERO 2	
TOTAL ACUERDO	5
ACUERDO	2
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

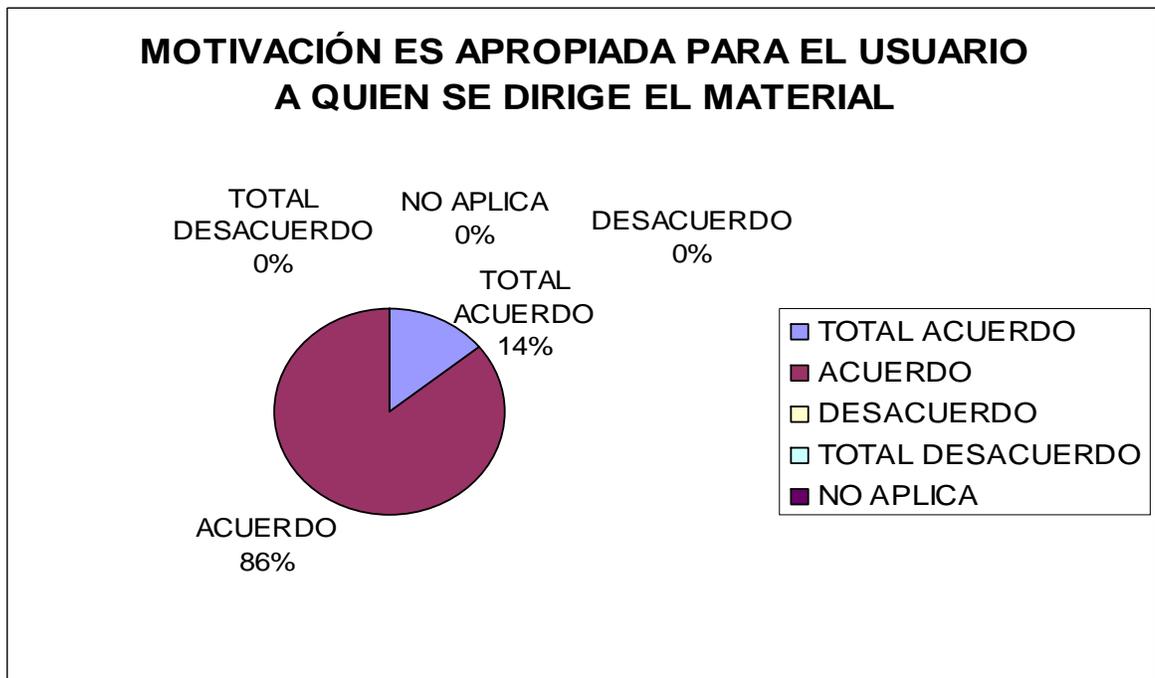


Teniendo en cuenta el grafico N 2 se observa que el 71% de los expertos evaluadores se encuentran total acuerdo, mientras, que 29% están de acuerdo.

11.1.2.2. Gráficos correspondientes a la Motivación

GRÁFICO NÚMERO 3

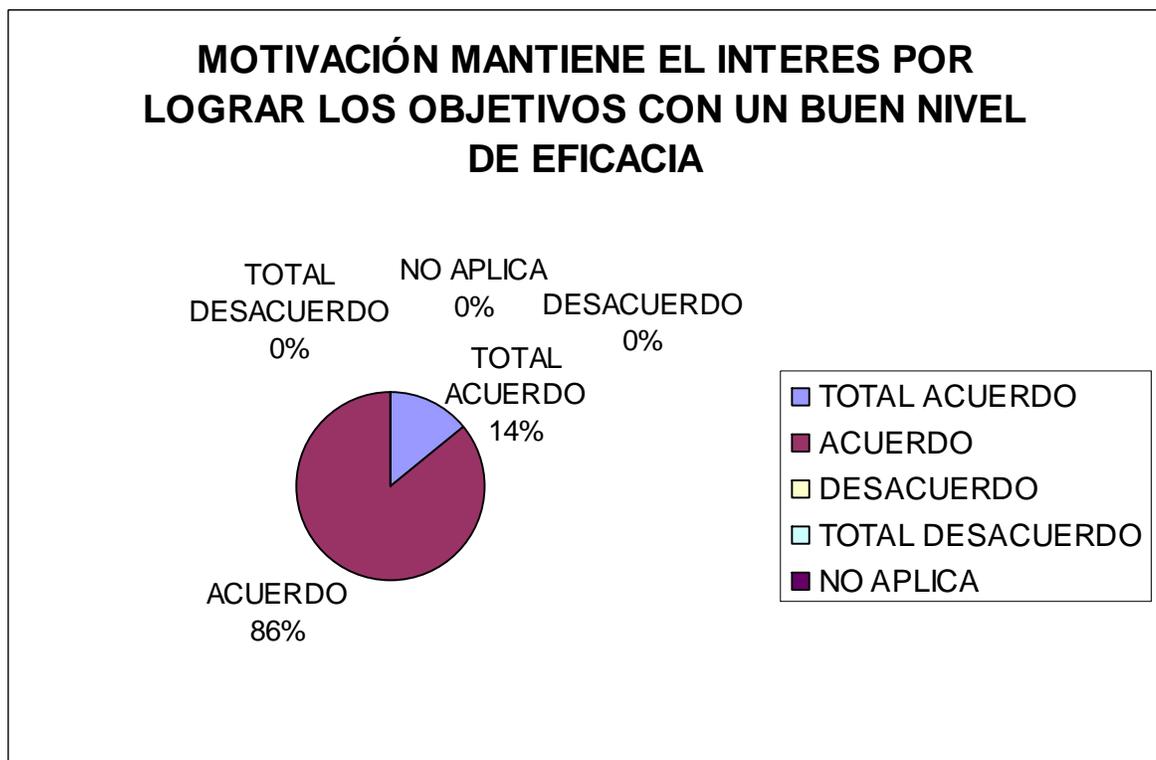
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 3	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



Los resultados del gráfico número 3 demuestran que el 86% del total de los expertos evaluadores están de acuerdo con lo adecuado de la motivación, mientras que el 14% restante está en Total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 4

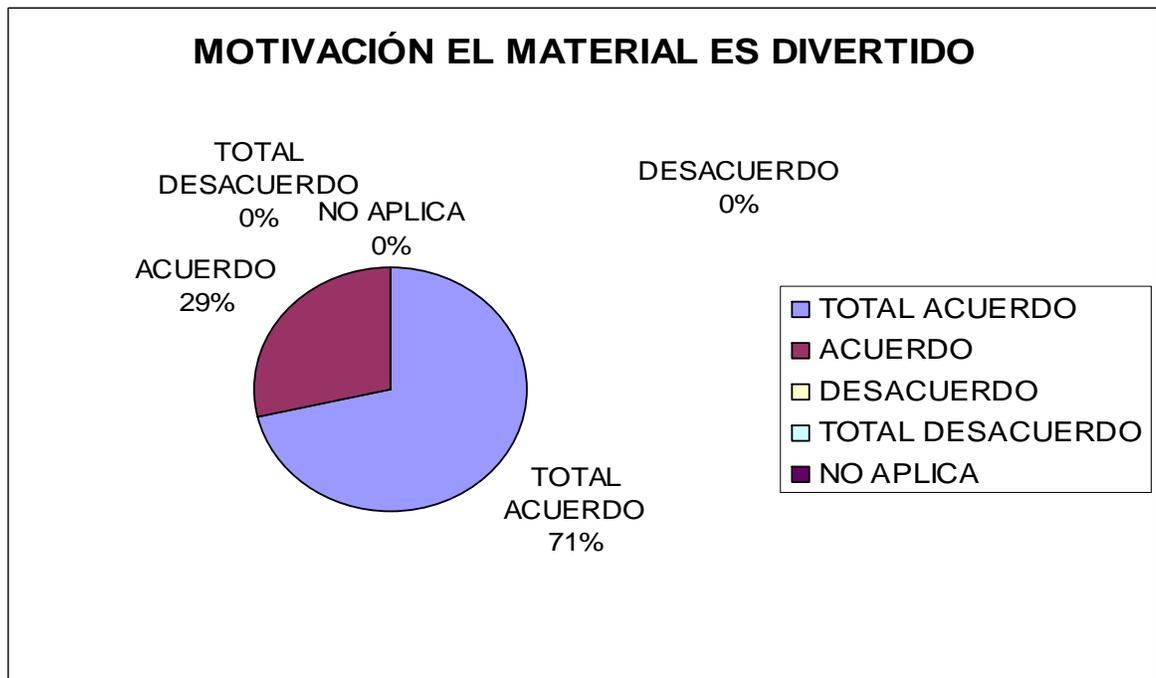
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 4	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 4 muestra que el 14% de los evaluadores esta en total acuerdo con que la motivación del Software mantiene el interés por lograr los objetivos que persigue, en 86% manifiesta estar de acuerdo con ya mencionado.

GRÁFICO NÚMERO 5

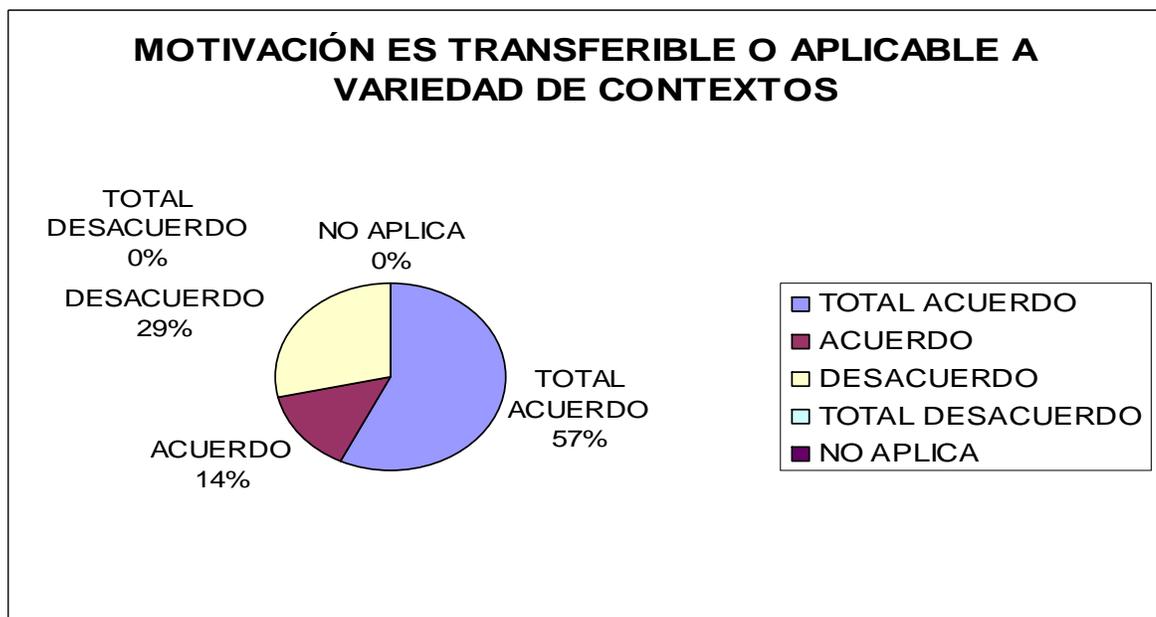
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 5	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	5
ACUERDO	2
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 5 indica que el 71% del total encuestado está totalmente de acuerdo con lo divertido del material y el 29% está de acuerdo con el mismo enunciado.

GRÁFICO NÚMERO 6

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 6	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	4
ACUERDO	1
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

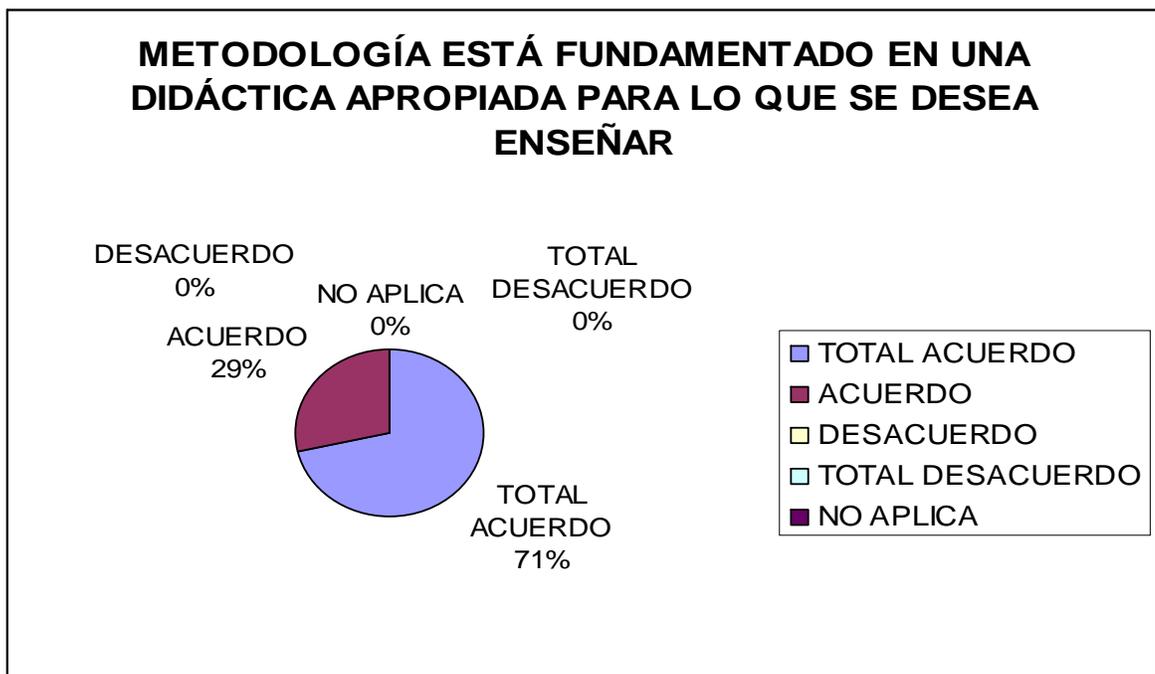


El gráfico número 6 indica que el 57% de los evaluadores están totalmente de acuerdo con que es transferible o aplicable a variedad de contextos; el 14% está de acuerdo con el mismo aspecto; mientras que el 14% está en desacuerdo.

11.1.2.3. Gráficos correspondientes a la metodología

GRÁFICO NÚMERO 7

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 7	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	5
ACUERDO	2
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

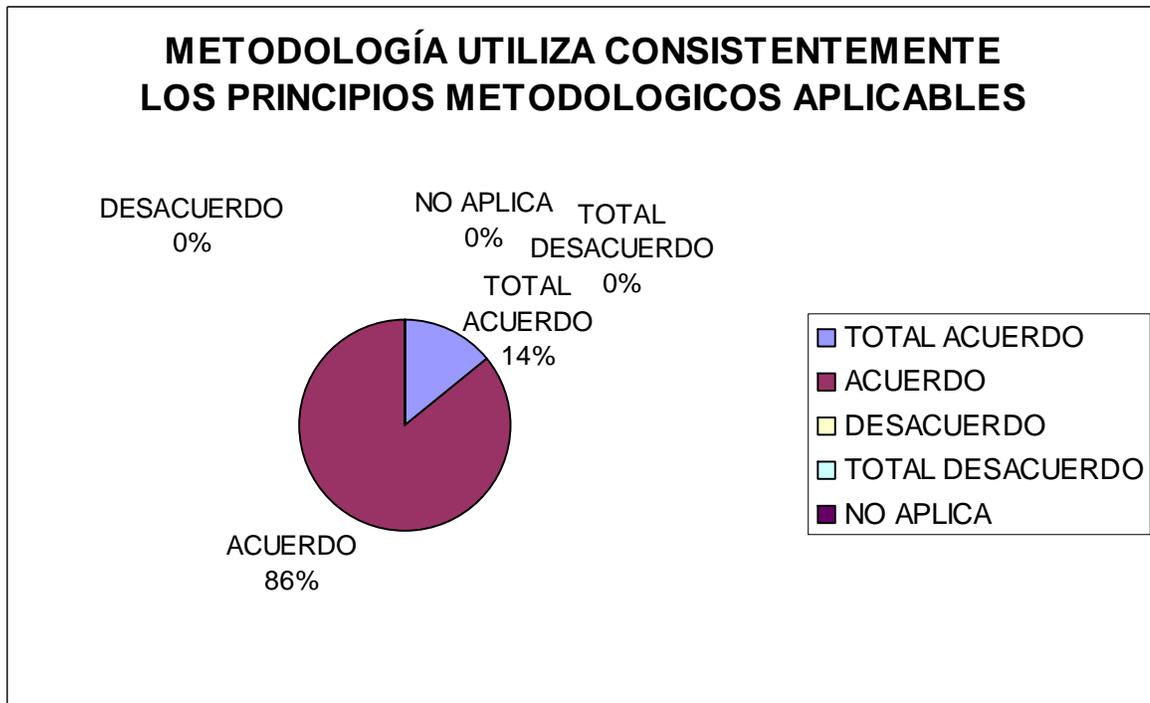


El gráfico número 7 indica que el 71% está totalmente de acuerdo con este aspecto evaluado y el 29% manifiesta estar de acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 8

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
---------------------	------

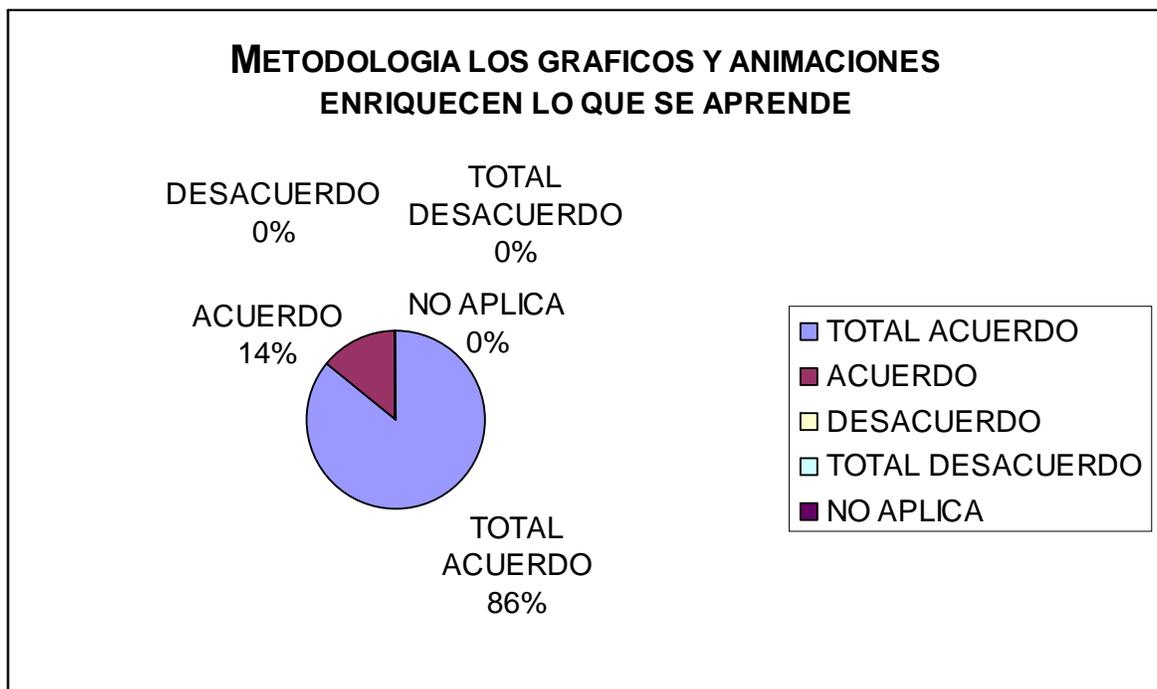
GRÁFICO NÚMERO 8	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 8 indica, que un 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo con que se utiliza consistentemente los principios metodológicos aplicables, el 14% está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 9

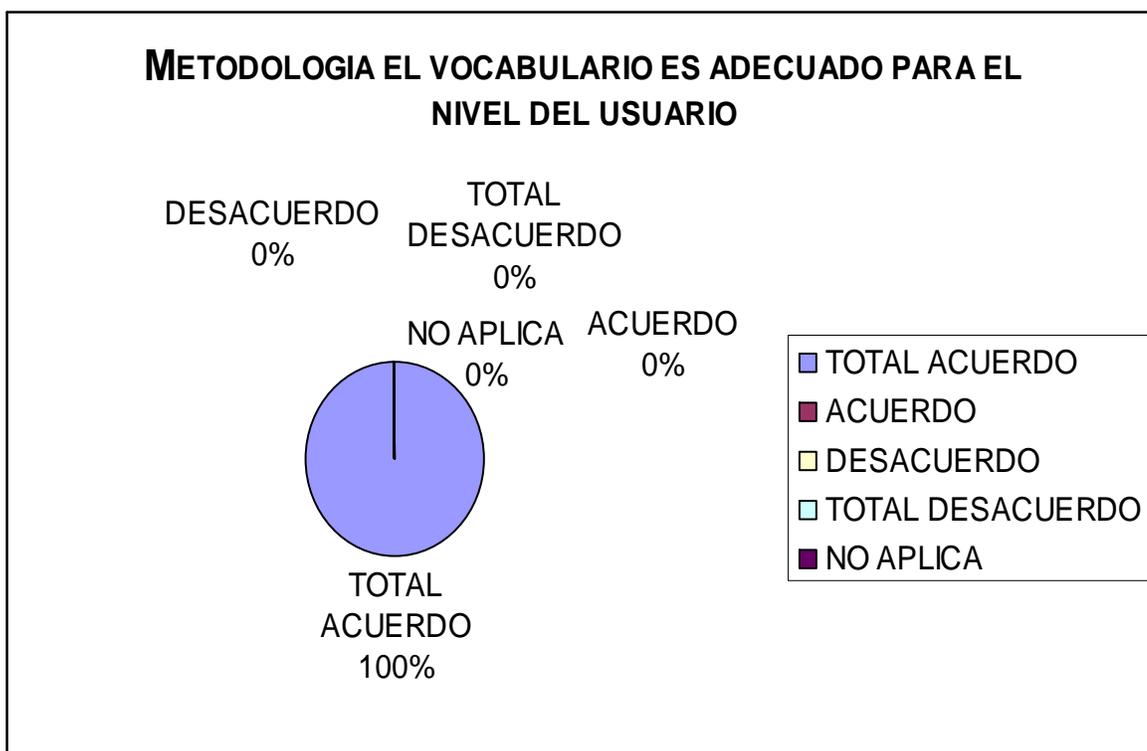
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 9	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	6
ACUERDO	1
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 86% de los expertos evaluadores están en total acuerdo con que los gráficos y animaciones que fueron programados para este software, enriquecen lo que se aprende.

GRÁFICO NÚMERO 10

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 10	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	7
ACUERDO	0
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

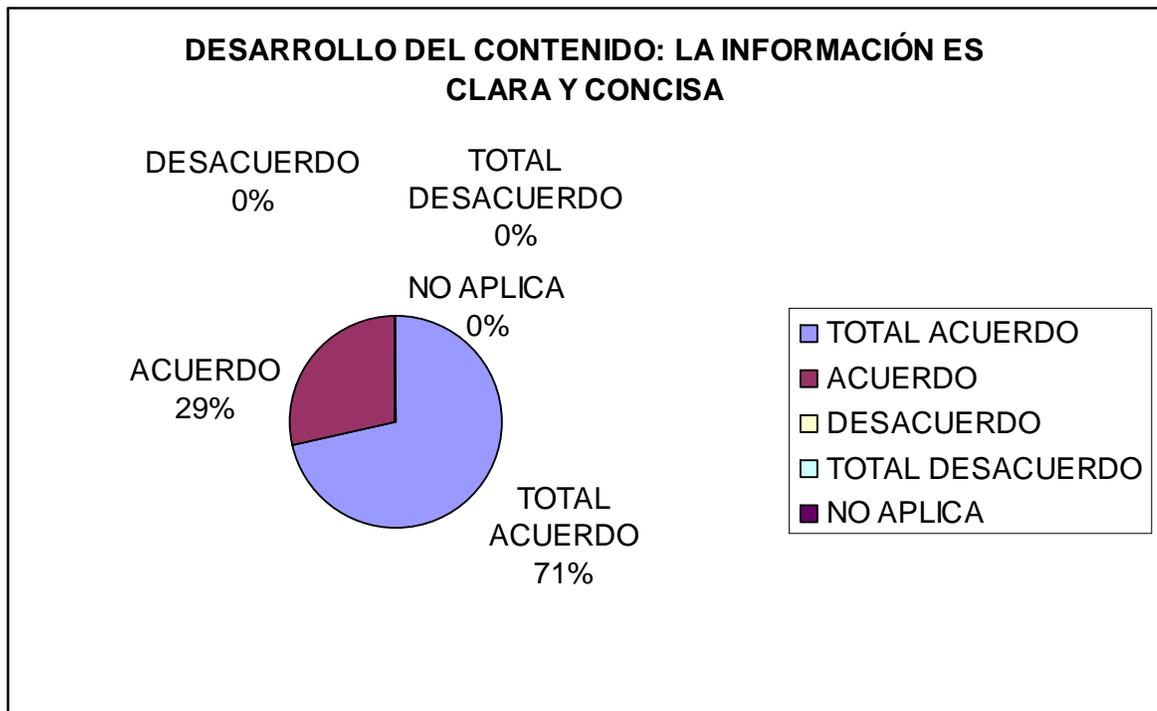


El gráfico número 10 indica que el 100% de los expertos evaluadores está en total acuerdo con que el vocabulario es adecuado para el nivel de los niños y niñas de primer ciclo.

11.1.2.4. Gráficos correspondientes al desarrollo del contenido

GRÁFICO NÚMERO 11

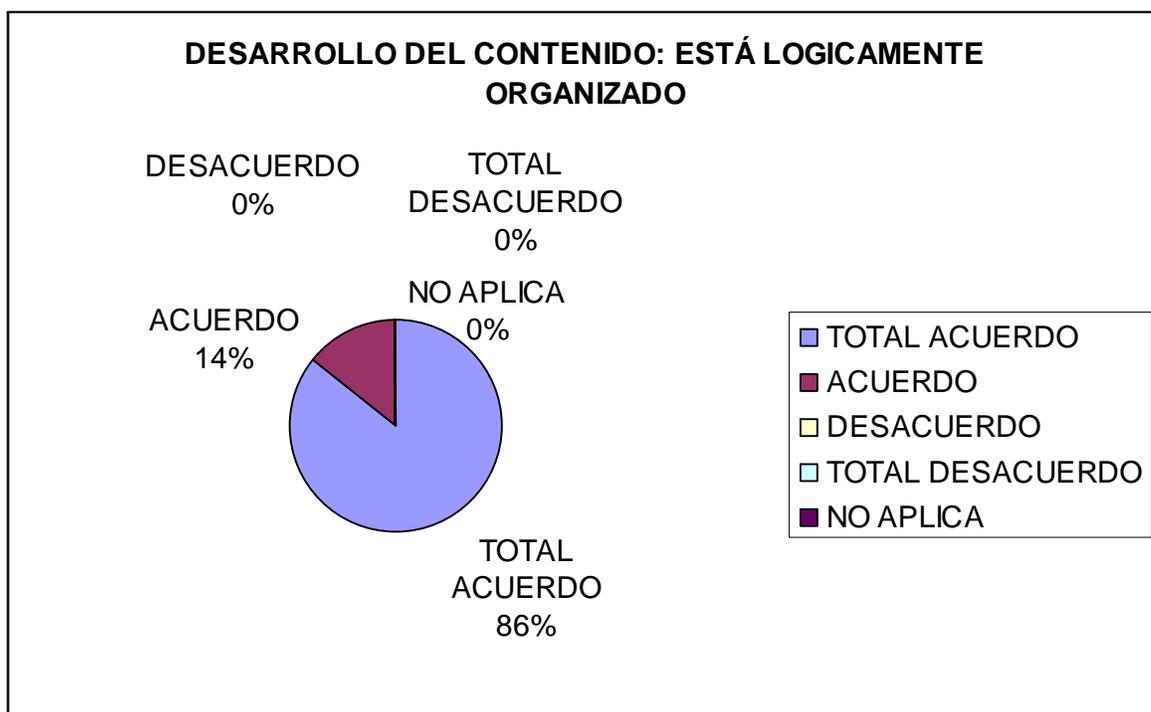
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 11	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	5
ACUERDO	2
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 11 indica que el 71% del total de los expertos evaluadores esta en total acuerdo con que la información presentada en el software, es clara y concisa, el 29% está de acuerdo con el anterior enunciado.

GRÁFICO NÚMERO 12

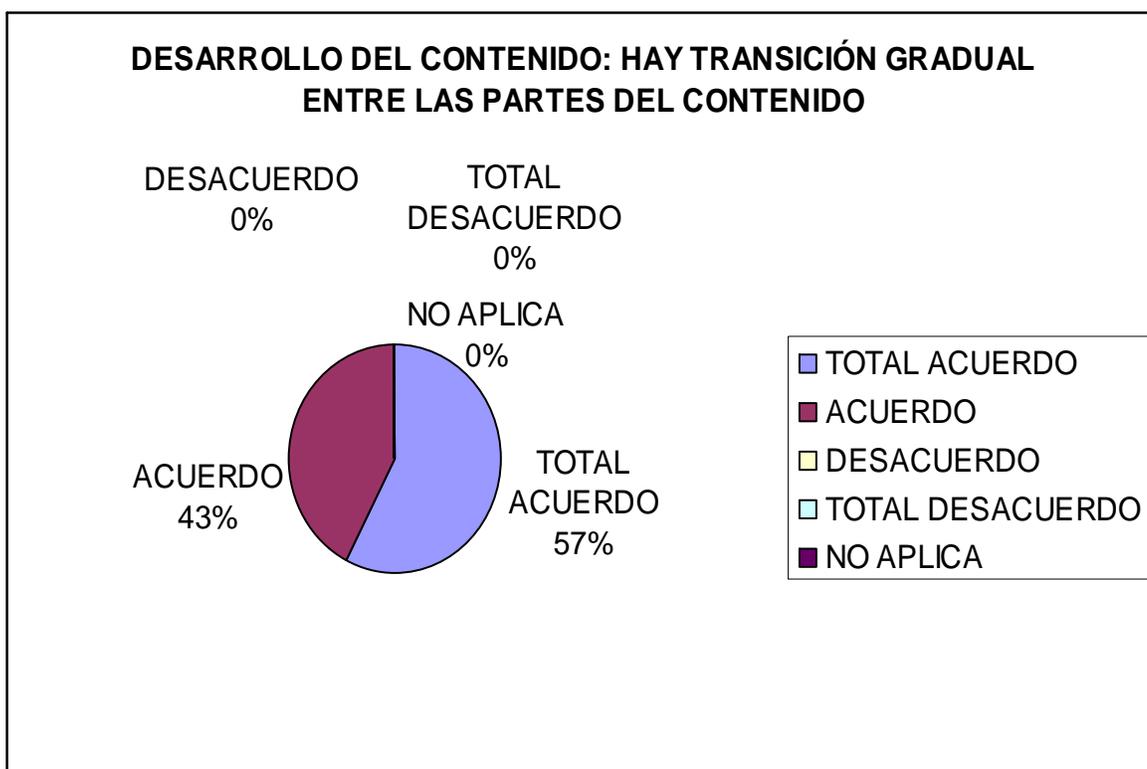
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 12	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	6
ACUERDO	1
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 86% de los expertos evaluadores coinciden en estar en total acuerdo con la lógica organización del contenido dentro den software, y que el 14% está de acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 13

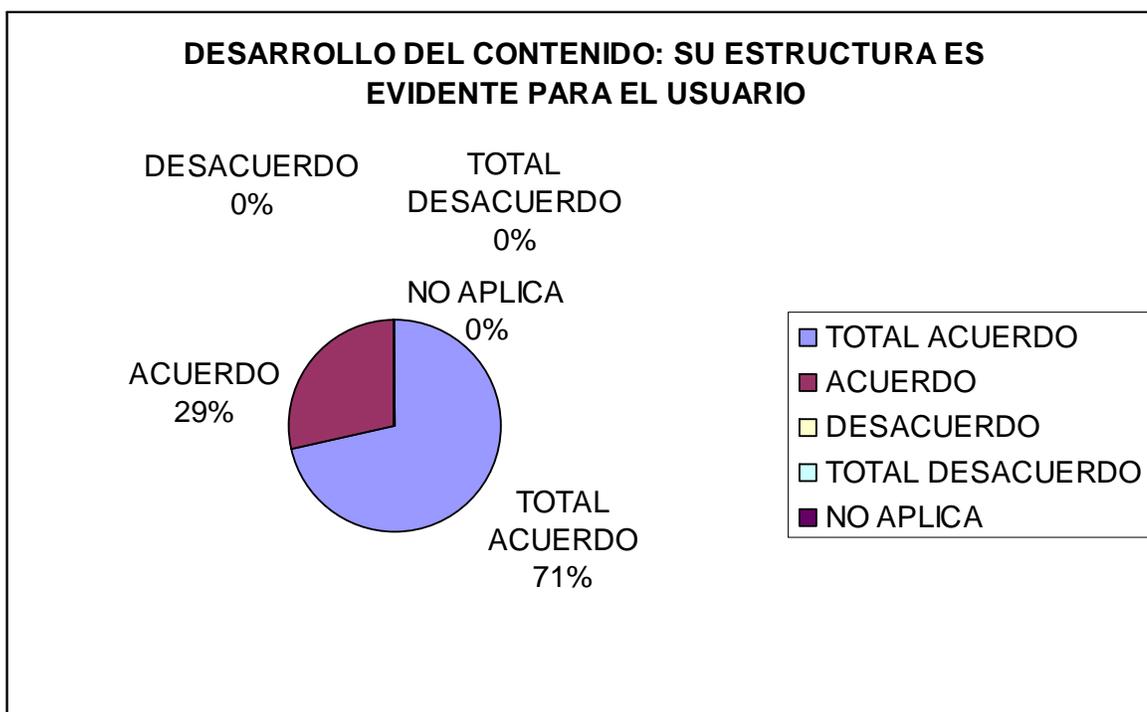
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 13	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	4
ACUERDO	3
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 13 indica que el 57% de los expertos evaluadores está en total acuerdo con que hay transición gradual entre las partes del contenido y el 43% está de acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 14

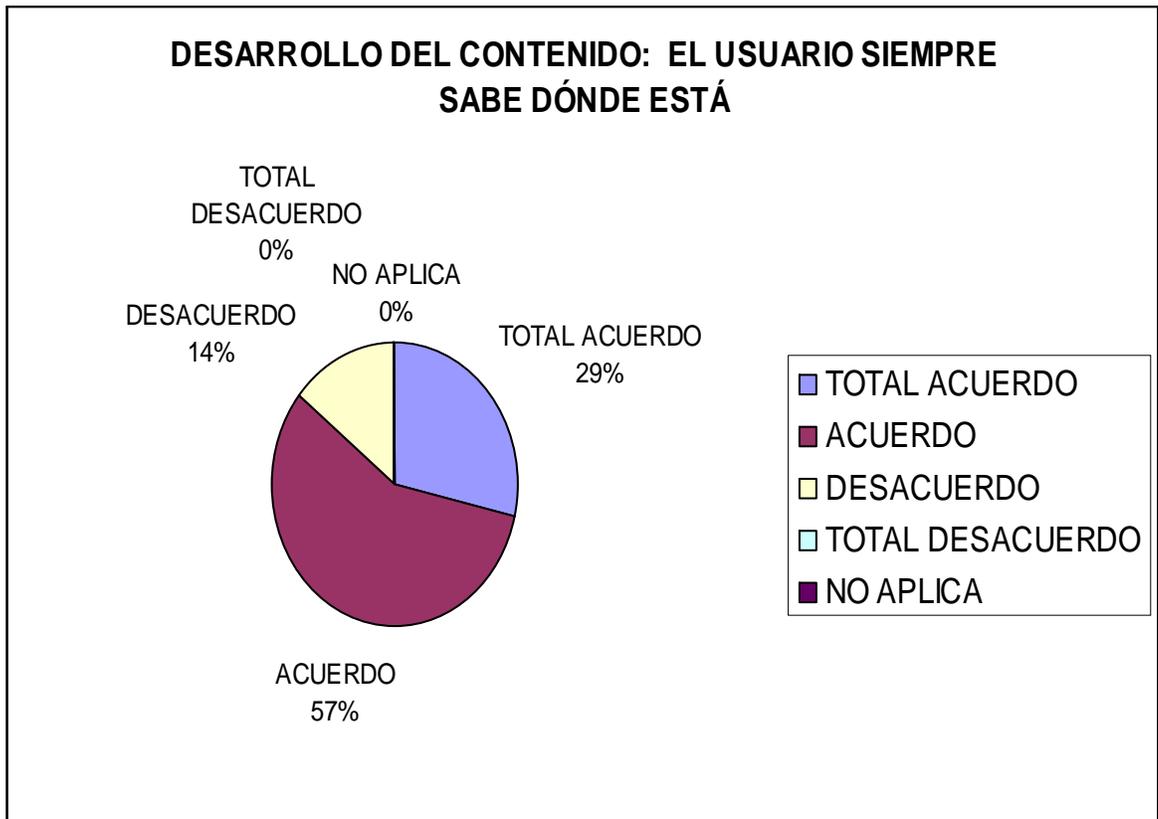
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 14	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	5
ACUERDO	2
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 71% de los docentes evaluadores están en total acuerdo con que la estructura del contenido es evidente para el usuario, el 29% está de acuerdo con el mismo aspecto.

GRÁFICO NÚMERO 15

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 15	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	4
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

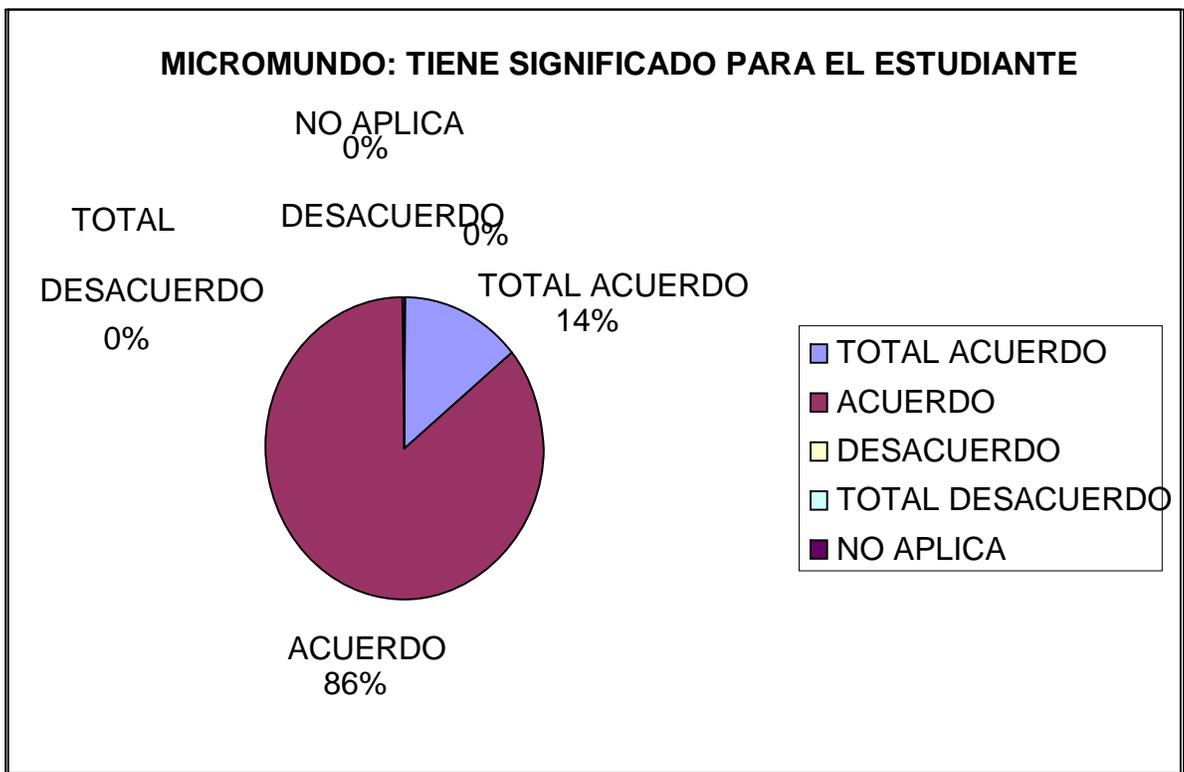


El gráfico indica que el 57% está de acuerdo con que el usuario siempre sabe donde está dentro del desarrollo del contenido; el 29% está en total acuerdo y el 14 está en desacuerdo.

11.1.2.5. Gráficos correspondientes al Micromundo

GRÁFICO NÚMERO 16

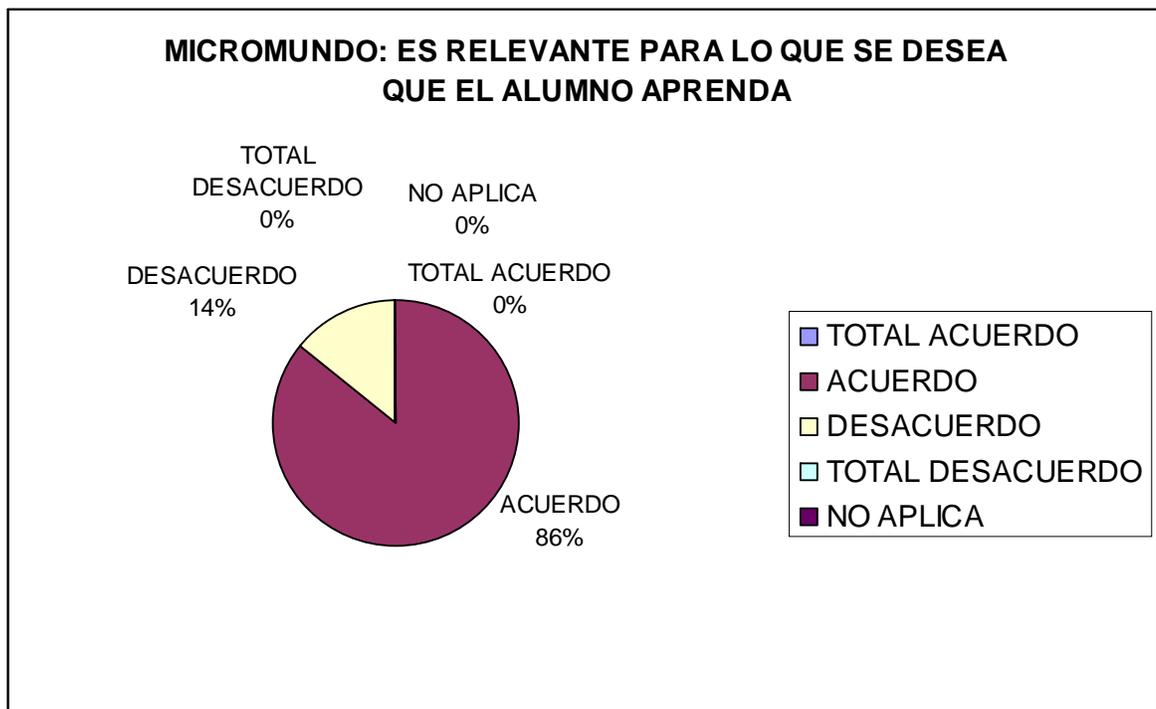
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 16	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 86% de los evaluadores coinciden en estar de acuerdo en que el ambiente creado en el software tiene significado para el niño o niña, el 14% está en total acuerdo con este enunciado.

GRÁFICO NÚMERO 17

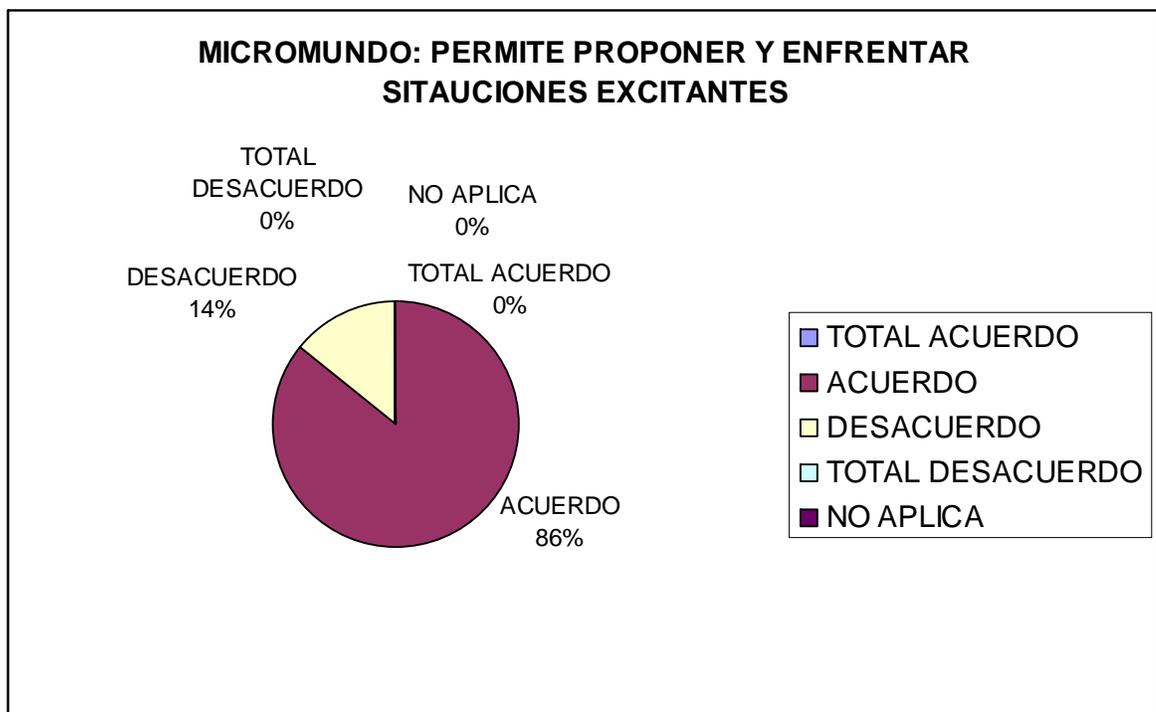
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 17	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	6
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



Se puede establecer que el 86% de los expertos evaluadores están de acuerdo con la relevancia del software en su proceso de aprendizaje, el 14% está en des acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 18

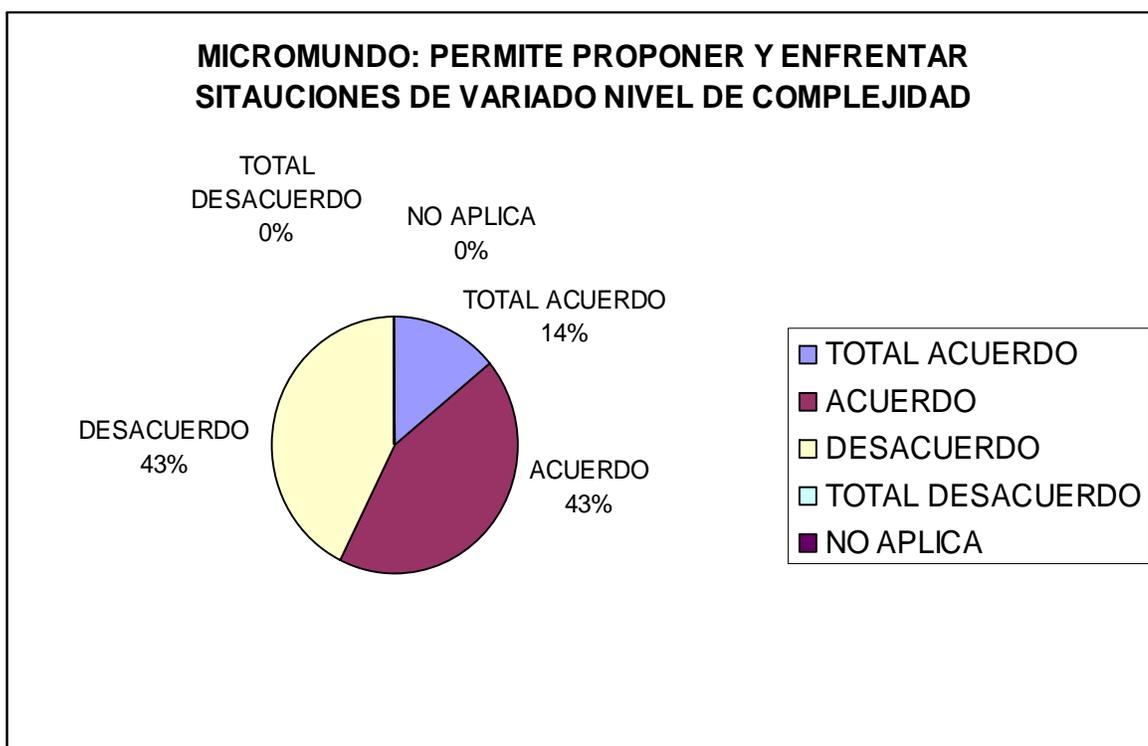
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 18	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	6
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 18, permite establecer que el 86% de los expertos evaluadores están de acuerdo con que se pueden proponer y enfrentar situaciones excitantes a la hora de usar el software, el 14% está en desacuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 19

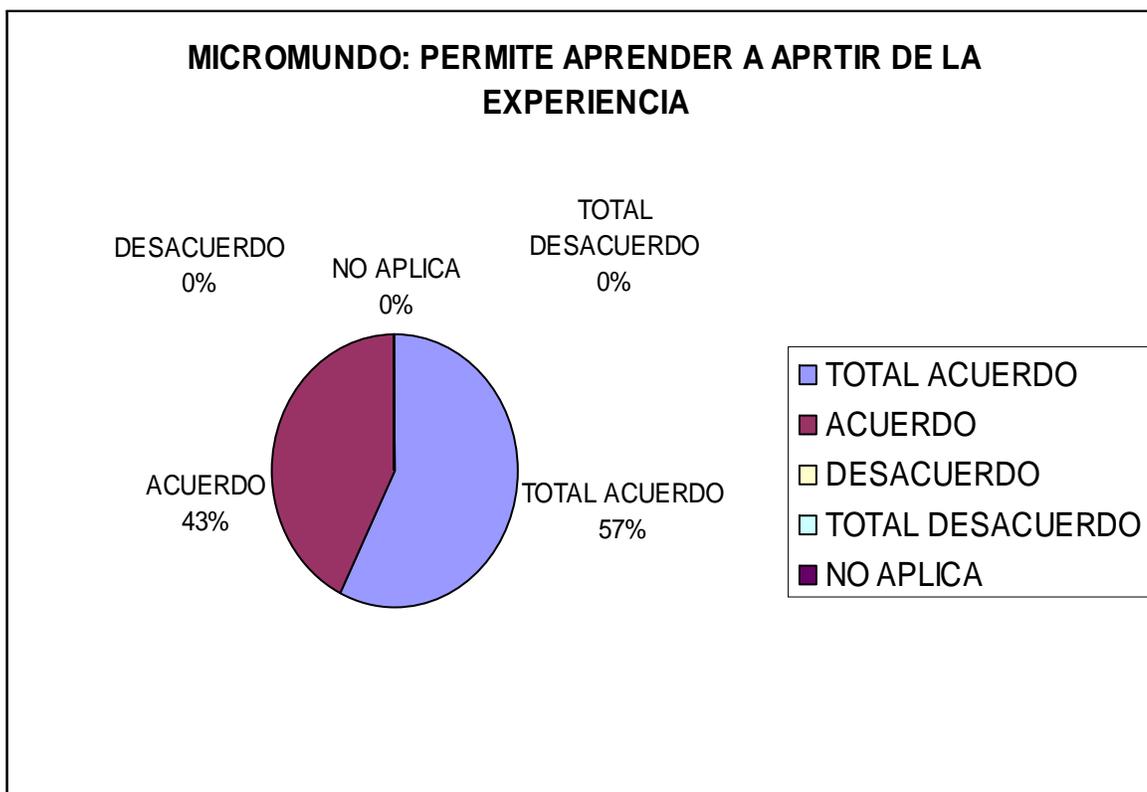
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 19	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	3
DESACUERDO	3
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico muestra que un 43% está de acuerdo, en que se propone y enfrentan situaciones de variado nivel de complejidad; otro 43% está en des acuerdo y el 14% restante está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 20

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 20	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	4
ACUERDO	3
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

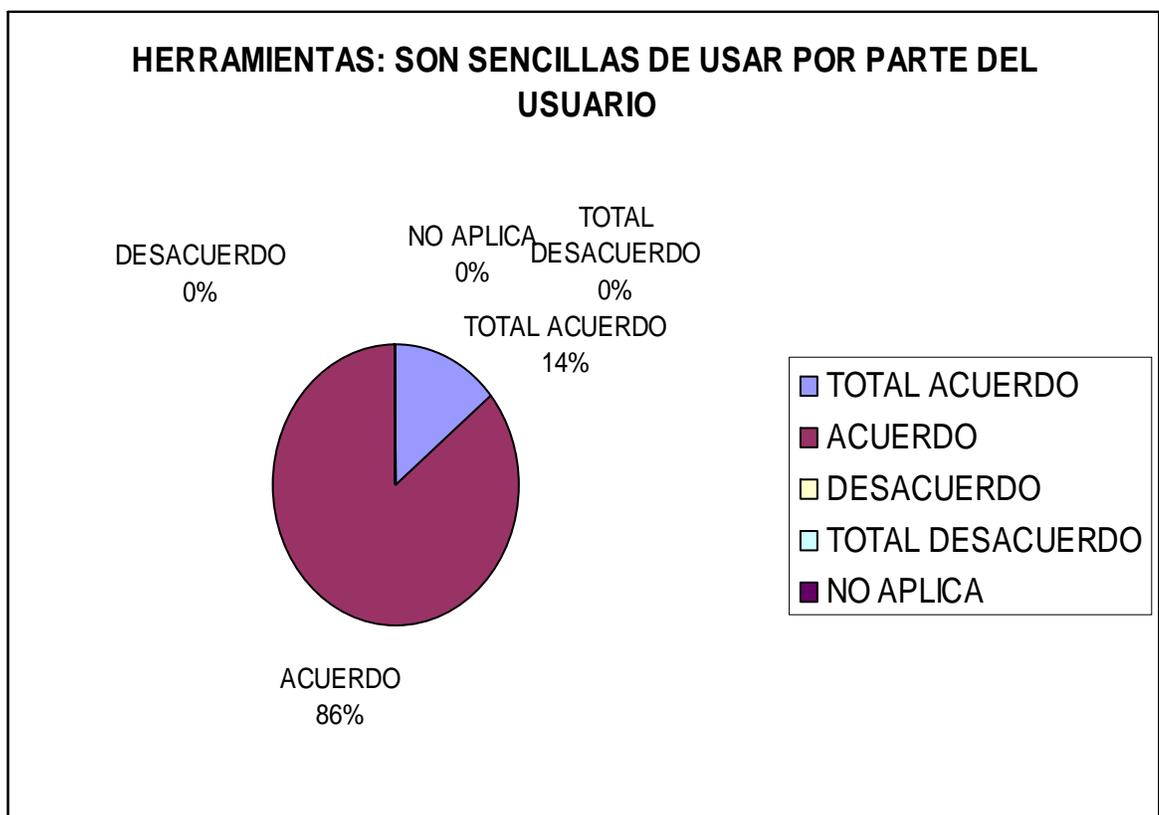


Los expertos evaluadores en un 57% están de acuerdo en que el software permite aprender a través de la experiencia, y el 43% está de acuerdo en lo mismo.

11.1.2.6. Gráficos correspondientes a las Herramientas

GRÁFICO NÚMERO 21

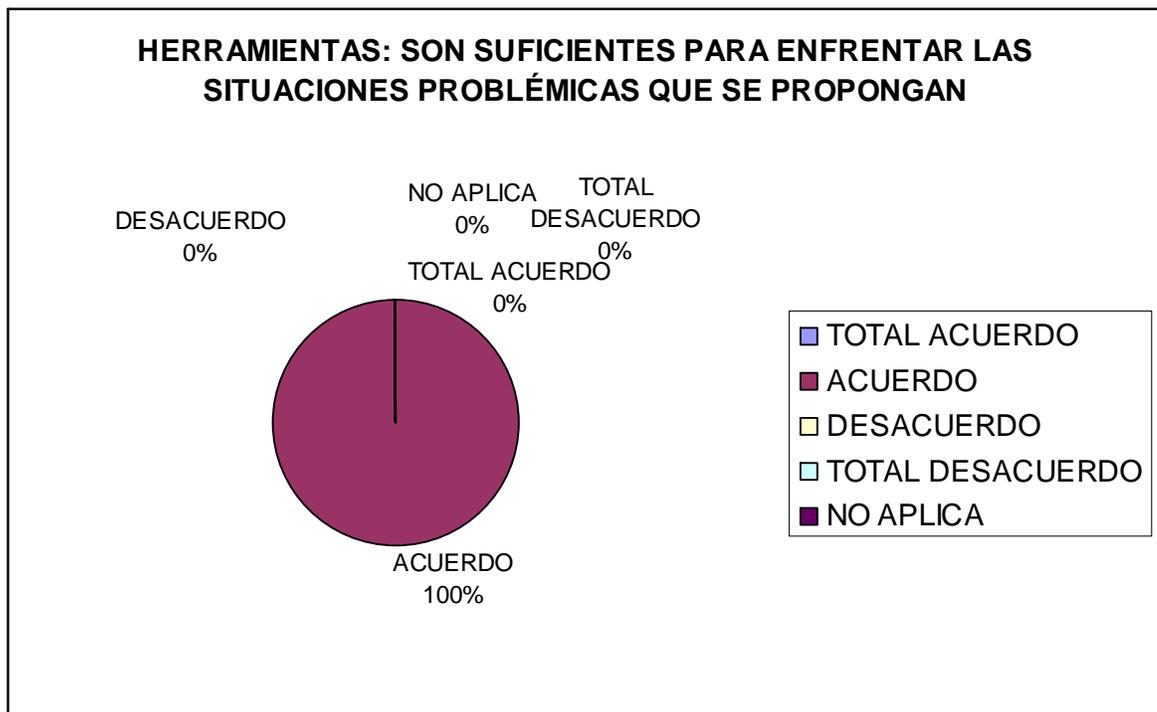
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 21	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 21, indica que el 86% está de acuerdo en que las herramientas son sencillas de usar por parte del niño o niña y el 14% está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 22

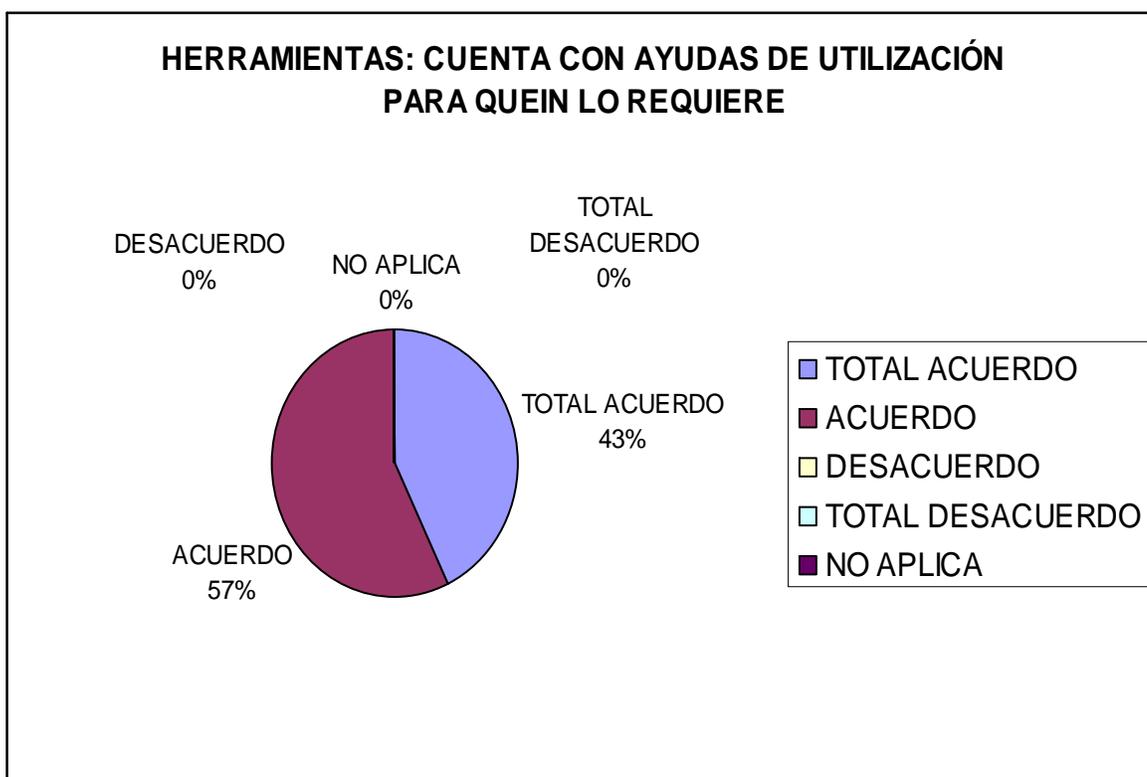
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 22	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	7
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 22 indica que el 100% de los expertos evaluadores están de acuerdo con que las herramientas son suficientes para enfrentar las situaciones problemáticas que se propongan..

GRÁFICO NÚMERO 23

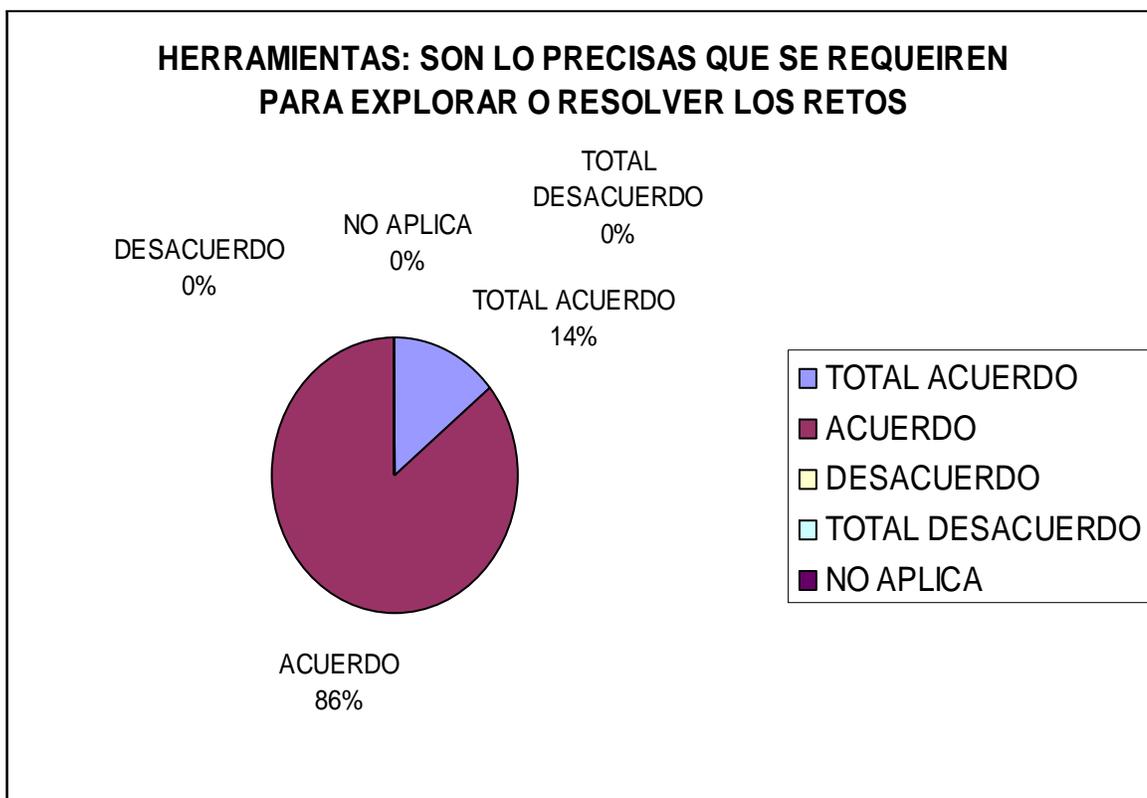
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 23	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	3
ACUERDO	4
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 23 indica que el 57% de los evaluadores están de acuerdo, mientras que el 43% está en total acuerdo con que el software cuenta con ayudas de utilización para quien lo requiere

GRÁFICO NÚMERO 24

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 24	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

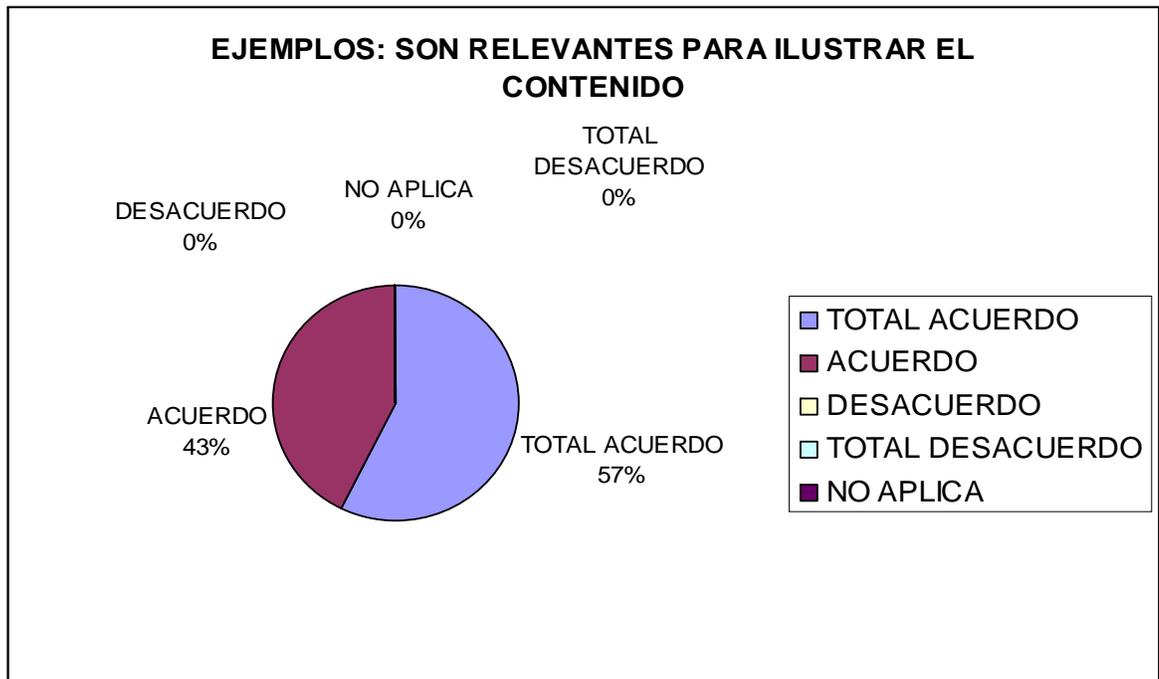


El gráfico indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo con este aspecto evaluado y el 14% en total acuerdo.

11.1.2.7. Gráficos correspondientes a los Ejemplos

GRÁFICO NÚMERO 25

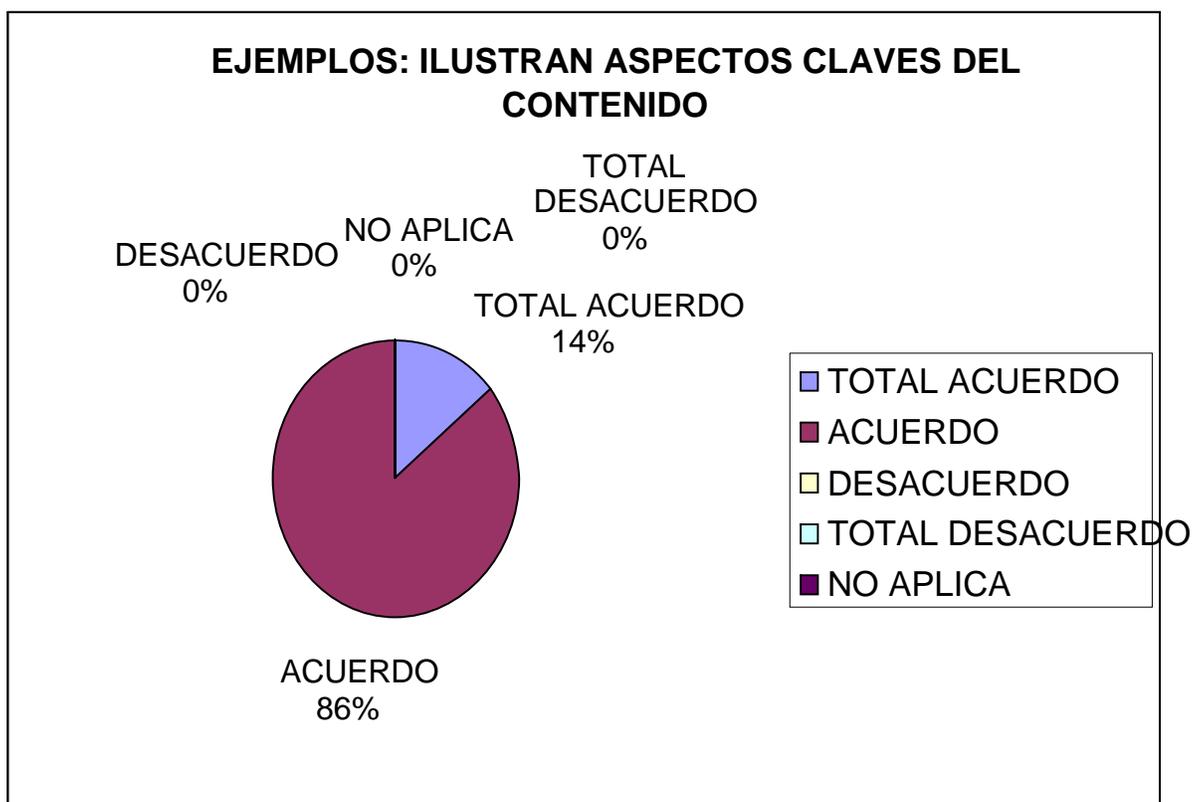
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 25	
EJEMPLOS	
TOTAL ACUERDO	4
ACUERDO	3
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 25 indica que el 57% de los expertos evaluadores están en total acuerdo con la relevancia de los ejemplos a la hora de ilustrar el contenido, y el 43% está de acuerdo con lo mismo.

GRÁFICO NÚMERO 26

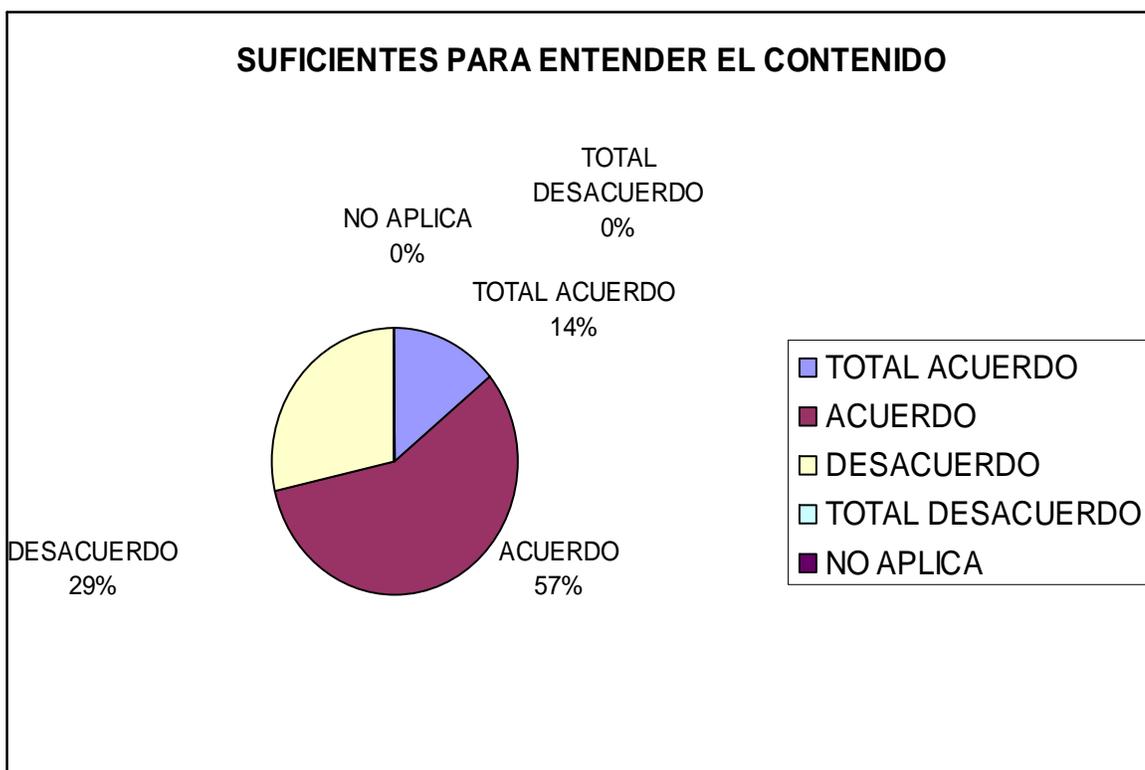
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 26	
EJEMPLOS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 26 indica que el 86% de los expertos evaluadores están de acuerdo en Que los ejemplos ilustran aspectos claves del contenido, el 14% manifiesta estar en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 27

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 27	
EJEMPLOS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	4
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

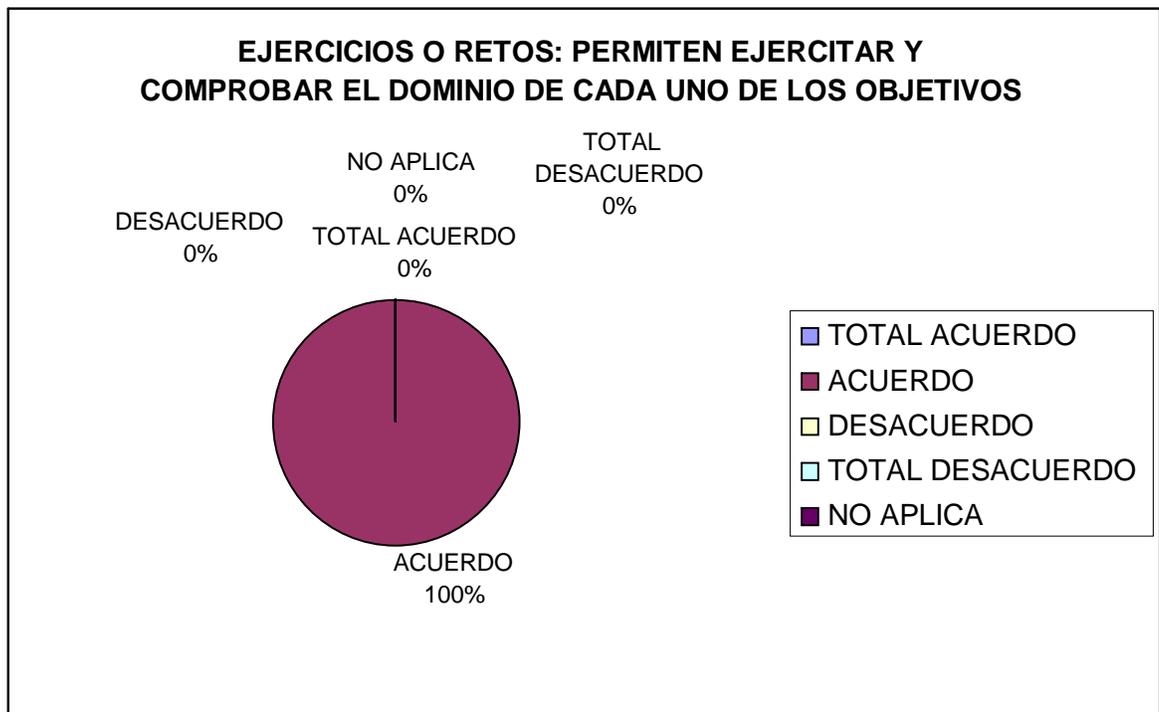


Con respecto a los ejemplos, el 57% de los expertos evaluadores está de acuerdo con que éstos son suficientes para entender el contenido; el 29% está en desacuerdo y el 14% restante está en total acuerdo.

11.1.2.8. Gráficos correspondientes a los Ejercicios o Retos

GRÁFICO NÚMERO 28

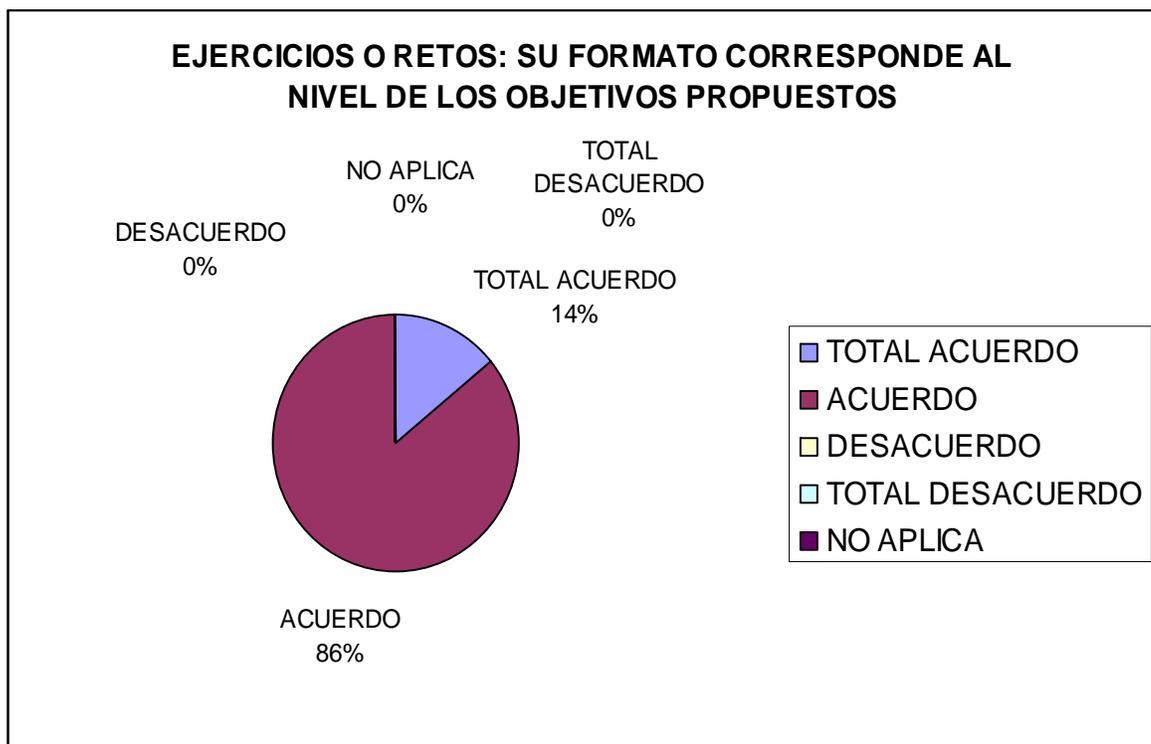
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 28	
EJERCICIOS O RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	7
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 28 permite establecer que el 100% de los expertos evaluadores está de acuerdo con que los ejercicios permiten comprobar el dominio sobre los objetivos

GRÁFICO NÚMERO 29

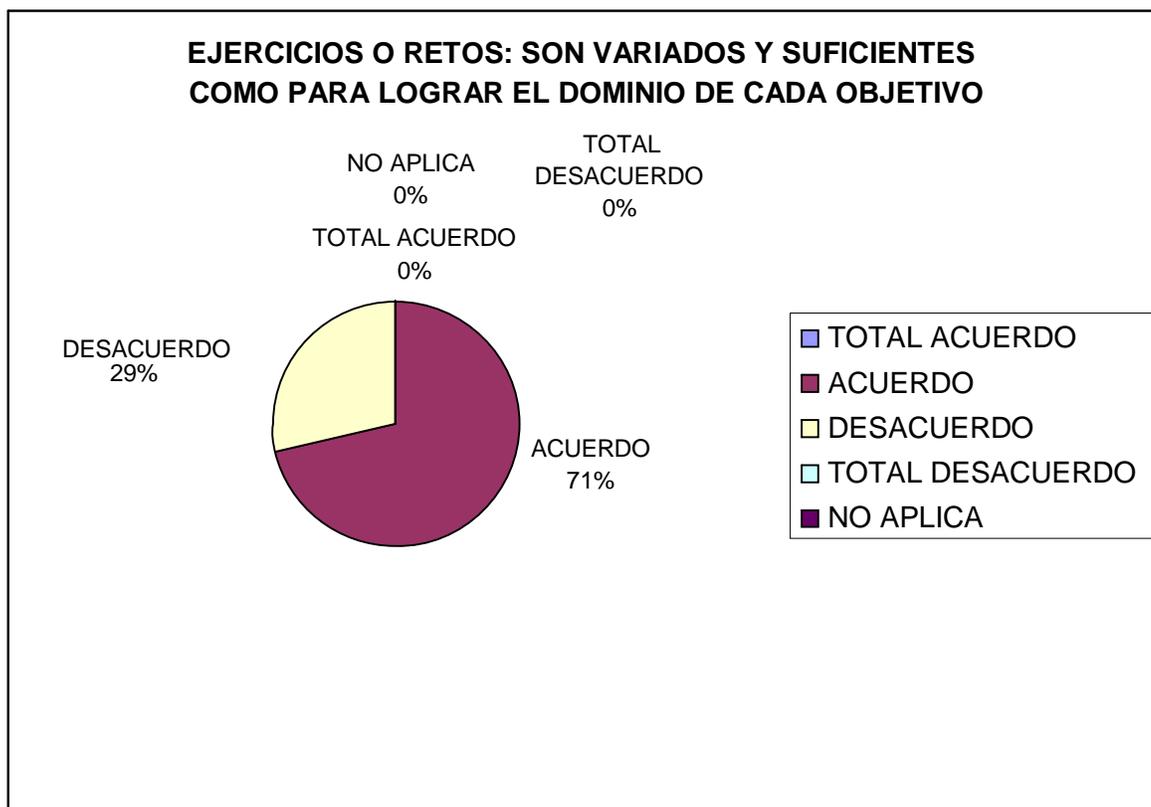
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 29	
EJERCICIOS O RETOS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 29 permite establecer que el 86% del total de expertos afirma que el formato de los ejercicios corresponde al nivel de los objetivos propuestos. Por otra parte el 14% está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 30

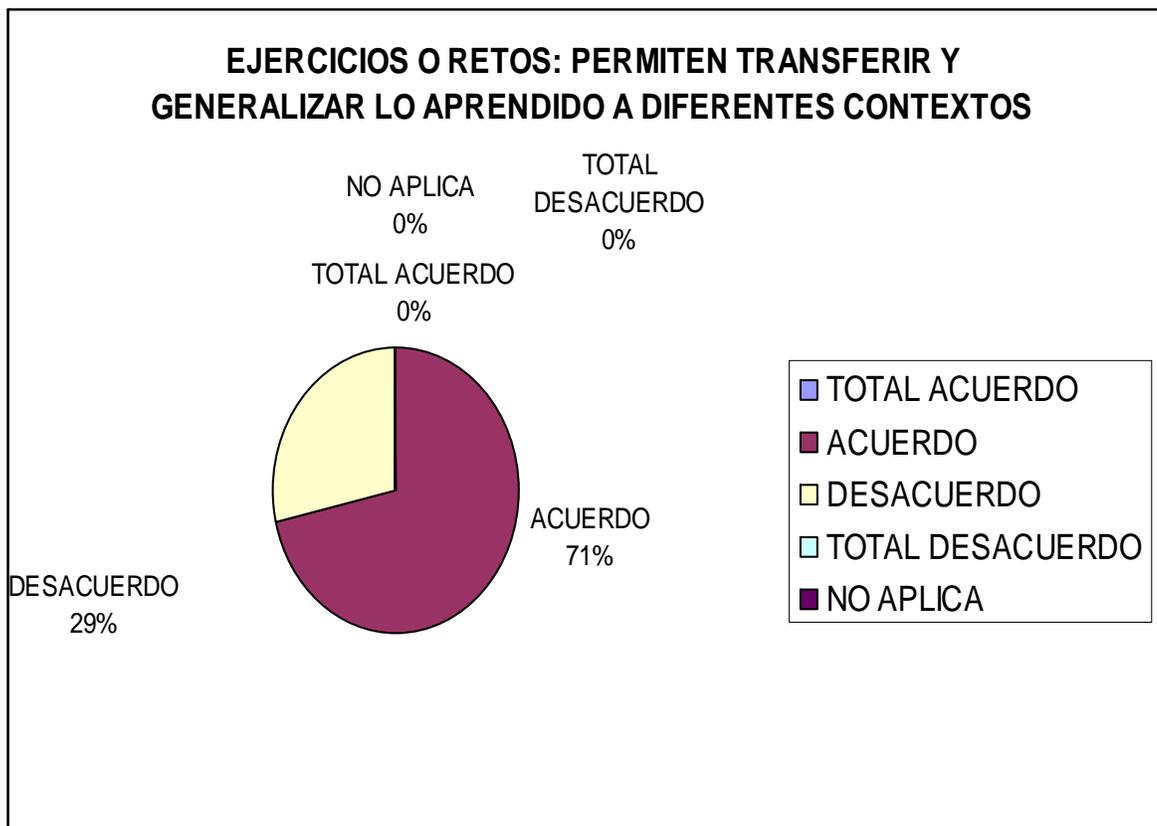
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 30	
EJERCICIOS O RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El Gráfico indica que el 71% está de acuerdo con que los ejercicios son variados y suficientes, mientras que el 29% está en desacuerdo con lo mismo.

GRÁFICO NÚMERO 31

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 31	
EJERCICIOS O RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

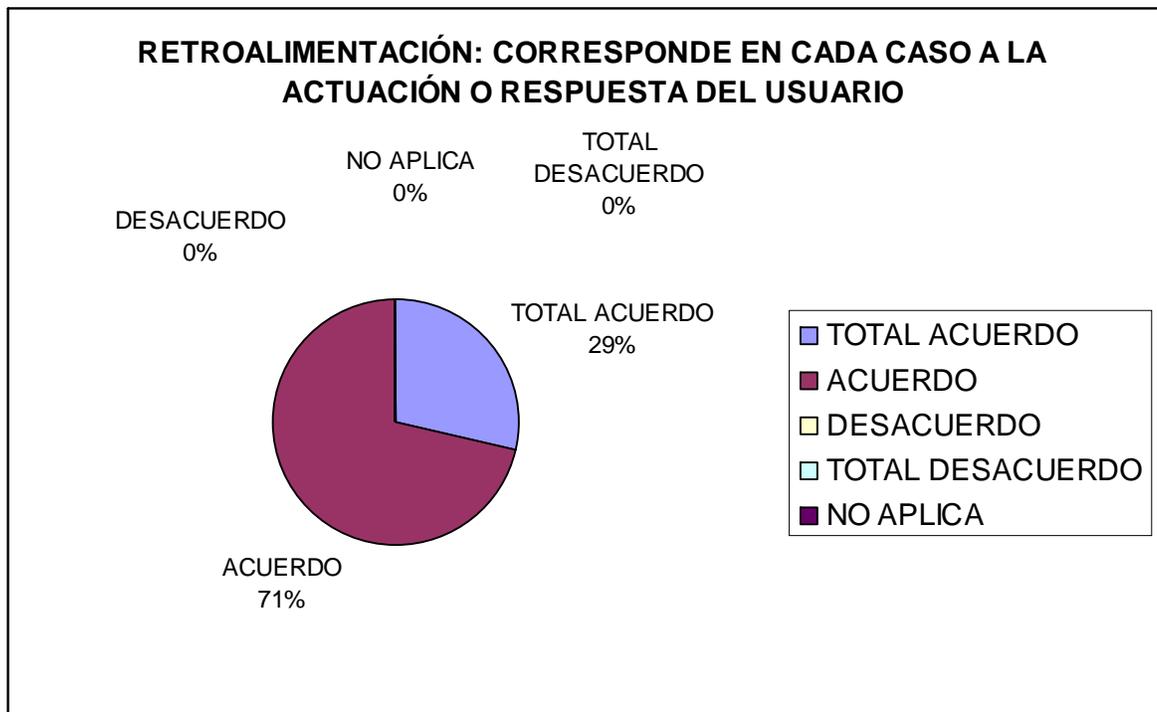


El gráfico número 31 indica 71% está de acuerdo con que los ejercicios permiten transferir y generalizar lo aprendido a diferentes contextos, el 29% restante, está en desacuerdo.

11.1.2.9. Gráficos correspondientes a la Retroalimentación

GRÁFICO NÚMERO 32

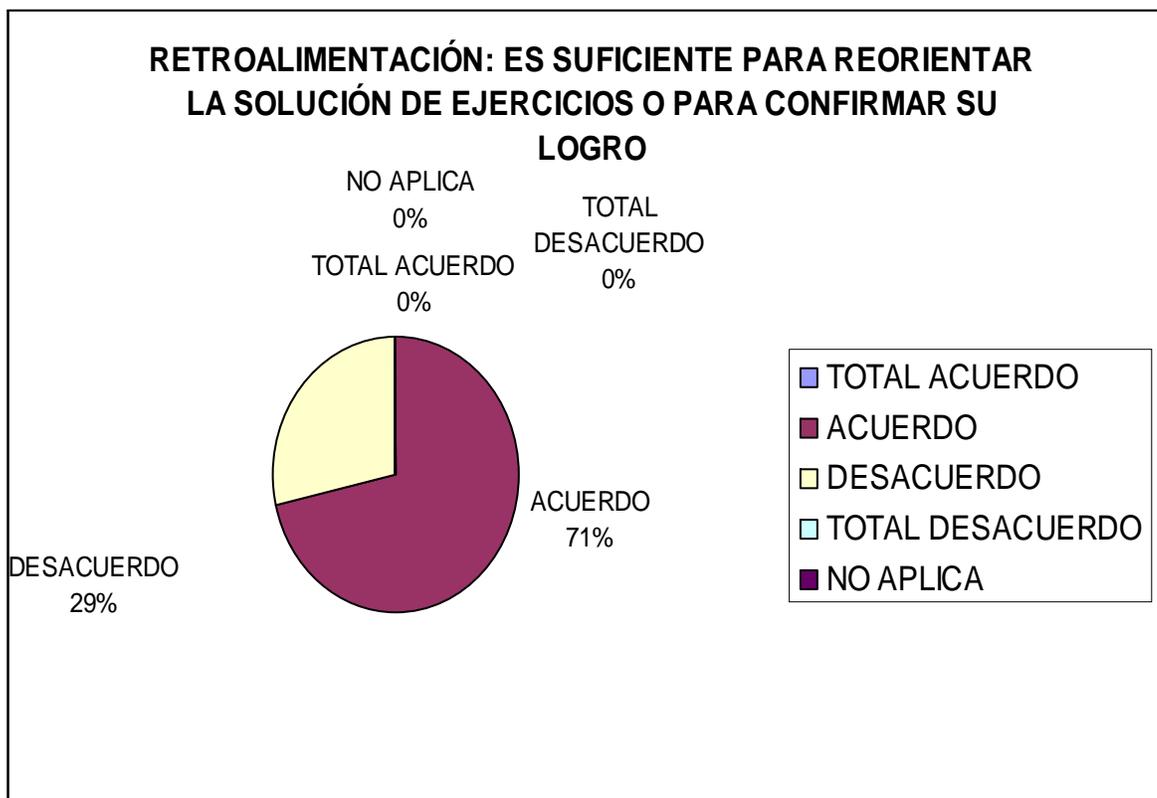
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 32	
RETROALIMENTACIÓN	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 32 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo con que la retroalimentación corresponde en cada caso a la actuación del usuario sobre el software, el 29% está en total acuerdo con lo mismo.

GRÁFICO NÚMERO 33

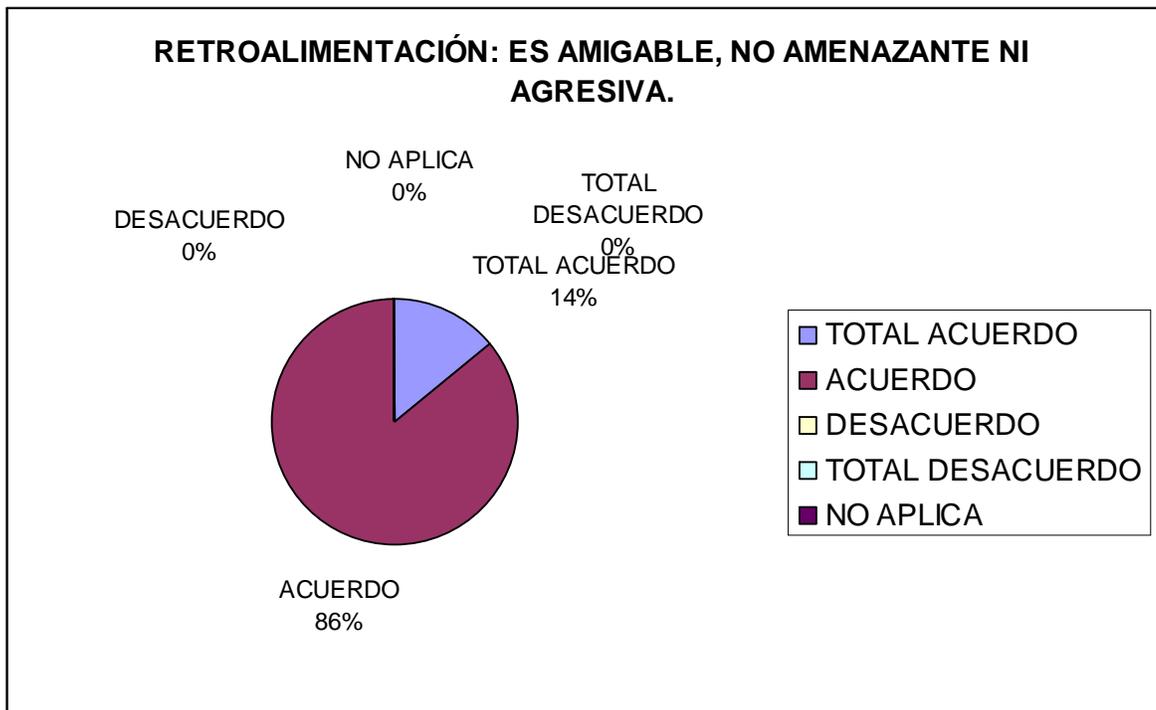
TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 33	
RETROALIMENTACIÓN	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 33 permite establecer que el 71% de los evaluadores están de acuerdo con que la retroalimentación proporcionada por el software, es suficiente para reorientar la solución de ejercicios, mientras que el 29% está en desacuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 34

TABLA DE RESULTADOS	PIPO
GRÁFICO NÚMERO 34	
RETROALIMENTACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



Se puede establecer, a partir del resultado graficado, que el 86% de los evaluadores están de acuerdo con lo amigable de la retroalimentación ofrecida por el software y el 14% está totalmente de acuerdo con este aspecto.

11.1.3 Material evaluado TELL ME MORE KIDS

* Material Educativo Computarizado: Tell Me More Kids. Total de expertos que realizaron la evaluación del material: 7

A continuación se analizará cada aspecto evaluado por los expertos evaluadores, teniendo en cuenta todas y cada una de los aspectos incluidos en esta investigación

11.1.3 .1. Gráficos correspondientes a los objetivos que persigue el material

11.1.3 .2. Gráficos correspondientes a la motivación

11.1.3 .3. Gráficos correspondientes a la metodología

11.1.3. 4. Gráficos correspondientes al desarrollo del contenido

11.1.3. 5. Gráficos correspondientes a los ejemplos

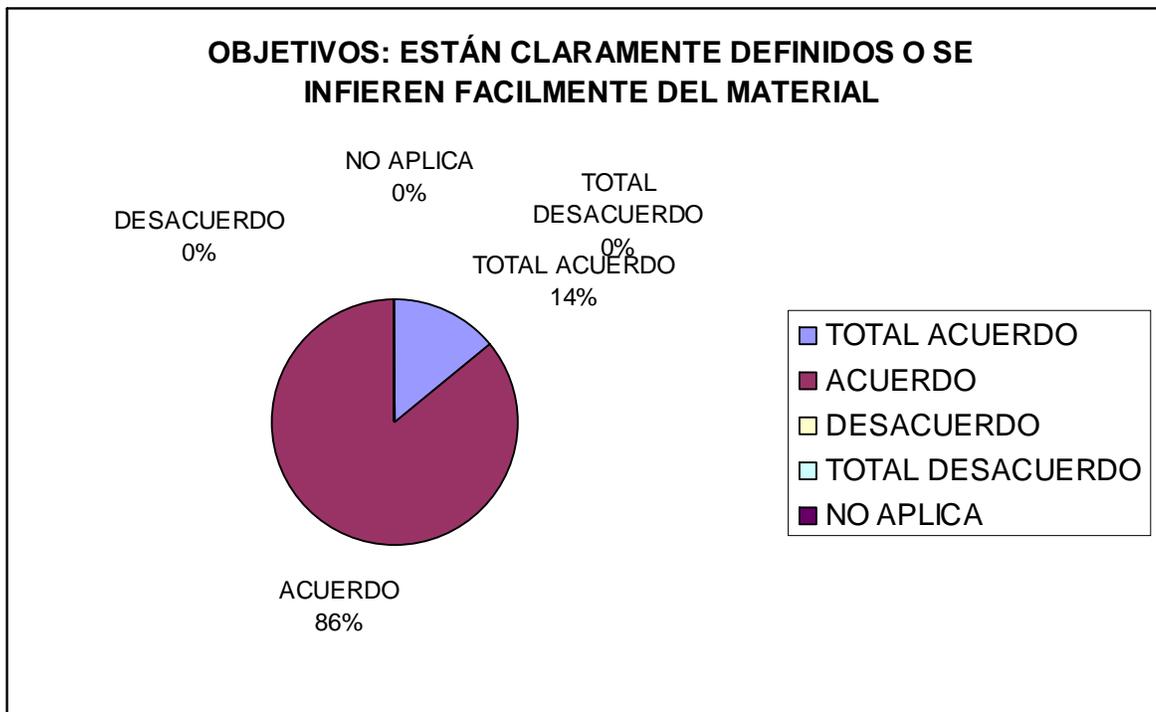
11.1.3 .6. Gráficos correspondientes a los ejercicios y retos

11.1.3 .7. Gráficos correspondientes a retroalimentación

11.1.3 .1. Gráficos Correspondientes a los objetivos

GRÁFICO NÚMERO 35

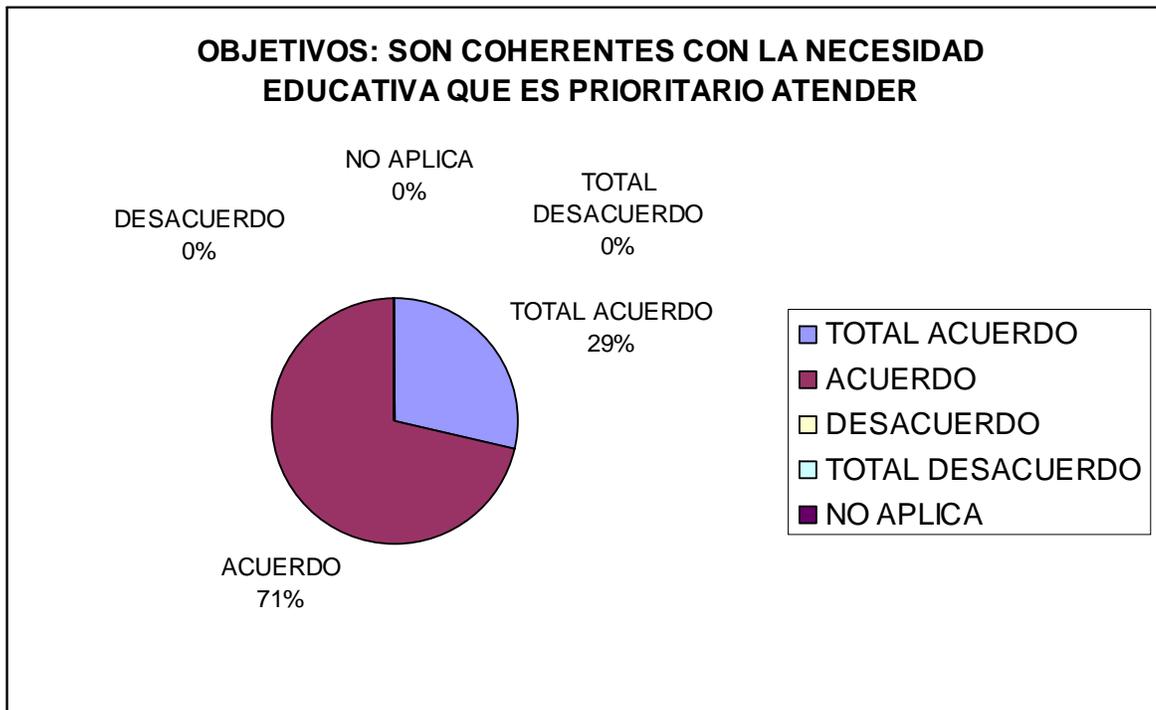
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 35	
OBJETIVOS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 35 permite establecer que el 86% está de acuerdo con que los objetivos se definen del material, el 14% está totalmente de acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 36

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 36	
OBJETIVOS	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

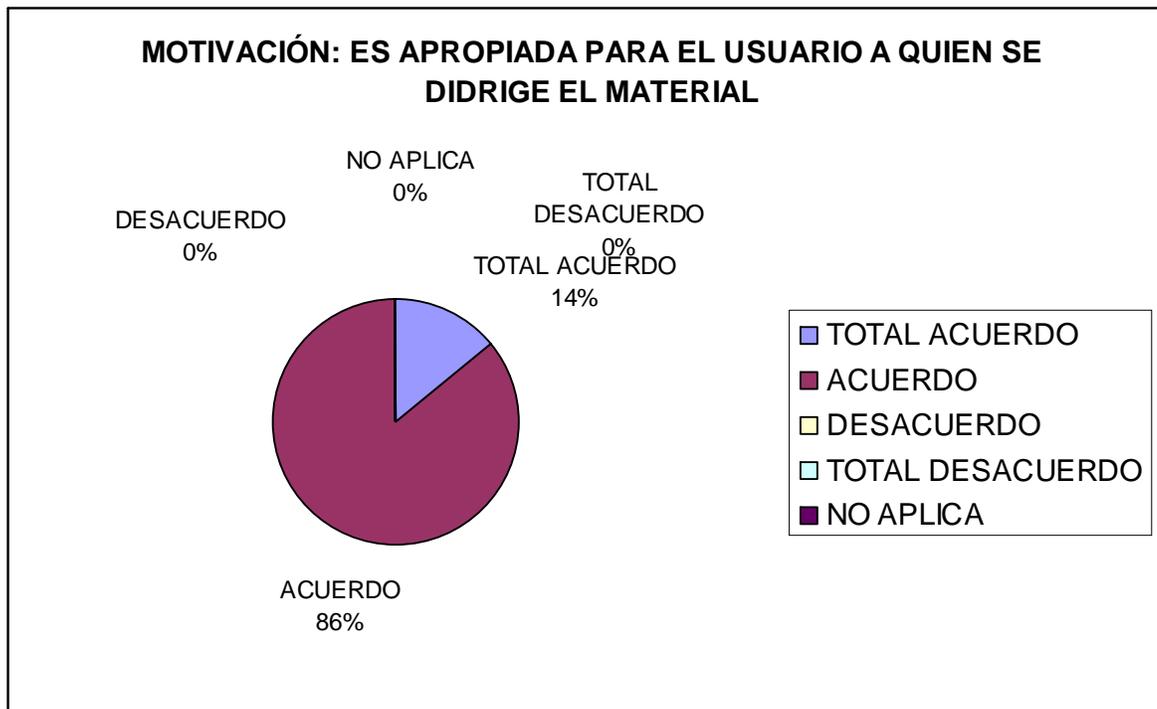


El gráfico número 36 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo con la coherencia entre los objetivos y la necesidad educativa que es prioritario atender, y el 21% está en total acuerdo.

11.1.3 .2 Gráficos correspondientes a la Motivación

GRÁFICO NÚMERO 37

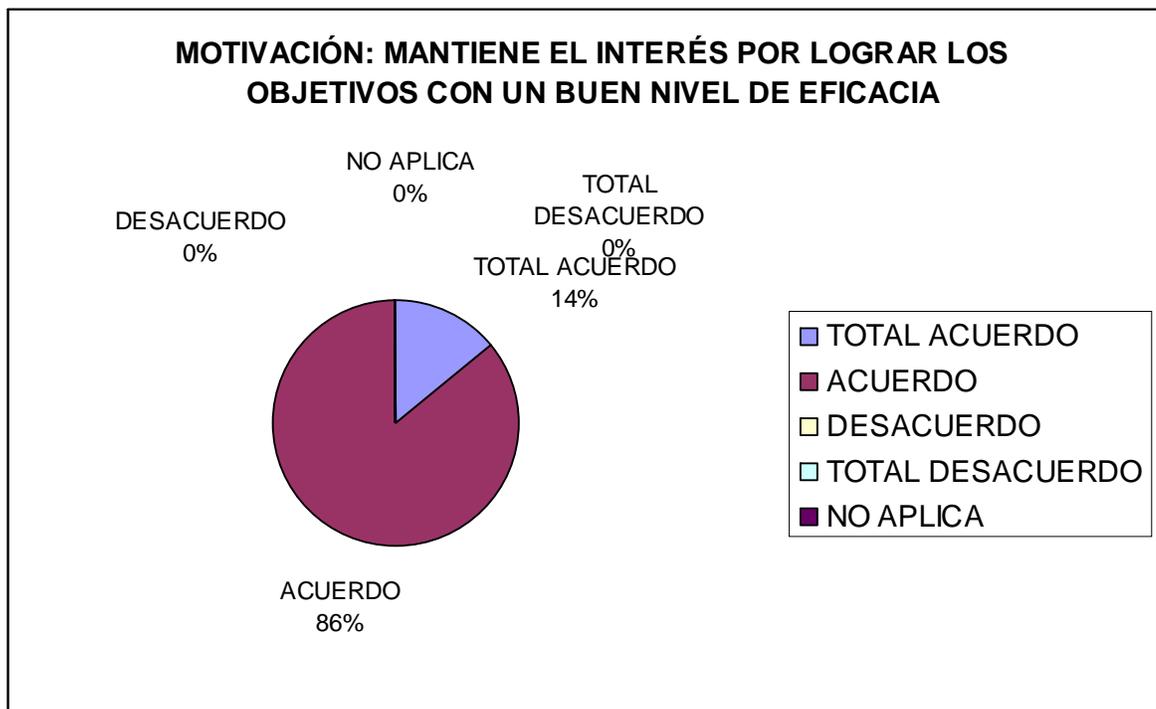
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 37	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 37 indica que el 86% de los expertos evaluadores están de acuerdo con que la motivación es apropiada para el niño o niña, el 14% está en total acuerdo con lo mismo.

GRÁFICO NÚMERO 38

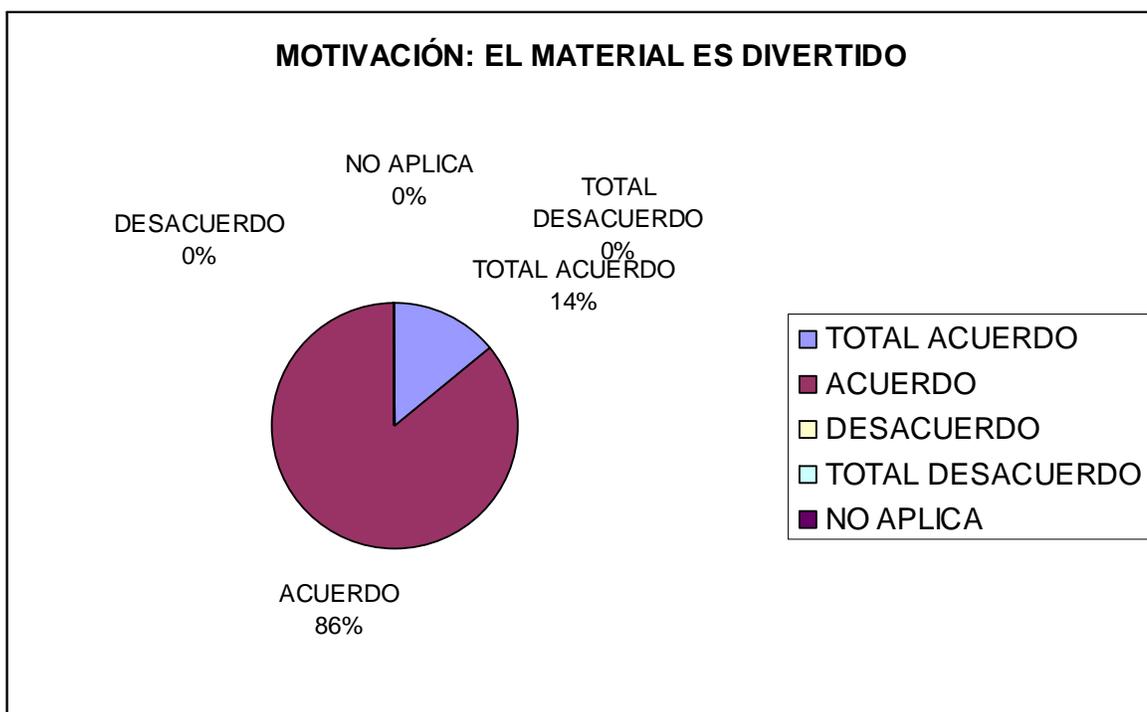
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 38	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 38 indica que el 86% de los expertos evaluadores están de acuerdo con el interés que mantiene el software por lograr los objetivos con buen nivel de eficacia, el 14% está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 39

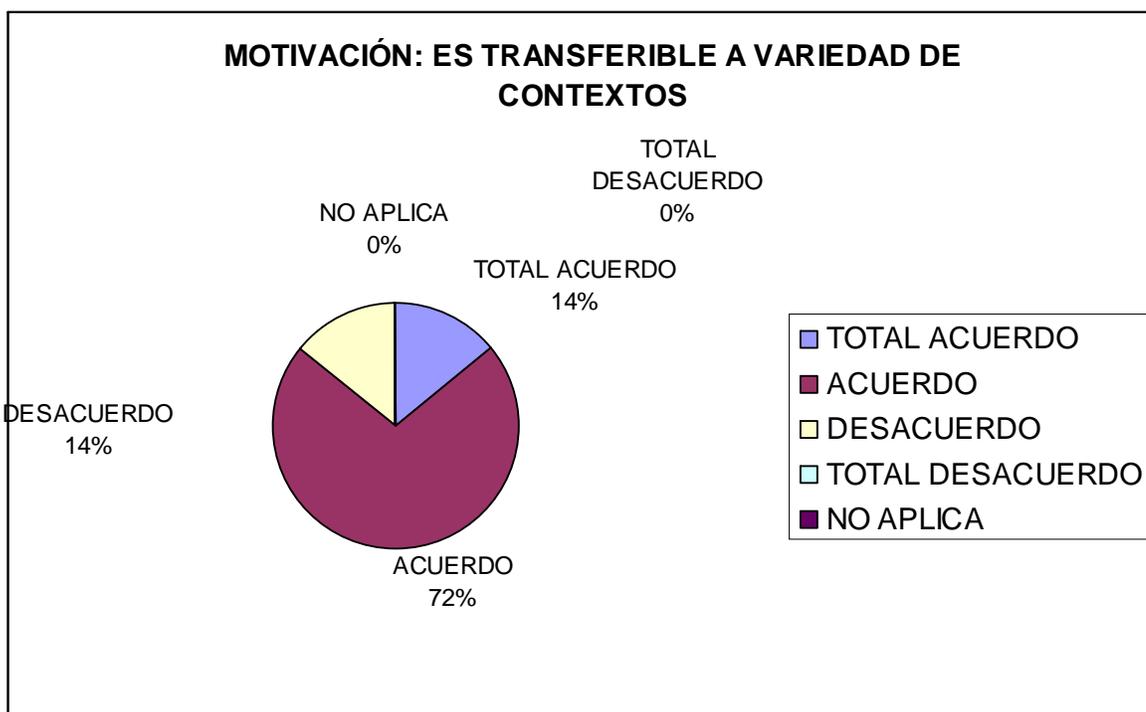
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 39	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 39 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo en lo divertido del material, el 14% esta en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 40

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 40	
MOTIVACIÓN	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	5
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

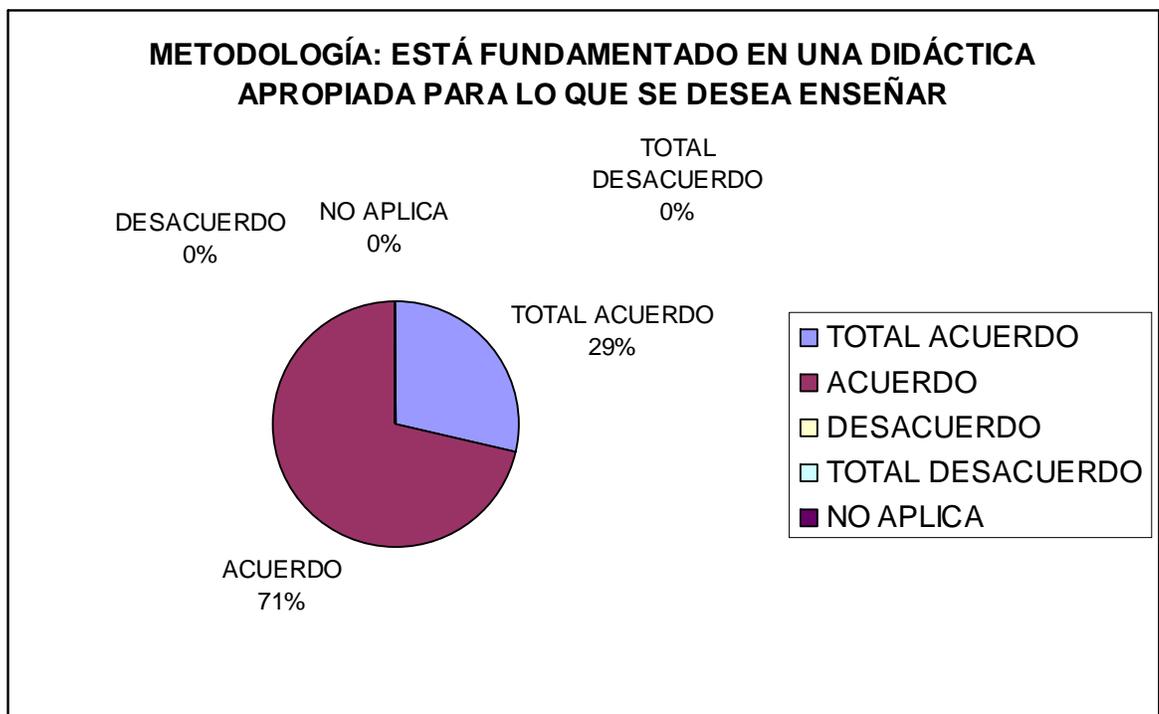


El gráfico número 40 indica que el 72% de los expertos está de acuerdo con que la aplicabilidad a variedad de contextos, el 14% está en total acuerdo y el 14% restante, está en desacuerdo.

11.1.3 .3. Gráficos correspondientes a la metodología

GRÁFICO NÚMERO 41

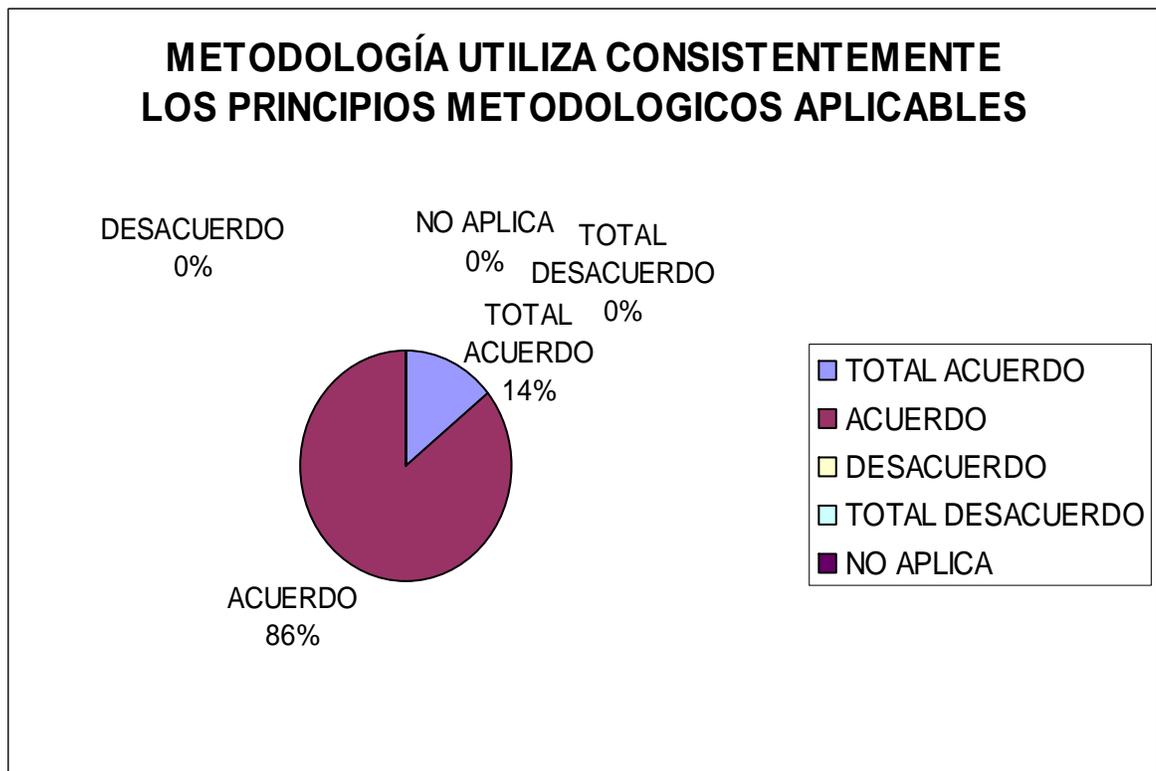
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 41	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 41 indica que el 71% de los expertos está de acuerdo con que la metodología se maneja desde una didáctica apropiada, el 29% está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 42

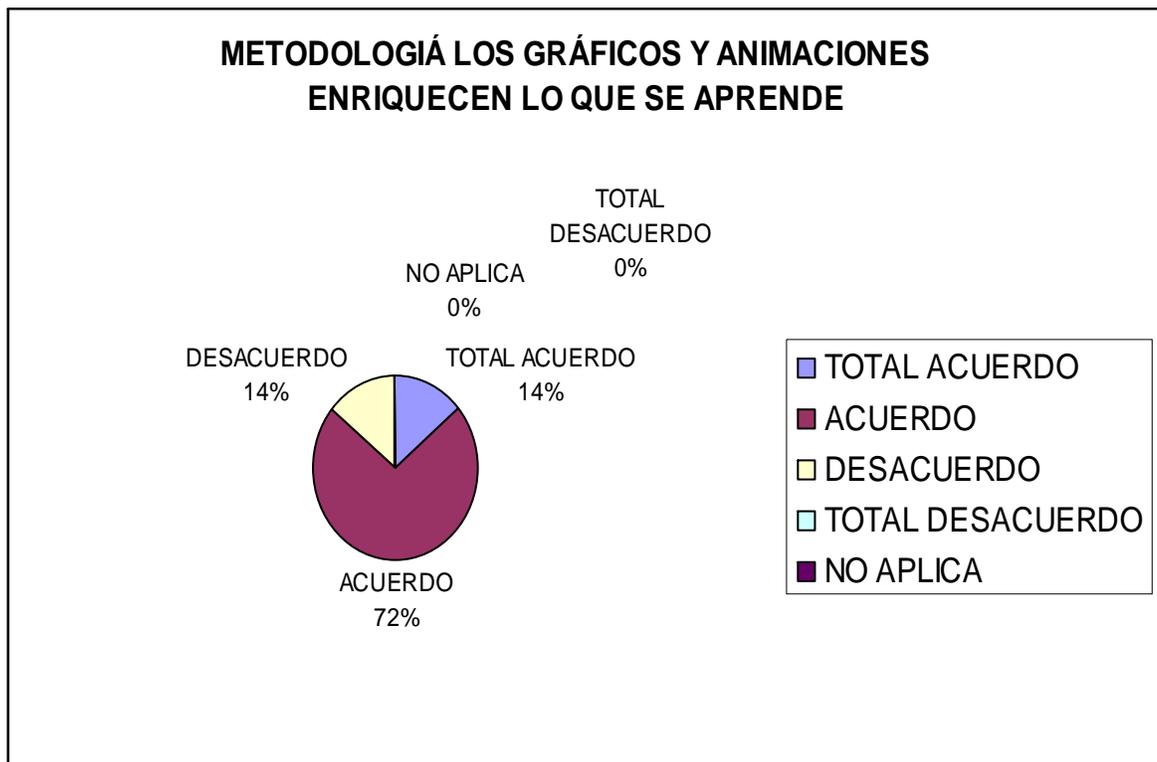
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 42	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



La indicación del gráfico es que el 86% de los expertos evaluadores están de acuerdo con que el software está diseñado con una metodología que utiliza principios metodológicos aplicables.

GRÁFICO NÚMERO 43

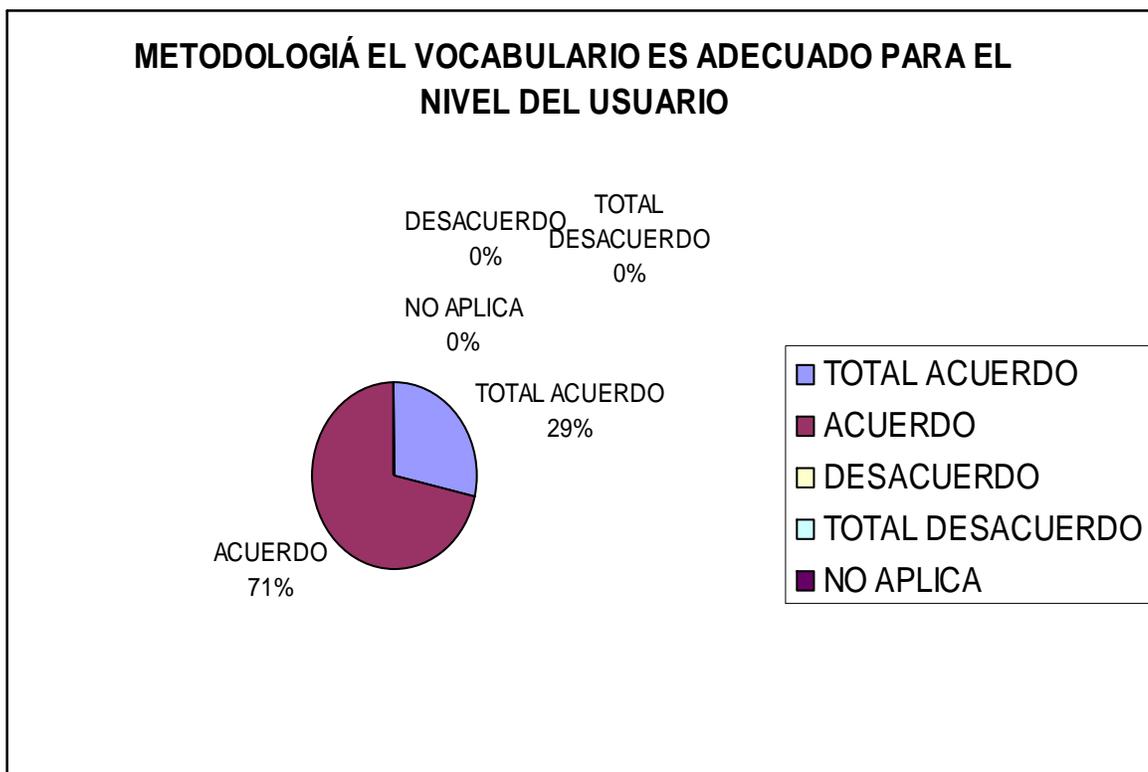
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 43	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	5
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 43 indica que el 72% de los expertos evaluadores, está de acuerdo con el enunciado, el 14% está en total acuerdo y el 14% restante está en desacuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 44

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 44	
METODOLOGÍA	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

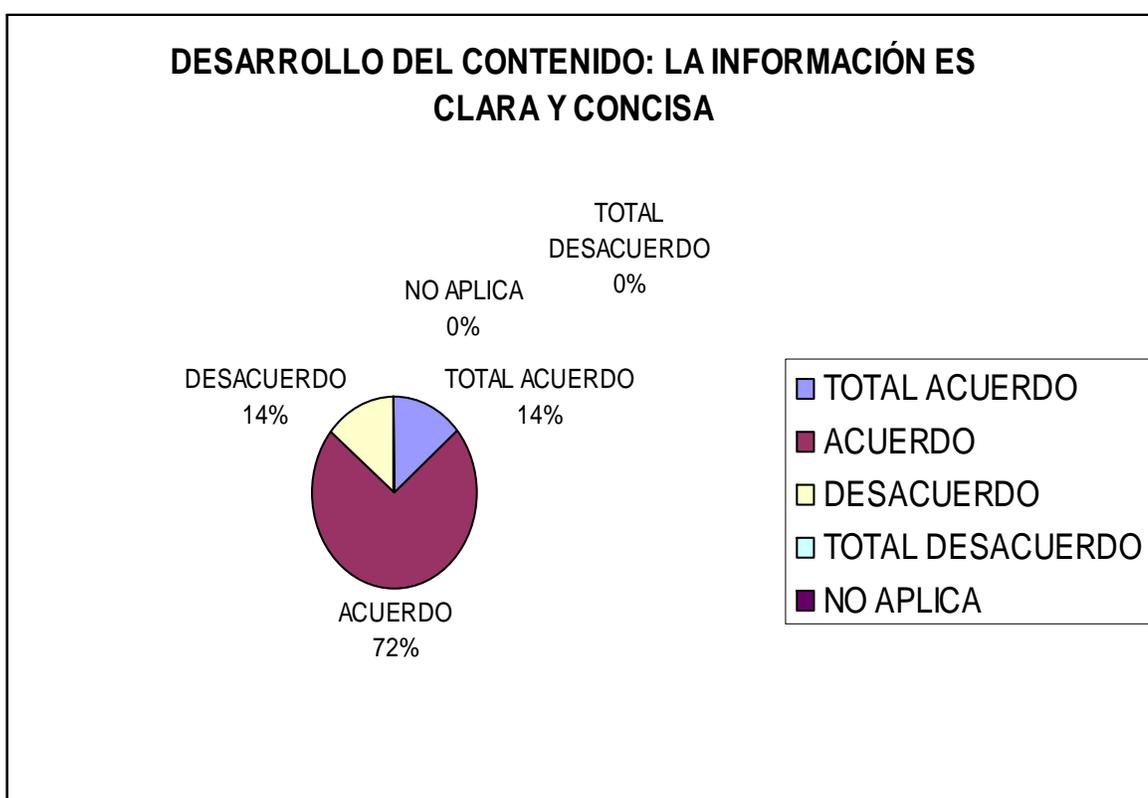


El gráfico indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo con el nivel del vocabulario usado en el software y el 29% está en total acuerdo.

11.1.3.4 Gráficos correspondientes al Desarrollo del Contenido

GRÁFICO NÚMERO 45

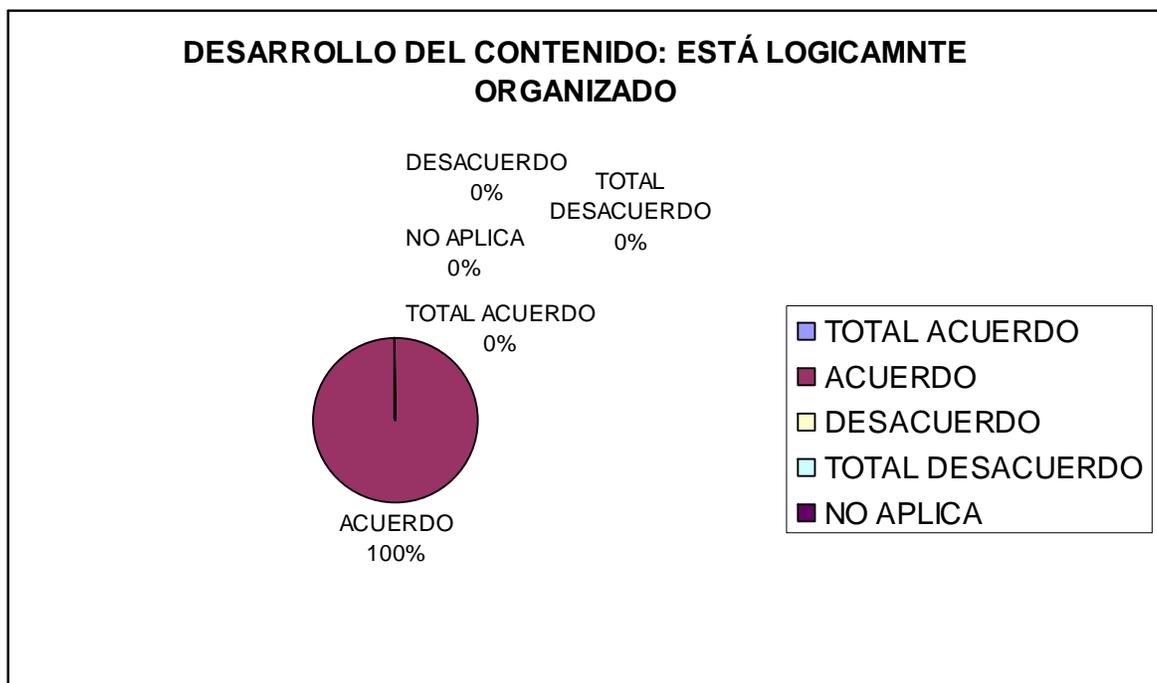
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 45	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	5
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



Con el enunciado de que la información es clara y concisa, está de acuerdo el 72%, en acuerdo el 14% y en desacuerdo el 14%.

GRÁFICO NÚMERO 46

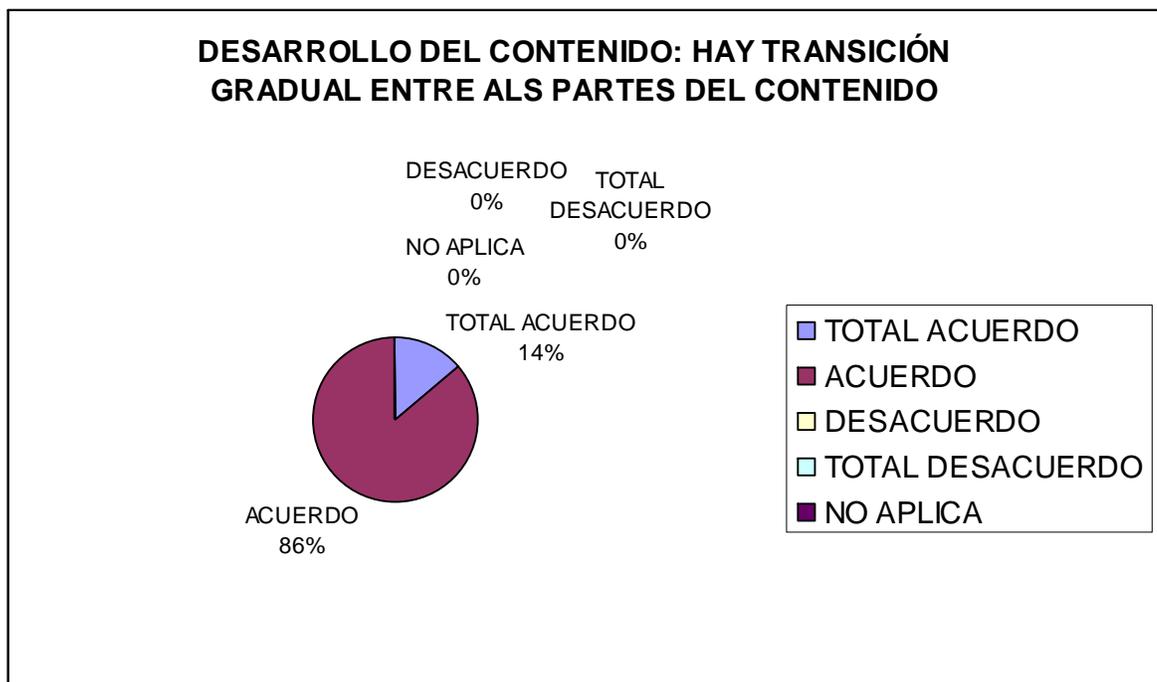
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 46	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	7
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 46 indica que el 100% de los expertos evaluadores están de acuerdo con la lógica organización del contenido dentro del software.

GRÁFICO NÚMERO 47

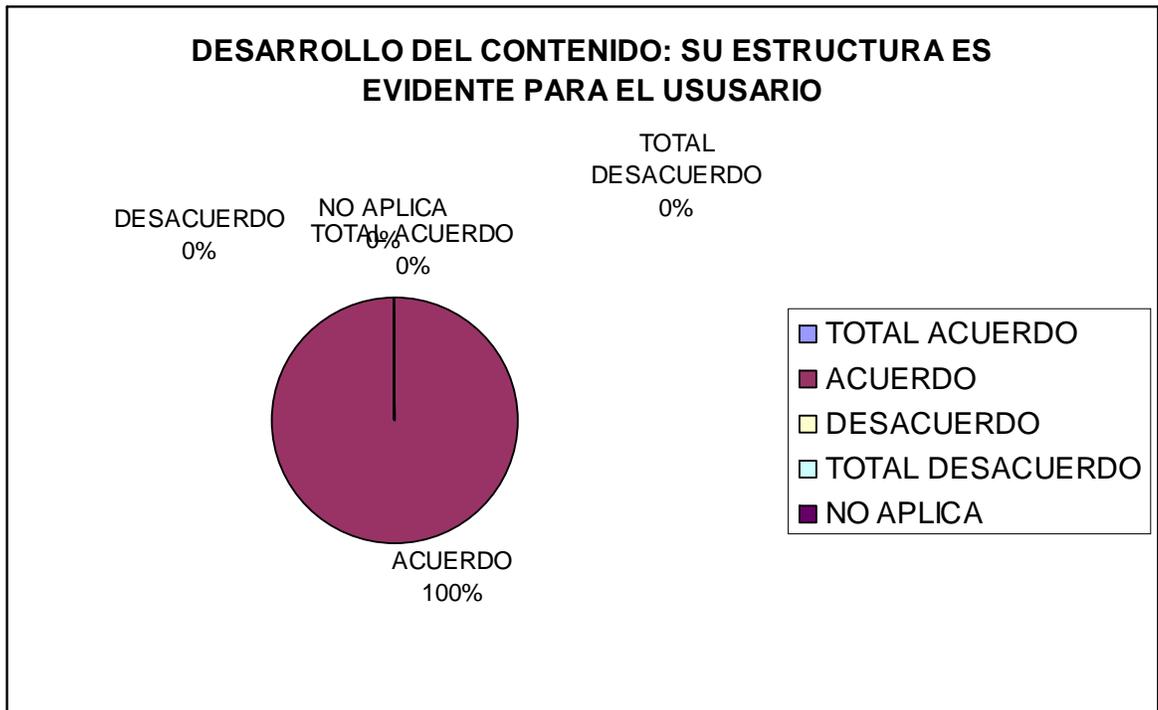
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 47	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 47 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 14% está en total acuerdo, con que hay transición gradual entre el desarrollo del contenido.

GRÁFICO NÚMERO 48

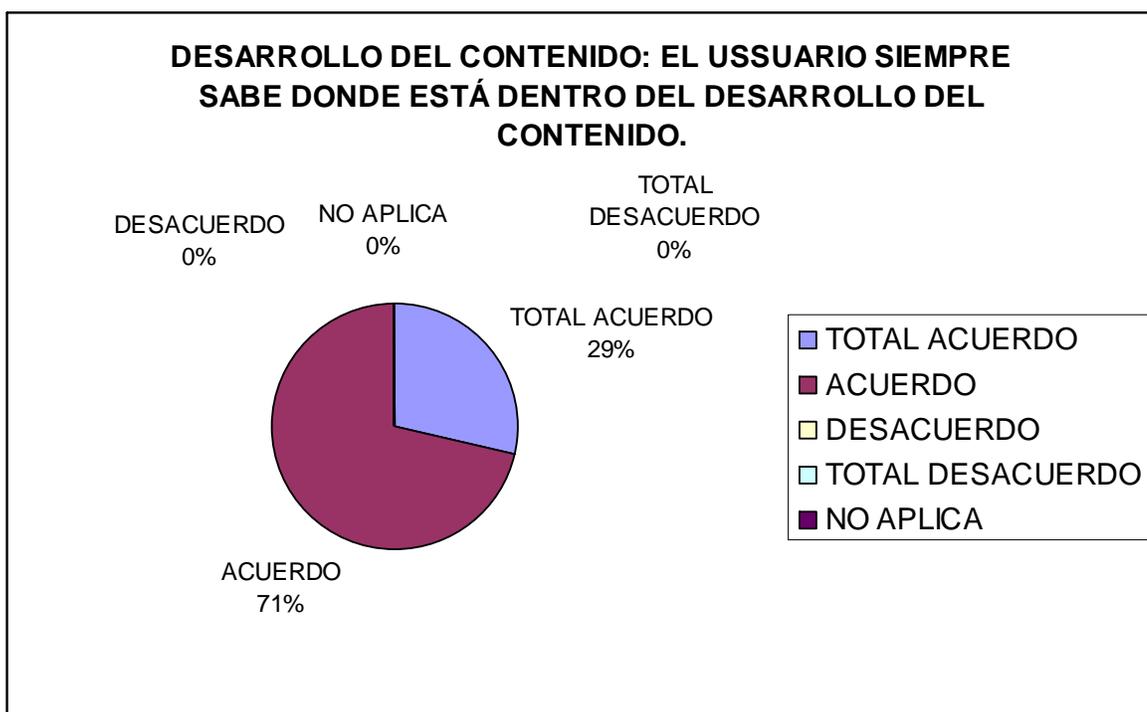
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 48	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	7
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 100% de los evaluadores está de acuerdo en que la estructura del software es evidente para el usuario.

GRÁFICO NÚMERO 49

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 49	
DESARROLLO DEL CONTENIDO	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

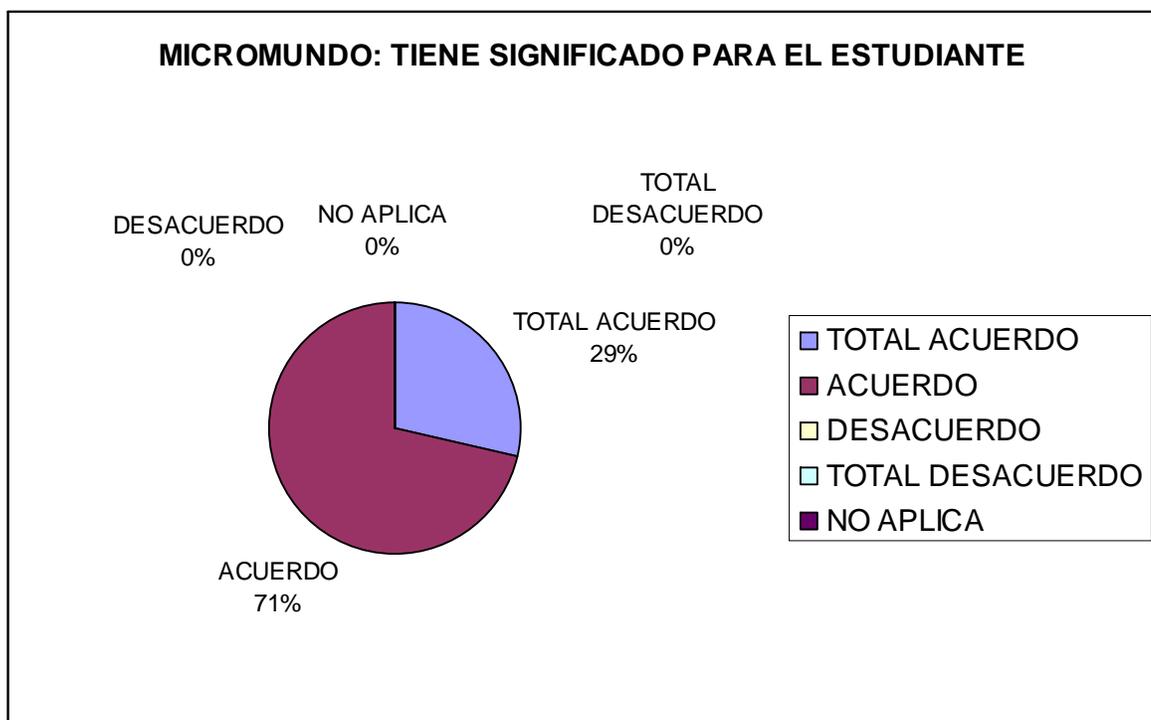


Dados los resultados de este gráfico se concluye que el 71% de los evaluadores está de acuerdo con que el usuario siempre sabe donde se encuentra dentro del desarrollo del contenido, el 29% está en total acuerdo con lo anterior.

11.1.3. 5 Gráficos correspondientes al Micromundo

GRÁFICO NÚMERO 50

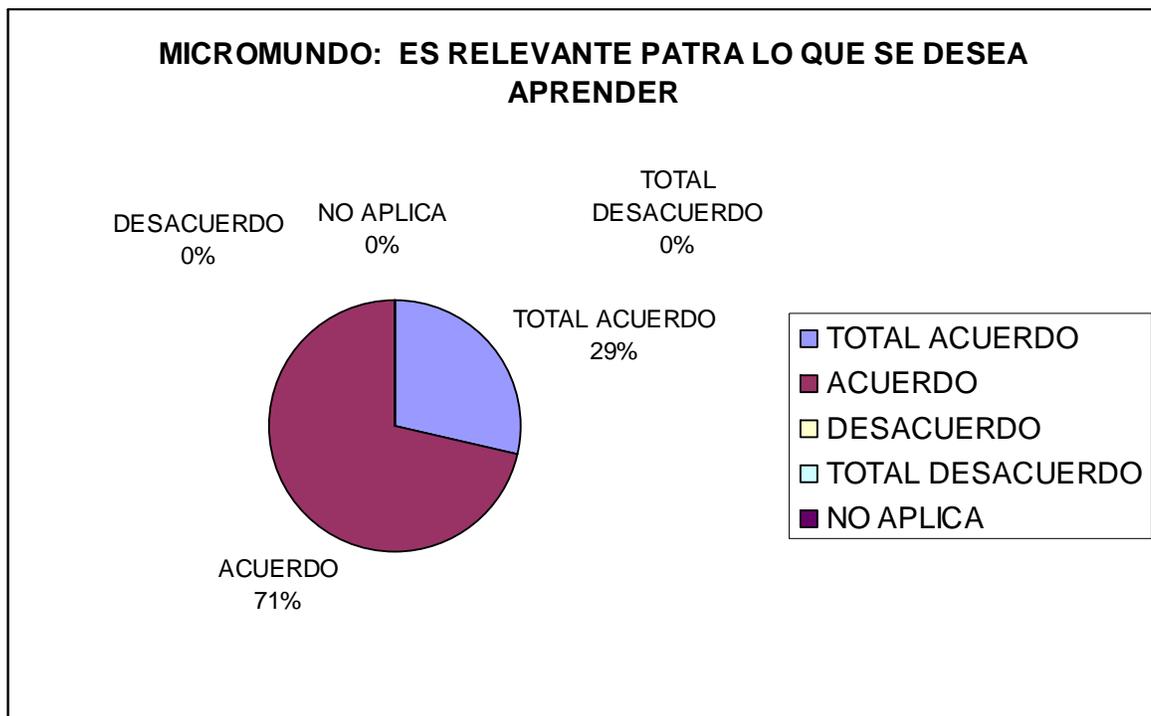
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 50	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 71% de los expertos está de acuerdo con que el ambiente creado para el software tiene significado para el estudiante.

GRÁFICO NÚMERO 51

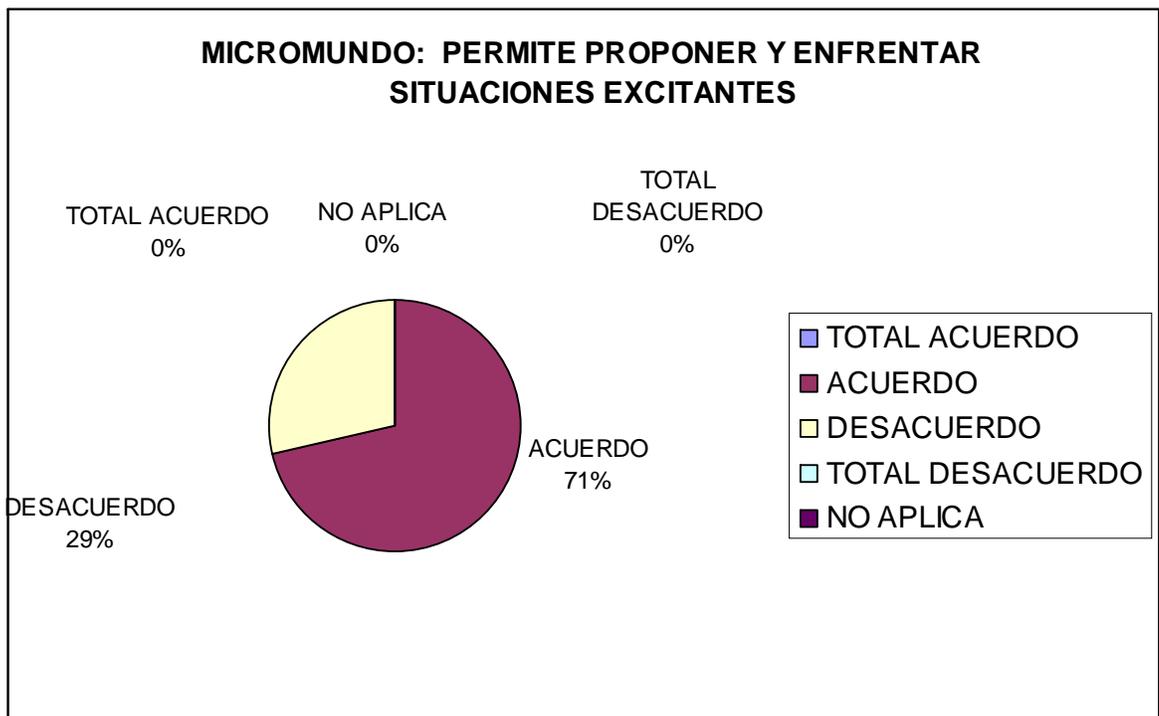
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 51	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El 71% de los evaluadores está de acuerdo con la relevancia del ambiente o micromundo para lo que el niño o niña debe aprender, el 29% está en total acuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 52

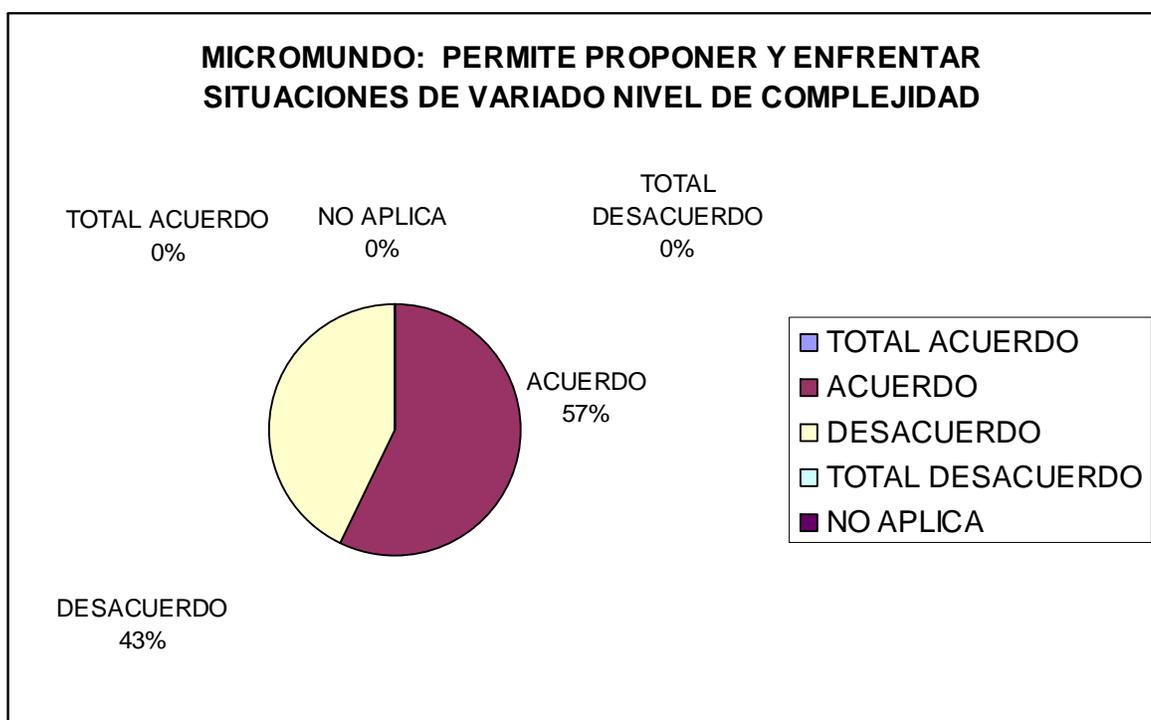
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 52	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico indica que el 71% de los evaluadores está de acuerdo con que pueden proponer y enfrentar situaciones excitantes, el 29% está en desacuerdo.

GRÁFICO NÚMERO 53

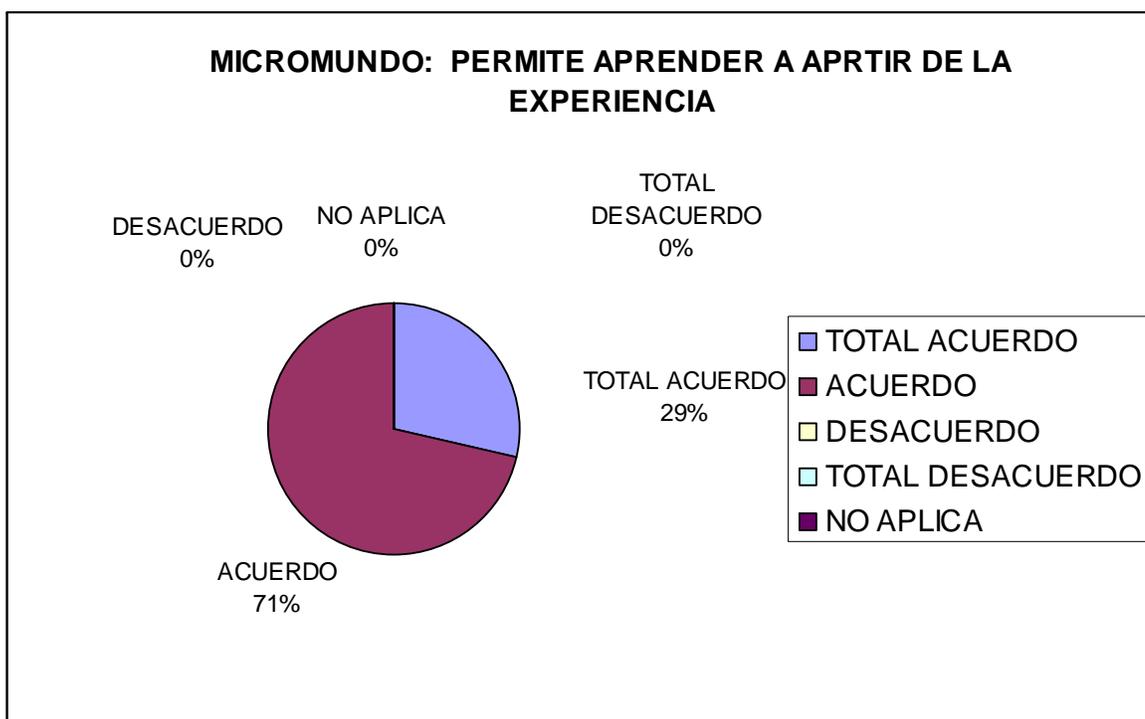
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 53	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	4
DESACUERDO	3
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 53 indica que el 57% de los evaluadores están de acuerdo con que el software permite enfrentar situaciones de variado nivel de complejidad, el 43% está en desacuerdo frente a este aspecto.

GRÁFICO NÚMERO 54

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 54	
MICROMUNDO	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

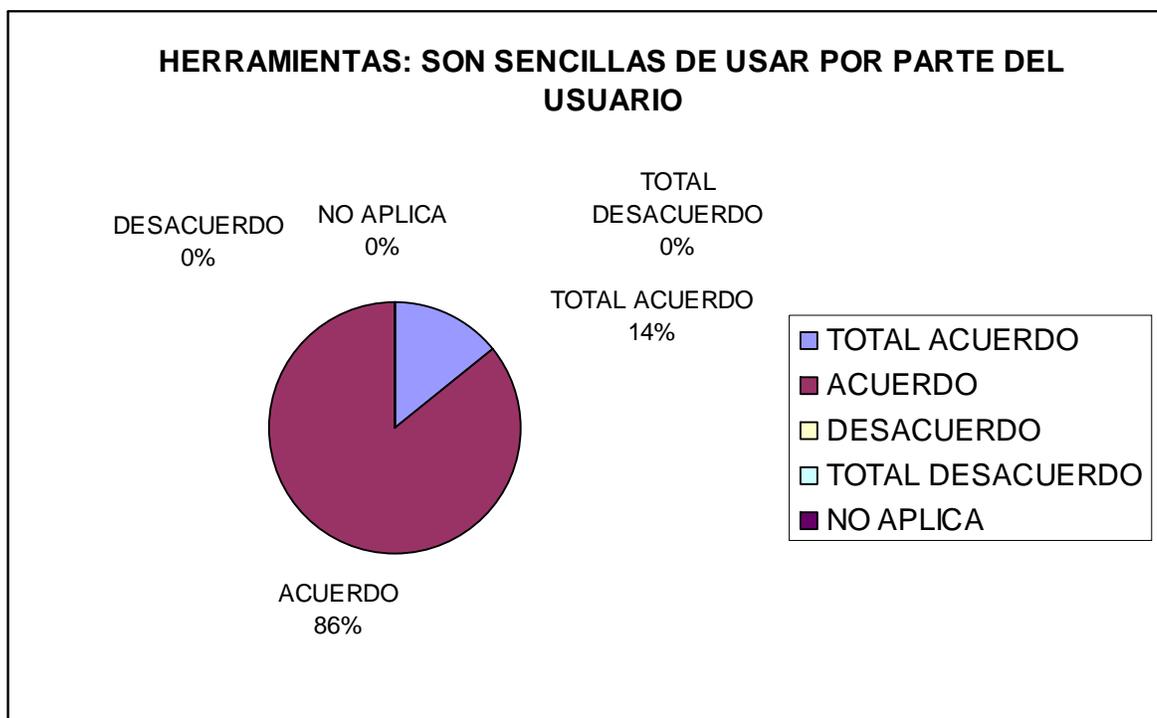


El gráfico número 54 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en total acuerdo con que el uso del software permite aprender a través de la experiencia.

11.1.3 .6. Gráficos correspondientes a las Herramientas

GRÁFICO NÚMERO 55

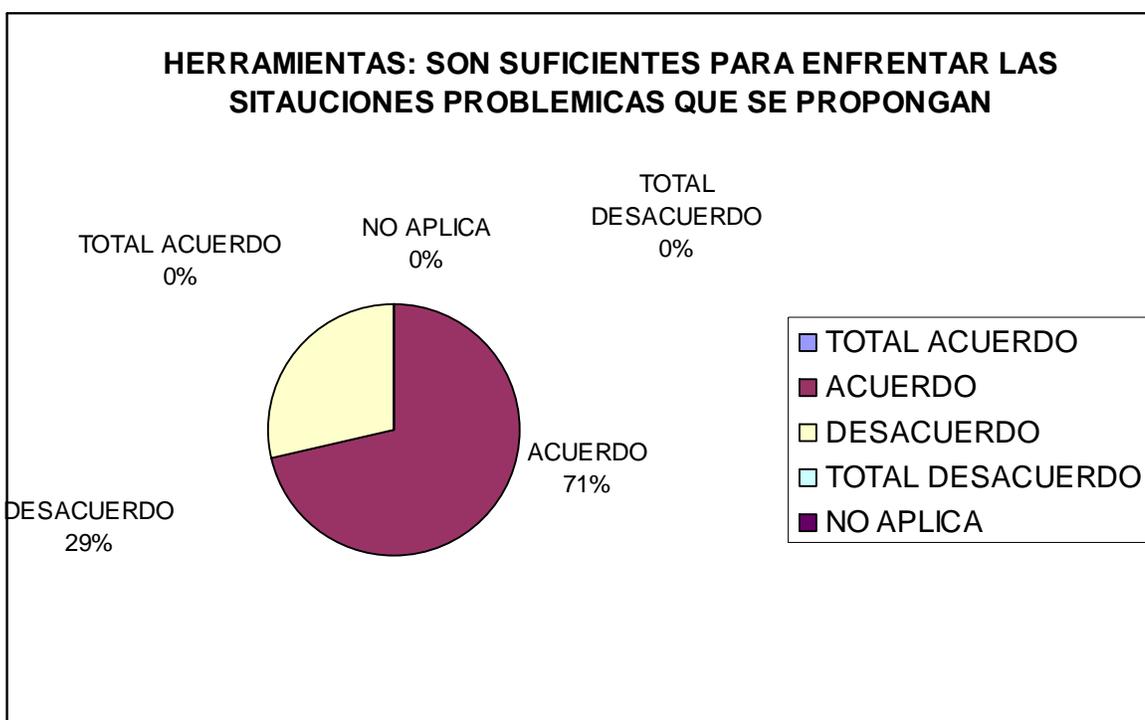
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 55	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 55 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 14% está en total acuerdo con que las herramientas son sencillas de usar por parte del usuario.

GRÁFICO NÚMERO 56

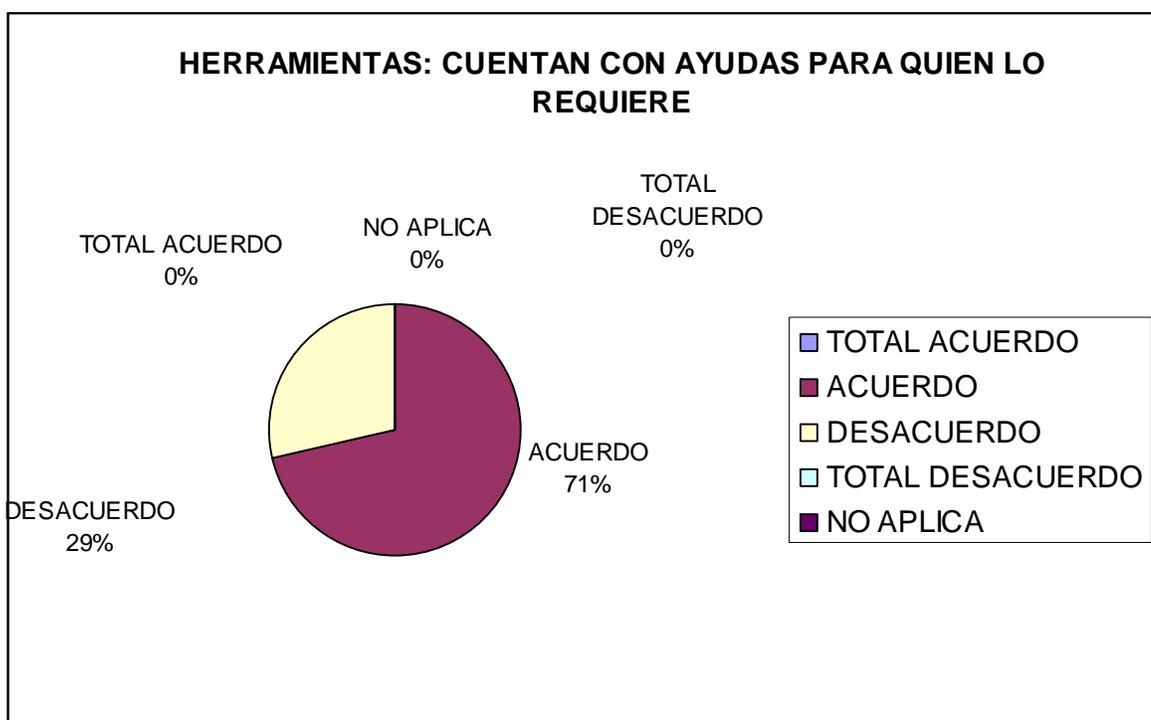
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 56	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 56 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en de acuerdo con que las herramientas son suficientes para enfrentar las situaciones problemáticas que se presenten.

GRÁFICO NÚMERO 57

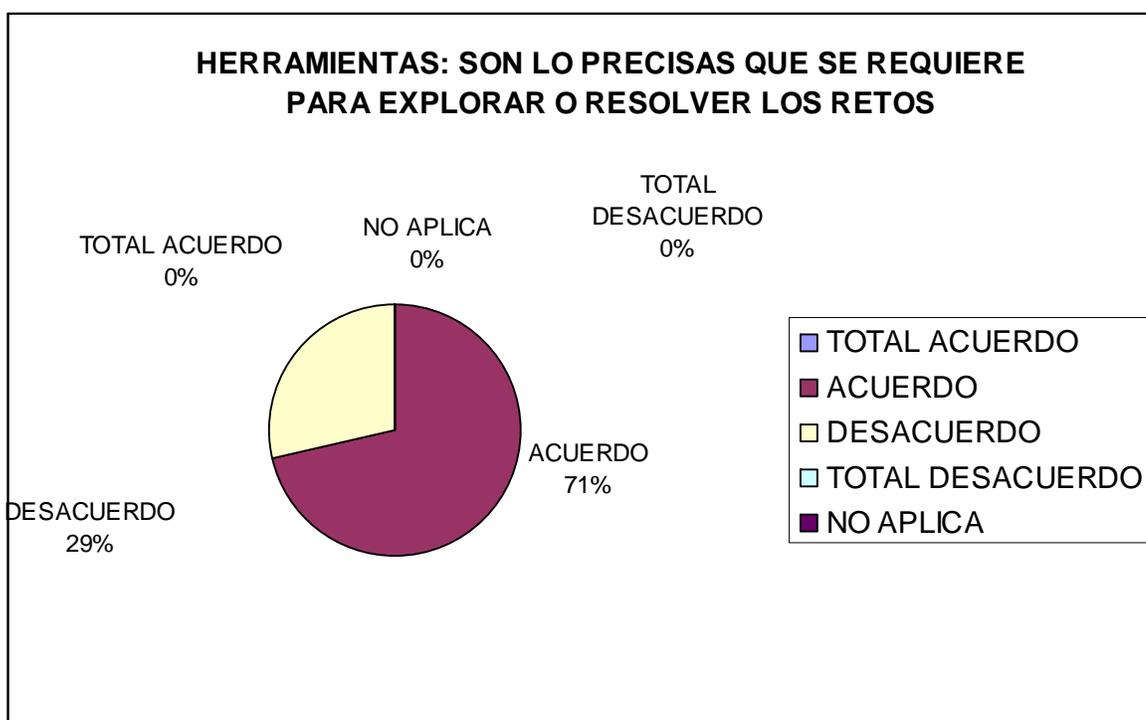
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 57	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 57 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en de acuerdo con que las herramientas cuentan con ayudas para quien lo requiere.

GRÁFICO NÚMERO 58

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 58	
HERRAMIENTAS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

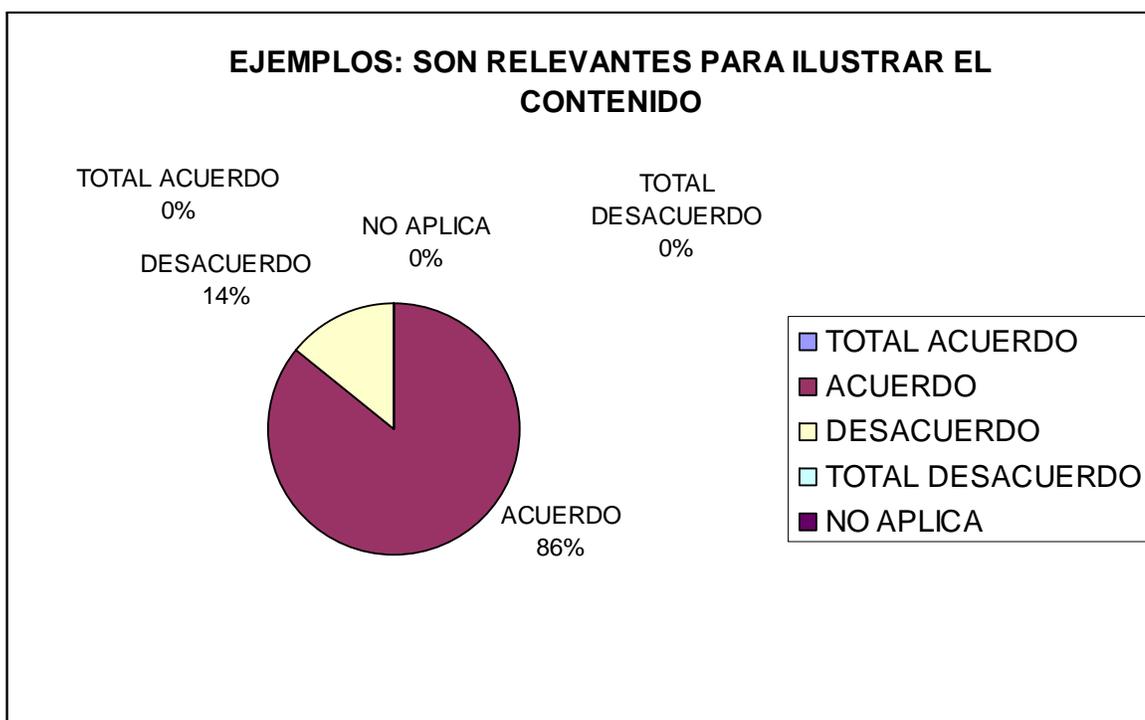


El gráfico número 58 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en de acuerdo con que las herramientas son lo precisas que se requiere para explorar e resolver retos.

11.1.3 .7. Gráficos correspondientes a los Ejemplos

GRÁFICO NÚMERO 59

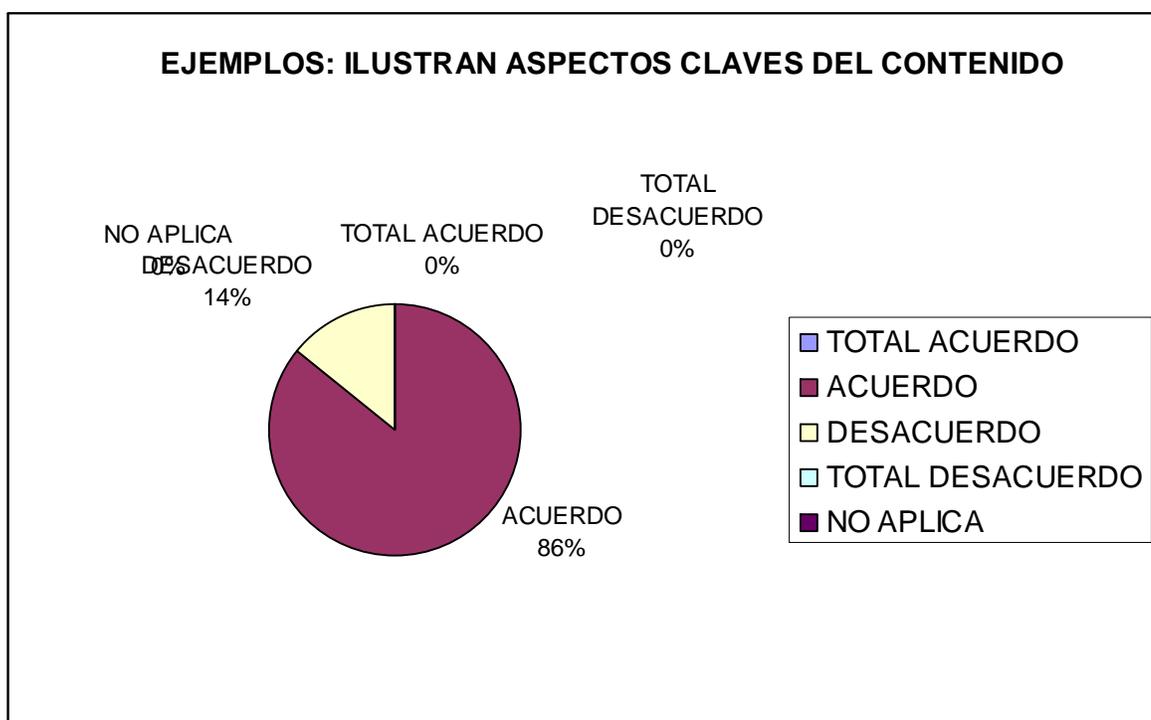
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 59	
EJEMPLOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	6
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 59 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 14% está en de acuerdo con que los ejemplos son relevantes para ilustrar el contenido.

GRÁFICO NÚMERO 60

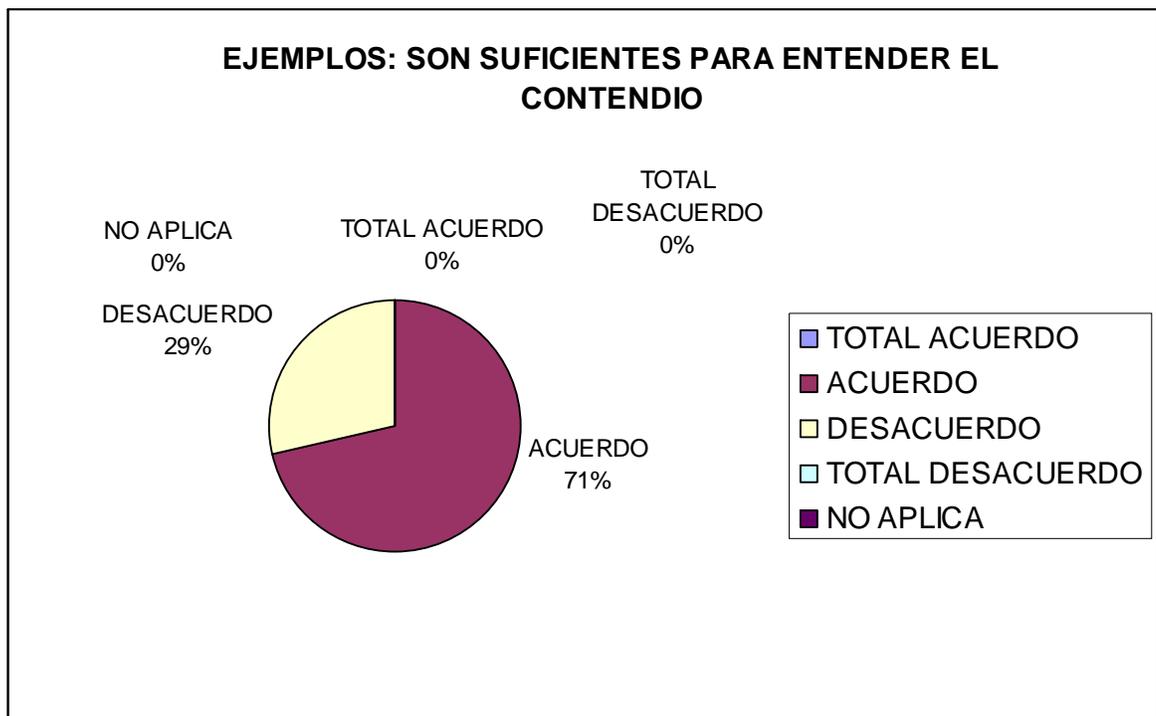
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 60	
EJEMPLOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	6
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 60 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 14% está en de acuerdo con que los ejemplos ilustran aspectos claves del contenido.

GRÁFICO NÚMERO 61

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 61	
EJEMPLOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

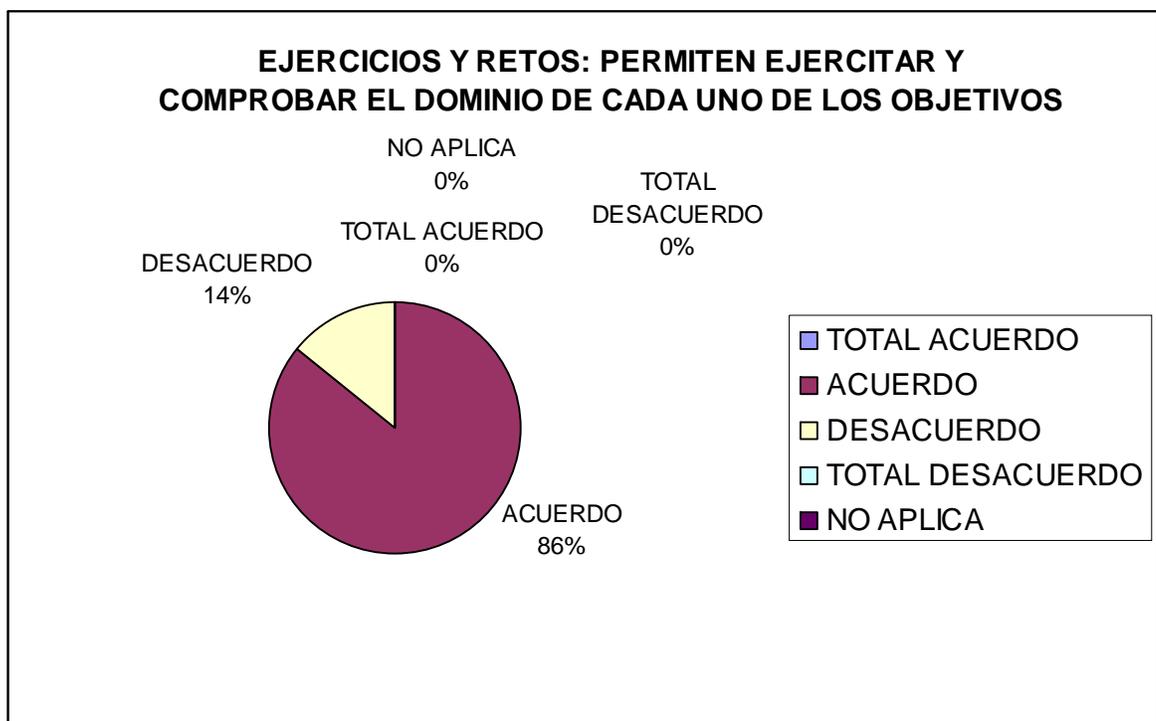


El gráfico número 61 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en de acuerdo con que los ejemplos son suficientes para entender el contenido.

11.1.3 .8 Gráficos correspondientes a Ejercicios y Retos

GRÁFICO NÚMERO 62

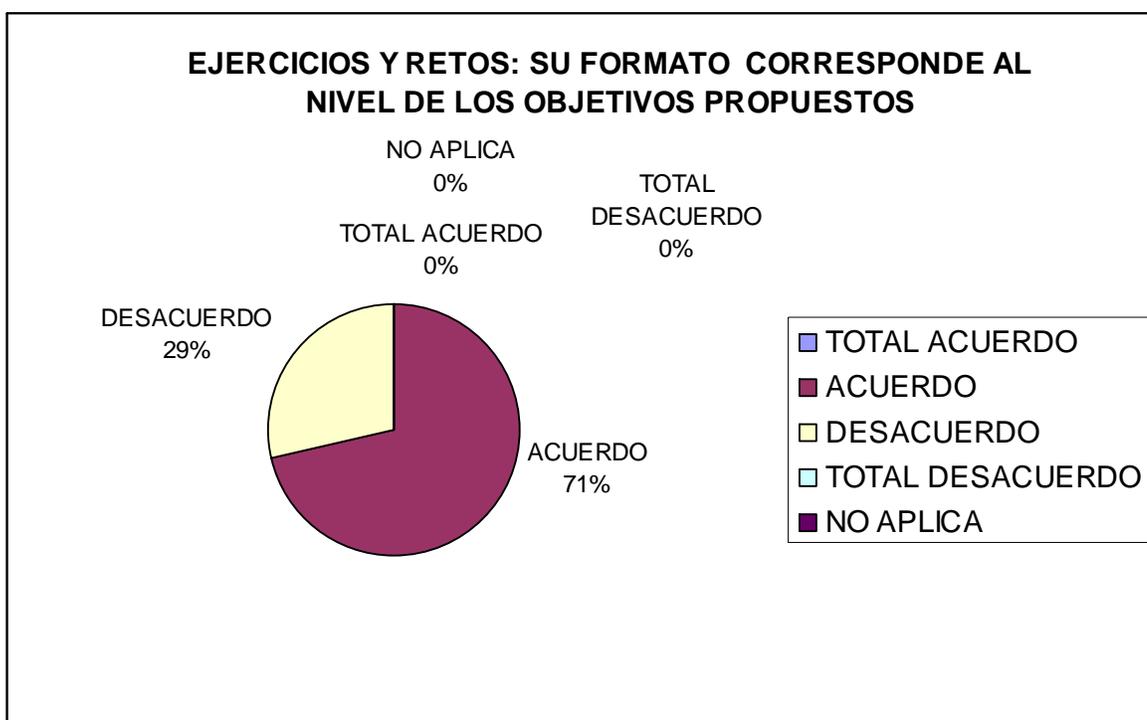
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 62	
EJERCICIOS Y RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	6
DESACUERDO	1
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 62 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 14% está en de acuerdo con que los ejercicios y retos permiten ejercitar y comprobar el dominio de cada uno de los objetivos.

GRÁFICO NÚMERO 63

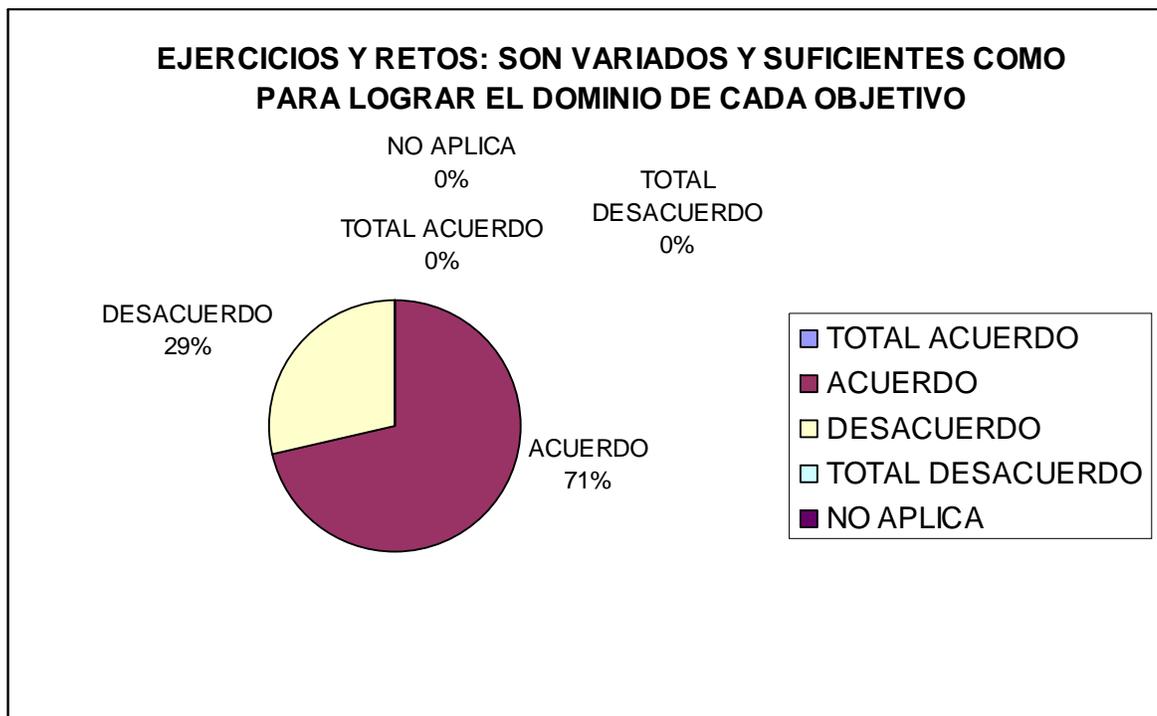
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 63	
EJERCICIOS Y RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 63 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en desacuerdo con que el formato de los ejercicios y retos corresponde al nivel de los objetivos propuestos.

GRÁFICO NÚMERO 64

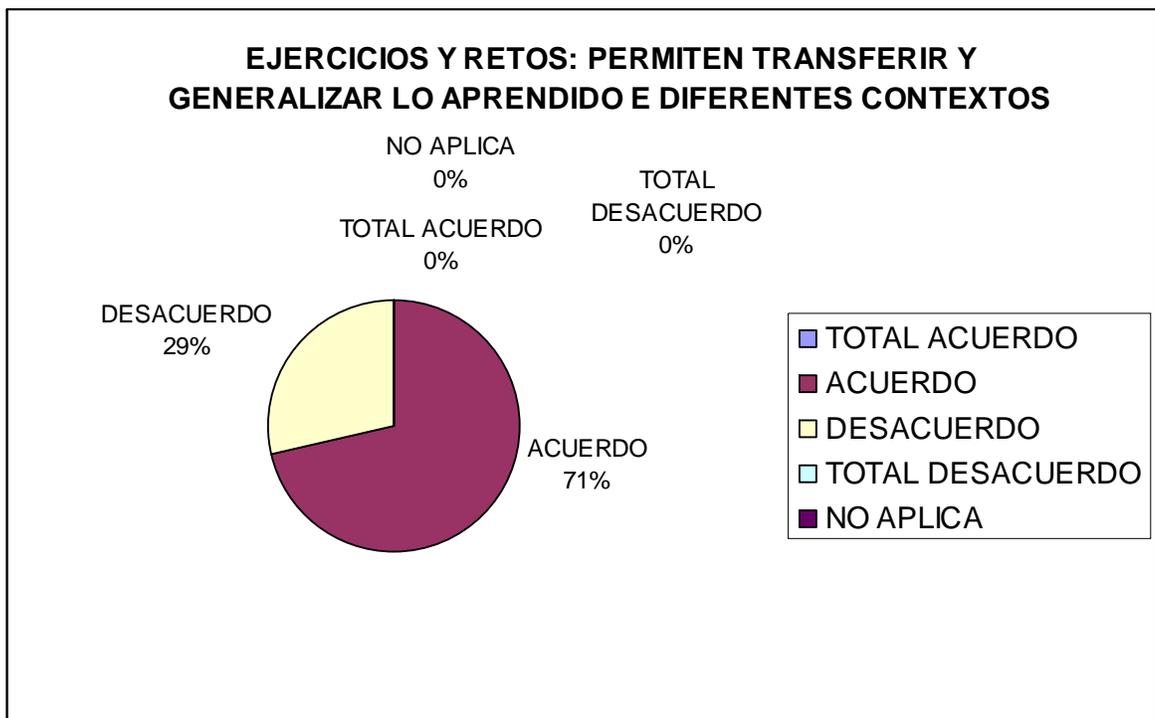
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 64	
EJERCICIOS Y RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 64 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en desacuerdo con que los ejercicios y retos son variados y suficientes como para lograr el dominio de cada objetivo.

GRÁFICO NÚMERO 65

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 65	
EJERCICIOS Y RETOS	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

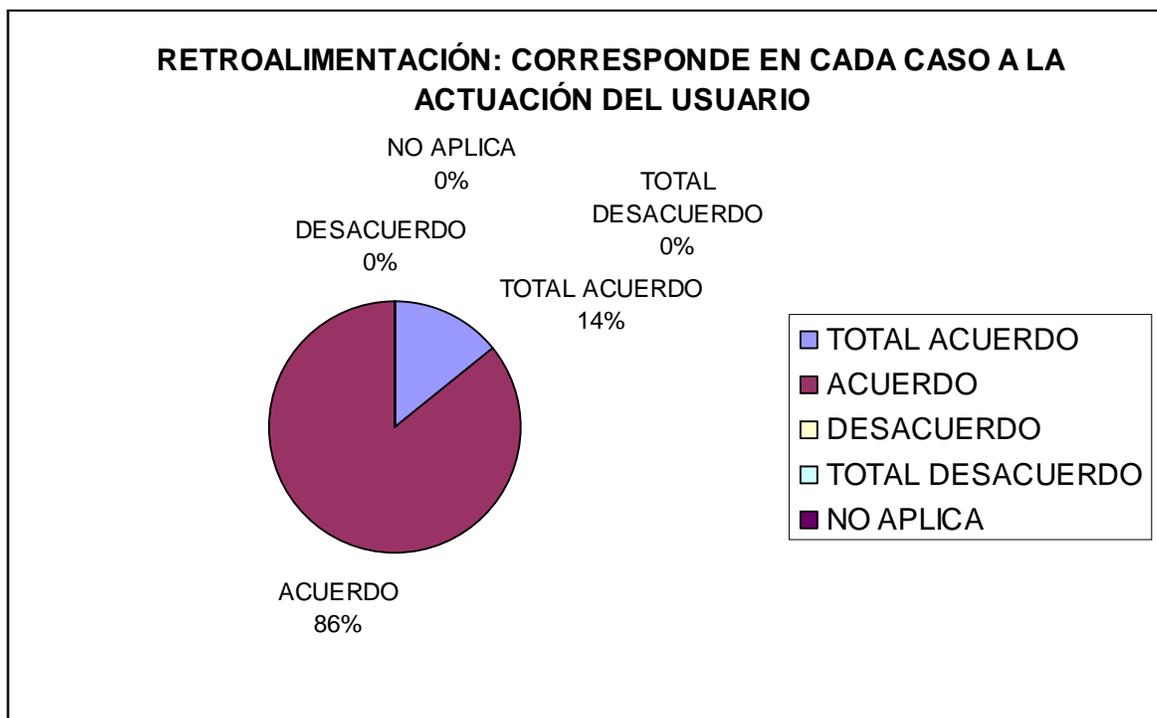


El gráfico número 65 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en desacuerdo con que los ejercicios y retos permiten transferir y generalizar lo aprendido a diferentes contextos.

11.1.3 .9. Gráficos correspondientes a la Retroalimentación.

GRÁFICO NÚMERO 66

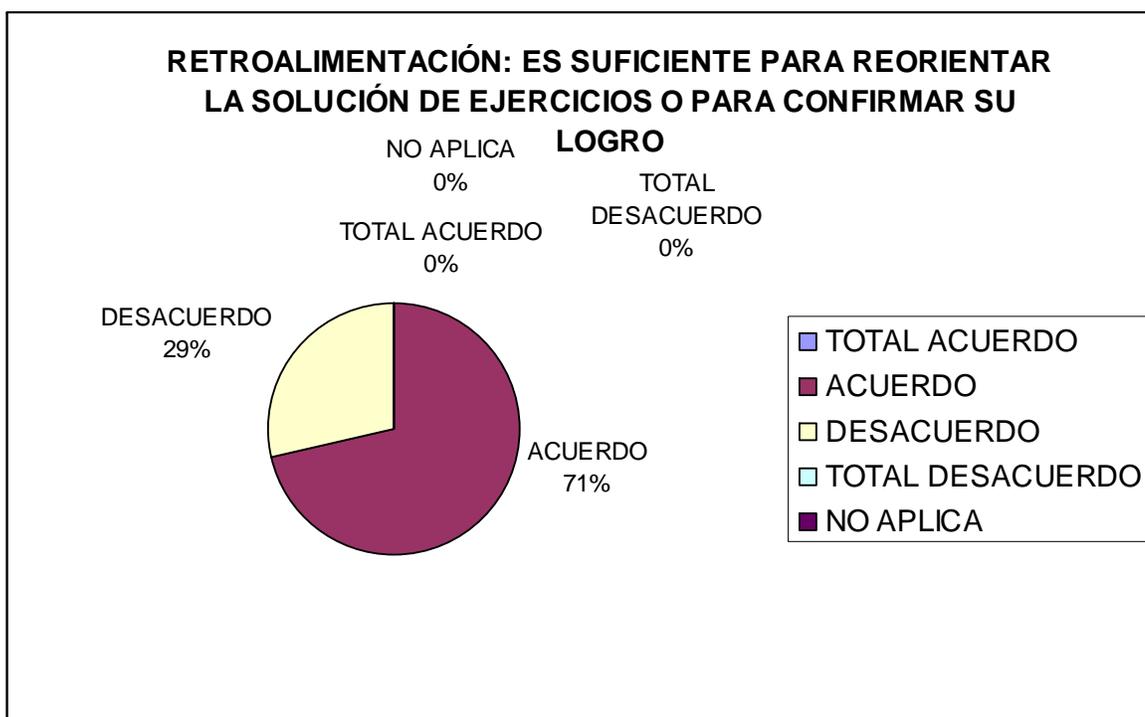
TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 66	
RETROALIMENTACION	
TOTAL ACUERDO	1
ACUERDO	6
DESACUERDO	0
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 66 indica que el 86% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 14% está en total acuerdo con que la retroalimentación corresponde en cada caso a la actuación del usuario.

GRÁFICO NÚMERO 67

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
GRÁFICO NÚMERO 66	
RETROALIMENTACION	
TOTAL ACUERDO	0
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0

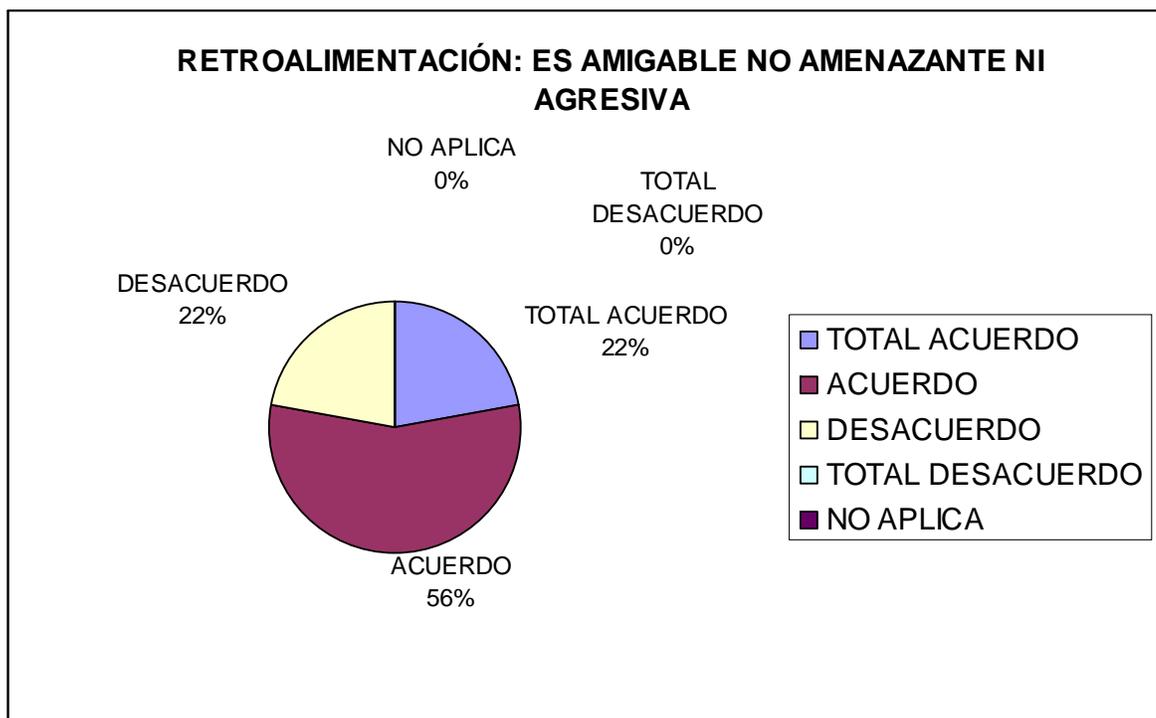


El gráfico número 67 indica que el 71% de los expertos evaluadores está de acuerdo y el 29% está en desacuerdo con que la retroalimentación es suficiente para reorientar la solución de ejercicios o para confirmar su logro.

GRÁFICO NÚMERO 68

TABLA DE RESULTADOS	TELL ME MORE KIDS
---------------------	-------------------

GRÁFICO NÚMERO 66	
RETROALIMENTACION	
TOTAL ACUERDO	2
ACUERDO	5
DESACUERDO	2
TOTAL DESACUERDO	0
NO APLICA	0



El gráfico número 68 indica que el 56% de los expertos evaluadores está de acuerdo, otro 22% está en total acuerdo y el 22% está en desacuerdo con que el la retroalimentación es amigable no amenazante ni agresiva.

11.1.4 Cuadros comparativos

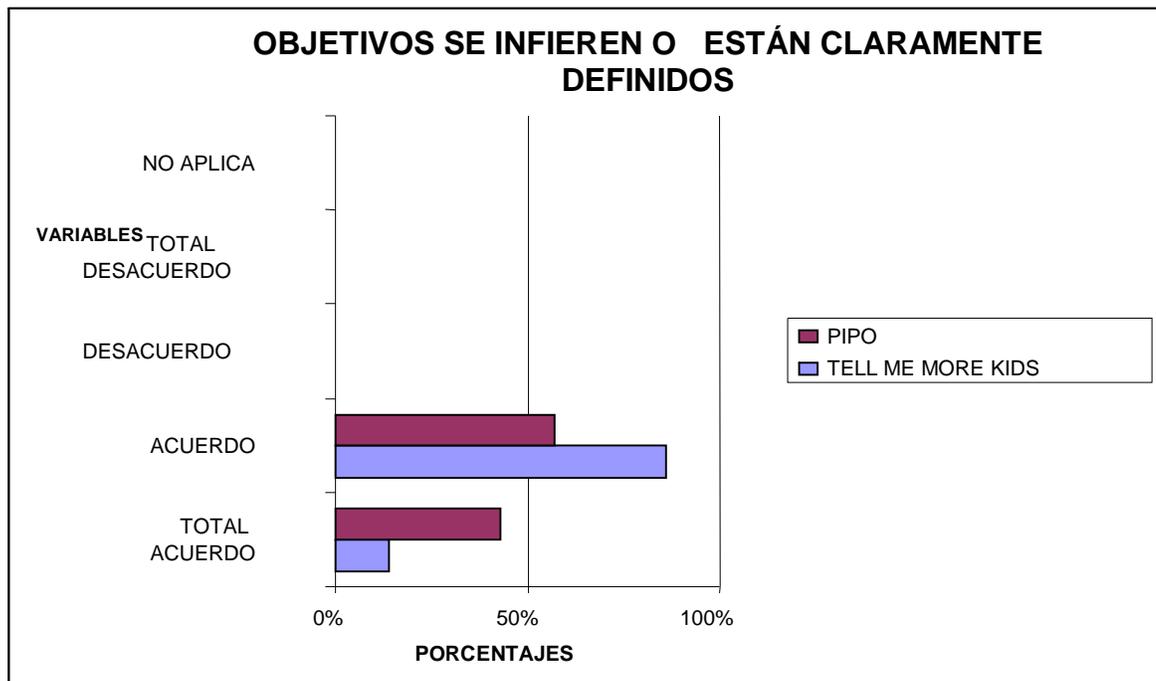
Los siguientes cuadros comparativos, muestran la relación, entre la información obtenida de cada uno de los software evaluados. Una vez terminada la comparación se realizará un análisis comparativo general de los resultados.

Cada cuadro corresponde a cada uno de los aspectos considerados por los docentes evaluadores:

11.1.4.1 Cuadros Comparativos referentes a los objetivos

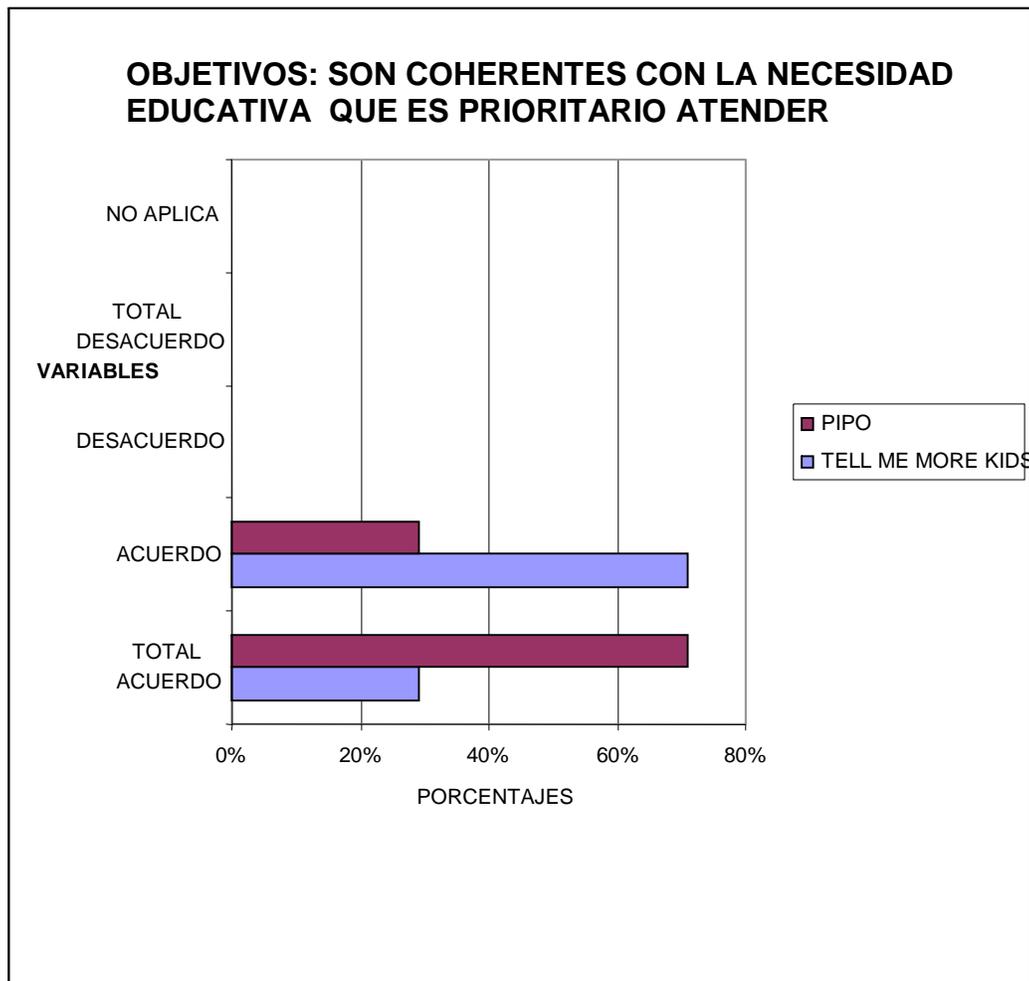
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 1

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	43%
ACUERDO	86%	57%
DESACUERDO	0%	0
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 2

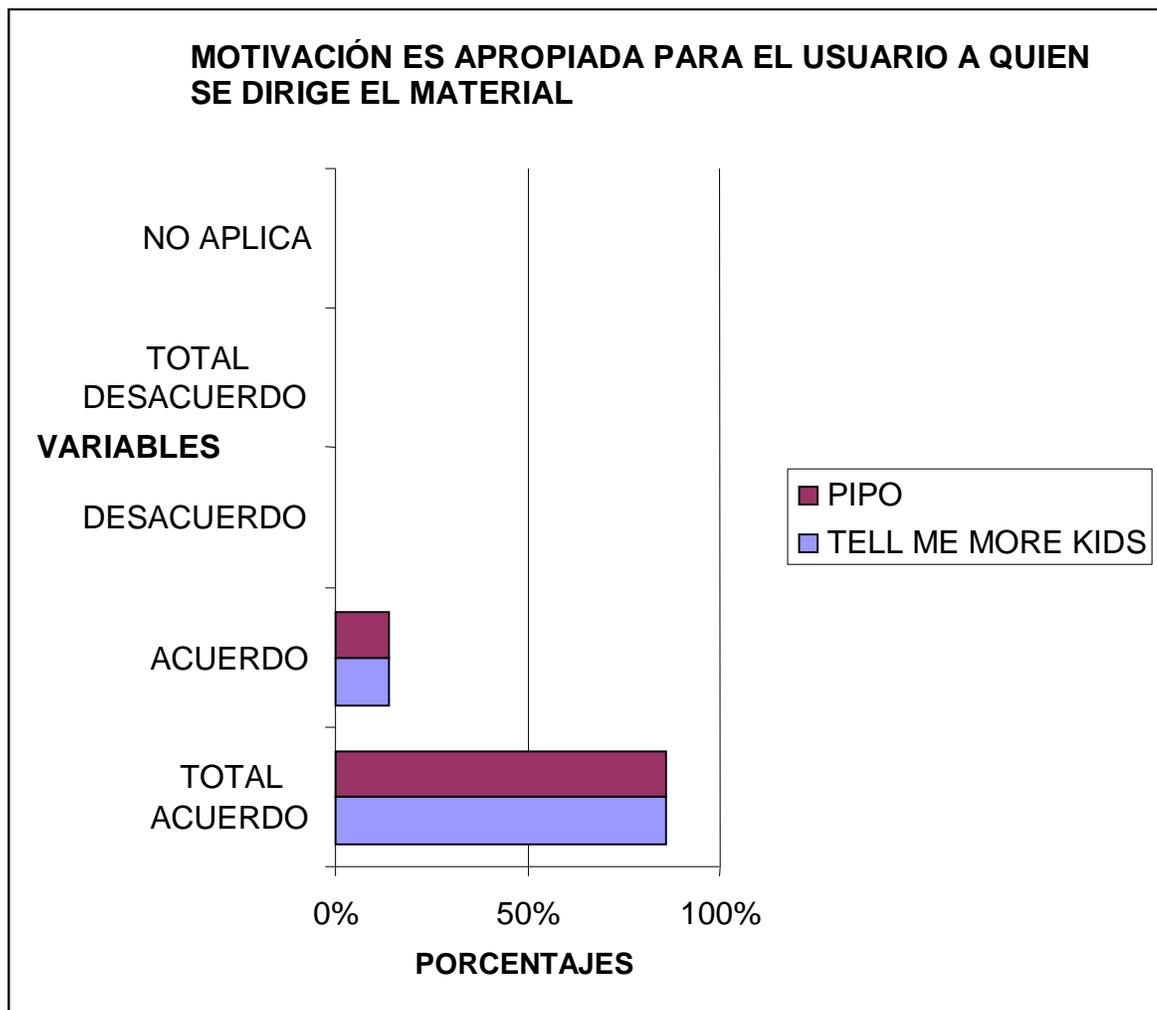
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	71%
ACUERDO	71%	29%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.2 Cuadros Comparativos referentes a la motivación

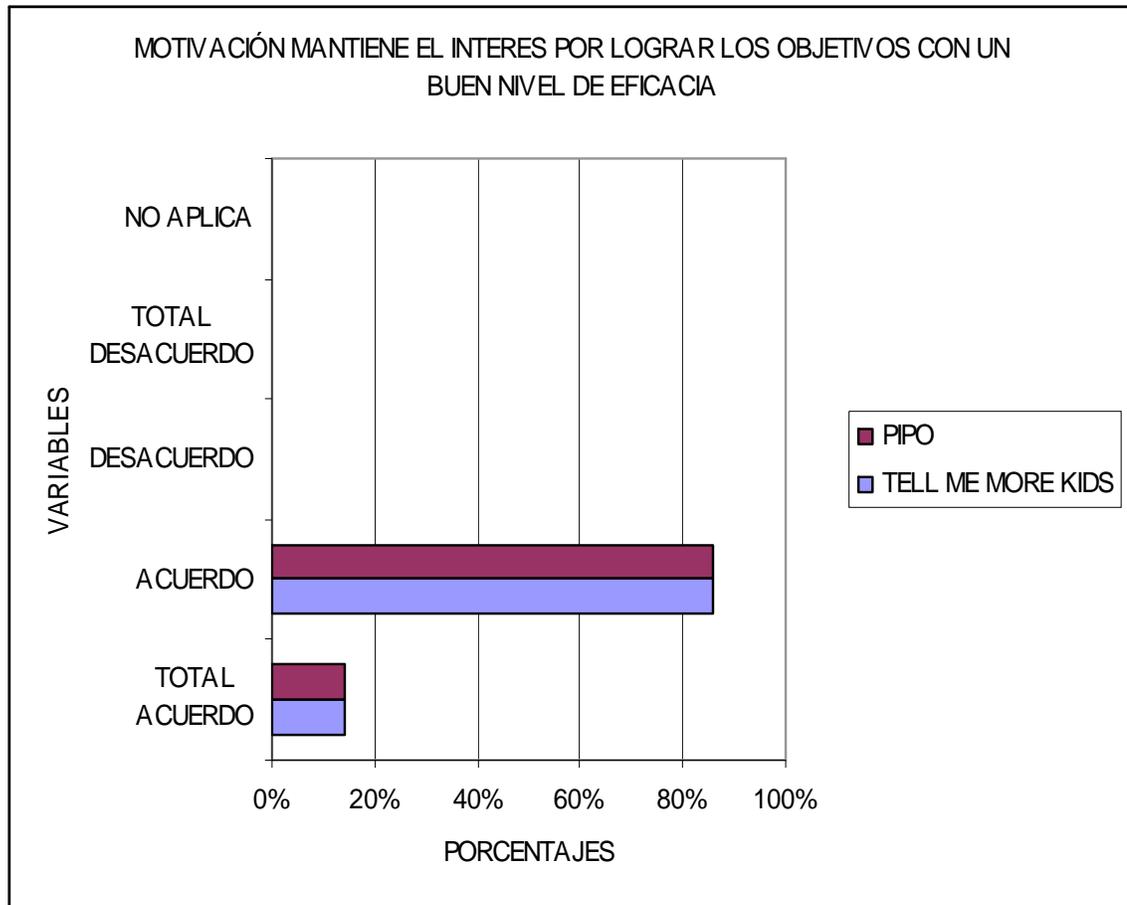
CUADRO COMPARATIVO NÚMRO 3

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	86%	86%
ACUERDO	14%	14%
DESACUERDO	0%	0
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



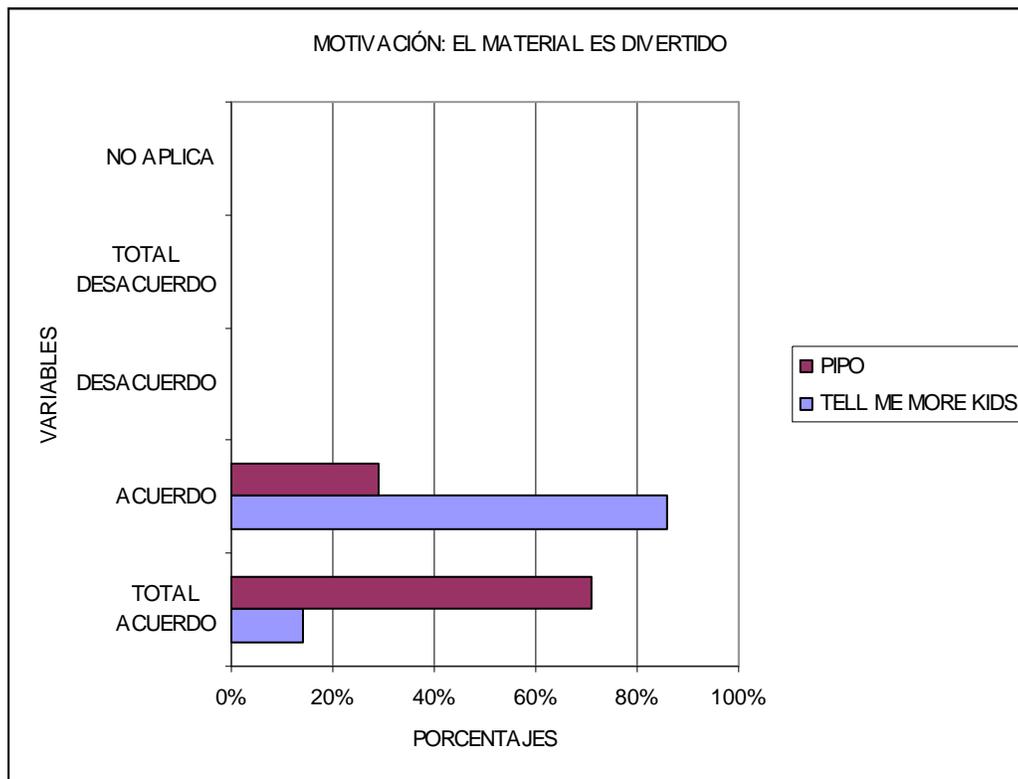
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 4

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	14%
ACUERDO	86%	86%
DESACUERDO	0%	0
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



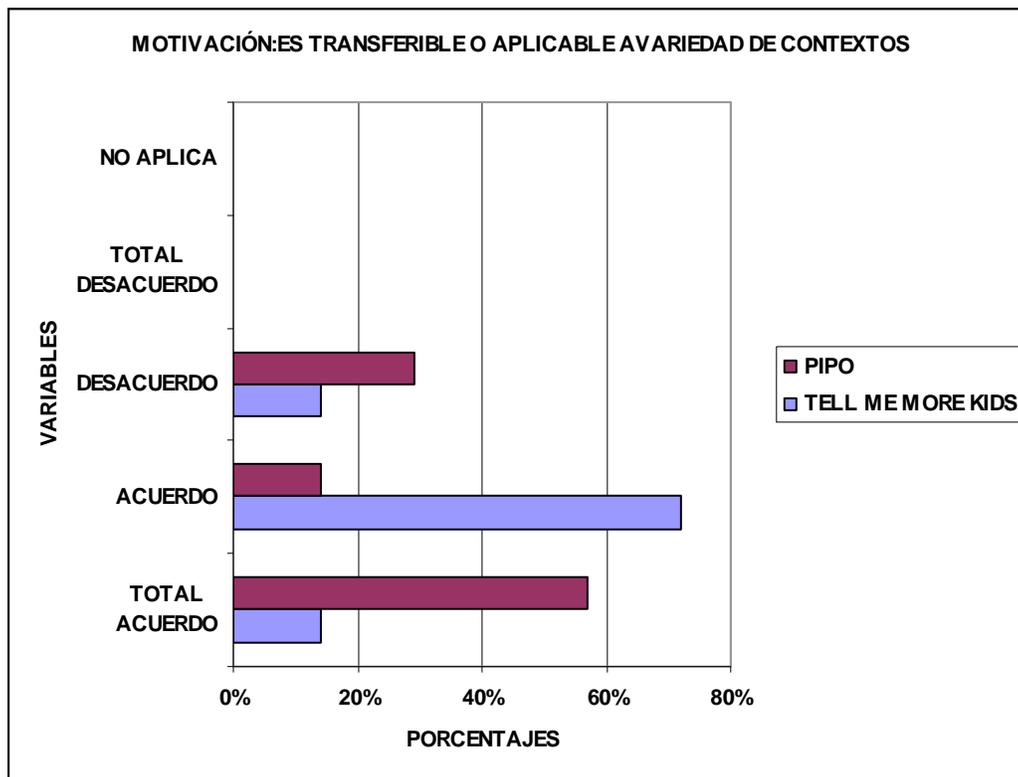
CUADRO COMPARATIVO NUMERO 5

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	71%
ACUERDO	86%	29%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÉMRO 6

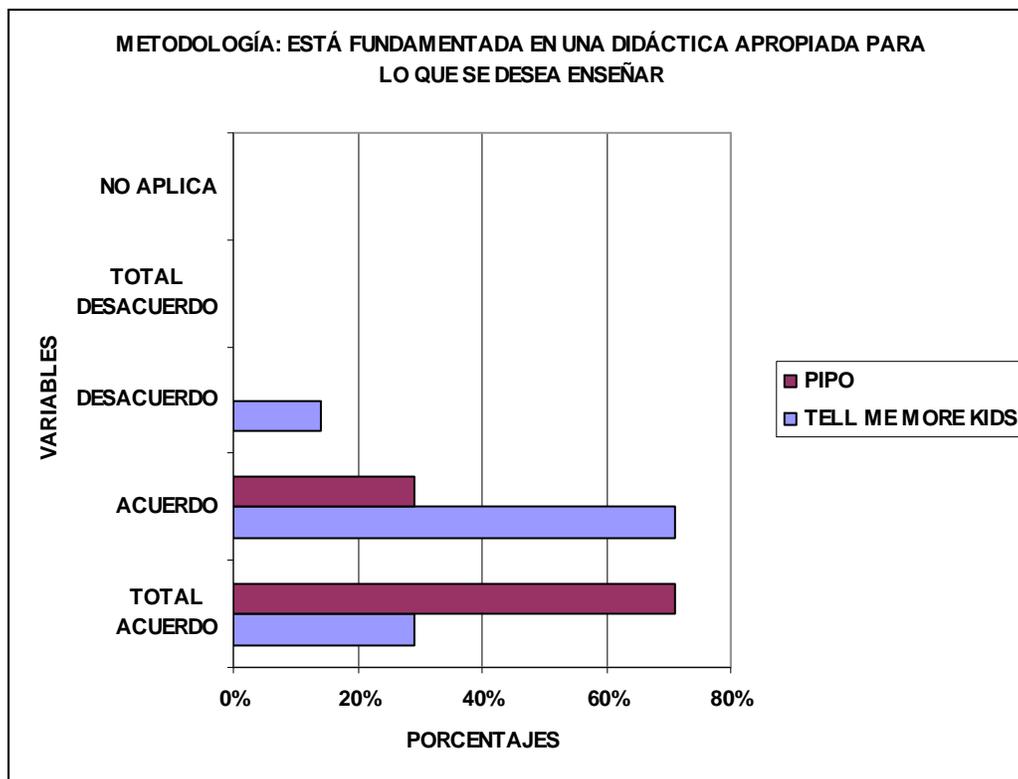
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	57%
ACUERDO	72%	14%
DESACUERDO	14%	29%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.3 Cuadros Comparativos referentes a la metodología

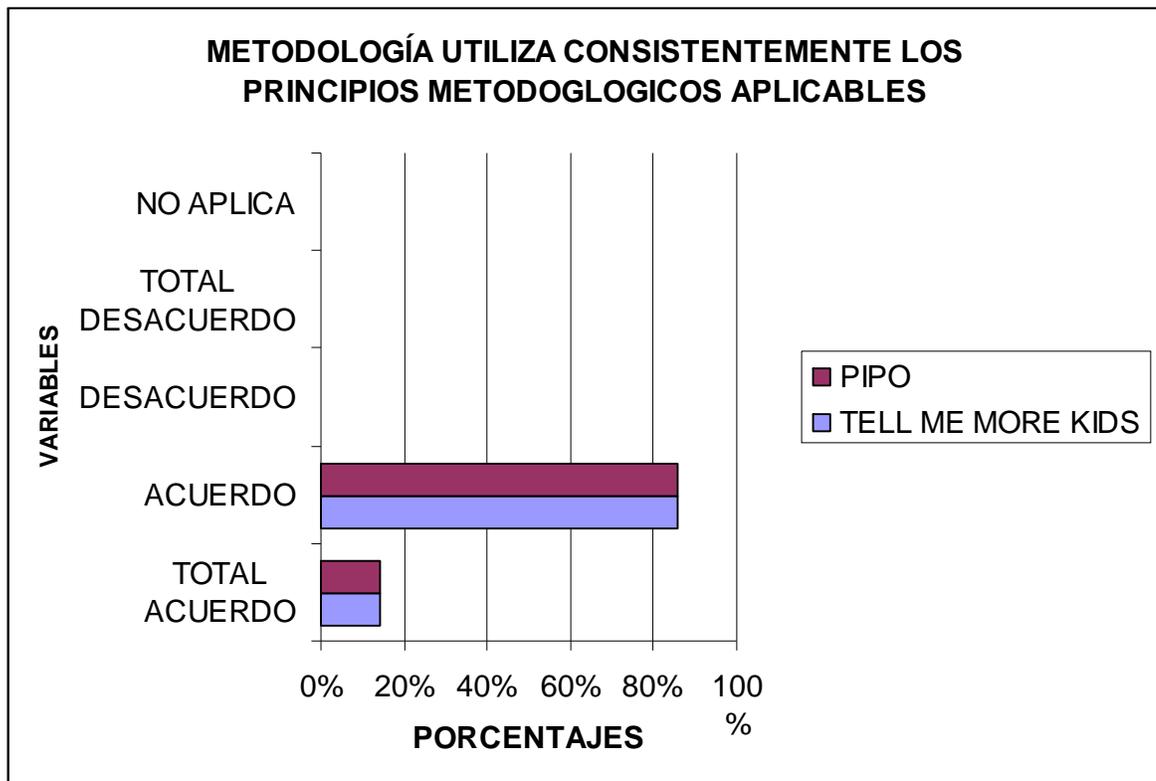
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 7

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	71%
ACUERDO	71%	29%
DESACUERDO	14%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



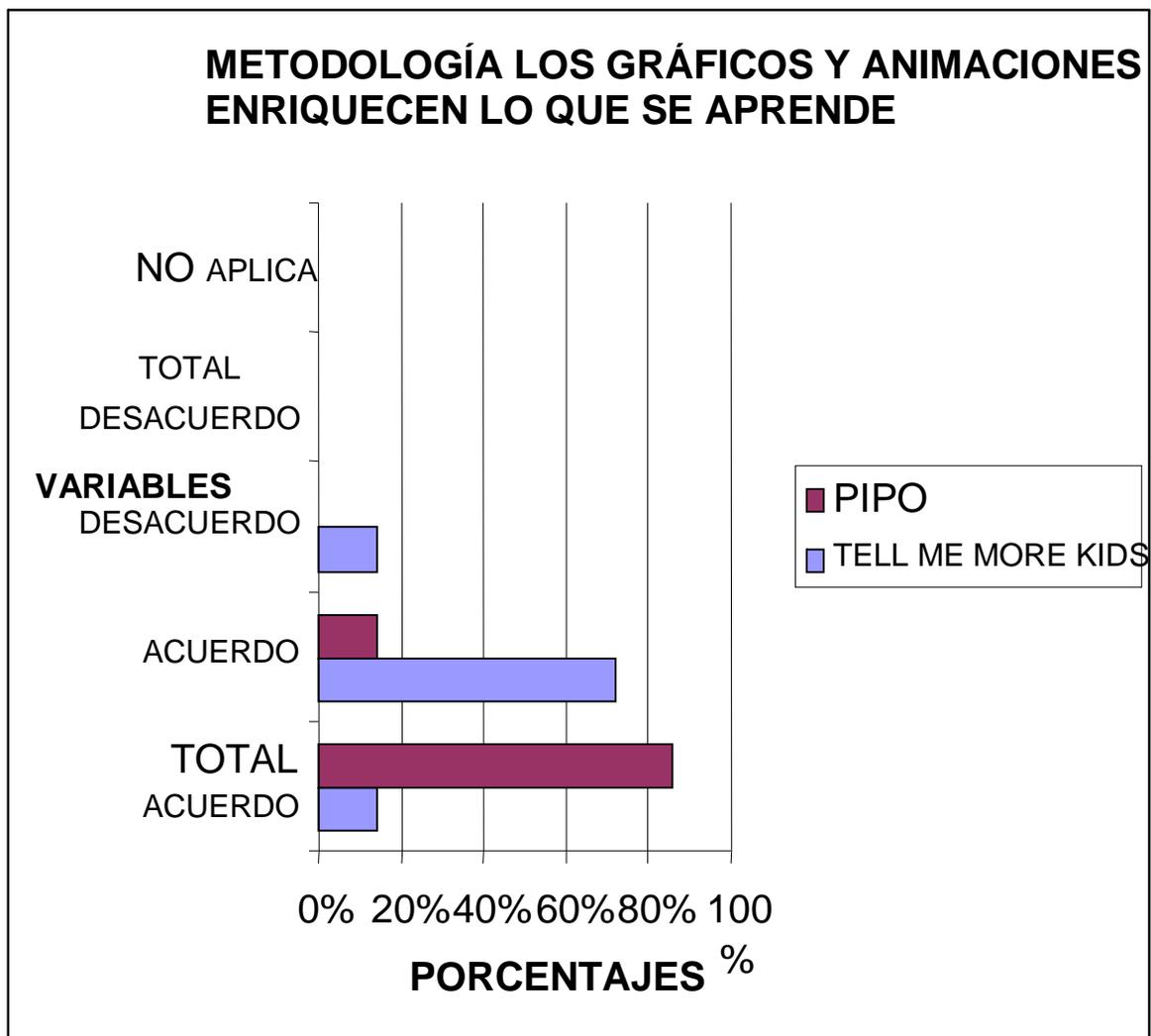
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 8

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	14%
ACUERDO	86%	86%
DESACUERDO	0	0
TOTAL DESACUERDO	0	0
NO APLICA	0	0



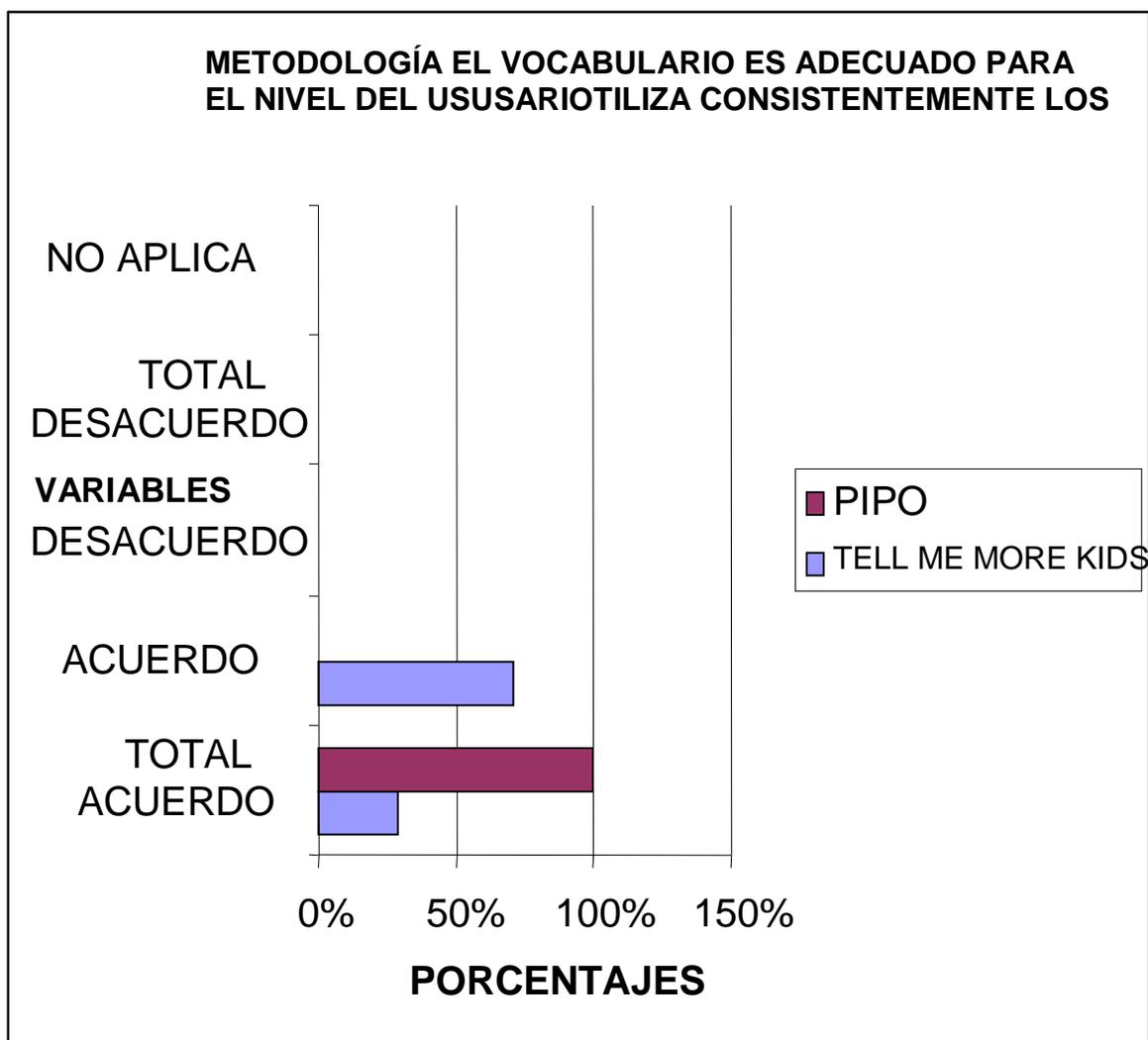
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 9

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	86%
ACUERDO	72%	14%
DESACUERDO	14%	0
TOTAL DESACUERDO	0	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 10

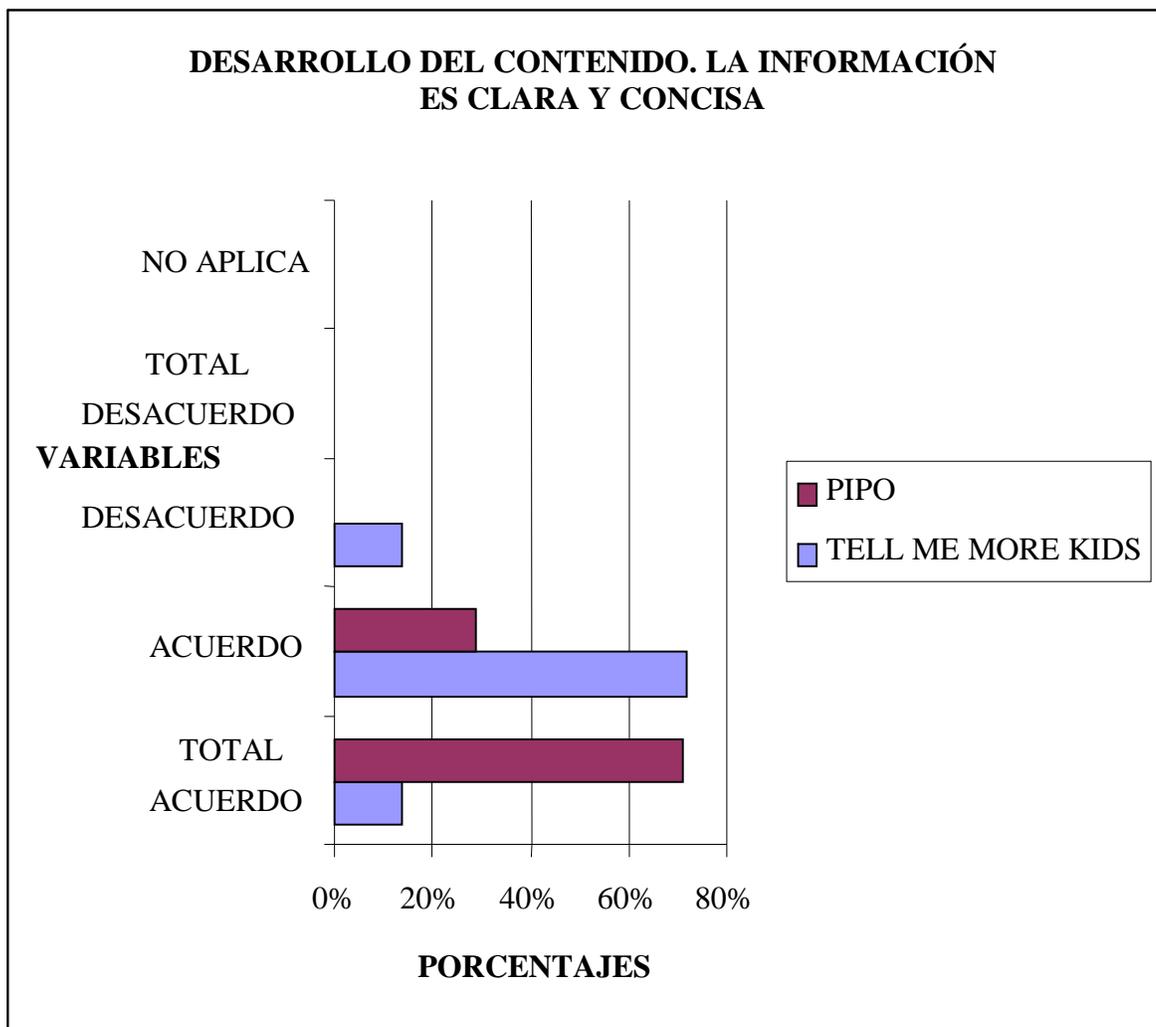
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	100%
ACUERDO	71%	0%
DESACUERDO	0%	0
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.4 Cuadros Comparativos referentes al desarrollo del contenido

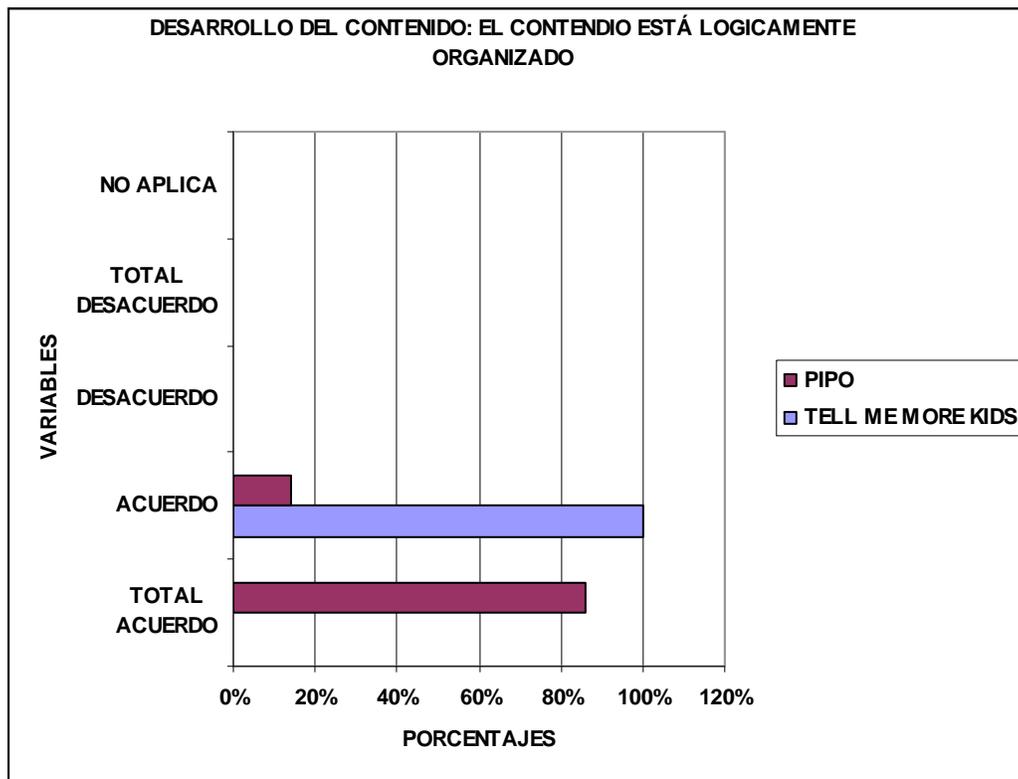
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 11

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	71%
ACUERDO	72%	29%
DESACUERDO	14%	0
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



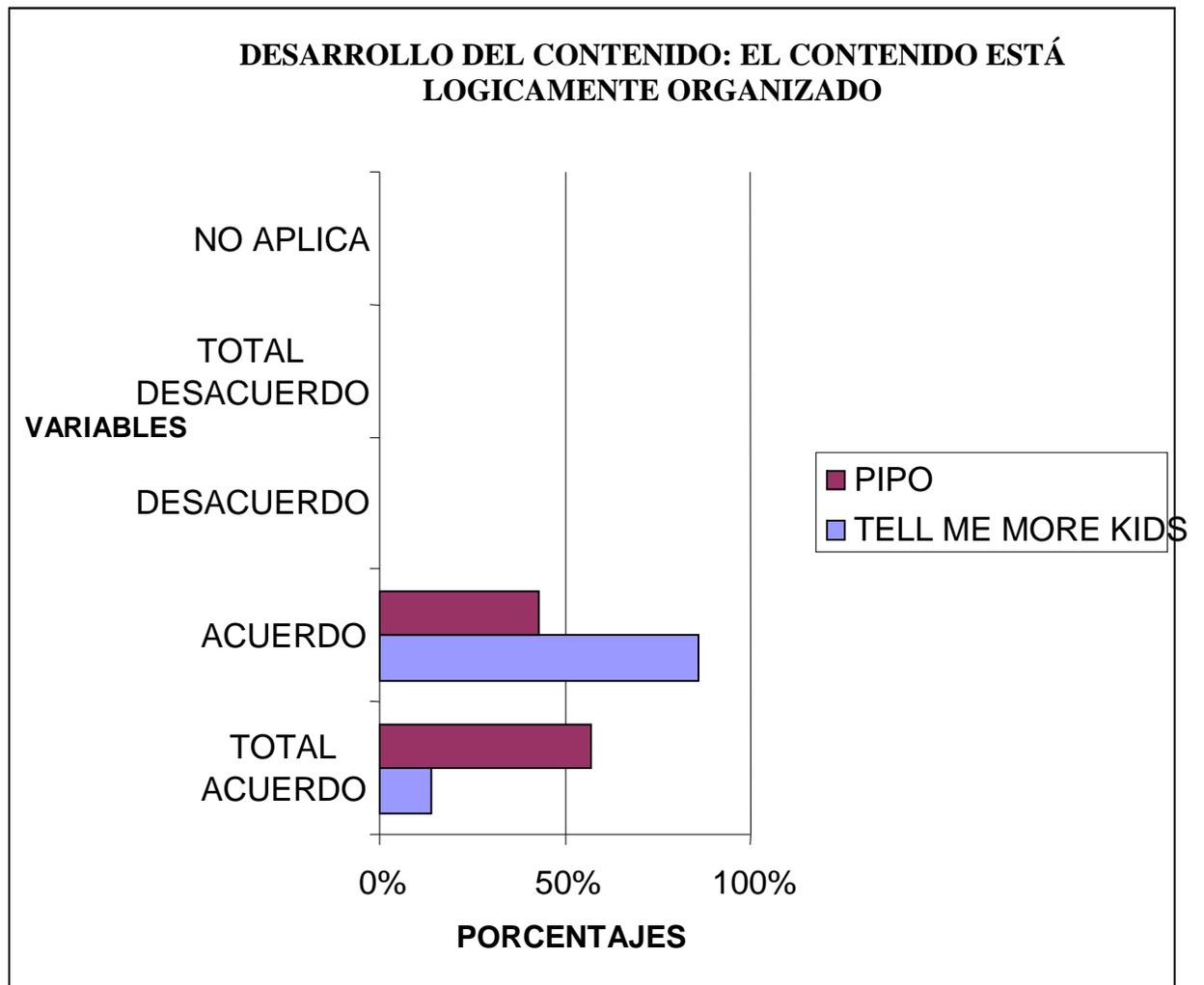
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 12

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	86%
ACUERDO	100%	14%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



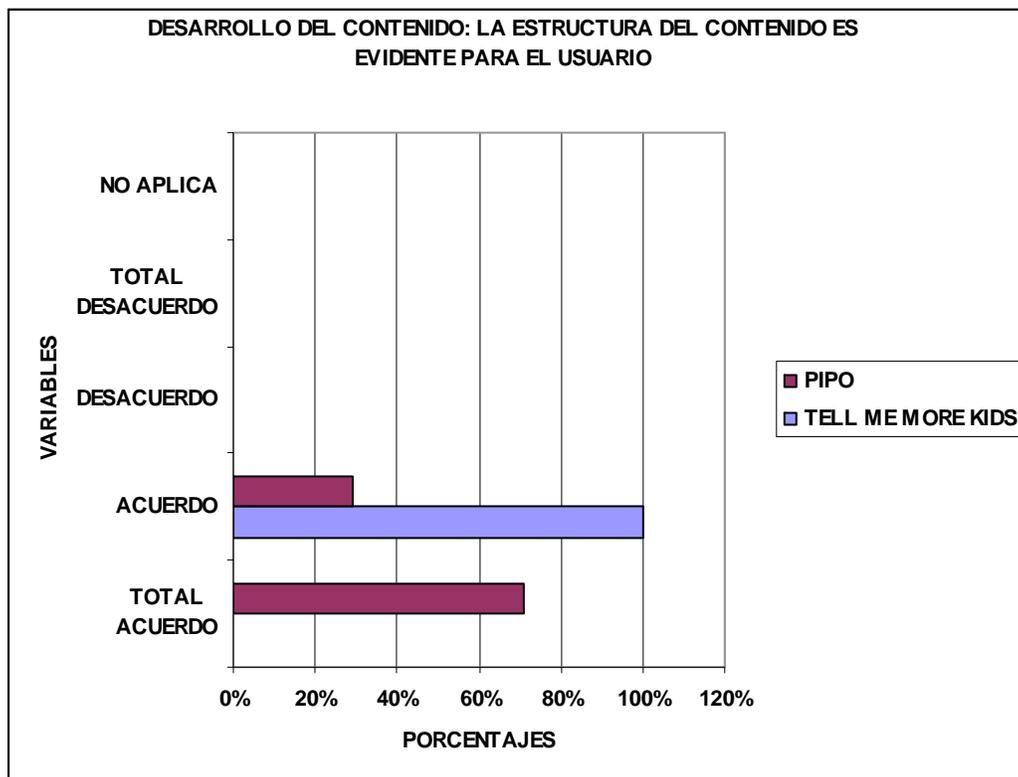
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 13

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	57%
ACUERDO	86%	43%
DESACUERDO	0%	0
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



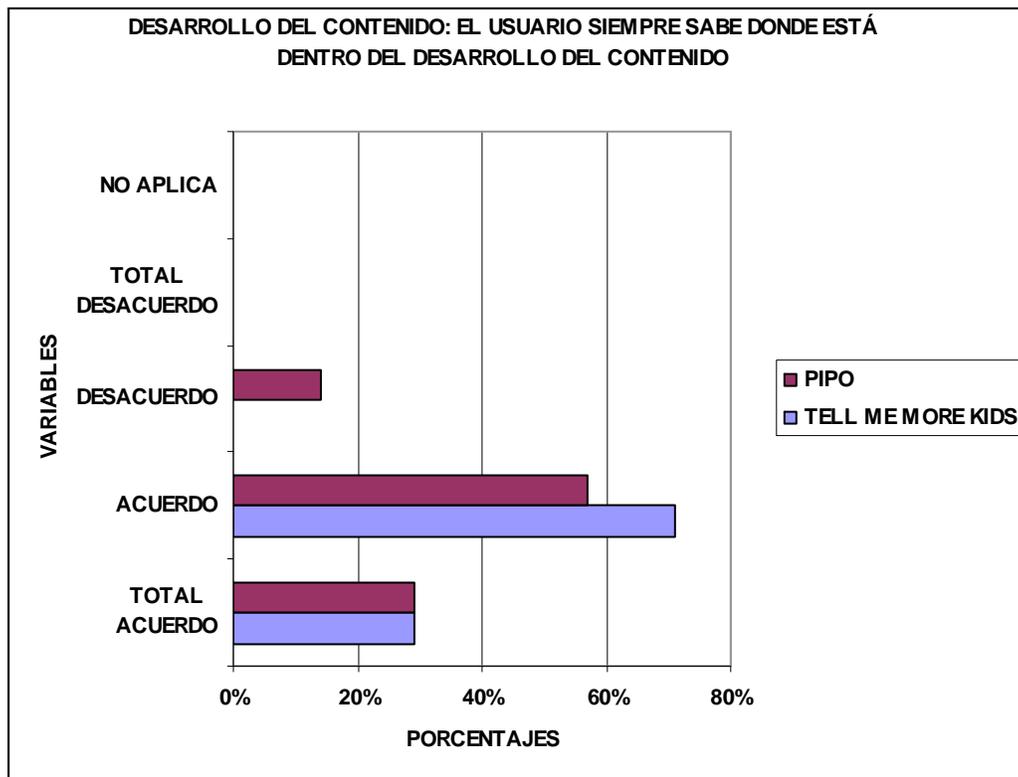
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 14

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	71%
ACUERDO	100%	29%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 15

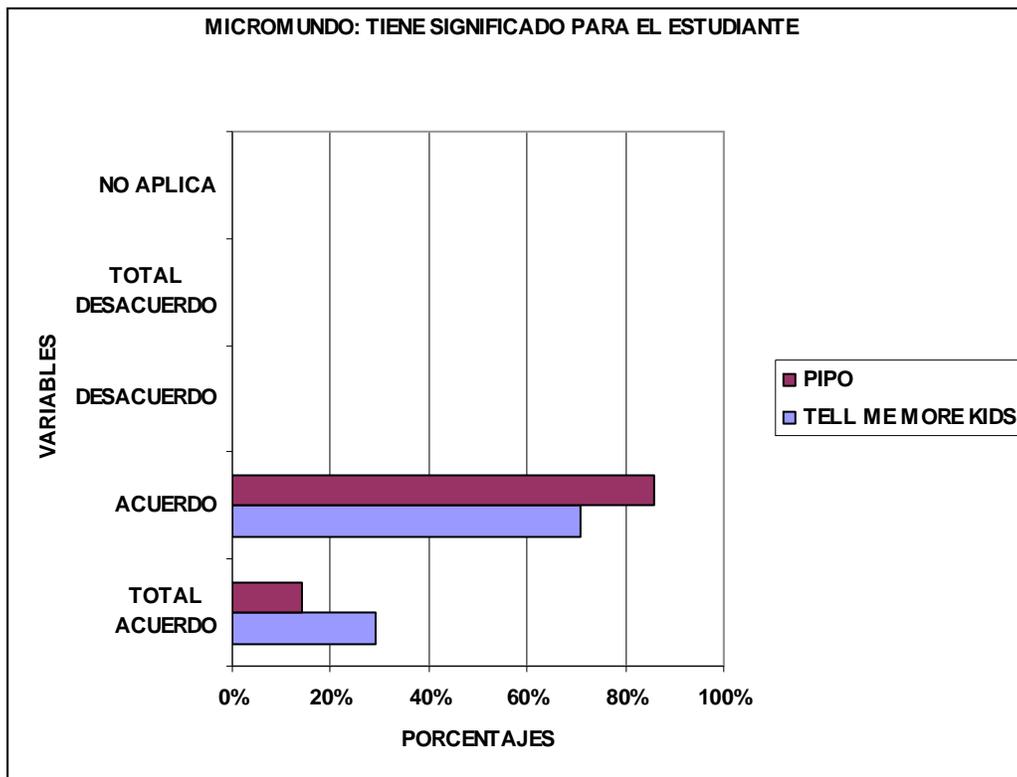
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	29%
ACUERDO	71%	57%
DESACUERDO	0%	14%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.1 Cuadros Comparativos referentes al micromundo

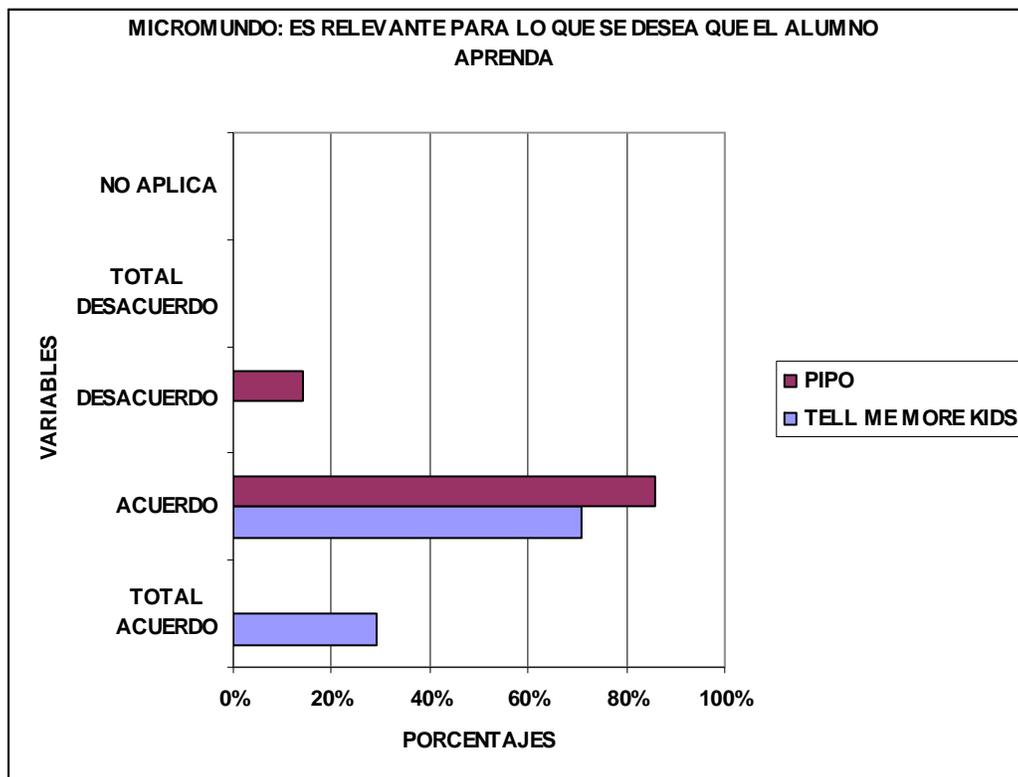
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 16

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	14%
ACUERDO	71%	86%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



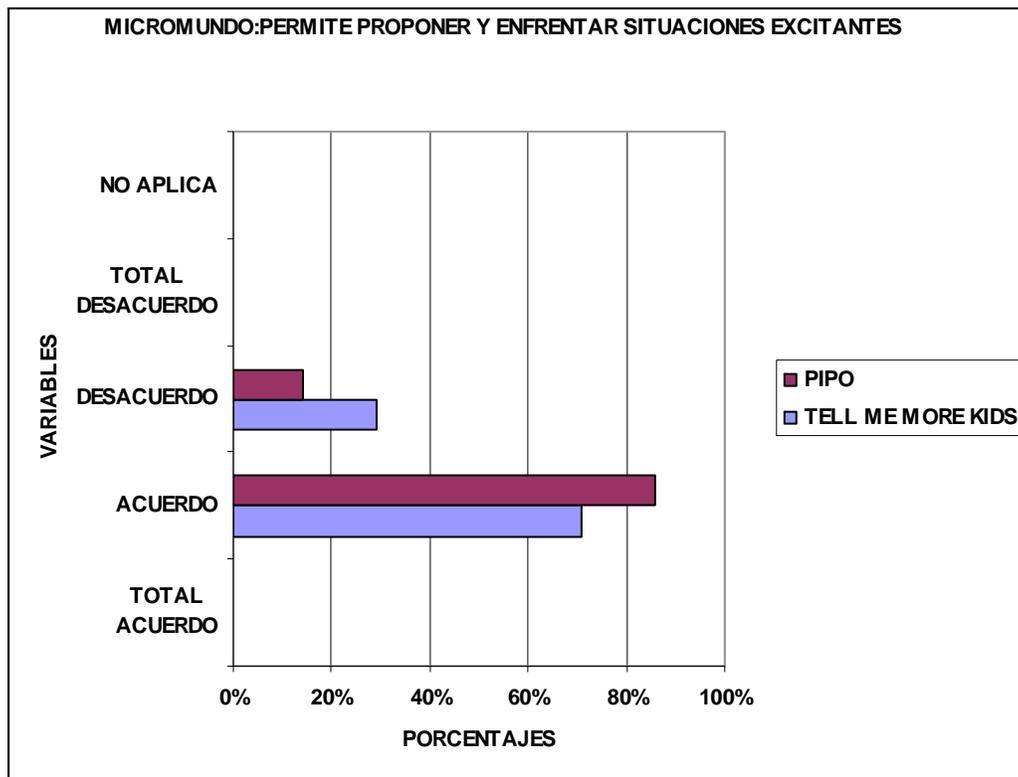
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 17

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	0%
ACUERDO	71%	86%
DESACUERDO	0%	14%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



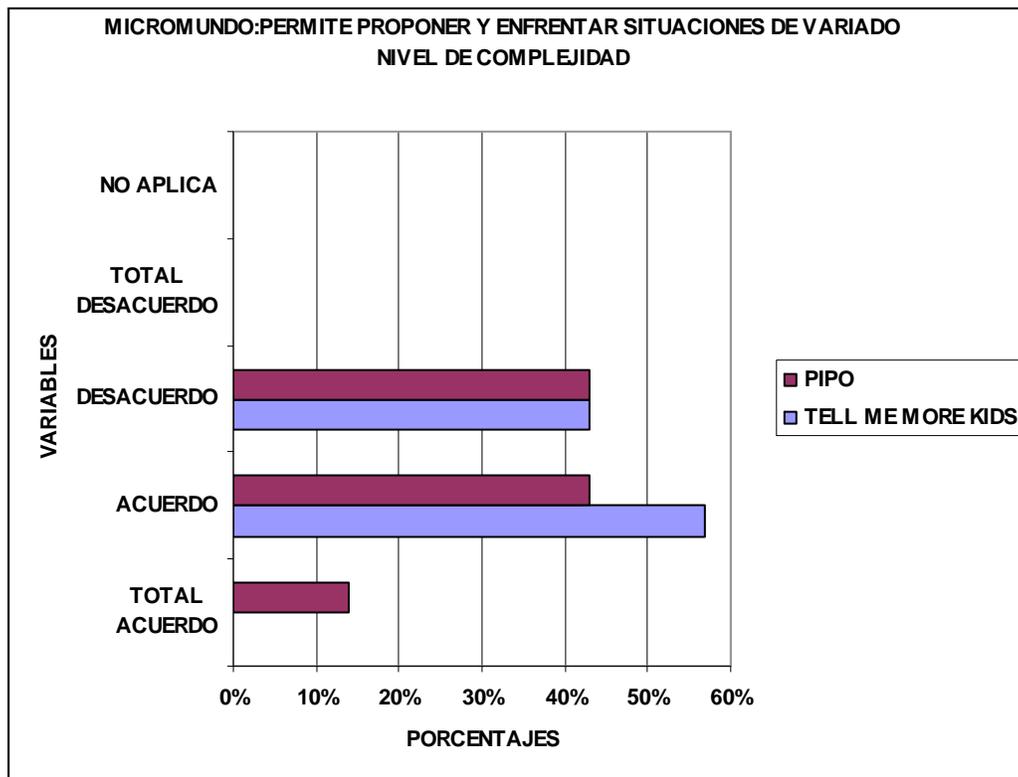
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 18

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	0%
ACUERDO	71%	86%
DESACUERDO	29%	14%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



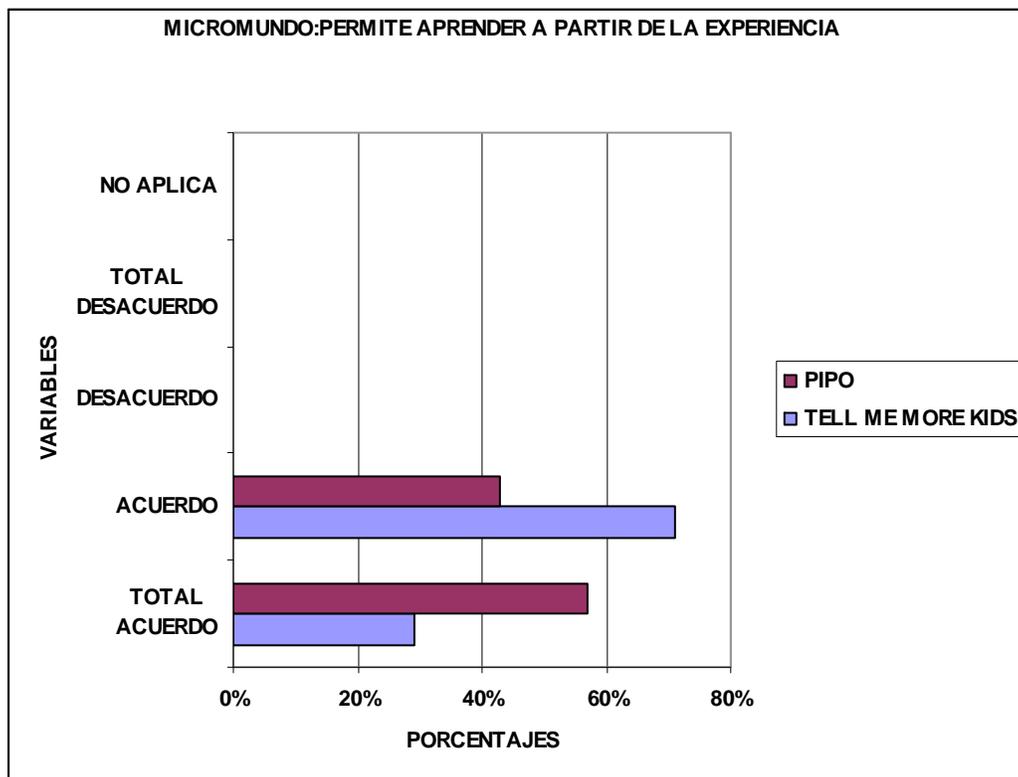
CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 19

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	14%
ACUERDO	57%	43%
DESACUERDO	43%	43%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 20

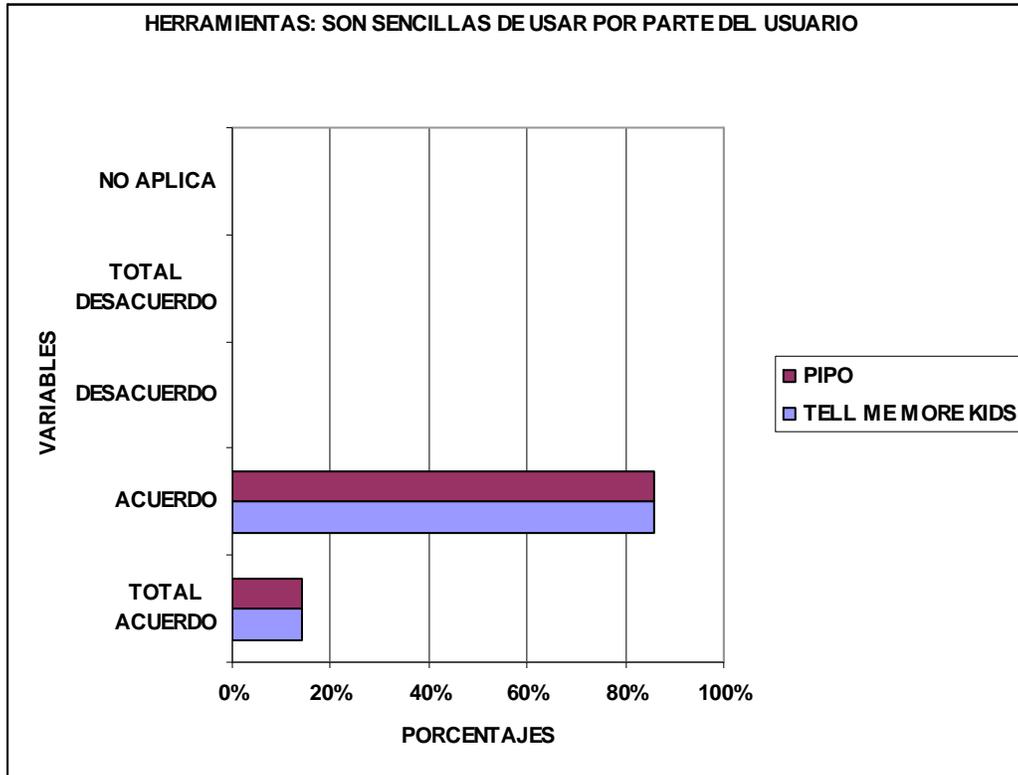
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	29%	57%
ACUERDO	71%	43%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 21

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
-----------	-------------------	------

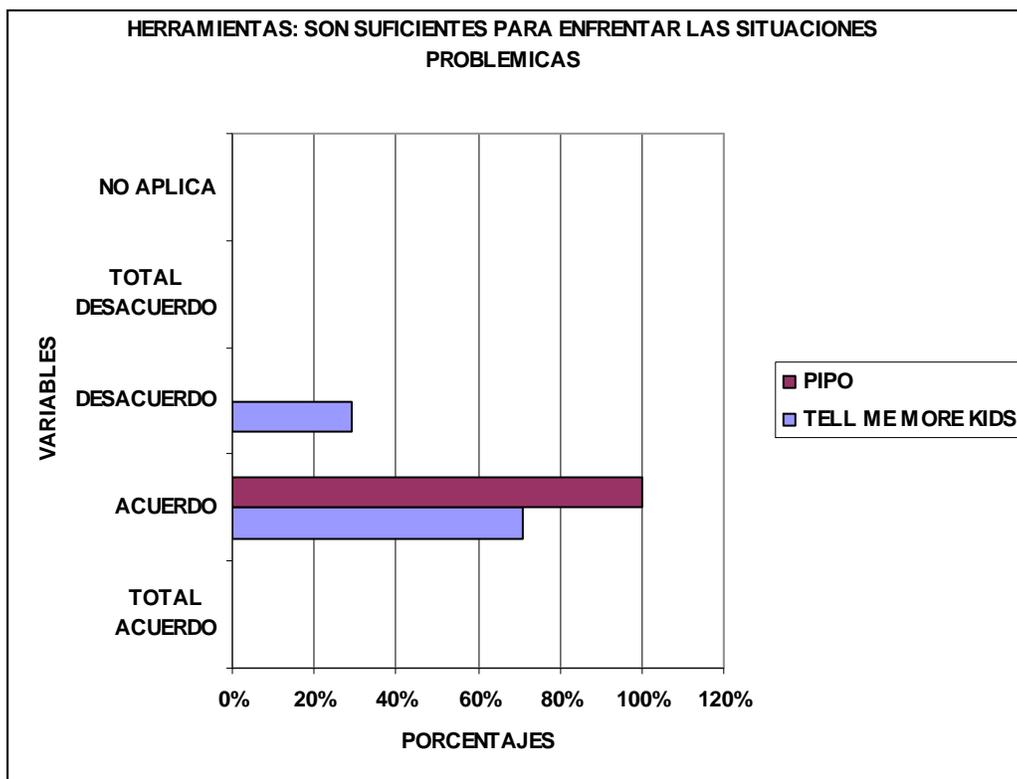
TOTAL ACUERDO	14%	14%
ACUERDO	86%	86%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.6 Cuadros Comparativos referentes a las herramientas

CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 22

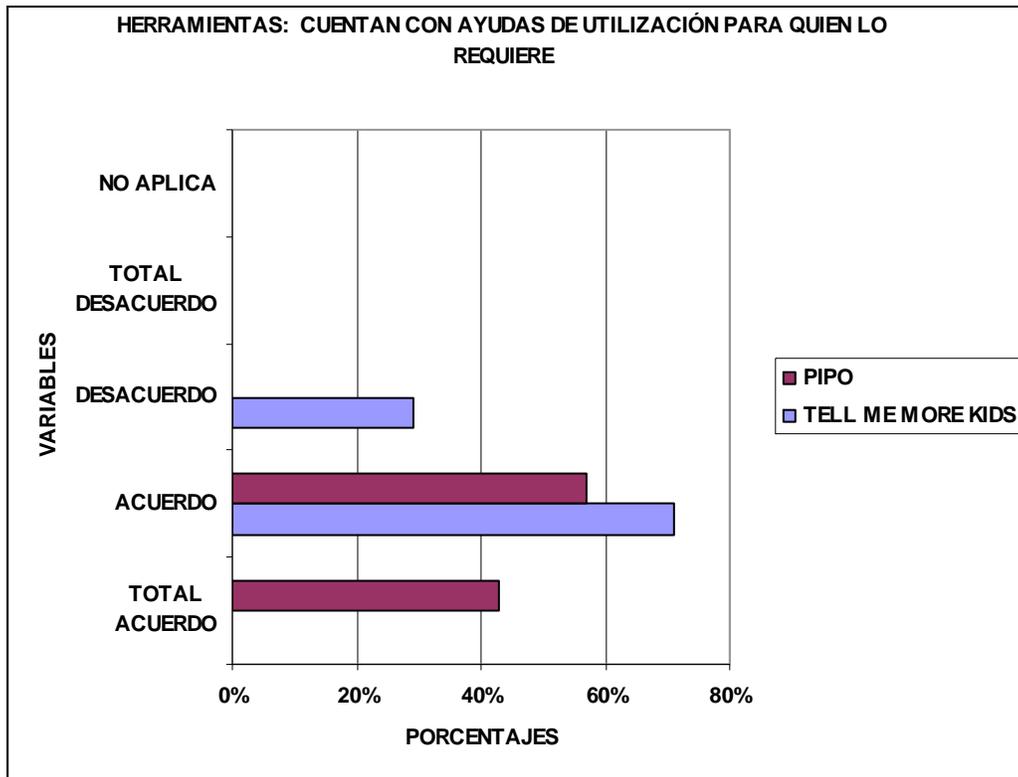
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	0%
ACUERDO	71%	100%
DESACUERDO	29%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 23

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
-----------	-------------------	------

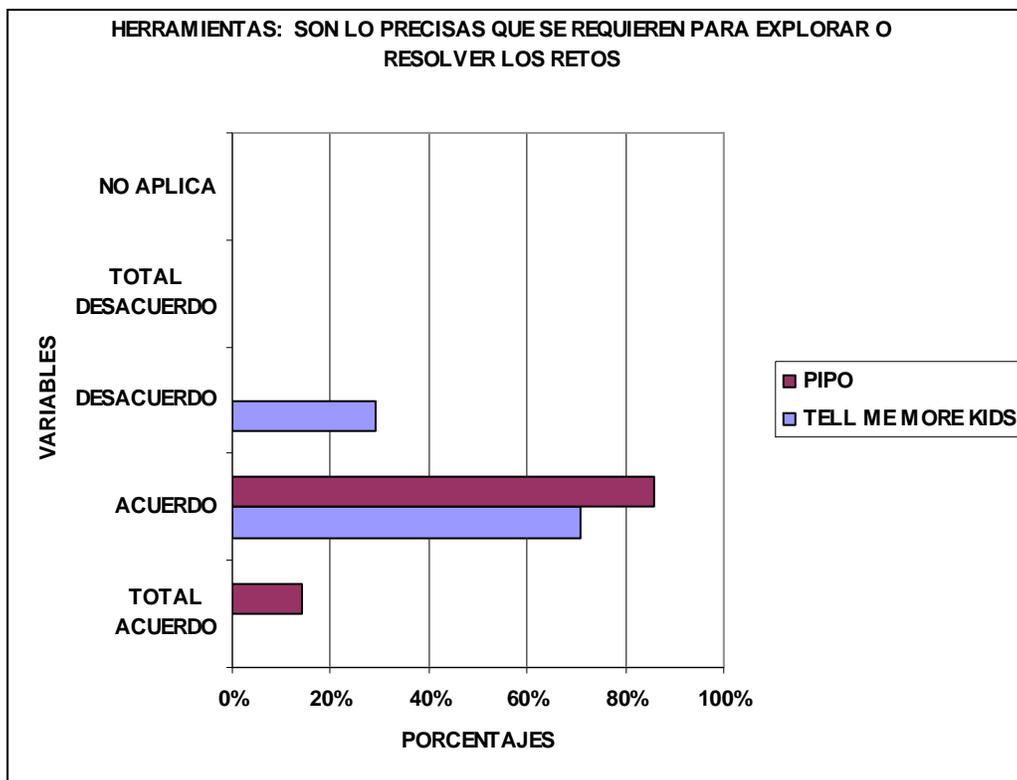
TOTAL ACUERDO	0%	43%
ACUERDO	71%	57%
DESACUERDO	29%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 24

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
-----------	-------------------	------

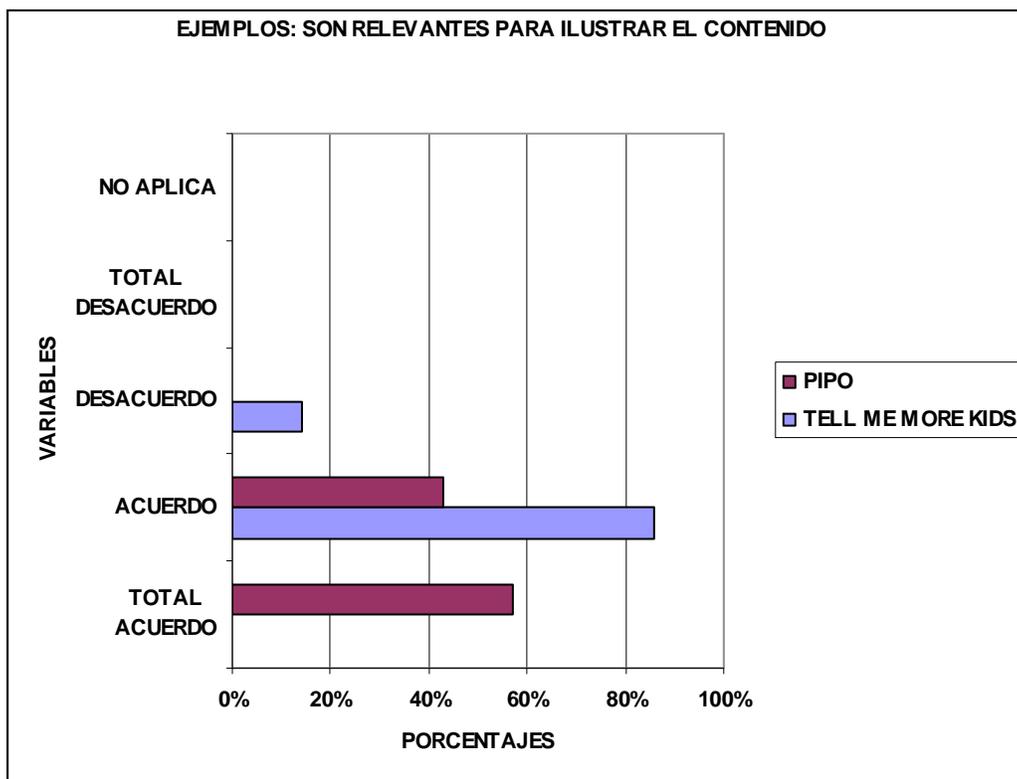
TOTAL ACUERDO	0%	14%
ACUERDO	71%	86%
DESACUERDO	29%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.6 Cuadros Comparativos referentes a los ejemplos

CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 25

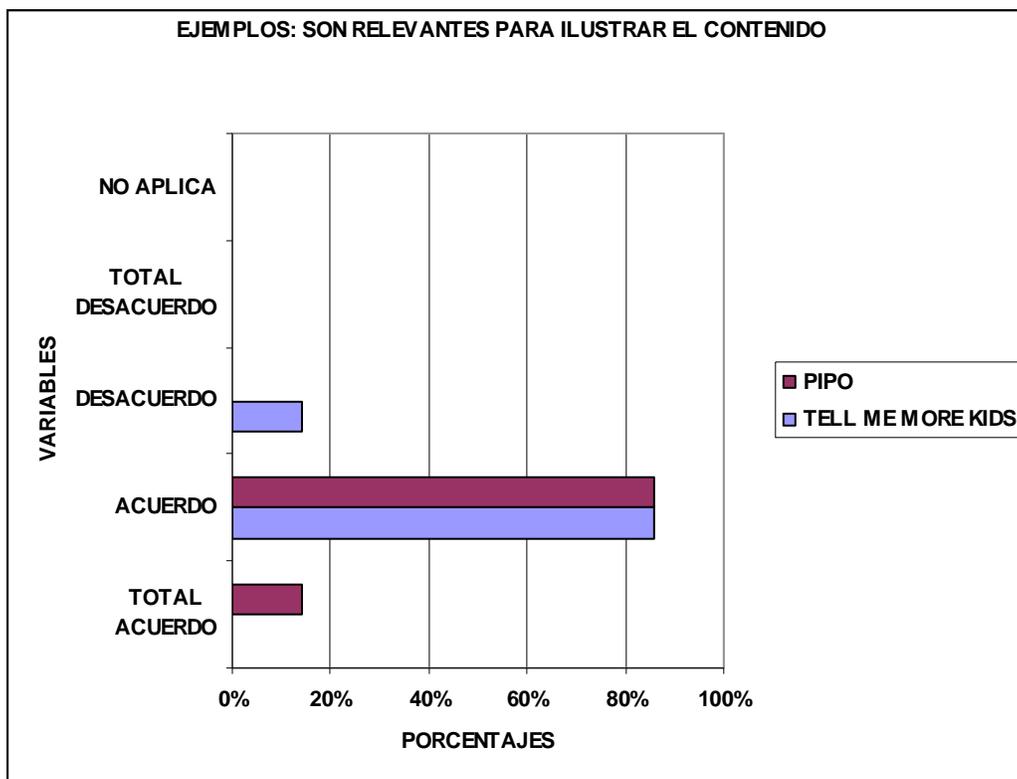
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	57%
ACUERDO	86%	43%
DESACUERDO	14%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 26

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	14%

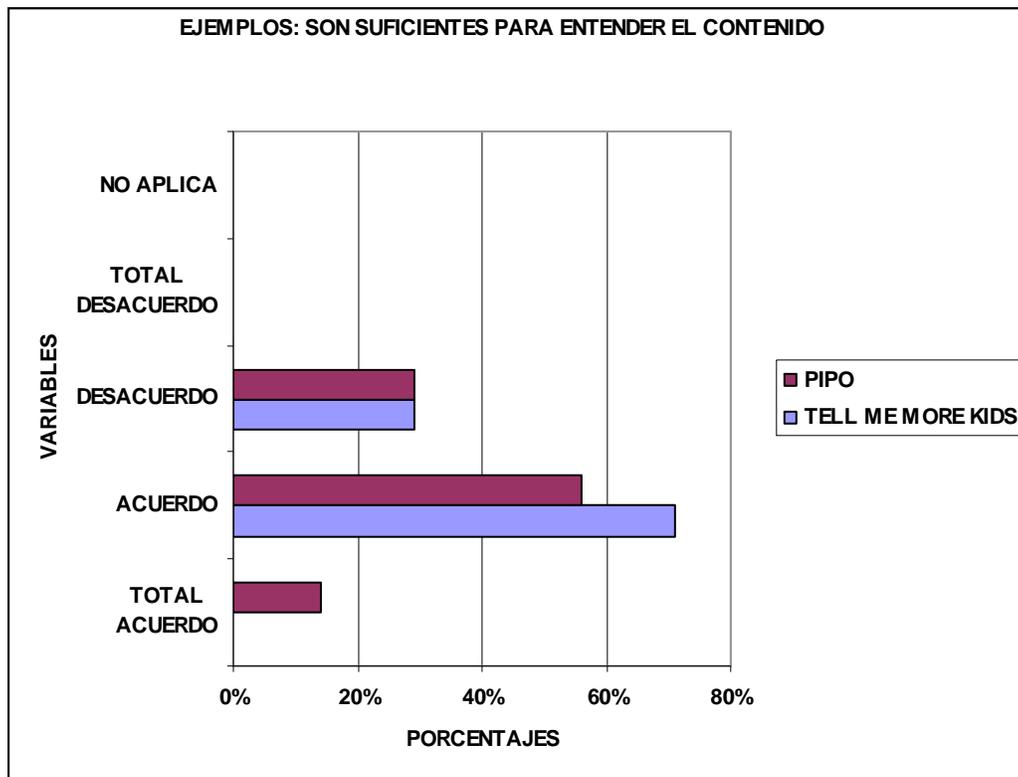
ACUERDO	86%	86%
DESACUERDO	14%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 27

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	14%

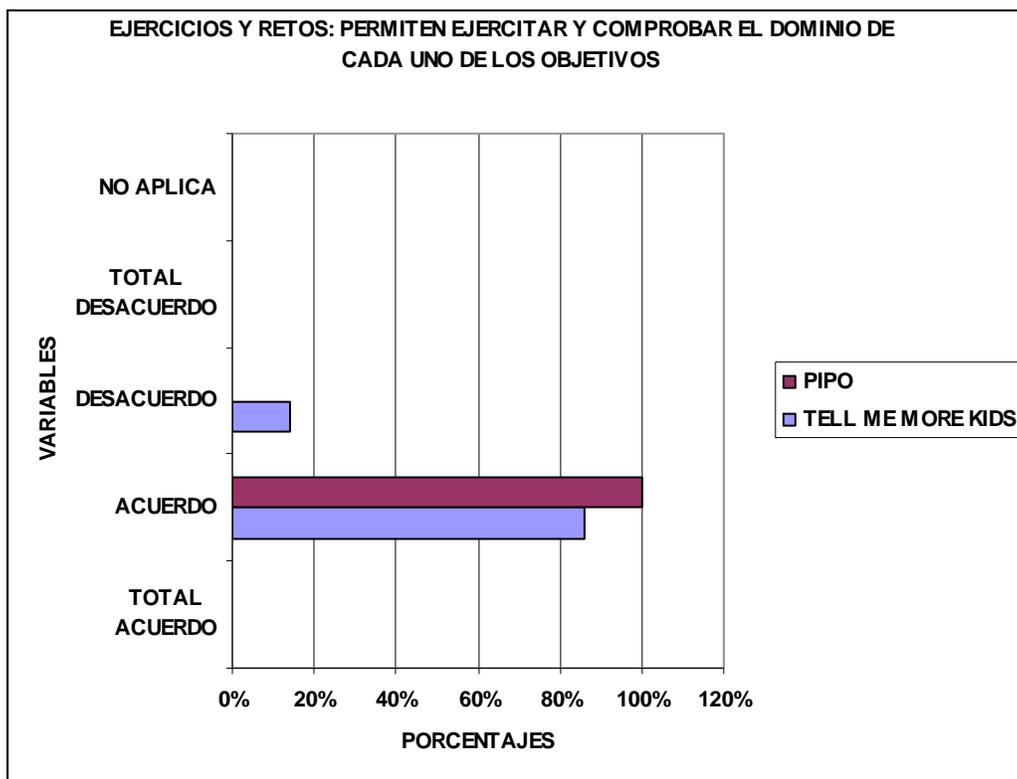
ACUERDO	71%	56%
DESACUERDO	29%	29%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.7 Cuadros Comparativos referentes a los ejercicios y retos

CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 28

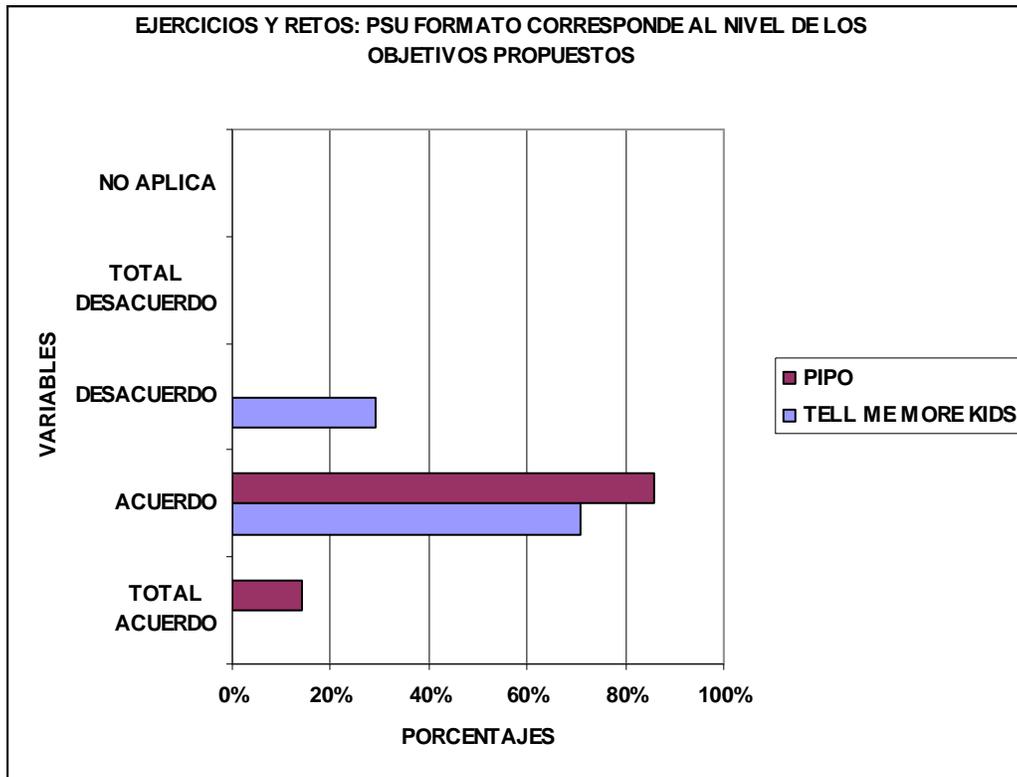
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	0%
ACUERDO	86%	100%
DESACUERDO	14%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 29

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	14%

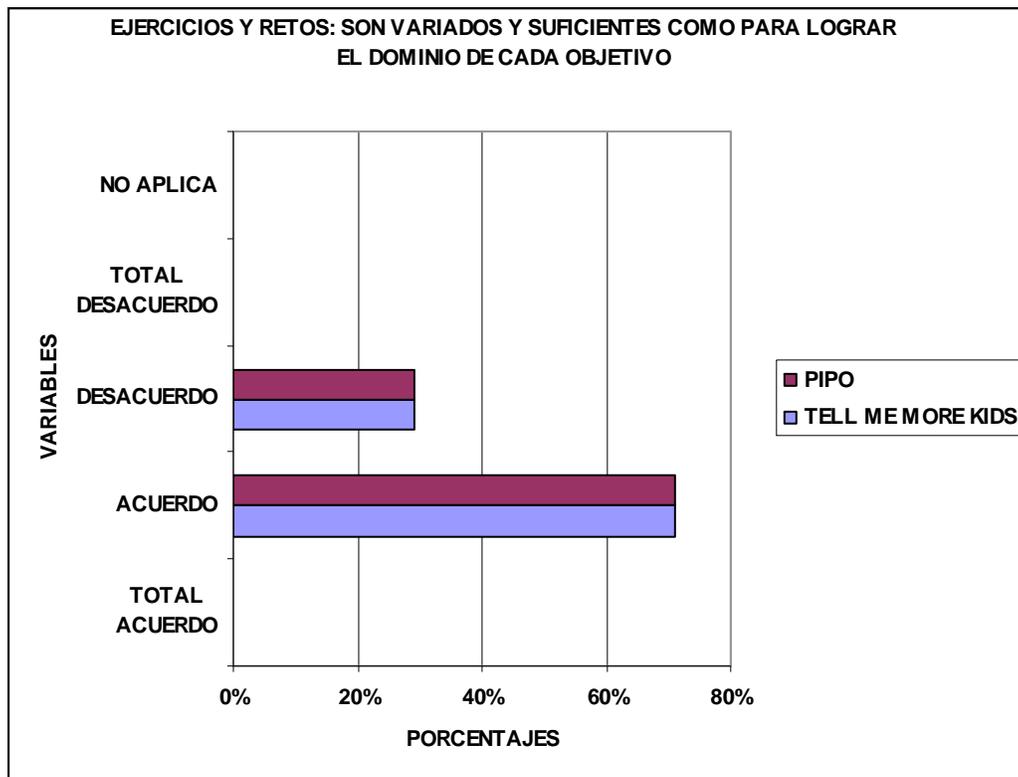
ACUERDO	71%	86%
DESACUERDO	29%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 30

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	0%

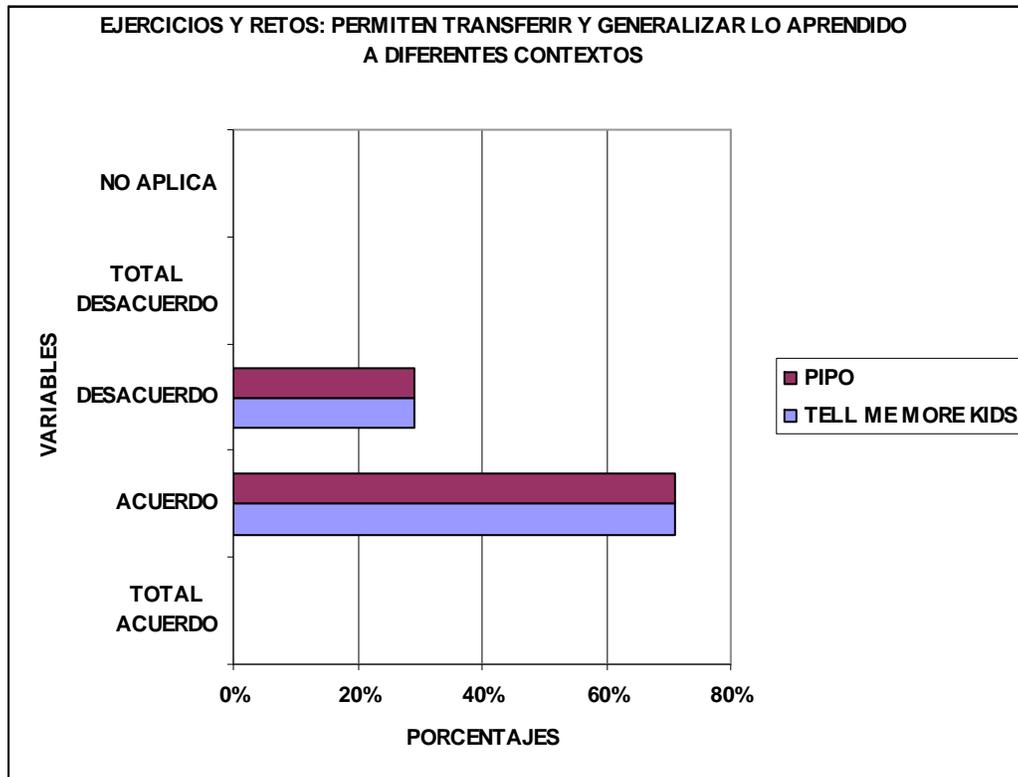
ACUERDO	71%	71%
DESACUERDO	29%	29%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 31

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	0%

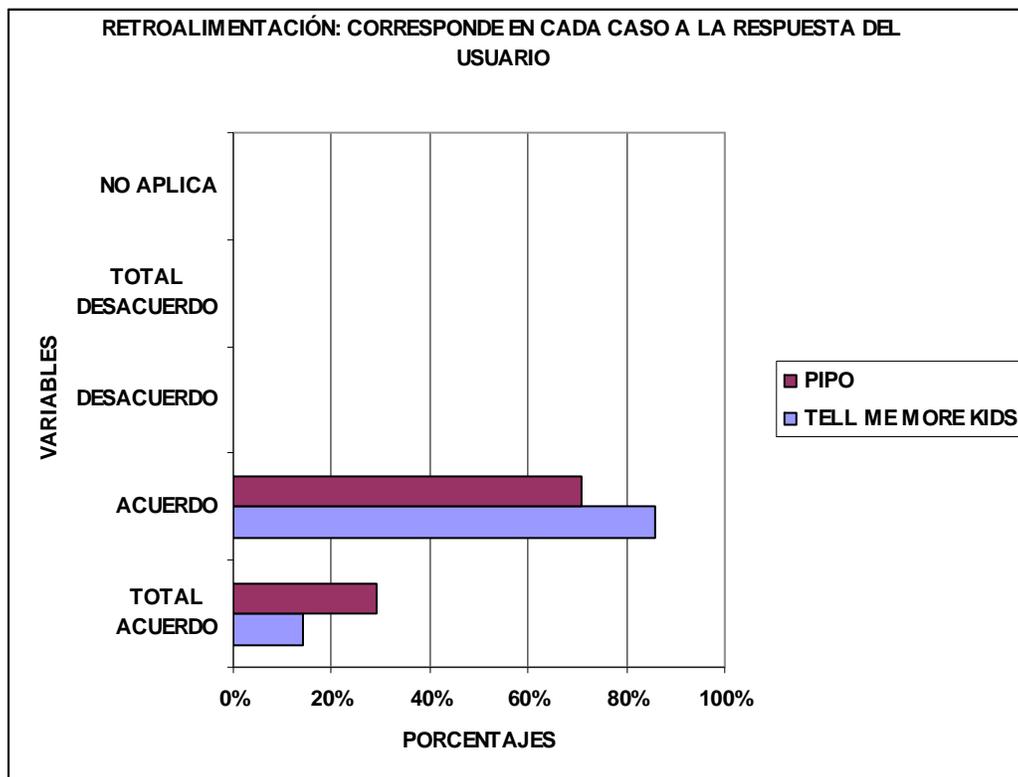
ACUERDO	71%	71%
DESACUERDO	29%	29%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.4.9 Cuadros Comparativos referentes a la retroalimentación

CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 32

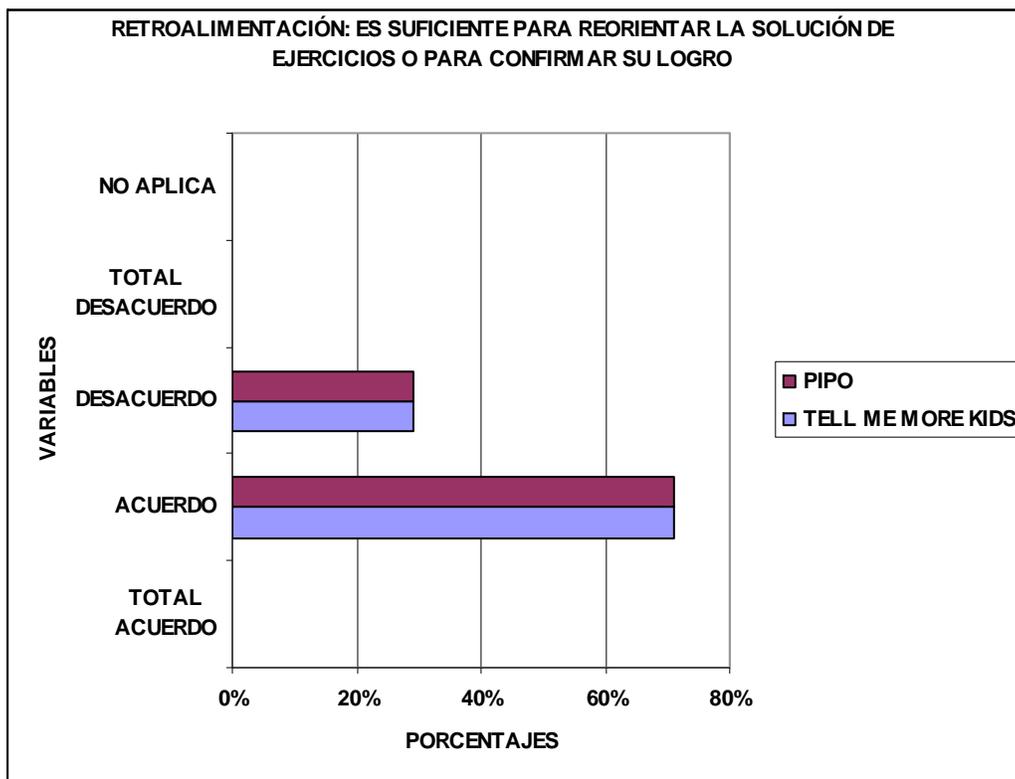
VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	14%	29%
ACUERDO	86%	71%
DESACUERDO	0%	0%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 33

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	0%	0%
ACUERDO	71%	71%

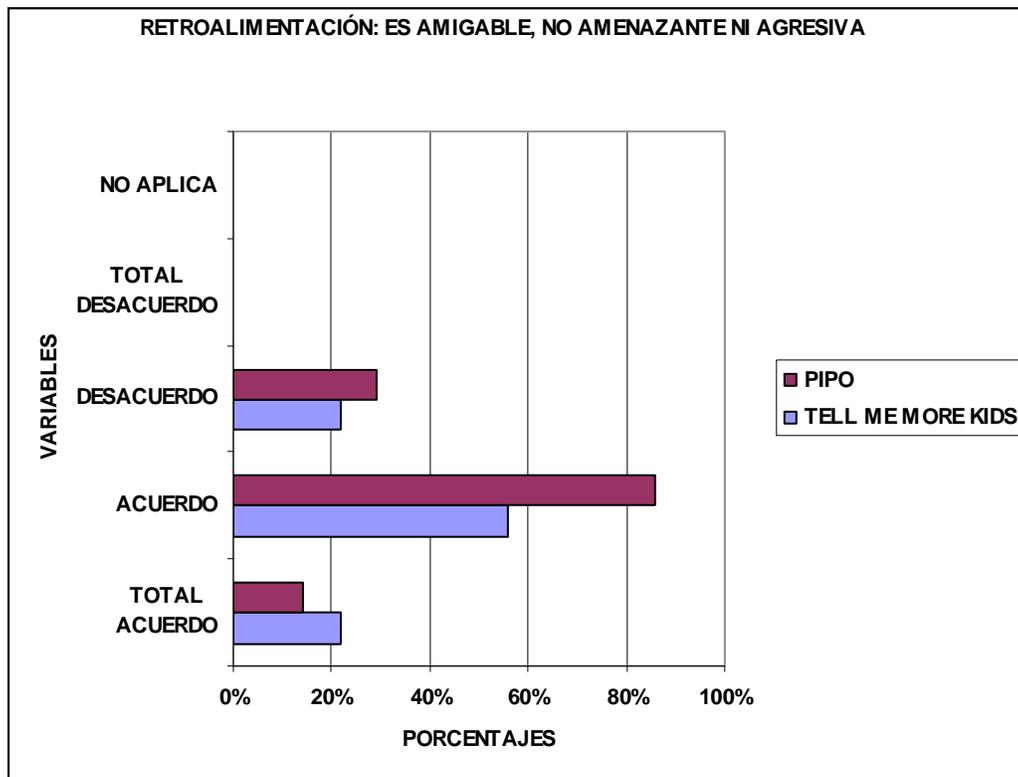
DESACUERDO	29%	29%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



CUADRO COMPARATIVO NÚMERO 34

VARIABLES	TELL ME MORE KIDS	PIPO
TOTAL ACUERDO	22%	14%

ACUERDO	56%	86%
DESACUERDO	22%	29%
TOTAL DESACUERDO	0%	0
NO APLICA	0	0



11.1.5 Análisis Comparativo

La evaluación realizada, permite establecer la importancia de efectuarla sobre cada material didáctico computarizado MEC, antes de llevarlo al aula, ya que un

exhaustivo análisis del material, permite detectar sus fortalezas y debilidades, y de esta manera el docente logrará intervenir efectivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No es suficiente con leer la carátula de un CD o de hallar un material que parece muy divertido, por lo comerciales de los comics que lo acompañan, por el contrario, es preciso, establecer la real utilidad del mismo, porque no se trata simplemente, de que los niños y niñas se diviertan, se trata de que aprendan mientras juegan, se trata de que su aprendizaje sea significativo y cumpla con los requerimientos indicados para ellos y ellas.

Una vez realizada la comparación de los dos software evaluados, se puede determinar que su diseño, crea los ambientes adecuados y suficientes para llamar la atención de los usuarios: los niños y niñas de primer ciclo. De acuerdo con los resultados de las evaluaciones, los expertos evaluadores, están de acuerdo en que las herramientas, los ejemplos y los contenidos se presentan de forma adecuada para las edades para las que fueron elaborados, por lo tanto se puede concluir que su uso si beneficia y enriquece el aprendizaje de los niños y niñas de primer ciclo y que, de igual forma favorece ampliamente la labor docente, ya que, permiten ser usados como complemento de la misma.

11.2 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. La tarea de evaluar los materiales educativos computarizados, debe ser una constante a la hora de preparar las clases, una vez que, si bien es una responsabilidad llevar cabo la selección del material didáctico. Lo es más aún, el hecho de mantener al estudiante actualizado y lograr que el resultado sea un egresado competente para una sociedad competitiva.

2. Aplicar el amplio concepto de aula existente hoy en día, llevándolo a cabo los resultados serán beneficiosos tanto para el docente como para el estudiante; los ambientes educativos se pueden crear a partir de los más diversos recursos, esto depende de la creatividad de las dos partes; existen unos ambientes, que han sido creados por grupos de expertos en informática y en las diversas áreas del saber y son los MECs, materiales que al ser evaluados y por ende conocer sus ventajas y desventajas pueden convertirse en un recurso invaluable para las nuevas generaciones, más aún cuando estos son incluidos desde el primer ciclo de la etapa escolar.

3. Existen materiales cuyos contenidos y elaboración, no permiten una verdadera interacción por parte del estudiante, para convertirlo en un hacedor de su propia formación, es por esto que la evaluación constituye un paso riguroso hacia la consecución de tal fin. Para ello se proponen a parte de los instrumentos empleados en esta investigación, la creación de instrumentos propios que conlleven a la verdadera entrega a la labor docente, es preciso ser innovadores, es preciso transformar el rol en acciones que

La legalidad de software. No se puede trabajar con un software, cuya procedencia sea desconocida. El empleo de materiales originales y por ende adquiridos en establecimientos destinados para tal fin, permite una total tranquilidad primero de conciencia y segundo de seguridad en los contenidos; cuando se emplean software piratas se expone a que sus contenidos estén incompletos, a la baja calidad en cuanto a la resolución se refiere; además en el mercado existe un sinnúmero de materiales que no cumplen con los estándares para la enseñanza del inglés.

12. PROPUESTA DERIVADA DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Una vez concluido el proceso de evaluación y análisis de los resultados, se pueden establecer los criterios bajo los cuales la presencia de un software, en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua inglesa; se convierte en una herramienta, no solo valiosa, sino además, altamente eficaz. De tal forma que la propuesta derivada de este proceso, permite establecer los elementos indispensables para el empleo de Materiales Didácticos Computarizados (MECs). Dichos elementos son:

1. El contenido: debe ser coherente con los objetivos que busca el diseño de los estándares educativos preestablecidos en los Lineamientos Curriculares, estipulados por la secretaria de MEN, ente que regula los contenidos, partiendo de los criterios de edad y grado de escolaridad. Por lo tanto el currículo debe partir de estos parámetros básicos y por ende los contenidos que se trabajen en el software deben de igual forma estar sujetos a estos parámetros, por lo tanto deben estar actualizados, deben ser transferibles a diferentes contextos donde el niño y de la niña se desenvuelven, es decir, deben ser significativos para ellos y aplicables a su propio entorno; estar lógicamente organizados, partiendo de temas básicos y aumentando su nivel de complejidad, lo que implica que la transición sea gradual entre las partes del contenido para que el usuario sepa exactamente dónde está dentro del contenido.

2. Micromundo: El micromundo se puede definir como ese espacio mágico creado para llamar la atención del niño y de la niña, a partir de los dibujos, los colores y las formas que le mantiene interesado y le permiten pasar un tiempo agradable cuando se sumerge en él, a la vez que el descubrir las cosas “mágicas” que el ofrece el software lo lleva a obtener nuevos conocimientos. Por lo tanto, este micromundo debe ser significativo para su usuario, debe tener relevancia para lo que se desea que el estudiante aprenda, le debe permitir enfrentar situaciones novedosas con diferentes grados de complejidad y sobretodo le debe permitir aprender a partir de la experiencia.

3. Las herramientas: Los diferentes botones, con diversidad de formas, figuras atractivas e incluso de compañero de travesía; diseñados para permitir usar adecuada y completamente el software. Deben estar diseñadas para guiar al niño o niña a través de su uso, deben ser suficientes para enfrentar las situaciones problemáticas que se propongan y para permitir explorar y resolver los retos.

4. Lo ejemplos: Deben ser relevantes para ilustrar y entender los contenidos. Su sencillez indica con claridad qué es lo que se le invita al niño o niña a explorar y descubrir. Permite aprender a través de ellos, y proponer nuevos ejemplos en contextos reales, una vez han sido interiorizados.

5. Los ejercicios y retos: Deben permitir ejercitar y comprobar el dominio de los temas, deben corresponder al nivel que se está trabajando, por los diferentes grados de dificultad que se deben manejar, deben ser variados y aplicables en los entornos de la vida cotidiana.

6. Retroalimentación: Es uno de los aspectos más trascendentales de los software, ya que se pretende que su carácter interactivo, permita al niño o niña interactuar con él y como resultado de esa interacción, se aprendan unos contenidos aplicables fuera del micromundo creado para tal fin; por lo tanto, debe corresponder a la actuación del usuario, reorientar la solución de ejercicios o confirmar el logro de los mismos, y lo más importante debe ser amigable.

13. BIBLIOGRAFÍA

13.1 BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ. Secretaria de Educación Distrital. Lineamientos Respuestas Grandes Para Grandes Pequeños. Primer Ciclo de Educación Formal en Bogotá. 2006.

DREW, Walter F; OLDS, Henry F. Jr. ¿Cómo motivar a sus alumnos?. España. 1987 156p

GALVIS, Álvaro(1997). Estrategia Competitividad e Informática: 1era edición. Bogotá. Grupo Delfos. Uniandes. 1997

GALVIS, Álvaro. Ingeniería del Software Educativo. 1era edición. Bogotá Uniandes.. 1997.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN. Compendio Tesis y Otros Trabajo de Grado: Bogotá: ICONTEC, 2008, 69 p. NTC

JOYANES, Luis. Fundamentos de Programación. Algoritmos y Estructura de datos. Bogotá. Mc Graw Hill. 1996. 706 p.

LARSEN, Diane. 1986. Techniques and principles in Language Teaching. Esp: Técnica y Principios para la enseñanza de idiomas. 1986

MARQUEZ Elvira, El reto del mundo moderno. En: UNIÓN: Vol. 12 No. 1 P 24

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, MEN, 2006. República de Colombia. Formar en Lenguas extranjeras: ¡ el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Imprenta nacional. Bogotá. Colombia. 2008 86p

NELSEN, Jane. Disciplina con amor-Cómo pueden los niños adquirir control, autoestima y habilidades para solucionar problemas?. 6 edición en español. Santa fe de Bogotá. Planeta. 1999. 225p

RICHARDS, Jack C; RODGERS, Theodore S.. Approaches and methods in Language Teaching. Cambridge.2002. 182p.

RUEDA FAJARDO, Francisco. Informática e Inteligencia. En : Informática Educativa, Vol.2 No. 1 (1989). P. 9-24.