

**PRODUCCIÓN DE UN PROTOTIPO DE OBJETO VIRTUAL PARA LA  
ENSEÑANZA DEL VOCABULARIO BÁSICO DE INGLÉS. ESTUDIO DE  
CASOS: GRADO SEGUNDO DE BASICA PRIMARIA, INSTITUCION  
EDUCATIVA LA FRONTERA, SARAVENA.**



**PRESENTADO POR:  
CHAMORRO PAZMIÑO LICETH  
1126458371  
PABON LOPEZ ERIKA MAYURI  
1005078399  
PRIETO MENDOZA MAYRA ANDREA  
1006407310**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA  
INFANTIL  
PAMPLONA  
2020**

**PRODUCCIÓN DE UN PROTOTIPO DE OBJETO VIRTUAL PARA LA  
ENSEÑANZA DEL VOCABULARIO BÁSICO DE INGLÉS. ESTUDIO DE  
CASOS: GRADO SEGUNDO DE BASICA PRIMARIA, INSTITUCION  
EDUCATIVA LA FRONTERA, SARAVENA.**



**PRESENTADO POR:  
CHAMORRO PAZMIÑO LICETH  
1126458371  
PABON LOPEZ ERIKA MAYURI  
1005078399  
PRIETO MENDOZA MAYRA ANDREA  
1006407310**

**TRABAJO DE TESIS, PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL.**

**ASESOR**

**DR. YOVANNI ALEXANDER RUIZ MORALES**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA  
INFANTIL  
PAMPLONA  
2020**

## Índice

<b>RESUMEN.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>IX</b>
<b>1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3 OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.1 OBJETIVO GENERAL .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.3. ALCANCE DEL TRABAJO.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 CONTEXTO.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO II: REFERENTES TEÓRICOS.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 ANTECEDENTES .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.1 NACIONALES .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.2 INTERNACIONALES .....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 BASE TEÓRICA.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.1 LA PARTICIPACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN LA SOCIEDAD .....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.2 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2.3 LA TECNOLOGÍA COMO MEDIADORA DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE INGLÉS.....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.4 ENFOQUE TEÓRICO.....</b>	<b>46</b>
<b>2.4. BASE CURRICULAR .....</b>	<b>52</b>
<b>2.4.1. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DE 1994.....</b>	<b>52</b>
<b>2.4.2. DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>54</b>
<b>2.4.3. CURRÍCULO DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. ....</b>	<b>56</b>
<b>2.4.4. ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS DE INGLÉS .....</b>	<b>57</b>
<b>2.5. CUADRO DE CATEGORÍAS DE TRABAJO .....</b>	<b>58</b>
<b>CAPÍTULO III: REFERENTES METODOLÓGICOS .....</b>	<b>62</b>
<b>3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>62</b>
<b>3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>63</b>
<b>3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>63</b>
<b>3.4. FASES DEL ESTUDIO DE CASOS .....</b>	<b>64</b>
<b>3.4.1. LA SELECCIÓN Y DEFINICIÓN DEL CASO .....</b>	<b>65</b>
<b>3.4.2. ELABORACIÓN DE UNA LISTA DE PREGUNTAS .....</b>	<b>65</b>
<b>3.4.3. LOCALIZACIÓN DE LAS FUENTES DE DATOS.....</b>	<b>66</b>

3.4.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	66
3.4.5. ELABORACIÓN DEL INFORME.....	67
3.5. INFORMANTES CLAVE .....	67
3.6 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES CLAVES .....	68
3.6.1 DISPOSICIÓN POR PARTE DE LOS INFORMANTES CLAVE .....	68
3.6.2 EDADES COMPRENDIDAS ENTRE 7 Y 8 AÑOS .....	68
3.6.3 GRADO QUE PRESENTA MAYOR DIFICULTAD DEL ÁREA DE INGLÉS .....	68
3.6.4 ALCANCE DE COMUNICACIÓN .....	69
3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	70
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS PRELIMINARES.....</b>	<b>74</b>
4.1 ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	74
4.1.1 OBJETIVO ESPECÍFICO: .....	74
4.3. OBJETIVO ESPECÍFICO: .....	77
PROSPECTIVA .....	95
REFERENCIAS.....	97
ANEXOS .....	108

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:Sistema de Categorías Iniciales .....	59
Tabla 2: Descripción de Código de Informantes.....	70
Tabla 3:Técnicas de Instrumentos y Recolección de Datos.....	71
Tabla 4:Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	72
Tabla 5:Análisis de la estructura de los Derechos Básicos de Aprendizaje.....	75
Tabla 6:Matriz de datos del Prototipo.....	77
Tabla 7: Breve descripción de las pantallas .....	92
Tabla 8:Explicacion de la pantallas.....	93

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fases para la instrucción mediante sistemas de aprendizaje .....	48
Figura 2:Estructura del prototipo .....	80
Figura 3:Presentación del prototipo .....	81
Figura 4:Objetivos y propósito.....	81
Figura 5:Tema: Partes de la casa.....	82
Figura 6:Story board.....	83
Figura 7:Video, partes de la casa.....	84
Figura 8:Retroalimentación de las partes de la casa.....	84
Figura 9:Actividad de las partes de la casa.....	85
Figura 10:Tema: Integrantes de la familia.....	85
Figura 11:Story board, la familia.....	86
Figura 12:Video, miembros de la familia.....	87
Figura 13:Retroalimentación, la familia .....	87
Figura 14:Actividad sobre los miembros de la familia.....	88
Figura 15:Tema: Las prendas de vestir .....	88
Figura 16:Story board, prendas de vestir .....	89
Figura 17:Video sobre las prendas de vestir .....	90
Figura 18:Retroalimentación de las prendas de vestir .....	90
Figura 19:Actividad de las prendas de vestir .....	91

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

**PRODUCCIÓN DE UN PROTOTIPO DE UN OBJETO  
VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DEL VOCABULARIO  
BÁSICO DE INGLÉS. ESTUDIO DE CASOS: GRADO  
SEGUNDO DE BÁSICA PRIMARIA, INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA LA FRONTERA, SARAVERENA.**

Pamplona, 08 diciembre de 2020

Autoras:

Chamorro Pazmiño Liceth

Pabon Lopez Erika Mayuri

Prieto Mendoza Mayra Andrea

Asesor:

Dr. Yovanni Alexander Ruiz Morales

**RESUMEN**

En la actualidad, las herramientas digitales están contribuyendo al aprendizaje en los distintos niveles educativos. Desde esta premisa el presente proyecto de investigación plantea como objetivo general producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés, contextualizado en el grado segundo de básica primaria de la Institución Educativa la Frontera, Saravena, Colombia. Para el logro de este objetivo, se tiene previsto los siguientes específicos: a) Describir las estrategias didácticas que utiliza el docente titular del segundo grado para la enseñanza del vocabulario básico de inglés, b) Analizar la estructura de los derechos básicos de aprendizaje dispuestos en el currículo de básica primaria, para la enseñanza del inglés y, concretamente, el vocabulario básico, y c) Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés. Para el diseño se utiliza, el modelo instruccional de Gagné. En cuanto a la perspectiva metodológica, se realiza un estudio cualitativo, de tipo descriptivo y con el método estudio de casos. Las fases para el desarrollo del trabajo son: a) La selección y definición del caso, b) Elaboración de preguntas orientadoras, c) Localización de las fuentes de datos, d) Análisis e interpretación, y e) Elaboración del informe final. Las técnicas de recolección de datos que se emplearan: narración y análisis de contenido. Los instrumentos: guion de narración y matriz de datos. **Palabras calve:** Objeto virtual de aprendizaje, estrategia didáctica, derechos básicos de aprendizaje, diseño instruccional, vocabulario básico de inglés.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

PRODUCTION OF A PROTOTYPE OF A VIRTUAL OBJECT FOR THE  
TEACHING OF THE BASIC VOCABULARY OF ENGLISH. CASE STUDY:  
SECOND GRADE OF ELEMENTARY BASIC  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA FRONTERA, SARAVENA.

Pamplona, 08 ddiembre de 2020

Autoras:

Chamorro Pazmiño Liceth

Pabon Lopez Erika Mayuri

Prieto Mendoza Mayra Andrea

Asesor:

Dr. Yovanni Alexander Ruiz Morales

### ABSTRACT

Currently, digital tools are contributing to learning at different educational levels. From this premise, the present research project sets the general objective of producing a virtual object prototype for the teaching of basic English vocabulary, contextualized in the second grade of elementary school of the La Frontera Educational Institution, Saravena, Colombia. To achieve this objective, the following specifics are planned: a) Describe the didactic strategies used by the second grade teacher to teach basic English vocabulary, b) Analyze the structure of basic learning rights provided in the basic elementary curriculum, for teaching English and, specifically, the basic vocabulary, and c) Design a prototype of Virtual Object for learning the basic English vocabulary. For the design, the Gagné instructional model is used. Regarding the methodological perspective, a qualitative, descriptive study was carried out using the case study method. The phases for the development of the work are: a) The selection and definition of the case, b) Preparation of guiding questions, c) Location of data sources, d) Analysis and interpretation, and e) Preparation of the final report. The data collection techniques that will be used: narration and content analysis. The instruments: narration script and data matrix.

**Key words:** Virtual learning object, didactic strategy, basic learning rights, instructional design, basic English vocabulary.



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere a la producción de un prototipo de objeto virtual de aprendizaje (OVA), con el fin de proporcionar a los docentes estrategias novedosas al momento de impartir las temáticas orientadas al aprendizaje de una segunda lengua-inglés, generando en los estudiantes interés y participación activa de su autoaprendizaje.

Para analizar el bordaje de este proyecto de investigación, se plantea tres objetivos los cuales responden a analizar las estrategias impartidas por la docente de la institución educativa la Frontera de segundo grado, con el fin de identificar los métodos empleados en la enseñanza del área de inglés mediante el uso de la técnica de narración y el instrumento de guion de narración. Como segundo objetivo, se plantea identificar el contenido planteado por el Ministerio de Educación Nacional, en Colombia, en cuanto a la competencia comunicativa y lingüística de las lenguas extranjeras a través de la técnica de análisis de contenido y el instrumento de una matriz de datos, ya que a partir de esto los docentes deben basarse al momento de planear sus clases, estas mismas, contienen una secuencia y unas competencias que el educando debe desarrollar en su proceso, asimismo, se estructura un prototipo de un objeto virtual de aprendizaje con la finalidad de incorporar actividades atractivas a la vista del estudiante y que sean de fácil acceso en cuanto a tiempo y conexión, teniendo como base el diseño instruccional de Gagné.

El informe del proyecto está estructurado de la siguiente forma: El I capítulo comprende el problema de investigación, la formulación del problema, los objetivos, el alcance del trabajo, la justificación y el contexto. El II capítulo presenta los referentes teóricos que incluyen antecedentes, base teórica, base curricular y cuadro de categorías iniciales de trabajo. El III capítulo desarrolla los referentes metodológicos, enfoque, el tipo de investigación, el método de investigación y sus fases, así como también los criterios de selección de los informantes clave y las técnicas e instrumentos de recolección de datos. El IV capítulo sintetiza los

resultados, su análisis e interpretación de dos de los objetivos específicos de la investigación, de acuerdo con el alcance establecido para el desarrollo del trabajo de grado en el semestre, por la Covid-19.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Planteamiento del problema**

La educación ha sido uno de los temas con mayor relevancia en la sociedad y con ello la aplicación de la tecnología como mediadora entre docente, estudiante y aprendizaje. El auge de Internet y las telecomunicaciones han conducido a las instituciones educativas a plantear y replantear experiencias de enseñanza, aprendizaje y evaluación apoyadas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Aprovechar las posibilidades que proporcionan las TIC y aproximarse a un paradigma centrado en el aprendizaje del estudiante está constituyendo un reto para los profesionales que ejercen la docencia (Ruiz Morales, 2018).

En este sentido, Hernández (2017) afirma:

El impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones, es la educación (p. 329).

Desde la perspectiva de la educación mediada por las TIC existen herramientas que posibilitan el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles educativos, una de ellas es los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), los cuales de acuerdo con Caro Bautista (2017) “son el resultado de las necesidades propias de la dinámica educativa de las instituciones y en particular de las necesidades de los profesores, que en su ejercicio encuentran problemas para que los estudiantes aprendan y los profesores enseñen significativamente”(p. 14).

Precisamente, el presente proyecto de investigación se enfoca en una necesidad educativa detectada en la institución educativa la Frontera ubicado en la calle 30 N.º 27-79, Barrio Versalles, Municipio de Saravena, Departamento de Arauca, Colombia. Concretamente en el grado segundo de básica primaria las autoras de esta investigación, durante su práctica docente, en el marco del Proceso

de Investigación Formativa (PIF) del X semestre, año 2020, han detectado que los estudiantes de grado segundo, presentan dificultad para la escritura y pronunciación de vocabulario básico de inglés. También se evidencia desinterés para realizar las actividades de aprendizaje propuestas por la docente titular en el aula de clase; esta situación pudiera deberse a las metodologías empleadas por la docente para orientar los aprendizajes de los estudiantes.

En una entrevista informal realizada por las autoras de este trabajo, a la docente titular del grado segundo, respecto a la importancia del aprendizaje vocabulario básico de Inglés en la primaria y las dificultades que ella enfrenta al enseñar este contenido, refiere libremente que “...todos los niños en Colombia deberían tener habilidades comunicativas para expresarse en una segunda lengua, porque les permite reconocer que los objetos aun cuando son los mismos tienen distinta denominación dependiendo del idioma que se utilice...y los niños tienen un cerebro moldeable y susceptible a nuevos aprendizajes... en la niñez están en la edad propicia para aprender y desarrollar habilidades en una segunda lengua...si se les enseña con métodos adecuados y con apoyo de tecnología creo que es posible fortalecer al menos palabras básicas en Inglés y en la medida que vayan avanzando en la primaria aprenden más palabras y consolidan el aprendizaje...En mi caso tengo limitaciones para enseñarles Inglés porque no tengo formación, no es mi área, me gusta, pero no sé cómo enseñarlo tampoco, sin embargo he diseñado diversos programas educativos basado en la orientación hacia otros temas, debido a que tengo la preparación en las áreas de informática incorporando las TIC” (S. C. Cárdenas, Comunicación personal, 01 octubre de 2020)

La situación descrita, respecto a la enseñanza del inglés en la básica primaria, desde la perspectiva de Herrera Cogollo, Rhenalf Berrocal y Tordecilla Páez (2015) no es ajena a las de otras instituciones educativas públicas, donde se implementan metodologías tradicionales para la enseñanza, los docentes utilizan métodos de escucha y repetición, grabadoras o equipos de audio, libros y fotocopias como ayuda pedagógica; lo que ocasiona que las clases sean tediosas y poco participativas. También se da el caso que, muchos docentes que imparten esta

asignatura, ni siquiera son docentes especializados en inglés o lenguas extranjeras; motivos por los cuales es de esperarse bajos niveles en el aprendizaje de este idioma, e incluso apatía de los estudiantes ante el aprendizaje.

En medio de este panorama, la enseñanza del inglés sigue siendo un compromiso para los docentes de básica primaria, puesto que en las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el Ministerio de Educación Nacional en Colombia (2014) está claramente definido la intención educativa que se tiene sobre la enseñanza de una segunda lengua:

Uno de los grandes retos que enfrenta la educación colombiana es que sus alumnos desarrollen un dominio para desempeñarse de manera eficiente en Lengua Extranjera en las cuatro habilidades básicas (lectura, escritura, oralidad y escucha), lo que paralelamente genera condiciones que desarrollen un modelo formativo, que garantice ciudadanos cada vez más competentes, competitivos y, por ende, más productivos para desempeñarse en sociedades globalizadas. (p. 24)

De esta manera, el Ministerio de Educación Nacional (2015) busca que los estudiantes alcancen un nivel de inglés que les permita comunicarse, interactuar y compartir conocimiento, orientado a potencializar sus capacidades, y para lograr esta aspiración en el Currículo de Transición y Primaria se propone:

El desarrollo de un nivel preparatorio pre A1 de la lengua en los grados transición a tercero, y un trabajo inicial en el nivel principiante A1.1 en los grados cuarto y quinto. Esto quiere decir que, durante estos grados, las tareas y proyectos a realizar permitirán el desarrollo de bases comunicativas (lingüísticas, pragmáticas, y sociolingüísticas), con procesos de aprestamiento en las cuatro habilidades de la lengua (p. 31).

En esta línea de pensamiento y propuestas, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, plantea estrategias y herramientas que permitan al docente utilizar metodologías adecuadas y contextualizadas al nivel educativo y grado de los estudiantes. Específicamente, para la formación básica primaria, el Ministerio de Educación Nacional (2016) señala lo siguiente respecto a los Derechos Básicos de Aprendizaje en el área de inglés:

Son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano, y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia (EBC)... Ellos permiten identificar los aspectos claves en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en la lengua extranjera y, por ello, se definen en las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita (p. 10).

Por lo tanto, es importante que los docentes se especialicen y preparen adecuadamente sus clases teniendo presente los DBA propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2016) en el área de Inglés, los lineamientos curriculares y los estándares básicos de aprendizaje. Así mismo, es un reto la planificación, el diseño e implantación de recursos didácticos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario básico de la lengua extranjera.

Bajo este marco de referencia, se propone el desarrollo de un objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés dirigido al grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena. Es decir, se plantea un recurso didáctico digital que facilite al estudiante el aprendizaje eficaz del vocabulario básico de inglés, teniendo en cuenta las pautas requeridas en el área y el nivel educativo de básica primaria.

De acuerdo con Feria y Zúñiga (2016) los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) se definen como:

La implementación de mediadores pedagógicos como lo son los OVA, los cuales permiten el diseño de unidades de contenidos que podrían adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes y así empezar a generar cierta motivación, que aparte de promover un aprendizaje significativo, promueva también el desarrollo de autonomía (p. 68).

Es decir, los OVA constituyen un recurso digital, que como señala Ruiz Morales (2012) presentan ventajas para los estudiantes y el profesorado:

Desde la perspectiva de los estudiantes, destaca: a) individualización del aprendizaje en función de sus intereses, necesidades y estilos de aprendizaje; b) acceden a los objetos independientemente de la plataforma y hardware, y c) tienen acceso, en cualquier momento, a los OA que se desee. Desde la perspectiva de los profesores: a) ofrecen rutas de aprendizaje, b) adaptan los programas formativos a las necesidades específicas de los estudiantes, c) utilizan materiales desarrollados en otros contextos y sistemas de aprendizaje, d) obtienen, al momento, los objetos que necesitan para construir los módulos de aprendizaje; y) crean contenidos que pueden ser rediseñados y adaptados a las nuevas tecnologías (p. 10).

Por su parte, Botero y Palomeque (2014) refieren que los OVA permite estructurar y aplicar estrategias didácticas que sean atractivas para los estudiantes, algunas ventajas que proporciona son la apariencia de los recursos, las instrucciones que promueve la comodidad, puede individualizarse la educación y sirve para una variedad de estilos de aprendizaje individuales como lo es el aprendizaje del vocabulario básico de Inglés.

Por lo tanto, la propuesta con este trabajo de investigación es la producción de un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés en básica primaria, contextualizado en el grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena; Para ello, se consideran tres aspectos relevantes: a) el llamado que hace el Ministerio de Educación Colombiano, en cuanto a la incorporación de recursos pedagógicos novedosos para la formación, específicamente la enseñanza y el aprendizaje del Inglés en la educación primaria; b) los Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés (DBA Inglés) y los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras - Inglés, comprendidos en esta investigación como una herramienta fundamental en la construcción de una educación de calidad y la consolidación de las propuesta Curriculares planteadas para básica primaria.; y c) la incorporación de las TIC para la enseñanza en básica

primaria, lo cual cobra mayor relevancia en la sociedad actual conmovida por el COVID-19.

## **1.2 Formulación del problema**

El desarrollo del proceso de investigación permitirá responder la interrogante: ¿Cómo producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés en básica primaria? Utilizando como caso de estudio el grado segundo en la Institución Educativa la Frontera, Saravena.

## **1.3 Objetivos**

### ***1.3.1 Objetivo general***

Producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés. Estudio de Caso: Grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena.

### ***1.3.2 Objetivos específicos***

1. Describir las estrategias didácticas que utiliza el docente titular del segundo grado para la enseñanza del vocabulario básico de inglés.
2. Analizar la estructura de los derechos básicos de aprendizaje dispuestos en el currículo de básica primaria, para la enseñanza del inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico.
3. Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado.
- 4.



### ***1.3.3. Alcance del trabajo***

Para el desarrollo de este trabajo se dispondrá de dos fases. La primera consiste en el alcance del proyecto de investigación, el cual está inmerso en este informe, ya que se establece como un requerimiento académico para optar al título de Licenciatura en Pedagogía Infantil en la Universidad de Pamplona, Colombia. Se establece estos requisitos debido a la problemática que se deriva a nivel mundial por el Covid-19, por consiguiente, en el año lectivo 2020-2 el alcance del trabajo está compuesto por: a) capítulo I: planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos, alcance de trabajo, justificación y contexto, b) capítulo II: antecedentes, base teórica y base curricular y b) capítulo III: enfoque de investigación, tipo de investigación, método de investigación, fases del estudio de casos, informantes claves, criterios de selección de los informantes, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Asimismo, en cuanto al capítulo IV se precisa un avance en la incorporación de las matrices que responden a cada uno de los objetivos planteados como resultados preliminares, además, se presenta mediante ilustraciones el diseño del prototipo del objeto virtual de aprendizaje. La segunda fase consiste en la prospectiva requerida para la aplicación y finalización del proyecto de investigación, el cual no está inmerso en el desarrollo de este informe, dentro de los cuales se encuentra: a) aplicación del instrumento del guion de narración, b) creación del objeto virtual de aprendizaje, c) evaluación del OVA, c) desarrollo de un plan de acción para la intervención pedagógica con el OVA, d) validez del contenido de los instrumentos, e) análisis e interpretación de datos, f) discusión de resultados, g) principales hallazgos y h) conclusiones.

## 1.4 Justificación

La necesidad de incorporar las Tecnologías de la Información (TI) en los procesos de enseñanza hace necesario el desarrollo de la investigación y la elaboración de planes sobre las formas de uso e integración curricular de las plataformas educativas, la formación de maestros y proporcionar herramientas tecnológicas que les permita a los estudiantes interesarse por las áreas que poco presentan interés, como lo es en la lengua extranjera. Es un deber por parte de los docentes crear estrategias que sean innovadoras y llamativas en beneficio de los resultados de aprendizaje de los educandos.

Como propuesta de trabajo se presenta la idea de producir un prototipo de un objeto virtual de aprendizaje, con el fin de crear ambientes innovadores que estén orientados a facilitar el aprendizaje del vocabulario básico de inglés. Dada la complejidad de adquirir una segunda lengua, los estudiantes generan rechazo por los métodos aplicados por el docente encargado de esta área (Rondal Sanchez, 2016), a esto se suma la situación de la COVID-19 que conlleva el aprendizaje en casa mediado por la TI, por lo que se considera indispensable crear una herramienta innovadora que le permita a los estudiantes descubrir y aprender con un recurso pedagógico apoyado en tecnología.

Como beneficiarios de este trabajo inicialmente se destacan los estudiantes y docente titular de segundo grado de la institución educativa la Frontera. Sin embargo, es importante señalar que por la propia naturaleza de un OVA podrá ser utilizado en otros contextos similares al estudio de caso de esta investigación, una vez producido en su totalidad.

Al producir y utilizar un objeto virtual de aprendizaje, los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo el objetivo de aprendizaje definido y los contenidos temáticos planteados, junto con las actividades de aprendizaje y evaluación. Estos recursos requieren la complementariedad entre pedagogía y tecnología, son de fácil acceso una vez producidos e implementados.

En concreto, se busca con la producción del objeto virtual de aprendizaje como enseñanza del vocabulario básico de inglés, que los estudiantes sientan el interés y la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma, que puedan avanzar a su propio ritmo y sean ellos mismos quienes participen activamente en su autoaprendizaje, se deben implementar estrategias innovadoras como lo es el uso de la tecnología, se debe reconocer que la materia de inglés es una de las áreas con el mayor índice de notas bajas en las instituciones, lo que permite reconocer el rechazo que los estudiantes tienen frente a la materia, es de entender la complejidad que presenta aprender una segunda lengua, debido a su gramática, comprensión oral y escrita.

### 1.5 Contexto

La institución educativa la frontera se encuentra ubicada en el municipio de Saravena departamento de Arauca, es de carácter mixto y fue aprobada bajo la Resolución N.º 269 del 2 de octubre del 2001. Por otra parte, los directivos de la Institución Educativa La Frontera son personas comprometidas, ecuanímes, investigativas, dinámicas, justas, creativas, conciliadoras, imparciales y de buenas relaciones humanas, con principios éticos que tienen la responsabilidad de delegar, escuchar y trabajar en equipo, que se proyectan para lograr que la institución ofrezca los servicios educativos adecuados, pertinentes con los cambios sociales, políticos y ambientales del mundo globalizado para que los diferentes miembros alcancen los objetivos, en pro del bienestar y progreso de la misma.



De igual manera, las personas que pertenecen al personal administrativo y de servicios generales deben ser amantes de la institución, colaboradores, respetuosos, con actitud de servicio, asumiendo su labor como aporte al buen funcionamiento del plantel. Por su parte, el estudiante es quien tiene como ocupación principal la actividad de estudiar; su principal función es desarrollar competencias y adquirir nuevos conocimientos sobre las diversas áreas de la ciencia o el arte demostrando a su vez comportamiento ejemplar, que sean pensadores,

críticos, analíticos, líderes y creativos, que contribuyan al desarrollo de su región y país.

Asimismo, que tengan un alto grado de autoestima, sean eficientes y responsables, busquen como personas la excelencia en todos los campos en los que se desempeñe como profesionales y ciudadanos activos de la sociedad cambiante en la que se encuentren, desarrollando habilidades y competencias del pensamiento que les posibiliten el desempeño laboral y la interacción social exitosos. Además, poseen un alto sentido de solidaridad y cooperación social, capaces de reconocer y afrontar los retos que les depara el futuro, contando con un alto sentido de pertenencia para con su familia e institución, que sean emprendedores, con capacidad para correr riesgos y trascienden por su liderazgo en la región.

La institución educativa la frontera, posee una planta física conformada por bloques en donde se encuentra las aulas de clase, laboratorios, talleres de música y dibujo, biblioteca, salas de cómputo, teatro, capilla, cafetería, enfermería, salón cultural y restaurante, también cuenta con amplias zonas verdes y jardines en donde se trabajan los proyectos de aula; y campos deportivos que sirven de recreación y esparcimiento a los estudiantes y comunidad en general. Es un espacio bastante amplio, siendo una fortaleza el contacto con la naturaleza que estimula el aprendizaje.

## **VISIÓN**

En el 2025, La Institución Educativa La Frontera graduará los mejores bachilleres de Colombia, será líder en procesos educativos e involucra a la comunidad en la aplicación de metodologías de aprendizaje que garanticen el desarrollo de competencias, la práctica de valores y la promoción de la cultura y el deporte.

## **MISIÓN**

La Institución Educativa La Frontera garantiza una formación integral y permanente en los niveles de educación preescolar, básica y media, orientando el Proyecto Educativo Institucional (PEI) “Formando en Principios y Valores” hacia el mejoramiento de la calidad de vida. La institución cuenta con directivos, docentes y personal administrativo con un elevado sentido de pertenencia que asegura una educación exitosa y un alto nivel de aceptación en la comunidad educativa.

## CAPÍTULO II: REFERENTES TEÓRICOS

### 2.1 ANTECEDENTES

#### 2.1.1 Nacionales

Colombia, Bogotá, Universidad Cooperativa de Colombia, Callejas Varón y Méndez Otálora (2019), presentaron un trabajo de grado titulado “Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora”. El objetivo de la investigación fue proponer una estrategia didáctica basada en un Objeto Virtual de Aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto del Liceo Nuevos Horizontes. La investigación la desarrollaron dentro de un enfoque cualitativo el cual busca proponer una estrategia didáctica basada en un Objeto Virtual de Aprendizaje para fortalecer los procesos de comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria del Liceo Nuevos Horizontes. Se desarrolló el método investigación acción, con las fases: 1) diagnóstico de la situación, 2) elaboración de un plan de acción, 3) acción, y 4) reflexión o evaluación.

La muestra de los informantes estuvo conformada por 35 estudiantes del grado quinto, entre 9 y 11 años de edad. Las técnicas de recolección de datos fueron: la observación, la encuesta y el grupo focal permitiendo identificar el cerebro que más predomina en el grupo de estudiantes, así como un diagnóstico en el uso de herramientas TIC para garantizar que esta intervención estuviera al margen de los conocimientos previos de los niños. Por su parte, los instrumentos utilizados fueron: registros de observación, diarios de campo, cuestionarios abiertos, diarios pedagógicos y los test.

Entre los resultados destacan: a) se generan barreras para cruzar las fronteras de la lectura lineal, se restringe la posibilidad de que los estudiantes exploren por un mundo mediático que supone una navegabilidad con diferentes rutas a explorar; b) pese a que la lectura se conciba como una labor automática, no necesariamente los métodos y medios para abordarla deben ser estáticos y monótonos y c) no hay

que olvidar que los nuevos avances tecnológicos han promocionado nuevas propuestas de entender y afrontar la enseñanza, y lo que se concibe como una innovación mediática, puede convertirse en una nueva herramienta para facilitar el aprendizaje.

Concluyen: a) si en la era de las tecnologías no se relacionan los factores que rigen las nuevas didácticas de enseñanza de este proceso, se corre el peligro de abordar un ambiente mecánico de comprensión que conlleve a la apatía y el abandono de la lectura. Nada más apropiado que buscar que los intereses de los estudiantes vayan de la mano con los procesos académicos; b) a través de la aplicación de la secuencia didáctica se propende el desarrollo de habilidades lectoras hipertextuales, los niños demostraron su interés y asumen esta forma de aprendizaje como una opción novedosa y atractiva y c) es importante que en las instituciones educativas fortalezcan estos escenarios, más allá de la apropiación de simples herramientas tecnológicas, y se encaminan al desarrollo de algunas competencias como, en esta investigación, las lectoras.

Este trabajo representa un aporte significativo al objeto de estudio, ya que comprendemos que las tecnologías se convirtieron en una herramienta esencial en el aula de clase, estas presentan diversas estrategias que el docente lleva a cabo en cada una de las temáticas donde los estudiantes presentan mayor dificultad, entre estos se destaca los objetos virtuales de aprendizaje que impulsan al educando a una mayor comprensión de los pre saberes adquiridos, asimismo, los OVA son considerados como una herramienta innovadora que le es llamativa a los educando y por ende motiva a un aprendizaje significativo, generando una relación recíproca entre docente y estudiante.

Colombia, Cali, Tenorio Ramírez, Universidad Icesi (2015), desarrolló un trabajo de grado titulado “Ambiente de aprendizaje mediado por el uso de las TIC que permite fortalecer las actitudes y valores (saber ser) de los estudiantes” encaminada al objetivo de analizar cómo un ambiente de aprendizaje mediado por el uso de las TIC fortalece las actitudes y valores (saber ser) frente al proceso de

aprendizaje de los estudiantes de 8°, 9° y 10° del colegio La Asunción de la ciudad de Cali.

La investigación la desarrollaron bajo un enfoque cualitativo, diseño de la investigación es no experimental, los instrumentos utilizados fueron: entrevistas en profundidad focalizadas, cuestionarios online (escala de Likert), índice de visitas a la revista digital online, la muestra con la cual se trabajó fue de 15 estudiantes de la institución La Asunción.

Los resultados que obtuvieron fueron: 1) actitudes positivas hacia las TIC por parte de los docentes; 2) establecen posiciones diferentes con respecto al uso de la tecnología entre hombres y mujeres y 3) establecen puntos de vista diferentes en aquellos que cuentan con mayores posibilidades de interacción con las mismas.

Concluyen que: a) el análisis propuesto en este estudio, permitirá que la institución empiece a cuestionar sobre la importancia de diseñar otros ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, que ayuden a fortalecer el componente saber ser de los estudiantes, sin olvidar los demás saberes que plantea el aprendizaje por competencias, dado que se ha demostrado que con este fortalecimiento es posible construir un conocimiento más significativo para los estudiantes desde su proceso de enseñanza y aprendizaje y b) en cuanto a los usos pedagógicos de las TIC en el marco del proyecto, identifica que los estudiantes están a gusto con todas las actividades, servicios y herramientas de las que hacen uso.

Como aporte a la investigación el proceso de enseñanza de los educadores es innovadora, incluyendo las TIC en el aula de clase, y respondiendo a las necesidades de los educandos en cuanto al uso de la tecnología para fortalecer los procesos educativos, ya que actualmente las TIC hacen parte del diario vivir y son mediaciones pedagógicas que favorecen y potencializan el proceso de enseñanza y aprendizaje, así mismo permiten que la población rural supere las brechas de inequidad y sean partícipes en los procesos de participación, donde favorezca la diversidad cultural, mejorando la adquisición de aprendizajes en diferentes ámbitos



educativos y por ende la calidad de vida de los educandos, este aporte viabiliza mejores prácticas pedagógicas de los educadores haciéndolas más significativas para los educandos y toda la comunidad educativa.

En Colombia, Caldas, Universidad Católica de Manizales, García Marulanda, Monroy Ramírez, Castaño Londoño, (2017), realizó la tesis llamada “Las TIC como mediación pedagógica y su relación con la autoeficacia en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera” dando a conocer el objetivo enfocado en describir como la mediación pedagógica a través de las TIC influye en la Autoeficacia del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, Para dicho fin, optaron por un enfoque cualitativo, con diseño transversal de alcance descriptivo/correlacional. La muestra fue con estudiantes de los programas de Tecnología en Construcción, Técnico en Seguridad Ocupacional, Tecnología en Salud Ocupacional, Tecnología en Topografía, Tecnología en Gestión Ambiental, Programa de inglés Beginners e Inglés I, II y III. Para un total de (N=378) participantes.

Utilizaron como técnica de investigación la encuesta y el instrumento para la recolección de datos el Cuestionario de motivación y estrategias de aprendizaje CMEA y el Cuestionario de uso y consumo; Los resultados dan cuenta que el conocimiento de los REA y OA en los ambientes formativos generan efectos positivos en las áreas de conocimiento para que estos materiales sean de apoyo en la formación de los aprendizajes, además el uso de los recursos digitales permite a los docentes integrarlos a su práctica docente como material didáctico para reforzar conocimientos analizados en el currículo;. La aplicación del instrumento la realizaron bajo supervisión de acuerdo al protocolo planteado para la aplicación del cuestionario CMEA (Ramírez, Canto, Bueno, y Echazarreta y el consentimiento informado del Cuestionario de uso y consumo sobre las TIC. En la cual recogen una muestra inicial y una muestra posterior cuya finalidad fue especificar las reciprocidades de las variables dadas.

Los resultados que obtuvieron de la investigación fueron: a) estimar que el uso de las TIC como mediación pedagógica es un factor relevante y de gran significancia en las creencias de autoeficacia y procesos de autogestión y autorregulación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del SENA; b) una mayor percepción de avance en el aprendizaje del inglés que para el caso de los estudiantes de presencial-virtual, este dato podría reflejar la ventaja y facilidad de acceso a la diversidad de contenidos y herramientas que ofrecen las TIC; c) los estudiantes de Virtualidad generan un verdadero proceso de autoeficacia que les permite ejecutar procesos de autorregulación y autogestión para aprender inglés usando las TIC como mediación pedagógica y d) los estudiantes virtuales buscan otro tipo de consultas que le permitan entender el material y aprender de él.

Concluyen que: 1) De acuerdo al Cuestionario de uso y consumo de las TIC aplicado a la población objeto no se presentan diferencias significativas en cuanto a percepciones y preferencias frente al uso y consumo de las TIC; b) en términos de motivación, ambas modalidades tanto Virtualidad como Presencial Virtual presentan una valoración de la tarea por igual, es decir para ambos casos la tarea es un componente del aprendizaje que se ejecuta sin importar su método de estudio. Sin embargo, el aspecto que pregunta por la autoeficacia del aprendizaje refleja una diferencia significativa y relevante entre ambas modalidades; en la cual la modalidad de Virtualidad presenta un nivel alto de autoeficacia por encima de la modalidad Presencial-virtual; c) los estudiantes de la modalidad presencial-virtual generan una dependencia hacia la figura del profesor originando un proceso de orientación de indicador de logro; d) un enfoque psicométrico, la autoeficacia tiene validez significativa y convergente, al tener poder de predicción en una serie de resultados pedagógicos y académicos que a través de la demostración de datos empíricos se concluye que los estudiantes de la modalidad Virtual ejecutan mejores procesos de: autoeficacia del aprendizaje, autorregulación metacognitiva y administraciones del tiempo y del ambiente; aspectos relevantes para hablar de un aprendizaje exitoso.

Como aporte a la investigación, la mediación que brindan las TIC referidas al área de inglés, es considerada de suma importancia que la tecnología ha facilitado el proceso de enseñanza-aprendizaje de diversas áreas de un plan de estudios, por lo tanto, deben conocer que es una herramienta que deben implementar en la adquisición de una segunda lengua, ya que esta proporciona la información necesaria para crear un ambiente interesante y motivador para el estudiante, además, permite tener una retroalimentación de los conocimientos adquiridos generando una autonomía de su propio aprendizaje, este mismo, proporciona al educando un retroceso de la información que en su momento se le dificultó, por lo mencionado anteriormente, es una estrategia educativa que permite avanzar al ritmo del estudiante y repetir en varias ocasiones si el educando lo desea.

Colombia, Bogotá, Universidad Libre, León Sabogal, y Salamanca Mora (2014), realizaron un trabajo de grado titulado "El objeto virtual de aprendizaje para el desarrollo de la comprensión oral en inglés para ciclo tres en el colegio Antonio José de Sucre I.E.D" El objetivo de la investigación es desarrollar la comprensión oral en inglés para ciclo tres en el Colegio Antonio José de Sucre I.E.D. mediante el diseño e implementación de un objeto virtual de aprendizaje (OVA).

La investigación es de carácter cualitativo basado en el principio teórico de la interacción social propia de la investigación- acción, las fases que desarrollan son las siguientes: 1) planificación, 2) acción, 3) observación y reflexión y dada la pluralidad de las técnicas de recolección, el análisis de los datos, observación participante, entrevista, diario de campo, encuesta, escala de Linkert, prueba diagnóstica, escala de valoración y los resultados que tienen una connotación cualitativa; Los estudiantes pertenecientes a grado quinto oscilan entre los 8 hasta los 11 años, es un grupo que caracterizado por participar activamente durante las clases. Sin embargo, es un grupo que se dispersa con facilidad debido a la cantidad de estudiantes y a diversas problemáticas de índole personal.

El proyecto de investigación empleó como técnicas: la observación participante, la entrevista, la encuesta, prueba diagnóstica y escalas de valoración.

En este caso los instrumentos implementados fueron: guion de entrevista, diario de campo, cuestionario y escala de Likert.

Los resultados de las pruebas aplicadas a los estudiantes de grado quinto del Colegio Antonio José de Sucre sobre listening durante la clase son: a) testimonio de la baja comprensión oral de la lengua inglesa; b) solucionar esta problemática el objeto virtual de aprendizaje será el mediador entre lo que conocen y la información nueva por sus particularidades como la presentación de contenidos, actividades hipermediales y el autoaprendizaje y c) la formulación de diversas situaciones y contextos servirá como entrenamiento y adaptación de los saberes a favor del desarrollo de las competencias de comprensión auditiva.

Concluyen que: a) se logró cumplir en un 100% con el objetivo general que buscaba desarrollar la comprensión oral en inglés para ciclo tres en el Colegio Antonio José de Sucre I.E.D. mediante el diseño e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA); b) identificar el acceso digital que tenían los estudiantes de los grados cuarto y quinto de primaria para saber si era posible hacer uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, específicamente de un Objeto Virtual de Aprendizaje dentro de las clases de inglés; c) fundamento teóricamente la propuesta donde se integraron los tipos de información con los tipos de listening y d) diseño e implementó el Objeto Virtual de Aprendizaje MyVo dentro de la institución, donde involucraron las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, específicamente el Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta tecnológica dentro de un entorno educativo, en este caso, la clase de inglés.

Este aporte es de suma importancia, ya que recalca la necesidad de implementar estrategias tecnológicas que sean atractivas al estudiante, donde relacionan los presaberes con la implementación de la nueva plataforma. La adquisición de una segunda lengua es uno de los temas que más ha tenido relevancia ya que es un requisito necesario en cualquier ámbito laboral, es importante inculcar la necesidad

de aprenderlo y apoyarse en las herramientas tecnológicas que brinda la educación como apoyo a este aprendizaje.

### **2.1.2 Internacionales**

Nicaragua, Estelí, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Flores Díaz, Lazo Calderón y Palacios Díaz (2015), llevaron a cabo la tesis titulada “Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014” la cual tiene como objetivo determinar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las ciencias naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar, municipio de Estelí.

El enfoque de estudio fue mixto y los resultados fueron representados por medio de números, gráficos y según el propósito de la investigación en estudio es de forma descriptiva por qué consisten llegar a conocer el verdadero uso que le dan los estudiantes y docentes a las TIC en la escuela José Benito Escobar para así utilizar estrategias innovadoras, tomaron una muestra por conveniencia de 30 estudiantes de sexto grado “A” del turno vespertino regular de la escuela José Benito Escobar, ya que es un grupo caracterizado por ser responsable en sus tareas, activos y participativos. Las edades de estos estudiantes oscilan entre los 11,12 y 13 años respectivamente.

Las técnicas que utilizaron son: una encuesta, y la observación directa, utilizan la encuesta como método de investigación, la misma que sirve para obtener información específica de la muestra de la población mediante el uso de cuestionarios estructurados, también realizan entrevistas y observación participante.

Los resultados que obtuvieron son los siguientes: por parte de los docentes a) los 8 docentes encuestados hacen poco uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje; b) argumentaron que utilizan las TIC para realizar investigaciones que muchas veces no se encuentran en los libros de textos para ello

recurren a los buscadores más comunes como es Google y c) de las TIC que existen en la escuela poco las incorporan a la hora de impartir la clase de ciencias naturales, pero si tienen un día específico para hacer alguna actividad en el laboratorio de informática donde involucran a los estudiantes.

Resultados por parte de los estudiantes: a) la mayoría de los estudiantes encuestados dicen tener algunos conocimientos básicos de computación; b) a la hora de realizar una tarea de carácter investigativo recurren al internet y c) la mayoría de estos estudiantes utilizan las redes sociales entre ellas la más popular es Facebook para estar en contacto con sus amigos.

Concluyen que: a) los docentes y estudiantes de la escuela José Benito Escobar hacen uso de la Tics pero no con frecuencia; b) los docentes al momento de impartir la asignatura de Ciencias Naturales no incorporan estrategias metodológicas haciendo uso de TIC; c) dentro de las dificultades encontradas en algunos estudiantes sobre el uso de tecnología fue que hay estudiantes que sus padres son de escasos recursos económicos lo que les impide tener acceso a nuevas tecnologías; d) una de las dificultades encontradas en los docentes fue tienen poco conocimientos en el uso y manejo de las TIC; e) la importancia que tienen las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje se apoya en una pedagogía constructivista en la cual el aprendizaje colaborativo es el más relevante y f) de las estrategias implementadas en el desarrollo de nuestra investigación fueron aceptadas por parte del grupo de estudiante y la docente ya que facilitaron el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.

El aporte que genera a la tesis esta orientado a que el docente debe tener un conocimiento básico o si es posible avanzado para poder hacer uso de las TIC en su aula de clases ya que si es un docente innovador se actualiza con las nuevas TIC que se están cada día apoderando de la sociedad y la escuela no es la excepción. Además, debe de saber que la informática no genera por sí sola conocimientos o aprendizajes en el estudiante si no que esto depende de los fines educativos y las metodologías didácticas utilizadas por el docente.

México, Puebla, Universidad Tecnológica de Monterrey, Arias Hernández (2017), realizó el trabajo de grado titulado “Incidencia de un objeto virtual de aprendizaje en los procesos de aprendizaje sobre el territorio” con el objetivo de identificar si un objeto virtual de aprendizaje incide en el tipo de relaciones que los niños de la organización social: Centro Comunitario Jesús Maestro, de la Localidad de Ciudad Bolívar construyen de su territorio, la cual se basa en los OVA que favorecen nuevas experiencias socio-territoriales, nuevas forma de mediación y nuevas formas de usar los sentidos, pues estos entornos de aprendizaje permiten el despliegue de características múltiples de la subjetividad contemporánea, a partir de novedosas formas de conocer, de contactarse, de mostrarse, de definirse, de examinar las problemáticas y leer el territorio; pero para ello debe darse un proceso de comprensión hacia los OVA, que genere posturas reflexivas.

La investigación trabajo un enfoque cuantitativo, caracterizado por utilizar la recolección de datos con la finalidad de probar hipótesis mediante la medición numérica y el análisis estadístico, buscando establecer patrones de comportamiento y la comprobación de teorías en contextos específicos, este trabajo tiene un alcance descriptivo, las técnicas que utilizaron fueron la observación participante, el pre test, el post test, y sus instrumentos son: diario de campo, cuestionarios. La muestra con la que trabajaron fue con grupos compactos, que para este caso se concreta en 30 estudiantes pertenecientes a la población.

Los resultados que obtuvieron de esta investigación fueron: a) identificar que durante las jornadas de clase las profesoras no hacen alusiones frente a las características e importancia que tiene el territorio en el desarrollo de vida de los niños y niñas de la institución educativa, además que las herramientas pedagógicas implementadas por ellas poco promueven la participación de los niños, pues básicamente se acude al dibujo y la pintura como formas de expresión y participación y b) orientación a la explicación sobre qué son los OVA y cómo estas herramientas digitales de aprendizaje podrían ser un aliado importante para promover la participación de los niños y garantizar de alguna manera el aprendizaje hacia algunos temas de interés.

Concluyen que: a) este trabajo de investigación surge de la necesidad de brindar a profesores y estudiantes del Centro Comunitario Jesús Maestro ubicado en un territorio que históricamente ha sido fuertemente estigmatizado y marginado por la sociedad, una herramienta pedagógica que pudiera coadyuvar de manera creativa a los diversos procesos de construcción y apropiación identitaria que se originan desde dicho contexto educativo y b) la educación, a través de las instituciones educativas desempeña un papel importante en la transmisión de la cultura y la construcción de la identidad de cuyos individuos pertenecen o habitan en un territorio determinado.

El aporte que genera dicha investigación radica en demostrar la importancia de la aplicación de los objetos virtuales de aprendizaje, como una herramienta importante en los procesos educativos, ya que al desconocer de estas estrategias se está incurriendo en la aplicación de metodologías tradicionales que ocasiona desmotivación por parte de los educandos, la implementación de estas tecnologías abre las posibilidades de experimentar nuevas estrategias didácticas de fácil acceso, que para el estudiante serán vistas como interesantes e innovadoras siendo partícipes de su propio aprendizaje.

## **2.2 Base teórica**



### ***2.2.1 La participación de la tecnología en la sociedad***

La sociedad actual está viviendo una era de avances tecnológicos que han evolucionado de manera vertiginosa y, como producto de estos cambios tecnológicos la UNESCO (2005) ha considerado:

Las sociedades del conocimiento, los valores y prácticas de creatividad e innovación desempeñarán un papel importante – aunque solo sea por su capacidad de poner en tela de juicio los modelos existentes– para responder mejor a las nuevas necesidades de la sociedad. La creatividad y la innovación conducen, asimismo, a promover procesos de colaboración de nuevo tipo que ya han dado resultados especialmente fructíferos (p. 3)

Por lo tanto, las tecnologías de la comunicación y la información en la educación muestran nuevos entornos de aprendizaje lo cual logra un gran impacto en la educación de la actualidad, esta herramienta ayuda al desarrollo de competencias para el aprendizaje y estimula habilidades para la vida a las generaciones nuevas llamados centennials. Las TIC están inmersas desde su infancia, están perfectamente adaptados para hacerlas parte de su cotidianidad, ya que han formado una nueva identidad que se constituye en la manera de relacionarse y comunicarse con los demás, eso se debe a que han logrado adaptarse a ellas.

Las TIC nos permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información que se encuentran en todos los ámbitos de nuestras vidas, lo cual favorece la interacción cultural, social y profesional. Las TIC han aportado a las actividades humanas, se concretan en una serie de funciones que nos facilitan la realización de nuestros trabajos porque, sean éstos los que sean, siempre requieren una cierta información para realizarlo, un determinado proceso de datos y a menudo también la comunicación con otras personas; y esto es precisamente lo que nos ofrecen las TIC. Teniendo en cuenta lo que menciona Sánchez Duarte (2007):

Las TIC deben aprovecharse para el desarrollo integral de una comunidad. Una visión integral de desarrollo no implica que se apunte solo hacia el crecimiento económico sino, sobre todo, que impulse el potencial humano en sus diferentes dimensiones para

afianzar así la prosperidad económica, pero con equidad, y el fortalecimiento democrático con transparencia y justicia social. Es preciso considerar que las TIC no son neutras, positivas o negativas; son simplemente lo que el usuario haga de ellas; no obstante, si quedan oscilando en la nada, pueden favorecer las desigualdades sociales, por lo que es preferible asumirlas con responsabilidad y darles una orientación positiva en beneficio del desarrollo integral de las comunidades. (p. 157)

De la misma manera, se considera que las TIC sean parte de una estrategia coherente y promueva la participación de la sociedad, colaborando en la resolución de problemas construyendo alternativas para innovar dentro de empresas, centros educativos, multinacionales, etc. Cabe resaltar, que los usuarios son los responsables de la utilidad que le genere a estas, pueden llegar a ser positivas en función de un buen uso o negativas en un mal funcionamiento.

#### **2.2.1.2 Las TIC en la educación como una oportunidad incluyente.**

La educación debe ajustarse a los cambios que está teniendo la sociedad y dar respuesta a cada una de las necesidades que surgen, el plantel educativo no puede dejar de lado las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ya que cada vez son más fáciles de adquirir por los estudiantes. El uso de estas herramientas facilita el proceso de enseñanza -aprendizaje, la institución educativa debe garantizar una preparación integral para cada uno de sus integrantes, que son las futuras generaciones. Hernández (2017) postula que:

El uso de las TIC en la educación se ha convertido, cada vez más, en un elemento imprescindible en el entorno educativo. Este complemento, acompañado de herramientas tecnológicas ha de generar en la sociedad una realidad y presencia cada vez mayor, de tal forma que su extensión a estudiantes, docentes e instituciones educativas, generaliza la optimización de un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 331).

Asimismo, los cambios en el aprendizaje tienen como objetivo cambiar de manera radical las estrategias de aprendizaje de enseñanza- aprendizaje dándole privilegio al estudiante para que tenga más participación. Por otro lado, estos cambios le exigen al docente dominar el contenido curricular, que tenga

conocimientos de los procesos aplicados en el aprendizaje y que requiere de métodos flexibles y se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes. Leiva (2012, citado por Cruz Pérez, Pozo Vinueza, Aushay Yupangui y Arias Parra, 2018) considera que:

Se debe adquirir un pleno sentido hacia un enfoque intercultural, inclusivo e integrador de las posibilidades de participación pedagógica a través de las TIC en los contextos escolares, incorporando experiencias y promoviendo la innovación, la cooperación y el aprendizaje como servicio y plataforma de intercambio intercultural. Es decir, la interculturalidad a través de las tecnologías educativas actuales se puede construir en un proceso en red que resulta a todas luces imparable, pero invisible, en ocasiones si los docentes no son conscientes de la potencialidad didáctica de las redes y las plataformas virtuales, no sólo para compartir información y conocimiento, sino fundamentalmente humanidad, emoción y diversidad formativa (p. 9).

Del mismo modo, las TIC son parte del cambio social y tecnológico que se están fortaleciendo en la sociedad de hoy día, y las instituciones no se quedan atrás al ver este cambio se han tenido que adaptar a las necesidades de sus estudiantes. Es importante entender lo que menciona Severin (2013) “las TIC no son sólo herramientas simples, sino que constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo” (p. 16).

Además, la incorporación de las TIC en la educación se ha convertido en un proceso que va más allá de herramientas tecnológicas que hacen parte del plantel educativo, se habla de una didáctica que logre construir y consolidar un aprendizaje que sea significativo por medio de las tecnologías ya que con el paso del tiempo se ha convertido en instrumentos educativos que sean capaces de lograr una educación de calidad para el estudiante, se deben tener en cuenta los agentes que hacen parte de la institución. Ávila (2016) propone que “la integración de las TIC en la práctica del aula exige cambios estructurales en los sistemas educativos” (p.13).

Por ende, las instituciones educativas deben transformar su manera de visionar el proceso de formación de las nuevas generaciones, ya que la sociedad está exigiendo conocimientos en investigación, solo de esta manera se cumplirá la misión que tiene el mundo de educar por medio de la tecnología. A medida que se implementan las tecnologías el proceso de enseñanza aprendizaje mejora, ya que estas son más flexibles al momento de la interacción, de la misma manera, tiene la capacidad de arrojar información de forma inmediata, lo cual ayuda a mejorar los resultados de enseñanza y aprendizaje en cada uno de los estudiantes, ya no se puede pensar en una educación sin tener en cuenta las TIC.

Ruiz y Belén (2010) plantean que:

El protagonista del proceso educativo siempre ha de ser el alumno, y tanto el diseño de materiales, las situaciones de aprendizaje programadas, la creación de escenarios educativos, las estrategias didácticas, etc., han de tener la mirada fija en este estudiante y en las competencias que se pretenden desarrollar con el planteamiento seleccionado. (p. 40).

Al mismo tiempo, las TIC permiten al estudiante explorar, observar, resolver, investigar y descubrir cosas por sí mismos, y logra que la educación se de en cualquier momento y lugar sin tener que asistir siempre a un aula de clases, si estos se encuentran en el colegio permite que el estudiante se motive por aprender y que el docente se le facilite dar a conocer cada una de las temáticas logrando un aprendizaje colaborativo y eficaz, Díaz Barriga (2013) señala que:

La incorporación de la tic a la educación es el desarrollo de diversos temas en proyectos computacionales que se encuentren de forma autocontenida, esto es, que una vez que el estudiante requiere trabajar un tema, lo abre en una computadora y el programa empieza a realizar las explicaciones y realización de tareas que el aprendiz requiere ejecutar para su aprendizaje (p. 11).

Por otra parte, los docentes ante la ola de transformación de las tecnologías en la sociedad deben implementar las TIC en el aula, se ha visto la importancia de transformar un agente que sea capaz de generar competencias y habilidades que son

necesarias para vivir en sociedad con deseo de conocimientos tecnológicos; el docente debe planificar cada una de sus clases para que el estudiante adquiera competencias cognitivas y que puedan aplicarlas ante cualquier circunstancia, Valencia, Collazos, Ochoa, Caicedo, Montes y Ochoa (2016) plantean que “la apropiación está en relación con el conocimiento que los docentes desarrollan sobre las TIC, el uso instrumental que hacen de ellas y las transformaciones que realizan para adaptarlas a sus prácticas educativas” (p. 11).

Por tanto, el uso de las TIC en la educación se ha convertido cada vez más en un elemento que es vital para el entorno educativo, este complemento está acompañado de diferentes herramientas tecnológicas que genera en la sociedad una realidad cada vez mayor, logrando un alcance a estudiantes, docentes e instituciones educativas a optimizar de mejor manera el proceso de enseñanza aprendizaje, se conocen distintas opiniones donde resaltan la importancia de las tecnologías en la educación, ya que esto conlleva a un aprendizaje social y colaborativo el cual genera una educación transformadora y adaptable a la sociedad actual.

Avogadro Thomé y Quiroga Macleimont (2015) destacan:

La mediación pedagógica se opone a los sistemas instruccionales, basados en la primacía de la enseñanza como mero traspaso de información donde el docente no tiene un rol activo. Entendemos por mediación pedagógica al tratamiento de contenidos y las formas de expresión de los diferentes temas con el propósito de hacer posible el acto educativo, en el marco de una educación pensada como participación, creatividad, relación e interactividad de los estudiantes (p. 10).

Existen diferentes maneras de integrar las TIC en el aula de clase como mediadoras en la educación, pero para esto se debe tener un objetivo formativo a lograr teniendo en cuenta las competencias, habilidades, destrezas y dificultades que los estudiantes presentan, de esta forma la herramienta implementada debe cumplir con los intereses de los participantes; así mismo, crear expectativas innovadoras ante un contexto educativo y social.

Por otro lado, el uso de las TIC genera distracción en los estudiantes, ya que no se enfocan en la temática que se está dando si no que el alumno va en busca de contenidos que le llamen la atención, en especial contenidos lúdicos dejando de lado los objetivos académicos planteados; de igual manera, el uso excesivo de esta puede llevar a que se vuelva una adicción, así mismo, no siempre se encuentra con la información más pertinente, si no que nos muestra contenidos que no son adecuados o confiables exponiendo a la persona al peligro, por estas razones el docente debe enseñar al alumno a buscar información de manera crítica y responsable, de la misma manera, debe aprender a diferenciar contenidos que son fiables y útiles para su formación, logrando que el estudiante obtenga competencias y habilidades necesarias para otros tipos de comunicación que son importantes para el desarrollo social; Barberá (2003, citado por Ávila, 2016) “posiblemente uno de los factores más significativos sea la formación y el perfeccionamiento que el profesorado tiene para su integración en los contextos de enseñanza-aprendizaje” (p. 22).

### **2.2.1.3 Herramientas virtuales que optimizan el aprendizaje.**

Se conocen que existen muchas herramientas virtuales que favorecen el desarrollo del aprendizaje significativo, estas son conocidas como programas, plataformas o aplicaciones las cuales tienen como fin proporcionar conocimientos educativos e información actualizada; asimismo, son recursos que permiten ser modificados, algunos de estos no necesariamente requieren del uso del internet lo que facilita el acceso a estas, una de las más importantes es:

Elementos e-learning: son todos esos recursos educativos que se encuentran en la nube Vinueza Vinueza y Simbaña Gallard (2017) señalan que son:

Elementos E learning de tipo sincrónico o asincrónico. Los de tipo sincrónico son aquellos elementos que permiten realizar el proceso enseñanza-aprendizaje (PEA) en tiempo real; las asincrónicos funcionan en diferente tiempo, lo que permite en ciertos casos realizar este proceso en distintos horarios, permitiendo al docente y docente obtener los resultados de

aprendizaje en los tiempos requeridos por cada uno de ellos (p. 363).

Por ende, E-learning es un sistema que permite la creación de “aulas virtuales”; en ellas se produce la interacción entre docentes y estudiantes, entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales, es una modalidad formativa que pretende aportar flexibilidad y personalización en los procesos de aprendizaje, para poder aplicarlo se debe tener en cuenta la necesidad de los estudiantes o de la comunidad educativa..

Asimismo, las plataformas educativas: son instrumentos tecnológicos que permiten manejar de manera estructurada los diferentes recursos y actividades, que ayuda a invertir las acciones y responsabilidades de los diferentes parámetros que actúan en el salón de clase lo que lleva a la utilización de una nueva metodología educativa.

Por eso, el diseño de plataformas educativas está orientado a fundamentar la educación a distancia, como apoyo y complemento de la educación presencial, cuya finalidad de estas plataformas es facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que se puede proporcionar al estudiante contenidos e información que sea importante y de interés para su formación educativa, de la misma manera, se logra un trabajo colaborativo entre pares, y se les facilita a los docentes al momento de dar a conocer una temática o de reforzar aquellos estudiantes que tienen una dificultad en el aprendizaje cognitiva.

Sitios web: estos son archivos que permiten optimizar las herramientas web para desarrollar productos y servicios online dependiendo de las necesidades de los usuarios. Vinueza Vinueza y Simbaña Gallardo (2017) mencionan que “la información se encuentra en forma de páginas en ordenadores y que forman nodos en forma de telaraña” (p 363). Los sitios web se caracterizan por la utilización de hipertexto, contienen un enlace o salto a otra parte de la misma página o que se encuentra incluso en otro servidor, los enlaces pueden estar relacionados con

imágenes, o con un icono, el hipertexto suele aparecer subrayado y con un color diferente al resto del texto, de igual manera ayuda a superar incompatibilidades entre los distintos ordenadores y sistemas operativos.

Con referencia a los repositorios: son instalaciones virtuales donde se guarda los resultados de información científica, según el ámbito pueden ser temáticos, multidisciplinarios, de objetos de aprendizaje o institucionales; son herramientas para procesar y difundir la producción de los investigadores de su Universidad, así como los contenidos generados por la misma en el ejercicio de su actividad institucional. Duperet Cabrera, Pérez Martínez, Cedeño Rodríguez, Ramírez Mustelier y Montoya Acosta (2015) definen que “los repositorios son sistemas de información que preservan y organizan materiales científicos y académicos como apoyo a la investigación y el aprendizaje, a la vez que garantizan el acceso a la información” (p. 2).

Los repositorios permiten a las personas interactuar, extraer y algunas veces subir información de otras bases de datos que se encuentren inmersas en otros repositorios externos, los cuales brindan acceso a información de diferente tipos de formatos, como libros electrónicos revistas, tesis, entre otros; también ayudan a satisfacer las necesidades de los estudiantes, administrativos, docentes e investigadores brindándoles conocimientos académicos, científicos que son producidos a nivel nacional e internacional.

### ***2.2.2 Estrategias didácticas para la enseñanza en la educación primaria***

Las estrategias didácticas son procedimientos organizados que tienen una clara formalización en cada una de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados. A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir sus alumnos para construir un aprendizaje significativo. Son de gran alcance, se utilizan en periodos largos (plan de estudio o asignatura) y tienen dos características principales: los profesores son facilitadores y los estudiantes protagonistas de su propio aprendizaje. En las primeras



aplicaciones existe la posibilidad de no obtener el resultado esperado, lo cual es común que suceda, dado que es necesario un tiempo de apropiación de la estrategia, tanto del docente como de los estudiantes. Esto se logrará mientras más veces se implemente la estrategia. La idea es que estas experiencias permiten a docentes y estudiantes solucionar dificultades futuras, a través de ir ajustando las estrategias para el logro de los aprendizajes esperados (Díaz, 2017).

Hernández Sánchez y Rangel Landinez (2019) hacen referencia a las estrategias didáctica como un elemento fundamental de la práctica docente, afirman que:

Las estrategias didácticas en la práctica diaria pueden estar entrelazadas dado que en los procesos de enseñanza y aprendizaje el estudiante como agente activo adapta y procesa la información a la par de sus expectativas y sus conocimientos previos sobre la temática a aprender; sin embargo, es importante considerar elementos comunes que conviene estar presentes en una estrategia didáctica y de esta manera lograr aprendizajes pertinentes y transferibles a contextos reales (p. 26).

De manera que, las estrategias didácticas son el resultado del concepto del aprendizaje en el salón de clase o el ambiente diseñado para esta finalidad y la concepción que se tiene sobre el conocimiento, se habla de transmitir y de construir concepciones que determinan su actuación en el aula. Las experiencias del mundo globalizado hacen necesaria la implementación de estilos y modelos de enseñanza, para presentar los diferentes temas, para lograr un aprendizaje dinámico y creativo y que esto despierte el interés de los alumnos. Las estrategias didácticas en la práctica diaria pueden estar entrelazadas dado que en los procesos de enseñanza y aprendizaje el estudiante como agente activo adapta y procesa la información a la par de sus expectativas y sus conocimientos previos sobre la temática a aprender; sin embargo, es importante considerar elementos comunes que conviene estar presentes en una estrategia didáctica y de esta manera lograr aprendizajes pertinentes y transferibles a contextos reales como principales actores de este proceso (Gamboa Mora, García Sandoval y Beltrán Acosta, 2014).

Por otro lado, Arcila Muñoz y Gómez Zuluaga (2014) dan a conocer que los lineamientos curriculares, consideran en el grado preescolar, es una etapa significativa en la vida del estudiante, porque en este periodo es donde potencializa el desarrollo de las dimensiones, a través de la implementación de estrategias didácticas lúdicas que le permiten adquirir aprendizajes significativos. De la misma manera en esta fase educativa los niños integran aspectos afectivos y emocionales, con fines de formar de manera autónoma su conocimiento.

Para el éxito de las estrategias didácticas y la formación por competencias la disposición que tenga el profesor; es decir, que las instituciones educativas deben realizar procesos de selección que se adecuen a las nuevas tendencias educativas y, con los profesores ya vinculados, se deben implementar programas y talleres en los cuales se les transmita la forma en que la universidad realizará sus procesos en el aula y aplicará sus estrategias didácticas, particularmente en el área del conocimiento. Se tendrán entonces que desarrollar desde las esferas jerárquicas altas metodologías de evaluación y retroalimentación de estas actividades, tanto en la vinculación de profesores como en la reorientación de los ya vinculados y que aún no estén alineados con las estrategias formuladas desde la dirección. (Montenegro Velandia, Cano Arroyave, Toro Jaramillo, Arango Benjumea, Jhon Jaime, Montoya Agudelo, Vahos Correa, Pérez Villa y Coronado Ríos, 2016).

#### **2.2.2.1 La tecnología como recurso para la enseñanza de la lengua extranjera.**

De acuerdo con Garrido López (2015) la importancia de incorporar la competencia digital en nuestras aulas hoy en día es algo indiscutible. Nos permite trabajar en un campo que está en continuo avance, que es flexible y abierto a las necesidades de los distintos individuos. Mediante la integración de las TIC en clase, podemos tener una clase más interactiva, con un intercambio no sólo informativo sino también cultural. Esto permite ampliar la metodología aplicable por el docente proponiendo estrategias innovadoras que sean atendidas por el estudiante.

Asimismo, es de reconocer que los docentes deben avanzar de acuerdo a los nuevos estándares educativos de los milenios, estos deben capacitarse de tal manera que

inicie la implementación de plataformas educativas como recurso didáctico en el área de la lengua extranjera, podría mencionarse que es una gran oportunidad para los educandos encontrar herramientas que estén a su disposición en cualquier espacio y tiempo, además, que estos contengan las temáticas que el docente maneja dentro de su plan de estudio. De acuerdo con Pizarro y Fonseca (2013) destacan:

El profesor y los tutores tienen que aprender a trabajar en equipo y el éxito de uno es el de los demás también. Profesores y también alumnos necesitan ser alfabetizados en relación a las posibilidades de las nuevas tecnologías. Es difícil pensar en TIC's sin antes preparar a los educadores para trabajar con estas nuevas herramientas y sacar avances para la educación de las nuevas generaciones (p. 148).

Asimismo, el docente debe estar en una preparación continua junto con un equipo de trabajo interdisciplinario en las cuales se tengan en cuenta las experiencias que van a permitir crear actividades que vayan acorde a cada una de las temáticas planteadas. La implementación de estas herramientas permiten una interacción significativa entre el docente y el educando, utilizándose en pro de un enriquecimiento autónomo, se debe recalcar que los docentes a cargo de esta área deben proponer estrategias que realmente motiven al aprendizaje de un segundo idioma, deben propender por formar seres que no sólo comprendan e interpreten los propósitos de los hablantes y usantes de la lengua en términos pragmáticos y semánticos, sino que sean seres reflexivos, críticos y autónomos, a través de la incorporación de las TIC como una herramienta enriquecedora en el quehacer pedagógico.

Por otra parte, se encuentra gran variedad de recursos tecnológicos que permite a los docentes salir de la zona de confort, es importante que los docentes o las personas a cargo de transmitir diversos conocimientos como lo es la lengua extranjera que es uno de los mayores retos de la sociedad, ya que ignoran la necesidad de aprender una segunda lengua debido a su complejidad. Ruiz Morales (2013) propone una estrategia educativa:

En un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) se plantea cómo se aprende si se aprovecha la diversidad de herramientas y recursos

gratuitos que ofrece la red, así como también las posibilidades de interconexión. Se trata de un enfoque que ofrece la posibilidad de crear y gestionar un espacio permanente de aprendizaje, de toma de decisiones sobre cómo aprender y establecer comunicación con otras personas que de forma colaborativa están aprendiendo con el debate, el intercambio de información, el planteamiento de perspectivas y visiones.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, es necesario gestionar y aprovechar la diversidad de herramientas y recursos que ofrece la red, esto permite encontrar un entorno enriquecedor y ameno por los estudiantes. Estos recursos brindan oportunidades a los educandos a comprender de forma auditiva, escrita y lectora el aprendizaje del vocabulario básico de Inglés, asimismo, es necesario identificar el rol que debe cumplir el docente en el diseño y creación de las actividades buscando que estas sean dinámicas e interactivas desarrollando habilidades y destrezas en los estudiantes.

#### **2.2.2.2 Evaluación de la tecnología como estrategia aplicable en primaria.**

Es importante destacar la necesidad de evaluar las estrategias aplicadas por el docente y la metodología que este maneja en el momento de dar a conocer las temáticas utilizando la tecnología, se debe realizar un debido proceso en cuanto a la eficacia de la plataforma que está en función y cómo el docente maneja adecuadamente la enseñanza de este, en ocasiones se podría mencionar que los programas fallan debido a mal uso o a mala enseñanza que se da a conocer de esta herramienta.

Además, es importante evaluar la efectividad que tienen la aplicación de las tecnologías dentro de un aula virtual, debemos reconocer que este tiene factores positivos al igual que negativos. Una de las ventajas que tiene la implementación de estas herramientas es que motivan al estudiante a adquirir un aprendizaje de forma autónoma, así como encontrar información necesaria para su autoaprendizaje. La evaluación es un requerimiento necesario ya que permite valorar las actividades o estrategias que el docente aplica en el aprendizaje de esta

temática, a partir de la evaluación se detecta las dificultades o falencias que se presentó durante el proceso.

### ***2.2.3 La tecnología como mediadora del aprendizaje en el área de Inglés***

El docente se ha apropiado de los artefactos tecnológicos, su intención y capacidad como usuarios los convierte en instrumentos y medios para la presentación, generación y comunicación de conocimientos disciplinares. Por lo tanto, se comprenden las posibilidades que se brindan contenidos curriculares interactuando ideas relevantes de la disciplina. a partir de esto pone a pensar al docente en la necesidad de incorporar los medios tecnológicos en el aula (Díaz Larenas y Bruce, 2011)

Asanza, Alvarado y Encalada (2015, citado de Hernández Buitrago, 2019) destacan la importancia de aprender otro idioma y su uso en diferentes contextos educativos. la adquisición del idioma inglés se puede dificultar para ciertos estudiantes y los materiales existentes limitan su aprendizaje por cuestiones de tiempo, metodológicas, estratégicas entre otras. Pero gracias a los avances tecnológicos, el aprender un idioma es más sencillo; ya que puede realizarlo en línea por medio del internet desde su oficina, una tableta y un computador, y en muchos casos, desde su teléfono celular.

Una de las áreas que requiere esta clase de integración es el inglés debido a su importancia e impulso dentro del ambiente educativo nacional. Este idioma es requisito para distintos procesos académicos y profesionales, por lo cual, es necesario una motivación temprana y constante para su adquisición y estas herramientas tecnológicas facilitan enormemente este proceso (Hernández Buitrago, 2019)

Olaya, García y Olaya Cardona (2012) realizaron una investigación de tipo descriptivo, en donde diseñaron algunos OVA para cumplir los objetivos de su trabajo. Los investigadores afirman que los OVA contribuyen a que los estudiantes muestren interés al aprender inglés, con ayuda de recursos como videos, imágenes,

interactividad y diseño. Este tipo de herramientas permite desarrollar actitudes y procesos en un contexto tecnológico y de habilidades cognitivas para representar su conocimiento, hacer anotaciones de enlaces y elaboraciones en una temática específica. En este sentido, se recomienda incluir el uso de las TIC dentro de las planeaciones de las clases de inglés para evidenciar el uso real de las mismas.

#### 2.2.3.1 Los Objetos Virtuales como recursos didácticos para el aprendizaje de la lengua extranjera.

La transición del conocimiento es donde aparecen los objetos de aprendizaje, que son materiales de soporte digital, de carácter educativos, que están diseñados y creados en pequeñas unidades con el propósito de poder reutilizarse en diferentes contextos del aprendizaje. Estos materiales integran una página HTML, objetos de soporte para facilitar el aprendizaje y que estos sean más completos, que se refuercen a través de textos, videos, galería, animaciones, ejercicios entre otros. Jiménez López, Luna Cámara, Cepeda Mendivil, Amavizca Valdez, Tolano Gutiérrez, Reyes Ávila, López Cueva y Peraza Arrollo (2013) afirman que:

Las características de un objeto de aprendizaje podrían resumirse en que su contenido será educativo, deberá ser reutilizable (podrán descargarse y modificarse para otras sesiones, aunque, lamentablemente, no siempre se cumple esta premisa), modificable, interactivo, con formatos y caracterización estandarizados (metadatos, Scorm, etc.) y granularidad variable (susceptible de contener más o menos componentes) (p. 2)

La tecnología se ha convertido en un mediador de aprendizaje, siendo una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las instituciones educativas, a partir de estas se desarrollan diversas plataformas y programas que contribuyen al crecimiento de estrategias innovadoras que permitan minimizar las dificultades que se presentan en un aula de clase referente a diversas temáticas como lo es el área de Inglés. Por otra parte, se empieza a reconocer los objetos virtuales de aprendizaje como un recurso digital que proporciona las bases necesarias para crear un diseño basado en un objeto de estudio. De acuerdo con Ruiz Morales (2013):

Los OA ofrecen posibilidades didácticas para los estudiantes y el profesorado. Concretamente ventajas relacionadas con la personalización, interoperabilidad, inmediatez, reutilización, flexibilidad y actualización de recursos digitales orientados al aprendizaje y evaluación. Para el aprovechamiento de este tipo de recursos, es importante que el profesorado considere el perfil de necesidades formativas de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje y los contenidos.

Así, los objetos virtuales de aprendizaje son procesos de mediación, así como el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para poder fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un paradigma constructivista que contribuyen al desarrollo de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales en los estudiantes. Estos objetos son factibles de utilizar en los diferentes niveles educativos y que se puedan emplear en las distintas modalidades: presencial, semipresencial, y a distancia para desarrollar cada una de las temáticas acordes para cada modalidad (Veytia Bucheli, Pérez Maya, Belver Domínguez, Moreno Tapia, García Robelo, Lara Villanueva, Fuentes Martínez y Cáceres Mesa, 2019)

Asimismo, el uso de las aplicaciones en el aula ya sean estas como Objetos Virtuales de Aprendizaje surgen de una problemática que sufre la educación en la actualidad, sin embargo, se empieza a ver resultados al momento que el docente utiliza dentro del aula de clase, notando al estudiante una mejora en su aprendizaje si el docente busca nuevas herramientas tecnológicas para el mejoramiento en su clase diaria. Como expresa Jiménez Paya (2018):

La implementación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje a modo de procesos generadores de estrategias de aprendizaje busca fomentar el trabajo autónomo e independiente por parte del estudiante, motivándolo a continuar su proceso formativo en el tiempo. Los OVA abren un espacio a la interdisciplinariedad al diseñar, construir e implementar las mismas, ajustadas a contenidos de diversas áreas de conocimiento.

De igual manera, considera que los objetos virtuales de aprendizaje son herramientas sincrónicas y asincrónicas, las primeras hacen referencia a todas

aquellas que permiten el acceso rápido a la interacción entre unos y otros en tiempo real, por medio del internet como lo son: el chat, videoconferencias, redes sociales, e incorporando los despóticos móviles. Las segundas son un sistema de comunicación, que no es necesario que estén conectados al mismo tiempo, entre las más usadas encontramos: el correo electrónico, foros y blogs.

Por consiguiente, entre las muchas aplicaciones de las TIC en la educación se encuentra la construcción y utilización de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), que son un conjunto de recursos digitales, auto contenibles y reutilizables, que están desarrollados con fines educativos; los OVA tienen un potencial para introducir cambios en la educación en la medida que permiten flexibilidad y personalización del aprendizaje, sin embargo, en la mayoría de las instituciones no son conocidos y utilizados, por tal razón se sigue utilizando la metodología tradicional que es caracterizada por el uso del tablero y marcador e indudablemente la explicación del profesor.

Del mismo modo, la mayoría de los docentes desconoce que los Objetos Virtuales de Aprendizaje son característicos por el proceso de construcción y las estrategias para incorporarlos en el desarrollo de las actividades académicas. De la misma manera, se desconocen la existencia de repositorios de OVA o la forma de acceder a los mismos o la manera de utilizarlos, y por esta razón prefieren desarrollar su enseñanza como la han hecho siempre, dejando a un lado y desaprovechando lo que ofrece la tecnología actual (Bravo Palacios, 2016).

### **2.2.3.2 Estructura de un objeto virtual de aprendizaje.**

Según Acuña (2018) establece unas pautas para el diseño de un objeto virtual de aprendizaje comentando que recordemos que un OVA no es más que un recurso didáctico independiente, creado de manera tal, que podamos utilizarlo en múltiples contextos educativos y en distintos dispositivos, los pasos que establece son:

Paso 1: Planificación de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA)



Se establece la temática a la cual está dirigida y el grupo de estudiantes quienes la utilizarán, asimismo, se debe establecer el tiempo que se dispone para llevar a cabo el aprendizaje, estos datos pueden ser recogidos por medio de cuestionarios, observación directa y por área de conocimiento.

#### Paso 2: Diseño formativo

Se definirá la pertinencia instruccional de los medios tecnológicos, es decir cuándo y cómo usar cada uno de estos recursos, de acuerdo a las competencias que se desean alcanzar. La pregunta principal al iniciar esta fase es: De acuerdo al modelo de enseñanza que decidas utilizar ¿Qué tipo de aprendizaje vamos a sostener? Luego, es importante definir el Diseño Instruccional para delimitar: Los objetivos, las estrategias de aprendizaje, el modelo de evaluación y las actividades

Los objetivos de aprendizaje: estos deben estar enmarcados de acuerdo con el enfoque pedagógico. Es importante aclarar que los objetivos deben estar enmarcados en el OVA, que no necesariamente son los objetivos de la asignatura que dictamos. Ya que, los Objetos Virtuales de Aprendizajes son desarrollados para ser reutilizados en distintos ambientes educativos.

Las estrategias de aprendizaje: están pueden ser enmarcada por la modalidad las cognitivas son aquellas estrategias que utiliza el estudiante para seleccionar, organizar, comprender e interpretar los conocimientos, las Meta-cognitivas se refieren a las estrategias que permiten al estudiante autorregular su proceso de aprendizaje y las Socio-afectivas son las que enfatizan la motivación, confianza en las actividades desempeñada, el ambiente apropiado y el afecto.

Modelo y actividades de evaluación: Unos de los métodos utilizados en los ambientes a distancias, son: El aprendizaje basado en problema, estudio de casos, aprendizaje basado en proyectos. Aparte de incluir, aquellos a donde se promueva la autoevaluación y la coevaluación. Así mismo, se deben crear actividades que permitan al estudiante compartir, discutir, analizar, así como

asegurarse de que está comprendiendo. Para ello, en base a los objetivos podemos diseñar tareas en mitad de los temas, es decir, no hay que esperar a leer o memorizar todo el contenido, para hacer uso de las asignaciones para medir conocimiento.

### Paso 3: Diseño tecnológico

Si se decide el diseño de un OVA, basado en un sistema robusto orientado hacia los Software Educativos, se recomienda seguir una metodología de desarrollo de software, las cuales podemos analizar y seleccionar la que más se adapte a nuestros requerimientos.

Creación del guion de contenido: es importante resaltar que este se debe redactar en segunda persona, utilizar un vocabulario asequible y se pueden complementar con galería.

Diseño de la interfaz: se puede implementar imágenes ilustrativas y esquemáticas, imágenes icónicas y metafóricas, imágenes decorativas y es importante cuidar el tamaño, fuente y color de los textos.

### Paso 4: Producción

Utilizar tecnología que pueda usarse sin mayor dificultad en distintos dispositivos y que sean compatibles entre sí. Además se debe estructurar bajo un paquete de estandarización, por ejemplo SCORM o IMS, con el fin de que se puedan compartir en distintos sistemas, facilitando la interoperabilidad y potenciar la reutilización. De ser posible ofrece opciones que permitan descargar e imprimir los contenidos para que los estudiantes que no tienen conexión permanente puedan aprovechar estas opciones.

### Paso 5: Pruebas

Se recomienda utilizar algún instrumento de recolección de datos donde se mida: Apariencia, funcionalidad y calidad de los contenidos.

Es importante señalar que de las fases expuestas por acuña (2018) para el diseño de un ova, en el presente proyecto se llevarán a cabo las siguientes: a) planificación, b) diseño, y c) guion narrativo; atendiendo a los objetivos específicos planteados para alcanzar el objetivo general vinculado con la producción del objeto hasta la etapa de diseño, quedando como trabajo futuro de la producción lo relacionado con el desarrollo del ova mediante un software o herramienta informática.

#### **2.2.3.4 Las actividades de aprendizaje como herramienta en el diseño de los objetos virtuales de aprendizaje.**

Las actividades de aprendizaje forman parte de la estructura del plan de estudio de las instituciones, este aspecto es relevante para los docentes, ya que a partir de estos se implementan las estrategias a cada una de las temáticas o a las unidades de aprendizaje, así como lo señala Gamarra Ramos (2015) “las actividades de aprendizaje son el conjunto de acciones que se planifican en las unidades de aprendizaje para ser puestas en práctica en el aula con la acción directa de los estudiantes y el acompañamiento del docente” (p. 28).

Asimismo, forma parte del proceso instructivo que sigue el docente para alcanzar un objetivo planteado, las actividades deben contener ciertos requerimientos que permitan cumplir satisfactoriamente la meta propuesta, además, se debe tener en cuenta que estas actividades deben estar alineados con los DBA y los Estándares Básicos de Aprendizaje propuestos por el MEN. Otero Calviño y Rodríguez Luna (2016) mencionan que:

Las actividades de aprendizaje pueden servir como modelos o fuentes de inspiración para otros profesores, lo que hace que no se limite su aplicación a un área de conocimiento determinada, sino que puedan ser compartidos y mejorados por otros profesores (p. 81).

Además, las actividades de aprendizaje, entendidas como experiencias por entrar en juego el conocimiento previo que posea el estudiante, se convierten en una estrategia de enseñanza, por lo que deberán estar bien planeadas y sujetas a la

viabilidad de las herramientas tecnológicas con las que se cuenten, así como el tiempo para la realización de las mismas.

Delgadillo (s.f.) enfatiza que la actividad por la actividad misma no existe y que cada una de éstas debe ser planeada de acuerdo a los siguientes dominios: capacidad de razonamiento; relacionada con la ejecución de tareas que exigen el descubrimiento de una regla que actúa en una serie de estímulos o materiales de información y un proceso de deducción o de razonamiento lógico para producir o evaluar conclusiones que se siguen de una serie de premisas; las actividades de aprendizaje como estrategia de enseñanza; actividades de razonamiento inductivo: se parte del análisis del material y se infiere la existencia de una o más reglas que se puedan aplicar a ese material al elegir la respuesta correcta; estas actividades ayudan al estudiante a conectarse con sus propias experiencias.

Actividades de habilidad deductiva: se pide formar o elegir una conclusión ante una serie de premisas dadas que cumplen una relación no evidente; estas actividades inducen al análisis de las tareas, de tal forma que los estudiantes puedan generalizar y coordinar sus ideas, así como plantearlas con sus propias palabras y hacer comparaciones o sacar conclusiones; actividades de relaciones visoespaciales: implican estímulos bi o tridimensionales con o sin movimiento, en los que interviene la orientación, la identificación, el recuerdo para determinar, entre los distintos estímulos, cuál cumple algún tipo de requisito; capacidades verbales: Incluyen actividades relacionadas con el vocabulario, la comprensión verbal, el manejo y la expresión simbólico-lingüística, además están muy vinculadas con las habilidades de razonamiento.

En este proyecto se tiene previsto la incorporación de actividades de aprendizaje y evaluación para el aprendizaje del vocabulario básico del inglés. Respecto a las actividades de aprendizaje, destacan los temas de partes de la casa, integrantes de la familia y prendas de vestir, utilizando medios visuales y auditivos. En cuanto a la evaluación, se planteará actividades como: relacionar imagen con la palabra, completar el espacio de las palabras ubicándola en la imagen

correspondiente que están orientadas para motivar a los estudiantes aprender una segunda lengua.

### **2.2.3.5 Evaluación de los objetos virtuales de aprendizaje (UNE).**

Según el Ministerio de Educación Nacional (2017) establece una norma de calidad de los materiales educativos digitales (MED) definido en la Norma 71362, la cual establece 15 criterios para evaluar los objetos virtuales de aprendizaje dentro de las cuales están:

Criterio 1- descripción didáctica: El recurso define perfectamente los objetivos didácticos, los receptores a los que va dirigido, las competencias que desarrolla e incluye indicaciones para su uso. Esta descripción del recurso aporta valor y coherencia didáctica al mismo.

Criterio 2- Calidad de los contenidos: dentro de este aspecto encontramos la presentación de los contenidos que brinda la aplicación, la relación de los objetivos, que este tenga derechos de autor, asimismo, que estén establecidos los niveles adecuados y que la información está clara y entendible para los diferentes individuos.

Criterio 3- Capacidad para generar aprendizaje: El recurso educativo digital promueve el aprendizaje significativo, promueve la creatividad e innovación, y estimula el espíritu crítico y la reflexión.

Criterio 4- Adaptabilidad: El recurso es adecuado para diferentes tipos de alumnos, se ajusta a su nivel y estilos de aprendizaje, y explota diferentes caminos para alcanzar los objetivos didácticos.

Criterio 5- Interactividad: Se asegura la interacción del alumno con el recurso, contiene actividades diversas, el aprendizaje es dirigido y se registra el progreso en dichas actividades.

Criterio 6- Motivación: El recurso está vinculado a las experiencias vitales del estudiante, desarrolla su autonomía, se adecúa al ritmo de aprendizaje y presenta

los contenidos de manera atractiva e innovadora, incrementando la competencia social del alumno.

Criterio 7- Formato y diseño: El medio educativo presenta una clara organización, es intuitivo. Presenta medios audiovisuales de calidad que facilitan el aprendizaje y añaden dinamismo. Contiene múltiples formatos (texto, imagen, audio o vídeo). La información e instrucciones que detalla son precisas. El medio es también personalizable.

Criterio 8- Reusabilidad: El recurso tiene módulos lo que le confiere la posibilidad de organizarlos para crear nuevos recursos. Estos módulos pueden utilizarse en diferentes materias y en distintas agrupaciones de alumnos.

Criterio 9- Portabilidad: El recurso tiene un formato estándar y puede ser utilizado de manera mayoritaria. Si no fuera el caso, se facilitará el software para que los usuarios puedan hacer uso del recurso. Además, el medio educativo digital puede ser utilizado con distintos dispositivos, con o sin conexión a internet. El recurso está catalogado siguiendo los estándares educativos vigentes. El recurso puede ser exportado a distintas plataformas dado que su empaquetamiento es estándar.

Criterio 10- Robustez; estabilidad técnica: El recurso puede ejecutarse sin fallos y con rapidez. Reproduce audio y video cuando el usuario interactúa. Proporciona ayuda y soluciones ante problemas comunes.

Criterio 11- Estructura del escenario de aprendizaje: Los títulos describen el objetivo del recurso. La información de estos escenarios es coherente y significativa, lo que le confiere una mayor accesibilidad al recurso. Existe la movilidad y ajuste entre los diferentes escenarios de aprendizaje, pudiendo avanzar o retroceder cuando lo determine el usuario; se puede cambiar el tamaño, abrir y cerrar ventanas, etc.

Criterio 12- Navegación: Los enlaces del recurso aportan información relevante y diferente al resto de enlaces. Éstos funcionan correctamente y utilizan siempre el mismo texto descriptivo. El medio aporta distintas rutas para llegar al

mismo escenario de aprendizaje. Existen indicaciones de dónde se encuentra el usuario dentro del recurso e identifica el progreso que lleva. El recurso ofrece tiempo suficiente para leer y utilizar el contenido. Si se reinicia, los ajustes vuelven a su configuración inicial. El medio informa al usuario de su estado y le permite salir del mismo en cualquier momento.

Criterio 13- Operatividad: El recurso puede ser utilizado con distintos periféricos (ratón, teclado...), de una forma intuitiva, clara y rápida. Presenta atajos y/o teclas de acceso rápido. El medio se comporta de manera predecible y lógica.

Criterio 14- Accesibilidad del contenido audiovisual: El contraste es adecuado, la imagen acompaña una descripción textual (excepto en imágenes decorativas). Existen alternativas a los audiovisuales (en general son textos). El usuario tiene el control de la reproducción de todos los contenidos. Se evitan los destellos intensos.

Criterio 15- Accesibilidad del contenido textual: Puede ajustarse el tamaño del texto. El contraste es adecuado. La información se proporciona en distintos medios. Los formularios son coherentes, presentan autocorrección. Las tablas y listas deben ser leídas por los productos de apoyo (son sencillas, con estructura clara).

Esta herramienta (OVA) no será evaluada por los investigadores, sin embargo es apropiado proponer unos criterios dentro de los cuales se establezca el propósito que esta debe cumplir en el ámbito educativo, esta herramienta tecnología permite establecer diversas actividades que vayan en pro del aprendizaje y la adquisición del vocabulario básico de Inglés en lo que se refiere a partes del cuerpo, familia, prendas de vestir y pronombres, asimismo, motiva al estudiante a ser partícipes de su propia enseñanza creando ambientes interactivos que permitan una correlación entre los presaberes y los nuevos conocimientos, por otra parte es una herramienta en la cual tendrán a disposición en todo momento lo cual pueden utilizar en el instante que se encuentren dispuestos a llevar a la práctica el aprendizaje adquiridos dentro del salón de clase.

Lógicamente, la etapa de evaluación del OVA que se propone en este proyecto, no contempla la fase de evaluación de la calidad. Esta etapa se considera fundamental en la implementación de este tipo de recursos educativos, por lo cual queda como línea de trabajo futuro una vez que se tenga listo el recurso y se proceda a su implementación en el contexto para cual fue elaborado.

#### ***2.2.4 Enfoque teórico***

##### **2.2.4.1. Modelos instruccionales de Gagné.**

El diseño instruccional es importante en la formación virtual, puesto que, en la propuesta de instrucción que se presente, intervienen los distintos elementos y recursos didácticos que deben ser cuidadosamente identificados, diseñados y desarrollados de forma que faciliten y apoyen la construcción de conocimientos del alumno. Feo y Guerra (2013) consideran que:

El diseño instruccional es una actividad planificada por medio de la cual se integran recursos, a fin de satisfacer las necesidades instruccionales de un contexto determinado, conformado por los elementos esenciales del diseño instruccional, a saber: a) docentes; b) participantes; c) ambientes de aprendizaje; d) estrategias y e) materiales instruccionales, los cuales interactúan de una manera constante con el estudiante para lograr metas comunes de aprendizaje. (p.70)

Asimismo, el modelo instruccional está relacionado con el enfoque constructivista y las nuevas corrientes del conectivismo, este permite la participación del docente dentro de las actividades y tareas que serán dirigidas por el educador, es de notar que el desarrollo de la tecnología proporciona la integración y la interacción entre diversos espacios educativos y sociales. Como señala Cáceres (2013) define el Diseño Instruccional como el proceso que genera especificaciones por medio del uso de teorías instruccionales y teorías de aprendizaje para asegurar que se alcanzarán los objetivos planteados. En él se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y posteriormente se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Este proceso,



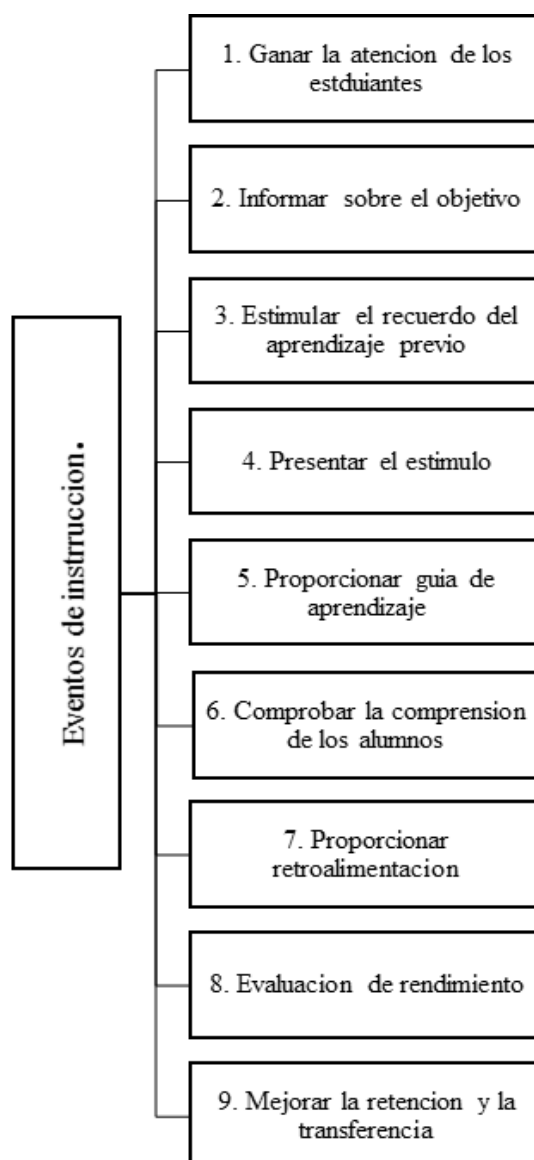
involucra el desarrollo de materiales y actividades, y luego las pruebas y evaluaciones.

Por otra parte, Belloch (s.f.) precisa que:

La teoría del aprendizaje de Gagné está clasificada como ecléctica, porque dentro de ella se encuentran unidos elementos cognitivos y conductuales, integrados con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y el aprendizaje social de Bandura, todos explicados en forma sistemática y organizada bajo el modelo de procesamiento de información (p. 5).

Es decir, los fundamentos epistemológicos de la teoría del aprendizaje propuesta por Gagné integra las aportaciones de Piaget y Bandura, al considerar como eje vertebrador para el aprendizaje del estudiante las siguientes dimensiones: a) cognitiva, y b) conductual, desde el enfoque del procesamiento sistemático de la información a cargo de sujeto que aprende. Este planteamiento se hace fundamental en el presente trabajo de investigación, debido a que se asume el enfoque teórico de Gagné con su modelo para el diseño y ejecución de la instrucción.

Campos y Palomino (2006) se basan en la propuesta de Gagné (1970) sobre los eventos o fases para la instrucción mediante sistemas de aprendizaje apoyados en la tecnología como se resumen en la ilustración 1:



***Figura 1: Fases para la instrucción mediante sistemas de aprendizaje***

Asimismo, estos eventos siguen un proceso de diseño instruccional sistemático, creando un modelo flexible donde los eventos se pueden adaptar para atender a diferentes situaciones de aprendizaje.

Por ende, estos eventos o fases se consideran primordiales en la aplicación de un objeto virtual de aprendizaje, ya que esta herramienta busca captar la atención de los estudiantes creando ambientes interactivos que permiten al educando enfocarse en la temática planteada por el docente, asimismo, se establecen como

primera medida los objetivos los cuales definen el proceso y el resultado que se espera en el uso y manejo de esta herramienta tecnológica, además, se dispone de actividades que refuerzan y retroalimentan los conocimientos adquiridos dentro del salón de clase, permaneciendo en su memoria a largo plazo.

Los nueve pasos son:

- Llamar la atención de los estudiantes -Con estímulos que le ayuden a enfocarse en el contenido (nuevas ideas o preguntas para la reflexión, etc.)
- Informar a los estudiantes acerca de los objetivos – Establezca los resultados esperados y criterios para medir los logros.
- Determinar los conocimientos de aprendizaje previos–Mida y utilice el contenido previo del estudiante antes de introducir nuevos conocimientos y construya sobre ellos.
- Presentar el contenido – Diseñe el contenido en trozos fácilmente consumibles y fáciles de leer.
- Proporcionar orientación al estudiante – Guíe al estudiante con ejemplos, casos prácticos y otro tipo de apoyo para complementar el contenido.
- Comprobar la comprensión de los alumnos (práctica) – Asegúrese de que los estudiantes han adquirido la habilidad o el conocimiento de la forma en que estaba planeado. Permita a los estudiantes practicar, demostrar y aplicar su aprendizaje en las sesiones simuladas de la vida real o en el mismo curso.
- Proporcionar realimentación – Refuerce los conocimientos con realimentación inmediata (informativa, correctiva, etc.).

- Evaluar el desempeño –Compruebe sus conocimientos con los criterios establecidos.
- La retención y la transferencia del conocimiento al puesto de trabajo
  - Utilice estrategias de retención de contenidos (mapas conceptuales, resúmenes, etc.

#### **2.2.4.1 Enfoque constructivista - aprendizaje significativo de Ausubel.**

El principal aporte que dio a conocer la teoría de Ausubel acerca del constructivismo se enfoca en una enseñanza mediante la exposición, de tal forma que genere un aprendizaje significativo y que sobresalga de la cotidianidad de la repetición y la memoria, esté relación los pre saberes con los nuevos conocimientos, este realiza un estructura cognitiva que facilita la adquisición del aprendizaje, asimismo, destaca la motivación del estudiante con diversos materiales dinámicos que sean de interés del educando.

De acuerdo con Ortiz Granja (2015) destaca el constructivismo como:

El conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad. (p. 96)

Por ende, es esencial que los docentes acompañen el proceso de los estudiantes en la formación integral, pero motivándolos a que sean ellos mismos quien intervenga en su aprendizaje, teniendo en cuenta la realidad que les rodea ya que es un factor que atribuye al constructivismo como lo hace notar Tünnermann (2011):

La educación hoy día debe promover la formación de individuos cuya interacción creativa con la información los lleve a construir conocimiento. Enseñar es esencialmente proporcionar una ayuda ajustada a la actividad constructivista de los alumnos. Se trata de promover un aprendizaje por comprensión. En cada aula donde se desarrolla un proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza una construcción conjunta entre enseñante y aprendices. De esta

suerte, la enseñanza es un proceso de creación y no de simple repetición (p. 28).

Algunas ventajas que podemos encontrar del enfoque constructivista es que produce una retención de información más duradera, este facilita la adquisición de nuevos conocimientos que se relación con los presaberes que el estudiante ya maneja permitiendo que esta se guarde en la memoria a largo plazo, asimismo, permite al estudiante ir más allá de las instrucciones que da el docente. Este enfoque es de suma importancia dentro de la aplicación de los OVA, ya que genera autonomía por parte del educando, esta aplicación busca que sea el mismo estudiante quien promueva el interés en cuanto al aprendizaje de una segunda lengua.

El enfoque constructivista es una corriente pedagógica que se enfoca en la construcción del conocimiento relacionando la realidad con la teoría, el docente debe propiciar las herramientas necesarias que le permita al educando avanzar a su propio ritmo teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje para que de esta manera pueda encontrar diversas soluciones a problemas de la vida real.

Esto a su vez se relaciona con el aprendizaje significativo. De acuerdo con Larios y Rodríguez (2018) el aprendizaje significativo depende de alguna manera del conocimiento que debe aprenderse como del sujeto que lo aprende. El conocimiento debe estar organizado en una estructura lógica de tal suerte que sus elementos se relacionan entre sí, de modo no arbitrario; pero no es suficiente la estructura lógica del conocimiento, es necesario además que la persona muestre predisposición para el aprendizaje, que esté motivado y que su estructura cognitiva contenga las ideas inclusores necesarias para asimilar o comprender el nuevo significado.

Así, la transformación del significado lógico en significado psicológico no está asegurada sólo con la estructura del conocimiento. El significado psicológico es alcanzado cuando la persona asimila el significado lógico a su estructura cognitiva; en otras palabras, equivale a decir que hay aprendizaje significativo cada vez que el significado lógico es compatible con el significado psicológico, lo que

destaca la importancia de la instrucción para lograr este acercamiento como vía para la persona asimilar el legado cultural de la sociedad.

## **2.4. Base curricular**

La base curricular es una noción clara y focalizada de hacia dónde se debe dirigir la investigación. Esto significa orientar sobre qué contenidos son cruciales para el aprendizaje del estudiante, tanto para lograr conocimientos esperados como para desarrollar habilidades importantes. Además, es un pilar fundamental para incentivar el enriquecimiento cultural que impacta directamente el desarrollo del educando, ya que despierta su curiosidad dirigiendo su atención a la reflexión y la crítica constructiva, siendo clave la intervención y orientación correctas del docente en momentos apropiados.

Debido a esto es de gran importancia incluir una base curricular en la investigación, ya que para poder producir un prototipo de OVA orientado al aprendizaje del vocabulario básico de un segundo idioma es necesario tener en cuenta cada uno de los criterios propuestos por el Ministerio de Educación Nacional es decir, la ley general de educación 115 de 1994, los derechos básicos de aprendizaje en el área de inglés, el currículo del área de inglés en básica primaria y los estándares básicos de competencia de inglés herramientas clave para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### ***2.4.1. Ley general de educación 115 de 1994***

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley 115 de 1994 señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre

el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

De la misma manera se destaca el artículo 19 donde se define la educación básica obligatoria corresponde a la identificada en el artículo 356 de la Constitución Política como educación primaria y secundaria; comprende nueve (9) grados y se estructurará en torno a un currículo común, conformado por las áreas fundamentales del conocimiento y de la actividad humana y en el artículo 20 que propone los objetivos específicos de la educación básica entre ellos encontramos propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; b) desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente; c) ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; d) propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua; e) fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Esta ley es de gran importancia dentro de la investigación ya que es el documento base de la educación en Colombia, donde señala normas para poder regular el funcionamiento de la educación en la sociedad, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, sus familias y de su comunidad en general, esta ley contiene los niveles de educación y cada uno de ellos tienen unos objetivos específicos que se deben cumplir por parte de las instituciones educativas. La educación es un servicio público con función social que garantiza el acceso a la ciencia y a la tecnología en todos los niveles educativos y, dada su importancia constitucional y su estrecha relación con la dignidad humana.

#### ***2.4.2. Derechos Básicos de Aprendizaje***

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (2016) del área de inglés son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano. Ellos permiten identificar los aspectos claves en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en la lengua extranjera y, por ello, se definen en las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita.

Por otra parte, no pretenden reemplazar el currículo existente, ya que este se entiende desde una dimensión más amplia y compleja como “el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad nacional, regional y local incluyendo los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el PEI” (Artículo 76 Ley General de Educación, Ley 115 de 1994).

El Ministerio de Educación Nacional, en su trabajo de mejoramiento de la calidad de la educación del país, ha identificado la necesidad de proponer herramientas que fortalezcan las prácticas escolares en las Instituciones Educativas oficiales, con el fin de garantizar el aprendizaje integral en las diferentes áreas del



conocimiento. Con el fin de guiar y dar un referente de base a estas prácticas escolares, se presentan los Derechos Básicos de Aprendizaje en Inglés, los cuales identifican saberes y habilidades claves que han de adquirir y desarrollar todos los estudiantes desde transición hasta undécimo grado. Su importancia radica en que plantean elementos fundamentales para la construcción de aprendizajes en cada año escolar para que, como resultado de este proceso, los estudiantes alcancen las metas planteadas en los Estándares Básicos de Competencia sobre un nivel de dominio de inglés pre intermedio (B1) al culminar grado 11. Los DBA sirven de apoyo al desarrollo de propuestas curriculares integradas a los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) particulares que se concretan en planes de área y de clase de las instituciones educativas.

Los DBA son una herramienta que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) pone a disposición de toda la comunidad educativa: A las Entidades Territoriales, A las Instituciones Educativas, A los docentes y directivos docentes, A las familias, A los estudiantes, Al Ministerio de Educación Nacional, fundaciones y otras entidades, les permite generar estrategias acordes que garanticen de forma básica lo que se espera que los estudiantes desarrollen a nivel comunicativo en inglés durante su permanencia en el sistema escolar.

Los derechos básicos de aprendizaje, son importantes al momento en que los docentes realizan la planeación de sus clases, de igual manera ayudan a especificar qué es lo que se quiere lograr en cada una de las sesiones con los alumnos, y tener claridad de lo que se quiere a dar a conocer. Al momento de plantear actividades del área de Inglés se van a tener en cuenta para definir qué capacidades debe lograr el educando al culminar la jornada, que estos aprendizajes sean significativos para cada uno de los estudiantes y de la misma manera que las docentes que ejecuten la actividad logran sus objetivos planteados en la investigación.

### ***2.4.3. Currículo del área de inglés en la educación primaria.***

El diseño propuesto por el currículo sugerido de Inglés de Colombia para la educación primaria (2016) curricular implicó un proceso de desarrollo en fases que incluyó el análisis, la planeación, la implementación y la evaluación. Por propósitos de claridad se presentan las etapas de manera lineal, en el entendido que, en la realidad, son móviles y se van auto adaptando en la medida que el proceso se desarrolla. Avanzar por fases facilitó al equipo tomar decisiones relacionadas con la organización de los diferentes elementos, su interacción y evaluación.

El proceso de diseño curricular seguido se basa en un enfoque balanceado, el cual es coherente con la visión ecológica y contextual, desde la cual se aborda la construcción de esta propuesta. Este abordaje implica la articulación de elementos tanto teóricos como contextuales de manera simultánea y dialógica para la toma de decisiones. Esto quiere decir que las decisiones se alimentan tanto del análisis de los datos obtenidos del contexto como de las reflexiones derivadas de la teoría relevante. El análisis de documentos de política, lineamientos, marcos referenciales nacionales e internacionales combinado con aspectos teóricos de visión de educación ayuda a perfilar el tipo de ciudadanos a los que el currículo aspira a formar y a definir las metas a las que se apunta.

El análisis de necesidades objetivo (target needs) y las limitaciones contextuales (situational constraints) ayudan también a definir estas metas (goals) y a derivar de ellas los objetivos generales y competencias. Posteriormente, se toma la decisión sobre el enfoque del sílabo. Las reflexiones teóricas sobre aprendizaje y la visión del lenguaje, aunados al análisis de necesidades de aprendizaje (learning needs), apoyan la toma de decisiones sobre el diseño del sílabo y los contenidos a desarrollar en el currículo. El análisis de las necesidades de aprendizaje ayuda a afinar los contenidos y las especificaciones relacionadas con el diseño de la malla (estructura y secuencia), así como consideraciones y orientaciones para el diseño de materiales y posibles rutas metodológicas y de evaluación. Se recalca lo complejo de la toma de decisiones, proceso que se retroalimenta de la teoría y del

conocimiento contextual en la medida que se va desarrollando. De igual manera, hay un componente de monitoreo y evaluación presente de manera constante en el proceso y en el refinamiento del mismo a medida que se avanza.

El currículo educativo es necesario para ordenar y maximizar el proceso de aprendizaje, de la misma manera debe tener en cuenta al momento de estructurar la clase para saber qué se quiere enseñar y que quieren aprender los estudiantes, para la investigación es importante ya que se debe tener en cuenta al momento de realizar el planificar actividades para poder definir qué tema es el que se quiere dar a conocer y así obtener los resultados esperado por parte de los estudiantes.

#### ***2.4.4. Estándares básicos de competencias de Inglés***

El Ministerio de Educación Nacional (2006) define y socializa estándares para todos los niveles de la educación, de manera que los propósitos del sistema educativo se unifiquen en forma coherente. Así, inicialmente se formularon los estándares básicos de competencia en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y ciudadanas. A este grupo de estándares se suman los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, los cuales adicionalmente contribuyen a que los estudiantes colombianos se preparen para afrontar las exigencias del mundo globalizado.

El Gobierno Nacional tiene el compromiso fundamental de crear las condiciones para que los colombianos desarrollen competencias comunicativas en otra lengua. Tener un buen nivel de inglés facilita el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida. Ser competente en otra lengua es esencial en el mundo globalizado, el cual exige poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse de saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe amplía las oportunidades para ser más competentes y competitivos. Los Estándares de Competencia en Lengua Extranjera: inglés, al

igual que los estándares para otras áreas, constituyen “criterios claros y públicos que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia”. Con ellos, estamos diciéndole a la comunidad educativa y a los padres de familia, qué es lo que los niños y niñas deben aprender al final de cada grupo de niveles y que deben ser capaces de hacer con eso que aprendieron, para que puedan desenvolverse de manera efectiva en el mundo estudiantil y laboral.

### **2.5. Cuadro de categorías de trabajo**

A continuación, se presentará el cuadro de categorías iniciales de la investigación:

*Tabla 1: Sistema de Categorías Iniciales*

## SISTEMA DE CATEGORÍAS INICIALES

Objetivo específico	Categoría de análisis	Postulado teórico	Subcategorías
Objetivo general: Producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés. Estudio de Caso: Grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena.			
1. Describir las estrategias didácticas que utiliza el docente titular del grado segundo para la enseñanza del vocabulario básico de inglés.	Estrategias didácticas	Las estrategias didácticas son de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a través de ellas se les puede enseñar a los niños diferentes contenidos con el fin de obtener un conocimiento constructivo; que le permita al docente implementar e innovar en la enseñanza para transmitir temas relacionados con cualquier área del conocimiento, para ello se debe proponer nuevos métodos, técnicas y estrategias que se le faciliten al estudiante utilizar y que logre un aprendizaje significativo (Melquiades Flores, 2014).	-Estrategias -Objetivo -Recursos -Metodología -Evaluación

CONTINUACIÓN DEL CUADRO DE CATEGORÍAS INICIALES

Objetivo general: Producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés. Estudio de Caso: Grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena.			
Objetivo específico	Categoría de análisis	Postulado teórico	Subcategorías
Analizar la estructura y contenido de los Derechos Básicos de Aprendizaje dispuestos en el Currículo de básica primaria, para la enseñanza del Inglés y, concretamente, el contenido referido al vocabulario básico.	Estructura de los Derechos Básicos de Aprendizaje en el Currículo de básica primaria.	Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en el área de inglés son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano, y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia (EBC), así como con el Currículo Sugerido de 6° a 11°. Ellos permiten identificar los aspectos claves en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en la lengua extranjera y, por ello, se definen en las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita. Ministerio de Educación Nacional (2016).	-Planeación -Objetivo -Recursos -Metodología -Evaluación

CONTINUACIÓN DEL CUADRO DE CATEGORÍAS INICIALES

Objetivo general: Producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés. Estudio de Caso: Grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena.

Objetivo específico	Categoría de análisis	Postulado teórico	Subcategorías
3. Diseñar un prototipo de objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de Inglés en el segundo grado.	Prototipo de objeto virtual de aprendizaje	<p>Los OA ofrecen posibilidades didácticas para los estudiantes y el profesorado. Concretamente ventajas relacionadas con la personalización, interoperabilidad, inmediatez, reutilización, flexibilidad y actualización de recursos digitales orientados al aprendizaje y evaluación. Para el aprovechamiento de este tipo de recursos, es importante que el profesorado considere el perfil de necesidades formativas de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje y los contenidos (Ruiz Morales, 2013).</p> <p>Desde el punto de vista de Granollers (2014) Los prototipos de Software son implementaciones realizadas con técnicas de programación del sistema interactivo propuesto que reproducen el funcionamiento de una parte importante de las funcionalidades con el objetivo de probar determinados aspectos del sistema final. Habitualmente se realizan con el lenguaje o la técnica de programación escogida para desarrollar la aplicación, aunque pueden utilizarse otras alternativas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Objetivos</li> <li>-Contenido</li> <li>-Actividades de aprendizaje</li> <li>-Elementos de contextualización</li> </ul>
	Aprendizaje de vocabulario básico de inglés	El aprendizaje de vocabulario es una parte esencial en el proceso de aprendizaje de una lengua. Debido a que cuando nosotros aprendemos gran número de vocabulario logramos la comprensión de mensajes y llevamos a cabo actos comunicativos. Además, para la adquisición de la sintaxis es fundamental que el pupilo tenga en su haber una buena cantidad de vocabulario activo (Castillo, 2015).	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escritura</li> <li>-Comprensión e interpretación de</li> <li>-Fonética</li> </ul>

## **CAPÍTULO III: REFERENTES METODOLÓGICOS**

### **3.1 Enfoque de investigación**

El proyecto de investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, que de acuerdo con Sánchez Flores (2019) se sustenta en:

Evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo (p.104).

Asimismo, el enfoque cualitativo está orientado a realizar un análisis reflexivo del objeto de estudio, este se encarga de hacer una interpretación de las realidades subjetivas teniendo en cuenta los participantes de dicho trabajo, este es inductivo ya que se desarrollan conforme se profundiza en la investigación y las interacciones con el contexto en el que se desarrolla. Es decir, en el estudio de caso del presente trabajo, permite realizar un análisis de los datos adquiridos referentes a la producción de un objeto virtual como medio de aprendizaje del vocabulario básico de inglés.

Este enfoque se considera de suma importancia en el análisis de la recolección de datos por parte de los informantes y los participantes de la investigación, ya que permite realizar una reflexión e interpretación de los objetivos planteados que se llevarán a cabo, asimismo, detectar la dificultades presentadas en el área de inglés en cuanto al vocabulario básico por los estudiantes de segundo grado de la institución educativa la frontera, al igual que la docente titular y su metodología en la impartición de dichos conocimientos; y por a futuro realizar un análisis de la aplicación de OVA como herramienta en dicha temática.



### 3.2 Tipo de investigación

Este proyecto se enmarca en la investigación descriptiva, la cual es definida por Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista (2010) como:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan estas (p.80).

Este tipo de investigación se ajusta al presente proyecto, ya que se describirán las estrategias didácticas que utiliza el docente titular del segundo grado para la enseñanza del vocabulario básico de inglés, para luego dar paso a un análisis de la estructura de los derechos básicos de aprendizaje dispuestos en el currículo de básica primaria, en el marco de la enseñanza del inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico. También es importante referir lo siguiente: a) las fases o etapas instruccionales que implica el diseño del OVA serán caracterizadas de acuerdo con el modelo instruccional de Gagné, y b) el plan de acción requiere una pormenorización de los pasos o secuencias didácticas a través de las cuales se planeará y ejecutará la intervención pedagógica con el objeto virtual de aprendizaje del vocabulario básico de inglés el cual tiene lugar en la segunda fase del alcance del trabajo, en el marco de derechos básicos de aprendizaje y el currículo de la lengua extranjera en primaria planteado por el MEN (2016) el cual tiene lugar en la segunda fase del alcance del trabajo.

### 3.3. Método de investigación

De acuerdo con la naturaleza del problema planteado, las preguntas de investigación y los objetivos de este proyecto de investigación, se utilizará el estudio de casos. En palabras de Duran (2012) el estudio de casos se define como:

En proceso de indagación focalizado en la descripción y examen detallado, comprehensivo, sistemático, en profundidad de un caso

definido, sea un hecho, fenómeno, acontecimiento o situación particular. El análisis incorpora el contexto (temporo-espacial, económico, político, legal), lo que permite una mayor comprensión de su complejidad y, por lo tanto, el mayor aprendizaje del caso particular (p. 128).

De manera que, el estudio de casos como método pretende analizar una situación educativa y reconocer de ella aspectos de su contexto o académicas, de esta manera, se describirá el proceso de enseñanza realizado por la docente titular del grado segundo y comprender la necesidad de diseñar un prototipo de objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado. Igualmente se contempla el análisis de la estructura de los derechos básicos de aprendizaje dispuestos en el currículo de básica primaria, para la enseñanza del inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico, y el diseño del prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés para el caso de estudio referido.

### **3.4. Fases del estudio de casos**

Para la investigación se tendrá en cuenta las cinco fases esenciales del método de investigación de estudio de caso propuesto por Jiménez Chávez (2012): la selección y definición del caso, elaboración de una lista de preguntas, localización de las fuentes de datos, análisis e interpretación y elaboración del informe.

A continuación, se presenta la conceptualización de cada fase del estudio de caso:

### ***3.4.1. La selección y definición del caso***

Se trata de seleccionar el caso apropiado y además definirlo. Se deben identificar los ámbitos en los que es relevante el estudio, los sujetos que pueden ser fuentes de información, el problema y los objetivos de investigación.

En esta fase se detecta las dificultades que presentan los estudiantes del grado segundo de básica primaria en cuanto a la adquisición del vocabulario de esta segunda lengua, a partir de este se definen estrategias que permitan la aplicación de las tecnologías, asimismo, se identifican los informantes y el contexto donde se desarrollara, desencadenando los objetivos pertinentes para dar una solución significativa. En esta fase se identifican diversos aspectos como la metodología, las estrategias, los recursos y la evaluación con la que la docente imparte las temáticas de la lengua extranjera que fueron recolectados por comentarios de los informantes, trabajos de investigación, experiencias y testimonios que están vinculados con el objeto de estudio.

### ***3.4.2. Elaboración de una lista de preguntas***

Después de identificar el problema, es fundamental realizar un conjunto de preguntas para guiar al investigador. Tras los primeros contactos con el caso, es conveniente realizar una pregunta global y desglosarla en preguntas más variadas, para orientar la recogida de datos.

En esta fase se diseña una serie de preguntas para poder obtener evidencias que permiten conocer qué piensan los estudiantes sobre el área de inglés y tener una idea más concreta de cuáles son las dificultades que presentan, de la misma manera, se crean unos interrogantes específicos para la docente en relación a la metodología y estrategias que utiliza para reforzar aquellos estudiantes que presentan dificultades en el área de inglés, estas preguntas se realizarán de manera virtual debido a la pandemia mundial que estamos afrontando. (Anexo A)

### ***3.4.3. Localización de las fuentes de datos***

Los datos se obtienen mirando, preguntando o examinando. En este apartado se seleccionan las estrategias para la obtención de los datos, es decir, los sujetos a examinar, las entrevistas, el estudio de documentos personales y la observación, entre otras. Todo ello desde la perspectiva del investigador y la del caso.

En este apartado, se analizarán las respuestas de la docente en relación a las estrategias utilizadas en la enseñanza del inglés a través de una matriz de datos que dará a conocer la metodología implementada, aquellos recursos utilizados para instruir los contenidos curriculares del área como los criterios para evaluar las competencias lingüísticas adquiridas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### ***3.4.4. Análisis e interpretación***

En esta fase se analizará e interpretará la información obtenida a través de la técnica de la narración y el instrumento guion de narración aplicado a la docente titular. Concretamente para el análisis de la información recaba, se utilizará el método hermenéutico – dialéctico, el cual es definido por Martínez Miguelez (2006) como un proceso continuo que permite “...descubrir los significados de las cosas, interpretar lo mejor posible las palabras, los escritos, los textos y, en general, el comportamiento humano...pero, conservando su singularidad en el contexto de que forma parte” (p. 102). Es decir, se va a transcribir la entrevista realizada a la docente titular, compuesta de 5 preguntas abiertas, y luego se aplicará el procedimiento y reglas establecidas por el autor para la comprensión de los testimonios de la informante, así como también para la realización del análisis a la estructura de los derechos básicos de aprendizaje dispuestos en el currículo de básica primaria, para la enseñanza del vocabulario básico de Inglés, y posteriormente el diseño del prototipo del objeto virtual referido en los objetivos de este proyecto de investigación.

### ***3.4.5. Elaboración del informe***

Se debe contar de manera cronológica, con descripciones minuciosas de los eventos y situaciones más relevantes. Además, se debe explicar cómo se ha conseguido toda la información (recogida de datos, elaboración de las preguntas, etc.). Todo ello para trasladar al lector a la situación que se cuenta y provocar su reflexión sobre el caso (Jiménez Chávez, 2012).

En esta fase, se desarrollará la técnica a la informante clave, la estructura de los derechos básicos de aprendizaje para la enseñanza del inglés y los aspectos que incorporan el diseño del prototipo del objeto virtual de aprendizaje, que permite observar los objetivos, las actividades, contenidos, metodología y evaluación, de igual forma, se implementa las pantallas del prototipo del OVA el cual será elaborado con la herramienta de power point e Story Board.

## **3.5. Informantes clave**

De acuerdo con Alejo y Osorio (2016):

Los informantes son el eje principal de una investigación cualitativa y deben ser seleccionados cuidadosamente. Su selección involucra decisiones muestrales tomadas, en el momento en que se proyecta el estudio y se complementan durante el trabajo de campo. Existen diferentes estrategias de captación de porteros e informantes, así como diferentes formas de acceder y seleccionar a participantes, todas son válidas lo único que debe hacer el investigador es reportar, describir el proceso de selección de estos informantes con la intención que el lector pueda comprender e interpretar los resultados de la indagación (p. 77)

Para el estudio de caso en esta investigación se tiene como informantes clave la docente responsable del área de inglés del grado segundo y cuatro estudiantes pertenecientes a este mismo.

### **3.6 Criterios de selección de los informantes claves**

#### ***3.6.1 Disposición por parte de los informantes clave***

La elección de los informantes se debe inicialmente a la situación actual del país (covid-19) la cual limita la intervención en las instituciones; por ello, se buscó una población objeto dispuesta a participar de manera virtual en el desarrollo y aplicación del proyecto de investigación, en este caso respondió a esta solicitud la docente titular del grado segundo y en relación a nuestro objeto de estudio la docente responsable del área de inglés de la institución educativa la frontera, por otra parte, se coordinó un grupo de 4 estudiantes.

#### ***3.6.2 Edades comprendidas entre 7 y 8 años***

Se considera importante desde una temprana edad incorporar el aprendizaje de una segunda lengua (inglés) desde que un niño es pequeño, hace que aumente en éste el desarrollo de sus habilidades matemáticas, el pensamiento crítico, mejore la memoria y la capacidad de escucha, la flexibilidad de la mente y la creatividad. Este aprendizaje de una segunda lengua aporta numerosos beneficios personales al estudiante ya que a la vez amplía su campo de comunicación y está contribuyendo además a su desarrollo cognitivo, personal y social. Según Quidel Cumilaf, Valle Rojas, Arévalo López, Ñancucho Chihuaicura y Ortiz Neira (2014) “el momento óptimo para aprender una lengua es la niñez, dada la plasticidad cerebral y la falta de especialización cortical que caracterizan esta etapa de la vida: a medida que maduramos y la organización del cerebro se hace más especializada, nuestra capacidad para aprender un idioma tiende a decrecer” (p. 37).

#### ***3.6.3 Grado que presenta mayor dificultad del área de inglés***

Se establece el grado segundo para llevar a cabo este proyecto, debido a las bajas notas representativas del área de la lengua extranjera y las dificultades que presentan en las temáticas dadas por la docente a cargo. Las calificaciones obtenidas por los estudiantes en lengua extranjera, para el primer período del año escolar, oscilan entre 2,5 y 3,8, lo cual en testimonios de la maestra titular puede mejorar en rendimiento y competencias básicas para el grado en el que se inscribe el estudio de caso.

#### ***3.6.4 Alcance de comunicación***

La comunicación es uno de los factores de mayor relevancia ya que requiere la aprobación de los informantes para participar de cada una de las fases presentes, asimismo, comprender lo que los investigadores quieren elaborar y el objetivo con el cual se va aplicar, es necesario conocer las necesidades y las ideas de los sujetos que serán partícipes, de esta forma se realiza un trabajo colaborativo por parte de todos los integrantes.

De manera que, los informantes claves para la investigación son 4 niños, de los cuales 2 son hembras y 2 son varones, en edades comprendidas entre 7 y 8 años. También se incorpora como informante a la docente facilitadora, responsable del área pertinente a la institución educativa la frontera de Saravena, Arauca.

A continuación, se presenta la tabla en la cual se sintetiza el grupo de informantes claves.

**Tabla 2: Descripción de Código de Informantes**

Descripción del código de informantes		
Código del informante	Explicación del informante	Descripción del código de informantes
IDC	La letra I explica la palabra Informante, DC significa docente.	Profesora de licenciatura en educación básica con énfasis en tecnología e informática básica, docente de tiempo completo en la institución educativa La Frontera, Saravena. Experiencia laboral de 5 años. Experiencia en el área de inglés de un año.
IEH1...IEV 4	La letra I explica la palabra Informante, la letra E significa Estudiante, el número 1 es dígito que se da por numeración por entrevista y se denomina con la letra H si es hembra o en su defecto V si es varón.	Estudiantes de segundo grado de la institución educativa La Frontera, Saravena.

### 3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la presente investigación se tiene proyectado diversas técnicas de recolección de datos de naturaleza cualitativa, las cuales se sintetizan a continuación:



**Tabla 3: Técnicas de Instrumentos y Recolección de Datos**

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
<p>Narración: El investigador tiene un gran desafío al utilizar la forma narrativa para conocer las experiencias vividas por las personas. Este desafío se da en la interpretación de las narrativas, ya que habrá que dilucidar sus significados potenciales y el proceso de producción de significado en dichas narrativas, que es inherente a la interacción entre el oyente / lector y el texto / narración. (Silvia y Trentini, 2002).</p>	<p>Guion de narración: El guion recoge la información proporcionada y la transforma en una presentación del producto final, en sus diferentes niveles de realización: el story line para el concepto narrativo de la película, que la relaciona con la memoria colectiva y la cultura local y global (Vásquez, 2014).</p>
<b>Análisis de contenido</b>	<b>Matriz de datos</b>
<p>El análisis de contenido en un sentido amplio, que es como lo vamos a entender en este trabajo, es una técnica de interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados..., u otra forma diferente donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos,... el denominador común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente nos abre las puertas al conocimientos de diversos aspectos y fenómenos de la vida social. (Andreu Abela, 2018).</p>	<p>La Matriz de Documentación y Datos (MDD) es un esquema de documentos y/o transacciones realizado en forma secuencial y sistemática a los fines de evaluar la <i>consistencia</i> y <i>correspondencia</i> de cada uno de ellos dentro del sistema de información. (Blanquez y Peretti, 2007).</p>

En la tabla 4 se describen las técnicas e instrumentos proyectados para la recolección de datos, de acuerdo con los objetivos definidos en este estudio.

*Tabla 4: Técnicas e instrumentos de recolección de datos***TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Objetivo general: Producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés. Estudio de Caso: Grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena

Objetivo	Técnica	Instrumento	Fuente
1. Describir las estrategias didácticas que utiliza el docente titular del grado segundo para la enseñanza del vocabulario básico de inglés.	Narración	Guion de narración	Docente titular
2. Analizar la estructura contenido de los Derechos Básicos de Aprendizaje dispuestos en el Currículo de básica primaria, para la enseñanza del Inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico	Análisis de contenido	Matriz de datos	Currículo de básica primaria: DBA.

### CONTINUACIÓN DEL CUADRO DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Objetivo general: Producir un prototipo de objeto virtual para la enseñanza del vocabulario básico de inglés. Estudio de Caso: Grado segundo de básica primaria, Institución Educativa la Frontera, Saravena.

Objetivo específico	Técnica	Instrumento	Fuente
3. Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado.	Análisis de contenidos	Matriz de datos	Literatura en materia de diseño instruccional de Gagné y el currículo de básica primaria para la enseñanza del inglés.

## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS PRELIMINARES**

### **4.1 Análisis, interpretación y discusión de resultados**

Los resultados y análisis correspondientes a cada objetivo específico de investigación serán presentados a través de una matriz de datos.

#### ***4.1.1 Objetivo específico:***

Analizar la estructura contenido de los Derechos Básicos de Aprendizaje dispuestos en el Currículo de básica primaria, para la enseñanza del Inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico.

Para el diseño del análisis de la estructura de los DBA, se plantea como técnica el análisis de contenido y como instrumento la matriz de datos, presentado en una tabla 5 con el propósito de interpretar la información en el documento del MEN (2016), de la cual todos los docentes basan la planificación de las clases teniendo en cuenta una secuencia de actividades. Por otra parte, es necesario determinar el contenido que propone los Derechos Básicos de Aprendizaje en la adquisición de la enseñanza de una segunda lengua identificando los objetivos, población y competencias como se presentan en la siguiente tabla.

**Tabla 5: Análisis de la estructura de los Derechos Básicos de Aprendizaje**

Objetivo específico: Analizar la estructura contenido de los Derechos Básicos de Aprendizaje dispuestos en el Currículo de básica primaria, para la enseñanza del inglés en primaria y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico.

	Objetivos	Contenido	Competencia	Estructura	Población
Derechos básicos de aprendizaje	Construir una Colombia en paz, equitativa y educada. El Ministerio de Educación Nacional se hace partícipe de esta meta a través de programas como “Colombia Bilingüe”, cuyas acciones se enmarcan dentro del propósito de hacer de Colombia la mejor educada de la región para el año 2025.	Los DBA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dan cuenta del desarrollo progresivo de la competencia comunicativa en inglés a lo largo de los grados transición a quinto.</li> <li>• Presentan ejemplos para ilustrar y explicar las habilidades en términos de la comunicación que pueden lograr los estudiantes en un grado escolar. De esta forma, se facilita su comprensión por parte de la comunidad educativa en general.</li> </ul>	Dan cuenta del desarrollo progresivo de la competencia comunicativa en inglés a lo largo de los grados transición a quinto. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentan ejemplos para ilustrar y explicar las habilidades en términos de la comunicación que pueden lograr los estudiantes en un grado escolar. De esta forma, se facilita su comprensión por parte de la comunidad educativa en general.</li> <li>• Son referente para la planeación de aula, ya que las actividades propuestas pueden, e idealmente deben, involucrar varios DBA de un mismo grado.</li> </ul>	Se desprende de iconos que responden a las habilidades que debe desarrollar el educando: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Escucha</li> <li>-Monologo</li> <li>-Lectura</li> <li>-</li> <li>Conversación</li> <li>-Escritura.</li> </ul>	A las Entidades Territoriales. <ul style="list-style-type: none"> <li>• A las Instituciones Educativas.</li> <li>• A los docentes.</li> <li>• A las familias.</li> <li>• A los estudiantes.</li> <li>• Al Ministerio</li> </ul>

## CONTINUACIÓN TABLA 5

Objetivo específico: Analizar la estructura contenido de los Derechos Básicos de Aprendizaje dispuestos en el Currículo de básica primaria, para la enseñanza del Inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico

Objetivos	Contenido	Competencia
Derechos básicos de aprendizaje	<p>Son referente para la planeación de aula, ya que las actividades propuestas pueden involucrar varios DBA de un mismo grado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No corresponden a una actividad ni a una clase.</li> <li>• Aunque tengan una numeración, no están organizados en un orden particular. No necesariamente el estudiante debe desarrollar el número 2 antes del 3, por ejemplo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dan cuenta del desarrollo progresivo de la competencia comunicativa en inglés a lo largo de los grados transición a quinto.</li> <li>• Presentan ejemplos para ilustrar y explicar las habilidades en términos de la comunicación que pueden lograr los estudiantes en un grado escolar. De esta forma, se facilita su comprensión por parte de la comunidad educativa en general.</li> <li>• Son referente para la planeación de aula, ya que las actividades propuestas pueden, e idealmente deben, involucrar varios DBA de un mismo grado.</li> <li>• Aunque tengan una numeración, no están organizados en un orden particular. No necesariamente el estudiante debe desarrollar el número 2 antes del 3, por ejemplo. Los DBA son un complemento para la construcción y actualización de propuestas curriculares, pues comprenden algunos elementos fundamentales del desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.</li> </ul>

### 4.3. Objetivo específico:

Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado.

En la tabla 6 se analiza los aspectos tomados en cuenta en el diseño del prototipo, con el fin de especificar detalladamente los elementos estructurales: propósito (lo que se pretende lograr a raíz de su implementación), la presentación de las temáticas a trabajar con su respectiva descripción teórica y concretamente las actividades de aprendizaje y evaluación.

**Tabla 6: Matriz de datos del Prototipo.**

Categoría		Subcategoría			
Prototipo	Objetivos	Contenido	Actividades de aprendizaje	Elementos de contextualización <sup>1</sup>	Imágenes
	Reconocer los aspectos sonoros, rítmicos y de entonación específicos de la palabra.	Identificación de las partes de la casa.	Esta actividad consiste en reproducir un audio donde el estudiante analiza las tres opciones dadas, teniendo en cuenta la gramática y escoge la palabra correcta teniendo en cuenta la pronunciación,	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación</li> <li>2. Objetivos</li> <li>3. Descripción de la temática</li> <li>4. Introducción del tema 1</li> <li>5. Incorporación del Story Board</li> <li>6. Presentación de video</li> <li>7. Explicación del tema</li> <li>8. Actividad- evaluación</li> <li>9. Retroalimentación</li> <li>10. Referencias</li> </ol>	I.1 logo de la universidad I.2 fotografía de las autoras I.3 Imagen de I4 Imagen de una casa I5 Imagen de prendas de vestir

<sup>1</sup> Cada uno de estos elementos de contextualización está representado en su respectivo diseño de pantallas, así como se evidencia en las figuras de la pág 85.

## CONTINUACIÓN DE LA TABLA 3

Objetivo específico: Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado.

Categoría		Subcategoría			
Prototipo	Objetivos	Contenido	Actividades de aprendizaje	Imágenes	
	Establecer relaciones entre el significado, la pronunciación y la representación gráfica	Reconocimiento de los miembros de la familia.	Esta actividad consiste en ubicar correctamente las etiquetas dentro del mapa conceptual de los miembros de la familia, este permite al niño fortalecer su comprensión lingüística relacionado la palabra escrita con la imagen presentada.	I6 Imagen de integrantes de la familia I7 Imagen de un niño sobre libros I8 Imagen de un niño caminando I9 Imagen de una casa con integrantes de la familia.	
	Desarrollar la memoria visual relacionando imágenes con la palabra escrita	Descripción de las prendas de vestir	Aquí el niño debe trabajar su memoria visual, para poder encontrar la imagen y su respectiva palabra, para esto se le da cierto tiempo al estudiante, entre menos tiempo gaste realizando la actividad más puntos obtendrá, el propósito de esta actividad es que el niño estimule su memoria visual y su capacidad cognitiva y que se divierta aprendiendo.		

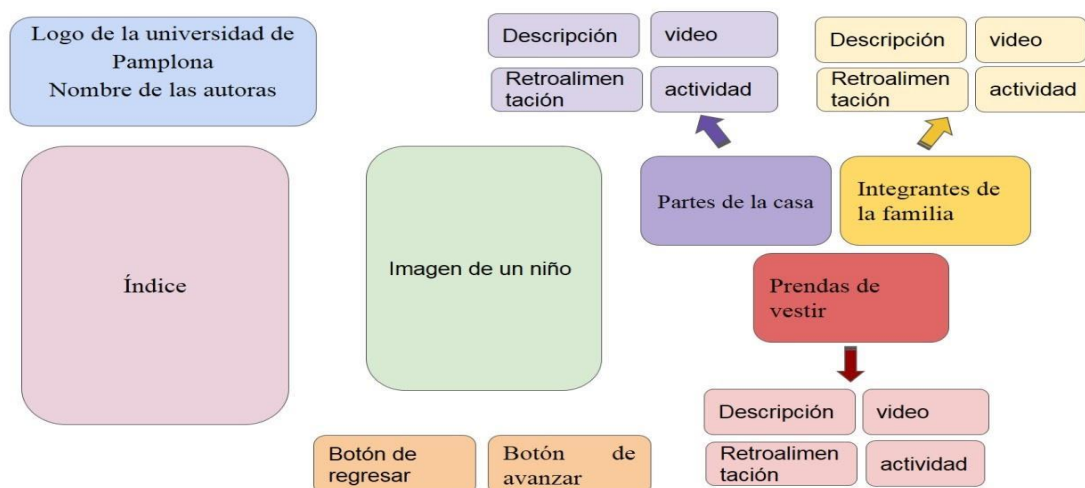


## CONTINUACIÓN DE LA TABLA 3

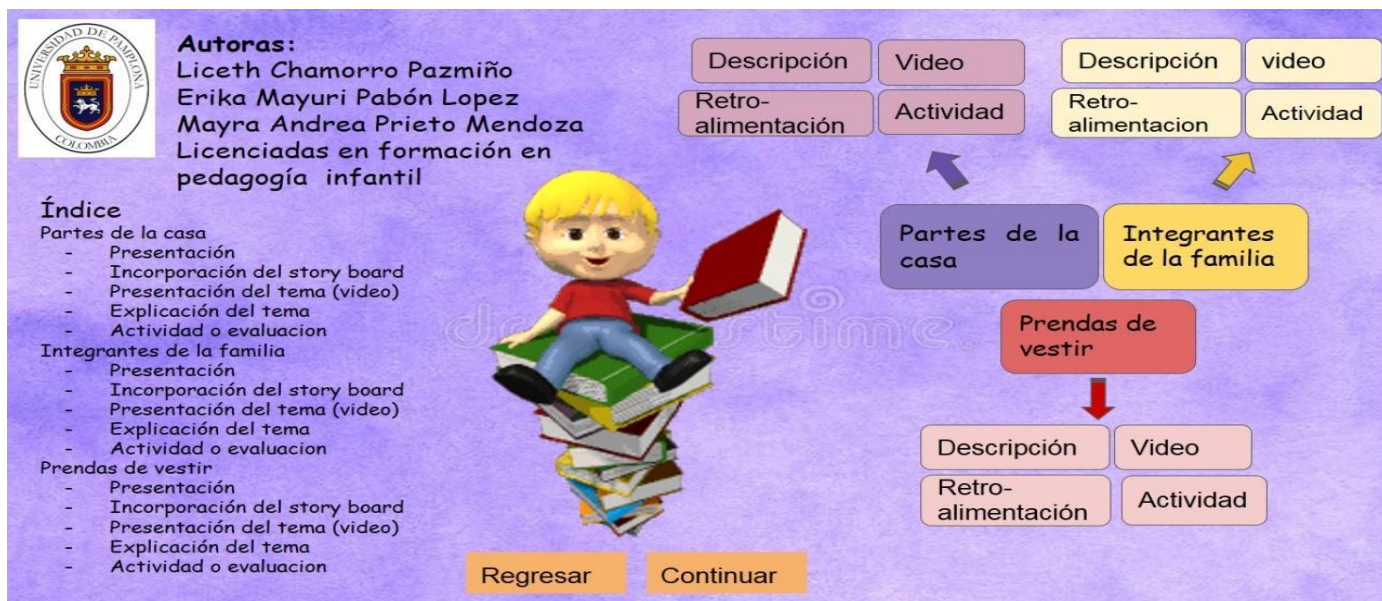
Objetivo específico: Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado.			
Categoría	Subcategoría		
Contenido temático para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés	Identificación de partes de la casa	Integrantes de la familia	Prendas de vestir
	Presentación	Presentación	Presentación
	Incorporación del story board	Incorporación del story board	Incorporación del story board
	Introducción al tema	Introducción al tema	Introducción al tema
	Explicación	Explicación	Explicación
	Actividad	Actividad	Actividad

Para el diseño del prototipo del OVA se utilizó las fases del diseño instruccional propuestas por Gagné (1970), así como se expuso en el apartado teórico que sustenta este trabajo de investigación; plantean niveles diferentes de aprendizaje y cada uno requiere su instrucción. Un aspecto relevante en este modelo es la organización jerárquica de acuerdo con la complejidad en las tareas de aprendizaje de habilidades intelectuales, dentro de las cuales se establece cinco pasos que fueron unificados en el proceso de dicho diseño: 1) Presentar el material a aprender y promover la generalización del aprendizaje; 2) Estimular el recuerdo de los conocimientos y habilidades previas, esenciales y relevantes; 3) Guiar y estructurar el trabajo del aprendiz facilitando el recuerdo; 4) Estimular la atención y motivar provocando la respuesta y 5) Evaluar mediante feedback.

En este sentido, a continuación, se presenta las pantallas para la producción del prototipo del OVA que ocupa el interés de este estudio de casos, concretamente en las figuras 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.

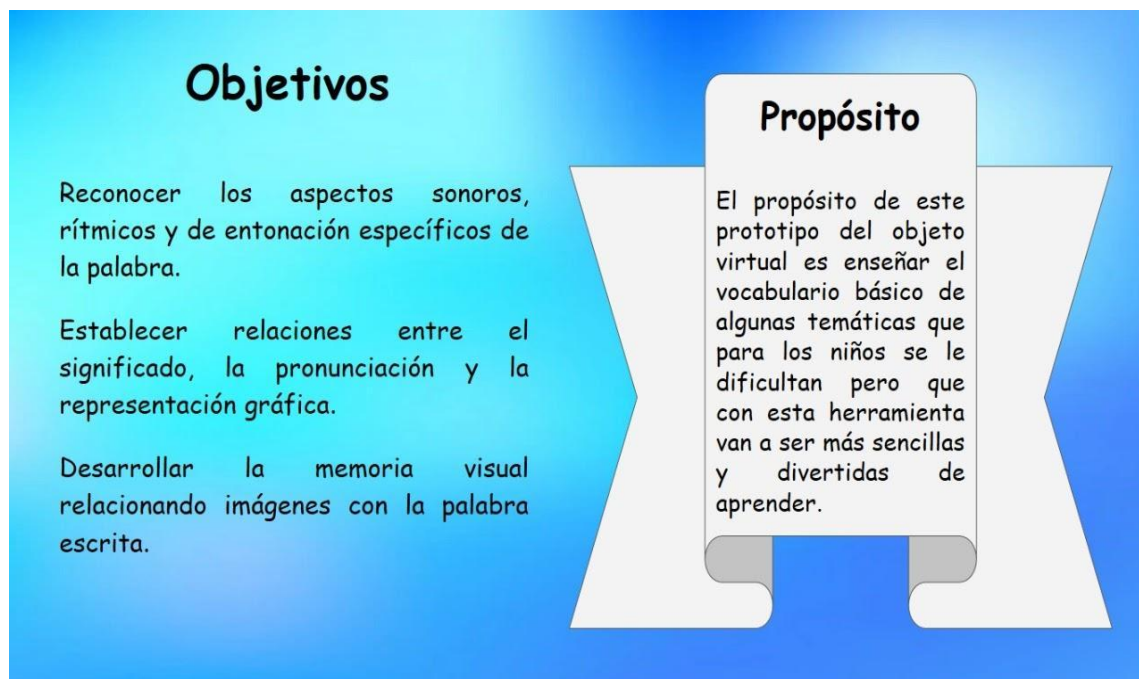


**Figura 2: Estructura del prototipo**



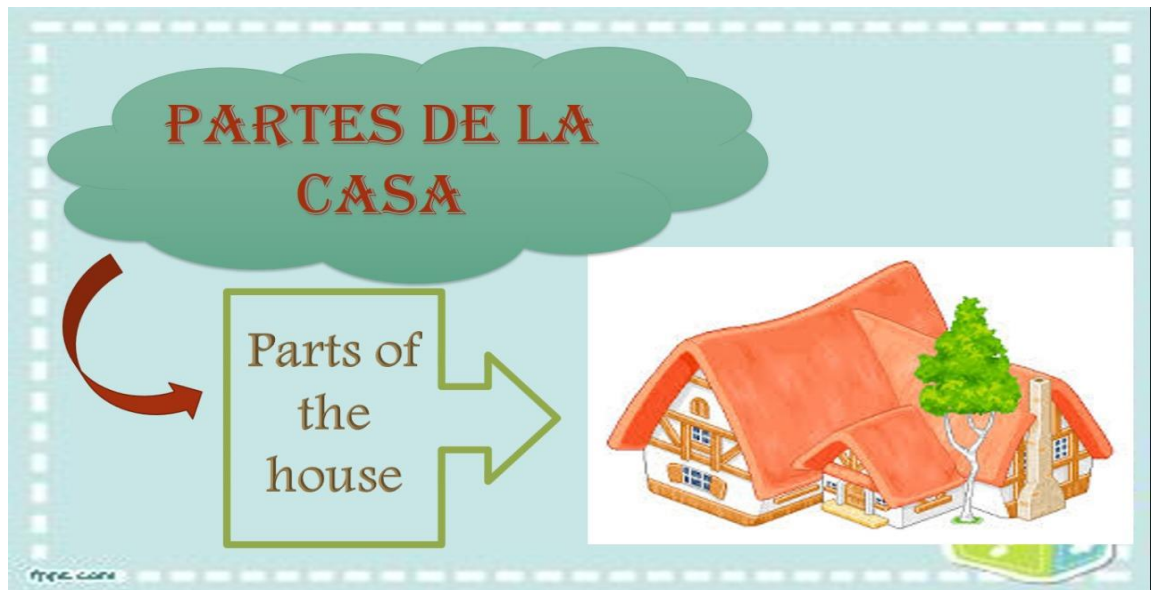
**Figura 3: Presentación del prototipo**

-Objetivos establecidos e intención de las actividades propuestas en el prototipo.



**Figura 4: Objetivos y propósito**

-Introducción del tema (Partes de la casa)



*Figura 5: Tema, partes de la casa*

-Incorporación del story board- explicación de la temática.




¿Que es una casa?	¿Que son las partes de una casa?	¿Cuales son las partes de la casa?
 <p>¿Sabes cuales son las partes de una casa en inglés?</p> <p>Te voy a contar cuales son</p>	 <p>Así que, si estás listo, vamos a repasar un poco cómo se dicen algunas partes de la casa en inglés y español. Veamos a continuación una lista de vocabulario frecuente relacionado con las partes de una casa en inglés.</p>	 <p>bathroom - baño          bedroom - dormitorio          dining room - comedor          kitchen - cocina          living room - sala          attic- ático, desván          basement - sótano          back yard - patio trasero          cellar - sótano, bodega          garage - garage          garden - jardín          hall - vestíbulo          laundry room / utility room - lavadero          patio - patio</p>
<p>Es una edificación construida y destinada para ser habitada. Puede organizarse en una o varias plantas, y normalmente, aunque no exclusivamente, se refiere a un edificio destinado a vivienda unifamiliar.</p>	<p>Existen lugares en común entre todas los diferentes tipos de viviendas y casas, como por ejemplo: dormitorio, cocina, baño y sala o salón. Algunas tienen jardín, desván, o quizás también un patio. Veamos las diferentes dependencias de una casa para poder hacer la descripción de una casa en inglés.</p>	<p>Como pudiste observar, son muchas las partes de una casa, pero con esmero y dedicación puedes aprender de esta maravillosa experiencia.</p>

Figura 6: Story board.

-Presentación de un video orientado a las partes de la casa utilizando el vocabulario de inglés.



*Figura 7: Video, partes de la casa*

-Retroalimentación de la temática mediante el uso de audio relacionado con la palabra escrita.



*Figura 8: Retroalimentación de las partes de la casa*

-Actividad propuesta

Actividad: relaciona las palabras de acuerdo al numero e imagen según corresponda

Parts of the House

bathroom  
garage  
garden  
kitchen  
Living room  
hallway  
bedroom

**Figura 9: Actividad de las partes de la casa**

-Introducción del tema (Miembros de la familia)



**Figura 10: Tema, Integrantes de la familia**

-Incorporación del story board- explicación de la temática.




¿QUIÉNES VIVEN EN TU HOGAR?	LA FAMILIA	INTEGRANTES DE LA FAMILIA
		
<p>Personas que te brindan amor, te cuidan, comprenden, se preocupan por ti, aquellas que te ayudan y no te dejan solo cuando más lo necesitas. A ellos los conocemos como familia...</p>	<p>La unidad más pequeña de la sociedad, compuesta por personas unidas por un lazo de parentesco. Esa unión puede deberse a vínculos consanguíneos o a un vínculo constituido y reconocido a nivel legal y social, como es el caso del matrimonio.</p>	<p>y ¿Quiénes son los miembros que conforman la familia?</p> <p>Ven, te los voy a presentar</p>

Figura 11: Story board, la familia



-Presentación de un video orientado a la identificación de los miembros de la familia utilizando el vocabulario de inglés.



*Figura 12: Video, miembros de la familia*

-Retroalimentación de la temática mediante el uso de audio relacionado con la palabra escrita.



*Figura 13: Retroalimentación, la familia*

-Actividad propuesta

**ACTIVIDAD**

Reconoce los miembros de la familia ubicando la etiqueta donde corresponda.

father	grandmother
Cousin	brother
grandfather	aunt
sister	uncle

*Figura 14: Actividad sobre los miembros de la familia*

-Introducción del tema (Prendas de vestir)

**THE CLOTHES**

PRENDAS DE VESTIR

Clothes

*Figura 15: Tema, Las prendas de vestir*

-Incorporación del story board- explicación de la temática

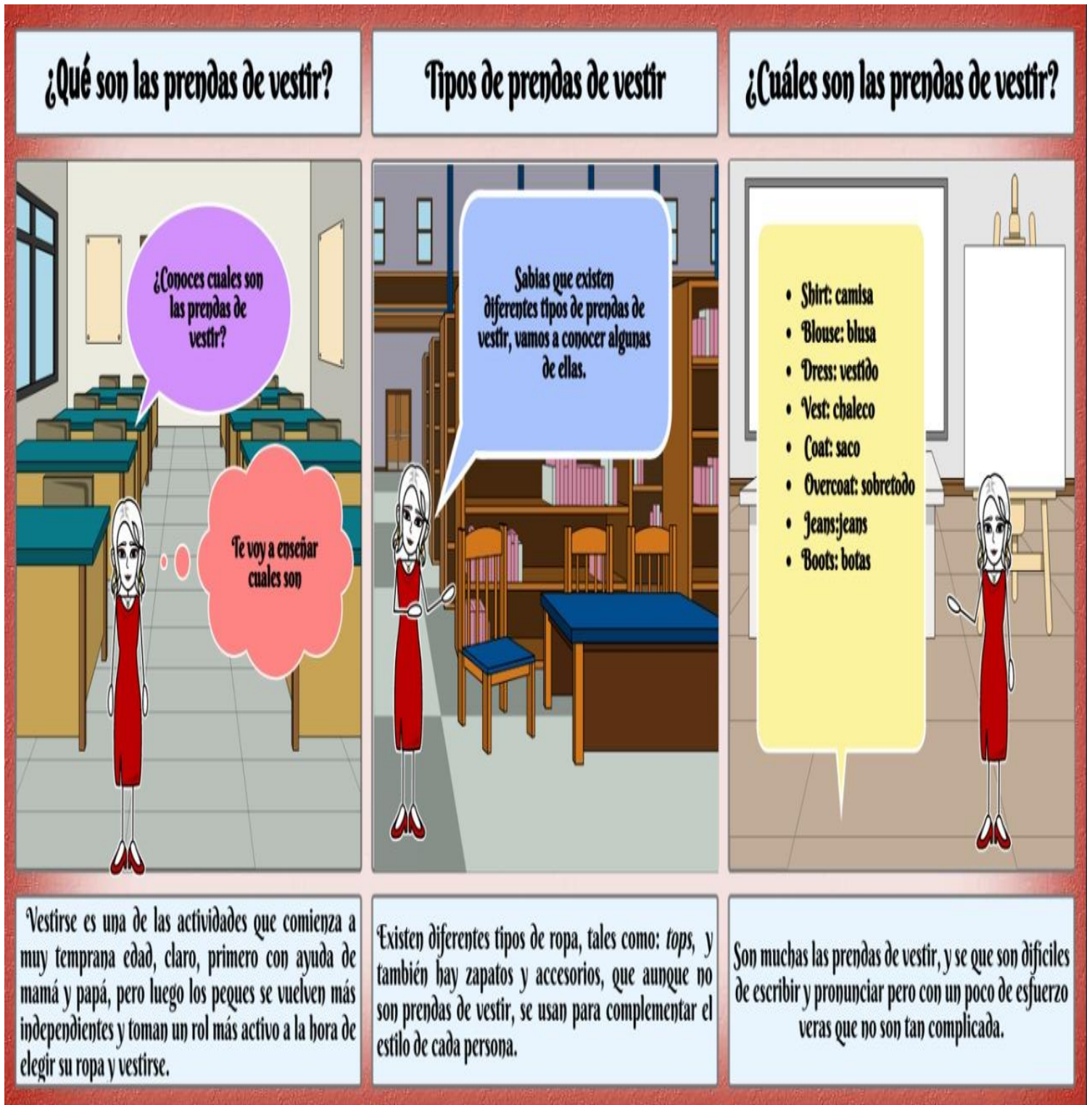


Figura 16: Story board, prendas de vestir

-Presentación de un video orientado al reconocimiento de las prendas de vestir utilizando el vocabulario de inglés.



*Figura 17: Video sobre las prendas de vestir*

-Retroalimentación de la temática mediante el uso de audio relacionado con la palabra escrita.



*Figura 18: Retroalimentación de las prendas de vestir*

-Actividad propuesta

Actividad: Teniendo en cuenta las palabras del recuadro, ubico cada una dependiendo la prenda de vestir

Name \_\_\_\_\_

skirt  
pants hat  
sweater  
shorts shirt  
dress socks  
shoes  
jacket

*Figura 19: Actividad de las prendas de vestir*

<sup>2</sup> Cada pantalla se visualiza en el siguiente enlace:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ztFso1XC8rU>

En la Tabla 7 se sintetiza las pantallas, recursos de aprendizaje y evaluación que se proyectan en el OVA

**Tabla 7: Breve descripción de las pantallas**

<b>Identificación</b>	<b>Breve descripción</b>	<b>Código</b>
Estructura del prototipo	Presenta el diseño de la pantalla principal del OVA.	P2EP P3EP
Objetivos y propósito del prototipo	Presenta los objetivos y el propósito del OVA orientado al aprendizaje del vocabulario básico de Inglés.	P4OP
Presentación de la temática del prototipo.	Presenta cada una de las temáticas referidas a las partes de la casa, prendas de vestir y miembros de la familia.	P5TP P10TP P15TP
Presentación del Story board.	Se representa mediante una historia la información de aprendizaje de las temáticas planteadas utilizando un programa (Story board).	P6PST P11PST P16PST
Visualización de un video del OVA	Presenta mediante un video animado, llamativo e interesante para los niños las temáticas en español y inglés que facilita la adquisición de este aprendizaje.	P7V P12V P17V
Retroalimentación de las temáticas del OVA	Mediante la asimilación de la palabra con la imagen, el niño fortalece los pre saberes adquiridos.	P8RT P13RT P18RT
Actividad de aprendizaje	Se plantean diversas actividades que buscan llamar la atención del estudiante como: relacionar imagen con la palabra, completar el espacio de las palabras ubicándola en la imagen correspondiente.	P9A P14A P19A

A continuación se presenta el guion de narración para cada una de las pantallas contempladas en el diseño, siguiendo las orientaciones de Acuña (2018) y Gagné (1970):

**Tabla 8: Explicación de las pantallas**

Código de la pantalla	Finalidad
<b>P1EP</b>	La estructura de la pantalla principal del prototipo del objeto virtual de aprendizaje, pretende dar a conocer la información que debe contener al momento de su creación, manejando adecuadamente el espacio o distribución de la pantalla.
<b>P2EP</b>	En esta pantalla se presenta la información dada en la estructura como el índice donde se muestran los temas a trabajar, las autoras quienes realizaron el diseño, así mismo tiene botones de los temas principales que conducen directamente a la pantalla donde está ubicado el tema seleccionado, así como un botón para avanzar en la pantalla.
<b>P3OP</b>	Establecer los objetivos a los cuales está orientado el diseño o intención del objeto virtual de aprendizaje en cuanto a la enseñanza del vocabulario básico de inglés, de esta manera el docente o estudiante podrá reconocer la orientación del prototipo. De la misma manera se incorpora el propósito con el cual fue diseñado el prototipo, así mismo, tendrá dos botones que sea de regresar y avanzar.
<b>P4TP</b> <b>P9TP</b> <b>P14TP</b>	Presentación de cada una de las temáticas a trabajar, las cuales son: las partes de la casa, los integrantes de la familia y las prendas de vestir; donde está incluido el título en español e inglés de cada uno de los temas, asimismo, un audio la cual puedan presionar para escuchar en inglés la traducción de los temas mencionados, además se incorpora los botones de avanzar y regresar en la parte inferior de la pantalla.
<b>P5PST</b> <b>P10PST</b> <b>P15PST</b>	Diseño de un storyboard donde se encontrará información precisa y ordenada de cada uno de los temas, para que los niños conozcan la temática que van a trabajar y que a la docente se le facilite al momento de explicar el tema ya que este servirá de guía para hacerlo, además se incorporan los botones de avanzar y regresar en la parte inferior; de la misma manera se incluirá una imagen que acompañe la explicación.

**CONTINUACIÓN DE CUADRO DE LA EXPLICACIÓN DE LAS  
PANTALLAS**

<b>Código de la pantalla</b>	<b>Finalidad</b>
<p><b>P6V</b> <b>P12V</b> <b>P16V</b></p>	<p>Destinar la pantalla para la integración de un video es de suma importancia ya que con este recurso audiovisual se dará a conocer de manera didáctica y explícita los contenidos temáticos. Igualmente, los botones de regresar y avanzar si el niño así lo desea.</p>
<p><b>P7RT</b> <b>P12RT</b> <b>P17RT</b></p>	<p>Retroalimentación de las temáticas, tiene como propósito presentar a través de imágenes cada uno de los elementos o en su defecto los sujetos que hacen parte del tema de estudio, es decir, en este apartado se pretende que los estudiantes refuercen lo visto en el video haciendo un repaso de su apelativo en inglés particularmente la pronunciación con ayuda de audio que el niño reproducirá las veces que considere necesarias.</p>
<p><b>P8A</b> <b>P13A</b> <b>P18A</b></p>	<p>Se presenta una actividad para cada una de las temáticas aprendidas, esta es interactiva y divertida al momento de realizarla, cada una de estas actividades es diferente teniendo en cuenta su temática, vamos a encontrar de relacionar imagen con la palabra, completar el espacio de las palabras ubicándola en la imagen correspondiente; cada una de las actividades fueron seleccionadas para lograr obtener la atención de los educandos, de igual manera se incorpora los botones de avanzar y regresar, en estas pantallas se encuentran distribuidos las actividades de forma que el niño tenga la facilidad de desarrollar cada una de las actividades.</p>



## PROSPECTIVA

La producción de un OVA dentro del campo educativo en el área de inglés es una oportunidad de aprendizaje para los estudiantes de segundo grado de básica primaria de la institución educativa La Frontera que requiere precisar e implementar los datos necesarios en la profundización de la investigación. La presente investigación establece unos límites debido a la problemática generada a nivel mundial Covid 19. Sin embargo, se plantea las etapas que refieren a una segunda fase mencionadas en el alcance de trabajo: a) aplicación del instrumento del guion de narración, b) creación del objeto virtual de aprendizaje, c) evaluación del OVA, d) desarrollo de un plan de acción para la intervención pedagógica con el OVA, e) validez del contenido de los instrumentos, f) análisis e interpretación de datos, g) discusión de resultados a partir de los principales hallazgos, h) reporte de conclusiones.

El alcance de las etapas referidas se describe a continuación: Validez del contenido de los instrumentos: Se tiene previsto contar con el apoyo de unos expertos en las áreas de conocimiento de: a) tecnología educativa, b) pedagogía, y d) métodos de investigación. Con el fin de valorar la efectividad de los instrumentos propuestos para la recolección de datos.

-Aplicación del instrumento del guion de narración: En este punto se deja planteado los interrogantes dirigidos a la docente encargada del área de Inglés del grado segundo, de tal manera que se pueda recolectar la información de las estrategias didácticas implementadas en lenguas extranjeras en el aula de clase, teniendo en cuenta la técnica de narración en el instrumento del guion de narración.

-Creación del objeto virtual de aprendizaje: En este aspecto se contará con la ayuda de un ingeniero de sistemas para la creación del OVA, siguiendo la estructura y el diseño instruccional de Gagné planteados en el diseño del prototipo de este mismo.

-Evaluación de la implementación del OVA: En este punto se tiene propuesto evaluar el diseño del OVA para conocer si la estructura y el diseño propuestos

son factibles al momento de aplicarlos en el diseño del OVA. Para ello se tiene previsto incorporar un equipo de tres expertos en las siguientes áreas de formación: tecnología educativa, pedagogía y especialista en inglés.

-Desarrollo de un plan de acción para la intervención pedagógica con el OVA: En este apartado es necesario hacer una revisión literaria en relación a unas pautas que orienten el diseño de un plan de clase donde se implementará el OVA para la enseñanza del vocabulario básico de inglés.

-Análisis e interpretación de datos: Se dejan propuestos las diferentes matrices para la recolección de datos, teniendo en cuenta sus respectivas técnicas e instrumentos, así como las categorías que permiten tener en cuenta la información necesaria, reconociendo que juegan un papel fundamental para el desarrollo y ejecución de la investigación.

-Discusión de resultados: Esta etapa consiste en discutir cada uno de los resultados obtenidos según la fundamentación teórica que sustenta el objeto de estudio.

-Principales hallazgos: Entre los principales hallazgos encontrados en el proceso se determinaron: a) la importancia de incorporar el aprendizaje de una segunda lengua desde temprana edad y la necesidad de implementar estrategias innovadores y tecnológicas en dicho aprendizaje, b) las diversas investigaciones que promueven el desarrollo y el diseño de un objeto virtual de aprendizaje con la intención de facilitar y motivar a los educandos de participar en su aprendizaje de forma activa, c) las bases fundamentales que propone el Ministerio de Educación Nacional en la cual todos los docentes debe apoyarse para el diseño y planeación de las clases como los DBA y d) los pasos necesarios para el diseño de un objeto virtual de aprendizaje en la cual se establece los enfoques de aprendizaje y el diseño instruccional a tener en cuenta para la efectividad de esta herramienta tecnológica.

-Conclusiones: Aquí se elaboran las conclusiones de la investigación a partir de los hallazgos encontrados; las conclusiones se dan respondiendo a cada uno de los objetivos específicos planteados al inicio del proyecto.

## REFERENCIAS

- Acuña, M. (2018). *Aprende a crear Objetos Virtuales de Aprendizajes (Metodología)*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.evirtualplus.com/aprende-crear-objetos-virtuales-de-aprendizajes-metodologia/>
- Alejo, M. y Osorio, B. (2016). El informante como persona clave en la investigación cualitativa. *Gaceta de pedagogía*. Recuperado: [https://www.academia.edu/41012556/El\\_informante\\_como\\_persona\\_clave\\_en\\_la\\_investigaci%C3%B3n\\_cualitativa](https://www.academia.edu/41012556/El_informante_como_persona_clave_en_la_investigaci%C3%B3n_cualitativa)
- Amigo mumu español (8 de julio de 2020)*. *La Familia en Inglés | Miembros de La Familia en Inglés*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=TZ6eC2EMstQ>
- Andréu Abela, J. (2018). Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada. Recuperado de: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.-analisis-de-contenido.-34-pags-pdf>
- Arcila Muñoz, D. & Gómez Zuluaga, J. (2014). *Caracterización de las estrategias didácticas en la enseñanza del concepto de germinación de las plantas en preescolar*. (Trabajo de grado, Universidad de Medellín). Recuperado de: <https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/275/Caracterizaci%C3%B3n%20de%20las%20estrategias%20did%C3%A1cticas%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20concepto%20de%20germinaci%C3%B3n%20de%20las%20plantas%20en%20preescolar.pdf?sequence=1>
- Arias Hernández, J. (2017). *Incidencia de un objeto virtual de aprendizaje en los procesos de aprendizaje sobre el territorio*. (Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey). Recuperado de: [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622480/Tesis%20Final%20A01681555\\_Janneth\\_Arias\\_Hern%C3%A1ndez%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622480/Tesis%20Final%20A01681555_Janneth_Arias_Hern%C3%A1ndez%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias Sarmiento, A. (2016). *Pin de educación infantil*. [Imagen]. Recuperado de: <http://gifsyfondospazenlatormenta.blogspot.com/2014/09/imagenes-de-ninos-y-ninas-en-la-escuela.html?m=1#!/tcmcbk>
- Artem Kolomiets (s.f). *Expresión de la cara de un hombre - pensando emociones masculinas* Personaje de dibujos animados hermoso. [Imagen]. Recuperado de: <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-expresi%C3%B3n-de-la-cara-de-un-hombre-pensando-emociones-masculinas-personaje-de-dibujos-animados-hermoso-image95568090>

- Ávila, C. (2016). *La inclusión de las TIC como desafío en la formación inicial de profesores para la educación primaria*. (Trabajo de grado, Universidad siglo 21). Recuperado de: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/13122/AVILA%20Christian%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avogadro Thomé, M. E. y Quiroga Macleimont, S. R. (2015). La mediación tecnológica y las TIC: fenómenos y objetos técnicos. *Razón y Palabra*, 1(92), pp. 1-18. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199543036052.pdf>
- Baby Nene's. (15 de junio, 2016). Las PARTES de la CASA en inglés para niños. [Archivo de video]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=8AIDbJcqBIs&t=15s&ab\\_channel=BabyNenes](https://www.youtube.com/watch?v=8AIDbJcqBIs&t=15s&ab_channel=BabyNenes)
- Belloch, C. (s.f.). Diseño instruccional. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Botero, J. y Palomeque, L. (Octubre, 2014). *El OVA Como Estrategia Para La Enseñanza Aprendizaje De La Cinética Química*. Trabajo presentado en Conferencia Latinoamericana de objetos y tecnologías de aprendizaje de Lacro, Manizales, Colombia.
- Blánquez, M. y Peretti, M. (2007). Matriz de documentación y datos: una herramienta para el análisis de los sistemas de información en las empresas. *Técnica administrativa*, 6(1), pp.1 Recuperado de: <http://www.cyta.com.ar/ta0601/v6n1a2.htm>
- Bravo Palacios, A. (2016). *Diseño, construcción y uso de objetos virtuales de aprendizaje OVA*. (Trabajo de grado, Universidad nacional abierta y a distancia). Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/8892/1087026799.pdf;jsessionid=EDCC2EFF476A724B2BDEC000C7D9AD74.jvm1?sequence=1>
- Blanco. E (2020). *Las prendas de vestir*. [Imagen]. Recuperado de: [https://www.blendspace.com/lessons/i4vIr\\_hbhojpiA/las-prendas-de-vestir](https://www.blendspace.com/lessons/i4vIr_hbhojpiA/las-prendas-de-vestir)
- Cáceres, I. (04/ 07/2013). *Modelo Instruccional de Robert Gagné*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://irmacaceres.blogspot.com/2013/07/modelo-instruccional-de-robert-gagne.html>
- Callejas Varon, J. y Méndez Otalora, M. (2019). *Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora*. (Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia). Recuperado de: [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10609/3/2019\\_Estrategia\\_OVA\\_compresion.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10609/3/2019_Estrategia_OVA_compresion.pdf)

- Campos J, Palomino J. (2006) Introducción a la Psicología del Aprendizaje. Recuperado de: [http://files.uladech.edu.pe/docente/41916979/PS\\_APRENDIZAJE/sesion\\_8/lectura\\_gagne.pdf](http://files.uladech.edu.pe/docente/41916979/PS_APRENDIZAJE/sesion_8/lectura_gagne.pdf)
- Caro Bautista, L. (2017). Objetos virtuales de aprendizaje – ovas. Recuperado de: <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1307/Objetos%20virtuales%20de%20aprendizaje%20-%20ovas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo Pachón, L. (2015). *Aprendizaje de vocabulario en inglés mediante la experiencia prolongada de juego: The Sims 4*. (Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana). Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/21810/CastilloPachonLauraYurany2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz Pérez, M., Pozo Vinueza, M., Aushay Yupangui, R. y Arias Parra, A. (2018). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*. 9(1). 9-10. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4768/476862662003/html/index.html>
- Cubero Sánchez, I. (2016). *Clothes en inglés*. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/296111744242633278/>
- Delgadillo, R. (s.f.). Las actividades de aprendizaje como estrategia de enseñanza. El caso de tres cursos en línea. *Decires*. 61-74. Recuperado de: <http://revistadecires.cepe.unam.mx/articulos/art12-4.pdf>
- Díaz Barriga, A. (2013). Tic en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación superior*, 4(10), pp. 3-21. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299128588003>
- Díaz Larenas, C. y Bruce, L. (2011). El aprendizaje del inglés y el uso de tecnologías: percepciones de estudiantes y profesores de inglés del nivel secundario chileno. *Revista Matices en Lenguas Extranjeras*. 5. 1-37. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/male/article/view/44697/46105>
- Díaz Olivo, C. (2017). Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección. Recuperado de: <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- Dibujos para colorear. (18 de diciembre, 2018). *Dibujos para colorear partes de una casa en inglés*. [Imagen]. Recuperado de: <https://dibujosparacolorear.eu/dibujos-para-colorear-partes-de-una-casa-en-ingles/>

- Dualororua (2018). *Niños lindos agitando la mano Vector Premium*. [Imagen]. Recuperado de: [https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-lindos-agitando-mano\\_2381217.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-lindos-agitando-mano_2381217.htm)
- Duperet Cabrera, E., Pérez Martínez, D., Cedeño Rodríguez, M., Ramírez Mustelier, A. y Montoya Acosta, L. (2015). Importancia de los repositorios para preservar y recuperar la información. *Medisan.r*. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/san/v19n10/san141910.pdf>
- Duran, M. (2012) El estudio de caso en la investigación cualitativa. *Revista nacional de administración*, 3(1), pp. 121-134. Recuperado de: <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/rna/article/view/77/372>
- Edufichas. (17 de noviembre, 2017). *Partes de la casa en inglés*. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.edufichas.com/ingles/las-partes-de-la-casa-en-ingles/>
- E- learning. (2018). *Los nuevos eventos de instrucción*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/10/03/modelos-diseno-instruccional/#:~:text=En%20este%20modelo%20Robert%20Gagn%C3%A9,de%20aprendizaje%20de%20habilidades%20intelectuales>
- Feo, R. y Guerra, C. (2013). Propuesta de un modelo de diseño instruccional para la elaboración e implementación de cursos a distancia en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez Sapiens. *Revista Universitaria de Investigación*. 14 (1). 65-83. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/410/41059088002.pdf>
- Feria, M. y Zúñiga, L. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Revista de la facultad de ciencias de la educación*. Vol. 12, 63 – 77. Recuperado de: <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848>
- Flores Díaz, F. M., Lazo Calderón, X. L. y Palacios Díaz, M. E. (2015). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014*. (Trabajo de grado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua) recuperado de: <https://repositorio.unan.edu.ni/2037/1/16434.pdf>
- Freepik Company, S.L.(2014). *Mujer personaje de dibujos animados vector gratuito*. [Imagen]. Recuperado de: [https://www.freepik.es/vector-gratis/mujer-personaje-dibujos-animados\\_762220.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/mujer-personaje-dibujos-animados_762220.htm)
- Freepik Company, S.L. (junio, 2019). *Niño en libros apuntando a algo*. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.google.com.co/search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+se%C3%BA>

[B1alando&tbm=isch&hl=es&chips=q:ni%C3%B1o+se%C3%B1alando,g\\_1:apuntando:okHeQ8RT8IU%3D&sa=X&ved=2ahUKEwicq53emoLtAhWa2VvKkHdQUBigQ4lYoCHoECAEQJQ&biw=1349&bih=657#imgrc=VfJTxEPeQaIFSM](http://B1alando&tbm=isch&hl=es&chips=q:ni%C3%B1o+se%C3%B1alando,g_1:apuntando:okHeQ8RT8IU%3D&sa=X&ved=2ahUKEwicq53emoLtAhWa2VvKkHdQUBigQ4lYoCHoECAEQJQ&biw=1349&bih=657#imgrc=VfJTxEPeQaIFSM)

Gamarra Ramos, A. (2015). *Las actividades de aprendizaje en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en las unidades de aprendizaje del nivel secundario*. (Tesis de Maestría, Universidad Católica de Perú). Recuperado de: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6676/GAMARRA\\_RAMOS\\_ANA\\_ACTIVIDADES\\_SECUNDARIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6676/GAMARRA_RAMOS_ANA_ACTIVIDADES_SECUNDARIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gamboa Mora, M., García Sandoval, Y. y Beltrán Acosta, M. (2014). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD*. 12(1). 104-113. Recuperado de: [https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1\\_2013/a06\\_Estrategias\\_pedagogicas\\_y\\_did%C3%A1cticas\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_las\\_inteligencias\\_1.pdf](https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1_2013/a06_Estrategias_pedagogicas_y_did%C3%A1cticas_para_el_desarrollo_de_las_inteligencias_1.pdf)

Garamba, C. (2012). *Aprender las prendas en inglés*. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.britishbubbles.es/blog/ingles-para-ninos/aprender-las-prendas-en-ingles/>

García Marulanda, K., Monroy Ramírez, O. y Castaño Londoño, B. (2017). *Las TIC como mediación pedagógica y su relación con la Autoeficacia en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. (Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales). Recuperado de: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1918/Katherine%20Garcia%20Marulanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garrido López, M. (2015). *Las TIC y la enseñanza de lenguas extranjeras*. (Trabajo de grado, Universidad de Jaén). Recuperado en: [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1961/1/Garrido\\_Lpez\\_Mara\\_TFG\\_Filologa\\_Hispnica.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1961/1/Garrido_Lpez_Mara_TFG_Filologa_Hispnica.pdf)

Granollers, T. (2014). *¿Qué es un prototipo?*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://mpiua.invid.udl.cat/fases-mpiua/prototipado/que-es-un-prototipo/>

Habun (s.f). *Marco del otoño y de la familia*. [Imagen]. Recuperado de: [https://es.123rf.com/photo\\_44326961\\_marco-del-oto%C3%B1o-y-de-la-familia.html](https://es.123rf.com/photo_44326961_marco-del-oto%C3%B1o-y-de-la-familia.html)

Hernández Buitrago, J. (2019). *Mediación de las TIC en la escritura del inglés en estudiantes de grado noveno de la IERD Cacicazgo del municipio de Suesca*. (Tesis de maestría, Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia). Recuperado de:

[https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3147/1/TGT\\_1695\\_Mediacion\\_TI\\_C.pdf](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3147/1/TGT_1695_Mediacion_TI_C.pdf)

Hernández, R.M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 - 347. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación*. 5a ed. México: Mcgraw-hill / Interamericana editores, s.a. de c.v. Recuperado de: [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%201a%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%201a%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

Hernández Sánchez, E. y Rangel Landinez, L. (2019). *Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la escritura en estudiantes del grado primero de básica primaria del instituto técnico maría inmaculada*. (Trabajo de grado, Universidad de Pamplona). Recuperado de: [http://serviciosacademicos.unipamplona.edu.co/prestamo/compartidas/descargar/descargar2.jsp?nombreArchivo=trabajo%20de%20grado.%20final%20019%20\(1\)%20.pdf](http://serviciosacademicos.unipamplona.edu.co/prestamo/compartidas/descargar/descargar2.jsp?nombreArchivo=trabajo%20de%20grado.%20final%20019%20(1)%20.pdf)

Herrera Cogollo A. D., Rhenals Berrocal, J. M. y Tordecilla Páez, R. (2015). *Implementación de un objeto virtual de aprendizaje (ova) para apoyar el proceso educativo en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa Alfonso spath*. (Tesis de Especialización, Universidad de Los Libertadores). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/947/HerreraCogol>

Illustoon (s.f). *Cara de abuelo gratis dibujos animados*. [Imagen]. Recuperado de: <https://illustoon.com/es/?id=5580>

Illustoon (s.f). *Cara de madre gratis dibujos animados*. [Imagen]. Recuperado de: <https://illustoon.com/es/?id=5577>

Jemastock (s.f). *Retrato de la cara joven mujer de dibujos animados ilustración vectorial*. [Imagen]. Recuperado de: [https://es.123rf.com/photo\\_79752166\\_retrato-de-la-cara-joven-mujer-de-dibujos-animados-ilustraci%C3%B3n-vectorial.html](https://es.123rf.com/photo_79752166_retrato-de-la-cara-joven-mujer-de-dibujos-animados-ilustraci%C3%B3n-vectorial.html)

Jiménez López, E., Luna Cámara, M., Cepeda Mendivil, M., Amavizca Valdez, L., Tolano Gutiérrez, H., Reyes Ávila, L., López Cueva, S., & Peraza Arrollo, R. (agosto, 2013). Desarrollo de un objeto de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas: el caso de las funciones. *Eleventh LACCEI Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology*, Cancun, Mexico. Recuperado de: <http://www.laccei.org/LACCEI2013-Cancun/RefereedPapers/RP198.pdf>

Jiménez Paya, A. (2018). *Construcción de objetos virtuales de aprendizaje desarrollados por estudiantes de la media técnica: una mirada desde las*



- estrategias de aprendizaje*. (Trabajo de grado, Universidad Santiago de Cali). Recuperado de: <https://repository.usc.edu.co/bitstream/20.500.12421/799/1/CONSTRUCCI%3%93N%20DE%20OBJETOS.pdf>
- Jiménez Cháves, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Int. Investig. Cienc. Soc.* 8(1). 141-150. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3999526.pdf>
- Karol, L. (s.f.). *Prendas de vestir en inglés con traducción a español*. [ Imagen]. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/837177018212276495/visual-search/?x=16&y=13&w=530&h=410&cropSource=6>
- León Sabogal, V., Salamanca Mora, M. (2014). *El objeto virtual de aprendizaje para el desarrollo de la comprensión oral en inglés para ciclo tres en el colegio Antonio José de Sucre I.E.D.* (Trabajo de grado, Universidad Libre) Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7929/LeonSabogalVictorAlfonso2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez Miguelez, M. (2006). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. 2ª ed. México: Trillas, S. A.
- Medina, M y Amoros, M. (30 de abril, 2015). *Blog de los niños*. [Imagen]. Recuperado de: <https://rimasdecoldores.blogspot.com/2015/04/>
- Melquiades Flores, A. (2014). Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria. *Perspectivas docente*. 52. pp. 43-58 Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6349169.pdf>
- Montenegro-Velandia, W., Cano-Arroyave, A., Toro-Jaramillo, I., Arango-Benjumea, J., Montoya-Agudelo, C., Vahos-Correa, J., Pérez Villa, P., y Coronado-Río, B. (2016). Estrategias y metodologías didácticas, una mirada desde su aplicación en los programas de Administración. *Educ.* 19(2), 205-220. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/834/83446681002.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. Recuperado de: [https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes\\_Calidad/Estandares\\_basicos\\_de\\_competencias/Estandares\\_Basicos\\_Compentencia\\_en\\_Lenguas\\_Extranjeras\\_%20Ingles.pdf](https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Compentencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2014). *Dirección de calidad para la educación preescolar, básica y media subdirección de referentes y evaluación de la calidad educativa*. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-342767\\_recurso\\_nuevo\\_12.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-342767_recurso_nuevo_12.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Formar en lenguas extranjeras: Inglés ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Recuperado de: <https://santillanaplus.com.co/pdf/estandares-basicos-de-competencias.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje*. Recuperado de: [http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilin gue/dbacurriculo/cartilla\\_dba/Derechos%20Baicos%20de%20Aprendizaje-%20Tr%20y%20Primaria.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilin gue/dbacurriculo/cartilla_dba/Derechos%20Baicos%20de%20Aprendizaje-%20Tr%20y%20Primaria.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Diseñando una propuesta de currículo sugerido de inglés para Colombia*. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2016%20Dise%C3%B1o%20Propuesta%20%20Currículo%20Sugerido.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Evaluar Recursos Educativos*. Recuperado de: [https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF\\_UNE\\_713622017.pdf](https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF_UNE_713622017.pdf)
- Noticias niño (Mayo de 2011). *La Familia Y El Parentesco Ejercicios De Vocabulario*. [Imagen]. Recuperado de: <https://dalei.me/>
- Olaya Zapata, L., García Guevara, L. y Olaya Cardona, J. (2012). *Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria*. (Trabajo de grado, Universidad Católica de Pereira). Recuperado de: <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/1221/1/DDMEEDU7.pdf>
- Otero Calviño, B. y Rodríguez Luna, E. (2016). Un modelo para diseñar actividades de aprendizaje en la enseñanza de ingenierías. *Revista docencia universitaria*, 14(2), pp.79-101. Recuperado de: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/download/5698/7145&ved=2ahUKEwjKq66k\\_K7sAhWFrVkkKHd\\_nCdcQFjAQegQIDhAB&usg=AOvVaw2ZjhXfs7CBW\\_\\_xpeZO8-vB](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/download/5698/7145&ved=2ahUKEwjKq66k_K7sAhWFrVkkKHd_nCdcQFjAQegQIDhAB&usg=AOvVaw2ZjhXfs7CBW__xpeZO8-vB)
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia. *Colección de Filosofía de la Educación* 19. 93-110. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ovalles Pabón, L. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual? 7. 72-73. Recuperado de: <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/download/24/68/>
- Palma, C. (10 de junio del 2019). La ropa en inglés para niños Peques Aprenden Jugando Video de las prendas de vestir y accesorios. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=4e3iHrLS77U>

- Paraguay, I. (s. f). *Papá dibujo*. [Imagen]. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/551479916871992209/>
- Pizarro, E. y Fonseca, V. (2013). Uso de tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras: desarrollo del proyecto de formación de tutores para el Ambiente Virtual de Aprendizaje – LET. *Revista Educación y tecnología*, 1(3), pp. 144-158. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4620594.pdf>
- Quidel Cumilaf, D., Valle Rojas, J., Arévalo López, L., Ñancucho Chihuaicura, C. y Ortiz Neira, R. (2014). La enseñanza del idioma inglés a temprana edad: su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas públicas. *Redalyc*. 35-56. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752889005.pdf>
- Rodríguez, B. y Rodríguez, E. (2018). El aprendizaje significativo de Ausubel. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-aprendizaje-significativo-ausubel>
- Rondal Sanchez, A. (2016). *Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupos de población Bogotana*. (Trabajo de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas). Recuperado de: <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/6611/1/Rold%C3%A1nS%C3%A1nchezGuiomarAndrea2017.pdf>
- Ruiz, M. & Belén, A. (2010). Formación docente en tics. ¿están los docentes preparados para la (r)evolución tic? *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 4(1). 40-41. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327003.pdf>
- Ruiz Morales, Y. (30/01/2013). *PLE: Intenciones pedagógicas situadas*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://saberpedagogico.com/posts/ple-intenciones-pedagogicas-situadas/>
- Ruiz Morales, Y. (2018). La webquest como estrategia didáctica para el desarrollo de las bases teóricas en un trabajo de aplicación profesional. *Revista científica UNEF*. 30 (2). 537-545. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/342644615\\_La\\_webquest\\_como\\_estrategia\\_didactica\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_las\\_bases\\_teoricas\\_en\\_un\\_trabajo\\_de\\_aplicacion\\_profesional](https://www.researchgate.net/publication/342644615_La_webquest_como_estrategia_didactica_para_el_desarrollo_de_las_bases_teoricas_en_un_trabajo_de_aplicacion_profesional)
- Ruiz Morales, Y. (31 de enero de 2013). *Objetos de Aprendizaje (OAs): utilidad en la educación online*. Recuperado de: <https://saberpedagogico.com/posts/objetos-de-aprendizaje-oas-utilidad-en-la-educacion-online/>
- Ruiz Morales, Y. (17 de junio, 2012). Aprendizaje: Objetos, repositorios, metadatos y evaluación. Recuperado de: <https://yruizmorales.wordpress.com/2012/06/17/aprendizaje-objetos-repositorios-metadatos-y-evaluacion/>

- Sánchez Duarte, E. (2007). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. *Revista Educare*. 7. 155-162. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781035.pdf>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*. 13(1), 102-122. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez, J. (s. f). *Niños dibujos animados*. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.pinterest.co.uk/pin/359584351498771892/>
- Sánchez, R., Costa, R., Mañoso, L., Novillo, M. y Pericabo, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Revista educación y humanismo*. 21(36). 121-142. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6786548.pdf>
- Severin, E. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TICS en la educación en América Latina y el Caribe. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- Simens, G. (2014). Elearnspace. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *Elearnspace.org*. 1-7. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1089.2000&rep=rep1&type=pdf>
- Silva, D y Trentini, M. (2002). Narrativas como técnica de pesquisa em enfermagem. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*. 10(3). 1,8. Recuperado de: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-11692002000300017&lng=pt&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-11692002000300017&lng=pt&tlng=pt)
- Tenorio Ramírez, L. (2015). *Ambiente de aprendizaje mediado por el uso de las tic que permite fortalecer las actitudes y valores (ser) de los estudiantes estudio de caso de 5 estudiantes de 8°, 9° y 10° del colegio la asunción de la ciudad de Cali en el año 2013 - 2014*. (Trabajo de grado de maestría, Universidad Icesi). Recuperado de: [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/78948/1/T00429.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/78948/1/T00429.pdf)
- Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes Universidades. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 48. 21-32. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>

- UNE. (2017). *Evaluar recursos educativos*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://intef.es/recursos-educativos/educacion-digital-de-calidad/une-71362/>
- Unesco. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Introducción. pp.3. Recuperado de: [http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo\\_pedagogico/proforni/antologias/UNESCO%20sociedades%20del%20conocimiento.pdf](http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/UNESCO%20sociedades%20del%20conocimiento.pdf)
- Vásquez, J. (11/01/2014). *La narrativa detrás del guion*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://lc-lenguajecinematografico.blogspot.com/2014/05/la-narrativa-detras-del-guion.html>
- Valencia Molina, T., Serna Collazos, A., Ochoa Angrino, S., Caicedo Tamayo, M., Montes González, J. y Chávez Vescance, D. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica de las TIC en la práctica educativa docente. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/estandares-tic-javeriana-unesco.pdf>
- Veytia Bucheli, M., Pérez Maya, C., Belver Domínguez, J., Moreno Tapia, J., García Robelo, O., Lara Villanueva, R., Fuentes Martínez, A y Cáceres Mesa, M. (2019). *Aproximación didáctica a los objetos virtuales de aprendizaje*. Recuperado: <http://redie.mx/librosyrevistas/libros/ova.pdf>
- Vinueza Vinueza, S & Simbaña Gallard, V. (2017). Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. *Revista Publicando*, 11. (1). 362-363. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/236644472.pdf>

**ANEXOS***Anexo A: Técnica de narración*

Objetivo específico: Describir las estrategias didácticas que utiliza el docente titular del grado segundo para la enseñanza del vocabulario básico de inglés.

Técnica: Narración

Instrumento: Guion de narración

Entrevistadoras: Pazmiño Liceth, Pabón Erika, Prieto Mayra.

Entrevistada: Docente de inglés del grado segundo

Fecha:

Hora de inicio:            Hora de finalización:

Medio: ZOOM

Preguntas:

- 1- ¿Qué estrategias didácticas utiliza en la enseñanza del vocabulario básico de inglés?
- 2- ¿Qué objetivos tiene presente en el diseño de actividades orientadas al aprendizaje de una segunda lengua?
- 3- ¿Cuáles recursos implementa teniendo en cuenta la crisis mundial (Covid- 19)?
- 4- ¿Qué tipo de metodología ha generado mejores resultados teniendo en cuenta la educación virtual y la educación presencial en su aula de clase?
- 5- ¿Qué medios utiliza para evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

*Anexo B: Matriz de datos sobre el Análisis de la estructura de los Derechos Básicos de Aprendizaje*

---

Objetivo específico: Analizar la estructura contenido de los Derechos Básicos de Aprendizaje dispuestos en el Currículo de básica primaria, para la enseñanza del Inglés y, concretamente, el tema referido al vocabulario básico

---

Objetivo	Contenido	Competencia	Estructura	Población
Derechos básicos de aprendizaje				

---

*Anexo C: Matriz de datos del Prototipo*

Categoría		Subcategoría			
Prototipo	Objetivos	Contenido	Actividades de aprendizaje	Elementos de contextualización (Pantallas)	Imágenes
<hr/>					
<hr/>					



*Anexo D: Contenido temático para el aprendizaje del aprendizaje*

---

OBJETIVO ESPECÍFICO: Diseñar un prototipo de Objeto Virtual para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en el segundo grado.

---

Categoría	Subcategoría		
Contenido temático para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés	Identificación de partes de la casa	Integrantes de la familia	Prendas de vestir

---