

**Apps educativas como herramienta pedagógica  
para niños y niñas de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D**

**Edna Rocio Hamón Ardila**

**Andrea Portela Mejía**

**Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Bogotá**

**2017**

**Apps educativas como herramienta pedagógica  
para niños y niñas de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D**

**Edna Rocio Hamón Ardila**

**Andrea Portela Mejía**

**Asesor**

**Lupe García Cano**

**Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Bogotá**

**2017**

## **Agradecimientos**

Primero deseo dar gracias a Dios por ser mi compañero permanente en esta nueva meta a mis papas por brindarme su apoyo en la continuación de mis estudios, los cuales hoy día se están culminando cumpliendo una de mis metas, ser docente en pedagogía infantil. Le quiero dar gracias a todas las personas que han estado presentes en el transcurso de este proceso, por ser un apoyo permanente. También le quiero dar las gracias a mi compañera, colega y amiga, con quien he compartido durante toda la carrera, con quien empezamos este trabajo de grado y superamos los diferentes obstáculos que se nos presentaron, dos personas por las que no desfallecimos a mi sobrino Juan Daniel Hamón y Samanta Ardila Portela.

Edna Rocio Hamon Ardila.

Como primera medida Agradezco a Dios por la oportunidad que me brindo de emprender esta valerosa profesión, a mis padres, hermana y esposo, quienes siempre han sido un apoyo infaltable durante este proceso con altos y bajos, sin este apoyo habría sido imposible culminar, también al grupo de profesores que día a día con sus enseñanzas hicieron posible la evolución de toda la carrera y la elaboración de este trabajo de investigación, y por último y no menos importante a mis compañeras y a migas que a lo largo de este tiempo han aportado su grano de arena y en especial con quien realice el trabajo de grado.

Andrea Portela Mejía

**Nota de aceptación**

Nota de aceptación

---

---

---

Presidente del jurado

---

Jurado

---

Jurado

**Bogotá, 08, Junio, 2017**

## Tabla de contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Problemática .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Descripción del problema.....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Formulación del Problema.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3 Justificación.....</b>	<b>15</b>
<b>2. Objetivos.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1 Objetivo General.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>17</b>
<b>3. Marco referencial .....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Marco de antecedentes .....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Marco Teórico .....</b>	<b>21</b>
<b>3.2.1 Importancia de las TIC en la educación .....</b>	<b>21</b>
<b>3.2.2 Apps educativas.....</b>	<b>24</b>
<b>3.2.3 Gcompris.....</b>	<b>27</b>
<b>3.2.4 Importancia del Inglés .....</b>	<b>30</b>
<b>3.3 Marco legal .....</b>	<b>34</b>
<b>4. Diseño metodológico.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1 Enfoque.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2 Tipo de investigación .....</b>	<b>39</b>
<b>4.3 Fases de investigación.....</b>	<b>40</b>
<b>4.4 Articulación con la línea de investigación.....</b>	<b>42</b>
<b>4.5 Población y Muestreo .....</b>	<b>43</b>
<b>4.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....</b>	<b>44</b>
<b>4.6.1 La entrevista .....</b>	<b>44</b>
<b>4.6.2 La encuesta .....</b>	<b>45</b>
<b>5. Propuesta de intervención .....</b>	<b>47</b>

<b>6. Resultados .....</b>	<b>55</b>
<b>6.1 Diagnóstico del problema.....</b>	<b>55</b>
<b>7. Conclusiones.....</b>	<b>70</b>
<b>8. Recomendaciones.....</b>	<b>73</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>74</b>

**Lista de imágenes**

Imagen 1.....	52
Imagen 2.....	52
Imagen 3.....	53
Imagen 4.....	53
Imagen 5.....	54
Imagen 6.....	54

**Lista de tablas**

Tabla de Normatividad.....	34-37
Tabla 2 diagnóstico del problema.....	57
Tabla 3 diagnóstico del problema.....	58
Tabla 4 diagnóstico del problema.....	59
Tabla 5 diagnóstico del problema.....	60
Tabla 6 diagnóstico del problema.....	61
Tabla 7 diagnóstico del problema.....	62
Tabla 8 diagnóstico del problema.....	63
Tabla 9 entrevista docentes.....	64-65

**Listado de gráficas**

Gráfica número 1.....	57
Gráfica número 2.....	58
Gráfica número 3.....	59
Gráfica número 4.....	60
Gráfica número 5.....	61
Gráfica número 6.....	62
Gráfica número 7.....	63

## Introducción

En el desarrollo del presente trabajo, Apps Educativas como Herramienta Pedagógica, para niños y niñas del grado segundo del colegio Sorrento I.E.D se podrán encontrar diferentes perspectivas de autores e investigaciones nacionales e internacionales, quienes ofrecen un punto de vista positivo sobre la implementación de las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC) en las aulas de clase como una estrategia que ayuda en el aprendizaje de los estudiantes.

Se debe tener presente que cuando se hace referencia a las TIC, se habla de técnicas y dispositivos con tecnología avanzada que en el siglo XXI se han convertido en una herramienta de alta capacidad, con la cual las personas tienen un acceso rápido a diferentes programas que pueden ser científicos, económicos, educativos, entre otros, este instrumento contribuye a la comunicación entre las personas por medio de los diferentes programas a los cuales se puede tener acceso por medio de la internet. (Gómez & Marcedo , 2010)

Las instituciones educativas junto con los docentes y las diferentes entidades gubernamentales son las encargadas de promover estas nuevas herramientas, para hacerlas participes del proceso educativo y de este modo dar paso a la innovación para dejar de lado un modelo tradicional, con el cual los estudiantes no están teniendo una participación activa como sujetos de aprendizaje. (Cobo , La Innovacion Pendiente . Reflexiones (y Provocaciones) sobre educacion, tecnologia y conocimiento, 2016)

Se puede evidenciar en el desarrollo del presente trabajo las diferentes leyes y decretos, las cuales, los colegios deben tener presentes al momento de implementar alguna herramienta tecnológica; teniendo como referencia que la Secretaria de Educación y El Ministerio de

Educación son las encargadas de seguir un proceso junto con las instituciones educativas que estén bajo el programa del distrito para que sigan los pasos adecuados, para las capacitaciones de los docentes, la entrega y actualización de los equipos y en el manejo de diferentes programas, como los currículos en donde se especifica en qué áreas del aprendizaje se va a realizar el uso de estas nuevas herramientas y como se implementarán.

Se realizaron diferentes intervenciones con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento I.E.D, en donde se trabajó con la app educativa *GCompris* para la asignatura de inglés, a ellos se les realizó una encuesta relacionada con el tema mencionado anteriormente, además se trabajó con los docentes a quienes se les hizo una entrevista, la cual abarcaba preguntas sobre la tecnología y las apps educativas.

## 1. Problemática

### 1.1 Descripción del problema

En el colegio Sorrento, se evidenció la poca o nula utilización de la app educativa *Gcompris* que ofrece la Secretaria de Educación como herramienta para las diferentes áreas de aprendizaje, entre ellas la asignatura de inglés. Lo dicho anteriormente tiene como base la encuesta que se les realizó a ocho estudiantes del grado segundo del Colegio Sorrento IED, la cual contenía un total de siete preguntas enfocadas hacia el uso de aplicaciones educativas en la institución, conocimiento de las mismas e interés por la utilización de estas en el desarrollo de la clase de inglés, en los resultados del sondeo se observó que los educandos no tenían ningún conocimiento acerca de las aplicaciones educativas y su uso, por ejemplo en la pregunta ¿Sabes que son las aplicaciones educativas? Siete de ocho estudiantes respondieron que no, lo cual indica el desconocimiento de la misma, otro de los interrogantes propuestos fue ¿Conoces apps educativas? siete de ocho educandos al igual que en la anterior respondieron un no, otro de los interrogantes fue el siguiente ¿Te gustaría que una parte de la clase de inglés se realizara en la sala de sistemas? En esta pregunta hubo una respuesta contundente de afirmación donde ocho de ocho dijeron sí, esto afirma una vez más que el alumno muestra un interés especial por trabajar con esta herramienta y explorar el contenido de la misma.

A pesar de los resultados evidenciados anteriormente, en especial de la última pregunta, donde se muestra el interés de los educandos por conocer la aplicación, esto no es conocido por los docentes y aunque cuentan con una sala de informática esta es solo utilizada para el proceso

formativo de la clase de sistemas, mientras que en las otras áreas del conocimiento no son tenidas en cuenta, aun cuando los computadores tienen acceso a internet y cuentan con las aplicaciones educativas ya instaladas entre ellas *GCompris*, las cuales son actualizadas por la Secretaria de Educación. Al respecto conviene decir que los docentes cuentan con una Tablet la cual fue entregada por la Secretaria de Educación con el fin de ser utilizada como una herramienta de apoyo en el desarrollo de las clases, pero estas no se manejaron durante el proceso de observación de las docentes en formación.

Por otro lado, se toma como referencia el área de inglés ya que se encontraron falencias en los contenidos que estaban desarrollando, esto se pudo evidenciar en la revisión de uno de los cuadernos de inglés de los estudiantes, allí solo se observaron temas como los colores, los animales, útiles escolares, pero no se halló evidencia de expresiones básicas que se deben adquirir en el grado segundo como; *we have to eat, Do you like walking?, What is your favorite food?* entre otras, según lo estipula (Ministerio de Educación Nacional, 2016), otro de los puntos a mejorar es la intensidad horaria, aunque según el documento mencionado anteriormente se puede trabajar una hora a la semana, en esta es pertinente abarcar las diferentes etapas en las que se debe desarrollar la clase de inglés como lo es, una actividad de motivación, la explicación del tema a trabajar, el desarrollo de la actividad según lo estipulado en plan de estudio y por ultimo un cierre en donde los estudiantes realicen una socialización de la actividad desarrolla en clase (Ministerio de Educación Nacional, 2016) con los estudiantes se evidencio que no alcanzan en esta hora a cumplir lo estipulado en el documento.

Debido a que las profesoras titulares son las encargadas de enseñar todas las asignaturas, entre ellas inglés, además, no hay un docente encargado de dictar específicamente esta asignatura. Teniendo en cuenta lo anterior vale la pena resaltar el “Programa Nacional Bilingüe Colombia

2004 -2019” del Ministerio de Educación Nacional, en donde el principal objetivo de este es vincular a los docentes tanto de zona rural como urbana a las diferentes capacitaciones en donde se trabajarán estrategias como, talleres, adaptaciones curriculares además “programas que fortalezcan la competitividad e incorporen el uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje de una segunda lengua” (Altablero , 2005), para poner en práctica con los estudiantes y así puedan obtener un nivel de inglés apropiado para los grados escolares y en la universidad, de esta manera al momento de aplicar a una oferta laboral se pueda contar un plus al manejar la segunda lengua. (Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia, s.f).

Finalmente, se deben tener presente las capacitaciones que ofrece la Secretaria de Educación para los pedagogos, en donde trabajan con las diferentes herramientas que ellos proporcionan a las instituciones educativas, para que los educadores tengan un conocimiento previo y las puedan implementar en las actividades de clase, en el Colegio Sorrento IED, se encontró que hay dos falencias, la primera de ellas es el mal estado de algunos computadores y por ultimo las docentes de grado segundo no asisten a las diferentes capacitaciones y algunas a las que han ido no han cumplido con los objetivos de aprendizaje; esto se deduce de en las entrevistas realizadas a cada una de las docentes.

## **1.2 Formulación del Problema**

Teniendo en cuenta lo descrito anteriormente el equipo investigador propone la siguiente pregunta problema:

¿Cuál es la utilidad de la app *GCompris* en el desarrollo de las clases del área de inglés (listening) con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento IED?

### **1.3 Justificación**

El presente trabajo tiene como fin describir la utilidad de la app *GCompris* como herramienta de apoyo en el desarrollo de la clase de inglés ya que cuenta con diversas actividades, las cuales se pueden adaptar a las necesidades de cada estudiante y a los temas propuestos en el currículo. Es importante resaltar que el programa Colombia bilingüe realizó un anclaje con el marco de la revolución educativa en donde se hace énfasis en la implementación de la tecnología para optimizar la enseñanza y el aprendizaje, de esta manera reducir la brecha digital. (Altablero , 2005)

Con lo anterior se puede decir que la tecnología trae beneficios tanto para docentes como para estudiantes, el pedagogo cuenta con otra herramienta con la que podrá motivar a los educandos, es decir; al momento de ejecutar alguna actividad esta se realizará por medio de las apps educativas pretendiendo que de esta forma se genere más motivación por parte de los estudiantes y los resultados puedan ser mejores que al realizarla sin esta herramienta, además de esto, se busca generar una reflexión docente acerca de la importancia de involucrar el uso de la tecnología en el proceso de la enseñanza, brindándole a los alumnos estrategias pedagógicas diferentes que faciliten su aprendizaje de una forma más lúdico pedagógica (Ministerio de Educación Nacional , 2013).

Ahora bien, (Cobo , 2016) dice que la educación no debe evolucionar al ritmo de la tecnología, pero si se deben crear puentes para mejorar en las áreas ocultas donde hace falta tener más enfoque para el aprendizaje de los estudiantes, se puede evidenciar que la tecnología ha ido

teniendo grandes avances y la educación igual pero de una forma más pausada, por ello se hace importante resaltar el valor que tiene la tecnología en las aulas como herramienta pedagógica para de esta manera transmitir los conocimientos, ya que los niños y las niñas actualmente hacen uso de la tecnología para indagar sus trabajos, para obtener información de su interés, para jugar, para comunicarse, es decir, en todo está presente la tecnología, entonces desde este punto de vista es de vital relevancia que los docentes trabajen de la mano con las apps educativas como apoyo en el desarrollo de las clases a través de ensayo -- error y la exploración.

Por ello, esta investigación está orientada a utilizar la app educativa en el área de inglés como una herramienta para facilitar la adquisición de la segunda lengua en niños y niñas de grado segundo entre los 6 y 9 años de edad, de la mano de otras estrategias propuestas por los docentes de esta materia, con el fin de demostrar la utilidad que trae esta aplicación para los estudiantes y como los docentes las pueden emplear en sus clases como una estrategia, y se dan la oportunidad de conocerla e implementarla, de esta manera se podría acabar con el paradigma hacia su utilidad en la comunidad docente; cuando se hace referencia al paradigma se habla específicamente de pensamientos tales como (falta de capacitación y el estado de los equipos).

## 2. Objetivos

### 2.1 Objetivo General

Describir la utilidad de la app *GCompris* en el desarrollo de las clases del área de inglés (listening) con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento IED.

### 2.2 Objetivos Específicos

- Determinar la percepción de los estudiantes de grado segundo hacia la utilidad del uso de la app *GCompris* en su aprendizaje de inglés con los estudiantes del Colegio Sorrento IED.
- Analizar lo establecido por el Ministerio de Educación, en los estándares curriculares, a nivel formativo para la enseñanza del inglés en segundo de primaria.
- Sugerir la app *GCompris* como herramienta de apoyo en el desarrollo de la clase de inglés.

### **3. Marco referencial**

#### **3.1 Marco de antecedentes**

El desarrollo de este trabajo cuenta con diferentes investigaciones que se han realizado sobre las apps educativas, la tecnología y la implementación de estas en la pedagogía, las investigaciones que se tienen presentes; son a nivel nacional e internacional, con las que se busca dar respuesta a algunas de las inquietudes sobre la importancia de tomar las apps educativas como herramienta pedagógica para el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas de la educación especialmente en el área de inglés ya que el gobierno busca una Colombia bilingüe para el año 2019.

En el contexto nacional se identificó el documento de la Secretaria de Educación “Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente” donde abordan el tema de la innovación en la educación, abriendo las puertas a las nuevas tecnologías para una educación sin barreras y de la importancia de que los maestros sean partícipes de esta innovación, fortaleciendo en ellos el manejo de las nuevas tecnologías para que de esta manera se generen cambios en los currículos y se puedan implementar, también hace referencia a la preparación del docente en el campo tecnológico para que obtenga mejores estrategias para la enseñanza-aprendizaje por medio de las TIC y de esta manera pueda dar respuesta a las necesidades de la actual cultura tecnológica brindando a sus estudiantes información relevante sobre estas herramientas pedagógicas (Ministerio de Educación Nacional , 2013).

Además hace referencia a la importancia de adoptar la tecnología no solo como una fuente para trabajar áreas específicas, también se pueden buscar nuevas estrategias con las que se pueden

abordar temas para las distintas competencias como lo son; matemáticas, comunicación, inglés, español, entre otros que le permitirán al sujeto enfrentar retos del siglo XXI.

Por otro lado, la inclusión de las TIC en la educación ha generado nuevas didácticas las cuales hacen pensar mejoras pedagógicas, es decir que el estudiante se sienta motivado en el aula de clase para realizar trabajos, investigaciones o cualquier actividad con el apoyo de diferentes materiales que le brinden diversos puntos de vista para que así él pueda generar pensamientos críticos y de esta manera cree su propia opinión, además con el uso de las TIC como herramienta pedagógica se busca que el estudiante se sienta más libre al momento de realizar algún tipo de investigación o trabajo, liberando así su creatividad y su imaginación, además se quiere que el estudiante tenga acceso a información actualizada facilitándole así la comprensión de los diferentes fenómenos (Fernandez, 2010)

Esta fuente de investigación “Competencias TIC para el desarrollo profesional docente” aporta a este trabajo de grado la importancia de la capacitación docente teniendo como referente las nuevas tecnologías para que de esta manera pueda ofrecer a los estudiantes nuevas alternativas para el desarrollo de la clase, teniendo en cuenta que esta será una herramienta de apoyo pedagógico.

En el marco internacional se tomó como referente el documento “Tecnología en Educación ¿políticas para la innovación?” de (Lugo & Kelly , 2010) 2010, UNESCO regional Buenos Aires, donde hace referencia a que no se debe confundir la integración de las nuevas tecnologías en el aula con la innovación, es decir estas tecnologías requieren del direccionamiento del docente para que de esta manera se pueda obtener el resultado óptimo al usar las TIC como herramienta pedagógica y así se logre articular la educación, la tecnología y la escuela.

Por otro lado menciona como la diferencia económica genera desigualdad en las escuelas ya que no existe una igualdad en la posesión de material tecnológico donde los estudiantes y docentes puedan gozar de la innovación en la educación por medio de las TIC, generando, una brecha muy amplia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, visto esto como una potencial desventaja los gobiernos han planteado diversas estrategias para tratar de hacer menos notoria la brecha digital por medio de, becas, subsidios y principalmente la formación de los docentes en el manejo de las TIC, también hace mención sobre los modelos predominantes en las escuelas en el uso de las nuevas tecnologías (Lugo & Kelly , 2010).

Para cerrar, el documento hace referencia a que “Las tecnologías atraviesan ámbitos sociales, económicos y culturales, tal como se ha señalado, la educación no está fuera de este proceso” en el siglo XXI la educación no puede dejar de lado la tecnología ya que los estudiantes requieren de esta formación para enfrentar los retos del futuro y es desde la escuela que se debe dar inicio a la enseñanza pertinente de la nuevas tecnologías. La innovación surge a partir de una necesidad y la educación necesita integrarse con la tecnología para formar sujetos que puedan enfrentar la era tecnológica (Lugo & Kelly , 2010)

Es importante resaltar la inclusión de la tecnología en las aulas de clase ya que estas ayudan en el rendimiento de los estudiantes y mejora la calidad educativa, siendo utilizadas como una estrategia en donde los estudiantes se motivan para la realización de las clases, también ayuda en el fortalecimiento de la relación entre estudiante – docente, siempre y cuando se le estén dando el uso adecuado a las TICs y a las APPS EDUCATIVAS.

El antecedente mencionado anteriormente le aporta al presente trabajo de una forma positiva sobre lo importante que es trabajar con las apps educativas y en si con la tecnología en un aula de

clases, con su implementación se están formando estudiantes para un futuro en donde la tecnología irá teniendo más relevancia.

### **3.2 Marco Teórico**

En la actualidad la educación está viviendo una era tecnológica, la cual está tomando cada vez más fuerza, con nuevas herramientas que están saliendo a flote, por ende la educación y los docentes se están viendo afectados ya que muchos de ellos no saben cómo implementarlas en el aula de clase según (Cobo , 2016) la educación se ha quedado paralizada en los métodos tradicionales.

#### **3.2.1 Importancia de las TIC en la educación**

Para dar inicio al tema de las apps educativas, primero se tiene que dar a conocer el nombre macro de estas nuevas tecnologías, como lo son las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) como indica Fernández las TICS son “entendidas como: un conjunto de técnicas y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información” (Fernandez, 2010)

Teniendo en cuenta que las TIC también hacen referencia a los dispositivos, hoy en día la mayoría de las instituciones educativas, docentes, estudiantes y padres de familia, tienen acceso a un computador, celular, tableta, televisor, entre otros ¿porque si se tiene el acceso a estas herramientas ha costado trabajo implementarlas en el aula de clase? donde los profesores tienen el conocimiento de cómo se usan pero aun así no se hacen evidentes en el aula, se puede decir que una de las razones por las que no se implementan es por el modelo pedagógico que el docente está implementando, la mayoría de los docentes siguen implementando en el aula de clase un modelo

tradicional el cual no es malo para el aprendizaje de los estudiantes pero se está dejando pasar las nuevas estrategia. (Fernandez, 2010)

Se está en un siglo en donde la innovación ha tomado fuerza en las diferentes áreas del aprendizaje, se está pasando de un aprendizaje monótono a un aprendizaje experimental, si se trabaja por medio de la tecnología, los estudiantes podrían tener mayor interés en las diferentes actividades planteadas por el docente, es posible que se obtenga un aprendizaje significativo para los estudiantes, y los docentes contarían con nuevas estrategias para implementar en el aula de clase.

Las TICs en educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños/as a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan. (Fernandez, 2010)

Las TIC son herramientas que se pueden utilizar a nivel de educación en el aula de clase y guiado por el docente pero también se utilizan en compañía de los padres de familia, ellos son quienes por medio de un trabajo en equipo con los docentes dan las pautas y reglas del manejo de estas herramientas, esto con el fin de darles un uso adecuado que ayude en la formación pedagógica del estudiante.

Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje (Gómez & Marcedo , 2010)

A medida que la educación ha ido evolucionando, el docente debe ir de la mano de estos cambios y apropiarse de ellos para comenzar a fomentar estas nuevas herramientas en el aula de clase, de esta forma sus estudiantes tendrán más interés en la clase y así la transmisión de conocimiento ya no solo se basara en el docente, sino al contrario, se dará paso a una interacción e intercambio de conocimiento entre docente – estudiante – estudiante, puesto que al tener nuevas herramientas como las que brinda la tecnología los estudiantes podrán adquirir mayor confianza entre ellos y compartirán diferentes estrategias que utilizan para resolver los diferentes problemas, esta interacción entre los estudiantes es posible si se da el uso adecuado de las TIC (Gómez & Marcedo , 2010).

Con la llegada de las TIC, se han dejado de lado en muchos casos el buscar información en las bibliotecas, hoy en día las escuelas y colegios cuentan con un acceso a internet, se les ha posibilitado el buscar información de forma más rápida, cabe aclarar que las escuelas que tienen acceso a estos computadores son aquellas que cuentan con un apoyo de los entes gubernamentales, alcaldes y los diferentes planes de desarrollo de los departamentos, en relación con los colegios distritales ellos cuentan con el apoyo del Ministerio de Educación, la Secretaria de Educación quienes son los encargados de instalar los programas en los computadores y dar las capacitaciones para los docentes de los diferentes colegios distritales así ellos puedan implementar las apps educativas en el aula de clase.

“Las TICs son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.” (Gómez & Marcedo , 2010)

La tecnología es vista como una nueva dinámica tanto dentro del aula de clase como por fuera, como nos indica (Gómez & Marcedo , 2010), es una herramienta que está siendo utilizada

como un comunicador e intercambio de información, es una fuente de recursos, un medio lúdico y ayuda en el desarrollo cognitivo, se debe tener presente los diferentes lugares a los que asisten con frecuencia los estudiantes y docentes ya cuentan con herramientas tecnológicas que de una manera ayudan en la búsqueda de información y ayudan en la orientación de nuevos temas de aprendizaje dentro de un biblioteca o un museo y se cuenta con estas herramientas tecnológicas.

### **3.2.2 Apps educativas**

Las Apps educativas son herramientas las cuales están diseñadas para ayudar a afianzar los conocimientos de los niños y niñas en las diferentes áreas del aprendizaje, estas apps educativas cuentan con imágenes, sonidos, dibujos y animaciones, las cuales son creadas para las diferentes edades de los niños y según la área del conocimiento con la que se vaya a trabajar. Como nos dice (González, 2016), los seres humanos son capaces de procesar mejor la información cuando esta contienen imágenes, sonidos o animaciones, las apps educativas se pueden convertir en un factor importante para el aprendizaje de los estudiantes ya que estas contienen diferentes elementos que son atractivos para los niños y niñas, les pueden ayudar a su aprendizaje, por ende es importante que se empiecen a implementar estas apps educativas en los diferentes entidades de educación; teniendo en cuenta que estas apps trabajan en conjunto con la internet la cual es otra de las herramientas que más auge está tomando en el siglo XXI, junto con las tabletas las cuales le permiten a los niños acceder a estas apps educativas. (González, 2016).

Estas apps educativas no solo se pueden utilizar como una herramienta para el aprendizaje de los estudiantes sino que también ayuda a que los niños compartan entre ellos, trabajen en equipo para el desarrollo de las actividades, estas apps educativas ayudan de forma implícita a mejorar la comunicación entre los estudiantes.

Las aplicaciones educativas son programas que tienen la facilidad de trabajarlas online o descargarse en celulares, tabletas o computadores, las cuales se pueden implementar en las aulas de clase para el desarrollo de actividades de las diferentes asignaturas, según (Cobo & Moravec , Aprendizaje Invisible, 2011), se está en una era tecnológica en la que cada día surgen nuevas aplicaciones para emplear en las clases, pero son muy pocos los profesores que hacen uso de estas, esto se da porque los docentes no tienen conocimiento de estas nuevas aplicaciones educativas, no las saben usar o no las creen apropiadas para el desarrollo de sus clases.

El aprendizaje invisible también se concibe como una búsqueda para remixar formas de aprender que incluyen continuas dosis de creatividad, innovación, trabajo colaborativo y distribuido, laboratorios de experimentación así como nuevas formas de traducción del conocimiento. (Cobo & Moravec , Aprendizaje Invisible, 2011)

Las apps educativas están entrelazadas con las TIC, así lo dan a conocer (Cobo & Moravec , Aprendizaje Invisible, 2011) en su libro “Aprendizaje Invisible, en el cual hacen la relación de la era tecnológica que se está viviendo en el siglo XXI, el uso de la internet, tabletas, computadores, televisores, etc. empiezan a formar parte de la vida cotidiana de las personas tanto en la casa, lugares de trabajo y aulas de clase; estas a su vez se empiezan a tomar como una herramienta para el aprendizaje de los estudiantes de manera permanente, se tiene que empezar a ver esta era tecnológica como un aliado para el aprendizaje constante de los estudiantes y docentes.

En su libro Aprendizaje Invisible, se resalta que uno de los problemas con mayor auge en las universidades es la pertinencia, la eficacia, la innovación y flexibilidad para el desarrollo de las diferentes clases sin importar la carrera, teniendo en cuenta esto; hoy en día se puede observar que no es solo un problema en las universidades, en los colegios también se está fallando en estos aspectos, aun no se empiezan a adoptar estas nuevas herramientas tecnológicas como parte de

actividades cotidianas en las aulas de clase, trabajos y en la casa, muchas veces por miedo al no saber cómo implementarlas o se tienen conocimiento de estas pero no se hace uso de las mismas, se prefiere continuar con lo tradicional y no se dan cuenta que cada día son más las apps educativas que ayudan al aprendizaje de los niños. (Cobo & Moravec , Aprendizaje Invisible, 2011)

El trabajo que se realiza por medio de estas aplicaciones también ayuda a afianzar las siguientes procesos cognitivas; atención, memoria, aprendizaje y percepción. Estas son trabajadas de forma implícita por medio de la aplicación y se van desarrollando por medio de la experiencia y de la práctica. (Garcia Sevilla, s.f)

Dentro de la app educativa se trabaja con cada uno de estos procesos cognitivos laboran entrelazados ya que para afianzar estos procesos cognitivos se deben ir desarrollando en forma de secuencias y así el estúdiante podrá obtener un aprendizaje más acorde a las actividades realizadas.

Tradicionalmente se presentan percepción y atención como procesos muy vinculados, incluso se concibe la atención como una propiedad de la percepción que permite seleccionar eficazmente la información relevante. Una relación similar se produce entre atención y memoria, porque tenemos memoria, principalmente, de la información seleccionada o atendida. (Lupón & Torrents, s.f)

El proceso de atención se desarrolla en la aplicación *GCompris* por medio de las instrucciones que da es para que los estudiantes puedan realizar las actividades, puesto que sino siguen el paso a paso para cada actividad los resultados no serán los esperados en las diferentes actividades.

El proceso de memoria hace referencia a la capacidad que tiene el estudiante de recordar un suceso que le llama la atención, este se hace evidente en las actividades de la aplicación de formar parejas, de seleccionar la imagen según el audio, de elegir la hora correcta, escoger las partes del cuerpo; en todas las propuestas de *GCompris* se evidencia el desarrollo del proceso de la memoria ya que ponen en práctica lo aprendido en el aula de clase.

Con esta aplicación los estudiantes continúan afianzando su aprendizaje ya que estas aplicaciones educativas se pueden trabajar en las diferentes asignaturas en donde los estudiantes pueden realizar refuerzos y poner en práctica lo trabajado en las clases con los docentes.

Para finalizar la percepción le permite a los estudiantes captar la información que para ellos es más llamativa, en este caso las aplicación educativas logran captar la atención de los estudiantes por medio del diseño de estas, ya que cuentan con sonidos, imágenes coloridas, dibujos animados, actividades innovadoras, las cuales para los estudiantes son interesantes y de forma implícita despierta el interés en el educando para continuar con su aprendizaje de una forma más dinámica.

Se debe tener presente la función que cumple la utilización del internet para poder implementar las diferentes apps educativas y el uso de algunas TIC para la implementación de estas en el aula de clase, como es conocido las apps educativas son aplicaciones que podemos descargar de forma gratuita y para esto tenemos que tener acceso a internet ya sea en la Tablet, computador o teléfono móvil. Por es importante conocer cuáles fueron los inicios de este.

La historia de Internet se remonta al temprano desarrollo de las redes de comunicación. La idea de una red de computadoras diseñada para permitir la comunicación general entre usuarios de varias computadoras se ha desarrollado en un gran número de pasos. La unión de todos estos pasos culminó con la red de redes que conocemos como Internet. (Lickilder, 2002)

### **3.2.3 Gcompris**

La app *GCompris es creada por* (Stallman , 2016), es el creador de Proyectos GNU (free software), este proyecto va dirigido a quienes no están a favor del software privado en donde el propietario del programa es quien tiene un control sobre este, por medio de reglas que el usuario

debe seguir para poder hacer un uso del mismo, en cuanto al software libre el usuario puede hacer modificaciones según las necesidades que requiera. (Stallman , 2016).

Según Stallman las personas que utilicen software libre pueden realizar dos cosas; las cuales son:

Poder hacer copias exactas del programa para regalarlas o venderlas a los demás cuando quiera, y la otra es la de poder hacer copias de tus propias versiones modificadas. Con estas dos libertades los miembros de cualquier grupo son libres de colaborar en el ejercicio del control del programa. (Stallman , 2016)

Teniendo los usuarios esta libertad los programas se pueden adecuar a las necesidades como se dijo anteriormente y otro de los beneficios es bajo costo monetario del mismo. Teniendo esto presente se puede decir que la aplicación *GCompris*, es un software libre en el que los usuarios pueden ir activando o desactivando los juegos según lo crean pertinente.

La aplicación *GCompris*, cuenta con una amplia cantidad de actividades de carácter educativo en diferentes áreas del aprendizaje como lo son; ciencias, matemáticas, lectura, idiomas, juego de memoria y lógica, esta aplicación tiene la posibilidad de trabajarse en 50 idiomas, la persona que la utilice puede realizar la configuración según lo requiera. Un inconveniente que presenta esta aplicación es que, se está renovando constantemente, por ende es imposible seguir un control pertinente. “El propósito de GCompris es brindar una plataforma de desarrollo para actividades educativas. GCompris es parte del proyecto GNU” (Giet , s.f)

Esta aplicación puede ser instalada en diferentes formatos, cuando se desea descargar ésta le indica una serie de pasos que se deben seguir según el Windows que tenga el computador, tablet o dispositivo móvil. Después de haberla instalado lo primero que pide la aplicación es configurar el idioma, en esta parte es donde puede elegir el idioma según lo requiera el usuario.

Como se mencionó anteriormente el docente o la persona que haga uso de esta aplicación la puede configurar según lo requiera o puede ocultar algunas de las actividades de esta forma se trabajará con un tema en concreto y pueden ir agregando los juegos según la necesidad del estudiante, esto se puede realizar desde configuraciones en donde explica el paso a paso.

La página de inicio se encuentra un sol en la parte superior izquierda, el cual al hacerle clic este despliegan diferentes iconos los cuales representa cada una de las áreas de aprendizaje, en cada icono se pueden encontrar entre cuatro y treinta actividades. Cabe resaltar que estas actividades están diseñadas para niños de 2 a 10 años de edad, cuando se selecciona una de las actividades en la parte superior izquierda aparece una estrella la cual indica que la actividad es fácil y cuando sale más de una indica que la actividad tiene un nivel de complejidad alto.

Al ingresar en la actividad los dibujos son animados, las instrucciones son dadas por medio de un audio en el idioma seleccionado al inicio, en la parte inferior izquierda se encuentran tres iconos, el primero es un signo de pregunta, el cual al hacerle clic da las indicaciones de lo que se tienen que realizar, el siguiente es una casa la cual permite salir de la actividad y el último es el que indica cuantas actividades hay dentro de la misma. Es importante aclarar que algunas de las actividades están bloqueadas, para poder desbloquearlas se tiene que descargar la versión actualizada, esto indica que esta aplicación debe estar en constante actualización para poder acceder a todos los juegos.

La primera actividad de los colores la cual se trabajó en las intervenciones se puede encontrar en el icono de un pingüino, en este se encuentran veintiocho actividades, el ejercicio de los colores la imagen son aves que tienen diferentes tonalidades, en esta actividad se escucha el nombre de ocho colores en inglés, a medida que se escucha el nombre del color el estudiante debe ir

seleccionando el pato según corresponda, una de las variaciones de esta es que ya no son aves sino globos o mariposas.

La segunda actividad, corresponde a las partes del cuerpo, se puede encontrar en el icono del pingüino, la imagen de esta es una cara, la actividad consiste en que aparece la cara de una persona y el estudiante lo que debe hacer es colocar la palabra de la parte de la cara según lo vaya señalando una flecha, si el estudiante coloca la palabra correcta se escuchara como se pronuncia esta en ingles de lo contrario no podrá avanzar a la siguiente ronda hasta que no coloque la correcta.

### **3.2.4 Importancia del Inglés**

Se tiene como referencia el documento de la Secretaria de Educación sobre las mallas curriculares las cuales se deben tener presentes para el desarrollo de las clases con los estudiantes de transición hasta grado quinto de primaria, en este documento se pueden encontrar los diferentes objetivos que se deben cumplir según el grado en el que se esté trabajando, también se estipulan unos temas a los cuales los estudiantes deben dar respuesta por medio de este segundo idioma. En este documento se pueden encontrar módulos los cuales los docentes pueden apropiarse para implementarlos dentro del aula de clase, junto con estos módulos se puede encontrar como realizar el proceso de evaluación a los estudiantes. (Ministerio de Educación Nacional, 2016)

Es importante que tanto los docentes como las instituciones educativas tengan un conocimiento del nivel de inglés que deben tener los estudiantes en los diferentes grados escolares, “los estudiantes de grado segundo deben tener un nivel de A1, ver un total de 36 horas anuales, en donde se debe trabajar la parte de escucha, pre-lectura y conversación” (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Cabe resaltar que para saber cuál es el nivel de inglés en el que se encuentra cada estudiante se hace por medio de las pruebas del ICFES y estas evalúan bajo los parámetros del Marco Común Europeo de Referencia.

Los estándares a desarrollar de forma implícita con los estudiantes dentro de las clases y los cuales son compartidos por el ministerio de educación os los siguientes;

- Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal.
- Reconozco que hay otras personas como yo que se comunican en inglés.
- Entiendo cuando me saludan y se despiden de mí.
- Comprendo canciones, rimas y rondas infantiles, y lo demuestro con gestos y movimientos.
- Copio o asocio el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración.
- Copio y transcribo palabras que comprendo y que uso con frecuencia en el salón de clase. (Ministerio de Educación Nacional, 2016)

Es importante resaltar este documento de los estándares para el aprendizaje de una segunda lengua, ya que están diseñados para cumplir con el programa Colombia Bilingüe 2004 -2019 el cual tiene como objetivo que todos los estudiantes y docentes manejen un nivel pertinente y adecuado según el grado de escolaridad en el que se encuentre el estudiantes y para los docentes también cumplan con el nivel establecido por el Marco Común Europeo de Referencia.

Se tiene como referencia una entrevista realizada por el periódico ALTABLERO, en donde se conocen dos puntos de vista sobre la importancia de trabajar el inglés desde temprana edad. Se entrevistan a Ricardo Romeros, consultor de las políticas de la enseñanza del inglés y a Anne-Marie Truscott de Mejia, del centro de investigación y formación en educación, a quienes se les formula una serie de preguntas sobre la importancia del inglés desde una edad temprana en los colegio de Colombia, los dos puntos de vista nos indican que es importante ya que el inglés cada vez está tomando más fuerza en las diferentes carreras universitarias para realizar estudios

superiores, por la exigencia del mercado laboral, cultural y científico. (Ministerio de Educación Nacional, 2005)

El inglés se está convirtiendo en una segunda lengua de Colombia, hoy en día ya son muchos los colegios que están optando por ser bilingües, puesto que muchas de las oportunidades de obtener un trabajo reconocido son en empresas extranjeras y como requisito es necesario, manejar una segunda lengua. Por ende si se enseña esta segunda lengua desde edad temprana los estudiantes tienen un mejor aprendizaje, puesto que en los primeros años de vida los niños aprenden con mayor facilidad, ahora si se utilizan las apps educativas en el aprendizaje del idioma inglés, se tendrá un mejor aprovechamiento y un aprendizaje significativo, por medio de estas se pondrán en práctica lo aprendido en los grados anteriores.

Como indica Mejia, los estudiantes bilingües son aquellos que tienen el dominio de otra lengua a parte de su lengua materna, pero en si una persona bilingüe es quien dominio por completo su lengua materna, así que si esta persona tiene un dominio completo de estas dos lenguas la materna y otro idioma, tendrá un mejor desarrollo ante la sociedad. (Ministerio de Educación Nacional, 2005)

En este artículo los dos entrevistados llegan a la conclusión que para aprender una segunda lengua sea cual sea, es importante la motivación por parte del docente, el crear espacios y ambientes en donde los estudiantes se sientan cómodos, donde se puedan equivocar y de esta forma ir teniendo seguridad cada vez que practican un nuevo idioma, el aprendizaje se dará con más fluidez. Por esto con esta investigación se quiere dar a conocer la importancia de la implementación de las apps educativas como se mencionó anteriormente son aplicaciones que ayudan en el aprendizaje de los estudiantes de una forma que a ellos les llama la atención y así se puede aprender de una forma interactiva por medio de ensayo – error.

Se debe tener presente el programa que se está realizando a nivel nacional por el Ministerio de Educación “Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004 – 2019)”, en el que debe tener en cuenta que está trabajando por medio de diferentes alianzas las cuales tienen por objetivo que todos los estudiantes desde grado preescolar hasta grados superiores y programas universitarios cuenten con un alto nivel en el área de inglés, la estrategia implementada en este proyecto son talleres los cuales están dirigidos a los docentes, el objetivo a conseguir con estos talleres es que los docentes obtengan estrategias en las que ellos tengan acceso a información en la que respondan a algunas de siguientes preguntas; ¿Cómo implementar los estándares de inglés en el aula de clase?, ¿Cómo desarrollar los talleres en el aula de clase?, ¿Cómo se implementan las guías?, entre otras preguntas. (Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia, s.f)

Se puede evidenciar la importancia que se le está dando al aprendizaje de un segundo idioma en este caso inglés, en los dos documentos mencionados anteriormente se hace mención a la implementación de talleres en donde los docentes son los principales ejes para que los estudiantes adquieran nuevas estrategias para el aprendizaje de este, si se relaciona con las apps educativas y se comienzan a implementar en las aulas de clase como un apoyo para los docentes en donde los estudiantes realizan diferentes actividades y pueden poner en práctica lo trabajado en las clases, los resultados pueden ser mejores, puesto que se está aprendiendo de forma didáctica.

Por tal motivo se tiene como objetivo en el Colegio Sorrento I.E.D junto con las docentes de los grados de segundo de primaria den los primeros avances en la implementación de las apps educativas para el área de inglés, teniendo como base el programa del Ministerio de Educación Nacional “Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004 – 2019)”, el cual como se mencionó anteriormente, el cual hace referencia a las diferentes capacitaciones que hace el Ministerio de Educación Nacional a los docentes para que se trabaje el inglés desde un edad temprana y por

medio de diferentes estrategias, por consiguiente es importante trabajar el inglés por medio de actividades innovadoras en donde los estudiantes tendrán más interés en aprender nuevos idiomas.

### 3.3 Marco legal

Antes de dar inicio al tema de las apps educativas, se debe tener en cuenta algunos de los decretos dados por el Ministerio de Educación, en estos decretos se podrán encontrar normas que rigen la innovación en la educación, las cuales deben tener en cuenta en los centros educativos al momento de realizar los planes de estudio que involucren alguna herramienta tecnológica para ser parte de las clases.

**Tabla 1. Normatividad**

<b>Decretos y Leyes</b>	<b>Reglamentan</b>
<b>Constitución Política de Colombia</b>	Artículo 67; este artículo hace referencia al derecho de la educación que tienen todas las personas y es un servicio público el cual tiene por finalidad formar a las personas colombianas en el respeto por los derechos a la paz y a la democracia, trabajar lo científico, cultural y tecnológico en los estudiantes para la protección del medio ambiente (Constitución Política de Colombia, 1991 )
<b>Ley 115 de 1994</b>	En el artículo 4, hace referencia a la calidad que debe brindar las diferentes instituciones educativas a los estudiantes por medio de recursos, métodos que los incentiven a la investigación por medio de la innovación (Ministerio de Educación Nacional, 1994)
<b>Decreto 1002 de 1984</b>	En el desarrollo de este decreto se establece el plan de estudios para la educación Preescolar, Básica (primaria y secundaria) y Media

	<p>Vocacional de la Educación Formal Colombiana), en el capítulo IV el cual habla sobre los lineamientos metodológicos y de evaluación, específicamente en el artículo 16: el cual hace referencia al compromiso que tiene el ministerio de educación con las instituciones educativas para promover nuevas experiencias que permitan el aprendizaje de los estudiantes (Ministerio de Educación, 24)</p>
<p><b>Decreto 2247 de 1984</b></p>	<p>Por el cual se fomenta las innovaciones educativas en el Sistema Educativo Nacional. Se autoriza la expansión de la innovación educativa como planes curriculares diferentes de los que rigen el sistema educativo a nivel de experimentación; Que las innovaciones educativas como alternativas de solución real a los nuevos requerimientos educativos propiciarán el desarrollo cualitativo y cuantitativo de la educación en Colombia, tomando este decreto como referencia en el cual hoy en día se tiene en cuenta la innovación desde la tecnología hasta las diferentes estrategias que opten los docentes.</p> <p><b>Artículo 1:</b> es innovación educativa todo proceso que ayude al desarrollo y mejoramiento de la formación de la persona humana.</p> <p><b>Artículo 2:</b> las innovaciones educativas pueden llevarse a cabo por otras instituciones, grupos sociales, grupos que no estén vinculados a alguna institución.</p>

	<p><b>Artículo 3:</b> El reconocimiento y legalización de las innovaciones educativas los hará el Ministerio de Educación Nacional, mediante resolución motivada, contando para ello con el concepto previo del Fondo Colombiano de Investigaciones Científicas y Proyectos Especiales Francisco José de Caldas – COLCIENCIAS. (Ministerio de Educación, 1997)</p> <p><b>Artículo 4:</b> los estudiantes que estén inscritos en las instituciones que ante el Ministerio de Educación Nacional cuentan con un reconocimiento de innovación, tendrán los mismos derechos de aquellos que cursen programas del Sistema Nacional de Educación.</p>
<p><b>Ley 1341 de 2009</b></p>	<p>“La presente Ley determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario” (Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación, 2009)</p> <p><b>Artículo 39:</b> este artículo hace referencia a un trabajo en equipo con otros planes sectoriales, para brindar un apoyo al MEN en la implementación de las TIC en los diferentes niveles educativos por medio de:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación</li> <li>2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.</li> <li>3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.</li> <li>4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.</li> <li>5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños.</li> </ol> <p>(Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación, 2009)</p>
<b>Ley 1753 de 2015</b>	<p>La presente ley hace referencia al Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”, el cual “tiene como objetivo construir una Colombia en paz, equitativa y educada, en armonía con los propósitos del Gobierno Nacional, con las mejores prácticas y estándares internacionales, y con la visión de planificación de largo plazo prevista por los objetivos de desarrollo sostenible” (Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación, 2015), este plan de desarrollo tiene como base los siguientes pilares; paz, educación y equidad.</p>

Fuente autoras de la investigación



## 4. Diseño metodológico

### 4.1 Enfoque

La presente investigación se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, Sampieri como cita a Grinnel 1997, el enfoque cualitativo, se realiza la comprobación de hipótesis las cuales son planteadas al inicio de la investigación,

Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones. Por lo regular, las preguntas e hipótesis surgen como parte del proceso de investigación y éste es flexible, y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría (Sampieri , Fernández , & Baptista , 2004).

Los instrumentos utilizados para este enfoque son las encuestas, entrevistas, los cuales ayudaron a dar respuesta a las diferentes preguntas que fueron surgiendo a medida que avanzó la investigación.

### 4.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se desarrolló durante el proceso de este proyecto, es de tipo descriptivo, ya que se va describir un tema en específico de forma detallada, dando a conocer su contenido y qué funcionalidades cumple el fenómeno con el que se está trabajando, en esta ocasión se va a trabajar por medio de la aplicación *GCompris*, en donde se dará a conocer su contenido y como este contenido puede ayudar en el aprendizaje de los y se puede esta aplicación se pueda convertir en una herramienta de apoyo para los docentes dentro del aula de clase.

Según (Sampieri , Fernández , & Baptista , 2015) este tipo de investigación busca 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 éstas.

### 4.3 Fases de investigación

Para el desarrollo de esta investigación se tuvieron presente los diferentes pasos que indica el método exploratorio, un antes, un durante y después, teniendo como referencia (Sampieri , Fernández , & Baptista , 2003)

- **Planteamiento del problema**, para dar inicio al presente trabajo de investigación, primero se realizó una observación en el lugar de prácticas de octavo semestre, en el colegio Sorrento IED en la jornada de la mañana, allí se evidencio que los computadores solo son utilizados para la clase de sistemas, en las demás áreas no se están aprovechando las herramientas que brinda la Secretaria de Educación para el aprendizaje de los estudiantes. Se trabaja en el área de inglés puesto que es una asignatura que a la mayoría de los estudiantes se les dificulta por la pronunciación y escritura. Partiendo de estos dos contenidos, después de conocer la app educativa *GCompris* surge la pregunta ¿Cuál es la utilidad de la app GCompris en el desarrollo de las clases del área de inglés (listening) de los estudiantes del grado segundo del colegio Sorrento IED? cuando se tiene planteada la pregunta queda una inquietud que está pasando con los docentes, porque ellos no las están utilizando.

- **Marco Teórico**, en la indagación del marco teórico se tuvieron en cuenta tres factores, en los cuales está enfocado en el desarrollo del trabajo, el primer factor son las TIC, puesto que es el tema macro de las nuevas tecnologías es desde estas donde empiezan a surgir las nuevas ideas tecnológicas que hoy en día son más conocidas y familiares para todas las personas, el segundo enfoque son las apps educativas, el cual es el tema central del trabajo en donde se dan a conocer diferentes puntos de vista sobre que son las apps educativas y la importancia de que estas empiecen a ser parte de las actividades de aprendizaje en los estudiantes y como último factor encontramos el bilingüismo en el cual a nivel de Colombia se encuentra el plan Colombia bilingüe 2004-2019, el cual se centra en diferentes actividades para los docentes en donde pueden adquirir estrategias para aplicarlas dentro de las aulas de clase, en donde los estudiantes desde edad temprana iniciaran en el aprendizaje del inglés como segunda lengua.
- **Diseño de la investigación**, para escoger el enfoque a trabajar se tuvo presente el objetivo general del presente trabajo el cual es, describir la utilidad de app *Gcompris* en el desarrollo de las clases del área de inglés (listening) con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento I.E.D. Se realizó una investigación sobre el enfoque cuantitativo, el cual su punto de partida es la observación y descripción de un fenómeno en este caso es la descripción de la app educativa *GCompris*.
- **Selección de muestra**, se escoge grado segundo ya que las docentes fueron quienes presentaron interés cuando se realizó la propuesta en el colegio, para la selección de los estudiantes puesto que no se trabajó con todos se solicitó a las docentes que escogieran a aquellos estudiantes que presentarán un nivel medio en inglés y tuvieran interés en

continuar con el aprendizaje de esta segunda lengua, por consecuencia de cada segundo se escogieron 5 estudiantes por parte de la titular de cada grado.

- **Recolección de datos**, para la recolección de datos se realizó en tres momentos, en el primer momento se realizó la encuesta a los estudiantes las respuestas de un antes de que los estudiantes conocieran sobre que se tratan las apps educativas por medio del análisis de estas se realizó un diagnóstico del problema, la segunda intervención se realizó con los docentes en donde las investigadoras realizaron las entrevistas.
- **Resultados**, partiendo de las encuestas realizadas a los estudiantes primero se realizó la tabulación del diagnóstico y se graficó cada una de las preguntas en donde se evidencia cuantos contestaron sí o no a esta, después de la tabulación se realizó el análisis por parte de las investigadoras. El análisis de las entrevistas realizadas a los docentes se realizó por pregunta y según la respuesta, se destacaba lo que tuvieran en común.

#### **4.4 Articulación con la línea de investigación**

La línea de investigación de la universidad Fundación Universitaria los Libertadores a la cual pertenece el presente trabajo de investigación es la siguiente:

Pedagogías, didácticas e infancias dentro de las temáticas de esta línea se encuentra las TIC en proceso de aprendizaje y esta es pertinente para el tema que se abordó en esta investigación ya que se trabajó con la app educativa *GCompris* como herramienta pedagógica con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento I.E.D.

#### **4.5 Población y Muestreo**

La población con la que se trabajó en el presente proyecto, son los estudiantes de los grados segundo (204, 205 y 206) el curso 204 está conformado por 35 estudiantes, 205 por 38 y por último el grado 206 lo conforman 36 estudiantes, para un total de 109 estudiantes, antes de seleccionar a los estudiantes con los que se trabajó durante las intervenciones, se realizó una reunión con las docentes titulares de los tres segundos, después de haber dado a conocer en qué consistía la investigación, se llegó a la conclusión de trabajar con una muestra de 15 estudiantes entre los tres grados, el criterio para escoger a los estudiantes era aquellos que presentaran un nivel medio en inglés y se evidenciara el interés por continuar con el aprendizaje de esta segunda lengua.

Las intervenciones se realizaron los días sábados ya que este era el único espacio que el colegio tenía disponible para trabajar en la sala de sistemas, puesto que el colegio maneja la jornada de la mañana y de la tarde así que era imposible tener acceso a la sala de sistemas, ya que en ambas jornadas algunos de los docentes hacen uso de esta.

Inicialmente se trabajó con una muestra de 15 estudiantes quienes asistieron el primer sábado, del segundo sábado en adelante solo asistieron 8 estudiantes, de quienes se seleccionaron las encuestas para realizar el diagnóstico y continuar con la realización del trabajo.

Para finalizar se tomó como muestra quince estudiantes, ya que uno de los problemas que se presentaba en la sala de sistemas, era que no todos los computadores tenían descargada la aplicación y algunos no funcionaban de forma correcta para obtener resultados favorables era pertinente que cada estudiante pudiera trabajar en un computador.

## **4.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

De acuerdo con lo mencionado anteriormente en el Colegio Sorrento I.E.D, se realizó entrevista a los docentes titulares de cada grado segundo, y con los estudiantes se realizó una encuesta la cual permitió a las investigadoras conocer su punto de vista un antes de aplicar la app educativa y después de haber realizado actividades con esta.

### **4.6.1 La entrevista**

Alonso (1994) expone que la entrevista se construye como un discurso enunciado principalmente por el entrevistado pero que comprende las intervenciones del entrevistador cada una con un sentido determinado, relacionados a partir del llamado contrato de comunicación y en función de un contexto social en el que se encuentren (Garcia , Martínez , Martin , & Sánchez , s.f)

En la entrevista se pueden encontrar tres tipos los cuales son los siguientes;

- Entrevista estructurada.
- Entrevista semiestructurada.
- Entrevista no estructurada o abierta.

Con los docentes se implementó la entrevista semiestructura, ya que las preguntas formuladas son abiertas y esto permite que el entrevistado de una respuesta amplia, al ser una entrevista semi estructurada las preguntas deben tener una relación y un orden según el tema que se está tratando y la importancia de este. Esta entrevista consta de ocho preguntas, las cuales dan a conocer el punto de vista de las docentes del colegio sobre las apps educativas. (Garcia , Martínez , Martin , & Sánchez , s.f, pág. 8)

La entrevista realizada a los docentes tuvo como finalidad conocer ¿Qué sabían ellos acerca de las apps educativas?, ¿Cómo la tecnología ha aportado al desarrollo de las clases?, ¿Por qué

razón no están utilizando esta herramienta dentro del aula de clase?, ¿Qué beneficios trae la tecnología para los estudiantes?, entre otras, se debe tener presente que la Secretaria de Educación junto con el Ministerio de Educación Nacional brinda capacitaciones a los docentes, para que ellos puedan implementar estas nuevas herramientas tecnológicas dentro del aula de clase.

#### **4.6.2 La encuesta**

“Para Sandhusen, las encuestas obtienen información sistemáticamente de los encuestados a través de preguntas, ya sea personales, telefónicas o por correo” (Hernández , Garcia , Abejón , & Rodriguez , s.f, pág. 1)

En la encuesta se pueden encontrar tres tipo de encuestas las cuales son;

- Encuestas personal.
- Encuestas telefónica.
- Encuestas postal.

Con los estudiantes se realizó una encuesta personal, la información para este tipo de encuesta se hace de forma directa con el encuestado esta se puede realizar en el centro de trabajo en este caso se realizó con los estudiantes de grado segundo del Colegio IED, el cuestionario constaba de 8 preguntas las cuales eran cerradas en donde ellos tenían que contestar si o no. (Hernández , Garcia , Abejón , & Rodriguez , s.f)

La encuesta que se realizó a los estudiantes tuvo como propósito tener una punto de partida para dar a conocer a las investigadores ¿Qué conocimiento tenían ellos sobre las apps educativas?, ¿Si les gustaría que parte de las clases de inglés se realizaran en la sala de sistemas?, ¿Si cree que los juegos que descargan son apps?, ¿Si tienen acceso a internet en la casa o colegio?.

Para la realización de los dos instrumentos se tuvo presente que las preguntas fueran claras tanto para los estudiantes como para las docentes de cada grado, antes de implementar estos

instrumentos se realizó una investigación por parte de las docentes a cargo de este proyecto sobre que eran las apps educativas, como se puede acceder a estas, que contenido tienen, cuales son los apoyos que brinda la secretaria de educación respecto a la innovación dentro de los colegios y cuáles son las herramientas de apoyo que brinda a los docentes de los diferentes grados. Teniendo siempre como punto central el tema de las apps educativas para las preguntas de los docentes como de los estudiantes.

Se realizó la implementación de la app *GCompris*, la cual el logo es un pingüino, en esta app se pueden trabajar las áreas básicas del aprendizaje y/o idiomas extranjeros, por medio de diferentes actividades. Las docentes a cargo del presente trabajo de investigación realizaron cuatro intervenciones en donde se trabajaron las partes del cuerpo humano y los colores en inglés donde se enfatizó la parte de escucha (listening), los estudiantes tenían que colocar la parte del cuerpo que les indicaba la flecha, si colocan la palabra correcta se escuchara la pronunciación de esta, pero si se equivocan sonara un timbre y lo podrán intentar hasta que coloquen la palabra que corresponda a la imagen que señale la flecha.

La otra actividad que se realizo fue con los colores, en donde ellos tenían que escuchar el color en inglés y hacer clic en el pato que llevara este color, al igual que el de las partes del cuerpo si no selecciona el correcto no podía pasar al siguiente nivel.

## 5. Propuesta de intervención

En el desarrollo del presente trabajo, se trabajó por medio de la app educativa Gcompris enfocada a la asignatura de inglés dirigida a la parte del listening, en ella se abordaron temas como las partes del cuerpo y colores, es preciso aclarar que por cuestiones de tiempo solo se pudieron implementar estos dos temas, pues como se mencionó anteriormente la herramienta tecnológica cuenta con una gama de actividades para trabajar. Los tópicos que se lograron implementar con los educandos ya era conocidos por ellos, pero al momento de trabajarlos por medio del listening de la aplicación se les notó algo de dificultad, por ende se tuvieron que repetir varias veces.

Teniendo como base la malla curricular planteada por el Ministerio de Educación Nacional, para la lengua extranjera inglés del grado segundo, se puede evidenciar, que la aplicación GCompris es útil como material de apoyo para algunos de los temas planteados a dominar en este grado, para empezar, el MEN plantea en la parte de listening los siguientes temas; reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal, sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor, Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares, Reconozco que hay otras personas como yo que se comunican en inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2016), para cumplir con estos estándares los educandos debían contar con un vocabulario básico como; los numero, los colores, medios de transporte, las partes del cuerpo y animales. A continuación se hará una relación entre los estándares y la aplicación GCompris.

Con respecto al primer estándar, toda la app propina las instrucciones de los juego en inglés, por ende los estudiantes deben prestar especial atención a esta para poder realizar la actividad, cuando la realiza de forma correcta ellos pueden escuchar un audio en el cual los felicitan, por

medio de estos audios los educandos están aprendiendo de forma implícita nuevo vocabulario para el aprendizaje de este segundo idioma.

El estándar que hace referencia a seguir instrucciones relacionadas con la actividad de clase y propuestas por el profesor, se cumple desde el inicio de la clase, cuando los estudiantes comienzan a trabajar por medio de la aplicación, ya que las instrucciones de esta son dadas por medio de un audio, el docente debe hacer una introducción sobre el tema que se va a trabajar, donde se encuentra ubicada la actividad, ya que está dividida por iconos y cada uno corresponde a diferentes juegos.

Por medio del vocabulario ya adquirido por los estudiantes, se puede dar respuesta al siguiente estándar, Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares, puesto que los educandos han trabajado este vocabulario en el aula de clase y ahora lo podrán poner en práctica por medio de la aplicación.

Para finalizar con la relación de los estándares de inglés y la app *GCompris* los estudiantes pueden reconocer que hay más idiomas aparte de su lengua materna como lo es el inglés, al observar que este se puede aprender por medio de juegos, tendrán un interés por esta nueva lengua y continuarán con la adquisición de esta por medio de aplicaciones según el nivel que requieran.

Como se ha dicho antes, se presentarán algunas de las actividades que contiene la app *GCompris* las cuales se pueden utilizar para optimizar el aprendizaje de los estudiantes según los estándares planteados con anterioridad.

Se pueden encontrar tres actividades de escritura las cuales están localizadas en el icono de la vaca ABC, la primera actividad está localizada en la imagen de un signo de pregunta y a cada lado de este hay una letra, los estudiantes deben colocar la letra que hace falta según el color que aparezca en la imagen, la siguiente tiene una figura de una flor de diferentes colores, para esta los

educandos debían escribir el nombre del color que corresponda a la imagen y la última actividad está representada por varias letras y dos flechas una mirando a la izquierda y otra a la derecha, en esta los educandos debían seleccionar el nombre de los colores que obtenga la letra que lleva un avión. Con estas actividades se puede trabajar los estándares de seguir instrucciones para realizar las actividades e identificar palabras relacionadas ya que toda la app trabaja con vocabulario que ellos ya conocen previamente.

Las siguientes actividades hacen referencia a la parte de lectura, en esta ocasión se cuenta con dos actividades las cuales están ubicadas al igual que la anterior en la vaca ABC, en la primera su símbolo es una flecha la cual está mirando hacia la derecha y sobre esta se encuentran las letras ABC, para la realización de esta los estudiantes deberán prestar atención a la palabra que señala al inicio y después de darle clic comenzará a salir una lectura de derecha a izquierda y al terminar deberán seleccionar la palabra que se mostró al inicio, la siguiente es el mismo dibujo de la anterior lo único que cambia es que la flecha está mirando así abajo, en esta los educandos deben seleccionar la palabra que se evidencia el inicio mientras que esta va apareciendo en la lectura. En estas actividades se trabaja el estándar de seguir instrucciones.

Otra de las actividades que se encuentra en esta aplicación es la de indicar la hora, se encuentra localizada en el icono del pingüino, es representada por un reloj, para darle solución a esta los estudiantes ya deben tener un conocimiento previo de los números, en esta ocasión la instrucción inicial es dada por medio del audio, al momento de dar inicio en la parte superior saldrá un recuadro en donde está escrita la hora en inglés y los estudiantes tendrán que colocar las manecillas del reloj según corresponda. Por medio de esta actividad se está fortaleciendo el estándar de seguir instrucciones por medio del audio y la lectura e identificar vocabulario por sí mismo.

Como cierre de la descripción de las actividades aparte de las empleadas en los encuentros con los estudiantes, se puede trabajar lateralidad la cual se encuentra en el icono del pingüino y está representada por mano, los estudiantes al igual que las anteriores recibirán las instrucciones en inglés, pero antes de trabajarla la docente debe hacer repaso de cómo se escribe y se pronuncia derecha e izquierda, puesto que esta tiene sub actividades en donde cada imagen se alternan las manos y las colocan de forma diferente.

Con respecto a los encuentros realizados con los estudiantes, se trabajó por medio de las siguientes actividades, brindadas por la aplicación *GCompris*;

En primera medida se realizó la encuesta a los estudiantes con el fin de determinar el interés frente al desarrollo de la clase de inglés con herramientas tecnológicas y el conocimiento frente a las mismas, una vez realizado este sondeo, se dio paso al conocimiento libre de la aplicación *GCompis* en la sala de sistemas por parte de los educandos con el fin de que se familiarizaran con esta, una vez ejecutada esta primera parte, se propuso trabajar durante los encuentros de dos horas las partes del cuerpo y los colores.

La primera actividad que se realizó, fue las partes del cuerpo, esta se encuentra localizada en el icono de la vaca ABC, donde se muestran catorce actividades enfocadas a diferentes temas. Esta actividad está localizada en la imagen de una cara feliz, allí los estudiantes primero debieron escuchar el audio de cómo se pronuncia la parte del cuerpo de la imagen reflejada (cabeza, ojos, nariz, boca, orejas, brazo, mano, dedos, piernas, pie, dedos de los pies), seguido a esto debían seleccionar la palabra que se escuchaba en el listening y colocarla junto con la parte que corresponda.

La siguiente actividad propuesta a los estudiantes fue la de los colores, la cual se encuentra localizada en el icono del pingüino, esta cuenta con un total de veintiocho actividades, con

diferentes temas al igual que la anterior, entre ellas se encuentra la de los colores avanzados que es representada por una imagen de globos y la de colores básicos que se identifica por unas aves, la primera que se trabajó fue la de las aves, en esta actividad los estudiantes debían seleccionar el pato del color que indicaba el listening (azul, amarillo, rojo, blanco y negro), la segunda actividad se debía hacer lo escrito anteriormente solo con la diferencia que debían seleccionar mariposas y los colores eran (café, agua marina, anaranjado, morado y vino tinto).

Durante el desarrollo de las propuestas se pudo observar el interés de los estudiantes al momento de realizar las actividades por medio de la aplicación *Gcompris*, ya que esta fue una nueva herramienta utilizada por ellos dentro de la institución, antes de dar por finalizados los encuentros con los estudiantes ellos preguntaban con entusiasmo si en la próxima sesión iba a ser igual de divertida que la anterior, con esto se puede evidenciar que al implementar estas herramientas los educandos tienen una motivación para realizar los diferentes trabajos en clase.

Con estos encuentros se pudo mostrar como los estudiantes por medio de esta App *GCompris* tienen más motivación e interés para continuar con el aprendizaje de una segunda lengua de forma lúdica y como esta app puede ser un incentivo para los estudiantes al observar que sus clases pueden tener un material de apoyo diferente a las guías.

Por lo anterior se propone a los docentes el uso de la app *GCompris*, como una herramienta de apoyo para el desarrollo de las clases puesto que esta se puede trabajar en diferentes áreas del conocimiento y tiene la opción de modificarse según se requiera, teniendo presente que es una aplicación de fácil manejo.

A continuación se relacionan imágenes que hacen referencia a cada una de las actividades mencionadas anteriormente.

Imagen 1 logo de la app GCompris



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Gcompris-logo-square.png>

Imagen 2, pantalla de inicio

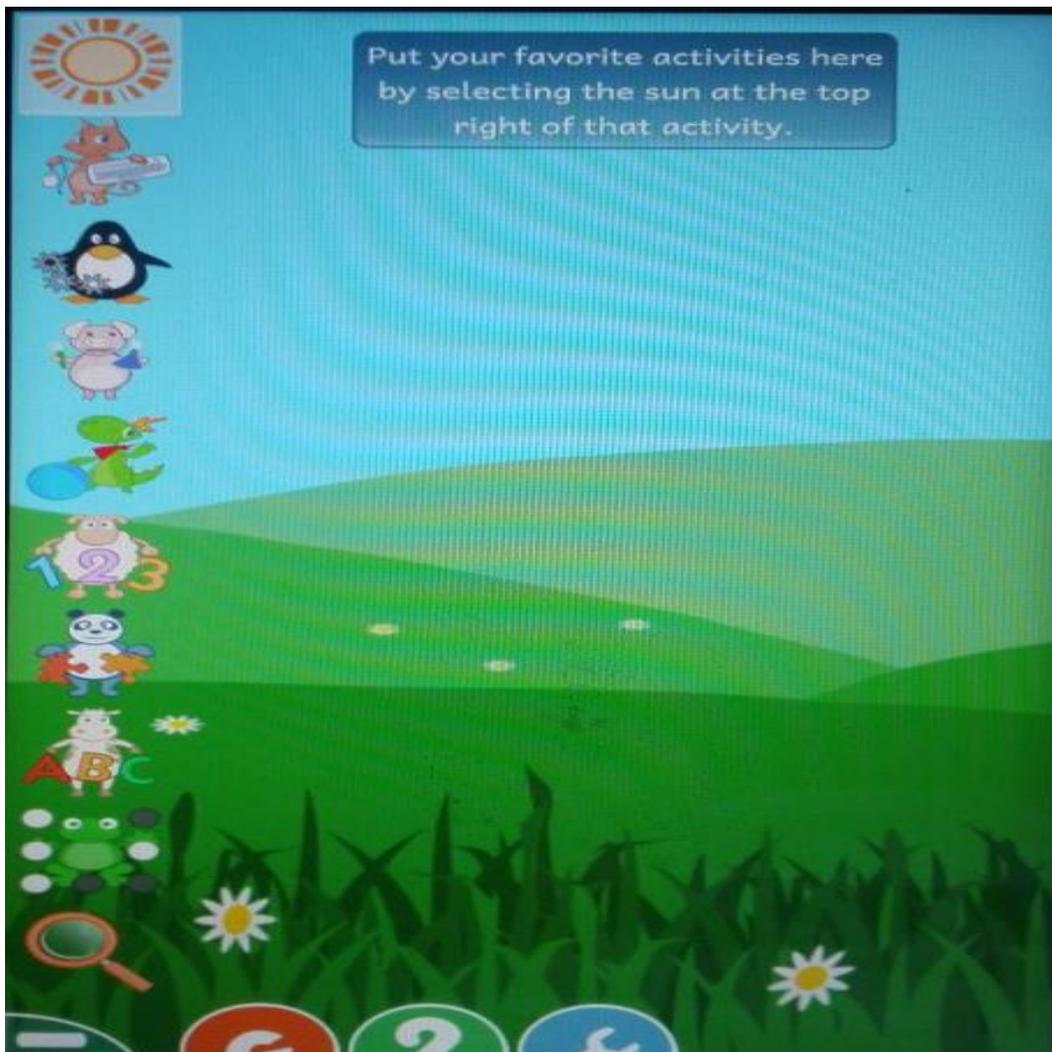


Imagen 3. Partes del cuerpo icono



Imagen 4. Actividad del cuerpo

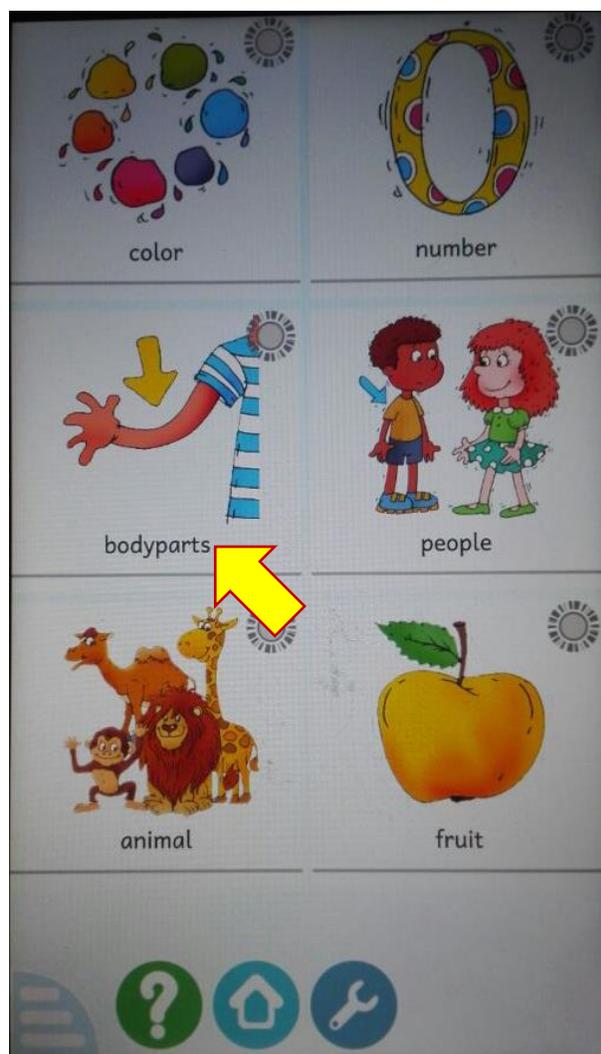
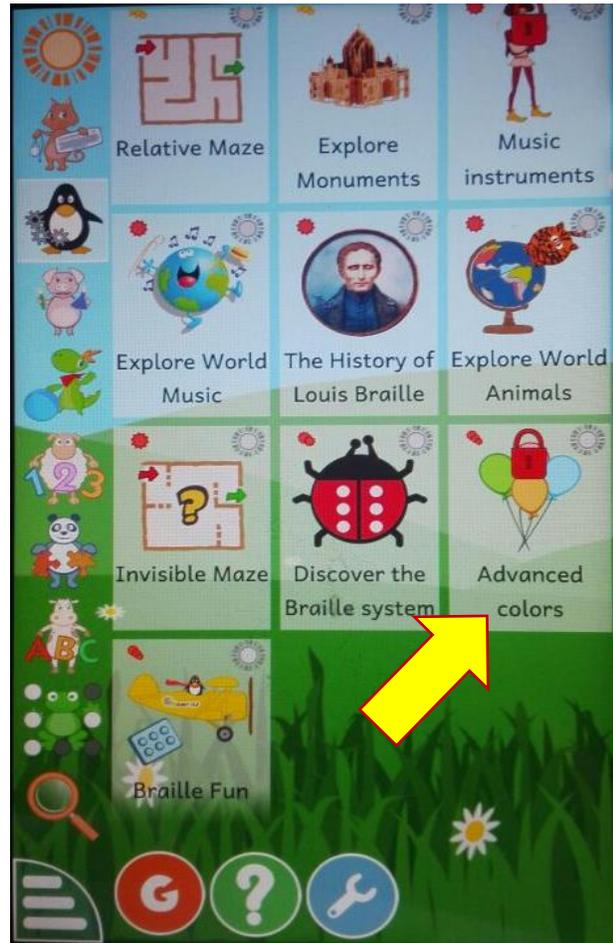


Imagen 5. Colores Básicos



Imagen 6. Colores Avanzados



## 6. Resultados

### 6.1 Diagnóstico del problema

Con el fin de establecer un diagnóstico frente a la problemática presentada, se realizó una encuesta a los estudiantes seleccionados, que contenía una serie de preguntas (siete) en las cuales se reflejaron algunas falencias pero también el interés por parte de los educandos de conocer esta app educativa en el desarrollo de la clase de inglés, las preguntas estaban enfocadas hacia las TIC, aplicaciones educativas y el uso de las mismas.

Al obtener los resultados de este sondeo de la pregunta ¿Sabes qué son las apps educativas? se encontró que siete de ocho estudiantes no tenían un conocimiento sobre que son las app educativas por ende, tampoco habían hecho uso de ellas en el desarrollo de las diferentes clases, por otro lado frente a la pregunta ¿te gustaría que parte de la clase de inglés se realizara en la sala de sistemas? Ocho de ocho educandos respondieron positivamente, lo cual indica que esta herramienta es atractiva para los estudiante sirviendo como motivación para el aprendizaje (González, 2016), otra de las preguntas abordadas en la encuesta fue ¿Te gustaría aprender inglés por medio de juegos digitales? Ocho de ocho estudiantes respondieron a la pregunta de forma positiva demostrando una vez más que los juegos digitales llaman la atención de los educandos, como los que ofrece la aplicación *GCompris* (Stallman , 2016). Al observar estos resultados, y basadas en lo evidenciado, se reconoció la realidad frente al manejo de estas herramientas tecnológicas por parte de los ocho alumnos y tres docentes del colegio Sorrento I.E.D; y es que a pesar de que están dotados con los recursos, no se les está dando la utilidad para la cual fueron diseñadas; para ser un apoyo en el proceso de la enseñanza.

En las intervenciones realizadas, los educandos desde la primera sesión se mostraron entusiasmados con la idea de trabajar en los computadores aun sin conocer la aplicación, lo cual no fue un problema para ellos ya que después de la explicación dada por las docentes en formación, rápidamente entendieron como usarla y dieron inicio a trabajar con ella según las indicaciones dadas, por otro lado, cuando terminaban la actividad propuesta exploraban la herramienta educativa en busca de más actividades para realizar, además en el siguiente encuentro, llegaban a comenta entre ellos las actividades que habían hecho en casa y hasta donde habían avanzado, creando así un mini reto de aprendizaje entre los educandos.

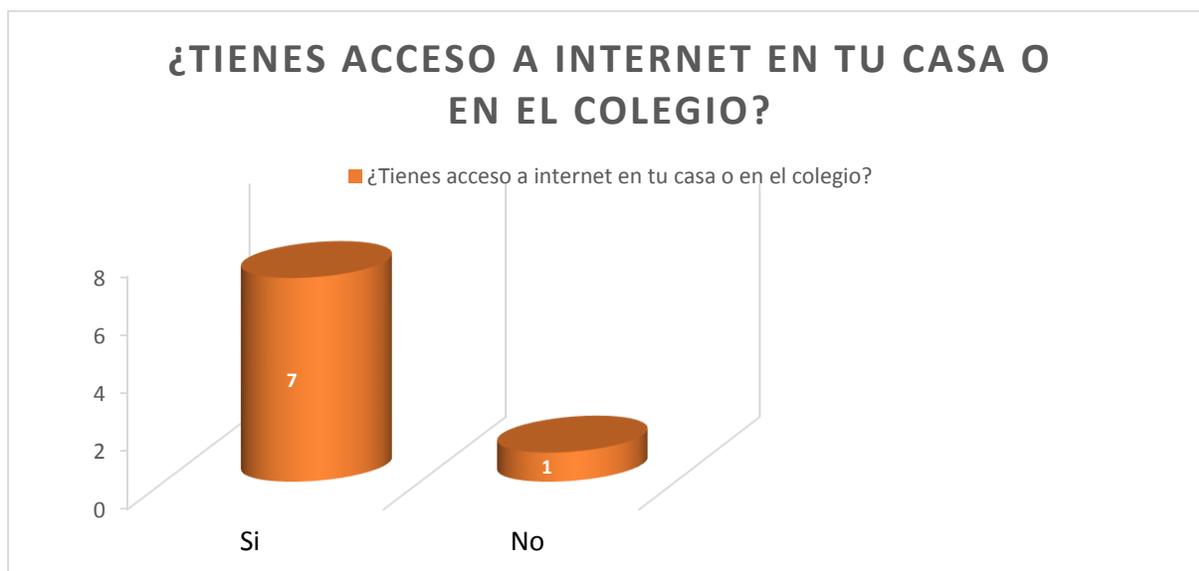
Para la última intervención y con el fin de establecer lo aprendido con las actividades propuestas (colores y partes del cuerpo) en el área de inglés listening mediante la aplicación GCompris, se planteó un concurso entre los ocho estudiantes para observar que tanto habían afianzado su escucha en los temas propuestos, para iniciar se hizo una lista en el tablero con el nombre de cada concursante la idea era acumular puntos para ser el ganador y demostrar lo aprendido, seguido de esto, se reproducían los audios y por orden se iba preguntando que decía el audio, si la respuesta era correcta obtenía puntos de lo contrario tenía que esperar a la próxima ronda. Al final el juego, se realizó la sumatoria de cada uno para así determinar un ganador y también un análisis del alcance que había tenido lo enseñado por medio de la app. Durante la actividad se pudo constatar que los estudiantes habían mejorado notoriamente en los temas que se trabajaron desde el inicio, pues todos obtuvieron puntos positivos y participaban con más seguridad.

Los resultados de estas encuestas se presentan por medio de las siguientes gráficas en las cuales se puede evidenciar las respuestas de los educandos y un análisis de las entrevistas que se les realizó a las docentes titulares de grado segundo.



**Tabla 2 diagnóstico del problema.**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Tienes acceso a internet en tu casa o en el colegio?	7	1

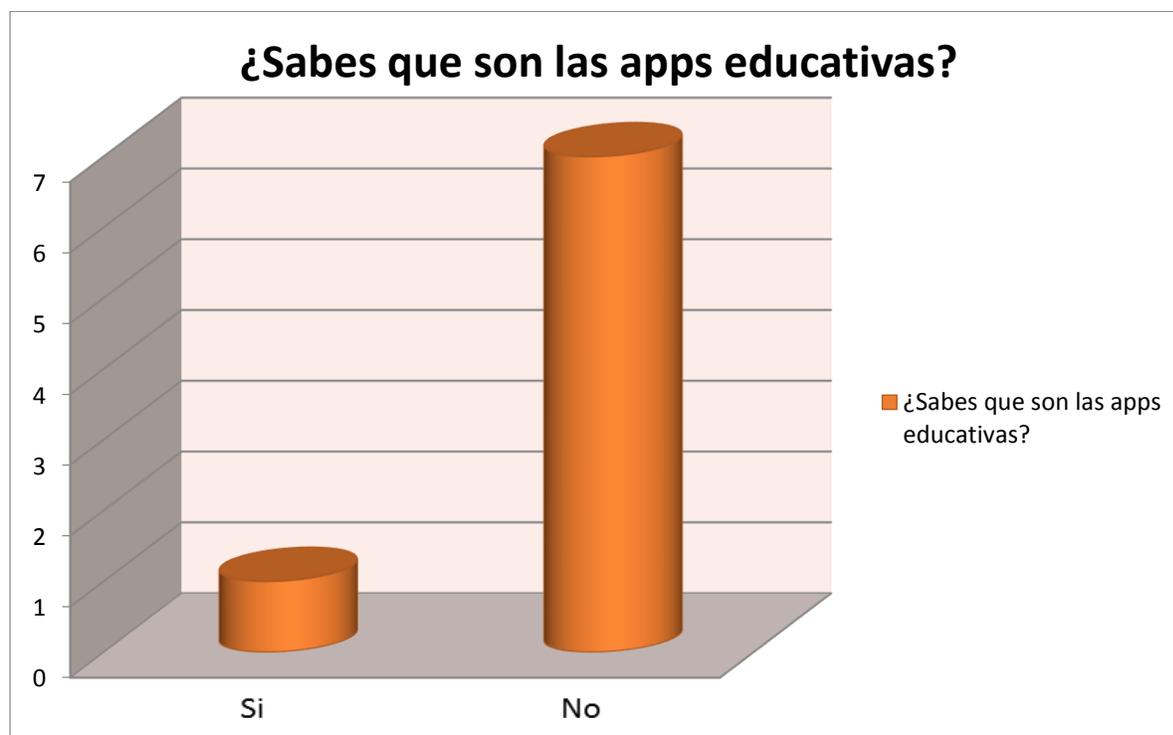


**Gráfica 1**

Se puede evidenciar que siete de los estudiantes encuestados tienen acceso a internet y solo un 1de los encuestados no lo tienen, por lo tanto se puede decir que la mayoría no tendría esta limitante para la descarga y uso de la app educativa.

**Tabla 3 diagnóstico del problema**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Sabes qué son las apps educativas?	1	7

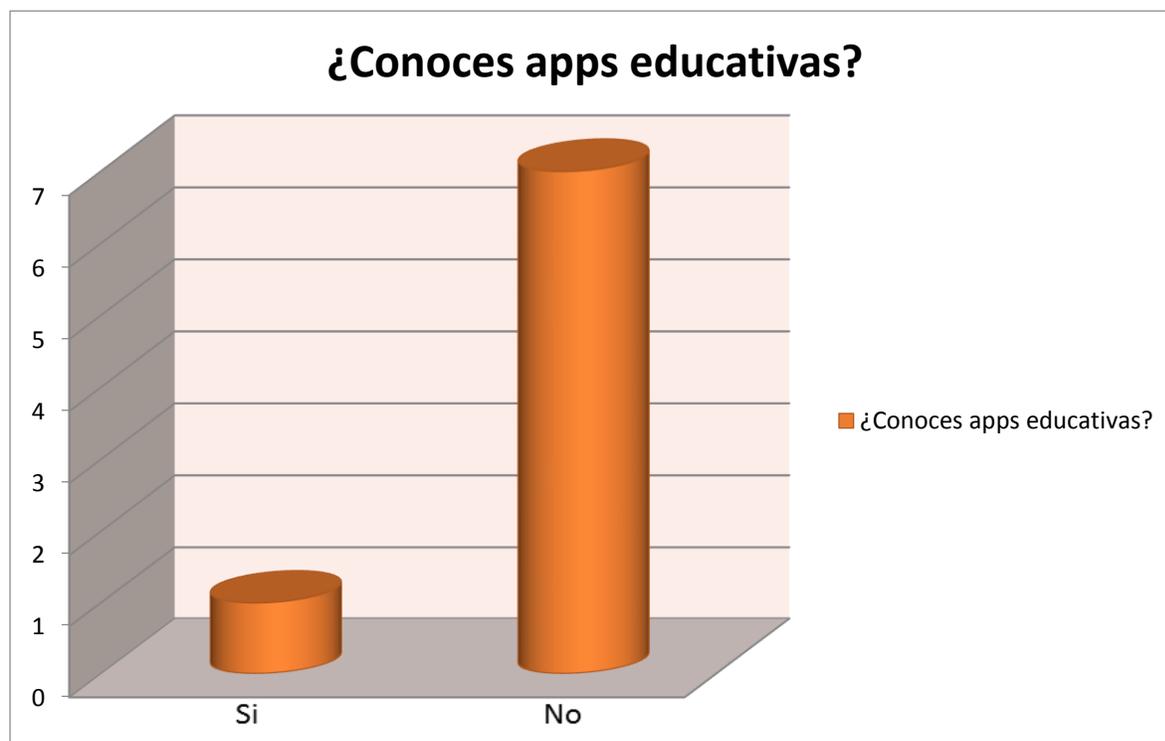


**Grafica 2**

Con este resultado se evidencia un desconocimiento de lo que son las apps educativas en la mayoría de los encuestados con un resultado de siete estudiantes por el no y solo uno dice tener el conocimiento, por lo tanto se concluye que la mayor parte de los educandos no saben que son las apps educativas.

**Tabla 4 diagnóstico del problema**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Conoces apps educativas?	1	7



**Grafica 3**

Se observa al igual que en la anterior respuesta siete alumnos indicando el desconocimiento de alguna app educativa y solo uno de ellos dicen conocerla. Por ello se concluye que los estudiantes encuestados en su mayoría desconocen las diferentes apps educativas.

**Tabla 5 diagnóstico del problema**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Crees que los juegos que descargas en el computador o Tablet aportan a tu aprendizaje?	4	4

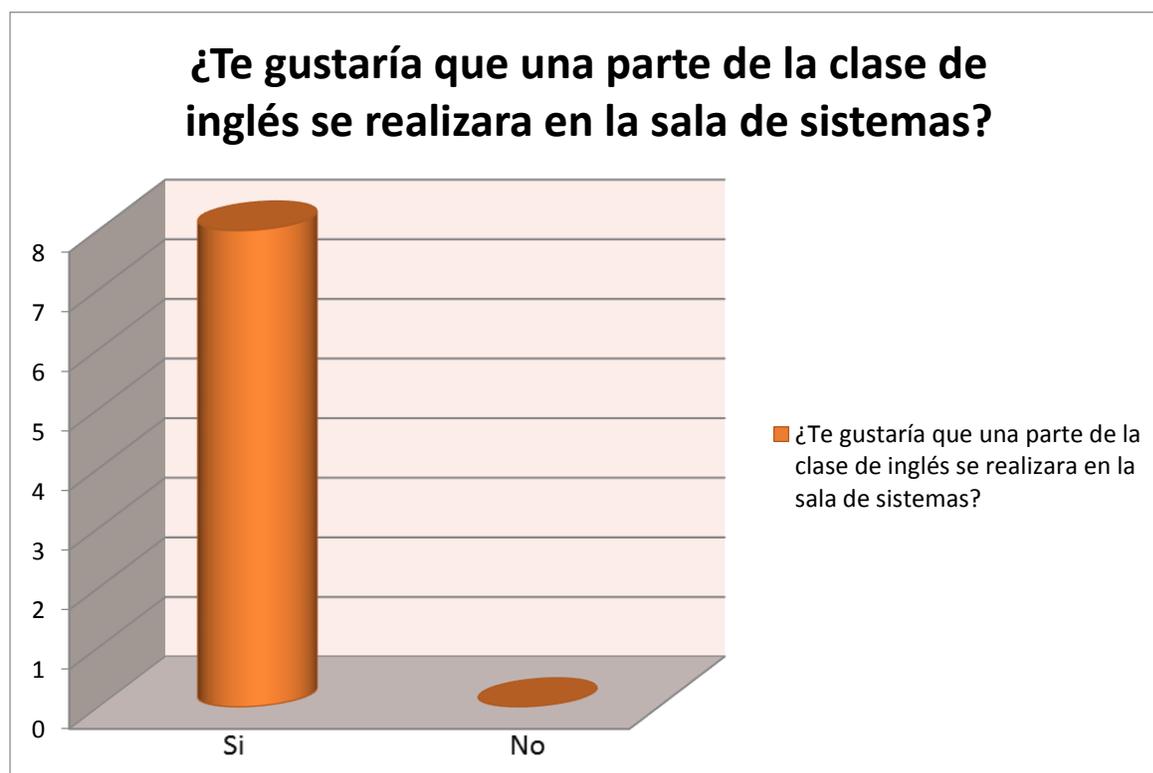


**Gráfica 4**

La siguiente gráfica establece en sus datos que cuatro niños piensan que si les aporta en su aprendizaje y cuatro no creen que esto sea así, mostrando de esta manera que los estudiantes encuestados en este punto, cuando se habla de juegos al parecer piensan en este como una alternativa de aprendizaje.

**Tabla 6 diagnóstico del problema**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Te gustaría que una parte de la clase de inglés se realizara en la sala de sistemas?	8	0

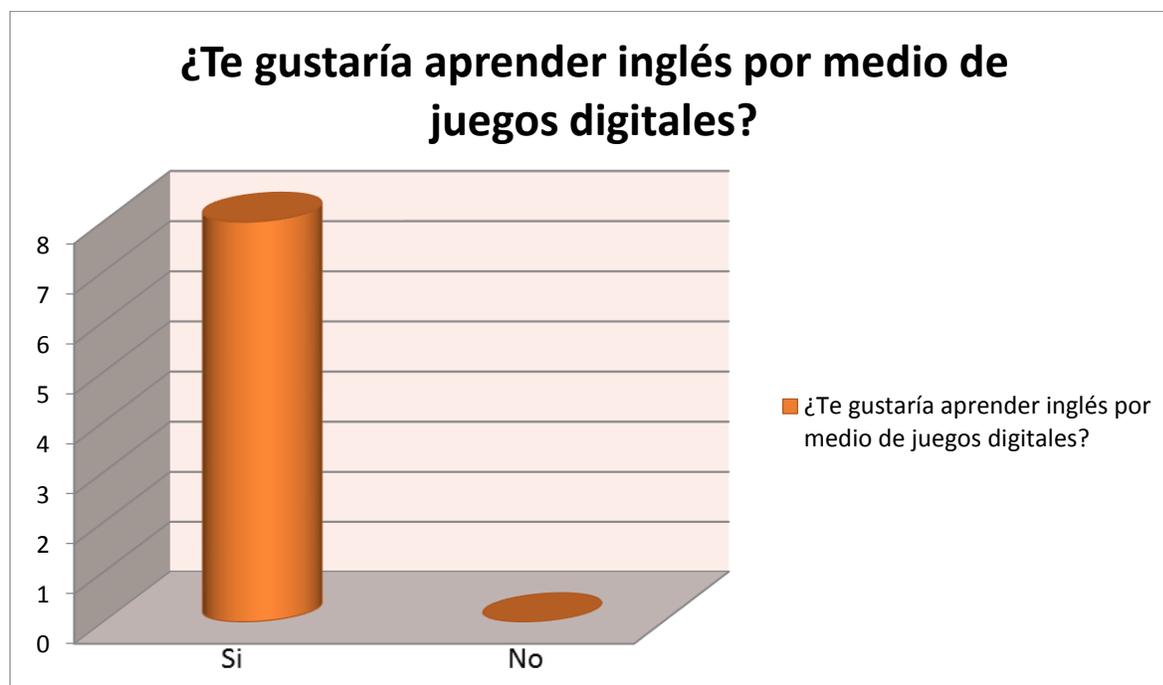


**Grafica 5**

Se puede decir según la gráfica que los estudiantes en su totalidad ocho muestran interés por aprender inglés por medio de aplicaciones educativas encontradas en la sala de sistemas del colegio.

**Tabla 7 diagnóstico del problema.**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Te gustaría aprender inglés por medio de juegos digitales?	8	0

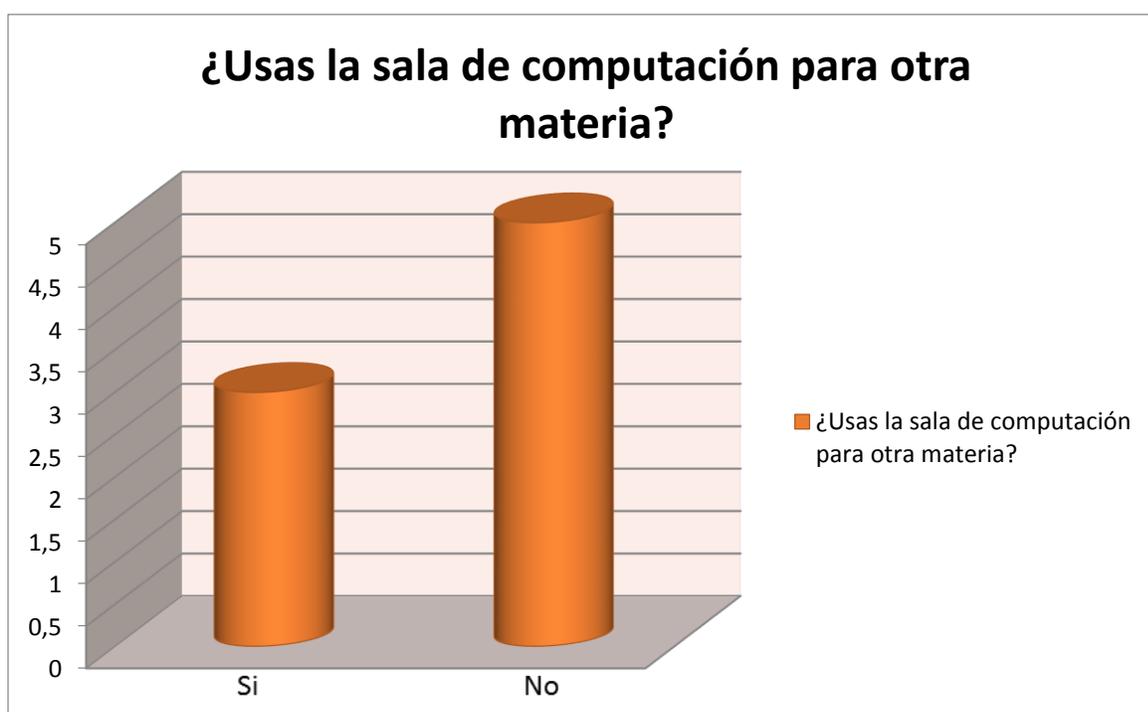


**Gráfica 6**

Según la gráfica seis, la totalidad de los encuestados les gustaría hacer uso de los juegos digitales para aprender inglés. Por ello se concluye que esta herramienta puede ser útil para el docente y el educando en el desarrollo de la clase, brindando así una nueva alternativa de aprendizaje y motivación.

**Tabla 8 diagnóstico del problema.**

Preguntas estudiantes	Si	No
¿Usas la sala de computación para otra materia?	3	5



**Grafica 7**

Según los datos obtenidos en esta pregunta, cinco de los estudiantes encuestados indicaron que no habían ido a la sala de sistemas para recibir otra clase aparte de la de sistemas y tres de ellos que indica que si lo hicieron en algún momento. Por lo tanto, se concluye que la mayoría de los docentes no usan la sala de sistemas como una posible herramienta de enseñanza.

## Entrevistas a docentes

En este apartado se hará el análisis de las entrevistas realizadas a las docentes, el presente análisis se va a realizar de forma global en donde se pretende dar respuesta a la categoría de TIC, Apps educativas, por medio de las respuestas de los estudiantes. Con este análisis se obtendrá el conocimiento de los docentes sobre las apps y se dará respuesta al segundo objetivo del presente trabajo, teniendo como referencia a autores mencionados en el marco teórico.

**Tabla 9**

<b>Docentes</b> <b>Preguntas</b>	<b>Docentes 1</b> <b>Grado 204</b>	<b>Docente 2</b> <b>Grado 205</b>	<b>Docente 3</b> <b>Grado 206</b>
<b>1.</b> ¿Qué sabe acerca de las apps educativas?	Son recursos tecnológicos para apoyar los procesos educativos.	Aplicaciones utilizadas para realizar actividades educativas.	Aplicaciones que se manejan para quienes tengan acceso a internet.
<b>2.</b> ¿De qué manera la tecnología le ha aportado al desarrollo de sus clases?	Por el momento poco, ya que no ha sido posible acceder a estos recursos tecnológicos con los estudiantes. Hago uso de recursos como generadores de sopas de letras, crucigramas, sumas, etc. Descargo recursos para imprimir y multicopiar.	Aportan por medio de material didáctico el cual puedo imprimir y utilizar en las clases.	Ampliando y aclarando conocimientos.
<b>3.</b> ¿En su experiencia	Por el momento utilizo los	Poco, puesto que sala de sistemas	Poca ya que los equipos en el colegio

como docente con qué frecuencia vincula las apps educativas como herramienta pedagógica?	recursos que se pueden imprimir.	permanece ocupada y el acceso esta es difícil en muchas ocasiones no están las llaves.	son insuficientes y viven dañados.
4. ¿Qué beneficios creen que le traería a sus estudiantes la implementación de las apps educativas?	Para los estudiantes es muy beneficioso, ya que nos encontramos en la era de la tecnología, y se ahorran esfuerzos con su uso.	Es de gran beneficio ya que los estudiantes pueden contar con una herramienta que se puede adaptar a sus necesidades.	Aprehensión del conocimiento de una forma lúdica.
5. ¿Cree que en la era tecnológica en la que estamos es importante que estas sean parte de las clases?	Sí, pues el acceso a información se facilita, los recursos son variados y algunos muy divertidos para los niños.	Si, los recursos que estas nos brindan, son llamativos para los niños.	Mucho.
6. ¿A cuántas capacitaciones secretaria de educación ha asistido para el manejo de las TIC?	A una.	A una.	Ninguna
7. ¿Cuántos de sus colegas tienen conocimiento acerca de las apps educativas?	La mayoría.	Varios.	Varios

De acuerdo con el cuadro anterior, se puede realizar el siguiente análisis, teniendo como referencia las categorías mencionadas anteriormente y autores mencionados en el marco teórico, en primer lugar se puede evidenciar que las docentes del Colegio Sorrento IED si tienen un conocimiento sobre que son las TIC, puesto que en sus respuestas indican que las TIC, les portan a sus clases ya que son utilizadas por las docentes, para buscar información, ampliar conocimiento y también las utilizan como un medio para realizar actividades que pueden imprimir para los estudiantes.

Con lo anterior, se puede decir que se tiene el conocimiento de lo que son las TIC, pero como indica (Fernandez, 2010) los docentes están dejando pasar la tecnología por un lado ya que continúan utilizando guías que se pueden descargar por internet, pero para los estudiantes estas pueden que no sean de su interés y la motivación en el aula se puede ir perdiendo, no se puede dejar de lado los factores externos al docente, como lo dicen en la entrevista, los computadores no son suficientes, están dañados, no siempre están las llaves de la sala de sistemas, entonces si se quiere hacer de la tecnología una herramienta de apoyo se tienen que contar con la participación y trabajo en equipo de las diferentes entidades que están dentro de las institución.

Otro punto que resalta en las entrevistas, es que las docentes si están de acuerdo, es que la tecnología debe ser parte de las clases, como lo justifican, la implementación de la tecnología facilita que los estudiantes puedan buscar información, los recursos que brindan las TIC son llamativos para los estudiantes, como lo indica (Fernandez, 2010) las TIC en educación permite el desarrollo de competencias en el conocimiento y manejo de la información. Como conclusión de esta primera categoría s se tiene el conocimiento de las TIC su importancia pero hace falta

compromiso por parte de la institución y docentes para lograr su implementación en el aula de clase.

En segundo lugar se realiza el análisis a partir del enfoque de las apps educativas, como el anterior se tendrá presente autores y la respuesta de las docentes durante la entrevista, según las respuestas de las docentes se puede evidenciar que dos de las docentes si tienen claridad sobre que son las apps educativas, estas a que hacen referencia, puesto que indican que son aplicaciones las cuales se pueden descargar y tienen acceso a ellas quienes tengan internet, una de las docentes no tiene claridad sobre que son las apps en su respuesta hace mención a estas como un medio para buscar material el cual se puede imprimir, como lo indica (Cobo & Moravec , Aprendizaje Invisible, 2011) las aplicaciones las podemos descargar en los diferentes equipos tecnológicos , en donde los estudiantes puedan acceder a programas que llaman su atención por su contenidos, sonidos, imágenes, colores, entre otras características.

Otro de los puntos relevante en la entrevista y en el cual las docentes están de acuerdo es de los beneficios que trae la implementación de las apps educativas dentro del aula de clase, se hace el reconocimiento de era tecnológica la cual cada vez está tomando más relevancia, en donde los estudiantes tendrían un beneficio el cual la implementación de las apps puede ser de ayuda para la aprehensión del conocimiento de forma lúdica y los docentes las pueden ir adaptando a las necesidades de los estudiantes las diferentes temáticas que brindan las apps educativas, según (Cobo , 2016), se tiene que crear un puente entre la tecnología y la educación para que estas se puedan unir y los beneficiados pueden ser los estudiantes y docentes ya que se estará trabajando de una forma innovadora en los diferentes temas curriculares de las instituciones. Esto como se mencionó en la primera categoría se puede lograr si se continua con una trabajo en equipo en donde

los docentes que tengan conocimientos de estas apps y se les facilite su implementación puedan ir involucrando a los colegas por medio de intercambio de información.

En conclusión con el análisis de las dos categorías se puede evidenciar que las docentes si tienen conocimientos sobre las TIC y APPS EDUCATIVAS, pero hace falta más compromiso por parte de ellas al ser partícipes de las capacitaciones que brinda la Secretaria de Educación las cuales se realizan con el fin de que los docentes obtengan la información necesaria en nuevas estrategias que está implementando la Secretaria de Educación, las cuales están encaminadas a buscar un educación de calidad.

## 7. Conclusiones

A continuación se presentan las conclusiones de la investigación *“Apps educativas como herramienta pedagógica para niños y niñas de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D”*

Con respecto al objetivo número uno, *“Determinar la percepción de los estudiantes de grado segundo hacia la utilidad del uso de la app GCompris en su aprendizaje de inglés con los estudiantes del Colegio Sorrento IED”*, este se cumplió ya que se evidenció que al implementar esta aplicación enfocada en listening dio una respuesta positiva la cual se demostró mediante el concurso realizado en el último encuentro, en donde los estudiantes daban respuesta inmediata al audio el cual indicaba una parte del cuerpo y un color. Por ende es importante que continúe con la implementación de la app *GCompris* en el desarrollo de las clases y se de paso a trabajar de forma intercalada la parte de listening, escritura y lectura en inglés ya que es una herramienta que llama la atención de los estudiantes por su contenido, ellos contarán con un incentivo para continuar con su aprendizaje de esta segunda lengua ya que hoy en día es muy importante.

Sobre el objetivo específico número dos, *“Analizar lo establecido por el Ministerio de Educación, en los estándares curriculares, a nivel formativo para la enseñanza del inglés en segundo de primaria”*, es de mencionar que el Ministerio de Educación Nacional plantea unos estándares los cuales pueden ser evaluados por medio de la aplicación, puesto que los estudiantes deben poner en práctica las palabras ya aprendidas en las clases con la docente titular, al momento de realizar las actividades y así el docente contará con nuevas alternativas para evaluar al educando de una forma dinámica y se podrán evidenciar lo aprendido según el nivel de dificultad que el estudiante desarrolle mediante las actividades de la aplicación.

El tercer objetivo específico, *“Sugerir la app GCompris como herramienta de apoyo en el desarrollo de la clase de inglés”*, se sugiere usar esta herramienta, ya que durante los encuentros realizados con los educandos se evidenció en primera medida, que existe un mejoramiento en la adquisición de la segunda lengua en listening, en segunda medida, los niños y niñas mostraron un gran entusiasmo en el desarrollo de las actividades contenidas por la app educativa logrando de esta manera que los estudiantes se motivaran a resolver los contenidos de la app, todo lo anterior surge de la presentación de una nueva alternativa para adquirir un conocimiento, de una forma diferente, más lúdica y participativa por parte del educando, además se debe tener presente que la aplicación propuesta no solo es útil en el área de inglés sino que también es aplicable a áreas tales como historia, matemáticas, escritura entre otras, asimismo se trabaja de manera implícita los procesos cognitivos básicos, que son de vital importancia en el aprendizaje, para finalizar, vale la pena resaltar la importancia de que los profesores sean una guía para el manejo de estas herramientas educativas para así obtener un óptimo resultado en la adquisición de los contenidos y también de la importancia de que los docentes cuenten con esta aplicación como apoyo para el desarrollo de sus clases.

El objetivo general, *“Describir la utilidad de la app GCompris en el desarrollo de las clases del área de inglés (listening) con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento IED”*, se cumple en razón puesto que la herramienta GCompris mostró ser útil en el desarrollo de la clase de inglés ya que los estudiantes como primera medida se motivaron a trabajar esta asignatura por medio de la variedad de actividades ofrecidas por la misma, cabe resaltar que esta app invitaba a la exploración de nuevas actividades o de mayor dificultad lo que generó un reto para cada estudiante proporcionando así un aprendizaje de los temas propuestos durante las intervenciones, además de lo anterior al implementar esta herramienta como apoyo para los estudiantes y docentes,

se pudo evidenciar una participación activa por parte del educando, es preciso aclarar que la aplicación educativa *GCompris* es una herramienta que requiere del docente para ser direccionada y así poder obtener resultados óptimos.

Finalmente la pregunta de investigación, *¿Cuál es la utilidad de la app GCompris en el desarrollo de las clases del área de inglés (listening) con los estudiantes de grado segundo del Colegio Sorrento IED?*, se resuelve ya que la aplicación *GCompris* tiene una utilidad en el proceso del aprendizaje de la materia inglés en el espacio de listening, ya que cuenta con diversas actividades las cuales se pueden utilizar como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza con los estudiantes del grado segundo pues son compatibles con la malla curricular que plantea el MEN, un ejemplo de estas son los juegos educativos que se pueden encontrar en la vaca ABC; con esta se puede abordar el estándar de seguir instrucciones para realizar las actividades, allí se identifican palabras nuevas y refuerza otras que ya maneja escuchando las instrucciones de la actividad en inglés, además cuentan con un apoyo visual las cuales son imágenes relacionadas a la instrucción, de esta manera se facilita más entender la instrucción y aprender nuevo vocabulario según la actividad que se esté realizando, como se ha mencionado se encuentran diversas actividades que ayudan a que el estudiante optimice su conocimiento de una forma lúdica y ellos pueden continuar con el aprendizaje desde sus casas ya que pueden descargar esta app y así continuar con los refuerzos desde el hogar.

## 8. Recomendaciones

Se le recomienda a las docentes del colegio Sorrento, asistir a las capacitaciones que brinda la Secretaria de Educación, ya que estas son importantes puesto que brindan estrategias las cuales los docentes pueden poner en práctica en el aula de clase por medio de tecnología y así o se estará dejando pasar esta oportunidad de innovar dentro del aula de clase y realizar un trabajo en equipo entre docente y estudiante.

Se sugiere continuar trabajando con la app *GCompris*, ya que esta aplicación cuenta con diversas actividades en las que los educandos pueden continuar con el afianzamiento de su aprendizaje de forma lúdica.

Para finalizar durante las intervenciones se trabajó con una segunda app la cual los estudiantes podían trabajar desde sus casas, esta app se llama “Inglés para niños juegos gratis (ABC INGLÉS)”, la cual pueden descargar gratis y jugar junto con las padres de familia, esta aplicación se pueden encontrar diferentes actividades que los estudiantes pueden ir realizando según el grado escolar en que se encuentren, al igual que la aplicación *GCompris* está enfocada hacia la parte de escritura, escritura y lectura.

## Referencias

- Altablero . (Diciembre de 2005). *Bases para una nación bilingue y competitiva* . Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>
- Cobo , C. (2016). *La Innovacion Pendiente . Reflexiones (y Provocaciones) sobre educacion, tecnologia y conocimiento*. Sudamericana Uruguay S.A.
- Cobo , C., & Moravec , J. (2011). *Aprendizaje Invisible*. Recuperado el Julio de 2016, de <http://www.ateneodelainfancia.org.ar/uploads/AprendizajeInvisible.pdf>
- Constitución Política de Colombia. (1991 ). *Artículo 67* . Obtenido de <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>
- Fernandez, F. I. (2010). *LAS TICS EN EL AMBITO EDUCATIVO*. Obtenido de [http://www.eduinnova.es/abril2010/tic\\_educativo.pdf](http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf)
- García , M., Martínez , C., Martín , N., & Sánchez , L. (s.f). *La Entrevista*. Obtenido de [https://uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/Met\\_Inves\\_Avan/Presentaciones/Entrevista\\_\(trabajo\).pdf](https://uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entrevista_(trabajo).pdf)
- García Sevilla, J. (s.f). *Introducción a la Estimulación Cognitiva* . Obtenido de <http://ocw.um.es/cc.-de-la-salud/estimulacion-cognitiva/material-de-clase-1/tema-1-texto.pdf>
- Giet , T. (s.f). *GCompris* . Obtenido de <http://gcompris.net/index-es.html>
- Giet, T. (s.f). *Gcompris*. Recuperado el Mayo de 2017 , de <http://gcompris.net/index-es.html>
- Gómez , L., & Marcedo , J. (2010). Importncia de las TIC en la Educación Básica Regular. *Tecnología de la información*, 211. Obtenido de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/viewFile/4776/3850>

González, A. (2016). atributos pedagogicos que debe tener una app educativa. *educacion y cultura AZ*.

Obtenido de <http://www.educacionyculturaaz.com/analisis/atributos-pedagogicos-que-debe-tener-una-app-educativa>

Hernández , M., Garcia , S., Abejón , N., & Rodriguez , M. (s.f). *Métodos de investigación*. Obtenido de

Estudio de encuestas:  
[https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/ENCUESTA\\_Trabajo.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf)

Lickilder, J. (2002). *Historia de Internet*. Obtenido de

[http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1239136955718\\_1163871558\\_10281/historia%20internet.pdf](http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1239136955718_1163871558_10281/historia%20internet.pdf)

Lugo , M. T., & Kelly , V. (2010). Tecnologia en educion ¿politicas para la innovación? *Tecnologia en*

*educion ¿politicas para la innovación?* Obtenido de  
[http://www.udelas.ac.pa/biblioteca/librospdf/Documento\\_Tecnologia\\_en\\_educ\\_Lugo\\_Kelly.pdf](http://www.udelas.ac.pa/biblioteca/librospdf/Documento_Tecnologia_en_educ_Lugo_Kelly.pdf)

Lupón , M., & Torrents, A. (s.f). *Procesos Cognitivos Básicos* . Obtenido de

[http://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54662/tema\\_4.\\_\\_procesos\\_cognitivos\\_basicos-5313.pdf](http://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54662/tema_4.__procesos_cognitivos_basicos-5313.pdf)

Ministerio de Educación. (11 de septiembre de 1997). *decreto 2247 de 1997*. Recuperado el septiembre

de 2016 , de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación. (1984 de Abril de 24). *Decreto numero 1002 de 1984*. Recuperado el septiembre

de 2016, de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-103663\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-103663_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional . (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*.

Obtenido de [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264\\_recurso\\_tic.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (8 de Febrero de 1994). *Ley 115 de 1994*. Obtenido de

[http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Mallas de aprendizaje de ingles para transición a quinto de primaria*. Obtenido de [http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/dbacurriculo/cartillas\\_mallas\\_aprendizaje/Mallas%20de%20Aprendizaje.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/dbacurriculo/cartillas_mallas_aprendizaje/Mallas%20de%20Aprendizaje.pdf)

Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia. (s.f). *Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia*. Obtenido de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-132560\\_recurso\\_pdf\\_programa\\_nacional\\_bilinguismo.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (OCTUBRE de 2005). *Altablero N°37*. Ministerio de Educación Nacional . Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97500.html>

Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación. (30 de Julio de 2009). *Ley 1341 de 2009*. Recuperado el octubre de 2016, de [http://www.mintic.gov.co/portal/604/articulos-3707\\_documento.pdf](http://www.mintic.gov.co/portal/604/articulos-3707_documento.pdf)

Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación. (9 de Junio de 2015). *Ley 1753 de 2015* . Recuperado el Octubre de 2016, de [http://www.mintic.gov.co/portal/604/articulos-15015\\_documento.pdf](http://www.mintic.gov.co/portal/604/articulos-15015_documento.pdf)

Sampieri , R., Fernández , C., & Baptista , P. (2003). *Metodología de la investigacion*. Recuperado el Mayo de 2017, de <https://es.scribd.com/doc/38757804/Metodologia-de-La-Investigacion-Hernandez-Fernandez-Batista-4ta-Edicion>

Sampieri , R., Fernández , C., & Baptista , P. (2004). *Metodología de la investigación*. (M.-H. Interamericana, Ed.) Recuperado el Mayo de 2017, de <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38911499/Sampieri.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1493775122&Signature=UXpA8RvTECEGNq48%2Fg%2FtHVMvOXo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSampieri.pdf>

Sampieri , R., Fernández , C., & Baptista , P. (2015). *Metodología de la Investgación 6° Edición*.

Stallman , R. (28 de 12 de 2016). Richard Stallman, el mesías del software libre. (M. Ruiz de Arbol , Entrevistador) Obtenido de <http://one.lavanguardia.com/richard-stallman-el-mesias-del-software-libre/>

## **Anexos**

**Fundación Universitaria los Libertadores**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Uso de las apps educativas**

**Entrevista Docente**

1. ¿Qué sabe acerca de las apps educativas?

2. ¿De qué manera la tecnología le ha aportado al desarrollo de sus clases?
3. ¿En su experiencia como docente con qué frecuencia vincula las apps educativas como herramienta pedagógica?
4. ¿Qué beneficios creen que le traería a sus estudiantes la implementación de las apps educativas?
5. ¿Cree que en la era tecnológica en la que estamos es importante que estas sean parte de las clases?
6. ¿A cuántas capacitaciones de la Secretaria de Educación ha asistido para el manejo de las TIC?
7. ¿Cuántos de sus colegas tienen conocimiento acerca de las apps educativas?

**Fundación Universitaria los Libertadores**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Uso de las apps educativas**

**Encuesta estudiantes**

1. ¿Tienes acceso a internet en tu casa o en el colegio?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

2. ¿Sabes que son las apps educativas?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

3. ¿Conoces apps educativas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

4. ¿Crees que los juegos que descargas en el computador o Tablet aportan a tu aprendizaje?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

5. ¿Te gustaría que una parte de la clase de inglés se realizara en la sala de sistemas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

6. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de juegos digitales?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

7. ¿Usas la sala de computación para otra materia?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

### **Diagnóstico del problema**

## Fundación universitaria los libertadores

## Licenciatura en pedagogía infantil

## Uso de las apps educativas

## Encuesta estudiantes

Nombre: Samuel Javier Saenz Martines

1. Tienes acceso a internet en tu casa o en el colegio

Sí  No 

2. ¿sabes que son las apps educativas?

Sí  No 

3. ¿Conoces apps educativas?

Sí  No 

4. Crees que los juegos que descargas en el computador o Tablet aportan a tu aprendizaje.

Sí  No 

5. Te gustaría que una parte de la clase de inglés se realizara en la sala de sistemas.

Sí  No 

6. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de juegos digitales?

Sí  No 

7. ¿usas la sala de computación para otra materia?

Sí  No