

**IMPLEMENTACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) PARA
APOYAR EL PROCESO EDUCATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO
DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO SPATH SPATH**

ASESORA:

FLOR YOLANDA CLAVIJO ALONSO

Magister en E-learning

AUTORES:

ASTRID DOLORES HERRERA COGOLLO

JORGE MARIO RHENALS BERROCAL

RUBY DEL CARMEN TORDECILLA PÁEZ

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACION

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

MONTERÍA

2015

Dedicado a:

“A Dios por darnos la oportunidad de seguir educándonos y mejorando como personas
integrales.

A nuestras familias por su apoyo y comprensión.”

Contenido

Resumen.....	4
Lista de Tablas	6
Lista de graficas	7
Capítulo 1. Problema	8
<u>1.2</u> Objetivos.....	9
<u>1.2.1</u> Objetivo General	9
<u>1.2.2</u> Objetivos Específicos	9
<u>1.3</u> Justificación	9
Capítulo 2. Marco referencial	11
<u>2.1</u> Antecedentes	11
<u>2.2</u> Marco Contextual	17
Capítulo 3. Diseño Metodológico	28
Capítulo 4.....	35
Ciclo PHVA	41
Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones.....	43
BIBLIOGRAFIA	45
Anexos	46
Encuesta realizada a los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath.	46

Resumen

La aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), es un tema muy estudiado y expuesto desde la década de los 90 hasta la actualidad; en un principio se buscaba que los docentes cambiaran sus métodos tradicionales de enseñanza, haciendo uso de los recursos digitales, aprovechando el bum de la masificación del uso de las computadoras personales y el advenimiento de internet y todas sus posibilidades. El tema del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje parece algo más que trillado y estudiado, razón de ello es la velocidad de evolución, producción y uso de las tecnologías digitales y los recursos multimedias. Usar un teléfono inteligente, una Tablet, un portátil, es algo casi común y cotidiano para la mayoría de los estudiantes, y más aún que las generaciones actuales son nativos digitales.

Una de las herramientas que nos ofrece las TIC, son los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS). Un objeto virtual de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. La aplicación de los objetos virtuales de aprendizaje en el área de Inglés, tiene un sinfín de posibilidades, ejemplo de ello los cursos virtuales como Open Inglés y muchísimos más que se encuentran en la red, dan prueba y ejemplo de la efectividad que se tiene al usar los recursos informáticos para el aprendizaje del inglés.

En el caso del presente proyecto, se pretende apoyar el proceso de aprendizaje y enseñanza en los estudiantes de grado cuarto de primaria, con una herramienta multimedia, un objeto virtual de aprendizaje, que permita generar en el estudiante un aprendizaje significativo, y que este sea participe de la construcción de su propio conocimiento.

Abstract

The application of Information and Communication Technologies (ICT), is a subject studied and exposed from the 90s to the present day; initially it sought that teachers change their traditional teaching methods, using digital resources, taking advantage of the boom of the mass use of personal computers and the advent of the Internet and all its possibilities. The issue of the use of ICT in the teaching-learning process seems more than trite and studied, reason is the speed of evolution, production and use of digital technologies and multimedia resources. Using a smart phone, a tablet, a laptop, is almost common, every day for most students, and even more than the present generation are digital natives.

One of the tools that ICT offers are the virtual learning objects (OVA). A virtual learning object is a set of digital, autocontentible and reusable resources with an educational purpose and consisting of at least three internal components: content, learning activities and elements of contextualization. The application of virtual learning objects in the area of English, has endless possibilities, example virtual courses as English Open and many more that are in the network, testify and example of effectiveness that has to use computing resources for learning English.

In the case of this project it is to support the process of learning and teaching in the undergraduate fourth grade, with a multimedia tool, a virtual learning object that will generate in the student significant learning, and that this is participate in the construction of their own knowledge.

Lista de Tablas

Tabla 1. Actividades del docente de inglés.....	28
Tabla 2. Actividades no deseadas	29
Tabla 3. Aprendizaje del idioma inglés	30
Tabla 4. Aprender inglés por medio del computador.....	30
Tabla 5. Aprender con videojuegos	31
Tabla 6. Dificultad para el Inglés.....	31
Tabla 7. Motivo del Inglés	32
Tabla 8. Tiempo de estudio.....	32
Tabla 9. Tipo de estudio.....	33
Tabla 10. Temas en Inglés	34
Tabla 11. Estrategias y actividades.....	36
Tabla 12. Recursos utilizados para la elaboración del OVA	41

Lista de gráficas

Grafica 1. Actividades del docente de inglés.....	29
Grafica 2. Actividades no deseadas	29
Grafica 3. Aprendizaje del idioma Inglés	30
Grafica 4. Aprender inglés por medio del computador.....	30
Grafica 5 Aprender con videojuegos	31
Grafica 6 Dificultad para el Inglés.....	31
Grafica 7. Motivo del Inglés	32
Grafica 7. Tiempo de estudio.....	33
Grafica 9. Tipo de estudio.....	33
Grafica 10. Temas en Inglés	34

Capítulo 1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La enseñanza del inglés en la básica primaria de la mayoría de las instituciones educativas públicas del departamento de Córdoba, ha venido implementándose con una metodología tradicional, donde el docente utiliza métodos de repetición, escuchar y repetir por parte de los estudiantes, algunos de estos docentes utilizan grabadoras o equipos de audio, libros y fotocopias como ayuda pedagógica. También se da el caso; que muchos docentes que imparten esta asignatura, ni siquiera son docentes especializados en inglés o lenguas extranjeras, salvo algunas excepciones.

Según las observaciones realizadas en las clases de inglés del grado cuarto de primaria, el docente se enfoca en usar el método de dictar y hacer que los estudiantes repitan, los contenidos de la asignatura. También se usan audios y algunas herramientas multimedia como tv y videobeam para la enseñanza del inglés.

1.1.1 Formulación del problema

¿Podrá mejorarse la enseñanza del idioma inglés en el grado cuarto de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath, mediante la integración de Objetos Virtuales de Aprendizaje y estrategias didácticas mediadas por TIC?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Generar estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés

1.2 .2 Objetivos Específicos

- Evaluar y seleccionar recursos digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés
- Crear actividades de aprendizaje que faciliten la interacción e interactividad del estudiante para incentivar el interés de práctica y aprendizaje del idioma inglés.

1.3 Justificación

El aprendizaje del idioma Inglés es esencial en el pensum académico o en el plan de asignaturas de una institución educativa, ya sea en la primaria, bachillerato o educación superior, pues el Inglés el idioma estándar o global que se ha impuesto debido al dominio mundial anglosajón.

Y es que aprender una lengua extranjera es difícil y más complicado si se trata de enseñar a niños de primaria. Aunque es relativo debido a que existen estudiantes que aprenden otro idioma con más facilidad que otros.

Los niños ven poco atractivo el aprender repitiendo y escribiendo tradicionalmente, es decir se aburren y no encuentran divertido el aprender el inglés de esta forma. Y en el grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath, no es la excepción.

Usar grabadoras y videos es una buena estrategia, también lo es hacer foros, juegos, actuaciones, pues el estudiante tiende a divertirse un poco más en la clase y se motiva más. Pero debido que la gran mayoría le gustan los videojuegos y los recursos informáticos, es pertinente usar un software educativo que permita aprender inglés, mientras se divierten, juegan, aprenden y se evalúan.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes

Algunos proyectos de investigación referentes al tema de realización e implementación del Software educativo en las instituciones educativas relacionados con la enseñanza del inglés y lenguas extranjeras, se encontraron trabajos de grado que indican la importancia de este tipo de programas como medio didáctico y ayuda pedagógica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en el aula de clases. Estos trabajos son:

2.1.1 Internacionales

- **Aplicación del el programa Hot Potatoes para mejorar la comprensión lectora en el área de inglés**

Esta tesis quiso aplicar un software que facilitara el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma inglés en relación con el uso de la tecnología y las necesidades y demandas de las estudiantes. La importancia de la enseñanza del idioma Inglés es una necesidad ineludible de comunicación con el software “Hot Potatoes”, este arrojó buenos resultados desarrollando principalmente las habilidades comunicativas de Listening y Writing

Hot Potatoes es una herramienta de autor desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Consta de varios programitas o esquemas predeterminados que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia.

Estos ejercicios se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet, y ofrecen la gran ventaja de ser soportados por todos los navegadores modernos.

Por lo anterior se puede tomar como ejemplo a Hot Potatoes como una especie de OVA que permite la enseñanza de diversos temas educativos, y el inglés no es la excepción.

Autor/es: FARROÑAY CUMPA, Milka Hana

Publicación: Maestría en ciencias de la educación con mención en tecnología de la investigación.

Año de Publicación: Perú Dic. 2007 Ciudad de Pomahuaca

Palabras claves: Vocabulario en inglés, comprensión de lectura, software

- **La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la titulación de filología Inglesa: el uso de canciones de música popular no sexistas como recurso didáctico**

Este proyecto de investigación propone el uso de canciones para la enseñanza del inglés, las cuales están contenidas en un OVA. Todo ello con la intención de generar una lúdica agradable para el aprendizaje de esta lengua extranjera en los niños de básica primaria.

Autora: María Teresa Silva Ros

Publicación: Departamento de Filología Inglesa, Francesa y Alemana. Málaga España

Año de Publicación: 2006

- **Desarrollo de un OVA para el fortalecimiento de las competencias sintácticas del presente continuo.**

Informe de investigación donde la autora pretende desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que permita el fortalecimiento de las competencias sintácticas del presente continuo en los estudiantes de grado octavo a través de actividades de interacción y aplicación de las diferentes estructuras gramaticales del modo afirmativo, negativo e interrogativo.

El proyecto se desarrolló con los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa EL Rosario en Paipa en torno a la temática de uso de las diferentes estructuras gramaticales mediante actividades interactivas de relación de imágenes con textos, de selección múltiple, de memoria, rompecabezas, de completar y de ordenar frases. Para el diseño de dichas actividades se empleó el editor de libros EDILIM teniendo en cuenta un componente instruccional y pedagógico para dicho propósito. Con la prueba piloto se pudo concluir que el OVA tuvo un buen impacto en los estudiantes por las actividades didácticas, variadas, interactivas, cortas y claras; por ser un elemento reforzador el tema; por la facilidad de uso y por el empleo de imágenes, las cuales fueron las características que más destacaron con respecto al OVA.

Autor(s): CAMACHO HERNANDEZ, Andrea Isaura

Publicación: Venezuela, Duitama.

Año: 2014

2.1.2 Nacionales

- **Diseño y aplicación de Ambiente Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la física en el grado décimo de la i.e. Alfonso López Pumarejo de la ciudad de Palmira. (rico, 2011)**

Este proyecto encaminado a cambiar la didáctica de aprendizaje en la educación media busca encontrar una forma motivante y sencilla de aprender física, indaga en la mejor forma de realizar un espacio virtual llamativo para estudiantes adolescentes en edades desde los 13 a los 16 años de edad con el uso de redes sociales y buscadores en línea; herramientas de dominio público que logran de un modo eficaz también ayudar al docente en los procesos metodológicos y evaluativos que requiere la evaluación de la física en la educación media escolar.

Autor: CARLOS ARTURO RICO GONZÁLEZ. 2011

Publicación: Universidad nacional de Colombia

Ciudad: Palmira- Valle del Cauca

- **El proyecto de aula una alternativa para el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el English Support centre del colombo hebreo.**

Este trabajo se enfoca dentro de la investigación-acción a través del desarrollo de una propuesta didáctica, el proyecto de aula, para el English Support Centre (ESC) del Colegio Colombo Hebreo (CCH) de la ciudad de Bogotá. El objetivo de esta investigación fue promover el uso del inglés en los estudiantes de primaria que asisten al ESC del colegio, algunos de ellos

provenientes de Israel llegan al colegio con un nivel muy bajo de lengua. Para ello utilizan recursos digitales educativos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Autor: Edith Joanna Rico Hernández. 2009

Ciudad: Bogotá

- **Diseño y validación de Material Didáctico Multimedia E Hipermedia Complementario para desarrollar la competencia lexical en el nivel 1^a de Inglés de los cursos de extensión de La Universidad Libre.**

En este proyecto se plantea el uso de un software educativo, el cual representa una herramienta tecnológica moderna usada en el fortalecimiento de habilidades en distintas áreas del conocimiento, específicamente en el área de Inglés como lengua extranjera, aludiendo así a las estrategias usadas en el aprendizaje de vocabulario de esta asignatura y a los estándares de la lengua extranjera en la educación colombiana.

Autores: Diana Milena Guacheta y, Hugo Fabián Echeverría

Publicación:

Universidad libre de Colombia, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de humanidades e idiomas

Ciudad: Bogotá

- **La Multimedia aplicada a la actividad lúdica como estrategia en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés**

Esta propuesta de multimedia presentó una alternativa para aprender vocabulario en inglés en forma dinámica combinando la lúdica con la tecnología. Muestra la multimedia como un medio novedoso y educativo que se diferencia de otros medios como la televisión, video, etc. Por tener la capacidad de procesamiento de la información.

Autores: GARCIA CORREAL, Vilma Susana

Publicación: Universidad Lasalle, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de ciencias modernas

Año de Publicación: Bogotá-Colombia 2000

2.1.3 Local a nivel de Córdoba

Implementación de las TIC para la enseñanza del inglés en los grados 6 ° de la Institución Educativa Santo Tomas, San Antero Córdoba.

El proyecto se enfoca en mostrar como la WEB 2.0 son de gran utilidad para la enseñanza del inglés. En los grados 6° de la Institución Educativa Santo Tomas, en el municipio de San Antero, en el departamento de Córdoba, Colombia.

Autores: Ana maría Correa

Publicación: Maestría en gestión de la informática. Universidad del Santander

Año de Publicación: 2014

No se encontraron más proyectos e investigaciones similares a las de este proyecto en el departamento de Córdoba.

2.2 Marco Contextual

El proyecto de investigación presente se desarrolla tomando a la Institución educativa Alfonso Spath Spath, como epicentro de pruebas para la implementación del OVA.

Dicho centro educativo cuenta con 1100 estudiantes, sumando los de preescolar, primaria y secundaria. Tiene una sede principal que cuenta con grados desde quinto de primaria a 11 de bachillerato. A unos 900 metros de esta sede principal se encuentra una subsección para preescolar, primero, segundo, tercero y cuarto de primaria.

La institución educativa Alfonso Spath Spath se encuentra ubicada en el corregimiento de Martínez, perteneciente al área rural del municipio de Cereté el cual hace parte del departamento de Córdoba -Colombia.

Este centro educativo cuenta con estudiantes que en su mayoría vienen de distintas veredas aledañas al corregimiento de Martínez y también con un menor porcentaje del mismo casco urbano del Municipio de Cereté.

Imagen 1. Mapa de localización



Fuente. Mapa de la ubicación de la institución educativa. Tomado de Google Maps.

Imagen 2. Institución Educativa Alfonso Spath Spath



Fuente. Elaboración propia

2.3 Marco Teórico

El constructivismo y la educación a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje.

El constructivismo en la educación actual es una de las teorías, más usadas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. El constructivismo es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios

procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.¹

El enfoque constructivista lo componen varios modelos de aprendizaje, y establece que la mayor parte de lo que entiende y aprende el estudiante es construido por él mismo y que el conocimiento del mundo se hace a través de representaciones que el mismo individuo reestructura para su comprensión.

El presente trabajo se fundamenta en el constructivismo, pues la aplicación de esta teoría a los programas informáticos educativos es de las mejores. Pues se basa en que el estudiante explore, el OVA, de forma que haya más interactividad que en una herramienta conductista las cuales son muy lineales. De esta forma el estudiante es más participe de su propio conocimiento, generándose a si un mayor aprendizaje significativo.

Otro modelo que se implementa en el presente proyecto es el de las teorías de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Según Gardner la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas y semi-independientes. Gardner define la inteligencia como «Un potencial biosociológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una o más culturas».²

¹ . Sánchez Cerezo, S. y. (1996). *El enfoque Constructivista de Piaget*. Barcelona.

² Gardner, Howard. (1999) "Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century." Basic Books.

Los estudiantes aprenden de formas diferentes, algunos son más visuales, otros más verbales, o más auditivos, se puede ser más quinesésico, o tener mayor comprensión del lógica. Por lo anterior el OVA debe incluir contenidos para desarrollar los diversos tipos de inteligencia o las distintas formas de aprender. Un estudiante que es más visual, puede aprender mejor con imágenes y mapas conceptuales o mentales, mientras que otro que sea más auditivo, podría aprender mejor con sonidos. Un o una estudiante que posea mayor capacidad de inteligencia intrapersonal, le sería ideal usar los diálogos contenidos en el OVA, para que los practique con los demás compañeros o compañeras de clase.

Teorías del idioma inglés en el campo educativo

La sociedad actual se encuentra inmersa en un gran proceso de globalización que va desde lo económico, político, social y cultural, es decir se vive en una aldea global. Para poder vivir y competir en una sociedad así, es necesario estar a la vanguardia en los aspectos mencionados.

Como respuesta a esta realidad se han establecido políticas educativas sobre lengua extranjera, que incluyen su estudio desde el ciclo de primaria. Se pretende brindar la posibilidad de tener mayor contacto y experiencia con otra lengua, otra cultura, y abordarla desde una perspectiva estratégica que la conciba como un medio para acrecentar en cada estudiante sus competencias de comunicación y sus habilidades para integrar saberes, para trabajar en equipo y para comprender mejor la realidad mundial y sus efectos sobre el contexto colombiano.³

³ Educación, M. d. (s.f.). *Ministerio de Educación*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Se busca que a partir de los Lineamientos, los docentes puedan establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera, efectuar evaluaciones continuas y tomar decisiones que hagan que el currículo específico sea pertinente y eficaz y los aprendizajes significativos.

En este sentido la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, hace énfasis en una concepción de currículo centrado en procesos y competencias, con carácter flexible, participativo y abierto que propende por el desarrollo integral de las personas.

Experiencias en la enseñanza del mediante el uso de las TIC.

El uso TIC en el campo, ha tenido un gran recibimiento desde mediado de los años 90, hasta la actualidad.

El impacto que ha presentado el desarrollo de la tecnología en la educación ha impulsado el cambio de estrategias metodológicas, las cuales han facilitado una mayor aprehensión del conocimiento por parte de los estudiantes, y han dinamizado el proceso de enseñanza del docente. Estudios desarrollados (1997), por parte de la Open University (Inglaterra) ⁴se analizó como a través del diseño e implementación de paquetes tutoriales interactivos, simulaciones virtuales, y paquetes multimedia, el proceso de evaluación debe desarrollarse de acuerdo al contexto del estudiante y sus procesos de aprendizaje, y en el caso del maestro el tipo de metodología o de las herramientas que éste implementó; es por lo tanto importante a través de estas herramientas

⁴ SCANLON, E. (1997). Learning with computers. *Experiences of Evaluation*. 2, 14-36 p

CABERO ALMENARA, Julio. (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw Hill, 29-40, 349 p.

virtuales observar el proceso de aprendizaje que ha tenido el estudiante más no los resultados de lo aprendido como a menudo se califica en el aula de clase.

Debido a contexto sociocultural en que vivimos, el dominio de una lengua extranjera se convierte en un componente básico en la formación de los alumnos, abriéndose perspectivas laborales, acercamiento a las nuevas tecnologías, conocimiento de otras culturas, así como el establecimiento de nuevas canales de formación e información. La enseñanza del inglés en la básica primaria se centra en aspectos tan diversos como:

- Desarrollo de destrezas cognitivas y motrices; se fomenta la atención, memoria, expresión corporal, orientación espacial...

- Establecimiento de rutinas, a través de un esquema similar en el desarrollo de los temas.

- Temas transversales; se contempla el desarrollo integral de la persona, por lo que no se descuidan los aspectos del desarrollo personal y social como:

- Educación para la paz: motivando el interés por una lengua extranjera, aprendiendo sobre distintas culturas y sobre el respeto a los demás.

- Educación moral y cívica: determinando qué es un comportamiento correcto en el aula, en el orden de los juegos que se lleven a cabo, en el respeto al turno de palabra, en la colaboración en actividades grupales...

- Educación para la salud y el medio ambiente: aprendiendo a valorar la naturaleza, la necesidad de una alimentación sana y equilibrada por medio del estudio de distintos bloques temáticos de vocabulario.

En síntesis el rol del docente es el de guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje, utilizando una didáctica óptima para la enseñanza, valiéndose del uso de las TIC y en lo que refiere a este proyecto el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje, para apoyar el proceso educativo.

Los estudiantes tienen el papel más privilegiado, pues son ellos los que reciben los beneficios de ser educados con una educación moderna, donde aprenden inglés mediante herramientas tecnológicas de vanguardia.

La utilización de un Objeto virtual de aprendizaje, es ideal para cumplir con los objetivos y temas mencionados.

2.4 Marco Conceptual

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)

Un objeto virtual de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

Software Educativo.

Un software educativo es un programa informático, cuyo objetivo es que sea de aplicación formativa, académica o de enseñanza. Por lo general el software educativo permite exponer una temática o enseñar un tema para generar un aprendizaje significativo en el estudiante.

Estándares Educativos.

Los estándares están definidos como criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender los niños, niñas y jóvenes. Establecen el punto de referencia entre lo que están en capacidad de saber y saber hacer en contexto con el inglés en los diferentes niveles. Están enmarcados dentro de la definición de competencia en educación la cual es concebida como el conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio afectivas y comunicativas) relacionadas entre sí para facilitar el desarrollo flexible y con sentido de una actividad en contextos nuevos y retadores. Los estándares establecidos para la enseñanza del inglés están estructurados de tal manera que lleven a los estudiantes a alcanzar un nivel determinado, así:

- Los grados primero a tercero de primaria nivel A1, principiante.
- Los grados cuarto a quinto de primaria, nivel A2.1, básico 1.
- De sexto a séptimo, nivel A2.2, básico 2.
- De octavo a noveno, nivel B1.1, Pre intermedio 1.
- Décimo a undécimo, nivel B1.2, Pre intermedio 2.

Multimedia

El concepto de Multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Para algunos autores es un punto de confluencia (computador) de varias técnicas que permiten diferentes formas de presentar conocimientos o información; para otros, es toda la metodología que permite una conexión lógica de los diferentes medios disponibles para obtener y almacenar toda una variedad de información, y por último, para otros, es el logro tecnológico de la electrónica reflejado en el alto poder de los computadores de hoy. Sin embargo, la idea fundamental es la integración lógica ya sea física o conceptual de todo tipo de representación y de transmisión del conocimiento humano.

Interfaz

Tipo de visualización que permite al usuario elegir comandos, iniciar programas y ver lista de archivos utilizando las representaciones visuales (iconos) y las listas de elementos del menú. Las selecciones pueden activarse bien a través del teclado o con el mouse.

2.5 Marco Legal

Leyes que regulan la Educación

La educación en Colombia se conforma por los niveles de educación preescolar, educación básica, educación media y de nivel superior. La entidad encargada de la coordinación de la misma es el Ministerio de Educación Nacional, que delega en las 78 educación en los niveles nacional, departamental, distrital y municipal.

Las TIC y la Ley 115 de Febrero 8 de 1994: La ley general de educación es la Se conforma de 222 artículos.

"La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia"

"La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo" (Artículo 5)"

"La Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector "con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector" (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35).

"La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios."⁵

⁵ Educación, M. d. (s.f.). *Ministerio de Educación*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

La Regulación de la enseñanza del inglés en la ley Colombiana

La Ley 115 de 1994 en sus objetivos para la educación Básica y Media, demanda "la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera". A partir de su promulgación, una mayoría de instituciones escolares adoptó la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

3.1 Tipo de Investigación

La investigación de este proyecto es descriptiva y se basa en tres fases:

La primera fase fue la selección de la población, el segundo paso fue identificar los problemas que se presentan a la hora de la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Y la tercera fase fue el desarrollo de la herramienta didáctica tecnológica, en este caso el OVA.

3.2 Población y Muestra

Estudio de la población, en este caso los estudiantes de la Institución educativa Alfonso Spath Spath de los grados 4° de primaria, los cuales tienen edades que oscilan entre los 9 y 11 años de edad.

3.3 Instrumento

Se utilizó el método de la encuesta a un grupo de estudiantes, con la herramienta formulario de Google Drive. Esto debido a que es una forma rápida y efectiva para obtener los datos y poder tabularlos.

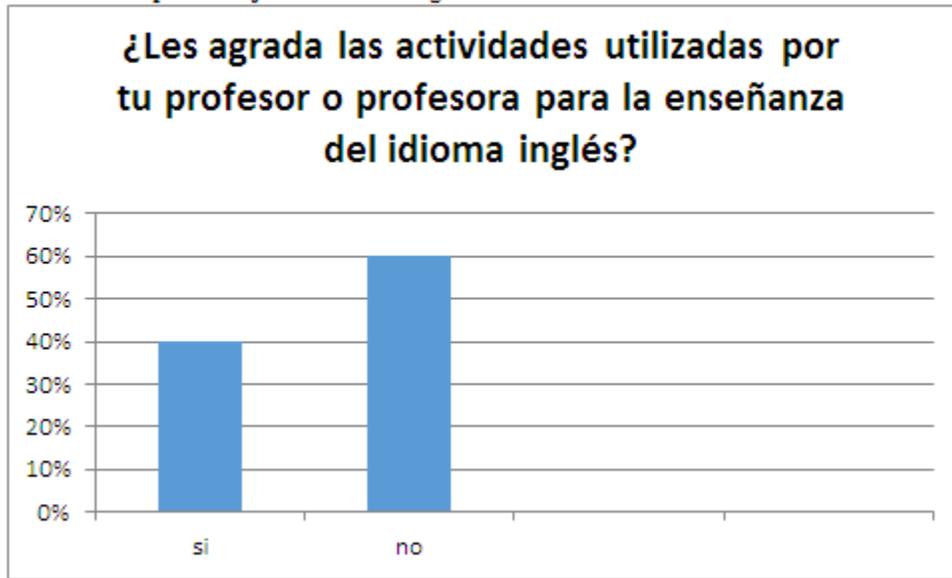
3.4 Análisis de resultados

Tabla 1. Actividades del docente de inglés

ITEM	PORCENTAJE
Si	40%
No	60%

Fuente. Elaboración propia (2015)

Grafica 1. Actividades del docente de inglés



Fuente. Elaboración propia (2015)

Tabla 2. Actividades no deseadas

ITEM	PORCENTAJE
Escribir	60%
Leer	20%
Ver y escuchar videos	5%
Repetir	8%

Fuente. Elaboración propia (2015)

Grafica 2. Actividades no deseadas



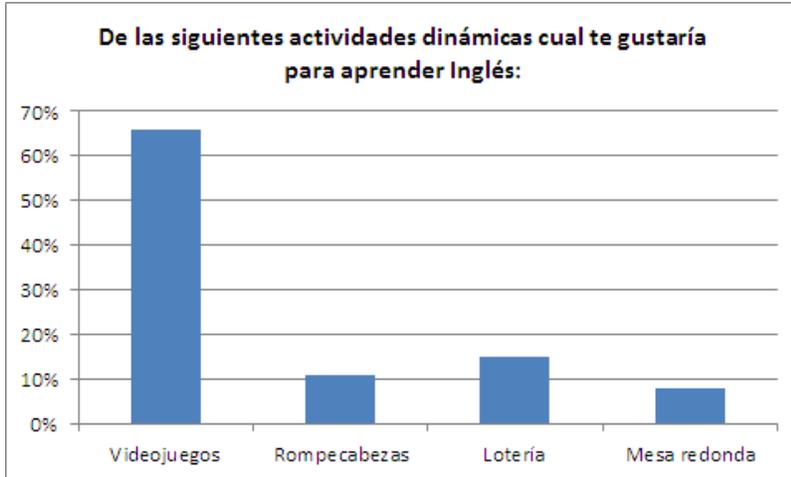
Fuente. Elaboración propia (2015)

Tabla 3. Aprendizaje del idioma inglés

ITEM	PORCENTAJE
Videojuegos	66%
Rompecabezas	11%
Lotería	15%
Mesa redonda	8%

Fuente. Elaboración propia (2015)

Grafica 3. Aprendizaje del idioma Inglés



Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 4. Aprender inglés por medio del computador

ITEM	PORCENTAJE
Si	65%
No	35%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 4. Aprender inglés por medio del computador



Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 5. Aprender con videojuegos

ITEM	PORCENTAJE
Si	75%
No	25%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 5 Aprender con videojuegos



Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 6. Dificultad para el Inglés

ITEM	PORCENTAJE
Si	30%
No	70%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 6 Dificultad para el Inglés



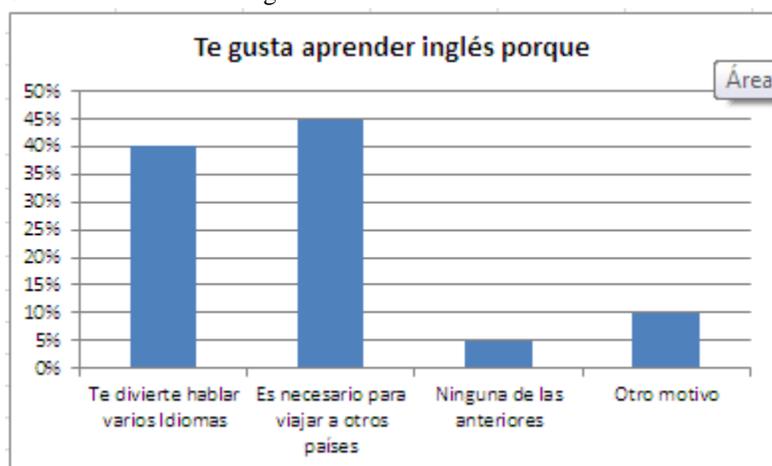
Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 7. Motivo del Inglés

ITEM	PORCENTAJE
Te divierte hablar varios Idiomas	40%
Es necesario para viajar a otros países	45%
Ninguna de las anteriores	5%
Otro motivo	10%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 7. Motivo del Inglés



Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 8. Tiempo de estudio

ITEM	PORCENTAJE
Mucho	45%
Poco	30%
Nada	25%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 7. Tiempo de estudio



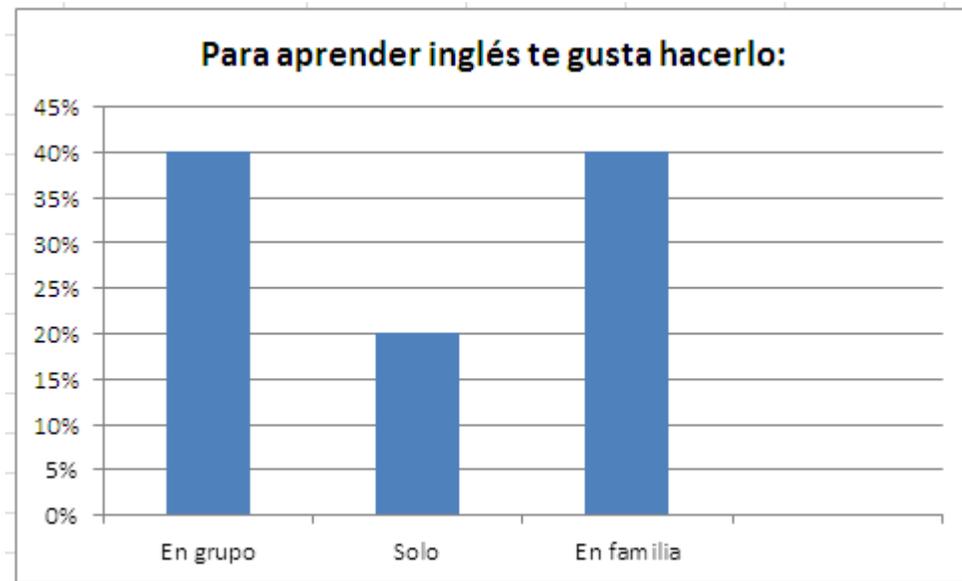
Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 9. Tipo de estudio

ITEM	PORCENTAJE
En grupo	40%
Solo	20%
En familia	40%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 9. Tipo de estudio



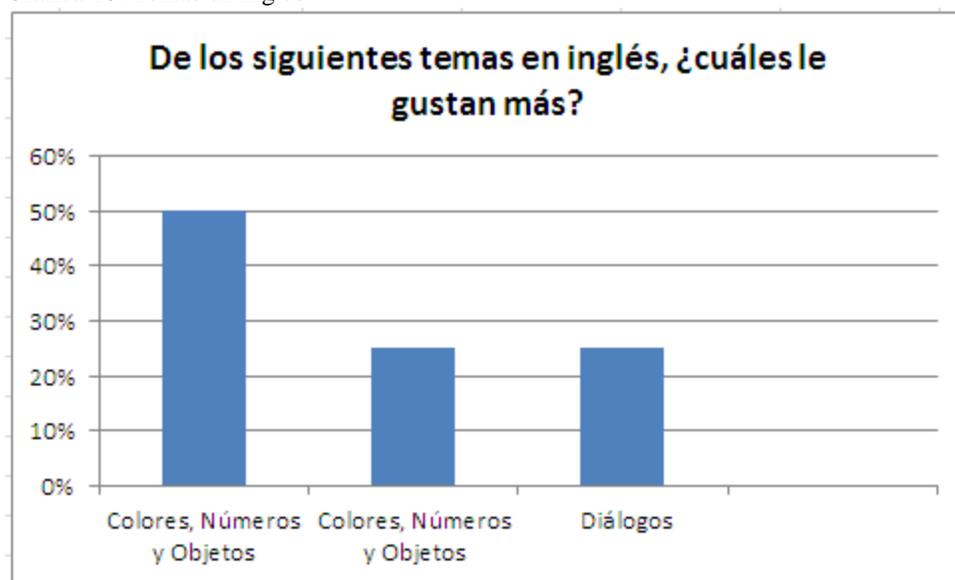
Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 10. Temas en Inglés

ITEM	PORCENTAJE
Colores, números y objetos	50%
Verbos	25%
Diálogos	25%

Fuente. Elaboración propia (2015).

Grafica 10. Temas en Inglés



Fuente. Elaboración propia (2015).

3.5 Diagnóstico

De acuerdo a los resultados encontrados en las encuestas, realizadas a los estudiantes de 4° de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath, podemos evidenciar en las gráficas que las técnicas tradicionales de enseñanza empleadas por el docente, no son lo suficientemente motivantes y efectivas para el aprendizaje de los alumnos y alumnas. Se puede apreciar que prefieren recursos digitales para aprender inglés, la motivación que generaría un OVA para el área de inglés tendría cambios positivos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Capítulo 4

Título: ABC ENGLISH FRIENDLY

4.1 Descripción de la propuesta

Se desarrolló un objeto virtual de aprendizaje (OVA), mediante el gestor de sitios web llamado WIX, en el cual se integraron diversos recursos digitales, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y generar aprendizaje significativo en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath. Este objeto virtual de aprendizaje esta creado con una variedad de temas específicos, cuidadosamente seleccionados para el aprendizaje del inglés, también contiene una gama de actividades las cuales permiten evaluar al estudiante, y enlaces a varios recursos educativos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje del Idioma inglés.

4.2 Justificación de la propuesta

El actual sistema educativo exige el uso óptimo de las TIC en todas las áreas y asignaturas que son impartidas en las escuelas o colegios. Otra exigencia fundamental es el aprendizaje de una lengua extranjera, preferiblemente la lengua estándar a nivel mundial, el idioma Inglés.

Y es que la para la enseñanza del idioma inglés, es fundamental el uso de herramientas tecnológicas, prueba de ello los curso virtuales que son casi que un 100% efectivos si se siguen todos los parámetros al pie de la letra.

La enseñanza del inglés por medio de un OVA, es una excelente alternativa para que los niños de primaria se familiaricen con esta lengua extranjera a la vez que usan las tic y son participes de su propio aprendizaje.

4.3 Objetivo

Aplicar las TIC para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y generar aprendizaje significativo en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath.

4.4. Estrategias y actividades

Las estrategias y actividades para que el estudiante aprendan son se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 11. Estrategias y actividades

Actividad	Descripción	Tiempo
Inducción	Nivelación del conocimiento sobre el manejo de las herramientas tecnológicas básicas para la aplicación del proyecto. Video tutoriales y tutorías presenciales	En clase y virtual
Talleres	Se organizaran grupos de a dos para que los estudiantes realicen actividades planteadas en el Ova, las cuales serán revisadas por el docente posteriormente.	En casa

Fuente. Elaboración propia (2015).

Tabla 12. Cronograma de Actividades

actividades	junio	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre
-------------	-------	-------	--------	------------	---------	-----------

	s1	s2	s3	s4																				
diseño de instrumento y técnica de investigación		x																						
aplicación de instrumento a público objetivo			x																					
análisis y diagnóstico			x	x	x																			
selección y definición de producto					x	x																		
diseño del producto							x	x	x	x	x	x	x											
implementación del producto														x	x	x	x	x						
evaluación del producto																x	x	x	x					
ajustes finales																				x	x	x	x	
presentación final del producto																								x

Fuente. Elaboración propia (2015).

4.5. Contenidos

Imagen 3. Página principal del OVA (Recurso web):



Fuente. Elaboración propia (2015).

Imagen 4. Sección Temas:



Fuente. Elaboración propia (2015).

Imagen 6. Sección Recursos:



Duolingo es un sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas a la vez que una plataforma crowdsourcing de traducción de textos. El servicio está diseñado de tal forma que a medida que el usuario avanza en su aprendizaje ayuda a traducir páginas web y otros documentos. Actualmente el sitio ofrece cursos de español, inglés, francés, alemán, portugués, italiano, neerlandés, danés, sueco,

Fuente. Elaboración propia (2015).

Imagen 7. Sección Diálogos y Foros



Fuente. Elaboración propia (2015).

Imagen 8. Sección Contacto

Para comunicarse con los administradores del sitio, pueden enviar sus mensajes en el siguiente formulario

Nombre

Email

Tema

Mensaje

Enviar

Fuente. Elaboración propia (2015).

Imagen 9. Sección Nosotros

ABC friendly

INICIO Temas Recursos y software Diálogos y Foros Contacto NOSOTROS

NOSOTROS

Jorge Mario Rhenals Berrocal
Licenciado en informática y medios Audiovisuales.
Esp. en Informática y Multimedia educativa
Universidad Los Libertadores
email: jorgemario86@gmail.com

Ruby Tordecilla
Licenciada en Ciencias Sociales
Esp. en Informática y Multimedia educativa
Universidad Los Libertadores

Astrid D Herrera
Licenciada en Matemática y Física
Esp. en Informática y Multimedia educativa
Universidad Los Libertadores

Fuente. Elaboración propia (2015).

4.6. Personas responsables

Jorge Mario Rhenals Berrocal

Astrid Dolores Herrera Cogollo

Ruby Del Carmen Tordecilla

4.6. Beneficiarios

Alumnos y alumnas del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath.

4.7. Recursos

Tabla 13. Recursos utilizados para la elaboración del OVA

Herramientas	Descripción
Wix	Sitio web donde que contiene el OVA
Youtube	Gestor de videos que contendrá el OVA y los video tutoriales
Google Drive	Herramienta que se utilizó para crear las encuestas
Adobe Flash	Este software permite crear actividades y programarlas, las cuales pueden ser subidas a Wix
PC, portátiles e Internet	Se utilizaron equipos de escritorio y portátiles para el desarrollo del producto y el acceso a internet

Fuente. Elaboración propia (2015).

4.8 Evaluación y seguimiento

El sitio web que contiene el OVA, está realizado en WIX con una navegación que es fácil para el usuario, especialmente para niños.

Ciclo PHVA

Planear:

Se establecieron los objetivos y procesos necesarios para poder llevar acabo el presente proyecto. Una vez establecido el objetivo, se realiza un diagnóstico, para saber la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en el grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath.

Hacer:

En esta etapa se lleva a cabo el plan de trabajo establecido anteriormente, y se comienza la construcción del OVA.

Verificar:

Aquí se comparan los resultados planeados con los que obtuvimos realmente. Se aplicaron diversas pruebas donde varios usuarios (niños entre 9 y 11 años de edad) utilizaron la herramienta, revisaron los temas y utilizaron los recursos. Luego realizaron las actividades propuestas, y la mayoría de los resultados fueron positivos.

Actuar:

Tomar acciones para mejorar continuamente el desempeño de los procesos. En este caso la utilización del objeto virtual de aprendizaje para apoyar el proceso educativo en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath.

Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

El uso de las Tecnologías Informáticas de la Comunicación (TIC) potencia de forma positiva enseñanza del inglés en los grados cuarto de primaria de la Institución Alfonso Spath Spath. La creación y uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) a través tecnologías como Wix YouTube, flash, etc. Aumentará la motivación y el trabajo colaborativo de los estudiantes.

Utilizar un OVA para la enseñanza del inglés es dar un gran paso a la modernización. de la educación. Los estudiantes actuales son nativos digitales y para ello estos ambientes virtuales son naturales y divertidos. Se puede aprender efectivamente y divertirse a la vez.

Para los jóvenes estudiantes de este era digital, el obtener conocimientos y en este caso el aprendizaje del inglés no es algo difícil de lograr, lo difícil es encontrar la motivación necesaria para que el estudiante ponga el interés que se necesita para aprender. Y se ha demostrado que los niños aprenden más cuando es placentera y lúdica la forma de enseñanza. Los jóvenes de esta generación sienten mayor afinidad a las TIC y se divierten más con el uso de ellas. Utilizar un recurso digital como lo es un Objeto Virtual de Aprendizaje para aprender la lengua inglesa, es una gran alternativa y solución para lograr esa motivación en los niños tan anhelada.

5.2 Recomendaciones

Las clases de inglés deberían ser impartidas por docentes de esta área, o por lo menos que los docentes que dan esta asignatura, tengan estudios adicionales o estén capacitados para enseñar este idioma.

Los docentes debe ser capaces de usar las TIC de forma óptima, en cualquiera de las asignaturas que impartan. Para ello deben realizar cursos o capacitarse en los usos apropiados de las herramientas informáticas aplicadas a la educación.

Encontrar la forma de motivar a los niños para que aprendan. Como se dijo anteriormente un niño motivado aprende con mayor facilidad. Incentivar a los estudiantes y a los docentes en el uso óptimo de las TIC, para aprender, enseñar y estar a la vanguardia de los procesos educativos nacionales e internacionales.

BIBLIOGRAFIA

BARBERA, E.; BAUTISTA, G.; ESPASA, A.; GUASCH, T. (2006) Portafolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la red. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. 3, 2. Pp.94-99.

CABERO ALMENARA, Julio. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw Hill, 29-40, 349 p.

CARLINO, P. (2005). Educación Bilingüe. *Iberolibros, 120*. Recuperado de <Http://www.oei.org.gt/educacionbilingue/bibliotecavirtual/1libroproeimcal.pdf>.206.

SÁNCHEZ CERREZO, S. y. (1996). El enfoque Constructivista de Piaget. Barcelona. *Revista Enfoques Educativos*, 30.

SCANLON, E. (1997). Learning with computers. *Experiences of Evaluation*. 2, 14-36 p

Anexos

Encuesta realizada a los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath.

Encuesta Para el proyecto de Investigación.

*Obligatorio

Encuesta Para el proyecto de Investigación. Enseñanza del Ingles en el grado 4 por medio de herramientas multimedia *

Nombres y Apellidos

1. ¿Les agrada las actividades utilizadas por tu profesor o profesora para la enseñanza del idioma inglés? *

- a) si
- b) no

2.Cuál de las siguientes actividades no le gusta a la hora de aprender Inglés: *

3. De las siguientes actividades dinámicas cual te gustaría para aprender Inglés: *

4. ¿Te gustaría aprender inglés por medio del computador y la Informática?

- a) si
- b) no

5. Te gustaría aprender inglés por medio de Videojuegos *

- a) si
- b) no

6. ¿Te es difícil aprender inglés? *

- a) si
- b) no

7. Te gusta aprender inglés porque: *

- a) Te divierte hablar varios Idiomas
- b) Es necesario para viajar a otros países
- c) Ninguna de las anteriores
- d) Otro motivo

8. Que tiempo dedicas al estudio del inglés fuera de la escuela: *

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

9. Para aprender inglés te gusta hacerlo: *

- a) En grupos
- b) Solo
- c) Con tu familia

10. De los siguientes temas en inglés, ¿cuáles le gustan más?

- a) Colores, Números y Objetos
- b) Los verbos
- c) Diálogos

Enviar