

**EL LIBRO DIGITAL COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA UTILIZANDO LA
HERRAMIENTA NEOBOOK PARA FORTALECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
GRADO SÉPTIMO (7) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL HATO” DEL
MUNICIPIO DE SAN CARLOS - CÓRDOBA**

**MAGNOLIA BEATRIZ CASTILLO ARGUMEDO
SANDRA MILENA MARTÍNEZ CASTILLO
SANDRA PIEDAD PETRO FALÓN**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
CERETÉ - CÓRDOBA
2014**

**EL LIBRO DIGITAL COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA UTILIZANDO LA
HERRAMIENTA NEOBOOK PARA FORTALECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
GRADO SÉPTIMO (7) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL HATO” DEL
MUNICIPIO DE SAN CARLOS - CÓRDOBA**

**MAGNOLIA BEATRIZ CASTILLO ARGUMEDO
SANDRA MILENA MARTÍNEZ CASTILLO
SANDRA PIEDAD PETRO FALÓN**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
Especialista en Informática y Multimedia en Educación.**

Asesores:

**LUZ MARINA CUERVO GAMBOA
Máster en TIC Aplicadas a la educación**

**JUAN CARLOS SERNA LÓPEZ
Máster en TIC Aplicadas a la educación**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
CERETÉ – CÓRDOBA
2014**

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

Ciudad. Fecha.

DEDICATORIA

Gracias Dios por ser mi guía en este nuevo logro, a mi esposo Donis y a mi preciada hija Alisha por regalarme su tiempo, y a mi padre que desde el cielo se siente orgulloso de su hija.

Magnolia Castillo Argumedo

A Dios por permitir lograr un objetivo más en mi vida, a los tutores que acompañaron este propósito por la sabiduría con que nos guiaron, a todos mis compañeros de clase por cada una de las enseñanzas y afectos que sembraron en mi, muy especialmente a mis compañeras de grupo Sandra y Magnolia infinitas gracias por su apoyo y comprensión para lograr nuestra meta, sin ustedes no habría sido posible y a todos los que con paciencia comprendieron lo importante que esto era para mí.

Sandra Martínez Castillo

Quiero agradecer a Dios, a quien le debo todo lo que soy y por darme la oportunidad de alcanzar una meta más en mi vida.
A mis hijos por el tiempo tan valioso que me han regalado.
A mi esposo por su cariño y apoyo en el transcurso de este objetivo.

Sandra Petro Falón

AGRADECIMIENTOS

Nuestros más infinitos agradecimientos:

A Dios por iluminarnos y acompañarnos siempre y permitirnos alcanzar una meta más en nuestra formación como docentes y como profesionales.

A nuestros asesores: Luz Marina Cuervo Gamboa y Juan Carlos Serna López, por sus valiosos aportes y anotaciones certeras.

A los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato por su colaboración y entusiasmo en todas las actividades realizadas.

Al rector y docentes de la Institución Educativa El Hato por su colaboración.

A cada uno de los tutores de la especialización Informática y Multimedia en Educación del grupo Cereté 1 por todos los aportes y conocimientos compartidos.

A los compañeros de la especialización por su colaboración.

Magnolia Castillo, Sandra Martínez y Sandra Petro

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN.....	16
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.3 ANTECEDENTES.....	19
1.3.1 Antecedentes Internacionales.	19
1.3.2 Antecedentes nacionales.	20
1.3.3 Antecedentes Locales	20
2. JUSTIFICACIÓN	21
3. OBJETIVOS	23
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
4. MARCO REFERENCIAL.....	24
4.1 MARCO CONTEXTUAL	24
4.2 MARCO LEGAL.....	25
4.3 MARCO CONCEPTUAL.....	26
4.4 MARCO TEÓRICO	30
4.4.1 Las TIC.....	30
4.4.2 Aprendizaje de una segunda lengua.	30
4.4.3 El libro electrónico interactivo.....	32

4.4.4	Modelo pedagógico cognitivo social	33
4.4.5	Mediación pedagógica.....	33
4.4.6	Interactividad	34
5.	DISEÑO METODOLÓGICO	36
5.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	36
5.2	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	37
5.3	INSTRUMENTOS	37
5.3.1	Encuesta a estudiantes	38
5.3.2	Observación de clase	39
5.3.3	Inventario de materiales didácticos para el desarrollo de las clases de inglés.....	40
5.4	ANÁLISIS DE RESULTADOS	40
5.5	DIAGNÓSTICO.....	54
6.	PROPUESTA	56
6.1	TÍTULO	56
6.2	DESCRIPCIÓN.....	56
6.3	JUSTIFICACIÓN.....	58
6.4	OBJETIVOS	59
6.4.1	Objetivo general	59
6.4.2	Objetivos específicos.....	59
6.5	BENEFICIARIOS	59
6.6	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES (CRONOGRAMA).....	60
6.7	CONTENIDOS.....	60
6.8	RECURSOS (HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.)	66

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	66
7. CONCLUSIONES.....	68
8. RECOMENDACIONES	70
BIBLIOGRAFÍA.....	71

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Manifestación de gustos por el idioma inglés.....	40
Tabla 2. Estudiantes que cuentan con su propio texto guía de inglés	41
Tabla 3. Uso de aplicaciones informáticas para el aprendizaje del inglés	42
Tabla 4. Formas de trabajar en las clases de inglés.....	43
Tabla 5. Formas Gustos de los estudiantes para trabajar las clases de inglés	44
Tabla 6. Facilidad para trabajar un tema de inglés en el computador.....	45
Tabla 7. Actitud asumida por los estudiantes frente a una clase de inglés	45
Tabla 8. Forma más fácil para aprender las habilidades del idioma inglés	46
Tabla 9. Participación en el desarrollo de las clases de inglés.	47
Tabla 10. Entrega de actividades asignadas en las clases de inglés	48
Tabla 11. Nivel de motivación de los estudiantes	49
Tabla 12. Uso de materiales didácticos	50
Tabla 13. Frecuencia de uso de materiales didácticos en las clases de inglés	51
Tabla 14. Nivel de participación de los estudiantes	52
Tabla 15. Nivel de comprensión de los estudiantes.....	53
Tabla 16. Desarrollo y entrega de actividades	53

LISTA DE GRÁFICOS

	pág.
Gráfico 1. Manifestación de gustos por el idioma inglés	41
Gráfico 2. Estudiantes que cuentan con su propio texto guía de inglés.....	41
Gráfico 3. Uso de aplicaciones informática para el aprendizaje del inglés	42
Gráfico 4. Formas de trabajar en las clases de inglés	43
Gráfico 5. Gustos de los estudiantes para trabajar las clases de inglés	44
Gráfico 6. Facilidad para trabajar un tema de inglés en el computador.....	45
Gráfico 7. Actitud asumida por los estudiantes frente a una clase de inglés	46
Gráfico 8. Forma más fácil para aprender las habilidades del idioma inglés	47
Gráfico 9. Participación en el desarrollo de las clases de inglés.....	48
Gráfico 10. Entrega de actividades asignadas en las clases de inglés.....	49
Gráfico 11. Nivel de motivación de los estudiantes.....	50
Gráfico 12. Uso de materiales didácticos.....	50
Gráfico 13. Frecuencia de uso de materiales didácticos en las clases de inglés...	51
Gráfico 14. Nivel de participación de los estudiantes.....	52
Gráfico 15. Nivel de comprensión de los estudiantes	53
Gráfico 16. Desarrollo y entrega de actividades	54

LISTA DE IMÁGENES

	pág.
Imagen 1. Botón siguiente	57
Imagen 2. Botón atrás.....	57
Imagen 3. Botón inicio	57
Imagen 4. Botón de salida	57
Imagen 5. Botón Result	58
Imagen 6. Botón gramática.....	58
Imagen 7. Archivo ejecutable del libro digital.....	58
Imagen 8. Carátula del libro	61
Imagen 9. Página de Introducción	61
Imagen 10. Página de contenido	62
Imagen 11. Página de inicio a la primera unidad del libro.....	62
Imagen 12. Página de desarrollo de tema	63
Imagen 13. Página de actividades	63
Imagen 14. Página de resultados evaluativos	64
Imagen 15. Página con contenido de audio y video.....	64
Imagen 16. Página de seleccionar opciones	65
Imagen 17. Página de arrastrar objetos.....	65

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta a estudiantes	74
Anexo B. Observación de clases	76
Anexo C. Inventario de materiales didácticos	78

GLOSARIO

APATÍA: es una condición de desinterés y falta de motivación o entusiasmo en que se encuentra una persona, y que se refleja en la indiferencia ante cualquier situación que se le plantea.

APLICACIONES: es una clase de programa informático creado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajo.

ASIGNATURA: obedece a las materias que hacen parte de un plan de estudios organizado.

AUTOEVALUACIONES: método que consiste en dar valor uno mismo a la propia capacidad que se tiene para determinada actividad, permite conocer las fortalezas y debilidades frente a lo que se lleva a cabo.

BILINGÜISMO: uso habitual de dos lenguas por parte de un individuo o un grupo de individuos en una comunidad de hablantes.

CORREGIMIENTO: en nuestro país, es la subdivisión que se da al área rural de los municipios, la cual corresponde a un núcleo de población y sus alrededores pero sin alcanzar la categoría de municipio.

DISPOSITIVO: es un mecanismo creado para realizar determinadas funciones y lograr un objetivo; en computación e informática este término es utilizado para nombrar a los periféricos y otros sistemas que hacen parte de las computadoras.

DINÁMICA: factor capaz de producir cambios a un sistema. También hace referencia a la participación, comunicación y cooperación para trabajar en grupo.

FORTALECIMIENTO: búsqueda de un óptimo rendimiento facilitando los procesos para un eficiente manejo de conductas y aprendizajes.

HABILIDAD: es el talento que se tiene para lograr una tarea o cualquier actividad de manera fácil y correcta.

HERRAMIENTA: elemento que se utiliza para desempeñar un trabajo determinado. En informática son programas y aplicaciones que cumplen diferentes funciones entre las que está facilitar el trabajo y tener buen uso de los recursos.

INTERACTUAR: capacidad para relacionarse con otra persona o con un ordenador. Las personas también interactúan con el mundo que los rodea y depende de cómo lo haga el poder adaptarse y responder acertadamente a las metas esperadas.

MEDIACIÓN: es una acción organizada que contribuye a la solución de problemas o eventualidades presentes dentro o en la realización de un proceso.

NOVEDOSO: cualidad que se tiene de algo que es nuevo o se conoce poco.

ORDENADOR: es un aparato electrónico con capacidad de almacenamiento y procesamiento de datos operado de manera lógica y controlada por un programa informático que permite que esta información se use de manera útil.

POTENCIALIDADES: fortalezas que se tienen en la realización de actividades o funciones.

RELEVANTE: tiene como significado señalar la importancia que se tiene frente a algo y que funciona sólo cuando se hace una comparación entre dos o más situaciones.

TRANSVERSAL: que se encuentra atravesado de una parte a otra, en educación hace referencia al grupo de contenidos que forman parte de las actividades curriculares en el sistema educativo y que contempla diferentes disciplinas.

RESUMEN

El proyecto consiste en elaborar un libro digital como mediación pedagógica que le permita a los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato del municipio de San Carlos – Córdoba en el año 2014, fortalecer el proceso de aprendizaje de las cuatro habilidades del idioma inglés (habla, escucha, lectura y escritura) y tener acceso al material de trabajo y estudio de la asignatura de inglés, pues por manifestación directa de la docente del área y en diversas técnicas de investigación que se aplicaron, como la encuesta a estudiantes, observación de clases e inventario de materiales didácticos con los que cuenta la institución educativa para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, su pudo notar en varios estudiantes el desinterés y poca producción individual en las actividades a desarrollar, el bajo rendimiento académico que presentan en los procesos evaluativos y las falencias en el aprendizaje y aplicación de las habilidades del idioma inglés, muchos aluden a la falta de material bibliográfico de estudio y trabajo, pues no cuentan con recursos económicos para la adquisición de libros y son muy pocos los libros que se encuentran en biblioteca (uno por cada grado). En su mayoría los alumnos demostraron un gran atractivo por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos educativos. Es por esto que se quiso integrar en los procesos de enseñanza aprendizaje de las habilidades del idioma inglés, una herramienta novedosa y atrayente que les permita tener un mayor manejo de esta segunda lengua, así que se decidió diseñar el libro digital interactivo bajo la herramienta NeoBook, la cual es un programa que permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables en cualquier ordenador, independientemente de que este programa esté instalado en el mismo. Es un software que se puede descargar de forma libre a través de Internet u obtener en forma privativa a través de su licencia de uso.

La aplicación del libro digital interactivo permitió a los estudiantes tener un aprendizaje más interactivo, responsable y significativo, es así que el nivel de participación y motivación en las clases fue de un 100%. Las diferentes actividades que enriquecen el libro, hicieron que la temática fuera más comprensible, atrayente y sencilla de trabajar, mejorando notablemente los procesos evaluativos.

Palabras claves: herramienta, inglés, aplicación, proceso, aprendizaje, actividades, libro digital, habilidades.

INTRODUCCIÓN

Fortalecer el dominio de un idioma extranjero es esencial para cualquier sociedad interesada en hacer parte de las dinámicas globales de tipo académico, cultural, económico, etc. El mejoramiento de los niveles de competencia comunicativa en lengua inglesa de una sociedad o población particular conlleva necesariamente al surgimiento de oportunidades para sus ciudadanos, al reconocimiento de otras culturas y al crecimiento individual y colectivo que permitan su desarrollo, sobre todo en un medio donde se lucha diariamente por la igualdad de condiciones y espacios en donde el aprendizaje se imparta de tal manera que los individuos se formen con una mentalidad emprendedora y resuelta a enfrentar cada desafío trazado.

El reconocimiento de la importancia de una lengua extranjera, en este caso particular el inglés, llevó al Ministerio de Educación Nacional a implementar el Programa Nacional de Bilingüismo (2004-2019) como estrategia para el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del inglés en Colombia y como una estrategia para la promoción de la competitividad de nuestros ciudadanos.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto se propone este proyecto, el cual busca fortalecer el aprendizaje del inglés en lo referente al habla, escucha, escritura y lectura de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa “El Hato” del municipio de San Carlos – Córdoba; esto tras el poco interés que se percibe en las aulas de clases en la realización de actividades, sobre todo las que se realizan en forma individual, debido a la falta de material de trabajo y de recursos didácticos que despierten el interés en los estudiantes por aprender esta segunda lengua.

El éxito en la adquisición de una segunda lengua está estrechamente ligado a la manera en que ésta se imparte; reflejando en los estudiantes buenas o malas experiencias que conlleven al gusto de aprender dicho idioma; debido a estas apreciaciones se implementará la herramienta NeoBook como mediación pedagógica, diseñando actividades interactivas que le permiten al estudiante comprender, mejorar y corregir el uso de esta lengua despertando sus habilidades y hábitos, motivándolo a aprender el inglés a través de la exploración de este libro digital, logrando con esto involucrarlo en las nuevas tendencias y prácticas tecnológicas y académicas a la que nos enfrentamos hoy y que se muestran como una exigencia para hacer parte del futuro inmediato de la nueva sociedad.

Es relevante señalar la apreciación de Heideger en Abagnanno V. en 1985 en donde dice “la capacidad que tiene el hombre para trascender, proyectarse al mundo o existir, lo hace por medio de las actitudes y acciones que tenga”¹. Es por eso que conectar a los estudiantes con este nuevo reto es posible aprovechando en ellos fortalezas como la concentración, la atención y el compromiso como elementos que posibilitan un mejor desempeño y mejores resultados; sobre todo teniendo en cuenta que las nuevas generaciones son dinámicas, despiertas y sin miedo a los cambios actuando esto como un fenómeno que aliente la exploración, y adquisición de una segunda lengua como aporte significativo para la conformación de una mejor civilización.

¹ Heideger en Abagnanna V. 1985, Pág: 342, Citado por http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/concurso/tematica_a/0172.pdf

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta la importancia que tiene el aprendizaje del idioma inglés en nuestras instituciones educativas, y las exigencias que presenta el Ministerio de Educación Nacional con respecto a ello, y con la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso de apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje, es importante familiarizar a los estudiantes con esta segunda lengua de una forma entretenida e interesante para alcanzar los desempeños esperados, especialmente en el manejo adecuado de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés.

Desde el punto de vista institucional, los recursos con los que cuentan los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato de San Carlos – Córdoba, para el desarrollo de las diferentes actividades en la asignatura de inglés son pocos, no hay suficientes libros en biblioteca (uno por cada grado), y además a ello se suma el factor socioeconómico de la población estudiantil, pues no cuentan con recursos para la adquisición de libros de texto o materiales de estudio para el desarrollo de las clases, ante lo cual ellos presentan un alto grado de desinterés por la realización de las actividades y poca o nada producción individual en las tareas, además un gran número de alumnos muestran poca participación y motivación durante el desarrollo de las clases, pues los medios didácticos usados no les atraen mucho, ya que en su mayoría se emplea el uso del tablero y fotocopias. Debido a la falta de material bibliográfico, los docentes deben realizar las actividades en su mayoría en forma grupal y se ven enfrentados día a día a buscar nuevos métodos para la adquisición del material de trabajo, y hacer que los estudiantes se interesen por tener un manejo adecuado en las cuatro habilidades básicas del inglés. Surge entonces la necesidad de plantear nuevas estrategias para que los estudiantes de grado séptimo se interesen y adquieran un aprendizaje significativo en el manejo del inglés y uso adecuado de algunas herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, por lo que se quiere diseñar un libro digital como mediación pedagógica utilizando la herramienta interactiva Neobook, para que ayude al fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo el uso de las TIC puede servir de mediación pedagógica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las cuatro habilidades

del idioma inglés, de una forma lúdica y creativa en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato del municipio de San Carlos – Córdoba?

1.3 ANTECEDENTES

Los antecedentes comprenden las investigaciones realizadas a cerca de la elaboración y uso de libros digitales como mediación pedagógica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en niños y jóvenes de edad escolar. Para ello se hace un análisis de las investigaciones realizadas a nivel internacional, seguidamente se habla de las investigaciones a nivel nacional y, finalmente se comenta de las investigaciones en el ámbito local e institucional.

Son pocos los trabajos realizados en el diseño de libros digitales para la asignatura de inglés, la mayor parte de información que se encuentra es el diseño de libros digitales que no son didácticos, sino al estilo de un libro escaneado. Aunque cabe resaltar que se encuentra una serie de trabajos con respecto a libros digitales didácticos para estudiantes, pero están dirigidos es al área de lengua castellana, sobre todo en lo que tiene que ver con los afianzamientos en los procesos de lectura y escritura.

Sin embargo aquí se citan algunos trabajos o proyectos realizados en el diseño de libros digitales para el afianzamiento de los procesos de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en niños, niñas y jóvenes en edad escolar.

1.3.1 Antecedentes Internacionales. A nivel internacional, el grupo Anaya, presenta un libro digital de inglés reducido, para primero de secundaria, con el nombre *New English Issues student's Book*, los contenidos de este libro están organizados en dobles páginas, los cuales se presentan con un breve texto y las actividades a realizar; está enriquecido con un gran número de imágenes.

Otro proyecto que ha trabajado con libros digitales de inglés es el sistema de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), de España, este sistema le sigue a la primaria y comprende de los doce a los dieciséis años. Aquí se encuentran unos libros digitales para la enseñanza y aprendizaje del inglés en 3° y 4°. A estos libros se accede desde la portada y una vez dentro, todas las unidades constan de las mismas partes: *Introduction, Lessons, Extra activities, Self-assessment, Send to your teacher* y *Did you know?* Las actividades y ejercicios interactivos de estos dos libros digitales se han diseñado con la herramienta de autor MALTED para la creación de recursos digitales para idiomas, por lo que para visualizarlos correctamente se necesitará tener en el computador instalado la máquina virtual de Java y el plugin Malted Web 2.0

Por otra parte en la página web <http://www.mansioningles.com/libros.htm>, se puede encontrar una serie de obras digitales en inglés, éstas son obras completas de conocidos autores, todas están totalmente en inglés, y se pueden descargar gratis al equipo de cómputo o cualquier otro dispositivo, ya sea para imprimirlas o leerlas directamente. También se incluye la opción de obtener las obras en PDF o Epub, así como escuchar o descargar la lectura de las mismas en mp3, visualizar y descargar filmografía basada en la novela.

La página web <http://storytimeforme.com/>, muestra el proyecto Storytimeforme, el cual recopila una biblioteca bastante completa de cuentos interactivos para que los estudiantes aprendan inglés. En cada historia la presentación visual es muy atractiva, contiene animaciones, elementos sonoros y subtítulos que permiten leer las historias que se narran.

1.3.2 Antecedentes nacionales. A nivel nacional, los trabajos conocidos con libros digitales interactivos de inglés son prácticamente nulos, bien es cierto que el idioma inglés a nivel colombiano cada día cobra mayor fuerza, son muchos los padres de familia interesados porque sus hijos tengan un buen manejo de esta segunda lengua, y hasta hace unos pocos años adquirir un buen libro de inglés era muy difícil, sin embargo hoy en día son varias las editoriales que ofrecen este servicio pero con libros impresos.

De acuerdo a un artículo citado por el periódico El Tiempo en noviembre del año 2012, en su sección de Cultura y Entretenimiento, el periodista Carlos Restrepo argumenta que la gerente del Grupo Penta, Luz Stella Macías, uno de los principales importadores de libros de inglés para niños en edad escolar, realizó un sondeo en jardines infantiles y colegios bilingües de Colombia, donde la editorial detectó un vacío en la oferta de literatura en inglés. Así fue como más o menos desde los primeros meses del año 2011 la editorial inglesa Penguin junto con la anterior lanzaron referencias de varias editoriales y hoy en día manejan más de 1100 referencias en diferentes áreas de libros en inglés en el país, pero de modo impreso.

1.3.3 Antecedentes Locales. En el ámbito local e institucional no se conocen investigaciones o trabajos realizados con libros digitales como mediación pedagógica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en niños y jóvenes de edad escolar. Los libros que manejan las diferentes instituciones a nivel local e institucional son de modo impreso, los cuales por lo general tienen unos costos económicos algo elevado. El libro digital es más económico y puede ser consultado las veces que se quiera, siendo esta la ventaja principal ante los textos impresos, su fácil manejo y la no dependencia de estar conectado a una red lo hace fácil de transportar; ya que el estudiante solo instala el archivo ejecutable en su computador o dispositivo electrónico, teniendo la libertad de trabajar desde la comodidad de su casa y así afianzar su proceso de aprendizaje a su propio ritmo.

2. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de las cuatro habilidades básicas del inglés (escucha, habla, escritura y lectura), son importantes en cualquier persona que desee un buen manejo de esta segunda lengua, y tener igualdad de condiciones en un mundo competitivo y abierto a la economía y la globalización. De igual forma el uso y manejo adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación son importantes para que los estudiantes estén comunicados, tengan acceso y sepan usar la información de manera oportuna. Cuando dichas herramientas apoyan los procesos de enseñanza aprendizaje, hace que éstos se desarrollen de forma más dinámica, atractiva, interactiva e interesante, permitiendo de esta manera un aprendizaje significativo, acorde a los avances tecnológicos que nos brinda el siglo XXI y nos exige la educación actual.

Este proyecto pretende contribuir el acercamiento a la nueva forma de trabajar la construcción de los procesos del habla, escucha, lectura y escritura del inglés, utilizando el libro digital como mediación pedagógica a través de la aplicación NeoBook, para que los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato, además de tener acceso al material de trabajo para las clases de dicha asignatura, puedan contar con una herramienta interactiva y didáctica que fortalezca el proceso de aprendizaje y el manejo de este idioma, teniendo en cuenta que el aprendizaje se inicia y tiene su más alto grado de complejidad durante la formación escolar. De igual forma las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en una herramienta importante para que los procesos de adquisición de conocimientos y habilidades se desarrollen de manera más flexible, práctica, dinámica y motivadora en los estudiantes, por cuanto son de fácil manejo y están en su cotidianidad, con su uso adecuado se capta con mayor facilidad su atención y los involucra con una estrategia que, potencia y despierta el desarrollo de la creatividad y la autonomía.

Los libros digitales didácticos están diseñados para servir a diferentes funciones, entre las que se cuenta ayudar a los niños a leer con fluidez, desarrollar estrategias para comprender lo que leen, interactuar, adquirir agilidad mental y aplicar el conocimiento ganado, por lo cual en todas las áreas del conocimiento se pueden utilizar estas herramientas. También es de señalar que su utilización no está sujeta a un lugar y tiempo determinado pues el estudiante podrá tener acceso en el momento que lo necesite teniendo en cuenta las indicaciones dadas por el docente.

De acuerdo a la página web del Ministerio de Educación Nacional en su sección del periódico “Al Tablero”, el profesor Octavio Henao Álvarez, quien es doctor en lecto-escritura y desarrollo del lenguaje de la Universidad de Wisconsin, Madison, E.U. además es profesor de la Facultad de Educación de la Universidad de

Antioquia, y dirige el grupo de investigación Didáctica y Nuevas Tecnologías, señala que los programas multimediales pueden ayudar al estudiante a aprender más información de manera más rápida en comparación con la clase tradicional, sustenta que con estos programas se puede ahorrar hasta un ochenta (80) por ciento de tiempo en el aprendizaje.

El profesor Henao, también argumenta que la presencia de varios medios ayuda a incrementar el aprendizaje. “Por ejemplo, se ha encontrado que los niños aprenden mejor el contenido de un texto cuando tiene ilustraciones. Asimismo se ha establecido que cuando los estudiantes pueden escuchar una descripción verbal simultáneamente con una animación, aprenden más que cuando sólo oyen la descripción o ven la animación. Es bien conocido el supuesto, según el cual, la gente aprende un 10 por ciento de lo que lee, un 20 por ciento de lo que escucha, un 30 por ciento de lo que ve y un 50 por ciento de lo que escucha y ve.”²

Con el uso de libros digitales interactivos se fortalecen los resultados esperados en los estudiantes por la facilidad con que se maneja, además de las actividades propuestas permiten obtener resultados inmediatos, resolver interrogantes y realizar correcciones, consultar y complementar la información si se tiene acceso a internet durante su utilización.

Teniendo en cuenta estos argumentos, es de señalar que el uso de esta herramienta es aplicable y se adapta al desarrollo de cualquier área, lo cual la convierte en un factor motivador para que los alumnos desarrollen sus competencias comunicativas y las apliquen en el contexto en el que se desenvuelven.

Es de anotar que el uso de libros digitales interactivos es una excelente herramienta, no sólo desde el conocimiento que se tenga, sino también desde los procesos que se desarrollan con los estudiantes. Son entonces las diversas situaciones interactivas como narraciones, canciones, juegos, videos, animaciones, actividades interactivas que se proponen los que brindarán la posibilidad de formar en la búsqueda de prácticas con sentido que los motive a buscar en el aula una oportunidad para aprender.

Dado esto, la herramienta NeoBook permite sumergirlos en nuevas estrategias que exploten sus potencialidades a través de actividades que sean de su agrado y exploración; todo esto a fin de responder exitosamente a los objetivos propuestos, utilizando las nuevas competencias tecnológicas que para el caso les brinda una nueva experiencia para aprender, crear y divertirse en inglés.

² Las TIC en el aula. Al tablero. El periódico de un país que educa y que se educa [en línea] (abril a mayo de 2014) [citado el 12 de septiembre de 2014]. Disponible en <http://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-31330_tablero_pdf.pdf>

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés de una forma lúdica y creativa a través del uso de las TIC como herramienta de mediación pedagógica, en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato del municipio de San Carlos – Córdoba.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el nivel de aprendizaje del idioma inglés que tienen los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa El Hato de San Carlos - Córdoba.
- Diseñar actividades interactivas como mediación pedagógica utilizando la herramienta NeoBook.
- Implementar la herramienta NeoBook para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en las cuatro habilidades básicas del inglés en los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa El Hato del municipio de San Carlos – Córdoba.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa El Hato, es una institución de carácter oficial, se encuentra ubicada en el corregimiento que lleva el mismo nombre, al oeste del municipio de San Carlos – Córdoba, distante a 6 kilómetros del casco urbano.

El municipio de San Carlos se encuentra localizado en el centro del departamento de Córdoba, forma parte de la subregión del sinú medio, limita al Norte con Cereté y Ciénaga de Oro, por el Oriente con Ciénaga de Oro y Pueblo Nuevo, por el Sur con Planeta Rica y Montería y por el Occidente con Montería, tiene una extensión total de 505 Km².

La Institución Educativa El Hato, tuvo su inicio como todas las escuelas rurales, que funcionaban en casas de familias y con el nombre de Escuela Rural El Hato, por iniciativa de la comunidad y con una profesora pagada por los habitantes del caserío. Luego el sacerdote reverendo José María Montañés en visita a la comunidad hatense y mirando la situación de la pequeña escuela, comenzó a buscar ayuda de la comunidad, y compran un terreno al señor Joaquín Sánchez por valor de 30 pesos, construyéndose así la primera aula con techo de palma y paredes de bahareque, más tarde le cambiaron el techo y las paredes de material. De allí en adelante con ayuda de entidades gubernamentales y la comunidad la escuela fue creciendo en su población estudiantil como también físicamente.

La Institución Educativa El Hato funciona en las nuevas instalaciones, posee una infraestructura moderna ubicada a la entrada del corregimiento, gracias a los aportes por parte de la Presidencia de la República, en cabeza del señor Álvaro Uribe Vélez (Presidente de la República) entre los años 2002 – 2010 en convenios con FONADE. La Institución Educativa está Constituida por seis sedes como: El Campano, Las Tinas, Canta Rana, Guayabal, Remedía Pobre, y El Hato como sede principal (Resolución de asociación N° 001340 de 2002); la cual cuenta con los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media académica, y con una población estudiantil de 570 alumnos, 23 docentes licenciados en diferentes áreas, un director, un coordinador, una secretaria y dos vigilantes para el año 2014. El modelo pedagógico en el cual se basa y trabaja la institución es el Cognitivo Social, ya que en las diferentes actividades curriculares y académicas realizadas se pretende el desarrollo individual y colectivo de las personas, tener experiencias de acceso a estructuras superiores, aprendizaje significativo, trabajo cooperativo, evaluación cualitativa, individual y grupal, se trabaja una metodología variada según el nivel de desarrollo y contenido, el docente es un estimulador y

facilitador de desarrollo; todos y cada uno de estos elementos son reflejados en el diseño y creación del libro digital.

La Comunidad perteneciente a esta Institución corresponde al estrato social 1, su actividad económica se centra en la agricultura; por lo general viven de lo que logran producir en sus pequeñas parcelas. Estas familias están generalmente conformadas por los padres y un promedio de 4 a 6 hijos, el nivel educativo de padres es bajo; sus viviendas en su mayoría son construidas gracias a los subsidios que otorga El Estado.

4.2 MARCO LEGAL

El marco legal del proyecto habla de los lineamientos curriculares que se contemplan en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) en su artículo 23; donde establece las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento; las cuales deben estar estipuladas en cada currículo y en el Proyecto Educativo Institucional de cada plantel educativo. En este artículo la Ley General de Educación señala el área de Tecnología e Informática como obligatoria y fundamental; siendo ésta un área transversal; pasando a formar parte del proceso pedagógico en las demás áreas, sirviendo de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, todos los docentes en la parte que abarca el proceso y tratamiento de la información deben utilizar las herramientas que la informática les ofrece para el apoyo y mejoramiento de sus procesos de enseñanza-aprendizaje

El artículo 21 en el inciso m y el artículo 22 en el inciso l de la misma ley, dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico, en consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional define en la década de los noventa los lineamientos curriculares para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la educación básica y media.

La presente ley también señala en su artículo 5° los fines de la educación de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- “La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber”.

- “El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación, y el estímulo a la creación artísticas en sus diferentes manifestaciones”.³

Además se tienen en cuenta los lineamientos de política que el Estado colombiano ha venido aplicando los últimos años sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; siendo los siguientes sus componentes fundamentales:

- Fomentar el uso de la tecnología de la informática como herramienta educativa especializado en el desarrollo y mantenimiento de tecnologías de la información.
- Sensibilizar a la población sobre la importancia del uso de las TIC.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

Libro. Es una publicación que se realiza de forma no periódica con más de 48 páginas. Los libros digitales (e-books) no tienen hojas, sino que sus archivos se pueden leer directamente en la computadora, una tablet o en otro dispositivo electrónico, dichos archivos están ubicados en páginas.

Digital. Comúnmente se refiere a los sistemas que usan o almacenan información en sistema binario, es decir cero (0) y uno (1), como los que usan las computadoras y aparatos electrónicos.

Interactivo. Este término en informática se refiere a las aplicaciones que permiten que los usuarios puedan interactuar con el computador en una forma de diálogo.

Libro digital. Un libro electrónico, libro digital o ciberlibro, como se conoce, es la presentación de un libro de texto pero de forma digital o electrónica. También se puede decir que un libro electrónico es un elemento o herramienta que se trabaja a través de medio computacional y que se diseña con el fin de mostrar información ya sea textual o gráfica enriquecida con el uso de diferentes recursos como sonidos, animaciones, audios, vídeos, etc.

Características del libro virtual: un libro digital permite entre otras cosas:

- Navegar en la información por las diferentes páginas a través de distintos elementos, dicha información debe ser veraz, precisa y concreta.

³ Ley 115 de Febrero 8 de 1994. [en línea] [citado el 3 de febrero de 2015]. Disponible en <http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf>

- Seleccionar la información de acuerdo a las necesidades de los usuarios.
- Tener un nivel de interacción y un ambiente agradable para trabajar y facilitar el proceso de aprendizaje.
- Tener y mostrar respuestas ante determinadas acciones realizadas por los usuarios.

Diferencias entre el libro digital/electrónico y el libro impreso. Son varias las diferencias que podemos resaltar entre un libro digital y un libro impreso, entre ellas tenemos:

- Un libro electrónico puede contener mucha más información que un libro impreso y a ella se puede acceder de una forma más fácil, rápida y entretenida.
- Para acceder a un libro digital debemos contar con un medio electrónico, como computador, tablet o tener acceso a internet y por ende disponer de una batería o energía eléctrica.
- En los libros impresos la información es mucho más fiable y se puede controlar más.
- El libro electrónico permite tener efectos visuales, música, video, animación, narración, elementos interactivos y vínculos a internet.
- Los libros de texto están limitados a las imágenes estáticas y al texto.
- El libro electrónico permite modificar, copiar, pegar y recabar información.
- El libro digital nos presenta ventajas económicas, pues es mucho más barato que el libro impreso.

NeoBook. Es un programa de Neosoft que nos permite elaborar publicaciones electrónicas (e – pubs) multimedia interactivas que se pueden ejecutar en cualquier computador, sin importar si el equipo tiene el programa instalado. Las aplicaciones realizadas en este programa pueden contener enlaces hipertextuales (hipertextos e hipervínculos) y elementos multimedia como texto, imágenes, sonidos, animación, efectos visuales, narraciones y vídeos; además en ellas se pueden realizar cálculos, determinar respuestas correctas y comunicarse con otros programas o páginas de internet.

Aplicaciones interactivas. Son aplicaciones que suelen tener varias páginas en las que los usuarios pueden interactuar leyendo, realizando cálculos, observando videos, escuchando audio, contestando preguntas, etc. En ellas por lo general hay botones que permiten navegar por las diferentes páginas o cumplir otro tipo de función, y se puede crear o insertar texto, imágenes, sonido, audio, vídeo o gifs.

Educación. “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona

humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.”⁴ Se puede decir que la educación es un proceso en el cual la persona desarrolla en el transcurso de la vida todas sus potencialidades, integrándolas a la estructura de su personalidad y a los diferentes sistemas de la sociedad.

Actividades interactivas. Las actividades interactivas son las que permiten que los usuarios realicen distintas acciones, por lo general son de naturaleza cognitiva y resultan motivadoras del proceso de enseñanza y aprendizaje, pues permiten que los estudiantes interactúen de una forma inteligente y entretenida; el almacenamiento, tratamiento y valoración de la información se hace por parte del programa interactivo.

Una actividad o elemento interactivo es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje porque:

- Cuando se da la interacción entre la actividad y el estudiante se pueden recibir respuestas inmediatas a los cuestionamientos planteados.
- Permite realizar un seguimiento constante del rendimiento de los estudiantes.
- Tiene un atractivo fundamental que fomenta la motivación de los estudiantes.
- Cuando se acompaña con elementos textuales y multimedia adecuados, se pueden crear actividades muy completas y educativas.
- Si se acompaña de actividades creativas, entonces el resultado puede ser óptimo.

Pedagogía. Es un conjunto de saberes que son propios de los docentes, y que dichos saberes buscan ser reflejados y tener un impacto en los procesos de formación de los estudiantes, además son construidos constantemente con la formación, relación personal y trabajo que se da entre los actores principales del sistema educativo (docentes y estudiantes), ayudando así a buscar la construcción y el desarrollo pleno del ser humano.

Mediación pedagógica. “La mediación pedagógica es el conjunto de acciones, recursos y materiales didácticos que intervienen en el proceso educativo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Permite que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje al interactuar entre la información y otros estudiantes, con la organización (profesores, tutores, personal de soporte técnico, administradores...) y con los medios técnicos.”⁵

⁴ Ley 115 de Febrero 8 de 1994. [en línea] [citado el 3 de febrero, de 2015]. Disponible en <http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf>

⁵ CÓRICA, José Luís y HERNÁNDEZ AGUILAR, María de Lourdes. Comunicación y Nuevas Tecnologías: Su incidencia en las organizaciones educativas [en línea] [citado septiembre 3 de 2014]. Disponible en <http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT47.pdf>

Habilidades del idioma inglés. Cuando el ser humano desea aprender de forma efectiva inglés o cualquier otro idioma, es necesario desarrollar las cuatro habilidades básicas, escuchar, hablar, leer y escribir. Particularmente en el idioma inglés estas habilidades no se dan en forma separada, sino que dependen una de la otra, y son imprescindibles para lograr un buen manejo de dicho idioma y una comunicación segura y natural.

- **Escuchar inglés.** Conocida como **Listening (escucha)**. La habilidad de escuchar es esencial para aprender y comunicarse de manera precisa en el idioma inglés. En los estudiantes esta habilidad se puede mejorar cuando se realizan actividades como escuchar diálogos, lecturas, canciones, conversaciones, etc. Por lo que se requiere una pronunciación clara y precisa para lograr esta habilidad, pues si el estudiante logra una gran capacidad de entender el idioma, mejor será su capacidad para comunicarse.
- **Hablar inglés.** Conocida como **Speaking (habla)**. La habilidad de hablar inglés le permite a los estudiantes formar frases y familiarizarse con expresiones. Contar con un amplio vocabulario ayuda a que la comunicación en este idioma sea más eficiente y precisa. Normalmente el objetivo principal de las personas que estudian inglés es hablarlo a la perfección, sin embargo es el desarrollo de las cuatro habilidades lo que dará un excelente resultado.
- **Escribir inglés.** Habilidad conocida como **Writing (escritura)**. Esta habilidad es muy importante cuando se está aprendiendo inglés, a los estudiantes les permite transmitir ideas de manera ordenada y concreta. Cuando se practica con los estudiantes actividades como escribir párrafos o textos sencillos en inglés, les sirve para distinguir la gramática, la estructura del idioma y enriquecer su vocabulario, lo que le permitirá asociar palabras y frases que les serán útiles en la comunicación verbal.
- **Leer inglés.** Conocida como **Reading (lectura)**. Cuando al estudiante tiene la oportunidad de practicar lectura en idioma inglés, ésta le proporciona una mejor percepción de esta lengua, y a la vez le permite mejorar la escritura y la pronunciación, al igual que ampliar su vocabulario, permitiendo tener una comunicación oral y escrita más completa.

Aprendizaje Activo. Es un aprendizaje basado en el estudiante, que consiste en el uso de un conjunto de métodos atractivos y efectivos, dicho aprendizaje se adquiere a través de la implicación, motivación, atención, trabajo constante y dinámico de los alumnos. En este tipo de aprendizaje el profesor es un guía, un orientador para el desarrollo del conocimiento, es quien facilita diferentes actividades para que los estudiantes se impliquen y trabajen para obtener aprendizajes significativos.

4.4 MARCO TEÓRICO

4.4.1 Las TIC. Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC), es un concepto muy relacionado con la informática, se puede decir que es un conjunto de recursos empleados para el uso y tratamiento de la información. Hoy en día las TIC, son vistas como mediadores en los procesos de enseñanza aprendizaje, haciendo del proceso educativo un acto que deja de ser impuesto y mecánico a un proceso voluntario que se transforma en un querer aprender. Los autores César Coll y Eduardo Martí sustentan: “la novedad reside más bien en el hecho de que las TIC permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para presentar, procesar, transmitir y compartir información”⁶. Es así que las TIC mejoran los procesos de aprendizaje y hacen de los contenidos algo divertido y fácil de comprender.

La incursión de los sistemas informáticos en el ámbito educativo, ha provocado un replanteamiento en las metodologías de enseñanza aprendizaje, como señala el autor Octavio Henao “la fusión de la informática, telecomunicaciones y medios audiovisuales constituye un poderoso agente de cambio para el rediseño de ambientes, condiciones, métodos y materiales didácticos. Con el apoyo de esta tecnología resulta posible concebir nuevos modelos educativos radicalmente distintos en cuanto al funcionamiento de la escuela, los contenidos del currículo, el rol del maestro, y las experiencias de aprendizaje que se ofrecen al alumno”⁷. Es así que en el área de inglés el uso adecuado de la informática resulta una estrategia que permite mejorar la apreciación de los estudiantes en el aula, pues favorece el aprendizaje en las habilidades comunicativas de este idioma, de ahí la importancia de pensar en una estrategia pedagógica que reinvente la forma cómo los estudiantes deben adquirir un nuevo idioma; es fundamental que el diseño de las herramientas a utilizar les atraiga y les impulse a abrirse hacia un nuevo horizonte y expresase en otra lengua diferente a la materna.

4.4.2 Aprendizaje de una segunda lengua. Según Stern la adquisición y la enseñanza de una segunda lengua es: “un fenómeno complejo y multidimensional que depende de una serie de variables entre las que se destacan: el contexto

⁶ COLL, César; ONRUBIA, Javier. Tecnología y prácticas pedagógicas: Las TIC como instrumentos psicológicos [en línea] 2007, vol. 38 [citado febrero 3, 2014]. Disponible en <<http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/ar%EE%80%80tic%EE%80%81le/viewFile/76571/98224>>

⁷ HENAO ÁLVAREZ, Octavio. El aula escolar del futuro. Revista Educación y Pedagogía. [en línea]. N° 8 y 9 [citado febrero 3, 2014]. Disponible en <<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/5678/5098>>

social, las características del aprendiz, las condiciones del aprendizaje, el proceso de aprendizaje y el resultado del aprendizaje”⁸.

Cabe destacar la pregunta que el profesor Kenneth Goodman formula ¿Cuándo es fácil y cuándo es difícil aprender un idioma?, dando respuesta a esta pregunta y atendiendo a las necesidades de la educación de hoy en día en cuanto a lo de aprender una segunda lengua se refiere, lo fácil y lo difícil de dicho aprendizaje aún no tiene respuesta alguna; bien es cierto que algunos estudiantes están más prestos y adquieren con mayor facilidad un nuevo idioma, pero otros no, estos últimos estarían entonces sujetos a un proceso que se podría describir como tedioso, debido a lo complejo que sería para ellos el aprender de forma tradicional un idioma que no es de su agrado. Es por esto que cada esfuerzo que se realice para despertar el interés por el aprendizaje de un idioma en los estudiantes menos prestos debe ser el objetivo principal para todo docente; es importante la implementación de herramientas que con ayuda de las TIC, faciliten y hagan del proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda algo más atrayente y fácil de comprender

A muchos estudiantes, incluso padres de familia les ha preocupado en varias ocasiones el aprendizaje de una segunda lengua, pues a veces les parece demasiado fácil y en otras excesivamente difícil; por fuera de las instituciones educativas se hace más fácil, mientras que en su interior se presenta de manera más complicada (Goodman 1990), ya que por fuera de la escuela los estudiantes tienen acceso a una serie de medios que para ellos son atractivos y fáciles de usar, en cambio dentro de la escuela casi siempre están enmarcados a varios medios que en la mayoría de ocasiones son utilizados de forma tradicional y mecánicamente. Esta forma de usar medios didácticos en su gran mayoría no ha tenido éxito, si de aprender un nuevo idioma se trata; de ahí la búsqueda diaria de un método que cambie la manera de ver el aprendizaje de una segunda lengua como algo difícil, y a su vez dejar de lado la manera en cómo se ha estigmatizado cuando se habla de dar clases de inglés. Este autor señala que son varios los aspectos que hacen de la adquisición de un lenguaje algo fácil, o algo difícil, entre estos se pueden destacar:

“Es fácil cuando el lenguaje es real y natural, está integrado, tiene sentido, es interesante, le pertenece al alumno, es relevante, es parte de un hecho, tiene utilidad social, tiene un propósito, el alumno lo elige, es accesible; y es difícil cuando es artificial, es aburrido, no tiene sentido, es irrelevante para el alumno, está fuera del contexto, no tiene ningún propósito verificable, no es accesible, está

⁸ HAMDAN, Ali Al Shehri. Los modelos de la adquisición y enseñanza en una segunda lengua y la hipótesis del filtro afectivo de Krashen. Avances en supervisión educativa. Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España. [en línea]. [citado febrero 8 de 2015]. Disponible en <http://www.adide.org/revista/images/stories/pdf_16/ase16_art02.pdf>

impuesto por otros”⁹. Todos estos aspectos juegan un papel muy importante al momento de diseñar estrategias y métodos que se salgan de lo cotidiano y rompan paradigmas; todo con el único propósito de hacer del manejo de una segunda lengua algo importante en el desarrollo de la vida de las personas.

4.4.3 El libro electrónico interactivo. Los libros electrónicos (e-books) son aquellos que no están limitados a imágenes estáticas y al papel, en las diferentes páginas de un libro electrónico se pueden incluir animación, video, narración, música, vínculos a internet, efectos visuales y elementos interactivos. Además los libros electrónicos nos ofrecen algunas ventajas económicas frente a los libros impresos, pues en los primeros se puede: publicar sólo lo que se necesita, reproducir las veces que se requiera, modificar la información de una forma inmediata y adaptar a la propuesta curricular regional; los libros de papel están limitado al texto y las imágenes estáticas, su actualización requiere costos económicos.

El libro digital interactivo es un apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje, ayuda a potenciar las prácticas docentes, los estudiantes se sienten atraídos por las herramientas con las cuales ellos pueden interactuar, esta clase de libros ofrecen estrategias y métodos que al ser aplicadas y evaluadas correctamente hacen mucho más fácil, rápido y significativo la construcción del conocimiento.

Es imprescindible afirmar que estas postulaciones teóricas, ubican al libro digital como una de las más importantes herramientas para la interacción y la dinámica dentro del aprendizaje, no sólo de chicos, sino también de todo aquel que desea alcanzar una formación educativa, teniendo en cuenta la importancia de la digitalización y el impacto que ésta ha tenido incluso en los hábitos de lectura.

El mundo digital transforma todo lo que nos rodea, una buena película, la música, la moda o lo último en noticias, queda al alcance de un clic cuando se tiene acceso a esta alternativa, por lo que hoy día la práctica educativa no es una alternativa de bolsillo, sino la solución a muchas de las necesidades del mundo contemporáneo, en donde la preparación individual y colectiva va de la mano para lograr el protagonismo significativo que debe tener quien se está formando, por lo cual es importante también señalar, que el pasar de lo escrito tradicionalmente a lo interactivo, forja el camino para muchos que aún no conocen las ventajas de poder utilizar todas estas herramientas.

⁹ GOODMAN, Kenneth. El lenguaje integral: un camino fácil para el desarrollo del lenguaje. Revista latinoamericana de lectura: Lectura y vida [en línea]. N° 2 (1990) Disponible en <<https://e376c6e7-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/dramarielacordero/edpe-3002/lenguajeintegral.pdf>> [citado el 04 de marzo de 2015]

4.4.4 Modelo pedagógico cognitivo social. Para el desarrollo del entorno educativo, se hace necesario la concordancia entre los procesos de enseñanza aprendizaje y la manera cómo la escuela concibe el quehacer pedagógico; esto se logra una vez que tanto los objetivos de las escuelas como los procesos educativos sigan un mismo derrotero, el cual guíe cada proceso regido bajo las consignas de un modelo pedagógico enfocado en las necesidades de la comunidad; bien es cierto que los modelos pedagógicos que el sistema educativo colombiano promulga, son modelos traídos de otros países, en donde la aplicación de estos han arrojado resultados buenos en el proceso formativo, mejorando la calidad de la educación; objetivo primordial para el estado colombiano; puede decirse entonces que estos modelos han contribuido al buen funcionamiento del proceso pedagógico, logrando que las instituciones educativas tengan un horizonte más claro y no se siga incurriendo en llevar los procesos educativos como rueda suelta.

Cada institución educativa está regida bajo normas, las cuales le dan la libertad de adoptar el modelo pedagógico de su preferencia, esto en búsqueda de mejores resultados en su proceso educativo; razón por la cual el modelo cognitivo-social ha sido la guía de este proceso. Este modelo ha tomado lo mejor de dos modelos pedagógicos, busca el desarrollo individual y colectivo de las personas, tener experiencias de acceso a estructuras superiores, aprendizaje significativo, trabajo cooperativo, evaluación cualitativa, individual y grupal, en él se trabaja una metodología variada según el nivel de desarrollo y contenido, el docente es un estimulador y facilitador de desarrollo, son importantes el diálogo, la crítica, la confrontación y la acción en las experiencias educativas. Se centra en los procesos de aprendizaje, para que éstos conduzcan a la transformación del conocimiento, dando solución a los problemas en bien de la sociedad.

4.4.5 Mediación pedagógica. La educación como proceso cambiante está presta a la evolución diaria, de aquí que los procesos educativos sufran cambios para lograr encontrar un estado ideal, el cual ofrezca al educando posibilidades para empezar por un proceso que haga parte de ellos, y así arroje resultados óptimos. Esos resultados se logran con un buen proceso de enseñanza, es así como el docente desde su aplicación pedagógica determina la manera más eficaz de qué enseñar y cómo enseñar.

Según los autores Francisco Gutiérrez Pérez y Daniel Prieto Castillo, la pedagogía “se ocupa del sentido del acto educativo y éste consiste en seres humanos que se relacionan para enseñar y aprender”¹⁰. Ellos en la mediación pedagógica,

¹⁰ GUTIERREZ PÉREZ, Francisco y PRIETO CASTILLO, Daniel. La mediación pedagógica [en línea] Ediciones Ciccus – La Crujía, Buenos Aires, 1999, 6^o edición. [Citado Agosto 8, 2014]. Disponible en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/BibliotecaMS/resources/Biblioteca/175-180-La-mediacion-pedagogica.pdf>>

conciben a las personas involucradas en el acto educativo como agentes activos en la búsqueda y construcción del conocimiento, expresan que en el trabajo educativo de manera presencial, la mediación puede darse del trabajo que se haga en el aula y por lo general depende del talento y el ímpetu del docente. Los materiales empleados y la forma cómo los usan le permiten al estudiante encontrarle sentido al proceso educativo. Definen la mediación pedagógica como “el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad”¹¹.

Para ellos la pedagogía es una mediadora del proceso educativo, lo dota de sentido y lo aleja de la mera transmisión y reproducción de información, conduciéndolo a un modo caracterizado por la participación activa, el aprendizaje significativo y la construcción de conocimiento.

En la mediación pedagógica el docente es un orientador del proceso educativo y debe facilitar en los estudiantes la investigación, la participación, el autoaprendizaje, la producción de conocimiento y divulgación de información, debe hacer del aprendizaje una experiencia agradable, lúdica creativa y motivadora.

4.4.6 Interactividad. Interactivo en informática significa: “un programa que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario”¹². Por su parte Danvers (1994) define la interactividad como la relación de comunicación que se da entre un usuario y un sistema. La interactividad dentro y fuera del aula de clases, no obedece sólo a la cantidad de recursos con que cuenta una institución educativa; ya que en el contexto actual existen instituciones educativas en las que el contar con una gama de aparatos de última tecnología, no garantiza la interactividad en los contenidos temáticos; esto debido a que la interactividad también es interpretada como una metodología didáctica, en donde más allá de los aparatos electrónicos el docente debe conducir al aprendizaje con enfoques activos, participativos y colaborativos que propicien una educación significativa. Pero contrario a esto aún algunos docentes no son tan activos a la hora de desarrollar actividades con el uso de las tecnologías, esto debido a que usan las TIC, pero con un modelo de enseñanza expositivo, donde sólo se transmite información, no permitiendo la participación activa y permanente del educando, ni

¹¹ GUTIERREZ PÉREZ, Francisco y PRIETO CASTILLO, Daniel. La mediación pedagógica [en línea] Ediciones Ciccus – La Crujía, Buenos Aires, 1999, 6º edición. [Citado Agosto 8, 2014] Disponible en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/BibliotecaMS/resources/Biblioteca/175-180-La-mediacion-pedagogica.pdf>>

¹² Diccionario de la lengua española (2012) 22ª edición [en línea] disponible en <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>> [citado el 25 de marzo de 2015]

dando lugar a la innovación y exploración de recursos que permitan romper los paradigmas que normalmente aplican los docentes.

Antes se argumentaba la falta de herramientas para la integración de las TIC dentro del aula de clases, hoy en día esa premisa va perdiendo valor, ya que el uso de las nuevas tecnologías es cada día más favorable, puesto que el gobierno ha venido impulsando campañas y programas que dotan de medios y recursos a las instituciones educativas, esto con el fin de contar con las herramientas que hagan del aprendizaje algo innovador que permita integrar los saberes ya establecidos a una era digital.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Cuando se realiza un tipo de investigación, es muy importante tener en cuenta que no se hace una investigación por la investigación, ni por satisfacer una simple idea, ésta debe estar vinculada a la transformación. El quehacer investigativo debe tener una clara vinculación con la práctica transformadora.

Existen diferentes tipos de investigación, entre los que se puede destacar la investigación cualitativa, la cual tiene por objeto explorar y analizar profundamente el comportamiento de los seres humanos y las razones que llevan o rigen dicho comportamiento, describiendo la realidad de ellos tal y como se presenta. Este tipo de investigación es usado en varias disciplinas académicas, y trabaja con pequeñas muestras de grupo.

Dentro de la investigación cualitativa podemos encontrar algunos enfoques, como la investigación participativa, la investigación acción. Esta última está estrechamente relacionada con la anterior, de ahí que se hable con bastante frecuencia de Investigación Acción Participativa.

“Con la Investigación Acción Participativa, investigar es estudiar una realidad con el fin de resolver problemas que son significativos para un determinado grupo o colectivo que tiene el propósito o deseo de superarlos.”¹³

La Investigación Acción Participativa (IAP) tiene una serie de etapas para su desarrollo, las cuales pueden variar de acuerdo al contexto, ellas son: etapa de diagnóstico, de planeación, de acción y de evaluación.

En este proyecto se aplicó una Investigación Cualitativa con un enfoque de Acción Participativa, ya que el presente tipo de estudio permite solucionar cuestiones con la acción y participación activa de los estudiantes involucrados en el problema a resolver. Aquí son importantes las acciones de los estudiantes, ya que se busca cambios en su proceso de aprendizaje de las habilidades básicas del idioma inglés y la forma de tener acceso a un libro de referencia para el desarrollo de las distintas actividades de la asignatura. Para ello se ejecutaron las siguientes etapas: primero se realizó una recolección de información con encuesta (ver anexo A), observación de clases (ver anexo B) y análisis de materiales didácticos (ver anexo C), a través de los cuales se analizó la información y se extrajeron las primeras ideas para dar solución al problema planteado, es decir se realizó un

¹³ ANDER-EGG, Ezequiel. Repensando la Investigación-Acción Participativa. Grupo editorial Lumen Hvmanitas. 2003

diagnóstico. Seguido a esta etapa, la información analizada se llevó a la población (estudiantes de grado séptimo), con el objetivo de involucrarlos en el proceso y que tuvieran también conocimiento y control de dicha información, pues sus expectativas, gustos e intereses fueron parte fundamental para el diseño del libro digital. Así mismo con la docente de la asignatura se analizó el plan de área para tener en cuenta la temática a trabajar. Luego con la información recogida se procedió al diseño y elaboración de la propuesta (libro digital) con el apoyo y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Por último con la concreción de la propuesta, es decir, con el libro digital de inglés se realizó una puesta en marcha y se analizaron los resultados obtenidos con los estudiantes de grado séptimo y docente del área de inglés.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

En un estudio la población es el universo de la investigación, a dicha población se pretende extender los resultados que se obtengan de la investigación y debe caracterizarse lo más completamente posible en contenido, lugar y tiempo para así determinar la muestra.

La población es definida por la persona que investiga, y esa definición se puede hacer de acuerdo a las características de las personas donde se va a aplicar la investigación.

La población objeto de estudio, en este caso, está constituida por 70 estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato del Municipio de San Carlos – Córdoba, durante el año 2014.

La muestra es una parte importante de la población, la cual permite generalizar los resultados de una investigación. En un enfoque cualitativo, la muestra es importante por el aporte que las personas o participantes puedan dar para ayudar a entender el objeto de estudio y responder al problema de investigación planteado. En este caso el tamaño de la muestra corresponde al 44% (31 estudiantes) de la población, conformado por niñas y niños de grado séptimo (7°) de la Institución Educativa El Hato del municipio de San Carlos – Córdoba en el año 2014.

5.3 INSTRUMENTOS

Los instrumentos son los medios que emplea el investigador para medir o registrar el comportamiento de las variables, algunos tipos de instrumentos son: entrevistas, encuesta, observación, análisis de contenido, etc. (Chávez, 1994).

Es muy importante tener claro qué es lo que se va a evaluar, para escoger correctamente uno o varios instrumentos y recolectar acertadamente la información.

Uno de los instrumentos más usados para recolectar información en un proceso de investigación es la encuesta, la cual consiste en una serie de preguntas que se le hacen a una muestra de personas para recoger datos de interés. (Sampieri, 1991).

El presente estudio se llevó a cabo en las instalaciones de la Institución Educativa El Hato, teniendo en cuenta instrumentos de diagnósticos, ya que con ellos se buscó determinar con qué medios están fortaleciendo los estudiantes las habilidades básicas del idioma inglés en su proceso de enseñanza aprendizaje, para ello se aplicó:

5.3.1 Encuesta a estudiantes (ver anexo A): se entregó un cuestionario estructurado y redactado con diez preguntas cerradas a 31 estudiantes de grado séptimo de la institución, en el cual se evaluaron los siguientes aspectos:

- ¿Te gusta el idioma Inglés? Esta pregunta busca descubrir si les es atractivo el desarrollar habilidades en este idioma.
- ¿Cuentas con un texto guía propio, para el desarrollo de las clases de inglés? A fin de determinar si cuentan con un material bibliográfico propio para el fortalecimiento de las habilidades básicas del inglés.
- ¿Alguna vez has utilizado una aplicación informática para ayudar a tu proceso de aprendizaje del inglés? A fin de determinar si apoyan el proceso del aprendizaje con el uso de otros medios como las TIC para el desarrollo y manejo de las habilidades básicas del inglés.
- Formas de trabajar en las clases de inglés: individual o grupal. Con el objetivo de determinar la forma más frecuente utilizada por la docente para trabajar en las distintas actividades académicas, lo que puede ser usado para el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades básicas del idioma inglés.
- Tipo de clases que más les gustan: usando el computador, trabajando con fotocopias, usando revistas, escribiendo en el cuaderno. A fin de saber con qué medio les es más atractivo afianzar el manejo de las habilidades básicas del idioma inglés durante las actividades académicas.
- ¿Cuándo trabajas un tema de inglés en el computador es más fácil y divertido que usando otro medio? A fin de determinar que tan atractivo les es usar el computador como herramienta para el fortalecimiento de las habilidades básicas del inglés.

- Actitud asumida frente a una clase de inglés: positiva, regular, negativa: con el objetivo de evaluar la actitud asumida al desarrollar actividades en una clase con los medios didácticos usados por la docente.
- Forma más fácil de aprender las habilidades del idioma inglés: hablando con extranjeros, leyendo libros, trabajando con aplicaciones informáticas interactivas, buscando información por tu propia iniciativa. A fin de determinar la forma más fácil y atractiva para fortalecer las habilidades básicas del idioma inglés.
- Nivel de participación en el desarrollo de las clases de inglés: alto, medio, bajo. Para determinar qué tan atentos y atraídos se siente en las clases de inglés.
- Entrega de actividades asignadas por el docente: en la fecha acordada, después de la fecha acordada, no las entregan. A fin de conocer la responsabilidad de los estudiantes en la entrega de actividades, y si ello tiene que ver con el acceso al material bibliográfico de estudio y trabajo.

5.3.2 Observación de clase (ver anexo B): el plan de área de grado séptimo estipula dos (2) horas de clase semanal, cada hora se desarrolla en cincuenta minutos. Con el fin de determinar el manejo de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés entre los estudiantes y el uso de material bibliográfico propio para el desarrollo de las diferentes actividades, se llevó a cabo la observación sistemática de tres horas de clases bajo los parámetros indicados en el Anexo B así:

- Nivel de motivación de los estudiantes: dada la importancia de la actitud para el desarrollo del aprendizaje.
- Utilización de los materiales didácticos con los que cuenta la institución para el desarrollo de las clases de inglés: a fin de determinar la frecuencia de uso de estos y el atractivo que causan entre los estudiantes.
- Participación de los estudiantes en las clases de inglés: con el objetivo de determinar el nivel de motivación de los estudiantes en el aprendizaje de este idioma.
- Comprensión de la temática desarrollada en las clases de inglés: con el fin de determinar el impacto de la metodología utilizada por la docente frente a sus objetivos.
- Desarrollo y entrega oportuna de actividades por parte de los estudiantes durante las clases de inglés: con el objetivo de determinar si la falta de material de trabajo es una dificultad para la entrega oportuna de actividades.

5.3.3 Inventario de materiales didácticos para el desarrollo de las clases de inglés: se llevó a cabo un inventario y clasificación de los medios didácticos con los que cuenta la institución para el fortalecimiento de las habilidades básicas del idioma inglés en sus estudiantes (ver anexo C).

Luego de la obtención de los datos, se procedió a analizar las preguntas y respuestas para de esta manera llegar a la etapa de tabulación de datos, los cuales se sometieron a un análisis para posteriormente presentar los resultados y planear, finalmente, el diseño de la herramienta didáctica con el uso de las TIC.

Los datos fueron presentados en tablas y gráficos para facilitar su comprensión.

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

- Encuesta a estudiantes

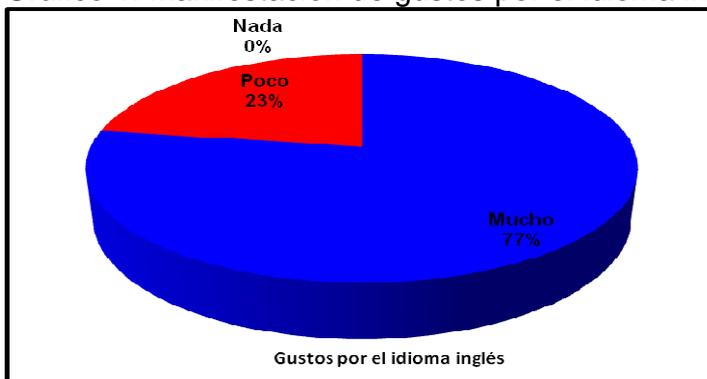
A la pregunta **¿Te gusta el idioma inglés?** El 77,4% de la muestra dijo que le gusta mucho, en tanto que un 22,6% dijo que le gustaba poco, ningún estudiante manifestó no gustarle el idioma inglés. Lo que indica un alto grado de interés por el idioma inglés; lo cual evidencia la aceptación que está teniendo el aprendizaje de una segunda lengua en la edad escolar dejando de lado la apatía y dando paso a nuevos conocimientos.

Tabla 1. Manifestación de gustos por el idioma inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Mucho	24	77.4
Poco	7	22.6
Nada	0	0.0
TOTAL	31	100

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 1. Manifestación de gustos por el idioma inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

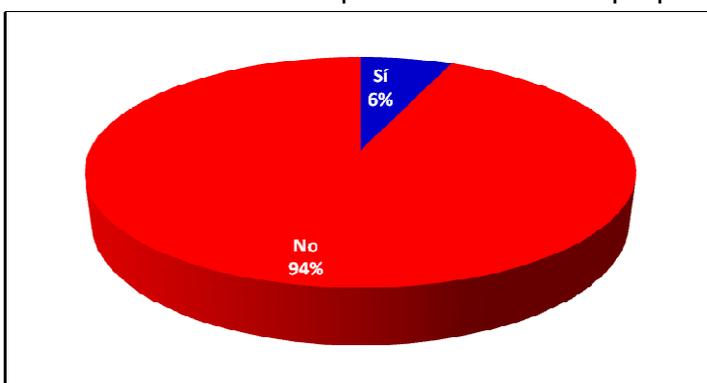
A la pregunta **¿Cuentas con un texto guía propio, para el desarrollo de las clases de inglés?** El 6,5% de los estudiantes encuestados respondió que sí cuenta con su propio texto guía, algunos quizás confundieron esta pregunta al relacionar el texto guía con el que sigue la docente para el desarrollo de sus clases, más no porque ellos tengan un libro propio para la asignatura de inglés. Sin embargo el 93,5% respondió que no tienen texto guía propio. Lo cual indica que los estudiantes no cuentan con un material de apoyo para el desarrollo de las actividades y fortalecimiento de las habilidades básicas del idioma inglés tanto en las clases como por fuera de ellas.

Tabla 2. Estudiantes que cuentan con su propio texto guía de inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Sí	2	6.5
No	29	93.5
TOTAL	31	100.0

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 2. Estudiantes que cuentan con su propio texto guía de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta **¿Alguna vez has utilizado una aplicación informática para ayudar a tu proceso de aprendizaje del inglés?** El 16,1% de los estudiantes encuestados contestó que Sí han utilizado aplicaciones informáticas para apoyar su proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés, en tanto que el 83,9% respondió que No han utilizado aplicaciones informáticas. Lo cual indica que son pocos los estudiantes que acceden a recursos digitales o herramientas de las TIC para apoyar sus procesos de aprendizaje del idioma inglés, esto quizás porque desconocen el nombre de aplicaciones útiles para tales procesos, o sólo se limitan a los recursos que brinda la Institución Educativa, ya que esta es una población ubicada en una zona rural.

Tabla 3. Uso de aplicaciones informáticas para el aprendizaje del inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Sí	5	16.1
No	26	83.9
TOTAL	31	100.0

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 3. Uso de aplicaciones informática para el aprendizaje del inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta: **Cuando trabajas en las clases de inglés lo haces de forma...** La respuesta estuvo dividida casi en igual forma, pues el 48,4% de los estudiantes encuestados respondió que en forma individual y el 51,6% que en forma grupal, por lo que se puede notar que las actividades no siempre se trabajan de una sola manera, sino que son equitativas, lo que ayuda a fortalecer el desarrollo de las habilidades del idioma inglés, aunque por manifestaciones de la docente del área cuando se trabaja en forma grupal por lo general es porque la mayoría de estudiantes no llevan el material de trabajo para las diferentes actividades, lo cual

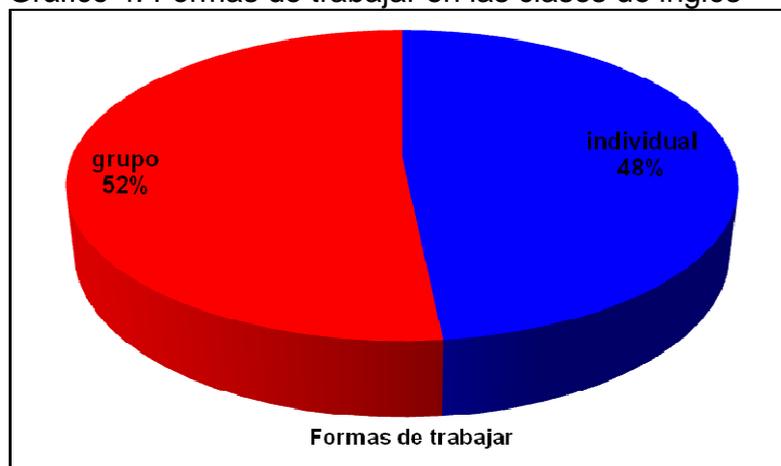
no permite evaluar de forma certera la producción individual, debido a que el trabajo en grupo ha pasado de ser colaborativo a ser realizado por el o los estudiantes que presentan un mejor nivel de inglés.

Tabla 4. Formas de trabajar en las clases de inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Individual	15	48.4
Grupo	16	51.6
TOTAL	31	100

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 4. Formas de trabajar en las clases de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta **¿Qué tipo de clases te gustan más?** El 61,3% de los estudiantes encuestados contestó que usando el computador, el 29% respondió que trabajando con fotocopias, el 9,7% respondió que usando revistas y a ningún estudiante le gusta trabajar escribiendo en el cuaderno. Se evidencia que hay una clara preferencia por las actividades que les permiten a los alumnos la participación activa en su proceso de aprendizaje, se muestra el alto grado de aceptación que tienen las aplicaciones informáticas en el desarrollo de las clases y en el fortalecimiento de las habilidades del idioma inglés, se deduce además, que la mayoría de los estudiantes se encuentran involucrados con el uso de herramientas tecnológicas y de alguna manera le es fácil acceder a ellas.

Tabla 5. Formas Gustos de los estudiantes para trabajar las clases de inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Usando el computador	19	61.3
Trabajando con material fotocopiable	9	29.0
Usando revistas	3	9.7
Escribiendo en el cuaderno	0	0.0
TOTAL	31	100.0

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 5. Gustos de los estudiantes para trabajar las clases de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

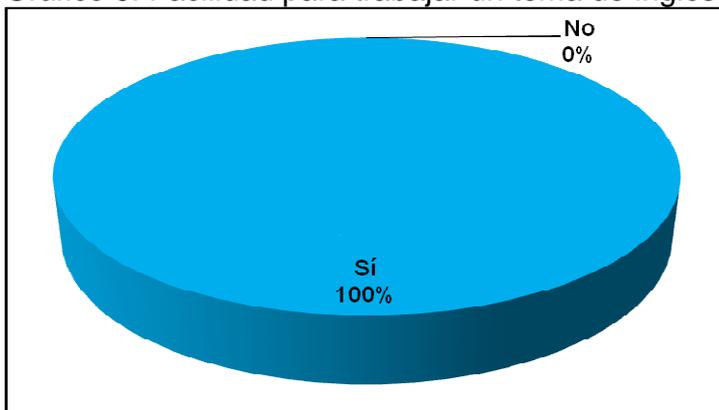
A la pregunta **¿Cuándo trabajas un tema de inglés en el computador es más fácil y divertido que usando otro medio?** El total de los estudiantes encuestados respondió que para ellos es más fácil y divertido desarrollar un tema de la clase de inglés a través del uso del computador que utilizando otro medio de trabajo. Lo cual indica que el uso del computador tiene un alto grado de aceptación al momento de trabajar temas de la asignatura de inglés, pues a todos los estudiantes en este caso, les es muy atractivo y encuentran facilidad y diversión en las aplicaciones informáticas usadas para apoyar su proceso de aprendizaje del idioma inglés. Aún cuando lo importante es la comprensión y el aprendizaje del idioma inglés, lo interactivo, diferente y divertido al momento de enseñar ocupan un lugar muy importante para motivar el aprendizaje.

Tabla 6. Facilidad para trabajar un tema de inglés en el computador

RESPUESTA	TOTAL	%
Sí	31	100
No	0	0
TOTAL	31	100

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 6. Facilidad para trabajar un tema de inglés en el computador



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

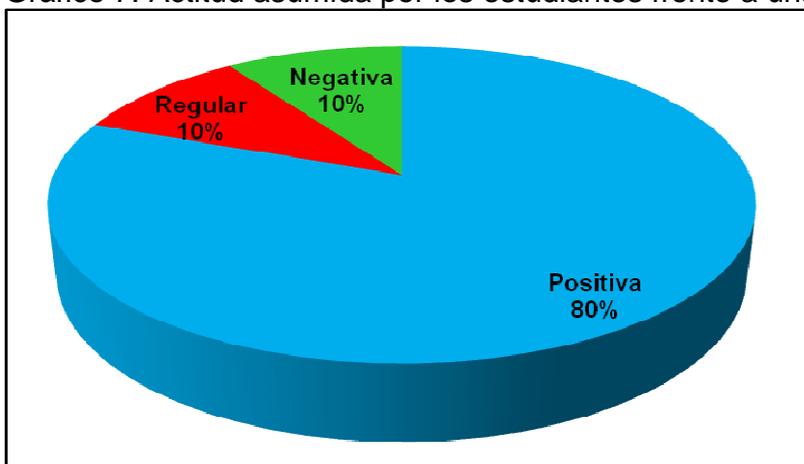
A la pregunta **¿Qué clase de actitud asumes frente a una clase de inglés?** El 80,6% de los estudiantes encuestados manifiestan que su actitud es Positiva, en tanto que 9,7% dice que es Regular y, el otro 9,7% respondió que es Negativa. La mayoría de estudiantes les interesa y asumen una buena actitud en las clases de inglés, sin embargo lo que se pretende es que todos los estudiantes siempre estén motivados en las clases de inglés y tengan una actitud positiva. Sin embargo esta actitud puede estar influenciada por razones de tipo personal o por la forma cómo la docente desarrolla las clases y los recursos didácticos que utiliza para ello. La actitud que muestran los estudiantes dentro del aula y fuera de ella cuando las actividades así lo requieren, depende en gran manera de la motivación que se tenga para atrapar su interés, por lo que se debe explorar sobre cuáles son las causas que están generando este rechazo o apatía sobre la asignatura.

Tabla 7. Actitud asumida por los estudiantes frente a una clase de inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Positiva	25	80.6
Regular	3	9.7
Negativa	3	9.7
TOTAL	31	100.0

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 7. Actitud asumida por los estudiantes frente a una clase de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

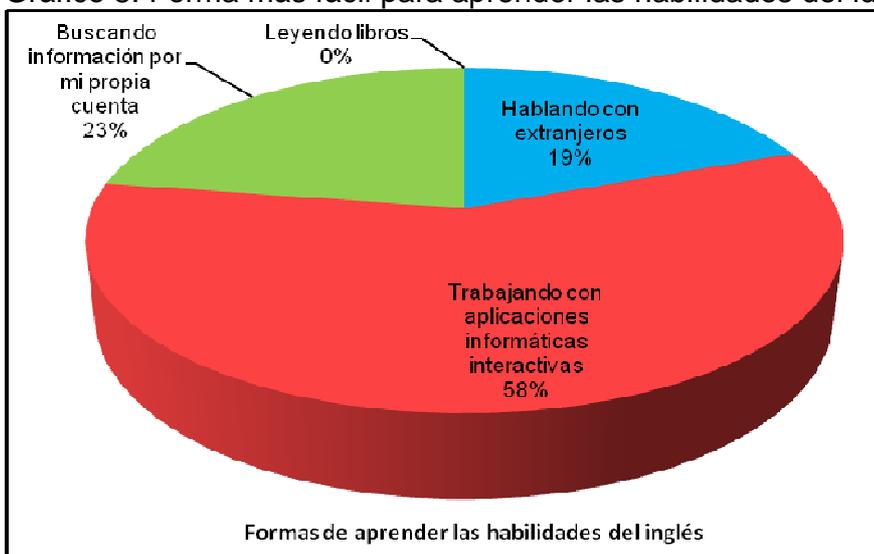
A la pregunta: **En tu opinión, ¿cómo es más fácil aprender las habilidades del idioma inglés?** El 58,1% de los estudiantes encuestados respondió que a través del uso de aplicaciones informáticas interactivas, el 22,6% contestó que buscando información por su propia cuenta, el 19,4% respondió que hablando con extranjeros, en tanto que a ningún estudiante se le hace fácil aprender inglés leyendo libros. Como se puede notar hay un alto grado de aceptación por las TIC como recurso educativo, y las aplicaciones informáticas interactivas son muy atractivas para los estudiantes, pues encuentran facilidad en ellas para aprender las habilidades del idioma inglés. Este análisis deja ver la importancia que tienen las TIC en el proceso educativo con estudiantes que manejan muchas otras opciones antes que educación tradicional, lo cual lleva a pensar que sí se está generando un cambio real en la nueva sociedad, que se forma con estudiantes que aportan a su aprendizaje autónomo una nueva visión.

Tabla 8. Forma más fácil para aprender las habilidades del idioma inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
Hablando con extranjeros	6	19.4
Trabajando con aplicaciones informáticas interactivas	18	58.1
Buscando información por mi propia cuenta	7	22.6
Leyendo libros	0	0.0
TOTAL	31	100.0

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 8. Forma más fácil para aprender las habilidades del idioma inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta **Tu participación en el desarrollo de las clases de inglés es:** El 74,2% de los estudiantes encuestados respondió que su participación está en un nivel medio, el 12,9% contestó que está en un nivel alto, y el otro 12,9% dijo que está en un nivel bajo. Por lo que se evidencia un número considerable de estudiantes que están poco atentos o no se sienten atraídos con los recursos utilizados para el desarrollo de las clases de inglés. Sin embargo puede que la participación en clases esté sujeta al temor que algunos estudiantes sienten a equivocarse, prefiriendo abstenerse a participar para no sentirse avergonzados frente al grupo, debido a no manejar correctamente las habilidades del idioma inglés.

Tabla 9. Participación en el desarrollo de las clases de inglés.

RESPUESTA	TOTAL	%
Alta	4	12.9
Media	23	74.2
Baja	4	12.9
TOTAL	31	100

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 9. Participación en el desarrollo de las clases de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta **La entrega de tus actividades asignadas por el docente es:** El 48,4% de los estudiantes encuestados contestó que entregan dichas actividades en la fecha acordada, el 38,7% las entrega después de la fecha acordada, y el 12,9% respondió que no hace entrega de dichas actividades. Se puede notar un alto número de estudiantes con muy poca responsabilidad en la entrega oportuna de sus actividades, lo que puede estar influenciado por el acceso limitado a materiales bibliográficos o recursos didácticos para el apoyo de las diferentes actividades académicas en la asignatura de inglés.

Tabla 10. Entrega de actividades asignadas en las clases de inglés

RESPUESTA	TOTAL	%
En la fecha acordada	15	48.4
Después de la fecha acordada	12	38.7
No las entregas	4	12.9
TOTAL	31	100.0

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 10. Entrega de actividades asignadas en las clases de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

- Observación de clases

De la observación de tres (3) sesiones de clases de inglés en el grado séptimo, obtuvimos los siguientes resultados:

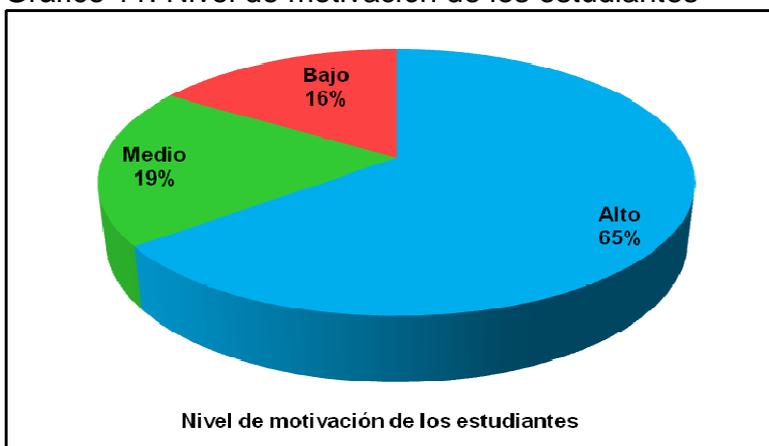
Nivel de motivación de los estudiantes: La actitud prevalente en los estudiantes fue de motivación alta con un 64,5% de los estudiantes observados, seguida de la media con un 19,4% y baja con un 16,1%. Se evidencia un número considerable de estudiantes con un nivel de participación bajo, el cual puede estar influenciado por dificultades personales individuales, por la metodología o recursos didácticos empleados por la docente o por la apatía de aprender un nuevo idioma.

Tabla 11. Nivel de motivación de los estudiantes

NIVEL	TOTAL	%
Alto	20	64.5
Medio	6	19.4
Bajo	5	16.1
TOTAL	31	100

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 11. Nivel de motivación de los estudiantes



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

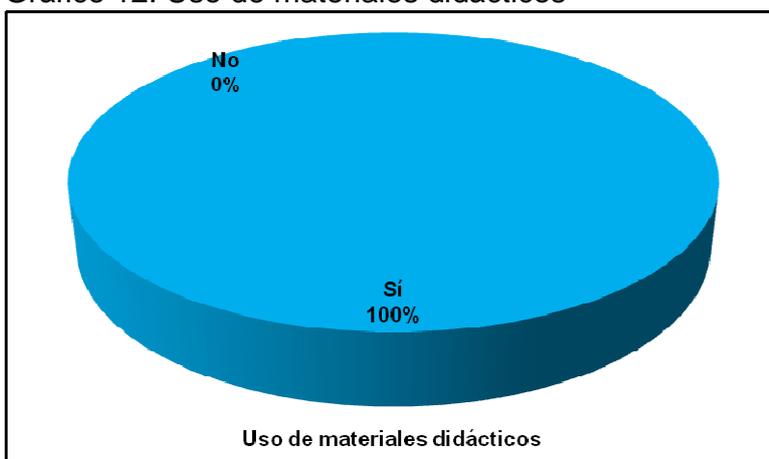
Se utilizaron durante las sesiones de clases diferentes materiales didácticos con los que cuenta la institución: el 100% de los materiales didácticos con los que cuenta la institución para el apoyo de la asignatura de inglés fueron usados en las diferentes sesiones de clases, cabe resaltar que no todos fueron usados en la misma sesión, si no en sesiones diferentes y con uso de tiempos distintos.

Tabla 12. Uso de materiales didácticos

RESPUESTA	TOTAL	%
Sí	31	100
No	0	0
TOTAL	31	100

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 12. Uso de materiales didácticos



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Frecuencia de uso de materiales didácticos en las diferentes sesiones de clase:

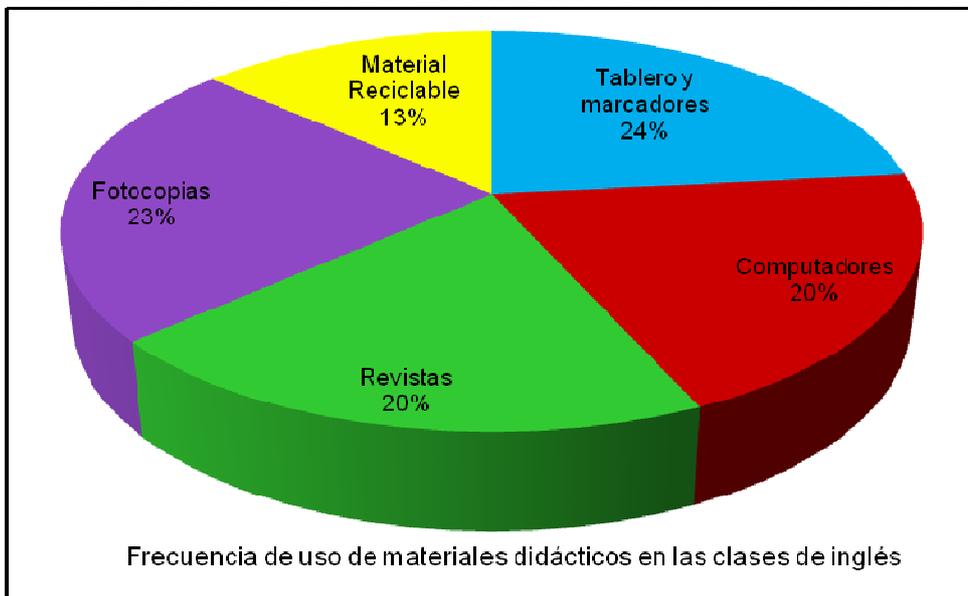
Cada sesión de clase dura 50 minutos, por lo tanto las tres sesiones de clase constan de 150 minutos, durante las cuales se pudo observar que el 23,3% del tiempo de dichas sesiones se trabajó con fotocopias al igual que con tablero y marcadores, con computadores se trabajó un 20% del tiempo, lo mismo que con revistas, en tanto que con material reciclable se trabajó un 13,3%. Cabe anotar que varias de las actividades ejecutadas con los distintos materiales se realizaron en grupo, como el trabajo con fotocopias, revistas y material reciclable, pues los estudiantes en su mayoría no llevaban el material de trabajo, aún cuando fueron informados de ello en la clase anterior. Aunque se utilizaron diferentes medios didácticos para el desarrollo de las clases, esto habla de la necesidad de utilizar con mayor frecuencia medios didácticos que sean para los estudiantes atractivos y motivadores, donde ellos puedan interactuar y participar activamente.

Tabla 13. Frecuencia de uso de materiales didácticos en las clases de inglés

Tablero y marcadores	Computadores	Revistas	Fotocopias	Material Reciclable	Total
35 minutos	30 minutos	30 minutos	35 minutos	20 minutos	150
23.3%	20%	20%	23,3%	13.3%	100%

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 13. Frecuencia de uso de materiales didácticos en las clases de inglés



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

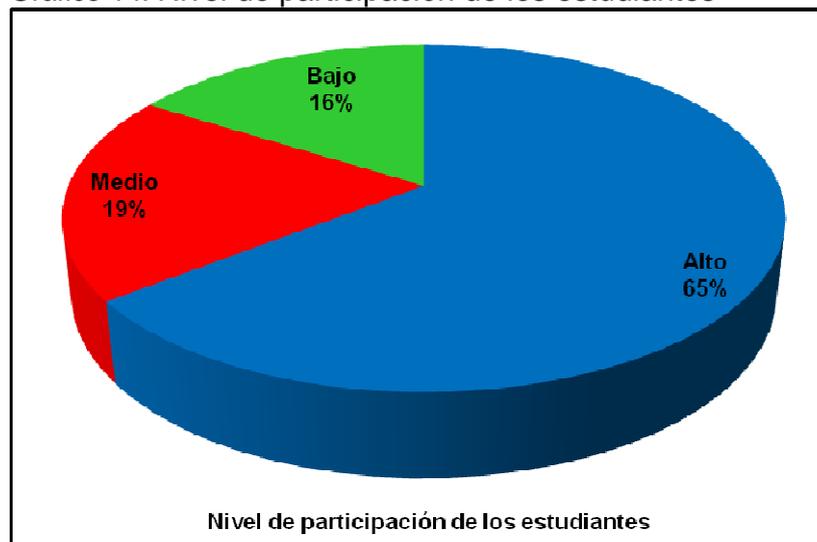
Nivel de participación de los estudiantes en las clases de inglés: el nivel de participación de los estudiantes durante las tres sesiones de clases observadas fue medio con un 64,5% de los estudiantes, el 19,4% tuvo un nivel de participación alto y el 16,1% tuvo un nivel de participación bajo. Este nivel de participación, independientemente de las dificultades personales que pueda tener cada estudiante, está influenciado por los medios y recursos utilizados para el desarrollo de las clases, pues se muestra un mayor nivel de participación cuando se usan medios con los cuales los estudiantes pueden interactuar, que cuando se usan medios tradicionales como el tablero, los marcadores y las fotocopias.

Tabla 14. Nivel de participación de los estudiantes

Nivel	Alto	Medio	Bajo	Total
Estudiantes	6	20	5	31
%	19.4%	64.5%	16.1%	100%

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 14. Nivel de participación de los estudiantes



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Nivel de comprensión por parte de los estudiantes de la temática desarrollada en las clases de inglés: el nivel de comprensión que mayormente se reflejó durante las tres sesiones de clases fue el alto, con 80.6% de los alumnos, mientras que el 19.4% de los estudiantes reflejó un nivel de comprensión medio, y el 0% reflejó un nivel de comprensión bajo, esto se pudo notar a través de las actividades evaluativas y de retroalimentación realizadas por la docente del área. Se puede evidenciar que la metodología y los recursos didácticos utilizados por la docente influyen en el nivel de comprensión de la temática, pues es más alto el nivel de comprensión cuando los estudiantes participaron activamente en el proceso de

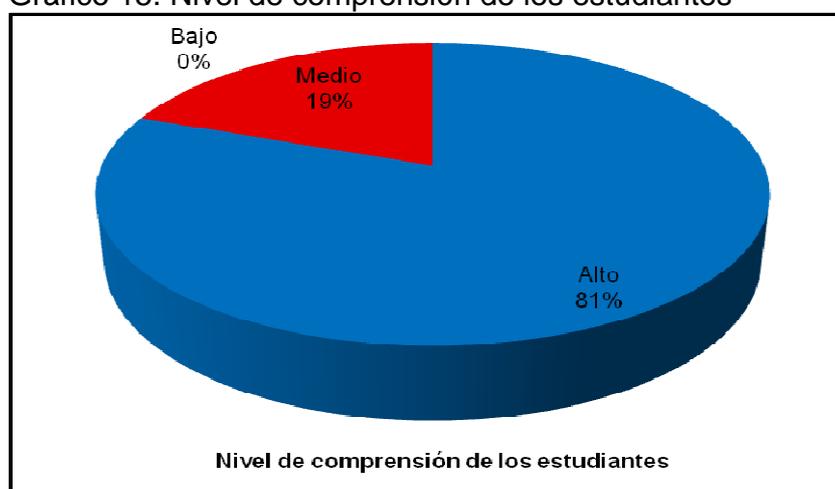
aprendizaje y cuando interactuaron con diferentes materiales y recursos didácticos.

Tabla 15. Nivel de comprensión de los estudiantes

Nivel	Alto	Medio	Bajo	TOTAL
Estudiantes	25	6	0	31
%	80.6%	19.4%	0%	100%

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 15. Nivel de comprensión de los estudiantes



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Desarrollo y entrega oportuna de actividades por parte de los estudiantes durante las clases de inglés. Durante las tres sesiones de clases observadas, se pudo notar que el 87,1% de los estudiantes desarrolla y entrega en forma oportuna las actividades asignadas, mientras que el 12,9% las entrega después de la clase o de la fecha acordada, para lo cual la docente debe presionarlos con la nota, pues ellos muestran muy poco interés y presentan excusas muy generales como el no acceso a materiales y herramientas de trabajo para el desarrollo de dichas actividades.

Tabla 16. Desarrollo y entrega de actividades

	Oportunamente	Después de la clase	Total
Estudiantes	25	6	31
%	80.6%	19.4%	100%

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Gráfico 16. Desarrollo y entrega de actividades



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

- **Inventario de materiales didácticos con los que cuenta la Institución Educativa para el desarrollo de las clases de inglés**

Al realizarse el inventario de medio didácticos se encontró que la institución cuenta con los siguientes medios:

- **Físicos:** Tableros en acrílico (15) uno por cada salón, tablero digital (1)
- **Bibliográficos:** libros de Inglés (6), uno para cada grado, diccionarios de inglés (15).
- **Electrónicos:** computadores (27), video Beam (2)
- **Audiovisuales:** CD de inglés (6), uno por cada libro guía de los diferentes grados. Televisores LCD de 32 pulgadas (4)
- **Gráficos:** Posters en inglés (10)

5.5 DIAGNÓSTICO

De acuerdo al análisis anterior se puede notar que a un alto porcentaje de los estudiantes encuestados (77,4%) les gusta mucho el idioma inglés, algunos dicen contar con un libro propio de trabajo para las clases de este idioma, aunque se pudo evidenciar que ninguno tiene libro de trabajo. A la gran mayoría le gusta trabajar las clases de inglés a través del uso de programas por computador, pues el 100% de los estudiantes respondió que los temas de inglés a través de estas herramientas son más fáciles y divertidos, y de ellos el 58,1% manifiesta que así es más fácil aprender las cuatro habilidades básicas del inglés, en tanto que a ninguno se le hace fácil aprender este idioma leyendo libros.

Por otra parte en las sesiones de clases observadas (tres sesiones), se puede evidenciar que la gran mayoría de los estudiantes (el 64,5%) tienen un nivel de motivación alto, sin embargo un 16,1% demuestra un nivel de motivación bajo, la docente es recursiva a la hora de utilizar diferentes medios didácticos para el desarrollo de las clases, durante las tres sesiones observadas utilizó fotocopias con 23,3% del tiempo que duraron dichas sesiones, el mismo porcentaje de tiempo utilizó para el tablero y marcadores, los computadores los utilizó con un 20%, igual porcentaje de tiempo empleó para el uso y trabajo con revistas, y al trabajo con material reciclable le invirtió un 13,3%; de estos medios utilizados los estudiantes mostraron un gran agrado y entusiasmo al momento de trabajar con una aplicación informática. En cuanto a la participación el 19,4% de los estudiantes tuvo un nivel de participación media, y el 16,1% baja, pero esto más que todo se dio en las actividades realizadas con fotocopias y revistas, y muestran un mayor nivel de participación y comprensión cuando trabajan con recursos interactivos. La gran mayoría de estudiantes entrega las actividades de manera oportuna en tanto que un porcentaje algo considerable (19,4%) las entrega después de la clase o en fecha posterior a la acordada, y la excusa más frecuente es que no tienen libros o fotocopias para trabajar. Como se puede evidenciar las clases de inglés y el hecho de aprender esta lengua es muy atractivo para los estudiantes, más si se hace a través del uso de programas informáticos.

De acuerdo al inventario realizado de los medios didácticos con los que cuenta la Institución Educativa para el desarrollo de las clases de inglés, se pudo evidenciar que se cuenta con una sala de informática bien equipada con 27 computadores, los cuales están en buen estado y con programas actualizados, a los que los estudiantes y docentes tienen acceso para desarrollar clases de áreas y asignaturas diferentes a las de Tecnología e Informática.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO

EXPLORING THE WORLD

6.2 DESCRIPCIÓN

El libro digital de inglés Exploring the World para grado séptimo está diseñado con recursos multimediales como texto, imágenes, audio, video. Dicho libro está dividido en cuatro unidades temáticas, además de la carátula y el índice, las cuatro unidades están conformadas por 94 páginas en las que se muestran actividades relacionadas con las habilidades básicas del inglés, así:

Listening: para el fortalecimiento de esta habilidad, en diferentes páginas se encuentran actividades donde los estudiantes pueden escuchar el audio de algunos objetos, palabras, frases, al igual que canciones relacionadas con la temática.

Speaking: con el fin de fortalecer esta habilidad, a través del audio presentado en algunas actividades se puede de manera independiente afianzar en la producción oral.

Reading: para fortalecer esta habilidad, el libro presenta lecturas, frases y párrafos en inglés, los cuales serán para los estudiantes la puerta de entrada a la imaginación y comprensión de este idioma.

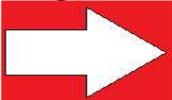
Writing: es una forma de practicar y evaluar la habilidad para la escritura en este idioma, pues en el libro se encuentran actividades en las cuales los estudiantes deben escribir frases o palabras, o desarrollar en su libreta de apuntes tareas relacionadas con la escritura.

Además se presentan páginas con una gramática, la cual ayudará a conocer la forma correcta de escribir en inglés.

A través de las distintas actividades realizadas en las cuatro unidades temáticas que conforman el libro, los estudiantes pueden conocer cómo ha sido su avance en el proceso, pues se muestran resultados evaluativos de los distintos ejercicios.

En este libro digital de inglés se encuentran en la parte inferior de cada página unos botones que son indispensables para la navegación a través de las páginas, ellos son:

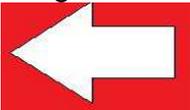
Imagen 1. Botón siguiente



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Este botón permite avanzar o ir a la siguiente página

Imagen 2. Botón atrás



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Este botón permite retroceder o regresar a la página anterior

Imagen 3. Botón inicio



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Éste permite ir directamente desde cualquier página al índice o contenido del libro.

Imagen 4. Botón de salida



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Este botón permite desde cualquier página salir del libro o abandonar la aplicación, previo a ello se presenta un mensaje de confirmación de salida.

Otros botones que se encuentran en algunas páginas son:

Imagen 5. Botón Result



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Este botón permite ver el resultado obtenido en una actividad evaluativa.

Imagen 6. Botón gramática



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Este botón permite ir a la página que contiene la gramática de las unidades del libro.

El libro digital de inglés "Exploring the world 7º" se abre haciendo doble clic en el archivo ejecutable que se copia en el computador (puede ser copiado en el Escritorio. No es necesario instalar el programa NeoBook en el computador, sólo el archivo ejecutable de la aplicación desarrollada). El archivo ejecutable se muestra con el siguiente icono:

Imagen 7. Archivo ejecutable del libro digital



Fuente: Logotipo de NeoBook 5.

6.3 JUSTIFICACIÓN

El libro digital de inglés está diseñado para que los estudiantes trabajen y produzcan de forma individual en las actividades propuestas en la asignatura de inglés, con ello se busca que cada niño cuente con un libro de trabajo y desarrollen de una manera más interactiva y atrayente los temas, se quiere que todos tengan acceso a la información de manera oportuna y sin costo alguno; con la implementación de este libro digital hay menor gasto en papel y tinta, la portabilidad y almacenamiento de la información se hace de forma mucho más cómoda, los textos son enriquecidos con contenido multimedia, recurso que es

muy atractivo para los niños y jóvenes. Algunos estudiantes que cuentan con herramientas digitales de última tecnología como tabletas o teléfonos inteligentes, e incluso con computadores, podrán afianzar sus conocimientos en el momento que deseen, pues la aplicación la pueden instalar de manera gratuita en dichas herramientas.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

- Brindar a los estudiantes una herramienta atrayente y divertida que fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades básicas del idioma inglés.

6.4.2 Objetivos específicos

- Facilitar el acceso a la información y actividades a realizar de los temas de la asignatura de inglés a través de uso del libro digital.
- Incentivar la participación de forma individual y colaborativa de los estudiantes en las actividades propuestas en el libro digital de inglés.

6.5 BENEFICIARIOS

La población beneficiada con el desarrollo e implementación de esta propuesta es directamente los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa El Hato, pues así tienen acceso a una herramienta novedosa para el afianzamiento en el aprendizaje de las habilidades básicas del idioma inglés, de igual forma se benefician los docentes del área, pues cuentan con un material novedoso que ayuda a realizar las clases de una forma más atractiva. El rector de la institución también se beneficia con esta propuesta, pues la institución cuenta con un material en modo digital para el acceso de cualquier estudiante o docente de la institución que lo requiera, y los alumnos tendrán mejores resultados en las diferentes pruebas académicas. Los padres de familia son otros beneficiados, pues notarán mejores resultados en los procesos académicos de sus hijos, ya que

éstos cuentan con un material didáctico interactivo que pueden llevar a casa para afianzar su proceso de aprendizaje. Otros estudiantes y docentes de la institución también se pueden beneficiar a largo plazo, pues el libro sirve como guía para el diseño en áreas y grados diferentes.

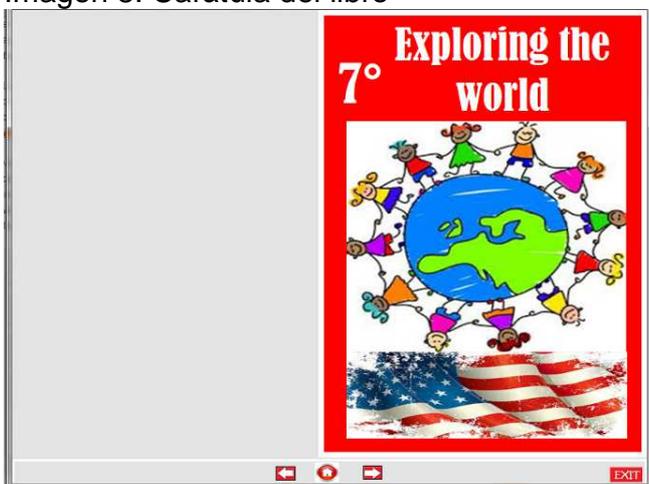
6.6 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES (CRONOGRAMA)

FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	EVIDENCIA
1 a 11 de julio de 2014	Elaborar contenido del libro	Magnolia Castillo	Plan de área, Libros guías de inglés
14 de julio a 22 de agosto de 2014	Consecución de imágenes y videos	Magnolia Castillo Sandra Martínez Sandra Petro	Páginas de Internet
25 a 29 de agosto de 2014	Grabación de audio	Magnolia Castillo	Archivos de audio en el libro
1 a 26 de septiembre de 2014	Diseño de libro en el computador	Magnolia Castillo Sandra Martínez Sandra Petro	
30 de septiembre de 2014	Presentación del libro a los estudiantes	Magnolia Castillo Sandra Martínez Sandra Petro	Fotos, videos
6 de octubre de 2014	Exploración del libro por parte de los estudiantes	Magnolia Castillo Sandra Martínez Sandra Petro	Fotos, videos
20 a 31 de octubre de 2014	Implementación del libro digital en las clases de inglés	Magnolia Castillo Sandra Martínez Sandra Petro	Fotos, Videos
4 de noviembre de 2014	Evaluación del libro por parte de los estudiantes	Magnolia Castillo Sandra Martínez Sandra Petro	Fotos, videos, encuesta a estudiantes

6.7 CONTENIDOS

Cuando se ingresa a la aplicación del libro digital de inglés “Exploring the world”, la primera pantalla que aparece es la de la carátula del libro.

Imagen 8. Carátula del libro



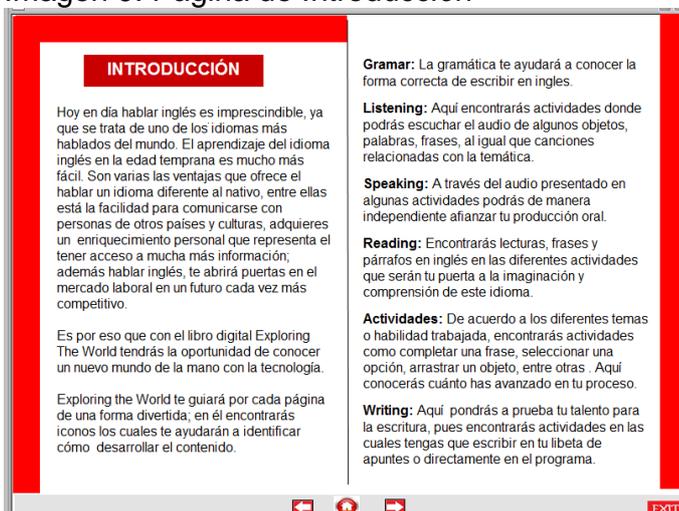
Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A partir de esta página se inicia el recorrido por el libro.

En el libro digital encontramos esencialmente las siguientes partes:

Introducción: En la parte introductoria del libro se hace una breve descripción del contenido y de los elementos que los estudiantes van a encontrar en dicho libro.

Imagen 9. Página de Introducción



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Índice o Contenido: El libro muestra en una tabla las unidades temáticas a trabajar, que para el caso son cuatro: **CHANGING YOUR NAME, MY FREE TIME, THE LAST YEAR** y **HOME SWEET HOME**, cada una está representada con un color, el mismo color es utilizado en las diferentes páginas donde se desarrolla.

Todas las unidades manejan las cuatro habilidades básicas del inglés con ejercicios prácticos. Para acceder a ellas, el usuario puede hacer clic en el nombre de la unidad o avanzar de forma sucesiva a través de los botones de navegación que se encuentran en cada página. Los temas de las diferentes unidades conducen al desarrollo de las cuatro habilidades del inglés.

Imagen 10. Página de contenido

CONTENTS	GRAMMAR	READING AND LISTENING	SPEAKING	WRITING	VOCABULARY
1. CHANGING YOUR NAME?	- Personal Pronouns - The verb To be - affirmative	- My friends and I - Meet my teachers	- Personal information - My school	- An email - A poster	- Numbers - School subjects
2. MY FREE TIME	- Regular Verbs - Irregular Verbs	- Music	- Spelling - Pronunciation	- What do you do on your free time?	- Daily verbs - Fruits and vegetables
3. THE LAST YEAR	- Past simple - Auxiliary was - were	- My favourite singer	- The voice karaoke - Recording my song	- The song the i love the most	- Famous people - Musical
4. HOME SWEET HOME	- Past continuous - ing forms	- My house video - Pronunciation - My duties	- Video - Interview - Role play	- What was happening?	- Furniture and rooms

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

El desarrollo del contenido de cada unidad es enriquecido con imágenes, sonido y video.

Imagen 11. Página de inicio a la primera unidad del libro

1. CHANGING YOUR NAME

PERSONAL PRONOUNS

I AM ROBERTO

Hello friends, I am Roberto; I am twelve years old, I'm from Spain. My school name is Saint George. I'm on seventh grade. I love to play soccer so in my free time I go to the park and play soccer with some friends. My favorite soccer club is Barcelona because it has one of the best soccer players in the world, He is Lionel Messi.

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Para el caso de la pantalla anterior se trabaja la unidad: **Chaning Your Name**, y el tema que se desarrolla es: **Personal Pronouns**, muestra imágenes y un pequeño texto relacionado con el tema, el usuario haciendo clic en el botón de la flecha que apunta a la derecha puede avanzar a la siguiente página:

Imagen 12. Página de desarrollo de tema

1. CHANING YOUR NAME

PERSONAL PRONOUNS

Listen and practice the pronunciation.

She You

It

He

They

PERSONAL PRONOUNS	
SINGULAR	PLURAL
I = YO	WE = NOSOTROS
YOU = TÚ	YOU = USTEDES
HE = EL	THEY = ELLOS
SHE = ELLA	
IT = ESTO	

HOMEWORK:
Using magazines Cut and paste pictures and do your own personal pronouns collage.

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

En estas páginas el estudiante encuentra imágenes y texto relacionado con el tema, además puede hacer clic en los diferentes pronombres y escuchar su respectiva pronunciación, también encuentra una tarea para realizar de forma independiente.

Páginas como la siguiente:

Imagen 13. Página de actividades

1. CHANING YOUR NAME

CHANING YOUR NAME

A. Look at the photos what can you see?
Write this on your notebook

B. Chose the correct pronoun

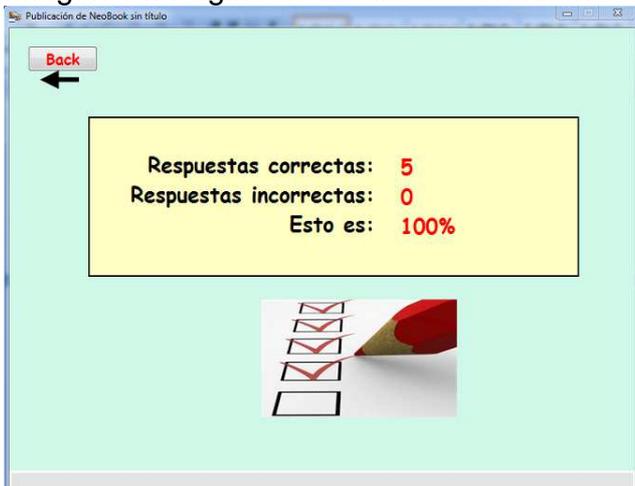
- This is Robert is twelve
He
She
- My name is Carla am ten
- This is Sharon is eleven
- This is Alisha and Samuel are four
- This is me and Tony are thirteen

Result

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

El estudiante puede desarrollar la habilidad de escritura trabajando la actividad A en su libreta de apuntes, también encuentra una actividad para seleccionar una opción y verificar su avance a través del botón Result. Donde se mostrará una página con las respuestas correctas, incorrectas y el porcentaje obtenido

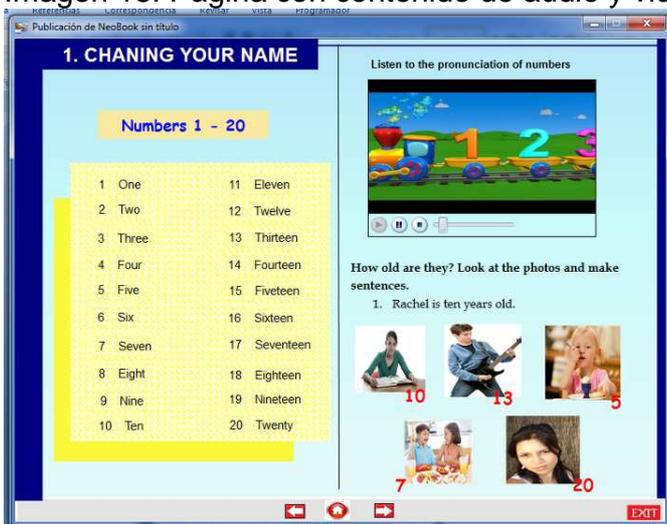
Imagen 14. Página de resultados evaluativos



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

En páginas como la siguiente, el estudiante puede escuchar la pronunciación de los números haciendo clic en cada uno de ellos y observar un video a través del reproductor que se encuentra en la página.

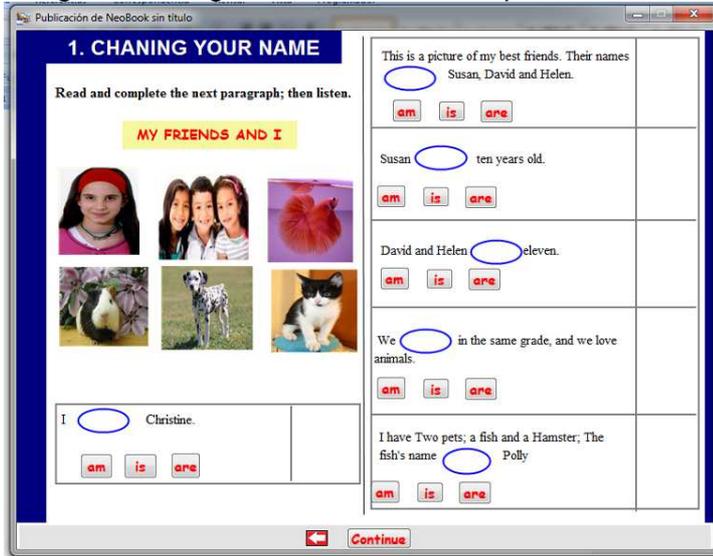
Imagen 15. Página con contenido de audio y video



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

En la siguiente página el estudiante puede trabajar una actividad de seleccionar una opción y comprobar así su avance en la temática. Cuando selecciona una opción sale un audio y una imagen de acierto o error.

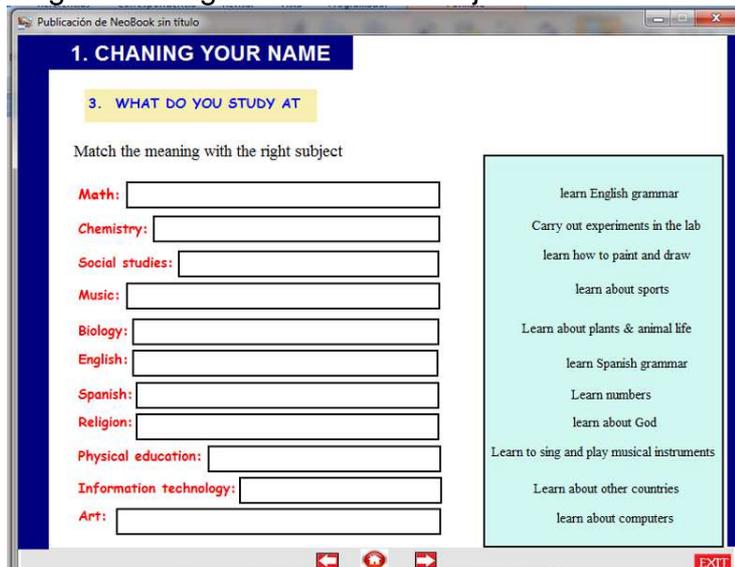
Imagen 16. Página de seleccionar opciones



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

En páginas como las siguientes el estudiante debe arrastrar un objeto al lugar correcto para lo cual escuchará un audio de acierto y error, así él podrá comprobar su avance en la temática.

Imagen 17. Página de arrastrar objetos



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

En forma general las demás unidades se trabajan de forma similar, con textos, audios, videos, actividades de seleccionar y arrastrar un elemento.

6.8 RECURSOS (HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.)

Para el desarrollo de esta propuesta necesitamos de los siguientes recursos: estudiantes de grado séptimo (7°) de la Institución Educativa El Hato, docentes de la asignatura de inglés, sala de informática o sala con computadores, computadores con software operativo Windows 7 u 8 y dispositivos que permitan la reproducción de audio y video, aplicación para diseño de libro digital (NeoBook), libro digital de inglés para grado séptimo. Este programa (NeoBook) permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables en cualquier ordenador, independientemente de que este programa esté instalado en el mismo, es un software que se puede descargar de forma libre a través de Internet u obtener en forma privativa a través de su licencia de uso; con esta aplicación se pueden diseñar y ejecutar aplicaciones sencillas, donde el usuario proporciona muy pocos datos o ninguno al momento de interactuar con ella. El libro digital de inglés para grado séptimo tiene un tamaño no mayor a los 145 MB, así que lo que requiere de capacidad en Disco Duro y memoria es muy poco para su buena ejecución.

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Durante el desarrollo de la presente propuesta, se notó un alto nivel de interés, motivación y colaboración por parte de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa El Hato, en donde los alumnos se mostraron prestos y animados al momento de trabajar con el libro digital; al igual que los docentes y directivas de dicha institución, que ven en el libro una herramienta innovadora la cual hará muy significativo el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Para el seguimiento de la implementación del libro digital, se llevaron a cabo entrevistas a los estudiantes de grado séptimo y docentes de la asignatura de inglés, lo cual permitió hacer una evaluación del impacto de dicha herramienta en las clases, mirar el grado de aceptación que este libro tiene entre los alumnos y realizar los ajustes pertinentes.

Se realizaron observaciones a las clases con la implementación del libro digital, lo cual permitió evaluar el nivel de motivación y participación de los estudiantes con el uso de esta herramienta.

Se analizaron los resultados obtenidos por los estudiantes en las actividades evaluativas del libro, y se compararán con los logrados en otros periodos.

Se hicieron anotaciones del trabajo individual y grupal de los estudiantes al momento de realizar las distintas actividades propuestas en el libro, para evaluar sus producciones y desempeños y compararlos con el de periodos anteriores.

Se invitaron y se siguen invitando a docentes de otras asignaturas para la exploración del libro; con el fin de obtener opiniones que favorezcan al mejoramiento y a la vez el intercambio de ideas que puedan ser aplicadas en otros ámbitos de la educación.

Se Realizan revisiones periódicas al diseño y contenido del libro, para actualizarlos de acuerdo a los lineamientos del plan de área de inglés.

7. CONCLUSIONES

- Si bien el presente proyecto abordó la elaboración del libro digital para servir como mediación pedagógica en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades básicas del idioma inglés, y facilitar la adquisición del material de estudio y trabajo, utilizando la herramienta Neobook en los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa en “Hato” del municipio de San Carlos – Córdoba, esta experiencia demuestra el impacto que puede tener una mejor y más atractiva utilización de los recursos usados en el proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las cuatro habilidades básicas del inglés como escucha, habla, lectura y escritura.
- La utilización del libro digital ha mostrado que su aplicación es útil, y tiene un valor significativo para los estudiantes en el manejo del material de estudio necesario para apoyar su aprendizaje en el idioma inglés. Los alumnos expresaron estar muy satisfechos al contar con un libro guía en modo digital para apoyar sus procesos de aprendizaje en este idioma.
- Se incrementó el uso de medios didácticos electrónicos para el desarrollo de las clases de inglés y disminuyó el uso del tablero y las fotocopias, con lo que los estudiantes fueron mucho más responsables y seguros al momento de trabajar las actividades en forma individual, su producción fue más rica, completa y realizada totalmente a tiempo.
- Las diferentes actividades que enriquecen el libro digital, hicieron que la temática fuera más comprensible, atrayente y sencilla de trabajar por parte de los estudiantes.
- Con la aplicación del libro digital se demostró que es posible captar el nivel de participación y motivación de los estudiantes en las clases, pues de acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes, el de participación pasó de un 12,9% a un 87,9% y, el nivel bajo pasó de un 12,9% a un 3%; en tanto que la motivación de los estudiantes pasó de un 65% a un 100% utilizando esta herramienta.
- También se demostró que el nivel de comprensión del idioma inglés a través del uso del libro digital interactivo pasó de un 80,6% a un 97%, contribuyendo así, a un mejor rendimiento de las actividades propuestas y del aprendizaje de los estudiantes.

- La actitud positiva de los estudiantes en una clase de inglés con el uso del libro digital, pasó de un 80,6% a un 97%, dejando la actitud regular en 3% y la negativa en 0%.
- Este proyecto muestra una manera diferente de construir e interactuar con las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro y fuera del aula, para que el estudiante se involucre y capte conocimientos de manera más flexible y autónoma, obteniendo los resultados esperados en el rol y en el entorno en el que se desenvuelve y al que debe enfrentarse cada día.
- Esta iniciativa permite también mostrar que el uso del libro digital como mediación pedagógica o cualquier otra herramienta tecnológica le permite al docente crear una coherencia entre el conocimiento que se imparte, lo que se exige y lo que se quiere lograr en cualquier área de enseñanza.

8. RECOMENDACIONES

- Motivar en los estudiantes la utilización de las diferentes herramientas tecnológicas durante el proceso enseñanza aprendizaje.
- Resaltar a los docentes la importancia que tienen el uso de diferentes estrategias para la enseñanza en el aula a través de la aplicación del libro digital como una opción para facilitar esta práctica.
- Asegurar el acceso a la información necesaria para que el estudiante logre los desempeños esperados.
- Aprovechar la participación y motivación que tienen los estudiantes con el uso de esta herramienta para desarrollar las habilidades de escucha, habla, escritura y lectura, no sólo en inglés sino también en las otras áreas.
- Generar espacios coordinados fuera del aula en donde el estudiante interactúe con otros compañeros y docentes sobre los temas tratados.

BIBLIOGRAFÍA

ANDER-EGG, Ezequiel. Repensando la Investigación-Acción Participativa. Grupo editorial Lumen Hvmánitas. 2003.

ARBOLEDA TORO, Rubén Darío. La Enseñanza Integrada. Una mirada hacia el Área Curricular de Lenguaje. Santafé de Bogotá: INTERCONED Editores.1997.

COLL, César; ONRUBIA, Javier. Tecnología y prácticas pedagógicas: Las TIC como instrumentos psicológicos [en línea] 2007, vol. 38 [citado febrero 3, 2014] Disponible en <<http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/ar%EE%80%80tic%EE%80%81le/viewFile/76571/98224>>

CÓRICA, José Luís y HERNÁNDEZ AGUILAR, María de Lourdes. Comunicación y Nuevas Tecnologías: Su incidencia en las organizaciones educativas [en línea] [citado septiembre 3 de 2014]. Disponible en <http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT47.pdf>

CHAVEZ ALIZO, Nilda. Introducción a la investigación educativa. Primera edición, 1994. Maracaibo, Venezuela

Diccionario de la lengua española (2012) 22^a edición [en línea] disponible en <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>>

El libro en inglés seduce a los lectores. El Tiempo [en línea] (10 de nov. de 2012) disponible en <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12371161>> [citado el 10 de oct., de 2014]

EVANS, Virgini; *et al.*, DOOLEY, Jenny; MANNERS, Claire; RICHARDS, Catherine; MORETON, Will; New English Issues Student's Book. Anaya English. [Libro en línea] Disponible desde internet en: <http://www.anayamascerca.com/clientes/data/root_eng_1/index.html>.

GOODMAN, Kenneth. El lenguaje integral: un camino fácil para el desarrollo del lenguaje. Revista latinoamericana de lectura: Lectura y vida [en línea]. N° 2 (1990) Disponible en <<https://e376c6e7-a-62cb3a1a-sites.googlegroups.com/site/dramarielacordero/edpe-3002/lenguajeintegral.pdf>> [citado el 04 de marzo de 2015]

GUTIÉRREZ PÉREZ, Francisco y PRIETO CASTILLO, Daniel. La mediación pedagógica [en línea] Ediciones Ciccus – La Crujía, Buenos Aires, 1999, 6° edición. [Citado Agosto 8, 2014]. Disponible en

<<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/BibliotecaMS/resources/Biblioteca/175-180-La-mediacion-pedagogica.pdf>>

HAMDAN, Ali Al Shehri. Los modelos de la adquisición y enseñanza en una segunda lengua y la hipótesis del filtro afectivo de Krashen. Avances en supervisión educativa. Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España [en línea] [citado febrero 8 de 2015]. Disponible en <http://www.adide.org/revista/images/stories/pdf_16/ase16_art02.pdf>

HENAO ÁLVAREZ, Octavio. El aula escolar del futuro. Revista Educación y Pedagogía [en línea]. N° 8 y 9 [citado febrero 3, 2014] Disponible en <<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/5678/5098>>

HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO. Metodología de la Investigación, segunda edición. Editorial Ultra, México, 1991

La mansión del inglés [en línea] (1999) disponible en <<http://www.mansioningles.com/libros.htm>>.

Las TIC en el aula. Al tablero. El periódico de un país que educa y que se educa [en línea] (abril a mayo de 2014) disponible en <http://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-31330_tablero_pdf.pdf> [citado el 11 de oct., de 2014]

Ley 115 de Febrero 8 de 1994 [en línea] [citado el 3 de feb., de 2015]. Disponible en <http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf>

NeoBook 5.0. 2008. Versión: 5.6.2 Profesional. Bend, Oregon USA. [Programa informático en CD_ROM]

OCHOA FLÓREZ, Rafael; Hacia una pedagogía del conocimiento. Santafé de Bogotá, Mc Graw Hill, 1994.

SÁEZ LÓPEZ, José Manuel y VELANDO JIMÉNEZ, Pedro Ángel. La aplicación de la pizarra digital interactiva: Un caso en la escuela rural en primaria. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, [en línea] (2011) <http://portal.uned.es/pls/portal/docs/page/uned_main/launiversidad/ubicaciones/03/docente/jose_manuel_saez_lopez/11_relatec.pdf>

SANDOVAL, Constanza. El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral. En: Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa [en línea]. Vol.1, No.2 (Enero-Junio de 2005). Disponible en Internet: <<http://revista.iered.org>>. ISSN 1794-8061

ANEXOS

Anexo A. Encuesta a estudiantes

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HATO
SAN CARLOS - CORDOBA
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES
GRADO 7 - 1**

Fecha:

1. ¿Te gusta el idioma Inglés?
 - A. Mucho
 - B. Poco
 - C. Nada

2. ¿Cuentas con un texto guía propio, para el desarrollo de las clases de inglés?
 - A. Sí
 - B. No

3. ¿Alguna vez has utilizado en las clases una aplicación informática para ayudar a tu proceso de aprendizaje del inglés?
 - A. Sí
 - B. No

4. Cuando trabajas en las clases de inglés lo haces de forma...
 - A. Individual
 - B. En grupo

5. ¿Qué tipo de clases te gustan más?
 - A. Usando el computador
 - B. trabajando con material fotocopiable
 - C. usando revistas
 - D. Escribiendo en el cuaderno

6. ¿Cuándo trabajas un tema de inglés en el computador es más fácil y divertido que usando otro medio?
- A. Sí
 - B. No
7. ¿Qué clase de actitud asumes frente a una clase de inglés?
- A. Positiva
 - B. Regular
 - C. Negativa
8. En tu opinión, ¿cómo es más fácil aprender las habilidades del idioma inglés?
- A. Hablando con extranjeros
 - B. Leyendo libros
 - C. Trabajando con aplicaciones informáticas interactivas
 - D. Buscando información por tu propia iniciativa.
9. Tu participación en el desarrollo de las clases de inglés es:
- A. Alta
 - B. Media
 - C. Baja
10. La entrega de tus actividades asignadas por el docente es :
- A. En la fecha acordada
 - B. Después de la fecha acordada
 - C. No las entregas

Anexo B. Observación de clases

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HATO
SAN CARLOS - CÓRDOBA
OBSERVACIÓN CLASES DE INGLÉS
GRADO 7 - 1**

Fecha:

1. Nivel de motivación de los estudiantes

Alta

Media

Baja

2. Se utilizaron durante la sesión diferentes materiales didácticos con los que cuenta la institución

Sí

No

3. Materiales didácticos utilizados en las diferentes sesiones de clase

Tablero y marcadores

Computadores

Revistas

Fotocopias

Material reciclable

4. Nivel de participación de los estudiantes en las clases de inglés

Alto

Medio

Bajo

5. Nivel de comprensión por parte de los estudiantes de la temática desarrollada en las clases de inglés

Alto

Medio

Bajo

6. Desarrollo y entrega oportuna de actividades por parte de los estudiantes durante las clases de inglés

Oportunamente

Después de la clase

Anexo C. Inventario de materiales didácticos

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL HATO
SAN CARLOS – CÓRDOBA**

**INVENTARIO DE MATERIALES DIDÁCTICOS CON LOS QUE CUENTA LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES DE
INGLÉS**

Fecha:

Físicos	
Bibliográficos	
Electrónicos	
Audiovisuales	
Gráficos	