

**CÓMO MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN
LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA
DEL GIMNASIO INFANTIL CRECIENDO Y APRENDIENDO “GICA”
A PARTIR DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA**

**Por
SANDRA MILENA ALVIZ OLARTE
DIANA CAROLINA CORTÉS MORENO**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANIDADES E INGLÉS
IX SEMESTRE
BOGOTÁ, D.C., 2008**

**CÓMO MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN
LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA DEL GIMNASIO INFANTIL
CRECIENDO Y APRENDIENDO “GICA” A PARTIR DE UNA HERRAMIENTA
MULTIMEDIAL INTERACTIVA**

Por

**SANDRA MILENA ALVIZ OLARTE
CÓDIGO: 1010412324
DIANA CAROLINA CORTÉS MORENO
CÓDIGO: 1010410064**

**Trabajo de tesis presentado como requerimiento para grado en el programa de
Educación Básica con énfasis en Humanidades e Inglés**

**RAMIRO SÁNCHEZ CASTILLO
Asesor de Investigación**

**SANDRA MARCELA RÍOS
Asesora de Investigación**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANIDADES E INGLÉS
IX SEMESTRE
BOGOTÁ, D.C., JUNIO DE 2008**

CARTA DE DERECHOS DE AUTOR

Señores:

BIBLIOTECA CENTRAL

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

AUTORIZAMOS A LOS USUARIOS INTERESADOS, CONSULTAR Y REPRODUCIR PARCIAL O TOTALMENTE EL CONTENIDO DEL TRABAJO DE GRADO TITULADO “CÓMO MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA DEL GIMNASIO INFANTIL CRECIENDO Y APRENDIENDO “GICA” A PARTIR DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA”, PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E INGLÉS EN EL AÑO 2008.

FIRMAN:

C.C. No.

C.C. No.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Bogotá, D.C., julio de 2008

**UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIONES**

RESUMENES ANALÍTICOS EN INVESTIGACIÓN (RAE)

1. TÍTULO

CÓMO MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA DEL GIMNASIO INFANTIL CRECIENDO Y APRENDIENDO “GICA” A PARTIR DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA

1. AUTOR (ES)

SANDRA MILENA ALVIZ OLARTE

DIANA CAROLINA CORTÉS MORENO

3. LUGAR DE ELABORACIÓN

Departamento	Bogotá D.E.
Ciudad / Año	Bogotá D.C. / 2008
Entidad	UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

4. TIPO DE DOCUMENTO

Trabajo de Grado para la obtención del título Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Inglés

5. PALABRAS CLAVE

- o ENSEÑANZA
- o APRENDIZAJE
- o INGLÉS
- o COMUNICACIÓN
- o JUEGO
- o INTERACTIVO
- o MULTIMEDIAL
- o TECNOLOGÍA

6. FORMULACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Ante la presencia indudable y cada día mayor de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la sociedad globalizada de hoy, y la evidente escasez de herramientas multimediales interactivas existentes en el mercado que aporten y apoyen el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés para niños, se presenta el reto de asumir crítica y creativamente el desarrollo tecnológico en provecho de una propuesta educativa, ya que existen muchas maneras de incorporar el uso del computador dentro de los ambientes educativos.

En Colombia, aunque no es el único país, se refleja la falta de adaptación a las nuevas tecnologías de la información y a las nuevas propuestas de educación que se están viviendo en países del oriente o en América del norte y parte de Centroamérica, y esto va relacionado con la educación también.

En el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo “GICA”, los estudiantes del grado primero de primaria aprenden Inglés de manera teórica y gramatical, en donde se evidencia el escaso conocimiento sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la educación y el profesor se limita a la transmisión de conocimientos básicos a los alumnos sin tener en cuenta el aspecto comunicativo y el uso del lenguaje en contextos reales.

¿Cómo mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje del inglés de los estudiantes del grado primero de Básica Primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo -.GICA por medio de una Herramienta Multimedial Interactiva?

7. OBJETIVOS

7.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer una herramienta multimedial interactiva como apoyo pedagógico en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de inglés del grado primero del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo -.GICA.

7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el plan de estudios del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA y seleccionar los temas más relevantes.
- Diseñar una propuesta innovadora, en la que a partir de la tecnología se aprenda Inglés de una manera más lúdica y recreativa.
- Realizar una prueba piloto de una herramienta multimedial interactiva, integrando las nuevas tecnologías con la enseñanza del Inglés
- Aplicar la prueba piloto de la herramienta multimedial interactiva a los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA.
- identificar beneficios y funcionabilidad de la herramienta multimedial interactiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA.

8. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea: Pedagogía y educación para la solidaridad, en la sublínea Comunicaciones aplicadas a la educación,

9. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

A partir de la aplicación de una prueba piloto, se hará el análisis y evaluación con respecto a la funcionabilidad de la herramienta en las clases de inglés, en las que se comprobará la eficacia de la herramienta multimedial interactiva como apoyo y mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje del inglés en los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo, GICA.

10. FUENTES

DELORS, Jaques. La educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO. París: 1996.

FLORES OCHOA, Rafael. *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Colombia, McGRAW-HILL. 1995.

GALVIS PANQUEVA, Alvaro H. *Ingeniería de software educativo* (1ª Reimpresión) Bogotá: Ediciones Uniandes. 1992/1997.

GOOD, Thomas L & BROPHY, Jere E. *Psicología educacional. Un enfoque realista*. . (2ª ed.). México, D.F.: Interamericana. 1983.

GROS, S. B. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona: Gedisa. 2000.

HERNANDEZ, Fernando & SANCHO, Juana María. *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. España. Paidós Ibérica, S.A. 1993.

MÁRQUEZ, PÉREZ & SANCHO, Joana. *Como introducir y utilizar el ordenador en la clase: La informática y el tratamiento de la información en la escuela. Ejemplos de actividades. Aspectos psicopedagógicos*. (1ª ed.). Perú: CEAC. 1987.

MOCKUS, Antanas, HERNANDEZ Carlos A. GRANÉZ José. CHAROM, Jorge. CASTRO, Maria. *Las fronteras de la escuela*. Articulación entre conocimiento escolar y conocimiento extraescolar. (2ª.ed.). Colombia. Magisterio. 1997

MOYLES, Janet R. *El juego en la educación infantil y primaria*. (2ª. ed.). Ediciones Morata. S,L. 1999.

ORTEGA, Rosario. *Jugar y aprender*. (4ª. ed.). Sevilla: Díada Editorial. 1999.

SACRISTAN, Gimeno J & PÉREZ GÓMEZ, A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Madrid: Morata S. L 2002

SQUIRES, D & McDOUGAL, A. *Como elegir y utilizar software educativo: Guía para el profesorado*. (2ª ed.). Madrid: Morata. 2001.

BOWMAN, DONOVAN y BURNS. *Eager to Learn educating our preschoolers*. National Academy Press. Washington, D.C., 2001. p. 25

PÉREZ, J.A. y URBINA, S. *Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación Especial*. P. 372. (1997)

DE PABLOS, J. *Reflexionando sobre la Tecnología Educativa*, en DE PABLOS, J. (Coord.): *La Tecnología Educativa en España*. Actas de las I Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa. pp. 19-29. (1994)

11. METODOLOGÍA

A partir de instrumentos de recolección de información tales como entrevista y encuesta, se identifican las necesidades tanto de los estudiantes como de los docentes de inglés, los cuales servirán de base para realizar la prueba piloto de una herramienta multimedial interactiva. Esta será aplicada a la población de muestra y arrojará como resultado la funcionabilidad de la misma dentro del proceso enseñanza - aprendizaje del inglés en los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo "GICA".

12. CONCLUSIONES

La aplicabilidad de la tecnología para la enseñanza del inglés se ha convertido en una herramienta estratégica para la aprehensión y motivación por parte de los alumnos ya que las metodologías de la enseñanza del inglés en las aulas han avanzado tanto como la tecnología; según los resultados obtenidos en la aplicación de la prueba piloto de la herramienta multimedial interactiva propuesta, se cumplieron los objetivos planteados ya que resultó ser un instrumento de motivación para los estudiantes en el área de inglés, resaltando a su vez las siguientes conclusiones:

1. Durante el desarrollo de las actividades se notó la aceptación y participación activa por parte de los estudiantes de primero de primaria ya que mediante ellas se incrementa el nivel de motivación, facilitando y recreando el aprendizaje del inglés.
2. Los estudiantes de primero de primaria tienen la oportunidad, con esta propuesta, de aprender, practicar y jugar teniendo en cuenta las temáticas planteadas para el nivel así como el manejo de las tecnologías, siendo sus clases de inglés innovadoras y enriquecedoras.
3. Teniendo en cuenta las diferentes actividades aplicables planteadas para el aprendizaje del inglés se fortaleció el trabajo en equipo y se presenta al docente como un guía y facilitador en el proceso de enseñanza.
4. La herramienta multimedial interactiva es funcional para el fortalecimiento del plan curricular del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo "GICA", ya que cumple con el objetivo de apoyar el quehacer pedagógico de los profesores.
5. Se refleja que la propuesta planteada mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo puesto que es una actividad innovadora tanto para estudiantes como profesores presentándose como material didáctico y lúdico que apoya las clases de inglés.
6. Se afirma entonces la hipótesis planteada en este trabajo y además se propone la continuación del diseño de la herramienta multimedial interactiva ya que los resultados obtenidos hasta el momento son favorables para los procesos pedagógicos.

13. DIRECTOR DEL PROYECTO:

Ramiro Sánchez Castillo

Sandra Marcela Ríos

Dedicamos este trabajo a la Facultad
de Ciencias de la Educación, la cual
fue nuestro apoyo en todo el proceso
de formación académica e investigativa
durante todos estos semestres y le
ofrecemos a ella, el producto de
nuestra investigación.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todos los profesores que nos acompañaron durante el camino hacia este trabajo, el cual es la culminación de grandes esfuerzos, aquellos que desde el inicio de nuestra carrera nos han sabido guiar para que como egresadas seamos unas excelentes maestras, que además de profesionales no olvidemos el “ser persona”, sensibles ante las necesidades de nuestro entorno social.

A los asesores Ramiro Sánchez Castillo y Sandra Marcela Ríos, quienes fueron piezas claves en el desarrollo de esta investigación, nos guiaron y nos apoyaron en las dificultades y nos brindaron información oportuna y eficaz para que este proyecto saliera adelante.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	16
1. NOMBRE O TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	18
2. LÍNEA Y SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN	18
3. ANTECEDENTES O ESTADO DEL ARTE	21
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	24
4.1 Descripción del problema	24
4.2 Planteamiento del problema	27
4.3 Formulación	28
5. JUSTIFICACIÓN	29
6. OBJETIVOS	36
6.1 Objetivo general	36
6.2 Objetivos específicos	36
7. MARCO REFERENCIAL	37
7.1 Mapa conceptual	37
7.2 Marco teórico conceptual	38
7.3 Marco legal	54
8. HIPÓTESIS	56
9. METODOLOGÍA	57
9.1 Tipo y enfoque de la investigación	57
9.2 Fases de la investigación	57
9.2.1 Primera fase	57
9.2.2 Segunda fase	58
9.2.3 Tercera fase	58
9.2.4 Cuarta fase	58
9.3 Población y muestra	59

9.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	59
10. PRESUPUESTO	65
11. DISEÑO DE LA PRUEBA PILOTO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA	66
12. APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PRUEBA PILOTO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA	69
CONCLUSIONES	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
ANEXOS	78

TABLA DE GRAFICOS

Gráfico No. 1 Tu profesor te enseña Inglés....	61
Gráfico No. 2 El profesor en la clase utiliza...	61
Gráfico No. 3 ¿Te gusta la clase de inglés?	62
Gráfico No. 4 Los temas que más te gustan son...	62
Gráfico No. 5 No te gusta de la clase...	63
Gráfico No. 6 ¿Sabes manejar el computador?	63
Gráfico No. 7 Te gustaría aprender inglés a través de....	64
Gráfico No. 8 Motivación de los estudiantes	69
Gráfico No. 9 Aceptación de la sección de lecciones	70
Gráfico No. 10 Aceptación de la sección de actividades	70
Gráfico No. 11 Aceptación de la sección de juegos	71
Gráfico No. 12 Actividades de mayor aceptación	71
Gráfico No. 13 Actividades de menor aceptación	72

INTRODUCCIÓN

Este trabajo propone el diseño de una prueba piloto de una herramienta multimedial interactiva, con el fin de integrar las nuevas tecnologías con las metodologías y estrategias como apoyo pedagógico para enseñar Inglés en el aula de clase. Basado en el constructivismo y en el aprendizaje significativo, debido a que se tienen en cuenta los conocimientos previos de la lengua extranjera.

Durante la primera fase de esta investigación, se contempla el estudio y análisis de los planes de estudio, puntualmente, el plan curricular del área de Inglés en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo, GICA, así como las necesidades de los estudiantes en cuanto a la materia, sus gustos y disgustos, para finalmente elegir los temas más convenientes y realizar una prueba piloto de una herramienta multimedial interactiva.

En una segunda fase, esta prueba piloto, se aplicará en las clases de Inglés a los estudiantes, para determinar su funcionalidad, el grado de motivación de los niños, la fácil ejecución por parte de ellos, y la aplicación del docente.

A partir de la aplicación de la prueba piloto, se hará un análisis y evaluación con respecto a la funcionabilidad de la herramienta en las clases de inglés, en las que se comprobará la eficacia de la herramienta multimedial interactiva como apoyo y mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje del inglés en los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo, GICA.

Finalmente, de la selección de temas sugeridos para el grado primero de primaria en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo, GICA, se sugerirán las actividades, juegos y demás aplicaciones que pueden tenerse en cuenta en la póstuma realización de la herramienta multimedial interactiva que abarque todo el plan de estudios de la institución y se implemente como herramienta de apoyo pedagógico.

1. NOMBRE O TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

**CÓMO MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS
EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA
DEL GIMNASIO INFANTIL CRECIENDO Y APRENDIENDO “GICA”
A PARTIR DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA**

2. LÍNEA Y SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las siguientes definiciones de líneas de investigación, fueron tomadas del Documento *Sistema de Investigación de la Universidad La Gran Colombia*.

Definiciones de líneas de Investigación:

- Áreas o campos de énfasis de investigación.
- Ejes ordenadores de la actividad de investigación que poseen una base racional, permiten la integración y continuidad de los esfuerzos de una o más personas, equipos o instituciones, comprometidas en el desarrollo del conocimiento en un ámbito específico.
- Cuerpo de problemas que se ubican en torno a un eje temático común y que demanda respuestas.
- Área, conjunto, núcleo básico de investigaciones producto de una secuencia histórica.
- Temática, problemática donde giran y se congregan los esfuerzos de todos.
- Conjunto de proyectos de investigación que contribuyen a la solución de problemas de la comunidad.

Definición de la Facultad de Ciencias de la Educación: Áreas temáticas que identifican el enfoque de la Unidad Académica; corresponden a una serie de proyectos con temas similares que pueden agruparse por razones teóricas y metodológicas. Conjunto de investigaciones que buscan aprehender una problemática común, desde distintos enfoques teóricos, metodológicos y con coberturas variables.

Definición de la Coordinación de Investigaciones: “Es una construcción formativa y/o profesional contextualizada en la Universidad La Gran Colombia que hacen los integrantes de la Comunidad académica de la Facultad de Ciencias de la Educación en torno a temáticas inherentes a la pedagogía y a la didáctica en relación con la cultura, economía, política, arte, tecnología y la sociedad que tienen como fuentes su propia práctica y la filosofía o ideario de la Facultad y la Universidad.

Líneas y sublíneas de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad La Gran Colombia:

1. Pedagogía y Educación para la solidaridad
 - a. Pensamiento bolivariano
 - b. Ciencia, conocimiento y tecnología de la información
 - c. Comunicaciones aplicadas a la educación
 - d. Pedagogía, cultura y sociedad
2. Pedagogía y educación básica
 - a. Didáctica de las Ciencias Sociales
 - b. Didáctica de la Matemática
 - c. Didáctica de las humanidades y Lengua Castellana

- d. Didáctica de las humanidades y el Inglés
- e. Didáctica de la Filosofía

Esta investigación se encuentra bajo la Línea No. 1: *Pedagogía y educación para la solidaridad*, en la sublínea *Comunicaciones aplicadas a la educación*, puesto que es una propuesta relacionada con la informática como herramienta y apoyo pedagógico para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje del Inglés.

3. ANTECEDENTES O ESTADO DEL ARTE

En *Ciencia, Técnica y Sociedad*, de José Antonio Acevedo, nos muestra un proyecto de evaluación de la integración de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en el Proyecto Curricular. El primer estudio evaluó el grado en que se están integrando las nuevas tecnologías en los proyectos curriculares. Se obtuvo la información desarrollando un cuestionario, validándolo y enviándolo por correo a centros seleccionados que hubieran recibido dotaciones tecnológicas. Se recibieron 70 cuestionarios. El segundo objetivo ilumina los roles y teorías subjetivas de los profesores de Educación Secundaria que enseñan materias de nuevas tecnologías. Los estudios de caso se basaron en un total de 186 observaciones realizadas en el aula, 34 entrevistas profesionales, 16 entrevistas biográficas y 17 análisis contextuales de los centros relativos a la implantación de las materias optativas de Informática Aplicada, e Información y Comunicación. Finalmente, el tercer objetivo presenta un meta análisis de 19 memorias de evaluación de los proyectos de incorporación de las nuevas tecnologías en los proyectos curriculares. Se sugieren ideas para mejorar la integración de las nuevas tecnologías en el currículum por medio de la mejora del conocimiento y de las destrezas docentes en el marco de clase. Se incluyen como metas la alfabetización tecnológica del profesorado y la integración curricular.

Por otra parte, Decaigny, T. en *La tecnología aplicada a la educación* ofrece un contenido sobre cómo la Tecnología Educativa forma parte de una Maestría en Educación Básica que se imparte en el Instituto Tamaulipeco de Investigación Educativa y Desarrollo de la Docencia, con sede en Cd. Victoria, Tamaulipas. El curso está incluido en el nivel básico de la maestría, en el módulo de Excelencia en el Aprendizaje del Alumno, dentro de la línea de formación de Bases

Metodológicas. Los contenidos del curso están relacionados fundamentalmente con el diseño sistemático y la selección de materiales educativos para facilitar el proceso de aprendizaje, basados en la utilización de tecnologías educativas. Las actividades complementarias enfatizan la utilización de tecnologías educativas para el establecimiento de objetivos y metas, desarrollo de estrategias de enseñanza-aprendizaje, selección de tecnologías apropiadas para casos particulares, así como la evaluación de su eficacia en el aula o en situaciones particulares de aprendizaje.

El objetivo fundamental del curso es el de fomentar en el docente la creación de estrategias educativas para la utilización de tecnologías educativas que conduzcan a la excelencia en el aprendizaje y al desarrollo integral de las potencialidades de nivel básico, conocer los avances más recientes en materia de tecnología educativa basada en el uso de las computadoras, desarrollar habilidades para el diseño y la presentación de unidades didácticas utilizando tecnologías educativas tradicionales y basadas en el computador, desarrollar la capacidad y la creatividad necesaria para adaptar el uso de las tecnologías educativas a las necesidades específicas del educando y las posibilidades reales de cada institución educativa y poseer los elementos fundamentales para seleccionar y evaluar materiales instruccionales que se adapten a sus objetivos particulares de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, se muestra como antecedente la ponencia *Diseño y desarrollo de materiales educativos computarizados*, por Myriam Cecilia Leguizamón González que trata sobre la incorporación de material educativo computarizado como un logro altamente significativo para las instituciones pues no es difícil pensar que se

puede enseñar cualquier signatura por medio del computador y más aún que sean los docentes y estudiantes los participes en el diseño de estos.

Aquí se propone que las instituciones educativas pueden lograr importantes resultados con este tipo de herramientas; buscando contribuir e integrar el área de informática a todas las áreas del currículo. Los estudiantes de la Licenciatura en Informática Educativa de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, desarrollan semestre a semestre como requisito para grado Materiales Educativos Computarizados, utilizando rigurosamente procesos de ingeniería de software educativo, apoyados en teorías pedagógicas, buscando impulsar el uso de éstos en las instituciones educativas a través de las prácticas pedagógicas, al igual que llevar a cabo un seguimiento tanto a la calidad del producto como a los resultados alcanzados desde lo pedagógico y disciplinar (de los que solo pueden dar cuenta los participantes y usuarios), surge desde Agosto de 2004, el proyecto de investigación “Revisión, depuración y optimización de los Materiales educativos computarizados desarrollados en la Universidad”, que se apersona de estos elementos.

4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Ante la presencia indudable y cada día mayor de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la sociedad globalizada de hoy, y la evidente escasez de herramientas multimediales interactivas existentes en el mercado que aporten y apoyen el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés para niños, se presenta el reto de asumir crítica y creativamente el desarrollo tecnológico en provecho de una propuesta educativa, ya que existen muchas maneras de incorporar el uso del computador dentro de los ambientes educativos. Desde este punto de vista, no se trata de usar las computadoras para informatizar a la comunidad escolar, tampoco se trata de que los niños y niñas se llenen de contenidos a través de ellas; se trata pues, de favorecer los procesos de enseñanza con el uso de los computadores, brindándole a estos un valor pedagógico, “La introducción de los ordenadores, además de ser un objeto de estudio en sí mismo, es un medio para la enseñanza y el aprendizaje.”¹ Entonces la mirada que se quiere proyectar, es el aprovechamiento de este recurso como una herramienta pedagógica para la enseñanza.

La calidad de la interacción entre profesores y niños ha sido un tema de discusión entre educadores de primaria durante mucho tiempo y personas, cuyo trabajo tiene que ver con el desarrollo de niños. Se concuerda generalmente que, debido a la cantidad de aprendizaje temprano básico (por ejemplo, lenguaje y

¹ GROS, S. B.. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona: Gedisa 2000 p. 30.

competencia social) que ocurre mediante experiencias interactivas en los niños, *la calidad de las interacciones entre maestros y niños contribuye considerablemente a los efectos en los niños del cuidado grupal temprano y de la educación preescolar*². Muchos maestros de primaria entran en este ámbito con muy poca educación después de la secundaria y un mínimo de formación especializada en desarrollo infantil o en educación primaria. Por lo tanto, los investigadores se han preguntado si el nivel general de educación académica, de capacitación especializada en el desarrollo infantil temprano, o de ambas, tiene relación con la calidad de las interacciones entre profesores y niños. Muchos países permiten que los profesores cumplan su labor con muy poca, o ninguna, educación especializada. De ahí que sea importante saber si la formación especializada en la educación primaria guarda relación con la eficacia de los profesores en su trabajo.

Esta capacitación especializada a los profesores, incluye también el ámbito tecnológico, el cual ha sido de gran aporte en las escuelas hoy en día, y aún más tratándose de niños, puesto que una educación temprana basada en la tecnología permite el desarrollo del país y la construcción de una sociedad más asequible a la globalización.

Aceptar que los descubrimientos, teorías e inventos científicos y tecnológicos que caracterizaron el desarrollo de la ciencia y la tecnología en el siglo XX han marcado el ritmo de vida del ciudadano del siglo XXI; que en la escala de valores de la sociedad actual es muy importante el conocimiento que se tenga, se produzca y se aplique y, que éste otorga al ciudadano características distintivas en el contexto de la sociedad del conocimiento; que el reordenamiento de las

² BOWMAN, DONOVAN y BURNS. Eager to Learn educating our preschoolers. National Academy Press. Washington, D.C., 2001. p. 25

economías mundiales en torno al valor de la tecnología precisa que el ciudadano del tercer milenio tenga algún conocimiento de los desarrollos científicos recientes y sus perspectivas para poder adquirir una visión dinámica y no acabada de la ciencia, ha puesto en la mira a la educación impartida al punto que ya es un lugar común expresar que los grandes acontecimientos contemporáneos no han traspasado el umbral de las aulas de clases de las instituciones educativas desde el nivel primario hasta la universidad y, por lo mismo, el educando ignora los problemas cruciales de la época y sus nexos con la realidad social, económica y cultural de su región y del país³, generando esto que el país avance a un paso sumamente lento hacia el desarrollo. La educación está en servicio del país, un ser humano es educado para servir a la sociedad y de esta manera mejorar la calidad de vida de los habitantes de una región o un país. Pero esta educación debe ir a la par con los avances tecnológicos globales, es decir, todos los países deberían adaptarse a las nuevas técnicas y tecnologías desarrolladas en pro de mejorar la calidad de vida del ser humano.

En Colombia, aunque no es el único país, se refleja la falta de adaptación a las nuevas tecnologías de la información y a las nuevas propuestas de educación que se están viviendo en países del oriente o en América del norte y parte de Centroamérica, y esto va relacionado con la educación también. No se puede desconocer que un niño por ejemplo en Estados Unidos, a los tres o cuatro años de edad está en la capacidad de encender y manipular levemente un computador y desde esas mismas edades están aprendiendo otros idiomas como segunda lengua como el español o el francés mediante el uso de herramientas tecnológicas.

³ http://revista.magisterio.com.co/index.php?option=com_content&task=view&id=197&Itemid=128

Los modelos pedagógicos y metodologías, especialmente en la enseñanza del inglés, han evolucionado a la par con la tecnología, tanto que la escuela tradicional que conocíamos, en la que el estudiante era sólo un receptor pasivo de conocimientos y el maestro un simple transmisor, se ha desvanecido haciendo que sea el estudiante quien construya sus propios conocimientos a través de la investigación y el cooperativismo, conjugando y complementado sus conocimientos previos con las nuevas adquisiciones para llegar a sus propias definiciones y aplicarlo en su sociedad.

En el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo “GICA”, los estudiantes del grado primero de primaria aprenden Inglés de manera teórica y gramatical, en donde se evidencia el escaso conocimiento sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la educación y el profesor se limita a la transmisión de conocimientos básicos a los alumnos sin tener en cuenta el aspecto comunicativo y el uso del lenguaje en contextos reales.

4.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es posible mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés mediante el uso de herramientas computacionales y tecnológicas en Colombia en pro de fortalecer, por una parte, la interacción de los niños y niñas con los computadores, el cual ha sido el problema en Colombia, debido a la falta de accesibilidad a equipos tecnológicos por parte de las personas, aunque esta situación ha ido mejorando día a día y cada vez se tiene más acceso, un país en vía de desarrollo debería por lo menos tener el 80% de su población con acceso a estas herramientas; y por otra, involucrando a los docentes en las nuevas tecnologías de la comunicación

para desempeñarse mejor dentro de sus aulas, haciendo una clase dinámica, creativa e innovadora, puesto que hace falta en Colombia, una capacitación a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas en sus clases, ya sea por parte del Estado o de las Instituciones Educativas privadas.

4.3. FORMULACIÓN

¿Cómo mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje del inglés de los estudiantes del grado primero de Básica Primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo -.GICA por medio de una Herramienta Multimedial Interactiva?

5. JUSTIFICACIÓN

Muchas veces se piensa que la tecnología no determina el curso de una sociedad, tampoco la sociedad es la que dictamina el curso de los avances tecnológicos, entonces se puede decir que la tecnología es una parte de la sociedad, y las dos se benefician una a la otra, inventan y reinventan en y a sí mismos que se convierte en una cadena interminable.

Con la revolución tecnológica y el desarrollo de las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación), está cambiando la plataforma de todas las sociedades. Es así, como estas tecnologías de información, están constituyendo al mundo en redes globalizadas. Es innegable los cambios que la tecnología ha generado tanto a nivel económico, político, social, etc... que han generado la sociedad de la información o la sociedad en red, ésta sociedad, no sólo se refiere al computador conectado a Internet, sino que conlleva una transformación de fondo de la sociedad, la cultura, la información y el conocimiento. De estos dos últimos conceptos nacen "Las TIC's en el campo educativo".

No se debe dejar de lado, que el objetivo principal de la educación es la formación integral del ser humano, entendido éste como un ser con necesidades, potencialidades y habilidades, así como también interviene en las dimensiones cognitiva o de conocimiento, axiológica o de valores y la motora o de habilidades y destrezas en pro de mejorar la calidad de vida de los seres humanos.

En esta nueva era de la información, la educación está obligada a transformarse desde sus principios, con el propósito de formar seres íntegros que tengan la

habilidad de “*aprender a aprender, a hacer, a vivir y a convivir*”⁴. Se conoce hoy por hoy a una persona educada, como una persona flexible, en el ámbito de la adaptación a nuevas situaciones, la adquisición de nuevos conocimientos, debe no sólo “saber” sino tener la habilidad y la destreza para adaptarse al nuevo entorno que cambia día tras día. El estudiante de hoy, debe desarrollar habilidades que le permitan analizar, buscar, integrar y utilizar la información de forma independiente y permanente.

Las TIC’s permiten incrementar la cantidad de comunicación entre el profesor y el estudiante, independientemente del tiempo y del espacio. Así, las nuevas tecnologías nos ofrecen una interacción sincrónica (chats, videoconferencias), o de manera asincrónica (foros, correo electrónico). Esto quiere decir, que un alumno puede resolver sus dudas, enviar sus trabajos, hacer consultas, etc. en cualquier lugar y en cualquier momento.

Por todo lo anterior, esta investigación es una propuesta innovadora, que involucra las TIC’s dentro del marco educativo, fortaleciendo la comunicación entre docente y estudiante, además de motivar a los alumnos en la aprehensión de los conocimientos necesarios para desarrollar sus habilidades comunicativas en diferentes contextos en los que es necesario el uso de la lengua extranjera.

En el diseño de una herramienta multimedial interactiva para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje, se retoman elementos como la edad, el desarrollo cognitivo, la motivación y el juego de los niños, sin desconocer la concepción de enseñanza y de aprendizaje, y esto finalmente es involucrar otras disciplinas.

⁴ DELORS, Jackes. La educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO. París: 1996.

David Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización⁵.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio⁶.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: *"Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente"*.⁷

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que

⁵AUSUBEL, NOVAK, HANESIAN. Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Ed. Trillas. México: 1983.

⁶ Ibidem

⁷ Ibidem

aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante aclarar que para que en el proceso de aprendizaje significativo se involucre la tecnología, se tiene que hablar de un currículo flexible y abierto a modificaciones teniendo en cuenta las verdaderas necesidades cognitivas de los estudiantes y sus gustos, demostrando que es posible mejorar la calidad de la educación a partir de combinar conocimientos y herramientas tecnológicas

La producción de materiales multimediales se da a partir de la flexibilización del proceso de trabajo que posibilita compartir funciones, tareas, responsabilidades, y toma de decisiones, teniendo en cuenta sus características generales:

- Interactivos: se presentan interfaces con tecnologías combinadas.
- Sincrónicos Asincrónicos; Determinan los conocimientos básicos y comunicativos para la construcción de conocimiento formal por parte del usuario y permiten la autonomía en las decisiones y formas que el usuario necesita para interactuar.
- Colaborativos: Las múltiples interacciones entre los contenidos y los usuarios organizados con la tecnología adecuada para un fin común, permiten a los usuarios reconocerse como parte de un proceso colectivo.
- Personalizados: Responde a las particularidades y diferencias del usuario.

El inglés se ha convertido en la principal lengua de comunicación para los seres humanos de todo el mundo, aunque todavía existen importantes diferencias en el conocimiento y la utilización del inglés entre algunos países. El aprendizaje temprano del inglés en el contexto escolar, es cada vez más común, sin embargo la enseñanza del inglés desde educación infantil no es muy frecuente en algunos países en los que la enseñanza de lenguas extranjeras suele comenzar en educación primaria.

Una de las preocupaciones de la comunidad escolar en la introducción temprana de una lengua extranjera, es el conocer sus efectos a nivel cognitivo, puesto que se podría pensar que el contacto con otra lengua desde una edad muy temprana, puede resultar una sobrecarga cognitiva. Los estudios entendidos como “plurilingüismo” tanto en el medio natural como escolar, indican que la adquisición de otra lengua o incluso de más de dos lenguas es posible y no presenta problemas en el desarrollo cognitivo, al contrario, puede desarrollar la conciencia metalingüística y la creatividad, todo esto teniendo en cuenta la metodología de enseñanza, dependiendo del contexto en el que se encuentra el individuo.

Colombia bilingüe, es un proyecto promovido por el Ministerio de Educación Nacional, que busca promover la calidad en los programas de enseñanza del inglés, en la que los estudiantes aprendan lo que necesitan aprender, lo sepan aprender y aprovechar a lo largo de su vida. Para esto, no sólo es necesario aplicar nuevas metodologías a los estudiantes sino que se debe empezar por la capacitación al docente tanto en Inglés, puesto que en Colombia aún se encuentra que en diversos colegios e instituciones educativas, los maestros de inglés no son licenciados, es decir, no cuentan con una capacitación o una educación en pedagogía y esto incluye el escaso conocimiento de metodologías modernas para

la enseñanza del inglés, como lo es la inclusión de herramientas tecnológicas en el aula de clase. Este proyecto, también propone el acceso de los maestros a sistemas de calificación permanentes, que evalúan sus respectivos niveles de inglés.

Las metodologías de la enseñanza del inglés en las aulas, han avanzado tanto como la tecnología y la aplicabilidad de esta tecnología para la enseñanza del inglés, se ha convertido en una herramienta estratégica para la aprehensión y motivación por parte de los alumnos. Hoy día, no es difícil contar con herramientas tecnológicas en casa, tales como computadores, acceso a Internet, dvd, televisión por cable, entre otros. Las ventajas o desventajas que presenten las tecnologías dentro de la enseñanza – aprendizaje del inglés depende básicamente de la utilización de los recursos didácticos para la consecución de objetivos planeados. Se requiere de un aprendizaje cooperativo entre estudiantes, profesores y colegas para llevar un proceso exitoso puesto que con los aportes de cada uno y el trabajo en equipo se logra un trabajo de calidad con resultados benéficos para todos.

Mediante las herramientas computacionales se incrementan las habilidades básicas de lectura, escritura y expresión, además de contribuir al desarrollo tecnológico del país y generar una interacción interdisciplinar y esto lo reitera Tom Maguire al afirmar que *“el profesorado fue integrando Internet en su quehacer docente porque la sociedad disponía de la infraestructura necesaria para ello, porque conocía los contenidos y las posibilidades de Internet (lo utilizaba en casa para realizar múltiples tareas cotidianas y recibía información sobre su aplicación en educación), y porque creía que debía hacerlo... la dinámica los tiempos.”*⁸

⁸ MAGUIRE, Tom. *Internet para aprender* en Comunicación y Pedagogía No. 151. Barcelona: 1998. pp. 65-66.

En la historia de la pedagogía y sobretodo de la enseñanza del inglés, se han buscado metodologías y materiales que perfeccionen las habilidades (comprensión auditiva, lectura, escritura, conversación) las cuales son necesarias para dominar el idioma, estas metodologías y materiales se han ido actualizando siempre en respuesta al mundo cambiante que nos rodea y junto a éste la tecnología, de modo que la tecnología y sus avances, se han convertido en un apoyo de vital importancia para el proceso enseñanza – aprendizaje del inglés, que, aunque el maestro siga siendo una herramienta esencial en el aprendizaje del idioma, y que el mejor método sin lugar a dudas es presencial, es de gran ayuda para los maestros generando motivación en los estudiantes.

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

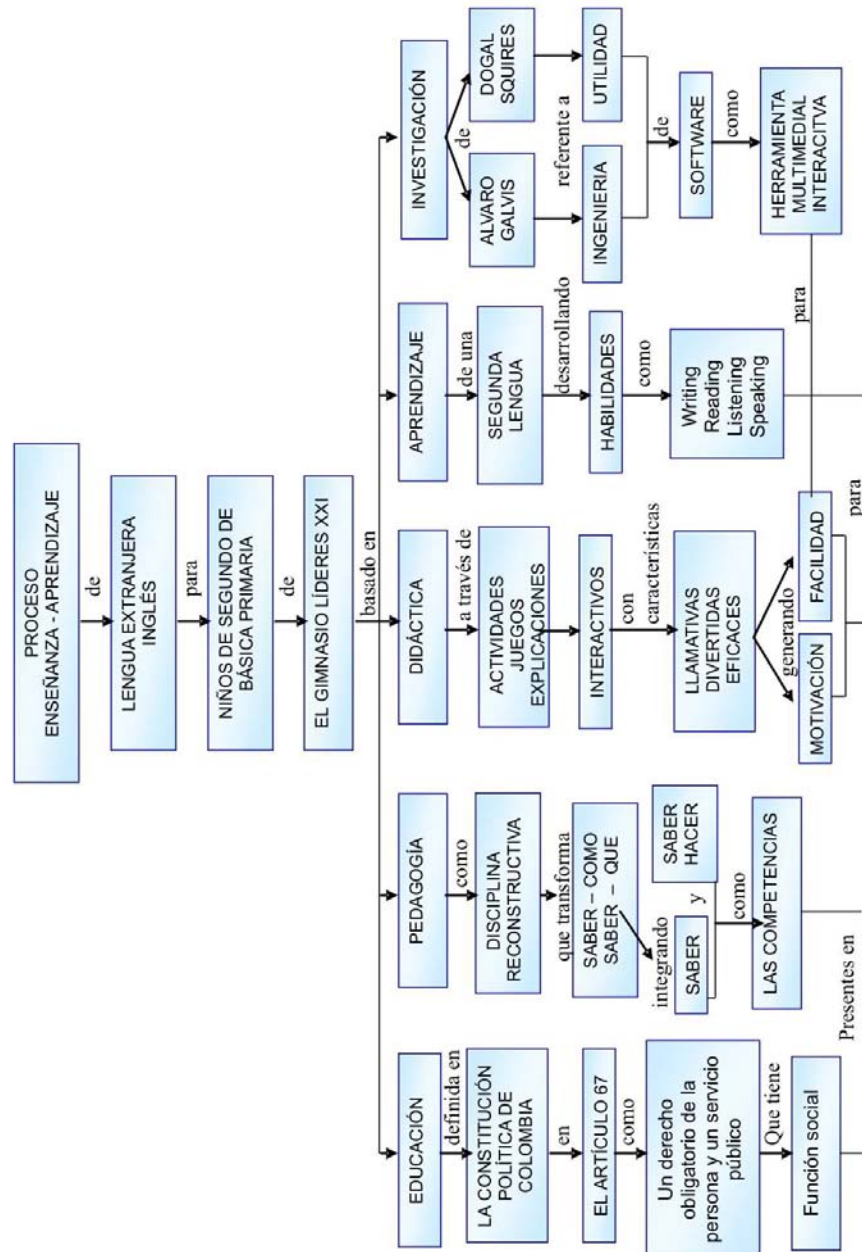
Proponer una herramienta multimedial interactiva como apoyo pedagógico en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de inglés del grado primero del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo -.GICA.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el plan de estudios del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA y seleccionar los temas más relevantes.
- Diseñar una propuesta innovadora, en la que a partir de la tecnología se aprenda Inglés de una manera más lúdica y recreativa.
- Realizar una prueba piloto de una herramienta multimedial interactiva, integrando las nuevas tecnologías con la enseñanza del Inglés
- Aplicar la prueba piloto de la herramienta multimedial interactiva a los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA.
- identificar beneficios y funcionabilidad de la herramienta multimedial interactiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA.

7. MARCO REFERENCIAL

7.1 MAPA CONCEPTUAL



7. 2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Actualmente, y desde hace algún tiempo, se insiste en un desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) cuya influencia, como proceso sociológico, se ha visto reflejada en el campo educativo fundamentalmente a dos niveles: por una parte, mediante la introducción de nuevos recursos y medios didácticos que apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje y, por otra, como contenidos curriculares. Pocos dudan de los beneficios que aportan estos avances en el ámbito educativo, pero es necesario plantearlos en el seno de una perspectiva global, valorando las causas y, sobre todo, las necesidades reales de su adopción.⁹

Las nuevas tecnologías se perfilan hoy como un espacio de construcción de un tipo especial que determina conocimientos, procedimientos y códigos simbólicos, finalidades educativas propias en relación con el desarrollo de capacidades y competencias necesarias para el ciudadano. Entonces, es preciso encontrar los usos pedagógicos adecuados, las mejores formas de incluir en el currículo las nuevas tecnologías y diseñar los procesos que conduzcan a esa incorporación exitosa.

Nuestras instituciones educativas no están utilizando recursos de nuevas tecnologías y es un hecho que la introducción de éstas en el sistema educativo permitirá, indudablemente, un aumento de los recursos didácticos para ser utilizados por los profesores en el aula dentro de las diferentes áreas del currículum. Sin embargo, es necesaria una concepción de las funciones y aplicaciones de las nuevas tecnologías en los contextos educativos, no como una

⁹ PÉREZ, J.A. y URBINA, S. Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación Especial. P. 372. (1997)

simple utilización de computadores que pueden ser aprovechados, en muchas ocasiones o como soluciones a problemas específicos que surgen en la enseñanza, sino que, entendida la educación como una actividad social que pretende lograr que los alumnos alcancen una formación integral, desarrollen un nivel de autonomía satisfactorio, las respuestas de las tecnologías a la diversidad deberán ser contempladas como una vía de acceso a la participación de los sujetos en la construcción de su conocimiento y cultura para tener opción a una vida independiente y autónoma.

Desde la concepción de la enseñanza como actividad humana y social, en la que se genera un transmisión de conocimientos que se utilizan para la comprensión y dominio de la realidad, es indudable la importante función que cumplen los medios audiovisuales e informáticos en la configuración de esa realidad y en el acceso a su conocimiento.¹⁰

No hay que olvidar que para muchas personas este tipo de recursos técnicos y tecnológicos, y en especial, los recursos tecnológicos informáticos, constituyen la única vía de acceso al mundo, a la interacción social y a la comunicación con el entorno. La utilización de las diferentes estrategias y recursos tecnológicos permite disminuir las dificultades que algunos estudiantes tienen no sólo durante el período de escolarización, sino en su posterior incorporación al mundo laboral.

¹⁰ DE PABLOS, J. "Reflexionando sobre la Tecnología Educativa", en DE PABLOS, J. (Coord.): La Tecnología Educativa en España. Actas de las I Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa. Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad; pp. 19-29. (1994)

En el uso de las TICs se diferencian hasta seis formas de integración de las nuevas tecnologías en el proceso educativo:

- Como recurso didáctico, entendiendo al profesor como usuario de medios a través de los cuales enseña e investiga.
- Como contenido curricular introduciendo las nuevas tecnologías en las áreas y materias existentes, pero adaptándolas a los diferentes niveles educativos.
- Como instrumento para el aprendizaje, convirtiéndose el alumno en usuario activo de los diferentes medios, pero no limitando su uso a la información, sino extendiendo éste a la expresión y creación personales del alumno.
- Como recurso para la organización escolar.
- Como instrumento para facilitar y mejorar el proceso de evaluación.
- Como recurso de desarrollo comunitario, ya que el uso de estos medios por todos los miembros de la comunidad educativa posibilitaría el desarrollo cultural, social y educativo de la misma.

En la época actual, se conocen los avances que va teniendo la humanidad, entre ellos el uso del computador, no como elemento ajeno o sectorizado, sino como un elemento de la cotidianidad en la educación, lo que hace reflexionar acerca del papel que el docente debe desempeñar, teniendo en cuenta los aspectos sociales y culturales que influyen en la infancia, y se debe procurar estar a la par con dichos avances.

Se reflexiona entonces en torno a la importancia del quehacer docente y del amplio campo de trabajo al que se puede dirigir, ya que no solo un docente piensa en educación, sino que innova y produce por y para ésta, para así proporcionar herramientas que potencialicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este caso la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, sin desconocer en ningún caso las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por la pedagogía y las habilidades de los niños/as.

Existen aspectos que dificultan la inmersión de los ordenadores en los procesos de enseñanza, y por ende la implementación de dichas herramientas educativas, dentro de los cuales se puede hallar en ocasiones, la baja adquisición de hardware o equipos en algunas instituciones educativas, con relación a esto: *“Resultaría un tanto sorprendente que la omnipresencia de la tecnología informática en la sociedad exterior no se reflejase de alguna forma en las escuelas.”*¹¹ y también se asevera que hace falta mejorar la formación de los maestros, sus competencias en el uso de las nuevas tecnologías en la educación, *“Las causas señaladas con más frecuencia apuntan directamente hacia el profesorado. A menudo, se considera que los profesores no están lo suficientemente preparados ni, en ocasiones, motivados para usar nuevos medios.”*¹²

La experiencia ha demostrado que el método mas empleado en la educación es el libro de texto y la clase magistral, en la que el profesor hace exposición de una

¹¹ SQUIRES, D & McDOUGAL, A. *Cómo elegir y utilizar software educativo: Guía para el profesorado*. Segunda Edición. Editorial Morata. Madrid: 2001. p. 13

¹² GROSS, S. Begoña. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Editorial Gedisa. Barcelona: 2000. p. 50.

temática y el estudiante es un receptor pasivo; *“el medio por excelencia utilizado en la enseñanza es el libro de texto y el método mas empleado la clase expositiva”*¹³, desconociendo el computador como una alternativa para la enseñanza, sin tener en cuenta que *“El ordenador, por la versatilidad que lo caracteriza, está preparado en principio para adecuarse a las mas diversas situaciones. De aquí que su utilización pueda responder al tipo de problema planteado por el usuario. Es decir, la pregunta: qué queremos hacer con el ordenador, en el campo en el que nos movemos, necesita una respuesta educativa y estará en consonancia con nuestra manera de entender el aprendizaje en particular y la educación en general.”*¹⁴ Con lo anterior se infiere que no es el computador en si mismo el que garantiza un proceso de enseñanza, si no que es la utilidad que el docente haga del mismo, dentro de los ambientes educativos.

En consecuencia, se ha desarrollado una prueba piloto de una herramienta multimedial interactiva por medio de la cual, se promueve el uso del computador para el proceso de enseñanza-aprendizaje en torno a un tema específico que en este caso es inglés para niños de segundo de básica primaria.

Para el desarrollo de una herramienta multimedial interactiva se ha de tener claridad la concepción que se tiene acerca de ésta. Las herramientas y software que se utilizan en un contexto educativo pueden ser muy variados y utilizados de maneras distintas en la labor educativa, pueden ser procesadores de texto, hojas de cálculo, etc., pero en este caso se hace referencia a los programas que

¹³ MARQUEZ, PÉREZ & SANCHO, Joana. *Cómo introducir y utilizar el ordenador en la clase: La informática y el tratamiento de la información en la escuela. Ejemplos de actividades. Aspectos psicopedagógicos*. Primera Edición. CEAC. Perú: 1987. p. 97

¹⁴ Op. Cit.

poseen una finalidad claramente educativa, es decir, “Entre los programas informáticos, algunos reciben el calificativo de “educativos”.

*Esta etiqueta suele asignarse a todos aquellos programas realizados con una finalidad instructiva, formativa.”*¹⁵ al respecto, se señala que:

*“En el campo educativo suele denominarse software educativo a aquellos programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas. En esta categoría caen tanto los que apoyan la administración de procesos educacionales o de investigación (p.ej., un manejador de bancos de preguntas) como los que dan soporte al proceso de enseñanza - aprendizaje mismo (p.ej., un sistema para enseñar alguna clase de contenido o para descubrirlo a partir de experiencias sobre un micromundo). En aras de clarificar a qué nos estamos refiriendo como **Material Educativo Computarizado (MEC)**, diremos que es a las aplicaciones que apoyan directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje a las que en inglés se denomina courseware (software educativo para los cursos)”*¹⁶

Teniendo en cuenta lo anterior, se referirá entonces a lo que el autor Galvis denomina como un MEC, ya que la herramienta que será diseñada y desarrollada tiene un propósito meramente educativo, dirigido específicamente a apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés para los niños de segundo de básica primaria.

¹⁵ GROSS, S. Begoña. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Editorial Gedisa. Barcelona: 2000. p. 61.

¹⁶ GALVIS PANQUEVA, Alvaro H. *Ingeniería de software educativo*. Primera Reimpresión. Ediciones Uniandes. Bogotá: 1992-1997. p. 48

De igual manera, *“Dentro del software educativo, existe una clasificación de aplicaciones que cumplen con funciones y mecanismos distintos; se puede hallar entonces: los de enseñanza asistida por ordenador, los juegos de ordenador, los programas multimedia, la realidad virtual o las redes de comunicación”*.¹⁷ Dentro de los primeros se encuentran entonces los tutoriales, que tienen por objetivo enseñar un contenido, dar información acerca de alguna temática específica; los de práctica y ejercitación, en los cuales se da por entendido que quien los usa ya posee conocimiento sobre una determinada área, y sólo pretenden que se ejercite o desempeñe cada vez mejor en ella; y de simulación, que implican posibilidad de experimentación, y contraste con una realidad. En cuanto a los programas multimedia, se refieren a aquellos que retoman varios medios, haciendo uso de hipertextos para el desarrollo de un proceso educativo. La realidad virtual, también es utilizada en ocasiones para algún tipo de enseñanza. Y las redes de comunicación como es el caso de la Internet, han apoyado los procesos de enseñanza y aprendizaje de muchas maneras, dadas sus características y posibilidades.

Para este caso en particular, se describirán los juegos de ordenador y sus características, así como la relevancia que poseen a nivel educativo. Cuando a juegos y actividades educativas dentro de una herramienta multimedial interactiva se refiere, se hace alusión a una estrategia que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que además de estar presente un contenido o temática establecida, así mismo está la idea de divertirse a través de un elemento multimedial y sobre todo motivante para los niños en el que intervienen diversos aspectos técnicos y pedagógicos pensados exclusivamente para el usuario infantil.

¹⁷ GROSS, S. Begoña. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Editorial Gedisa. Barcelona: 2000. p. 62.

Se puede apoyar esta idea en el hecho que *“Se trata de programas que aúnan la finalidad educativa con la idea de divertimento, de entretenimiento. De hecho, son juegos que enseñan, que permiten adquirir un contenido determinado de forma divertida.”*¹⁸

*“El ordenador es un medio potente, versátil, capaz de proporcionar a los alumnos todo tipo de tareas de aprendizaje, pero esto no significa que su uso vaya a representar la solución a todos los problemas que tiene planteada la enseñanza actual. Como hemos venido repitiendo el ordenador sólo es un medio, medio al que hay que llenar de contenido al utilizarlo en una determinada planificación educativa y para el que además necesitamos programas que respondan a las metas que les exigimos”.*¹⁹ De todo lo anterior se rescata, que dadas las posibilidades que brinda el computador y una herramienta multimedial interactiva como la que se diseñará, se pueden favorecer los ambientes educativos, asumiendo que en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para niños de segundo de básica primaria, lo mas importante no es precisamente el elemento tecnológico como tal, ni sus funciones, sino el carácter pedagógico que se le de como profesionales de la pedagogía infantil.

Como se había mencionado antes, la pedagogía es una disciplina que recoge elementos de otras, como por ejemplo el proceso de enseñanza y el de aprendizaje, que surge de las teorías psicológicas, y que contribuye un aspecto relevante en la pedagogía y, por ende en la educación, ya que *“Nadie pone en duda que toda intervención educativa requiere apoyarse en el conocimiento*

¹⁸ GROSS, S. Begoña. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Editorial Gedisa. Barcelona: 2000. p. 64.

¹⁹ MARQUEZ, PÉREZ & SANCHO, Joana. *Como introducir y utilizar el ordenador en la clase: La informática y el tratamiento de la información en la escuela. Ejemplos de actividades. Aspectos psicopedagógicos*. Primera edición. CEAC. Perú: 1987. p. 59

*teórico y práctico, ofrecido en parte por las disciplinas que investigan la naturaleza de los fenómenos implicados en los complejos procesos educativos*²⁰, teniendo en cuenta que la enseñanza hace parte de dichos procesos educativos.

Es importante entonces, hacer referencia en este apartado, al proceso de enseñanza, puesto que es al que se apunta con el diseño de la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, *“la enseñanza se concibe como un proceso complejo y vivo de relaciones e intercambios, dentro de un contexto natural y cambiante donde el profesor/a, con su capacidad de interpretar y comprender la realidad, es el único instrumento lo suficientemente flexible como para adaptarse a las diferencias y peculiaridades de cada momento y de cada situación.”*²¹ De lo anterior se rescata que lo importante para la realización de este trabajo, es la capacidad que se tiene como docentes para diseñar, elaborar e implementar una herramienta alternativa como es la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, dentro del proceso de enseñanza, definido como *“La enseñanza no puede concebirse como una mera aplicación de normas, técnicas y recetas preestablecidas, sino como un espacio de vivencias compartidas, de búsqueda de significados, de producción de conocimiento y de experimentación en la acción.”*²²

Sin lugar a dudas esos aportes son significativos para la intervención educativa con los niños, ya que *“La forma de actuar del docente en los intercambios educativos, la manera de planificar su intervención, de reaccionar ante las exigencias previstas o no de la vida cambiante del aula, ante las interrupciones y*

²⁰ SACRISTAN, Gimeno J & PÉREZ GÓMEZ, A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Ediciones Morata. Madrid: 2002. p. 34

²¹ Op. Cit. p. 86 - 87

²² Op. Cit. p. 100

*el rechazo de su planificación, el modo de reflexionar sobre su práctica y de evaluar su comportamiento y los efectos de todo el proceso en el grupo de y en cada alumno/a en particular, dependen en gran medida de sus concepciones más básicas y de sus creencias pedagógicas”.*²³

Haciendo referencia al proceso de enseñanza se encuentra el aporte de autores que afirman que *“Sin contenido no hay enseñanza; cualquier proyecto educativo acaba concretándose en la aspiración de conseguir algunos efectos en los sujetos que se educan. (...) Cuando hay enseñanza es por que se enseña algo o se ordena el ambiente para que alguien aprenda algo”*²⁴. sin embargo aunque con la enseñanza se busca que los sujetos aprendan algo, no necesariamente se puede asegurar que toda enseñanza conlleva a un aprendizaje.

Por lo anterior, el hecho de que se pretenda potencializar los procesos de enseñanza acerca del aprendizaje de inglés, con la implementación de la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, no asegura que se lleve a cabo necesariamente un proceso de aprendizaje en los niños:

“El comportamiento del profesor/a, así como los materiales y estrategias de enseñanza no causan directamente el aprendizaje, influyen en los resultados sólo en la medida en que activan en el alumno/a respuestas de procesamiento de información. Ante un mismo comportamiento docente o ante una misma estrategia de enseñanza, distintos alumnos/as pueden activar diferentes procesos

²³ SACRISTAN, Gimeno J & PEREZ GOMEZ, A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Ediciones Morata. Madrid: 2002. p. 16

²⁴ Op. Cit. p. 138 - 139

cognitivo y afectivos, provocando, por lo mismo, resultados de aprendizaje muy distintos.”²⁵

Se entra inicialmente a conceptualizar el aprendizaje como *“una cualidad evolutiva vinculada al desarrollo de los individuos, y derivada de su necesidad de adaptación al medio (físico y cultural)”²⁶* y que *“Con este vocablo designamos aquellos procesos que intervienen en el cambio conseguido a partir de la experiencia. Es el proceso de adquirir un cambio más o menos permanente en la comprensión, actitud y conocimiento, información, capacidad y destreza por medio de la experiencia”²⁷*.

Pero es tan complejo y profundo el significado del aprendizaje que fue necesario formular diferentes teorías en torno a este, como que *“Esta inquietud por la enseñanza conecta de manera genérica con uno de los temas fundamentales planteados por la psicología: la explicación y el control del aprendizaje, cuyo estudio ha supuesto la formulación de una serie de teorías o visiones sobre el aprender que, referidas específicamente al aprendizaje escolar, constituyen un conjunto de propuestas que han tratado de explicar cómo el alumnado puede captar, comprender, hacer significativo, o asimilar mejor lo que el profesorado trata de enseñarle”²⁸*

²⁵ SACRISTAN, Gimeno J & PEREZ GOMEZ A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Ediciones Morata. Madrid: 2002. p. 87

²⁶ HERNANDEZ, Fernando & SANCHO, Juana María. *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. Paidós Ibérica. España: 1993. p. 58

²⁷ GOOD, Thomas L & BROPHY, Jere E. *Psicología educativa. Un enfoque realista*. Segunda Edición. Ediciones Interamericana. México, D.F.: 1983. p. 162

²⁸ HERNANDEZ, Fernando & SANCHO, Juana María. *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. Paidós Ibérica, S.A. España: 1993. p. 56

De dichas teorías, de ser posible la consecución del aprendizaje en niños/as a través de la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, la perspectiva que se tiene de este, se da desde el “aprendizaje significativo” en donde se afirma que *“La ausencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para él”*²⁹, esto quiere decir que se deben tener en cuenta las concepciones de los niños, lo que es pertinente, asimismo *“seguir esta teoría del aprendizaje como base para la planificación de la enseñanza requiere, por parte del profesorado, una gran flexibilidad interpretativa sobre las ideas previas de los estudiantes, una buena capacidad para <<crear>> situaciones de aprendizaje significativo y un bagaje de recursos pedagógicos para corregir sobre la marcha las interpretaciones inadecuadas sobre el aprendizaje de los estudiantes”*.³⁰

Las dimensiones que se seleccionan en la significatividad potencial del material de aprendizaje son: *“Significatividad lógica: coherencia en la estructura interna del material, secuencia lógica en los procesos y consecuencia en las relaciones entre sus elementos componentes. Significatividad psicológica: que sus contenidos sean comprensibles desde la estructura cognitiva que posee el sujeto que aprende.”*³¹, de lo anterior se deduce que Ausubel relaciona el aprendizaje y el desarrollo del sujeto, al referirse a la estructura cognitiva del mismo, que en buena medida se retoma al tener en cuenta las edades y desarrollo cognitivo de los niños a los

²⁹ SACRISTAN, Gimeno J & PÉREZ GOMEZ A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Ediciones Morata. Madrid: 2002. p. 46

³⁰ HERNANDEZ, Fernando & SANCHO, Juana María. *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. Paidós Ibérica, S.A. España: 1993. p. 79

³¹ SACRISTAN, Gimeno J & PÉREZ GOMEZ A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Ediciones Morata. Madrid: 2002. p. 46

cuales está dirigido la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, así como partir de actividades y elementos conocidos por ellos desde su experiencia propia y su cotidianidad.

Dentro de los planteamientos desarrollados en el aprendizaje significativo, se destacan también los siguientes: *“En efecto, los nuevos significados para Ausubel, no son las ideas o contenidos objetivos presentados y ofrecidos al aprendizaje sino que son el producto de un intercambio, de una fusión. Los nuevos significados se generan en la interacción de la nueva idea o concepto potencialmente significativo, con las ideas pertinentes, ya poseídas por el alumno/a, de su estructura cognitiva”*³², igualmente *“Ausubel considera que la estructura cognitiva de cada sujeto manifiesta una organización jerárquica y lógica, en la que cada concepto ocupa un lugar en función de su nivel de abstracción, de generalidad y capacidad de incluir otros conceptos”*³³, estos aportes contribuyeron en el diseño, elaboración y validación de la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”.

Es necesario retomar el juego dentro del aprendizaje significativo, ya que es importante involucrarlo en la educación como estrategia para el proceso de enseñanza, por ello la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids” está compuesta por diferentes juegos.

Para abordar el juego se empezará por rescatar algunas de las definiciones que se han dado de este, como es: *“un proceso de carácter simbólico y reglado que indica, siempre, la representación de algo y se desarrolla según unas normas que*

³² SACRISTAN, Gimeno J & PEREZ GÓMEZ, A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Ediciones Morata. Madrid: 2002. p. 47

³³ Op. Cit.. p. 48

responden al sentido social, que todo juego tiene.”³⁴ Así mismo, el juego posee muchas características y ventajas que van más allá de proporcionar placer y diversión, “La situación de juego (al igual que otras) proporciona igualmente estimulación, variedad, interés, concentración y motivación”³⁵. También se halló que el juego es un medio discutido de aprendizaje, Rosario Ortega señala que numerosos investigadores eminentes de la educación, han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego, uno de estos investigadores afirmó que: “El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia(...)los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y formular”³⁶.

Hasta aquí se ha abordado el juego a partir de su significado, sus características y ventajas, se considera pertinente anotar que no se involucró al azar el juego en el diseño de la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids”, entonces se hace referencia a los tipos de juego como son el juego libre y exploratorio y el juego dirigido. “A través del juego libre y exploratorio, los niños aprenden algo sobre situaciones, personas, actitudes y respuestas, materiales, propiedades, texturas, estructuras y atributos visuales, auditivos y cinestésicos, dependientes de la actividad lúdica.”³⁷ Cabe anotar que no se está dejando de lado la importancia que tiene el juego libre en el desarrollo de los niños y niñas y en especial en el ambiente educativo, pero se considera más aplicable el juego dirigido en la elaboración de una herramienta multimedial interactiva en la que se orienta al niño

³⁴ ORTEGA, Rosario. *Jugar y aprender*. Cuarta Edición. Díada Editorial. Sevilla: 1999. p. 32

³⁵ Moyles, Janet R. *El juego en la educación infantil y primaria*. Segunda Edición. Ediciones Morata. Madrid: 1999. p. 22

³⁶ ORTEGA, Rosario. *Jugar y aprender*. Cuarta edición. Díada Editorial. Sevilla: 1999.

³⁷ MOYLE, Janet R. *El juego en la educación infantil y primaria*. Segunda edición. Ediciones Morata. Madrid: 1999. p. 34.

en el aprendizaje por medio de instrucciones previas, así, *“El juego dirigido se corresponde principalmente con un proceso(...) A través del juego dirigido, se les propone otra dimensión y una gama más amplia de posibilidades que se extienden hasta un relativo dominio dentro de esa área o actividad”*³⁸.

Se reconoce entonces, la importancia del juego, pero es válido resaltar el papel del profesor/a en los escenarios de juego; *“Es necesario que el comportamiento del educador/a se desenvuelva en una actitud que estimule y guíe los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que la actividad lúdica conlleva. Un comportamiento educativo que se parezca más al trabajo de guía y ayuda de la tutorización, que al trabajo directivo característico de los procesos instructivos”*³⁹. De lo anterior se infiere que el profesor/a debe tener una actitud activa y estimulante frente a procesos de enseñanza proporcionando los recursos necesarios para el buen desarrollo de dicho proceso aprovechando las ventajas que el juego brinda. Igualmente, *“Parte de la tarea del profesor consiste en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido en las que intentar atender a las necesidades de aprendizaje de los niños. En este papel puede considerarse al profesor como un iniciador que hace posible el aprendizaje”*.⁴⁰

Al desarrollar la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids” a través del juego, se procura que éste fuera estimulante y placentero, en el cual el niño/a no se sintiera presionado o amenazado, ni que se sintiera mal por los resultados, este aspecto fue tenido en cuenta en el diseño, ya que en ningún momento se rechaza, ni se desmotiva las acciones de los niños y niñas en los juegos, por el

³⁸ MOYLES, Janet R. *El juego en la educación infantil y primaria*. Segunda edición. Ediciones Morata. Madrid: 1999. p. 34 - 35

³⁹ Ibidem p. 17

⁴⁰ MOYLES, Janet R. *El juego en la educación infantil y primaria*. Segunda edición. Ediciones Morata. Madrid: 1999. p. 38.

contrario, los estimula para que continúen y analicen otras posibilidades. *“La conciencia de estar jugando, levanta en el niño la presión que le supone saberse con una obligación de hacer bien las cosas. Digamos que en el juego el niño puede equivocarse porque “es jugando”, no es de verdad, tampoco es que sea mentira, simplemente es jugando, que es como decir que se puede empezar de nuevo y que la acción no tiene consecuencias negativas”*⁴¹.

Los juegos de computador poseen en sí ciertos elementos característicos y fundamentales para que su intervención en un proceso educativo sea satisfactoria y exitosa, se describen tres de estos aspectos fundamentales que se encuentran en ellos:

“1. El reto. Se trata de que el jugador se sienta desafiado hacia la consecución de metas que, en realidad, no sabe si será capaz de alcanzar.

2. La curiosidad. El juego ofrece múltiples alternativas, pantallas a las que acudir, personajes nuevos, etc. Se trata de crear curiosidad al jugador de manera que éste mantenga la motivación necesaria para continuar avanzando.

*3. La fantasía. Los juegos parecen provocar imágenes mentales no inmediatas para los sentidos y que generan ideas muy ajustadas a la realidad.”*⁴²

De tal manera, la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids” basada en juegos, brinda muchas ventajas para el desarrollo de una propuesta educativa,

⁴¹ ORTEGA, Rosario. *Jugar y aprender*. Cuarta edición. Díada Editorial. Sevilla: 1999. p 17.

⁴² T. MALONE. Citado en GROS, S. B. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Editorial Gedisa. Barcelona: 2000 p. 64.

entre otras, el hecho de que los niños a los cuales va dirigido, ya encuentran los juegos de computador o inclusive los videojuegos inmersos en su realidad cotidiana, por lo cual no son del todo desconocidos por ellos. Los aspectos mencionados con anterioridad son relevantes, dado que se implementa la motivación que conlleva al interés y así mismo al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.3 MARCO LEGAL

La propuesta de diseñar una herramienta multimedial interactiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños de primero de básica primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y aprendiendo (GICA) se basa legalmente en la Constitución Política de Colombia de 1991, en sus artículos 44, 67 y 68 en donde se hace referencia a la educación como uno de los derechos fundamentales de los niños, debe ser pública porque tiene una función social y el Estado está en la obligación de garantizar las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y participación en ésta, con el objetivo de erradicar el analfabetismo.

Así mismo, en la Ley General de Educación (115) de 1996 en sus artículos 13 y 21, haciendo énfasis en la capacidad de la sociedad para crear, investigar y adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de educación y los objetivos específicos de la educación básica primaria. Aquí encontramos también los lineamientos curriculares de Idioma Extranjero en donde se indican las metodologías de enseñanza, estándares e indicadores de logro, temáticas, formas de evaluar, entre otras políticas educativas que se deben tener en cuenta.

Este proyecto se basa también en el Decreto 1860 del 3 de Agosto de 1994 artículo 44, refiriéndose a los materiales didácticos producidos por los docentes para el uso de los estudiantes con el fin de orientar y apoyar su proceso de formación; también se tiene en cuenta el Proyecto Educativo Institucional cuya misión, visión y objetivos se proponen la formación de seres humanos capaces de interactuar con la sociedad utilizando las herramientas tecnológicas y científicas para la solución de problemas de su entorno social y finalmente, el Plan de estudios establecidos por las directivas del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo (GICA).

8. HIPÓTESIS

El diseño de la herramienta multimedial interactiva “Funny English Kids” se basa en el modelo pedagógico constructivista, lo cual tendrá como resultado al aplicarse, el mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje del Inglés en el grado primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo “GICA”, ya que es una herramienta pedagógica innovadora tanto para docentes como para estudiantes.

9. METODOLOGÍA

9.1 TIPO Y ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de tipo Experimental, puesto que a partir de las necesidades de los niños de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo (GICA) y de los programas de inglés para niños existentes en el mercado, se diseñará una herramienta multimedial interactiva con temática del área de inglés con el fin de mejorar lo encontrado para suplir las necesidades identificadas y fortalecer el proceso de aprendizaje del inglés.

Desarrollo experimental: “Consiste en trabajos sistemáticos que aprovechan los conocimientos existentes obtenidos de la investigación y/o la experiencia práctica, y está dirigido a la producción de nuevos materiales, productos o dispositivos; a la puesta en marcha de nuevos procesos, sistemas y servicios, o a la mejora sustancial de los ya existentes”.⁴³

9.2 FASES DE LA INVESTIGACIÓN

9.2.1 Primera fase: DIAGNÓSTICA

En esta primera fase, se elaboran las técnicas e instrumentos de recolección de información, aplicadas a estudiantes de primero de primaria, a los profesores de inglés y al plan de estudios del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo - GICA.

⁴³ CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA. Acuerdo No. 09 de 2006.

9.2.2 Segunda fase: APLICACIÓN

En esta fase, se sistematiza y analiza la información recolectada de la institución con la que se obtiene el diagnóstico del cual se depuran los temas y se seleccionan los de mayor importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés en el grado primero de primaria. Así mismo, se diseña una prueba piloto de una herramienta multimedial, con ilustraciones, juegos y actividades que faciliten y apoyen las clases de inglés en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo – GICA.

9.2.3 Tercera fase: DOCUMENTAL

Es aquí donde la prueba piloto de la herramienta multimedial interactiva realizada, se aplica a la población seleccionada, en este caso a los niños de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo (GICA) realizando durante el proceso observación y diario de campo. Después de la aplicación, se realiza un nuevo instrumento de recolección de información referente a la práctica por parte de los estudiantes para evaluar la herramienta aplicada la cual refleja su funcionalidad y si es efectiva como herramienta de apoyo pedagógico.

9.2.4 Cuarta fase: EXPLORATORIA

En esta última fase de la investigación se realiza el análisis de los resultados obtenidos a partir de las encuestas comprobando la hipótesis y evaluando la herramienta multimedial interactiva, para finalmente presentar las conclusiones y recomendaciones ante la funcionalidad de la misma.

9.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Este proyecto de investigación va dirigido a la población de los estudiantes de inglés del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo (GICA), cuya muestra específica son los estudiantes de primero de primaria.

9.4 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

- Aplicación de una **encuesta** a los estudiantes del grado primero para conocer cómo son para ellos las clases de inglés en cuanto a la forma como perciben la enseñanza, los materiales que facilitan el proceso y los gustos hacia la clase. Así mismo saber cómo les gustaría que fueran las clases de inglés y si en una de sus alternativas se encuentra el uso del computador.
- Elaboración de un **formato** de recolección de información acerca de los temas propuestos para el año 2008 en el área de inglés, las competencias, los logros, los indicadores de logros, las metodologías, actividades y recursos propuestos y finalmente, los libros de texto que poseen las docentes como guía.
- **Sistematización** de la información en diagramas y en forma descriptiva, realizando a su vez el **diagnóstico** que nos arrojó las encuestas en cuanto a las metodologías trabajadas en el área de inglés y los gustos de los estudiantes por trabajar en clase utilizando el computador como apoyo pedagógico.

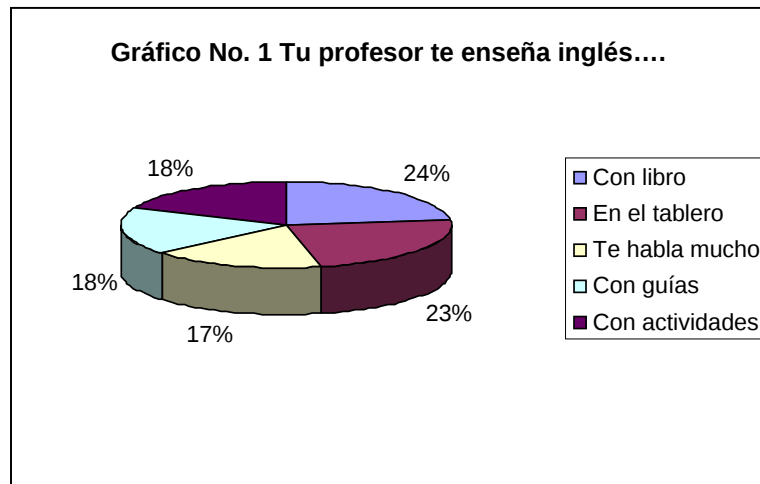
- Durante las sesiones de aplicación de la prueba piloto de la herramienta multimedial interactiva, diseñada a partir de la información recolectada, se realiza un **diario de campo** en donde se consignan las observaciones acerca del manejo y funcionalidad de la herramienta para las clases de inglés, así como la aceptación por parte de los estudiantes.
- Después de elaborar y aplicar la herramienta multimedial interactiva se realiza una **encuesta** a los niños de primero de primaria acerca de la experiencia vivida con este apoyo pedagógico. También se **entrevista** a la profesora titular acerca de la funcionalidad y aplicabilidad de la herramienta para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés.
- **Sistematizar** la información de manera descriptiva, y así finalmente elaborar una **tabla de resultados y análisis** de la aplicabilidad y apoyo de una herramienta multimedial interactiva en las clases de inglés.

Los primeros instrumentos utilizados en el desarrollo de la investigación fueron con el fin de hacer una prueba diagnóstica para recoger datos de la metodología de las clases de inglés en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA.

PRIMER INSTRUMENTO: ENCUESTA ESTUDIANTES

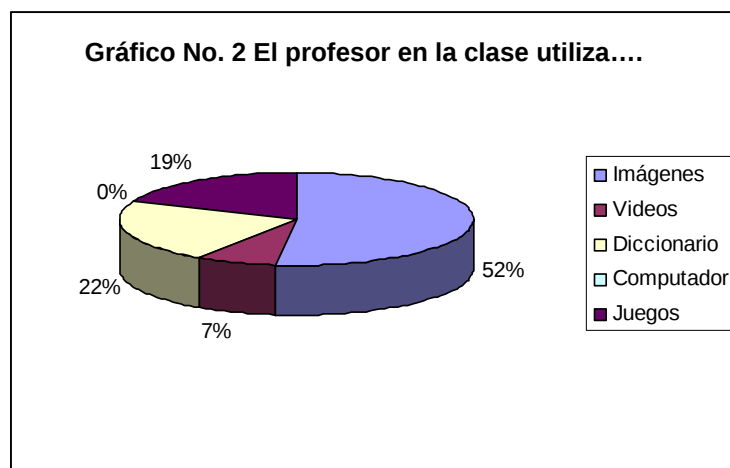
Se realizó encuesta a los estudiantes de primer grado de primaria del Gimnasio Infantil “Creciendo y Aprendiendo” GICA (Anexo 1), del cual se dedujo lo siguiente:
Total de niños encuestados: 14

Pregunta No. 1. Tu profesor te enseña inglés....



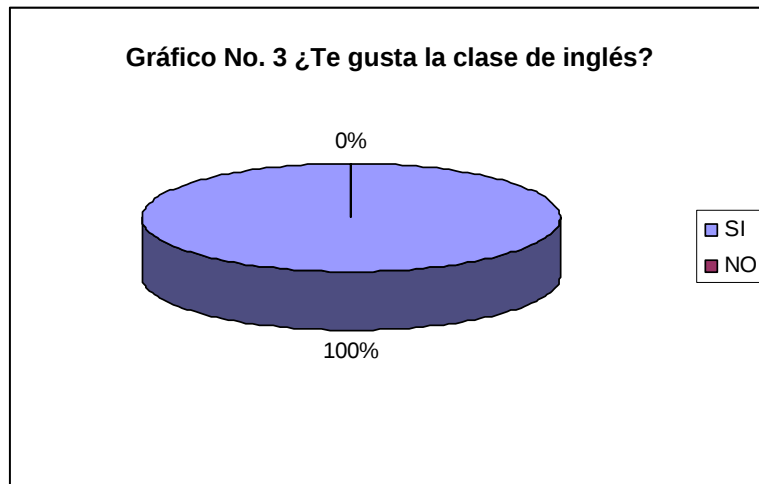
Se puede ver que los estudiantes señalan en un 24% que el profesor de inglés enseña a través de el libro.

Pregunta No. 2 El profesor en la clase utiliza....



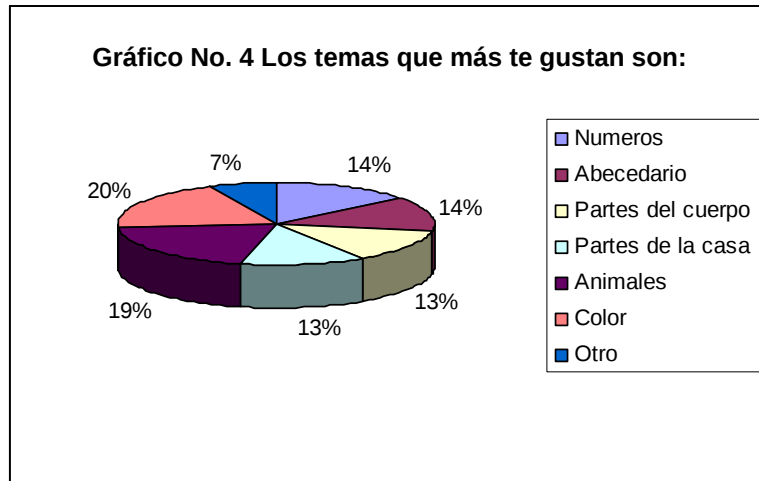
En esta pregunta se puede observar la ausencia absoluta del uso del computador en las clases de inglés, mientras que las imágenes son las que más se utilizan dentro del aula de clase.

Pregunta No. 3 ¿Te gusta la clase de inglés?



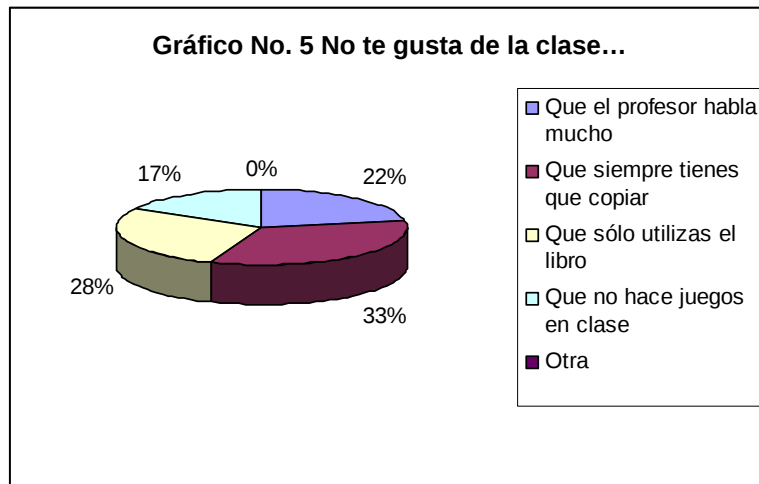
A todos los estudiantes de primero de primaria les gusta la clase de inglés

Pregunta No. 4. Los temas que más te gustan son:



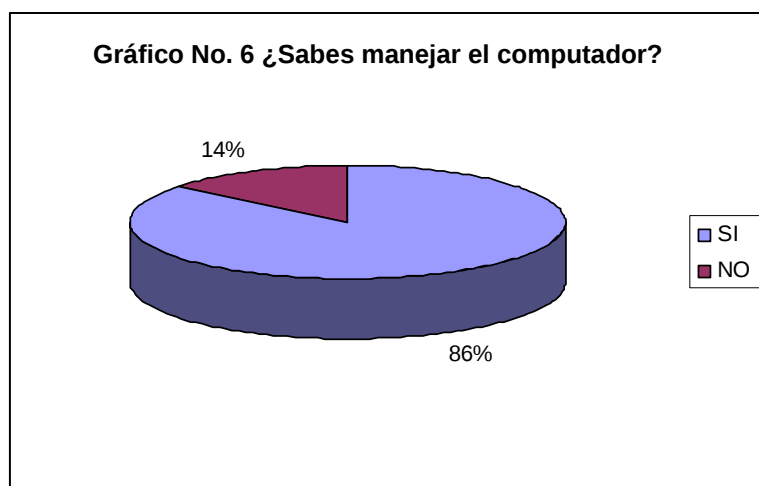
El tema que más le gusta a los estudiantes es el de los colores, en minoría se encontraron temas como las profesiones, útiles escolares, familia, saludos y frutas, los que componen el item en la gráfica de otro.

Pregunta No. 5 No te gusta de la clase....



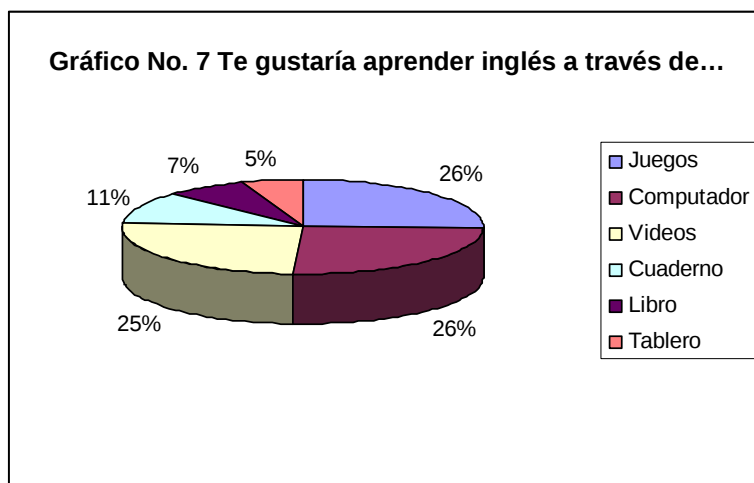
La mayoría de los estudiantes señala que lo que menos les gusta de la clase de inglés es que siempre tienen que copiar contra una minoría que responde que lo que no les gusta de la clase de inglés es que no se realizan muchos juegos en clase.

Pregunta No. 6 ¿Sabes manejar el computador?



La mayoría de los estudiantes sabe manejar un computador.

Pregunta No. 7 Te gustaría aprender inglés a través de...



En esta pregunta, se muestra la preferencia por el uso del computador dentro de las clases de inglés y se refleja claramente la oposición al uso tanto del libro como del cuaderno.

De la encuesta anterior se puede deducir que el profesor de inglés en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA se basa para dictar sus clases en el tablero y en libros de texto, haciendo que los estudiantes transcriban mucho texto en el cuaderno. A los estudiantes les gustaría que se dictara la clase de inglés por medio de videos, juegos y el computador, lo que justifica la elaboración de la herramienta multimedial interactiva de la que esta investigación se propone. La mayoría de los estudiantes sabe el manejo básico de un computador.

SEGUNDO INSTRUMENTO: TOMA DE DATOS A PARTIR DEL PLAN CURRICULAR DE LA INSTITUCIÓN

El plan curricular de Inglés para el grado primero se muestra en el Anexo No. 2

PRESUPUESTO PROYECTO DE GRADO

RUBRO	FUENTE		FECHA EJECUCIÓN	OBSERVACIONES
	REC. PROPIOS	INSTITUCIÓN		
LIBROS	\$500.000		Agosto/07 a Junio/08	
PAPELERÍA	\$300.000		Agosto/07 a Junio/08	
ILUSTRACIONES	\$150.000		Febrero/08	
ASESORÍA ANIMACIONES	\$300.000		Febrero/08 a Junio/08	
TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	\$300.000		Agosto/07 a Junio/08	
TECNOLOGÍA	\$400.000		Agosto/07 a Junio/08	
PAGO SEMESTRE	\$2.000.000	\$2.000.000	Agosto/07 a Junio/08	

Sandra Milena Alviz
Diana Carolina Cortés

11. DISEÑO DE LA PRUEBA PILOTO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA

La herramienta multimedial interactiva que se propone, consta de tres secciones que son: aprende con Martín, practica con Lina y juega con Camilo, en las cuales se presentan alternativas de lecciones con los diferentes temas seleccionados, así como actividades y juegos de los mismos.

Los temas seleccionados, a partir del plan de estudios y siguiendo la normativa de los lineamientos curriculares para el área de Inglés son: abecedario, números, colores, partes del cuerpo, la familia, la casa y los animales.

Esta es la primera pantalla al iniciar la multimedia:



En esta pantalla se muestra un parque, el cual fue escogido por ser uno de los sitios favoritos de los niños. La niña en el columpio es Lina, quien va a acompañar a los niños en la sección de las actividades propuestas; El niño que está en el rodadero es Martín, quien enseñará a los niños los diferentes temas, y por último, el niño que se encuentra en el balancín, es Camilo, quien jugará con los niños repasando los temas vistos y afianzando su conocimiento.

Cada sección tendrá un color distintivo así: Aprende con Martín irá de color azul claro de fondo; Practica con Lina con un rosa y Juega con Camilo de color amarillo claro, colores que por su tonalidad cálida pero clara, dinamizan la herramienta sin dejar que los niños pierdan su atención en ella.

Un ejemplo de esto es:



En cada pantalla de menú, el dibujo de niño correspondiente, hablará dando las instrucciones necesarias para que los niños continúen operando de una manera ágil y sencilla.

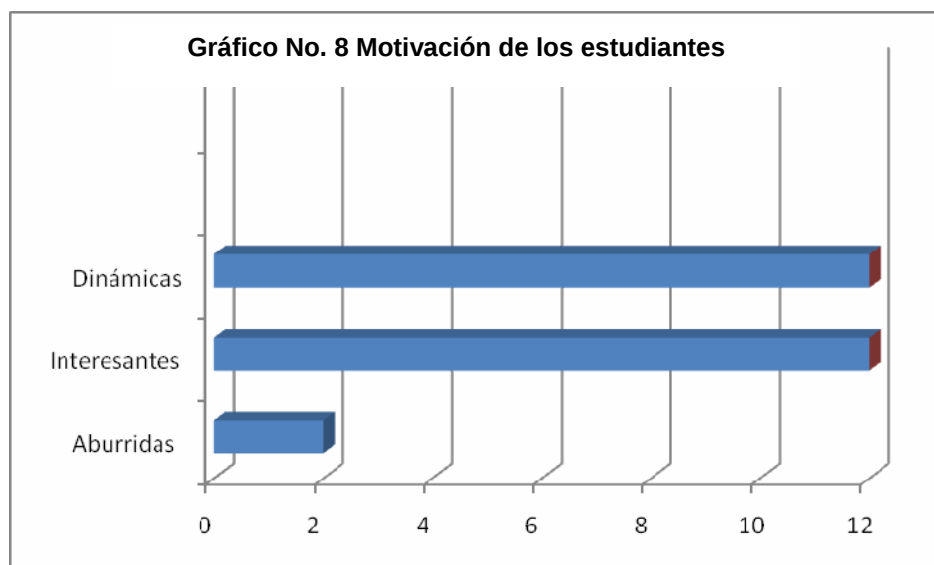
A continuación se muestra un ejemplo de la pantalla del menú del abecedario:



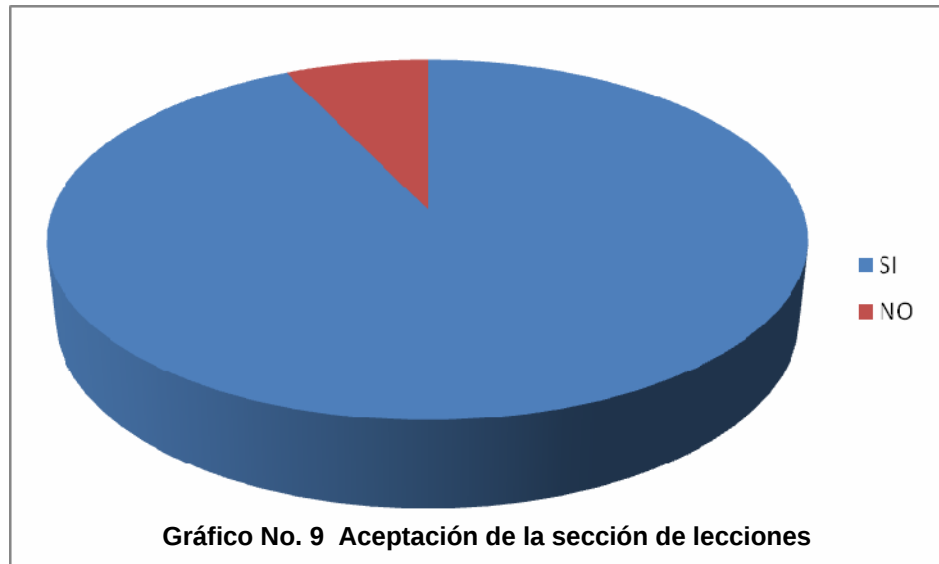
12. APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PRUEBA PILOTO DE LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL INTERACTIVA

La prueba piloto descrita en el punto anterior, fue aplicada durante tres sesiones de una hora en los estudiantes de primero de primaria del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo GICA, de la cual, por medio de un instrumento de recolección de información (encuesta a estudiantes de primero de primaria, Anexo 3) se pudo establecer lo siguiente:

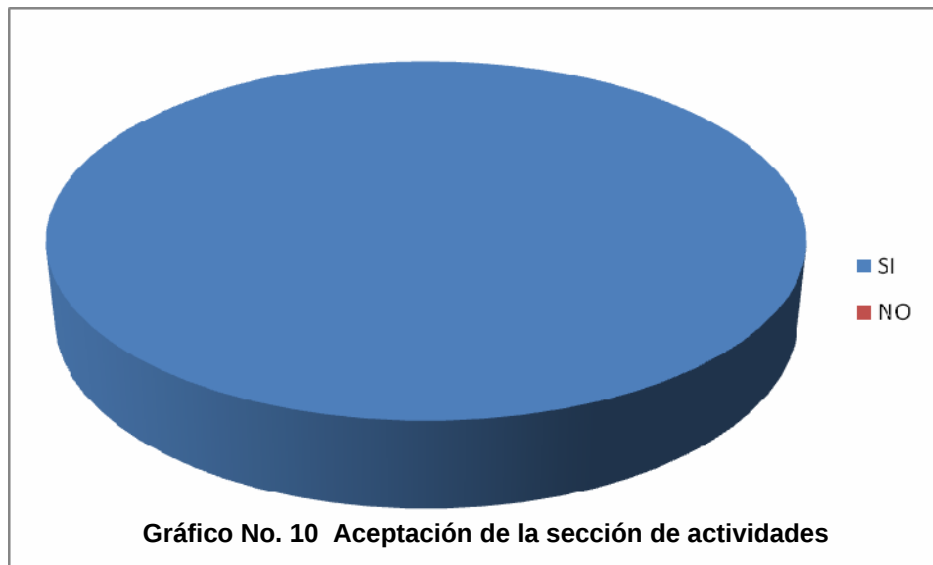
En la pregunta No. 1, se refleja la motivación de los estudiantes para realizar las actividades propuestas en la herramienta multimedial interactiva, con un 98% de aceptación.



En la pregunta No. 2, se evidencia que a los niños les gustó la herramienta multimedial interactiva.



En las preguntas Nos. 3 y 4, se demuestra que todas las secciones de la herramienta multimedial interactiva fueron del agrado de los niños y cumplieron con sus expectativas.

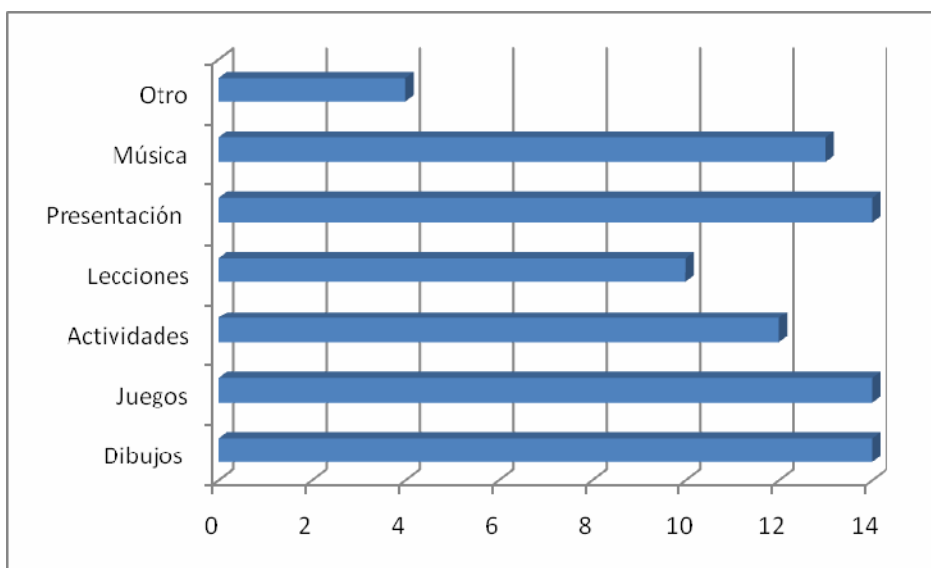


Pregunta 3

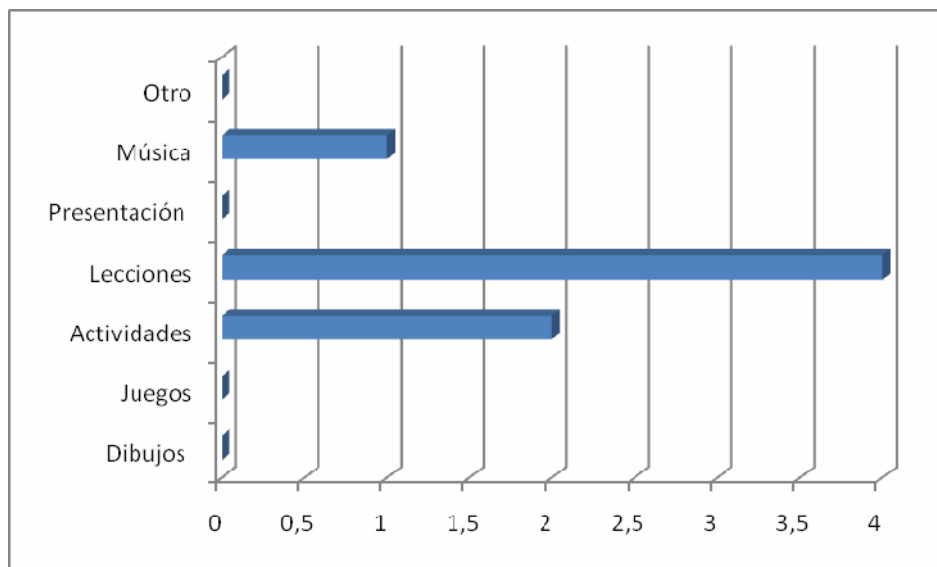


Pregunta 4

El resultado de las preguntas Nos. 5 y 6 se puede diferenciar las actividades y características que más gustaron y disgustaron a los niños



Pregunta 5



Pregunta 6

Gráfico No. 13 Actividades de menor aceptación

Otras características de la herramienta que gustaron a los estudiantes fueron: los colores, la voz del niño que habla, las animaciones y movimientos y no se presentaron otras características que les gustara a los niños.

CONCLUSIONES

La aplicabilidad de la tecnología para la enseñanza del inglés se ha convertido en una herramienta estratégica para la aprehensión y motivación por parte de los alumnos ya que las metodologías de la enseñanza del inglés en las aulas han avanzado tanto como la tecnología; según los resultados obtenidos en la aplicación de la prueba piloto de la herramienta multimedial interactiva propuesta, se cumplieron los objetivos planteados ya que resultó ser un instrumento de motivación para los estudiantes en el área de inglés, resaltando a su vez las siguientes conclusiones:

1. Durante el desarrollo de las actividades se notó la aceptación y participación activa por parte de los estudiantes de primero de primaria ya que mediante ellas se incrementa el nivel de motivación, facilitando y recreando el aprendizaje del inglés.
2. Los estudiantes de primero de primaria tienen la oportunidad, con esta propuesta, de aprender, practicar y jugar teniendo en cuenta las temáticas planteadas para el nivel así como el manejo de las tecnologías, siendo sus clases de inglés innovadoras y enriquecedoras.
3. Teniendo en cuenta las diferentes actividades aplicables planteadas para el aprendizaje del inglés se fortaleció el trabajo en equipo y se presenta al docente como un guía y facilitador en el proceso de enseñanza.
4. La herramienta multimedial interactiva es funcional para el fortalecimiento del plan curricular del Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo “GICA”, ya que cumple con el objetivo de apoyar el quehacer pedagógico de los profesores.

5. Se refleja que la propuesta planteada mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en el Gimnasio Infantil Creciendo y Aprendiendo puesto que es una actividad innovadora tanto para estudiantes como profesores presentándose como material didáctico y lúdico que apoya las clases de inglés.
6. Se afirma entonces la hipótesis planteada en este trabajo y además se propone la continuación del diseño de la herramienta multimedial interactiva ya que los resultados obtenidos hasta el momento son favorables para los procesos pedagógicos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELORS, Jaques. La educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO. París: 1996.
- FLORES OCHOA, Rafael. *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Colombia, McGRAW-HILL. 1995.
- GALVIS PANQUEVA, Alvaro H. *Ingeniería de software educativo* (1ª Reimpresión) Bogotá: Ediciones Uniandes. 1992/1997.
- GOOD, Thomas L & BROPHY, Jere E. *Psicología educacional. Un enfoque realista*. (2ª ed.). México, D.F.: Interamericana. 1983.
- GROS, S. B. *El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona: Gedisa. 2000.
- HERNANDEZ, Fernando & SANCHO, Juana María. *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. España. Paidós Ibérica, S.A. 1993
- MÁRQUEZ, PÉREZ & SANCHO, Joana. *Como introducir y utilizar el ordenador en la clase: La informática y el tratamiento de la información en la escuela. Ejemplos de actividades. Aspectos psicopedagógicos*. (1ª ed.). Perú: CEAC. 1987.
- MOCKUS, Antanas, HERNANDEZ Carlos A. GRANÉZ José. CHAROM, Jorge. CASTRO, Maria. *Las fronteras de la escuela*. Articulación entre

conocimiento escolar y conocimiento extraescolar. (2ª.ed.). Colombia. Magisterio. 1997

- MOYLES, Janet R. *El juego en la educación infantil y primaria*. (2ª. ed.). Ediciones Morata. S,L. 1999.
- ORTEGA, Rosario. *Jugar y aprender*. (4ª. ed.). Sevilla: Díada Editorial. 1999.
- SACRISTAN, Gimeno J & PÉREZ GÓMEZ, A. I. *Comprender y transformar la enseñanza*. Décima edición. Madrid: Morata S. L 2002
- SQUIRES, D & McDOUGAL, A. *Como elegir y utilizar software educativo: Guía para el profesorado*. (2ª ed.). Madrid: Morata. 2001.
- BOWMAN, DONOVAN y BURNS. *Eager to Learn educating our preschoolers*. National Academy Press. Washington, D.C., 2001. p. 25
- PÉREZ, J.A. y URBINA, S. *Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación Especial*. P. 372. (1997)
- DE PABLOS, J. *Reflexionando sobre la Tecnología Educativa*, en DE PABLOS, J. (Coord.): *La Tecnología Educativa en España*. Actas de las I Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa. pp. 19-29. (1994)

CIBERGRAFÍA

➤ http://revista.magisterio.com.co/index.php?option=com_content&task=view&id=197&Itemid=128

ANEXO 1

**ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA DEL
GIMNASIO EDUCATIVO CRECIENDO Y APRENDIENDO “GICA”**

ANEXO 2

**ENTREVISTA PERSONAL REALIZADA A LOS PROFESORES DE INGLÉS DE
PRIMERO DE PRIMARIA DEL GIMNASIO EDUCATIVO CRECIENDO Y
APRENDIENDO “GICA”**

ANEXO 3

**SEGUNDA ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
PRIMARIA DEL GIMNASIO EDUCATIVO CRECIENDO Y APRENDIENDO
“GICA”**