

**EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA PARA EL
APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS DE NIVEL A1 EN UN
INSTITUTO**

**YURI PAOLA MATEUS ORTIZ
AURA VICTORIA ORTIZ NOVA**

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
HUMANIDADES E IDIOMAS
BOGOTÁ D.C.
2010**

**EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA PARA EL
APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS DE NIVEL A1 EN UN
INSTITUTO**

**YURI PAOLA MATEUS ORTIZ COD: 023031026
AURA VICTORIA ORTIZ NOVA COD: 023021145**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA A LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADAS.**

ASESOR:

ELBA CONSUELO LEÓN

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION BÁSICA CON ÉNFASIS EN
HUMANIDADES E IDIOMAS
BOGOTÁ D.C.
2010**

Nota de aceptación

Firma del presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

*Nada te turbe
Nada te espante
Todo se pasa
Dios no se muda
La paciencia
todo lo alcanza
Quien a Dios tiene
Nada le falta*

AGRADECIMIENTOS

A mi incondicional Dios
A mis padres
A mi colega y amiga Paolita
A mis compañeros de alegrías y tristezas
Y a la luz de mi vida
Y razón de ser simón...

Aura Ortiz

Agradezco a Dios,
Por el camino recorrido.... a mis padres
A mis hermanas,
A mi sobrinito Juanjo
A mi amiga aura que con la unión
De nuestros esfuerzos llegamos a la
Tan anhelada meta...

Paola Mateus

FORMATO ANALITICO EDUCATIVO

Número de RAES:	0
Título:	EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS DE NIVEL A1 EN UN INSTITUTO DE BOGOTÁ
Autor/es:	ORTIZ NOVA, Aura Victoria, MATEUS ORTIZ, Yuri Paola
Publicación:	Universidad libre de Colombia, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de humanidades e idiomas
Año de Publicación:	Bogotá-Colombia, 2010
Unidad Patrocinante:	Facultad de ciencias de la educación
Palabras claves:	Material didáctico, competencia lexical
Descripción:	Este proyecto tuvo como objetivo principal el diseño de un software educativo para desarrollar en los niños de 6 y 8 años de edad del instituto BRITIHS ALLIANCE vocabulario de inglés.
Conclusión:	El Software permitió demostrar el interés y atención de los estudiantes por aprender vocabulario básico en inglés.

TABLA CONTENIDO

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Pregunta de investigación	1
1.2. Justificación	1
1.3. Objetivos	2
1.3.1. Objetivo general	2
1.3.2. Objetivos específicos	2
1.4. Antecedentes	3
2. MARCO TEÓRICO	15
2.1. Recurso didáctico	15
2.1.1. Componentes que debe tener un recurso didáctico	16
2.1.2. Estructura de los recursos didácticos	16
2.1.3. Tipos de recurso didáctico	17
2.1.4. La evaluación de los recursos	18
2.2. Las tics y la educación	18
2.3. El software educativo	21
2.3.1. Contexto y sentido de las actividades de aprendizaje	25
2.3.2. Clasificación del software educativo	26
2.3.3. Características del software educativo	26
2.3.4. Funciones del software educativo	27
2.4. El software educativo en el aprendizaje De inglés como lengua extranjera	29
2.5. Aprendizaje de vocabulario en lengua Extranjera	37

2.6. Estrategias de aprendizaje de vocabulario	39
2.6.1. Estilos de Aprendizaje para la presente propuesta Investigativa	42
2.7. Desarrollo psicomotriz de los niños entre 6 y 8 años de edad	45
2.8. Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras	47
3. MARCO METODOLÓGICO	50
3.1. Método investigativo	50
3.1.1. Método Pre- experimental	50
3.2. Población	50
3.3. Instrumentos de recolección de Información	50
3.3.1. Diario de campo	51
3.3.2. Descripción pre prueba del instituto BRITISH ALLIANCE	54
3.3.3. Análisis de resultados pre prueba	56
3.3.4. Descripción post prueba software educativo multimedia	72
3.3.5. Análisis de resultados post prueba	74
4. PROPUESTA	75
4.1. Software “KIDSWARE”	77
4.1.1. Descripción implementación Software educativo	79
4.1.2. Evaluación estudiante-material posterior a la Implementación del software	80
4.2. Plan de clases (implementación software KIDSWARE)	94
5. CONCLUSIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	101
ANEXOS	106

INTRODUCCIÓN

Este proyecto está enfocado en la búsqueda de estrategias que permitan al estudiante de nivel A1 del INSTITUTO BRITISH ALLIANCE aprender nuevo vocabulario teniendo en cuenta el contexto en el que se encuentra y su nivel socio-cultural.

En el primer capítulo se describen el problema, la pregunta de investigación, los objetivos, la justificación y los antecedentes que se realizaron teniendo en cuenta cuatro observaciones, dos pruebas diagnosticas donde se evidencio la situación que presentan los estudiantes del nivel básico frente a la necesidad de aprender nuevo vocabulario en el área de Inglés para ser utilizado en diferentes contextos de la vida cotidiana y de esta manera proporcionar beneficios y desarrollar estrategias contenidas dentro de un Software Educativo (pregunta de investigación) basado en los contenidos específicos que se deben seguir durante el desarrollo académico del nivel básico A1.

En el segundo capítulo se hace referencia al marco teórico el cual detalla aspectos importantes que tienen que ver con el desarrollo de esta propuesta investigativa, como son: el recurso didáctico que son las herramientas con las que se cuenta para un eficaz aprendizaje de vocabulario, Tics (Tecnologías de la información y la comunicación), las el 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.

A lo largo del tercer capítulo se profundiza en el marco metodológico en el cual se detalla el método de investigación usado durante el proyecto y sus aportes en

cuanto a la solución del problema planteado, teniendo en cuenta el contexto y las características socioculturales pertenecientes a los estudiantes de nivel A1 y haciendo un análisis profundo de cada uno de los instrumentos empleados para dicho fin.

Posteriormente, en el cuarto capítulo se plantea la propuesta investigativa de este proyecto en la cual se describe el software educativo llamado **KIDSWARE** que proporciona de una manera interactiva el aprendizaje de nuevo vocabulario para nivel básico, a través del desarrollo de actividades en las cuales los estudiantes fortalecen sus habilidades correspondientes al aprendizaje de nuevo vocabulario

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Durante las tres (3) observaciones que se hicieron a un grupo de 6 niñas entre 6 y 8 años de edad, estudiantes de primero de educación básica en un colegio privado en donde el nivel de inglés es bajo así como la intensidad horaria (1 hora a la semana) y del Instituto British Alliance, en donde sus padres las matricularon para afianzar el inglés, se observó que, diferente a los demás estudiantes del grado en que ellas se encuentran, las 6 niñas presentan dificultades en el aprendizaje del vocabulario básico en inglés, que se estaba trabajando.

Para corroborar lo anteriormente dicho, se realizó una prueba diagnóstica la cual arrojó como resultado una ausencia evidente de vocabulario (ver anexo 1)

1.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera el uso de un software multimedia ayuda al aprendizaje de vocabulario de inglés en los estudiantes entre seis y ocho años de edad de nivel A1 en el Instituto BRITISH ALLIANCE?

1.2. JUSTIFICACIÓN

Las investigadoras de esta propuesta han visto algunas falencias que tienen que ver con el aprendizaje de vocabulario en inglés por parte de los estudiantes las cuales afecta la comunicación tanto oral como escrita. En la presente investigación, siendo las estudiantes objeto de estudio tan pequeñas, necesitan acercarse a material complementario acorde con su edad y expectativas, diferente a aquel que las estudiantes encuentran en su medio académico cotidiano y también a estrategias de aprendizaje que les ayuden a que el aprendizaje sea

significativo y por ello duradero. El inicio del aprendizaje del inglés a edad temprana tiene muchas ventajas y si éste es agradable, atractivo y motivador, redundará en beneficio del sentimiento que en los estudiantes genere esta experiencia académica, teniendo en cuenta la importancia que el inglés tiene tanto en la vida personal como profesional.

Las observaciones que se hicieron al inicio de este proceso de investigación en el Instituto BRITISH ALLIANCE mostraron que la idea de implementar un Software Educativo es una buena opción que el docente tiene para desarrollar sus clases, ya que él cuenta con imágenes y actividades que constituyen una manera diferente y estimulante para cautivar al estudiante y promover el aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera y las estudiantes en su cotidianidad académica no cuentan con un contacto directo con computadores excepto en las clases de sistemas promovidas por la institución educativa de cada una de ellas.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Ampliar el vocabulario de inglés de los estudiantes de 6 y 8 años de edad en el instituto British Alliance a través del trabajo con un software educativo.

1.3.2. Objetivos específicos

- Hacer que el software educativo sea un elemento motivante para los estudiantes.

- Diseñar un Software educativo como estrategia creativa y soporte en el proceso de enseñanza- aprendizaje de vocabulario en la lengua inglesa.

- Aportar vocabulario correspondiente a los contenidos establecidos en el instituto BRITISH ALLIANCE mediante el software educativo, para facilitar la comunicación en inglés.

- Fomentar interés en el estudiante entendiendo otra cultura, intercambiando experiencias a través del software multimedial.

1.4. ANTECEDENTES

De acuerdo al tema de realización e implementación del Software educativo en las instituciones formativas respecto al aprendizaje de contenidos relacionados con las lenguas 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:

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

RAE

Número de RAES:	1
Título:	Diseño y validación de material didáctico multimedia e hipermedia complementario para desarrollar la competencia lexical en el nivel 1ª de Inglés de los cursos de extensión de la Universidad Libre
Autor/es:	GUACHETA YAÑEZ, Diana Milena y ECHAVARRÍA NARANJO, Hugo Fabián
Publicación:	Universidad libre de Colombia, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de humanidades e idiomas
Año de Publicación:	Bogotá-Colombia, 2008
Unidad Patrocinante:	Facultad de ciencias de la educación
Palabras claves:	Material didáctico, competencia lexical
Descripción:	Este proyecto tuvo como objetivo principal el diseño y validación de recurso didáctico para desarrollar competencia

	en vocabulario de inglés.
Conclusión:	El programa permitió demostrar el interés y atención de los estudiantes por este y el buen uso que se le dio al mismo, ya que permitió el proceso individual en la competencia lexical.

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

RAE

Número de RAES:	2
Título:	Diseño y validación de un ambiente de aprendizaje para el mejoramiento de la competencia lexical en la lengua inglesa a través de la hipermedia y la multimedia en el grado quinto de primaria del colegio psicopedagógico Cacique de Inga
Autor/es:	DIAZ GALINDO, Oscar Fernando, PAEZ RUIZ, Diana Andrea y ROMERO CAGUEÑAS, Myriam Julieth
Publicación:	Universidad libre, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de humanidades e idiomas
Año de Publicación:	Bogotá-Colombia 2007
Unidad Patrocinante:	Facultad de ciencias de la educación
Palabras claves:	Aprendizaje, vocabulario, multimedia
Descripción:	Se centra en la competencia de vocabulario implementando la multimedia como forma novedosa y útil
Conclusión:	A través de la multimedia se evidenció un aumento de léxico en los estudiantes quienes tuvieron un profundo agrado por las imágenes proyectadas en el software educativo

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

RAE

Número de RAES:	3
Título:	Diseño de una herramienta didáctica multimedia para el aprendizaje auto dirigido del FLE (Francés lengua extranjera) a través del cuento
Autor/es:	GALINDO CASTRO, Carolina, OLAYA MURCIA, Juan Darío, PEREZ HERNANDEZ, Hernán David, REY RIVERA, ZUÑEGA PEÑUELA,, María Claudia
Publicación:	Universidad libre, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de humanidades e idiomas
Año de Publicación:	Bogotá- Colombia 2005
Unidad Patrocinante:	Facultad de ciencias de la educación
Palabras claves:	Herramienta didáctica, estilos de aprendizaje
Descripción:	Este trabajo mostró una herramienta didáctica multimedial para brindar una estrategia de enseñanza aprendizaje para una lengua extranjera, en este caso el Francés
Conclusión:	Algunos estudiantes aún consideran que la manera tradicional de aprender una lengua a través de la gramática es necesario para la enseñanza de la misma, sin embargo la creación de una herramienta multimedial facilita el aprendizaje y uso de la lengua extranjera

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO
RAE

Número de RAES:	4
Título:	La multimedia aplicada a la actividad lúdica como estrategia en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés
Autor/es:	GARCIA CORREAL, Vilma Susana
Publicación:	Universidad Lasalle, Facultad de ciencias de la educación, Departamento de ciencias modernas
Año de Publicación:	Bogotá-Colombia 2000
Unidad Patrocinante:	Facultad de ciencias de la educación
Palabras claves:	Idioma inglés, multimedia, actividad lúdica
Descripción:	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
Conclusión:	Esta propuesta de multimedia presentó una alternativa para aprender vocabulario en inglés en forma dinámica combinando la lúdica con la tecnología

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO
RAE

Número de RAES:	5
Título:	English vocabulary learning assisted by computer in fifth grades from Colegio Distrital Prospero Pinzón
Autor/es:	GARZÓN BERNAL, Elizabeth

Publicación:	Universidad Distrital, licenciatura en lenguas modernas Español E inglés
Año de Publicación:	Bogotá-Colombia 1999
Unidad Patrocinante:	licenciatura en lenguas modernas Español E inglés
Palabras claves:	Vocabulario. Programa de computadores
Descripción:	Se basa en el aprendizaje de vocabulario en inglés utilizando programas de computador como power point.
Conclusión:	Se concluye que el aprendizaje de vocabulario puede tomarse didáctico cuando los estudiantes utilizan sus habilidades para crear sus propios medios de aprendizaje

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO
RAE

Número de RAES:	6
Título:	Como aplicar las Tics en el aula en la asignatura de inglés
Autor/es:	QUITO SARMIENTO, Edgar Patricio
Publicación:	Universidad tecnológica Israel, Dirección de postgrados, Diplomado Superior en gestión de proyecto E -learning y educación a distancia E -lead
Año de Publicación:	Quito- Ecuador 2009
Unidad Patrocinante:	Diplomado Superior en gestión de proyecto E -learning y educación a distancia E -lead

Palabras claves:	Las Tic, educación, ingles, ambientes de aprendizaje
Descripción:	La evolución de la tecnología de la información en la sociedad, planteada nuevos desafíos a la educación, es por eso que las Tic son de vital importancia en el aula para mejorar el conocimiento en este caso de la lengua inglesa
Conclusión:	La utilización de las Tics constituyen un desafío para el docente. En la enseñanza de una lengua se hace necesario crear más ambientes de aprendizaje en donde el estudiante se sienta motivado a realizar las actividades

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

RAE

Número de RAES:	7
Título:	ALLEXIS: Software educativo para la enseñanza de vocabulario en textos de informática en ingles
Autor/es:	CARESTIA Nirva, FERRA Lorena, GARRO Verónica, MARQUEZ Laura, Martín Adriana
Publicación:	Universidad nacional de San Juan, Facultad de ciencias exactas físicas y naturales
Año de Publicación:	San Juan-Argentina 2007
Unidad Patrocinante:	Facultad de ciencias exactas físicas y naturales
Palabras claves:	Las Tics, software, enseñanza de lenguas extranjeras
Descripción:	ALLEXIS es un software educativo destinado a facilitar el aprendizaje de vocabulario en textos de informática en ingles

	se centra en el componente léxico-semántico ha sido concebido como una herramienta pedagógica que resulta eficaz para la adquisición de aprendizaje
Conclusión:	

FORMATO DE RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO
RAE

Número de RAES:	8
Título:	Aplicar el programa Hot Patatoes para mejorar la comprensión lectora en el área de ingles
Autor/es:	FARROÑAY CUMPA, Milka Hana
Publicación:	Maestría en ciencias de la educación con mención en tecnología de la investigación
Año de Publicación:	Ciudad de Pomahuaca –Perú Dic. 2007
Unidad Patrocinante:	tecnología de la investigación
Palabras claves:	Vocabulario en ingles, comprensión de lectura, software
Descripción:	Esta tesis quiso aplicar un software que facilitara el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma ingles en relación con el uso de la tecnología y las necesidades y demandas de las estudiantes
Conclusión:	L importancia de la enseñanza del idioma ingles es una necesidad ineludible de comunicación con el software “ Hot Patatoes”, este arrojó buenos resultados desarrollando principalmente las habilidades comunicativas de Listening y Writting

2. MARCO TEÓRICO

En el presente marco teórico se trabajarán temas de suma importancia para el presente ejercicio investigativo, tales como: el recurso didáctico, Las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y dentro de ellas el software educativo y su relación con el aprendizaje de la lengua Inglesa, las estrategias de aprendizaje de vocabulario teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje y los estándares correspondientes propuestos por el Ministerio de Educación Nacional basados en el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas Extranjeras.

2.1. RECURSO DIDACTICO

Según Campuzano (1992) “un recurso didáctico es un material que ha sido diseñado para ayudar y facilitar la labor educativa del docente y al mismo tiempo proporcionar al estudiante nuevas formas para aprender significativamente”¹, de esta manera, se convierte en algo esencial para poder proveer de una manera novedosa algún tipo de conocimiento sin acudir a la forma tradicional y monótona de realizar las clases, en donde los estudiantes se limitan a colmarse de información y no se preocupan por contextualizar ese aprendizaje, por tal motivo es importante que los recursos didácticos sean implementados en las aulas y que estos a su vez cumplan con proporcionar al estudiante un conocimiento, el cual pueda asimilar fácilmente, ayudando a explorar y desarrollar habilidades que ya se tengan, permitiendo así una mayor comprensión en el aprendizaje, ya que ayudan a organizar los conocimientos que se desean comunicar, despertando la motivación del estudiante creando un interés hacia el contenido que estos ofrecen.

¹ CAMPUZANO, El recurso didáctico y sus componentes ,1992. <http://www.redescepalcala.org>

2.1.1. Componentes que debe tener un recurso didáctico. Según Campuzano (1992), los requisitos esenciales que hacen que un medio sea didáctico y pueda brindar dicho aprendizaje o conocimiento son: que la información proporcionada sea relevante y acorde con los contenidos del currículo planteado en una institución educativa y que dicha información contenga la estructura y presentación adecuada al propio contenido y a la forma de aprender de los estudiantes de tal manera que:

Los contenidos sean específicos y así mismo que se traten temas de una forma coherente en el cual se lleve una secuencia temática el cual no obligue al estudiante a cambiar de esquema conceptual. Así mismo que se incluya mecanismos que faciliten el aprendizaje donde haya presentaciones claras de los temas, recapitulaciones o repastos de los contenidos vistos con anterioridad, mapas conceptuales, esquemas ó gráficos. Además incorporen sugerencias de actividades, bibliografía, búsquedas, consultas, preguntas con el fin que el estudiante pueda solucionar algunas dificultades que se les presenten a lo largo de su aprendizaje².

En ese sentido, los componentes de los recursos didácticos en el proceso educativo son de vital importancia en el fortalecimiento del aprendizaje ya que no solo involucra información si no que aquí se hace necesario un proceso de planificación, producción de los contenidos, los objetivos didácticos, estrategias y metodologías que deben tener.

2.1.2. Estructura de los recursos didácticos. Los recursos didácticos según lo afirmado por García (1988) deben contar con:

Estructuras que hacen que al momento de su manipulación funcionen con total eficacia. En el software educativo estas estructuras se refieren al sistema de símbolos: los cuales son textuales, icónicos y sonoros y que son usados en videos donde aparecen voces, música y algunos textos. Otra

² Ibíd. <http://www.redescepalcala.org>

de las estructuras dentro de los recursos didácticos es el contenido material en el cual se encuentra envuelto el software integrando elementos semánticos estructurales y elementos didácticos como ejercicios de aplicación y por último se encuentra la plataforma tecnológica que sirve como soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material³.

Lo anterior indica que de acuerdo al software planteado en esta propuesta, el sistema de símbolos se refiere a las voces, música y textos manifiestos allí, de la misma manera se encuentran ejercicios de aplicación correspondientes a los contenidos planteados en el currículo institucional, conteniendo una plataforma tecnológica que en este caso son los computadores los cuales constituyen un soporte para la manipulación del software que representa el instrumento o recurso didáctico.

2.1.3. Tipos de recurso didáctico. Según Área (1991) Los recursos didácticos se pueden clasificar en dos grandes grupos los cuales incluyen diversos subgrupos, entre ellos se encuentran:

Los materiales convencionales que se refieren a elementos cotidianos que por lo general son usados por el docente de manera habitual, dentro de los cuales están los impresos tales como los libros, fotocopias, textos y documentos escritos, los manipulables como el tablero, los recortables, cartulinas, etc., los materiales de laboratorio y los juegos que ayudan al aprendizaje de una asignatura en particular y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) que hacen referencia a elementos tecnológicos que respaldan el proceso de enseñanza- aprendizaje de manera que el estudiante pueda aprender de manera innovadora, entre ellos se encuentran los programas informativos que hacen referencia a los CD, la televisión, los videos interactivos, los videojuegos y las presentaciones multimedia y los servicios telemáticos tales como las páginas web, weblogs, correo electrónico, chat, etc.⁴.

³ GARCÍA, A. (1988). El material didáctico de la UNED. Madrid: ICE-UNED. <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

⁴ AREA, Manuel (1991). Los Medios, Los profesores y El curriculum. <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

De acuerdo a su funcionalidad los recursos didácticos deben brindar información y concentrar la atención del estudiante hacia los contenidos planteados durante la clase, explicando claramente los objetivos educativos sin dejar atrás los códigos comunicativos verbales e icónicos (imágenes), mostrando un estilo organizacional de la información a través de resúmenes, mapas conceptuales, esquemas y cuadros explicativos.

2.1.5 La evaluación de los recursos. Según Área (1991)⁵ “cuando se evalúa un material se hace para saber acerca de la pertinencia de su información, términos técnicos y cuales son más adecuados para un grupo determinado de estudiantes”, De esta manera, evaluar significa analizar un material y sus características esenciales para el manejo del contenido por parte de los estudiantes. Estas evaluaciones siempre se realizan con una intencionalidad y unos destinatarios, es decir, se hace para algo y para alguien, esta intencionalidad va encaminada hacia el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a unos temas específicos y los destinatarios de la misma pueden ser los docentes, los diseñadores de los materiales didácticos y/o los administradores de instituciones educativas que son las personas encargadas de la manipulación de estos recursos dentro del aula de clase.

2.2. LAS TICs Y LA EDUCACIÓN

Las tecnologías han sido una ayuda importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permiten tener un conocimiento en forma más inmediata y amplia, sin embargo éste conocimiento debe ser guiado por el profesor quien

⁵ Ibíd. <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

cumple un papel fundamental en el aprendizaje del estudiante y el uso de las tecnologías de información y comunicación , de esta manera, las tecnologías son una herramienta pedagógica la cual hace que los estudiantes desarrollen estrategias que les permite solucionar la necesidades que se presentan en el desarrollo de cualquier conocimiento, es necesario integrar las TIC como un recurso didáctico dentro del aula de clases porque así los estudiantes se motivarán muy fácilmente al aprendizaje del conocimiento.

Según Área (1991), Las TICs poseen características tecnológicas como: formalismo, dinamismo, interactividad, multimedia e hipermedia, que se explican de la siguiente manera:

El formalismo donde deben seguirse secuencias de procedimiento bien definidos con el ordenador, la interactividad que implica interacción entre el usuario y la información de la pantalla, el dinamismo significa capacidad de transmitir información dinámica y hábil, y la multimedia que presenta información a través de sonidos, imágenes, ilustraciones, gráficos, etc. Y la hipermedia que simboliza la presentación simultanea de la información.

La incorporación de las TIC en la educación tiene como función: ser un medio de comunicación de conocimientos y experiencias, ser una fuente de recursos, ser un medio lúdico y ser un desarrollo cognitivo, todo esto conlleva a que las formas de enseñanza- aprendizaje cambien y que el profesor sea una guía que permite orientar al estudiante en su desarrollo cognitivo del conocimiento⁶.

En el mismo sentido hay que plantear una relación entre el docente y las TICs porque si un docente no está capacitado para trabajar con estas tecnologías, él estará en una clara desventaja con relación a los estudiantes, es por esto que el docente debe tener una clara intención de aprender a manejar las TICs como un recurso didáctico en su aula de clase para así incentivar a los estudiantes a

⁶ Ibíd. <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

aprender de una forma diferente y divertida, además, los docentes de hoy en día deben lograr nuevas estrategias de enseñanza las cuales les permitirán desarrollar capacidades y habilidades en los estudiantes para lo cual el uso de las nuevas tecnologías es importante.

Según Vizcarro (1998):

Las nuevas tecnologías pueden hacer aportaciones fundamentales al aprendizaje del estudiante de forma interactiva e individual, a la vez que permiten generar de modo realista las situaciones apropiadas sobre las que el estudiante puede actuar, además, las TIC facilitan el acceso inmediato a materiales de referencia y facilitan diversos tipos de interacción social que resultan cruciales para el aprendizaje. Es indudable que la incorporación de estas tecnologías tiene un efecto motivante sobre el estudiante .siendo importante esta motivación inicial no es, sin embargo suficiente. Si queremos canalizar esta energía hacia el aprendizaje, y no solo a la familiarización de los estudiantes con la tecnología deberemos tener en cuenta otras condiciones como: una utilización con objetivos muy claros por parte de lo que se quiere enseñar por medio de estas tecnologías así mismo tener una selección previa de conocimientos basada en un criterio sólido para buscarla y que el estudiante pueda aprender significativamente. Las nuevas tecnologías no pueden integrarse en la práctica docente hasta que los profesores tengan la formación adecuada y los métodos y sistemas de enseñanza se hayan ajustado, lo que con frecuencia supone un ejercicio delicado”. Esto quiere decir, que las tecnologías de información y comunicación exigen un desarrollo profesional permanente de los docentes ya que si ellos no están actualizados en este tema es probable que sus clases no sean motivadoras para el estudiante ya que no se implementarán con eficacia estas tecnologías y no se les aprovecharán al máximo⁷.

⁷ VIZCARRO, Carmen. LEON, José A. Nuevas Tecnologías Para El Aprendizaje. JOSÉ A. LEON. Madrid: Ediciones Pirámide, 1998. Pág. 24.

Como complemento a esto se puede decir que las tecnologías de información y comunicación permiten un aprendizaje significativo para el estudiante, ya que por medio de situaciones cotidianas el estudiante analiza, comprende y actúa frente a el conocimiento que está construyendo, esto hace que sea interactivo así como motivador para que en el futuro el estudiante continúe con su proceso de desarrollo de aprendizaje, En el mismo sentido, las TIC no solo se pueden familiarizar con el estudiante, sino deben tener unos objetivos específicos para garantizar un aprendizaje beneficioso, motivar y desarrollar en el estudiante un ambiente de investigación.

La tecnología informática tiene cuatro usos diferentes dentro de las aulas que pueden utilizarse como:

- Herramientas para llevar a cabo diversas tareas, utilizando procesadores de texto, hojas de cálculo, gráficos, correo electrónico, etc.
- Actividades lúdicas diseñadas con el objetivo de motivar y educar
- Redes de comunicación donde estudiantes y profesores interactúan dentro de una comunidad externa a través de aplicaciones informáticas como el correo electrónico
- Entornos de aprendizaje interactivos, que sirven de orientación al estudiante al tiempo que participa en diversas actividades de aprendizaje como: desempeñar el papel de un cajero de banco, locutor de noticias, etc.

2.3. EL SOFTWARE EDUCATIVO

Según García Vidal (2004),⁸ “los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes”. En otras palabras, el software es una estrategia educativa que transforma al ordenador en una máquina con fines educativos desarrollando competencias, procedimientos y aprendizajes teniendo

⁸ GARCÍA VIDAL, Geisel. Multimedia didáctica como vía para proporcionar el aprendizaje del tema: aspectos generales de las maquinas de corriente directa. 2004

en cuenta las irregularidades grupales de la población a la cual va dirigido (características socio-culturales) y constituyendo una combinación de recursos tales como: Voz, imágenes, música y animación encontrados en la misma plataforma llamada multimedia que aparece asociada a las denominadas TICs. De acuerdo a lo visto es evidente la invasión del Software en los espacios educativos, aunque es usado en otro tipo de áreas, tales como el área laboral, domestica, empresarial, etc., garantizando programas de alta calidad teniendo en cuenta un sistema propio de códigos, un formato expresivo y una secuencia narrativa fomentando el desarrollo cognitivo en estudiantes de un área en específico, constituyéndose tanto en un producto como en un medio de aprendizaje de conocimientos, habilidades y procedimientos dirigido hacia un grupo específico de estudiantes.

Cabero Almenara (2007) afirma que, “el software multimedial está centrado en la transmisión de determinado contenido dependiendo del área del conocimiento a tratar y de las habilidades que se quieran desarrollar”⁹. Sumado a esto, el software planteado para este trabajo de monografía está centrado en el área de inglés específicamente para que los estudiantes aprendan determinado vocabulario en esta lengua, además este software contiene distintas habilidades como lo son LISTENING, WRITING AND READING especificadas en diferentes ejercicios creativos para que el estudiante las logre desarrollar.

De acuerdo a lo planteado por García Vidal (2004), los programas de Software educativo constituyen un medio importante dentro del aprendizaje de nuevos conocimientos, ya que:

Son materiales elaborados con una funcionalidad didáctica utilizando el ordenador como soporte para que los estudiantes realicen actividades que los docentes proponen. Estos son de carácter interactivo, ya que permiten un intercambio de información entre el estudiante y el ordenador obteniendo una respuesta, además individualizan

⁹ CABERO ALMENARA, Julio. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw Hill, 2007. 29-40,349 p.

el trabajo de los estudiantes de acuerdo al ritmo de cada uno y aunque tienen reglas para su uso, son de fácil manipulación¹⁰.

En el mismo sentido cada software educativo está diseñado con el fin de lograr en el estudiante una motivación para que él realice sin dificultad actividades que estén planteadas allí y que posteriormente indague sobre futuros conocimientos sobre la lengua, por otro lado, en la actualidad los docentes tienen en cuenta la incorporación de multimedia en la preparación de sus clases pero a veces olvidan algunas exigencias que se requieren para la creación de este material, por tanto, según García Vidal (2007), el software debe:

Ser utilizado de manera distinta en contextos educativos diferentes considerándose como una estrategia necesaria teniendo una buena calidad técnica, facilidad de uso y objetivos específicos, contenidos y actividades que estén planteadas pedagógicamente, teniendo en cuenta diferentes características de los estudiantes (edad, capacidades, conocimientos, experiencias, habilidades previas, aptitudes, intereses, entorno socio-cultural, etc.) y el contexto educativo.

Motivar, mantener el interés, ser fuente de procedimientos, instruir, ser núcleo central de un tema, repasar, perfeccionar, explorar, descubrir, experimentar, investigar, evaluar y entretener además de tener en cuenta el entorno en el que será utilizado que debe atender al espacio en el cual va a ser utilizado, como por ejemplo: Aula normal, laboratorios especializados, en casa, etc., y al tiempo a ser utilizado, ya que éste puede ser determinado como la actividad de acuerdo al agrupamiento, ya que puede darse individualmente, en parejas, grupo pequeño o grupo grande y al ámbito de aplicación que puede ser adecuado para todos los estudiantes, o para algunos si se trata de un refuerzo, recuperación o ampliación de conocimientos. Hay que prestarle atención a la metodología que hace referencia a la manera en que el programa va a ser utilizado, por lo general éste es dirigido por el docente y posteriormente por los estudiantes quienes hacen uso especial del programa, en

¹⁰ GARCIA, Op.citp.29.

la metodología se utilizan: la motivación, ejercicios de memorización, la práctica para el aprendizaje de habilidades de procedimiento, la exploración y experimentación guiadas, el descubrimiento personal, la comunicación interpersonal y la meta-cognición. Cerciorarse que el sistema de evaluación se base en la funcionalidad del programa, el interés que promueve en los estudiantes y necesariamente al aprendizaje de los mismos con respecto a diferentes tipos de conocimientos¹¹.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente el software educativo “KIDSWARE” planteado en este trabajo tiene estas características que son esenciales en el diseño y desarrollo de un material interactivo como lo es el software, debido a que se tienen en cuenta las principales variables socioculturales que indican el nivel socioeconómico de los estudiantes haciendo referencia a las necesidades educativas que tienen. Lo anterior indica que el software educativo es una herramienta integral puesto que en este se implementan lectura, escritura y escucha que se deben tener en cuenta a la hora de mantener la atención del estudiante para construir un conocimiento académico. De acuerdo a lo planteado por García (2004)

existen algunas técnicas que se han incorporado al aula de clase concernientes a la tecnología, algunas de éstas son: la televisión educativa, la radiodifusión, los medios audiovisuales, los laboratorios de idiomas y la computación, la cual se empezó a implementar en niveles superiores y se fue difundiendo en la primaria y secundaria aludiendo a la teoría del aprendizaje significativo elaborada por Ausubel y los postulados del enfoque histórico cultural de Vygotski, creando así una metodología y programas especializados en la enseñanza¹².

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede evidenciar que las estrategias más usadas en los inicios del siglo XXI a nivel educativo son las tecnológicas ya que ofrecen una manera interactiva y creativa para el desarrollo de nuevos

¹¹ Ibid., p.40.

¹² Ibid., p.42.

conocimientos en cualquier asignatura además de fortalecer las diferentes habilidades de los estudiantes quienes logran interactuar para reforzar su nivel de lengua y ejercitar el uso de la misma en diferentes aspectos.

2.3.1. Contexto y sentido de las actividades de aprendizaje. De acuerdo a García (2004), “la relación que guardan los materiales didácticos con el contexto social es un factor determinante en la motivación del programa hacia los estudiantes, por tal razón, el realizador de este tipo de programas de software educativo debe buscar y resaltar el valor social y personal partiendo del mundo real, las vivencias y las expectativas propias de los estudiantes”¹³, por consiguiente, es importante tener en cuenta si el material delimita los objetivos, propósitos y metas a alcanzar por parte del estudiante en relación con la tarea que va a enfrentar, cuenta con la utilización de elementos introductorios y organizadores de las actividades como introducciones y la delimitación de actividades concretas, propone la inducción reflexiva del conocimiento y para ello parte de los intereses y experiencias previas de los estudiantes de forma que se favorezca el enlace de los conocimientos previos y los conocimientos por aprender, plantea contenidos y actividades que refuerzan la motivación sin perder el objetivo del desarrollo de aprendizaje de vocabulario, formulando ejercicios de aplicación de una manera novedosa correspondiente a los temas los cuales se deben presentar en esquemas organizados, interrelacionados, jerarquizados y vinculados con los saberes previos e intereses de los estudiantes y procedimentales que se refieren a la secuencia lógica en las acciones a realizar, conteniendo ejercicios de diferentes niveles de complejidad y sus respectivas estrategias metodológicas . El software educativo debe ser un medio que propicie la implicación activa y la motivación del estudiante, además de servir como vehículo informativo y de consultas, por lo cual debe promover la motivación por su utilización, la curiosidad, el establecimiento de relaciones con significado y la edificación del conocimiento de forma reflexiva.

¹³ *Ibíd.*, p.45-46.

Según el planteamiento anterior, el objetivo principal de la creación de un software educativo es lograr en el estudiante la construcción de nuevos conocimientos para que el estudiante pueda evaluar su aprendizaje, esto se da teniendo en cuenta las estrategias correspondientes a la asimilación de nuevo vocabulario en la lengua Inglesa, ya que mediante la ayuda de imágenes, sonidos y actividades didácticas el estudiante enriquece su vocabulario a través de prácticas interactivas.

2.3.2. Clasificación del software educativo. Según García Vidal (2004), “los software educativos tienen como rasgos comunes ser programas para ordenador, poseer intencionalidad educativa y ser elaborados con fines didácticos teniendo en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje”, como complemento a esto se puede decir que de acuerdo a estos rasgos específicos los Software educativos se deben clasificar, según:

Los objetivos educativos que pretenden facilitar son conceptuales, procedimentales, actitudinales, Las actividades cognitivas son: Control Psicomotriz, observación, memorización, comprensión, interpretación, comparación y relación, El tipo de interacción que propicia puede ser Cognitiva, reconstructiva, intuitiva, global, constructiva, Su función en el aprendizaje puede ser Instructiva, reveladora, conjetural, emancipadora, Su comportamiento es Tutorial al igual que el tratamiento de errores el cual controla el trabajo del estudiante y lo corrige), Su función en la estrategia didáctica es Entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse y entender y Su diseño puede ser Centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza y/o proveedor de recursos¹⁴.

2.3.3. Características del software educativo. Según García Vidal (2004) existen características que determinan la funcionalidad de un software multimedia, las cuales son:

La facilidad de uso o instalación debe ser agradable, auto explicativa, fácil de usar (sin manuales) y tener la posibilidad

¹⁴ Ibid., p.30-31.

de moverse según sus preferencias (retroceder-avanzar)... también que Incluyan un sistema de evaluación y seguimiento de acuerdo a las actividades realizadas por los estudiantes, además que permita el uso de otros materiales como fichas, diccionarios y la realización de actividades complementarias, el software debe tener calidad del entorno audiovisual es decir, diseño general claro y atractivo de las pantallas (sin exceso de texto), calidad técnica y estética de sus elementos, contener títulos, iconos, botones, imágenes, fotografías, animaciones, voz, música, color, contar con un estilo y lenguaje determinados¹⁵...

Como complemento a esto, la capacidad de motivación es muy importante en el software que se quiere implementar porque mediante esto los estudiantes pueden aprender gustosamente y construir nuevos conocimientos teniendo en cuenta las características de los estudiantes, intereses y progresos que ellos vayan teniendo sin dejar atrás los contenidos del área a tratar y las actividades interactivas el software también alude al esfuerzo cognitivo: esta característica se da a través de la realización de actividades, estructuras mentales, representaciones visuales, imágenes, resolución de problemas, etc.

De lo anterior se infiere que para el diseño y creación de un software educativo multimedia es necesario cumplir con ciertos parámetros visuales, auditivos y del habla, que indiquen el interés que este genere frente al estudiante, siendo acordes a las características socioculturales correspondientes a cada grupo, sin dejar atrás los contenidos planteados en el currículo institucional aludiendo a la creatividad, animación, originalidad que deben hacer parte fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

¹⁵ *Ibíd.*, p.32-37.

2.3.4. Funciones del software educativo. Según García Vidal (2004) ¹⁶, “el software educativo es una estrategia tecnológica diseñada para que el estudiante de una manera lúdica aprenda acerca de diferentes temáticas y aplique sus conocimientos de manera socio-cultural, intelectual y lingüística teniendo como soporte una plataforma que le permite explorar contenidos acercándose al nuevo aprendizaje de una manera eficaz”.

Como complemento a esto, los programas de software educativo tienen diferentes funciones que los hacen interesantes y llamativos convirtiéndose de esta manera en facilitadores de aprendizaje y práctica teniendo en cuenta un área en específico. De acuerdo a García (2004) estas funciones son:

La Función instructiva que Facilita el logro de objetivos específicos con respecto al aprendizaje de los estudiantes, la Función metalingüística que se da mediante los lenguajes de comunicación e informática, teniendo como base el área del conocimiento a tratar y el vocabulario correspondiente a las condiciones socioculturales de la población, la función lúdica, la cual sirve para realizar actividades educativas trabajando con el ordenador de una manera interactiva y la función innovadora que se refiere a la creación del software como medio atrayente teniendo en cuenta los intereses y necesidades del estudiante y las exigencias de los modelos pedagógicos propuestos en la actualidad¹⁷.

De acuerdo a lo anterior, el Software educativo es una estrategia interactiva y divertida, ya que le permite al docente motivar a los estudiantes haciendo que ellos aprendan nuevos conocimientos de manera interactiva siguiendo ciertas especificaciones técnicas, estéticas y académicas respecto al desarrollo de esta propuesta tecnológica y haciendo alusión a las funciones y características determinadas para dicho fin.

¹⁶ Ibid., p.37-39.

¹⁷ Ibid., p.40.

Es importante tener en cuenta que el desenvolvimiento de las actividades propuestas en el Software educativo deben dirigirse hacia un grupo estudiantil específico determinando ciertas características socio-culturales propias del mismo.

2.4. EL SOFTWARE EDUCATIVO EN EL APRENDIZAJE DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Según Thomas Dwyer (1992)¹⁸, “Cuando se enseña una lengua extranjera es necesario tener en cuenta las necesidades a nivel cognitivo que tiene el estudiante en el plano individual y social, ya que es él quien aprende a usar de una manera adecuada el software educativo, siendo capaz de especificar, diseñar, desarrollar, probar, ajustar y documentar su pensamiento a partir del uso del mismo”. Así mismo el aprendizaje de vocabulario depende del entorno en donde se desenvuelve el estudiante porque al tener en cuenta esto es cada vez más fácil para el docente enseñar vocabulario acorde a las necesidades que tiene el estudiante a su vez es beneficioso y eficaz el aprender vocabulario sabiendo que el estudiante puede utilizar este tipo de vocabulario en contexto.

De acuerdo a lo postulado por Dwyer (1992)¹⁹, “en cuanto a la interactividad es importante ver la relación que adquiere el estudiante con el Software educativo, a través de interfaces las cuales hacen referencia a cada pantallazo del programa (parte del programa correspondiente a una actividad en específico), en las cuales el estudiante puede trabajar en pro de su aprendizaje de una manera individual y/o social”.

Como complemento a esto, el software educativo es importante, ya que es un medio diferente y complementario al proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo crear o recrear situaciones que el usuario puede vivir, analizar,

¹⁸ GALVIS PANQUEVA, Álvaro H. Ingeniería de Software educativo. Santafé de Bogotá: Ediciones Uniandes, 1992.17-18 p.

¹⁹ *Ibíd.*, p. 16-17.

modificar en el cual es posible generar y someter a prueba sus patrones de pensamiento. según Thomas Dwyer (1992)²⁰, “Existen dos tipos de materiales educativos computarizados, referidos al enfoque algorítmico el cual describe al software que está elaborado para brindar un aprendizaje vertical en el cual el estudiante es quien aprende y el maestro es el transmisor de conocimientos y al enfoque heurístico el cual hace alusión al aprendizaje experiencial”, Como complemento a esto, el estudiante explora de una manera autónoma las posibilidades académicas brindadas por el Software educativo, con el objetivo de aprender vocabulario a través de la interactividad.

Según Dwyer (1992)²¹, “previamente a la creación de un Software se debe indagar acerca de ciertas características que se deben tener en cuenta respecto a los estudiantes ya sea editando ejercicios o ejemplos, definiendo un punto de partida (de acuerdo al nivel académico del o los estudiantes y las metas que se quieren alcanzar a través de este medio tecnológico”. En este mismo sentido para la creación de este medio, es necesario contar con dos aspectos importantes que son: “acerca de” que se refiere al área en específico que se quiere aprender, en este caso la lengua Inglesa se convertiría en el objetivo principal y un “enriquecido con” que muestra al computador como medio para lograr el fin planteado.

Según Burton y Merrill (1992)²², “para determinar las necesidades que se presentan en una Institución educativa respecto al Software educativo como complemento didáctico de una clase se deben plantear preguntas teniendo en cuenta la meta o el aprendizaje al cual se desea llegar, lo que se puede lograr con el medio a crear y la necesidad a nivel académico que presentan los estudiantes”. Del mismo modo, el caso del aprendizaje de una lengua extranjera y teniendo en cuenta el objetivo de este trabajo en específico, la necesidad inicial es adoptar

²⁰ Ibid., p.18-19.

²¹ Ibid., p. 18-19.

²² Ibid., p.122-123.

nuevo vocabulario con el fin de usarlo en diversos contextos apropiándose de expresiones propias de la lengua y relacionando sonidos con imágenes gramaticales y diseños gráficos, de acuerdo a lo que se desea alcanzar se tiene en cuenta que específicamente este proyecto está enfocado en el aprendizaje de nuevo vocabulario teniendo en cuenta contenidos básicos acoplados de acuerdo al currículo institucional del Instituto British Alliance alcanzando el aprendizaje del mismo mediante la interacción que se da entre el Software Educativo y el estudiante.

De acuerdo a lo planteado por Burton y Merrill (1992)²³, “con el fin de determinar las necesidades ya sean individuales o sociales respecto al aprendizaje de idiomas se debe seguir un orden estricto para conseguir un buen resultado, en primera instancia se debe realizar un análisis de problemas educativos”, De esta manera y teniendo en cuenta esta propuesta, este análisis se lleva a cabo mediante la realización de observaciones iniciales (diario de campo) y dos pruebas diagnósticas basadas en relaciones imagen-palabra las cuales fueron tabuladas y analizadas que determinaron que había una falencia correspondiente al nivel de vocabulario demostrando la necesidad del aprendizaje de Inglés para ser usado en diversos contextos de la vida académica actualmente y en un futuro a nivel laboral, conversacional o académico, el paso a seguir se refiere al análisis de posibles causas a los problemas educativos, lo cual se llevo a cabo teniendo en cuenta el análisis de las variables socioculturales grupales ya que de acuerdo a este a nivel etnográfico los estudiantes pertenecen a un estrato social medio-bajo que no cuenta con los mismos medios tecnológicos correspondiente a otros contextos. Posterior a este análisis se da otro respecto a las alternativas de solución mediante el cual se decidió un Software Educativo por ser una estrategia innovadora e interesante además de útil dentro del aula de clase y bastante alejada de la monotonía académica. De acuerdo a las metas que se desean

²³ *Ibíd.*, p. 124.

alcanzar se deben consultar planes de estudios correspondientes al Centro educativo y los niveles de interés que se crean respecto al estudiante, hacer una investigación acerca de lo que les interesa aprender y determinar un objetivo académico respecto a esos intereses y metas individuales, después de esto se debe indagar acerca de la posibilidades de creación del Software Educativo a nivel institucional y por ultimo realizar un plan de desarrollo y un objetivo principal que sería el aprendizaje de vocabulario en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Tener objetivos claros de aprendizaje es tarea imperativa del docente ya que el necesita saber cuál es el fin que persigue mediante la creación del Software educativo, estos objetivos se pueden determinar cómo generales que responden a las preguntas: ¿para qué sirve esta herramienta? Y ¿Qué se busca con la misma? y específicos que señalan el beneficio y meta obtenidos a través del proceso interactivo entre el estudiante y el software Educativo²⁴.

En el mismo sentido, para la creación de un Software educativo, es necesario atender a las necesidades propias de un grupo, teniendo en cuenta las dificultades a nivel intelectual y las variables socioculturales que se presentan de acuerdo a una comunidad determinada, sin dejar atrás el interés que muestran los estudiantes hacia temas generales y específicos creando un contexto el cual brinde comodidad y satisfacción a los estudiantes.

- **Planteamiento de objetivos correspondientes al software educativo como medio para el aprendizaje de inglés:** De acuerdo a Gagné y Bloom (1992)

El diseño de objetivos generales se deben responder a las siguientes preguntas: ¿Cuál es la necesidad educativa que se trata de atender?, ¿Cuál problema, carencia, limitación o requerimiento justifica que se desarrolle un ambiente de enseñanza-aprendizaje como el que se desea implementar?, ¿Qué se busca, se desea o se pretende lograr con el ambiente de enseñanza-aprendizaje que se desea crear?, ¿Para qué queremos crear un ambiente educativo como el que se está diseñando?. En cuanto a los objetivos

²⁴ Ibid., p. 122-129, 317.

específicos se deben responder las siguientes preguntas:
¿Qué debe ser capaz de hacer el estudiante como evidencia de que aprendió?, ¿Bajo qué circunstancias, con qué recursos y limitaciones deberá demostrar que aprendió?, ¿Qué tan bien debe ser capaz de hacer lo que aprendió?, ¿Qué nivel mínimo de logro debe alcanzar para poder estar seguros de que aprendió?²⁵.

Según lo anterior, en el aprendizaje de cualquier área, en especial los idiomas es importante tener unos objetivos claros para así garantizar que lo que se va a aprender sea significativo para el estudiante y que este demuestre un nivel de exigencia mínimo para estar seguros de que este aprendizaje no es fruto del azar al ser capaz de realizar lo esperado, Para calificar estos objetivos a nivel de aprendizaje es necesario tener en cuenta unos parámetros cualitativos y cuantitativos que hacen que el estudiante se motive y tenga más curiosidad a la hora de aprender el idioma Inglés.

Según Bloom (1992)²⁶, existen dos dominios de aprendizaje que se aplican a la enseñanza de los idiomas para hacer más eficaz y beneficiosa la comprensión y desenvolvimiento del mismo. Estos dominios son:

Dominio cognoscitivo: En el cual se involucra el conocimiento como un mecanismo de retentiva (memorización) por parte del estudiante, éste permite que él recuerde información específica sobre algún contenido que se aplique en el salón de clases respecto al idioma, en el cual le permite aprender estructuras y posteriormente aplicarlas en contextos específicos, por ejemplo, el estudiante se remonta a los pronombres vistos en la asignatura de Inglés junto con el verbo to be, estos conocimientos ya aprendidos le servirán para un posterior aprendizaje de contenidos más complejos como present continuous, esto es fundamental en el aprendizaje de cualquier idioma puesto que el estudiante tiene conocimientos previos y es más fácil inculcar un nuevo aprendizaje relacionándolo con el anterior.

²⁵ Ibid., p.318-321.

²⁶ Ibid., p. 326.

En el dominio cognoscitivo hay un componente de comprensión que hace que el estudiante tenga una asimilación del significado mediante la cual el estudiante logra tener un grado de mentalización diferente ya que en este nivel él es capaz de entender qué significa cualquier palabra, frase o párrafo e interpretar, es decir, dar explicaciones coherentes sobre determinado tema y elaborar ejemplos.

De acuerdo a lo afirmado por Bloom (1992)²⁷, Otro de los componentes que existen en el dominio cognoscitivo es la aplicación en la cual se emplea las abstracciones en situaciones particulares, esto quiere decir que el estudiante en situaciones cotidianas es capaz de implementar el aprendizaje ya visto y desenvolverse en un contexto determinado, el análisis también hace parte importante en este dominio, ya que el estudiante determina las relaciones existentes entre un conocimiento y otro comprendiendo la manera estructural que tiene cada uno y comparando sus diferencias en el aprendizaje de los idiomas, por ejemplo, en Inglés no es lo mismo decir What does she look like? (Physical appearance) o What is she like? (feelings, Emotional description).

Según Bloom (1992)²⁸, la síntesis y valoración en el aprendizaje de un idioma son otros componentes que se involucran a la hora de comprender y asimilar cualquier conocimiento. En la primera los estudiantes reúnen todos los elementos para formar un todo y posteriormente construir un proceso de comunicación en el cual los estudiantes miden sus diferentes habilidades (Listening, Reading, Writing and Speaking) y los incorporan a su vida cotidiana, en la valoración los estudiantes están en la capacidad de autoevaluarse, ya que ellos desean conocer qué tanto han aprendido y si sus habilidades han sido óptimas para aprender cualquier idioma.

- **Dominio afectivo:** Aquí se envuelven distintos componentes, el de recepción que se refiere a prestarle atención a un estímulo, es decir, en clase el docente

²⁷ *Ibíd.*, p. 326.

²⁸ *Ibíd.*, p. 326.

debe generar un ambiente de ánimo para el estudiante de manera que él resuelva las distintas actividades propuestas. El docente debe motivar al estudiante con respecto al tema de la clase, el componente de respuesta hace énfasis en un impulso por parte del estudiante que lo lleva a tomar parte en algo, es decir, es un impulso que se da cuando el docente enseña cualquier idioma de una manera didáctica lejos de la monotonía y como resultado obtiene un interés por parte del estudiante al responder, en el componente valorativo, el docente identifica a el/los estudiante(s) que sobresalen en su clase así como a los que no, pero que tienen un interés por acercarse al aprendizaje del idioma inglés, los componentes organizacionales y característicos también tienen incidencia al momento de enseñar y aprender un idioma. De acuerdo a los componentes organizacionales el docente valora el trabajo hecho por los estudiantes al mismo tiempo que observa su desempeño durante todas sus clases respecto al aprendizaje del idioma, es decir, si ha sido disciplinado en su proceso o si por el contrario ha sido inconstante con su aprendizaje, en la caracterización, el estudiante responde de manera coherente ante situaciones cotidianas en el idioma²⁹.

Así se infiere que para el aprendizaje de cualquier idioma se deben tener en cuenta dos dominios fundamentales (dominio cognoscitivo y dominio afectivo) que hacen referencia al ámbito lingüístico que es el objetivo principal del docente y del estudiante y al ámbito sociocultural en el que está envuelto el estudiante y la relación que se puede lograr entre docente y estudiante dentro del aula de clases en un plano horizontal.

- **Tipos de Software educativos y los materiales educativos computarizados**

Según Gagné (1992)

En las instituciones existen distintos MEC (materiales educativos computarizados) , sin embargo, no todos los programas que se implementan en un computador y que son útiles para la educación entran en esta categoría, hay que diferenciar estos materiales de los tipos de programas

²⁹ Ibíd., p. 326.

educativos que los usuarios pueden encontrar en un computador, un Software es un soporte lógico o un programa, cuyo nivel mas básico es el sistema operacional que consta de un conjunto de programas que controlan la operación del computador, otro grupo importante de programas son los lenguajes y sistemas de programación que sirven para que los usuarios den instrucciones al computador sobre cómo llevar a cabo ciertas operaciones. para la observación de un material educativo computarizado se debe tener en cuenta la naturaleza y componentes del mismo a nivel educativo, su material, sistemas de intercomunicación entre usuario y programa, bondades y limitaciones del MEC (Material Educativo Computarizado) frente a las necesidades que el usuario tiene como pueden ser: el saber vocabulario, estructuras etc. También tiene en cuenta el tipo de población a la que se dirige, si es mayor o menor, esto es de suma importancia en el aprendizaje de los idiomas ya que el MEC debe responder a que intereses y expectativas pueden tener los usuarios al utilizarlo, es decir, qué esperan los usuarios respecto al material educativo computarizado a nivel de inglés como lengua extranjera (vocablos, expresiones, etc.)³⁰.

Por consiguiente, es aquí donde el usuario introduce una serie de conocimientos aprendidos en clase y donde el Software tiene su función en la educación, puesto que éste está diseñado de tal forma que si el usuario (estudiante) tiene algún error el programa lo identifica de inmediato y hace que haga el ejercicio nuevamente. En la educación se le denomina Software Educativo a aquellos programas que cumplen funciones formadoras, es por eso que en la actualidad existen diferentes programas de software que contribuyen al aprendizaje y fortalecimiento oportuno de los idiomas como el inglés entre otros. Otros aspectos a tratar en el entorno de los MECs son: un área de contenido, la necesidad educativa, las limitaciones y recursos en los cuales se identifican los problemas de aprendizaje, al igual que las condiciones que se esperan del MEC y si se trabaja cada una por su cuenta o en grupos.

³⁰ *Ibíd.*, p. 38.

De esta manera se deduce que el Software educativo es una estrategia que debe tener en cuenta las necesidades de un grupo respecto a la práctica de una asignatura aludiendo a los contenidos correspondientes al nivel educativo de los estudiantes, además se debe tener en cuenta que en el software es importante el uso de una corrección adecuada dentro del mismo que permita la auto evaluación del estudiante y que le permita corregir sus errores y así tener un aprendizaje significativo dentro del contexto de enseñanza- aprendizaje que permitirá que tanto docentes como estudiantes descubran un sinfín de conocimientos para implementarlos en su vida cotidiana, interactúen con el medio que los rodea, se motiven y al mismo tiempo construyan su propio conocimiento a través del uso de la tecnología.

2.5. APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN LENGUA EXTRANJERA

El vocabulario es esencial para el aprendizaje de una lengua extranjera ya que sin éste el estudiante no puede desarrollar su conocimiento, además este es una parte importante porque es el inicio eficaz y beneficioso para el aprendizaje de un idioma. El aprendizaje de vocabulario requiere el desempeño motivador de la labor docente para enseñarlo eficazmente para que en el futuro el estudiante se involucre y logre desarrollarse dentro de un contexto cotidiano relacionado la segunda lengua.

Ahora bien, el vocabulario en una lengua constituye uno de los aspectos vitales ya que las palabras adquieren sentido dependiendo del contexto en el que estén dispuestas, en una lengua extranjera permiten que el hablante exprese ideas en diferentes situaciones. Para llegar al aprendizaje de vocabulario es necesario el uso de ciertas estrategias que permitan la asimilación de nuevas palabras en contexto y aisladamente.

De acuerdo con Nation y Newton (1990),

El contexto tiene una gran importancia en el aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera, ya que la misma palabra puede tener diferentes significaciones dependiendo de diferentes tipos de contexto a los que se haga referencia. El contexto brinda conocimiento lingüístico, ya que día a día a través de la práctica el ser humano incrementa sus estructuras y vocabulario, para así, empezar a realizar inferencias acerca de la lengua extranjera³¹.

De acuerdo a lo planteado por Nation y Newton (1990), “El lenguaje tiene una evolución estructural que maneja cada individuo y otra cultural de acuerdo al manejo que cada persona le dé a éste, por tanto, se hace referencia a una multiplicidad de significaciones respecto a una misma palabra, estas significaciones hacen énfasis en la funciones que tienen dentro de un contexto específico”³².

De acuerdo a esto se debe tener en cuenta el ámbito sintáctico ya que éste ayuda a determinar los significados de algunas palabras, lo que hace entender que los estudiantes que han desarrollado una lengua extranjera, ya habiendo aprendido su lengua materna no dejan de usar algunos patrones vistos durante el aprendizaje de la misma, con el fin de obtener un mejor aprendizaje de la lengua extranjera y del nuevo vocabulario. De esta manera, los estudiantes aprenden esquemas mentales de palabras a partir de la imagen de la palabra más que de la temática de la que se habla, así en niños de los dos (2) a los cinco (5) años de edad, es más factible que la palabra *cow*, sea relacionada con la palabra *horse* (teniendo en cuenta la imagen cuadrúpeda que estas representan), más que con la palabra *milk*, que se relacionaría con la temática específica, teniendo en cuenta la cercanía de éstas dos palabras. En el software desarrollado durante el proceso de esta

³¹ CARTER, Ronald and MCCARTHY, Michael. Vocabulary and language teaching. London and New York: Longman, 1988. 63-64 p.

³² SÖKMEN, Anita J. Vocabulary and acquisition. Washington: University of Washington. 245 p.

investigación se puede evidenciar esta relación entre palabra imagen, ya que el estudiante logra hacer una relación entre ellos de una manera visual.

Para Nattinger (1988) el contexto de una palabra es relevante para saber su significado, ya que:

Para comprender algunas palabras pertenecientes a nuevo vocabulario en un texto es necesario el entendimiento de las palabras circundantes de la que se quiere comprender, ya que ayuda al entendimiento de la palabra y por tanto, del contexto en general, sin embargo, esto constituye un problema para lectores de lengua extranjera que están empezando a comprender la lengua, debido a la ausencia de suficiente vocabulario para crear un contexto dentro del texto en cuestión³³.

De acuerdo a lo anterior se puede afirmar que el contexto es un factor vital para la comprensión y destreza en la lengua extranjera ya que permite que el estudiante a partir de expresiones conocidas, deduzca unas nuevas partiendo de su aprendizaje previo y de situaciones culturales correspondientes a su entorno.

2.6. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DE VOCABULARIO

Hacia el año de 1970 nace un movimiento llamado Teaching Oriented Perspective el cual estaba interesado en saber cómo las acciones de los estudiantes podrían afectar su aprendizaje de lenguaje; este movimiento decía que el éxito del mismo dependía totalmente del esfuerzo individual del estudiante.

Según lo expuesto por Nation (1982) y Dansereau (1988)

Existen diversas estrategias propuestas que funcionan de una manera eficaz en el aprendizaje de nuevo vocabulario.

³³ CARTER, op.cit.p.62-69.

Algunas de estas corresponden a diferentes modelos pedagógicos propuestos a nivel didáctico-pedagógico, siendo asumidas con gran aceptación en las aulas de clase y teniendo en cuenta el proceso de enseñanza- aprendizaje a nivel socio-lingüístico de los estudiantes enfrentados a una realidad socio-cultural, además, se encontró que la mayoría de éstos simplemente trataban de memorizar las palabras que no conocían³⁴.

Del mismo modo, se infiere que la memorización hace parte de las estrategias del aprendizaje, sin embargo, esta no garantiza la total construcción del aprendizaje, debido a que el estudiante no tiene una familiaridad e interacción espontánea con la lengua extranjera.

Según Nation (1982)³⁵, “algunas de las estrategias más imperiosas respecto al aprendizaje de nuevo vocabulario en lengua extranjera son”

La estrategia memorística, la cual se da debido a la manipulación de nuevos conceptos de acuerdo al desarrollo de tareas específicas en contextos determinados, con la ausencia de libertad para ser usadas en diferentes situaciones de la vida cotidiana, haciendo énfasis en un proceso mental mecánico. Esta estrategia se divide en seis áreas: repetición, uso de medios mecánicos, asociación, enlace con previo conocimiento, utilización de imágenes y resumen. La estrategia social en la que lo más importante es el aprendizaje cooperativo y motivacional. En el cual los estudiantes usan un vocabulario en contexto teniendo en cuenta su grupo de trabajo. La estrategia cognitiva **es** la manipulación de la información con el propósito de retener ésta de manera significativa, refiriéndose al conocimiento pragmático de ciertos conceptos que el individuo puede llegar a conocer teniendo en cuenta otras estrategias como la lectura, la escritura, la interacción con el medio (social), etc. Y por último se hace referencia a la estrategia dibujo-imagen en la que interviene la relación imagen-concepto o significante-significado, la cual representa un proceso de

³⁴ SCHMITT, Norbert: Vocabulary description acquisition and pedagogy. England: Cambridge, 1997. 199-217p

³⁵ Ibid. p. 198-217.

elaboración mental, a través de la identificación de la imagen proporcionada, esta estrategia está relacionada con el concepto de Natural Approach, ya que tiene en cuenta el significado de los conceptos directamente con su imagen o dibujo³⁶.

Este tipo de conocimiento de vocabulario hace referencia a las diversas estrategias factibles en el aprendizaje de nuevas palabras, como por ejemplo: el uso de imágenes o dibujos que puedan explicar una palabra, sin llegar a la traducción, para llegar a crear imágenes mentales las cuales hacen referencia a un aprendizaje a largo plazo, así, cada vez que el estudiante vea una imagen la asemeja con una palabra en la lengua que está aprendiendo.

Según Schmitt (1997), existen diferentes estrategias para el aprendizaje, por ejemplo:

La estrategia de agrupación, con la cual se logra la asociación de diferentes conceptos, teniendo en cuenta un tema específico. Así, Los estudiantes pueden retener de una mejor manera el significado del nuevo vocabulario. La estrategia de relación en la que las palabras pueden ser relacionadas con otras pertenecientes al conocimiento previo de cada estudiante y con sinónimos que se acerquen al significado real teniendo en cuenta el contexto en el que está inmerso, de esta manera el estudiante logra inferir ciertas palabras de forma viable, teniendo en cuenta el contexto en el que están involucrados, por último está la estrategia contextual que se da gracias a las habilidades oral y escrita en donde el estudiante reconoce claves en contexto y de esta forma deduce o infiere lo que significa la palabra (esta tendencia se da en estudiantes con alto nivel), es decir, de acuerdo al tema propuesto, el estudiante puede inferir lo que está sucediendo y su vocabulario correspondiente y lo que se puede evidenciar más adelante, para así tener un mayor conocimiento de nuevas palabras³⁷.

³⁶ Ibid. p. 199-217.

³⁷ SCHMITT, op.cit.p.212-213.

Otra estrategia bastante común que es reforzada por los docentes es subrayar las palabras que no son familiares, para después ser explicadas dentro de un contexto comprensible para los estudiantes, de esta manera, el docente puede jugar con el estudiante realizando con él, diverso material didáctico, a partir de las imágenes y palabras desconocidas, para tener un mejor aprendizaje de nuevas palabras y significados de las mismas.

Según Nation (1989)³⁸:

“Una ayuda vital en el aprendizaje de nuevo vocabulario es la escritura de nuevas palabras cerca a las márgenes que bordean la hoja, ya que esto llama la atención y facilita la recordación de dichas palabras con un respectivo significado, por otra parte, el docente debe otorgar a sus estudiantes una lista de nuevo vocabulario, el cual debe ser investigado y comprendido en un tiempo corto determinado, esto con el fin de ampliar el lexicón del estudiante en la lengua extranjera, además, en el aprendizaje del vocabulario en estudiantes de primer nivel es necesario que el docente aplique una actividad para principiantes, ya que estos estudiantes hasta ahora tendrán una noción de la lengua extranjera, mientras que en niveles intermedios y avanzados se deben aplicar actividades más profundas en las cuales el estudiante sea capaz de analizar e inferir la relación semántica de las nuevas palabras con un contexto dado, teniendo en cuenta la relación de conceptos nuevos-conceptos previos, hallando así sus diferencias y similitudes”.

Teniendo en cuenta lo dicho anterior anteriormente, existen diversas estrategias valiosas que ayudan a el aprendizaje de nuevo vocabulario y significaciones y que están contenidas en el software correspondiente a esta propuesta, como por ejemplo: la estrategia dibujo imagen en la cual el estudiante identifica los gráficos dados con su respectivo significante, otra de las ellas es la estrategia de

³⁸ SCHMITT, op.cit.p.211.

agrupación debido a que las unidades del software (cubos) están divididas de acuerdo a una temática diferente (cubo 1 :body parts, cubo 2 :clothes y cubo tres: professions).

2.6.1. Estilos de aprendizaje para la presente propuesta investigativa. Según Vakog (2003)³⁹, “en el ser humano existen diferentes formas de aprender un idioma, a estas formas se les denomina estilos de aprendizaje, los cuales son: visual, auditivo, kinésico (Táctil), que inciden en el aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés y otros como el olfativo y gustativo”. Estos estilos hacen que el idioma sea aprendido significativamente, con cada uno de ellos las personas tiene su propia manera para aprender e interpretar cualquier idioma puesto que contienen diferentes mecanismos para su comprensión.

Estos estilos de aprendizaje están relacionados con las habilidades básicas de la lengua, las cuales bien desarrolladas hacen que el estudiante construya su conocimiento de una manera íntegra apropiándose de las temáticas expuestas por el docente en cada clase. Las habilidades de la lengua son:

Lectura: está directamente ligada con el estilo de aprendizaje auditivo y gustativo, ya que se usan ya que a nivel físico se relaciona con los órganos bucales y el oído. Según Solé (1987)⁴⁰, “Leer es descifrar el contenido de lo escrito por otra persona o por uno mismo con el fin de comprender un mensaje, implica el análisis, la síntesis y la evaluación. Mediante la lectura la persona construye significados propios a partir de textos escritos, además constituye un proceso de interacción entre el lector y el texto”. De acuerdo a lo anterior la habilidad lectora constituye una aptitud completa que le permite al estudiante comprender diferentes temáticas, practicar su pronunciación y aprender nuevo vocabulario.

³⁹ HEARN, Isabela y GARCÉS RODRÍGUEZ, Antonio. Didáctica del Inglés para primaria. Madrid, España: Pearson prentice hall, 2003. 14-19p.

⁴⁰ SOLÉ, I, <http://www.oei.org.gt/educacionbilingue/bibliotecavirtual/1libroproeimcal.pdf>, 1987.

Escritura: De acuerdo a lo postulado por Carlino (2006)⁴¹, “Escribir es expresar ideas, sentimientos y deseos por medio de la forma escrita, organizando ideas con el fin de representarlos por medio del sistema escrito, además escribir es para el estudiante un acto de cruzar fronteras o pararse en el umbral imaginándose cruzar”. de esta manera, la escritura es un medio de expresión con el cual el estudiante evalúa sus conocimientos de vocabulario y expresiones gramaticales.

Habla: Solé (1987)⁴² afirma que: “Hablar es dar a conocer lo que se piensa, lo que se siente y lo que se quiere, es tener una relación directa con el vocabulario y esto le permite tener fluidez en la expresión y riqueza en el contenido”, debido a esto, el estudiante a través de esta habilidad puede expresar sus ideas teniendo en cuenta distintos contextos y vocabulario conveniente de acuerdo al tema que quiera tratar.

Escucha: Carlino (2006)⁴³ dice “Escuchar es comprender y reaccionar frente a lo que se escucha”. Esta habilidad es muy relevante dentro del aprendizaje ya que le permite al estudiante tener una cercanía directa con la lengua, ya que su oído se habitúa a los fonemas en la segunda lengua. Se relaciona con el estilo de aprendizaje visual.

Para este proyecto se tuvieron en cuenta el estilo de aprendizaje visual y el auditivo. El estilo de aprendizaje visual no fue evidente, ya que el estudiante a partir de imágenes logra motivarse, pero en el grupo analizado durante el proceso esto no fue claro, por esto se creó un Software educativo⁴⁴ que contiene imágenes que motivan al estudiante a comprender la lengua extranjera de una manera diferente sin contar con medios de aprendizaje cotidianos como los textos escritos, puesto que dentro del Software se encuentran esquemas técnicos gráficos que hacen que el estudiante desarrolle su nivel observacional al momento de aprender

⁴¹ CARLINO, P, <http://www.oei.org.gt/educacionbilingue/bibliotecavirtual/1libroproeimcal.pdf>, 2006.

⁴² SOLÉ, I, Op. Cit.

⁴³ CARLINO, P, Op.cit.

⁴⁴ Ver anexo 10.

una lengua extranjera, además, se implementó el estilo de aprendizaje auditivo ya que el estudiante a través de los ejercicios de escucha puede hacer una relación entre lo que escucha y el significado específico de la palabra que aprende además ayuda al estudiante a adquirir una buena pronunciación y a diferenciar fonemas distintos teniendo en cuenta vocablos fonéticamente similares.

2.7. DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 8 AÑOS DE EDAD

Muchos autores coinciden en que el desarrollo psicomotriz es el aprendizaje progresivo de habilidades que implica tanto las actividades mentales de un niño y las actividades motoras. El desarrollo motor de toda persona ocurre en los primeros años de vida, en este periodo el niño adquiere destrezas básicas y necesarias que le permitirán la supervivencia. Este desarrollo sigue prolongándose a medida que el niño va creciendo con el pasar del tiempo, haciendo que el desarrollo de habilidades sea cada vez superior. Por otro lado, las habilidades mentales del niño están directamente relacionadas con el aprendizaje psicomotor (lo cognitivo) el cual hace que el niño de acuerdo a su edad, en este caso de 6 a 8 años, tenga más habilidades frente al aprendizaje de vocabulario en inglés.

El aprendizaje psicomotor está directamente relacionado con lo cognitivo ya que el niño desarrolla en su mente habilidades para construir un conocimiento determinado que más adelante logra relacionar y practicar conscientemente en su entorno.

Para Piaget hay diferentes estadios cognoscitivos. Entre ellos están:

...el estadio sensorio motor__(nacimiento – 2 años), operaciones concretas en donde se encuentra pensamiento pre-operacional (2,3,4,5a 6 años), en esta Surgen las organizaciones representativas y se da un razonamiento pre lógico por transducción (de Preconcepto a preconcepto), la yuxtaposición (concentración de las partes sin relacionarlas dentro de un todo) y el sincretismo pensamiento global e indiferenciado – (pensamiento que se origina mediante la

concentración de una experiencia sin relacionar el todo con las partes); operaciones concretas en donde se encuentra pensamiento operacional concreto (7 y 8 a 11 años), en el cual Surge la representación articulada o intuitiva y hay esbozos del pensamiento operacional. Se pasa entonces del pensamiento pre-operacional al operacional. Ahora, su lenguaje pasa a ser interiorizado: desaparece el pre-concepto, la transducción, la yuxtaposición y el sincretismo. El egocentrismo desaparece parcialmente, ya que se producen avances en el proceso de socialización, el niño puede clasificar por número de atributos y comienza a seriar por diferencias el que se tratará a continuación son el pre operacional y el pensamiento operacional concreto, de esta manera el niño es capaz en la edad de 6 y 8 años de formar y manejar símbolos, pero aún fracasa en el intento de operar lógicamente, a esta etapa de desarrollo psicomotriz del niño se le llama pre operacional (2 a 6 años) en ella ellos adquieren habilidades en las aéreas de representación de imágenes mentales y del idioma en particular también existe otra etapa de desarrollo en edades de 6,7 y 8 años es la llamada operación concreta en donde el niño es capaz de dar otro punto de vista y tener en cuenta más una perspectiva al mismo tiempo⁴⁵.

En el mismo sentido, los niños de esta edad desarrollan habilidades verbales que le sirven para el aprendizaje de vocabulario en inglés, así mismo empieza a elaborar símbolos de los objetos, esto es muy importante en el proceso de investigación que se está realizando puesto que la etapa pre operacional está directamente ligado a la estrategia de aprendizaje de vocabulario imagen-palabra en el cual el niño mediante su desarrollo mental es capaz de identificar el objeto y la palabra que lo define, a su vez la etapa operacional concreta es en donde el niño será capaz de manejar conceptos abstractos como los número esta etapa llamada también estadio se caracteriza también por un pensamiento lógico.

Ramos, F (1979) argumenta que:

⁴⁵ Piaget, (1960) <http://www.psicomotricidadinfantil/desarrollopsicomotor>.

Podemos entender la psicomotricidad como una relación mutua entre la actividad psíquica y la función motriz, este autor afirma que independientemente de que la base de la psicomotricidad sea el movimiento esta no es solo una actividad motriz sino también una actividad psíquica consciente, provocada ante determinadas situaciones motrices⁴⁶.

Como complemento a esto, la psicomotricidad es la integración de motricidad elevada al nivel de desear y querer hacer a través de la intervención de lo psíquico, el movimiento se convierte en gesto, es decir, en portador de intencionalidad y de significación en donde los niños de 6 y 8 años pueden crear diversos modos para desarrollar su pensamiento y con esto lograr aprender vocabulario en inglés.

2.8. ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS EN LENGUAS EXTRANJERAS

La educación en Colombia ha dado grandes avances en las necesidades de cobertura y calidad de enseñanza-aprendizaje frente a la lengua extranjera: Inglés, es por esto, que se continua trabajando con dos pilares: Ampliación de la cobertura educativa y mejora en la eficacia del sector.

Con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo el Ministerio de Educación Nacional socializa unos estándares para todos los niveles de educación en competencias de lenguas extranjeras que contribuyen a que los estudiantes tengan herramientas y afronten las exigencias del mundo globalizado, para esto el programa Nacional de bilingüismo hace énfasis en que los estudiantes tiene las capacidades para comunicarse en Inglés y es aquí donde el gobierno Nacional

⁴⁶Ramos.F.(1979)www.efdeportes.com/.../psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm

tiene el compromiso de crear condiciones para que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas en Inglés o en otra lengua.

El programa nacional de bilingüismo tiene como objetivo lograr que los estudiantes sean capaces de comunicarse en Inglés de tal forma que lleven al país a un proceso de comunicación universal para lograr una apertura cultural, para dicho fin se adoptó el Marco Común Europeo de Referencia en Lenguas: Aprendizaje, enseñanza y evaluación en el cual se describe la escala de niveles que va desarrollando el estudiante.

Los estándares de competencia en lengua extranjera: Inglés constituyen unos criterios claros que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a que tiene derecho todos los niños, estableciendo lo que los estudiantes son capaces de hacer con lo que aprendieron, para así, desenvolverse de manera eficaz en un ámbito educativo y cultural; los estándares de Inglés también constituyen una orientación fundamental para que tanto los docentes de Inglés, directivos y padres de familia tengan claridad acerca de las competencias comunicativas que los estudiantes deben tener en niveles básico y media de acuerdo los estándares colombianos de competencias en lenguas extranjeras: inglés y que está apoyado por el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	•Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
B2	Intermedio	Educación Superior	•Nivel mínimo para docentes de inglés. •Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.

C1	Pre avanzado	•Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado ⁴⁷	

En el proceso de investigación llevado a cabo en esta monografía se trabajó con un grupo de niños pertenecientes al nivel A1 del Instituto British Alliance, de edades entre 6 y 8 años que de acuerdo de los estándares de competencias en lenguas extranjeras: inglés del MEN no posee mucho vocabulario y estructuras gramaticales ya que se encuentra en el inicio de los niveles de Inglés. La idea frente a esta situación es implementar una estrategia moderna y valedera que le permita a los estudiantes construir su conocimiento mediante el software educativo KIDSWARE que constituye un elemento diferente para desarrollar un aprendizaje real.

⁴⁷ <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-115174.html>

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO INVESTIGATIVO

Para llevar a cabo esta propuesta se implementó el método pre-experimental, el cual a partir de una observaciones a un grupo de estudiantes se detectan posibles problemas de investigación, para después comprobarlo con una pre prueba y a partir de allí generar algunas estrategias para darle solución a la situación planteada, después de esto se diseña la herramienta que ayude a la solución del problema que en este caso fue la creación del Software educativo KIDSWARE y se hace una post-prueba que nos mostrará el progreso que llevaron los estudiantes. Adjunto a esto, se realizó una encuesta para comprobar el impacto positivo o negativo que había creado en los estudiantes.

3.2. POBLACIÓN

La población tenida en cuenta durante el desarrollo de este proyecto proviene mayoritariamente de una clase social baja-media y media (estrato social 2 y 3), la población está conformada por 6 estudiantes entre los 6 y 8 años de edad que conforman el nivel básico A1 infantil del instituto British Alliance.

3.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para el desarrollo total de este proyecto inicialmente se llevaron a cabo unas observaciones incluidas dentro del diario de campo, a través de las cuales se pudo determinar cierta problemática correspondiente al vocabulario en lengua extranjera, debido a esto se planeo realizar una prueba diagnóstica para de esta

manera determinar el problema en específico respecto al vocabulario, después de esto se planteó la pregunta de investigación correspondiente a la actual monografía para así determinar una solución adecuada a la situación, debido a esto se creó la idea de inventar un Software multimedia que brindaría confianza y atracción a los estudiantes, para que ellos de una manera contemporánea puedan aprender nuevo vocabulario sin usar los medios didácticos comunes que se usan en todas las instituciones, frente a la creación de este Software se vio la necesidad de hacer una prueba final (post prueba), en donde se evidenciaba el proceso que habían tenido los estudiantes frente al aprendizaje. Cabe anotar que este proceso se llevó a cabo en el instituto de idiomas British Alliance con 6 estudiantes entre 6 y 8 años de edad de estrato social Medio bajo y medio de acuerdo a los estándares de competencias en lenguas extranjeras: inglés del MEN.

3.3.1. Diario de campo

El diario de campo es un instrumento mediante el cual es posible diagnosticar una problemática a través de las observaciones que se realizan a un grupo en específico, en este caso las observaciones se realizaron a 6 estudiantes entre 6 y 8 años de edad de nivel básico 1A del Instituto de idiomas BRITISH ALLIANCE.

INSTITUTO BRITISH ALLIANCE OBSERVACIONES

NIVEL: 1A

EDAD: SEIS A OCHO AÑOS

NÚMERO DE ESTUDIANTES: 6

DOCENTE A CARGO: SOFIA RENDON

28 DE AGOSTO 2010

Al comenzar la clase a las 8:30 am la profesora encargada hizo la respectiva presentación de la clase la cual trataba sobre el tema BODY PARTS, ella dibujó un cuerpo humano poniendo algunas partes del cuerpo en inglés haciendo que los estudiantes repitieran estas partes del cuerpo. Las niñas no lograron fijar su

atención en esto puesto que a ellas les parecía aburrido dijo una de las niñas llamada Laura de 7 años de edad.

Las investigadoras notaron que las estudiantes mientras que la profesora abordaba el tema se distraían con algunos sonidos que entre ellas hacían con elementos como botellas, esto dificultaba la labor de la docente al tratar de enseñarles vocabulario de las partes del cuerpo al mismo tiempo que era imposible que las estudiantes aprendieran este vocabulario puesto que estaban poniéndole más atención a otras cosas más que a la misma clase que se les estaba impartiendo.

Dos niñas llevaban diccionarios de inglés para poder buscar las palabras y darles su respectivo significado en español, mientras que las otras estudiantes no portaban este material y para ellas resultaba difícil buscar las partes del cuerpo, por esto la profesora tuvo que hacer 2 grupos de tres niñas y así ellas pudieron encontrar las partes del cuerpo en español.

En conclusión, la clase estuvo un poco monótona puesto que, mientras la profesora trataba de enseñarles vocabulario, las estudiantes no ponían atención y esto dificultaba su proceso de aprendizaje, para las investigadoras de este proyecto la profesora debió llamar la atención de las niñas haciendo actividades como flash cards para lograr que las niñas relacionaran imagen-palabra

Para lograr un óptimo resultado en el aprendizaje de vocabulario es importante que las estudiantes tengan herramientas o ayudas que le permitan investigar acerca de las palabras desconocidas para ellas.

04 DE SEPTIEMBRE 2010

Todas las estudiantes llegaron puntuales, la profesora les hizo una retroalimentación de lo que habían visto el sábado pasado, las estudiantes tenían una pequeña idea y explicaron lo que ellas habían entendido, Angie (6 años) una de las niñas fue una de las que comprendió en un 80% el vocabulario de las

partes del cuerpo y ella fue la que más participo en el recuento de lo visto el sábado anterior.

Para esta oportunidad la profesora trató el tema de los miembros de la familia, ella llevó un árbol genealógico hecho en cartulina en el estaban pegados rostros de personas interrelacionándolas con líneas, la profesora explicaba en ingles a las estudiantes la relación que tenían (ej.: la tía: ella es la hermana de tu mamá; el abuelo: él es el papá de tu papá), después de esto la profesora les dijo a las estudiantes que hicieran una oración con cada una de las personas que tenían en la familia y que después las leyeran, al principio las niñas estaban haciendo la actividad dinámicamente pero cuando intentaban hacer una oración sobre otra persona que estaba vinculada a su familia no podían hacerla puesto que no sabían cómo era esa palabra en ingles (ej. nuera= daughter-in-law). Así que ellas decidieron buscar en el diccionario sin embargo no encontraron entonces ellas le preguntaron a la profesora, ella les dio la palabra y así ellas pudieron hacer esa oración.

El tema era muy bueno y el recurso de llevar un árbol genealógico a la clase sirvió un poco para que las niñas aprendieran vocabulario, por otra parte la actividad sirvió para recordarles como se decía en ingles cada miembro de la familia en ingles sin embargo esta estrategia fue básicamente de memoria.

11 DE SEPTIEMBRE 2010

La clase comenzó con un juego y era describir primero en español como estaba vestida una de las niñas (Camila 8 años), cada una de las niñas describió una prenda que tenia Camila en el intermedio del juego la profesora les pregunto a cada una de las niñas si ellas sabían como esa decía la prenda que dijeron en ingles una de ellas Lina (7años) dijo que ella sabia el nombre de dos prendas que vestía su compañera que eran "shoes y T-shirt" las otras niñas dijeron que habían visto eso en el colegio pero que no lo recordaban muy bien después la profesora les dio el vocabulario de las prendas que estaban describiendo ellas se sentían animadas ya que ahora podían describir mejor lo que vestían cada una de ellas

además la profesora les dijo que describieran las prendas pero que ahora digieran de qué color eran, para ellas era fácil ya que con el vocabulario que la profesora les había dado y con el vocabulario de los colores que habían aprendido en el colegio ellas harían mejor la actividad, sin embargo una de ellas, Juliana no se acordaba de algunos colores y de algunas prendas que ella quiera decir.

El juego que la profesora llevaba hizo que las niñas interactuaran entre sí haciendo de la actividad fuera algo divertida, las niñas tenían conocimiento sobre algunas prendas de vestir y vocabulario de colores lo cual hizo que la clase fuera dinámica y productiva.

Las investigadoras observaron que pese a esto las niñas no lograban aprender significativamente el vocabulario, es decir aprendían este vocabulario solo ese día de la clase en el instituto British Alliance sin practicarlo en otro momento, esto dificulta el eficaz aprendizaje de vocabulario de una lengua en este caso el inglés.

3.3.2. Descripción pre prueba aplicada

Partiendo de las observaciones hechas anteriormente en el instituto BRITISH ALLIANCE a estudiantes que oscilan entre 6 y 8 años de edad, se decidió implementar una pre prueba para determinar el grado de dificultad con respecto al aprendizaje de vocabulario básico en inglés, las investigadoras de este proyecto les explicaron a las estudiantes como iba hacer la pre prueba, es decir, les manifestaron que iban a observar unos dibujos que posteriormente tenían que decir su nombre en inglés.

La prueba consistía en presentarles unos serie de dibujos sobre diferentes temas tales como body parts, clothes and professions, para la realización de esta pre prueba las investigadoras pidieron a las niñas que pasaran una por una al salón de clases para que ellas identificaran las imágenes que corresponden a BODY PARTS, CLOTHES AND PROFESSIONS.

Las investigadoras calificaban a medida que se les iba pasando imagen por imagen las palabras que sabían por medio de una guía en la cual se encontraban

todas las figuras en miniatura y el nombre de las 6 niñas, cada vez que acertaban en una imagen se les colocaba un asterisco indicando lo positivo y las que no se sabían el espacio quedaba totalmente vacío.

Después de haber implementado esta pre prueba las investigadoras hicieron las estadísticas respectivas, en éstas se demuestra si cada una de las niñas conoce o desconoce las palabras en inglés para nombrar las imágenes mostradas., en estas estadísticas se observó en el caso de Body parts que hay una falta importante de vocabulario, por parte de la sección de Clothes se demostró que en algunas de las imágenes las estudiantes tenían un conocimiento previo sin embargo dudaban mucho en su respuesta.

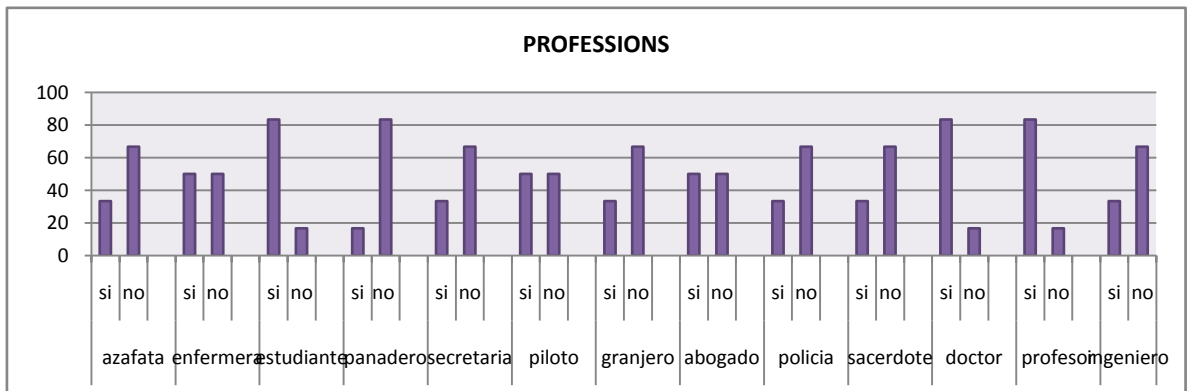
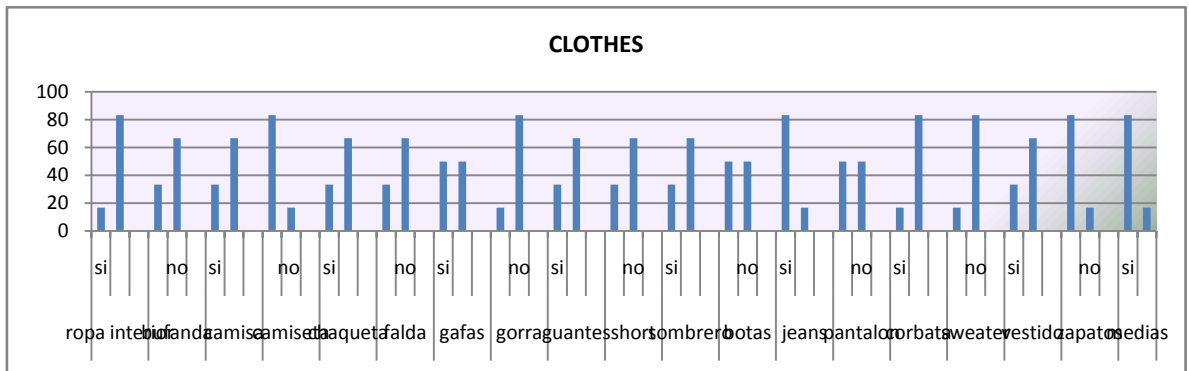
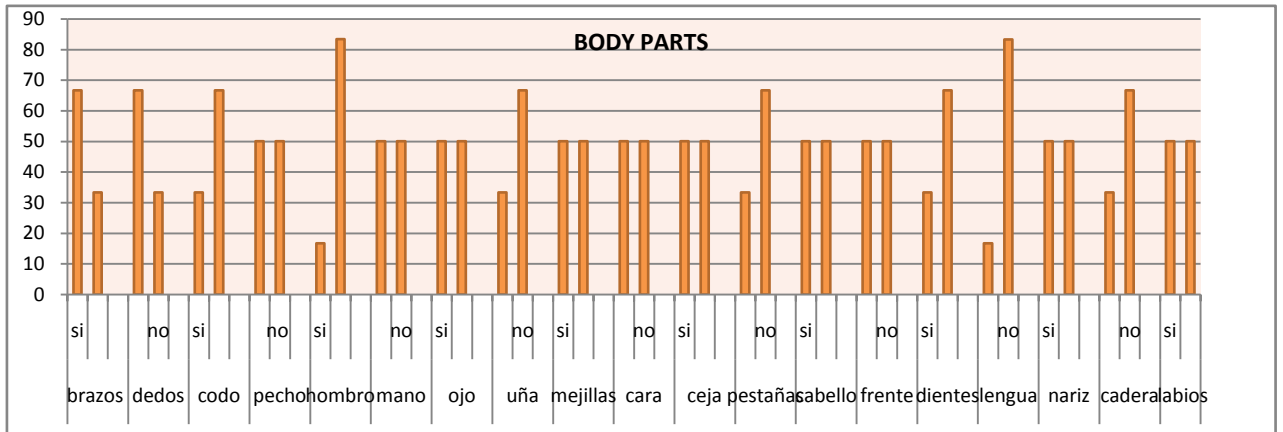
Por último en las imágenes de Professions las estudiantes tenían muchos vacíos es decir desconocían las palabras para las imágenes y las investigadoras se dieron cuenta que las niñas se ayudaban para decirlas correctamente.

Como conclusión de esta pre prueba se puede decir que las estudiantes del instituto BRITISH ALLIANCE entendieron la dinámica de la actividad, sin embargo no todas las imágenes presentadas a las niñas fueron respondidas satisfactoriamente.

Para estas niñas de 6 y 8 años de edad es importante estas actividades de vocabulario, ya que con esto se puede determinar que dificultades existen para aprender vocabulario y así proponer una solución entretenida y educativa para el aprendizaje óptimo de ellas.

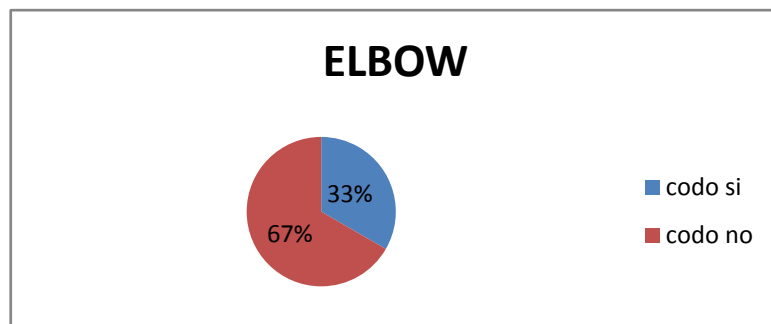
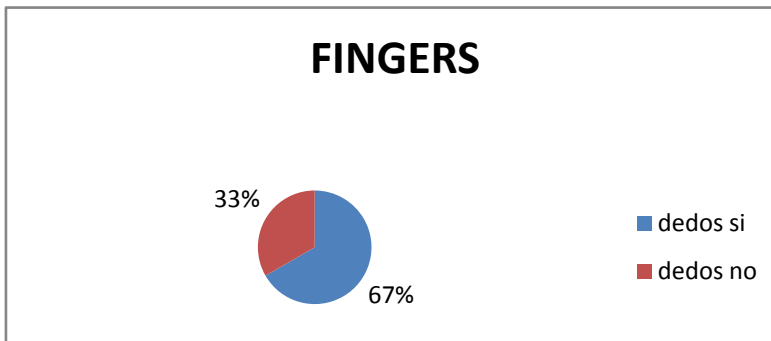
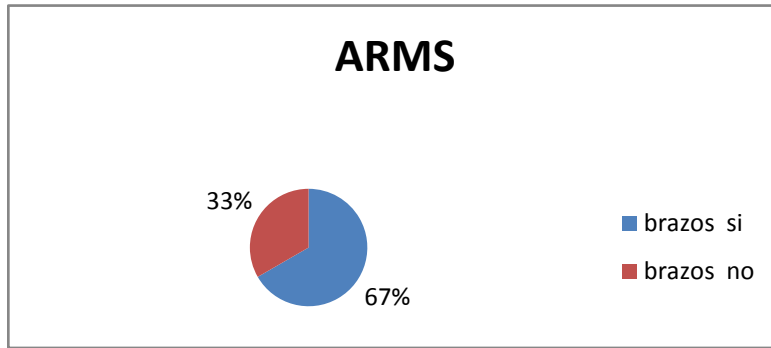
3.3.3. Análisis de resultados pre prueba

ESTADISTICAS GENERALES

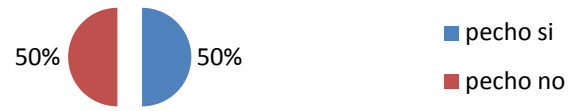


ESTADÍSTICAS ESPECÍFICAS

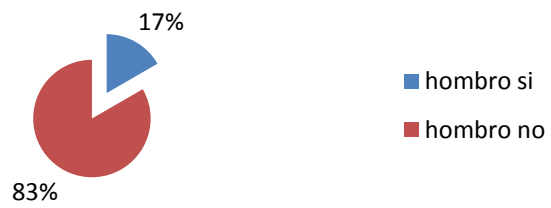
BODY PARTS



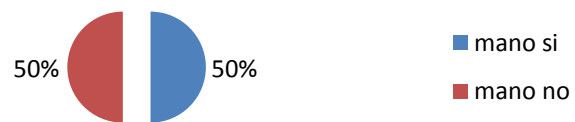
CHEST



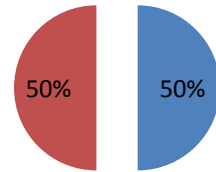
SHOULDERS



HAND

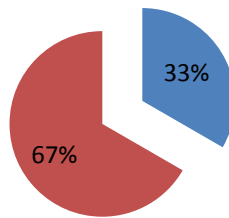


EYES



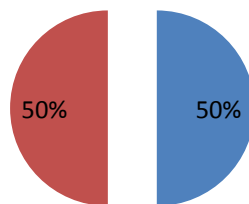
■ ojo si
■ ojo no

NAILS



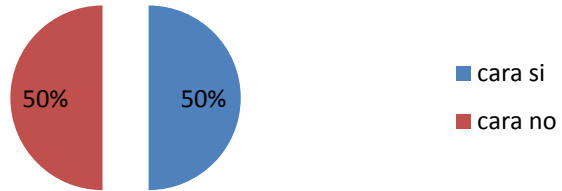
■ uña si
■ uña no

CHEEKS



■ mejillas si
■ mejillas no

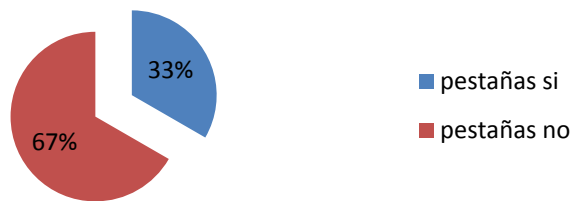
FACE



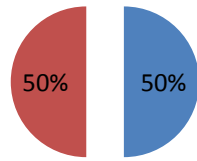
EYEBROWS



EYELASHES

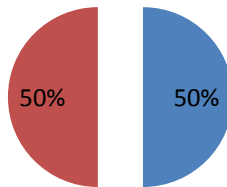


HAIR



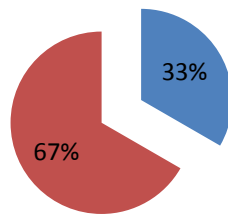
■ cabel...
■ cabel...

FOREHEAD



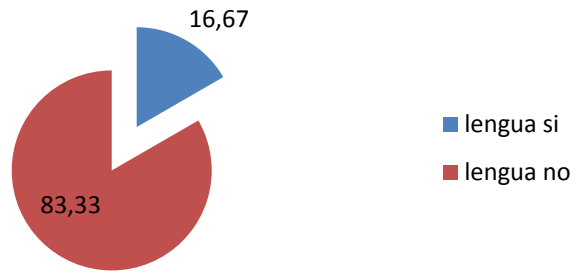
■ frente si
■ frente no

TEETH

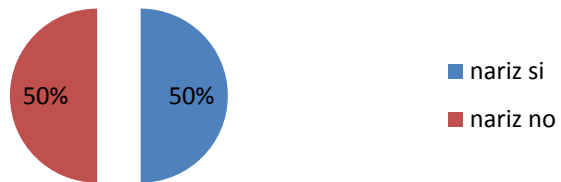


■ dientes si
■ dientes no

TONGUE



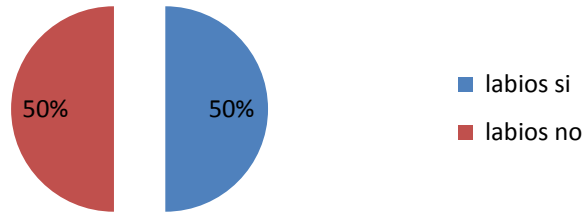
NOSE



HIPS

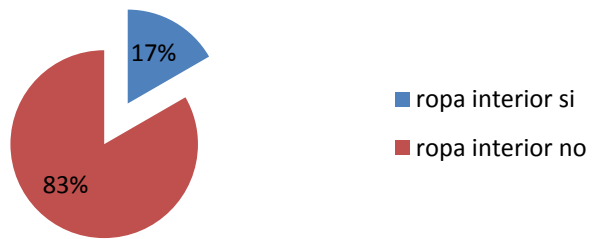


LIPS

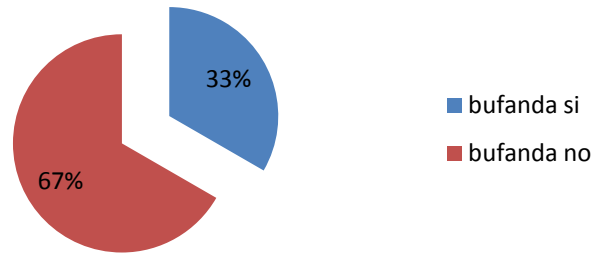


CLOTHES

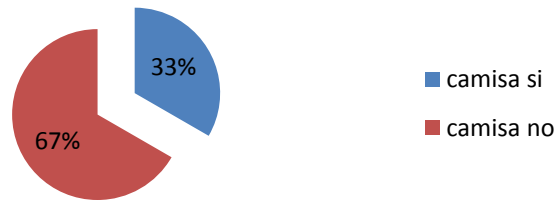
UNDERWEAR



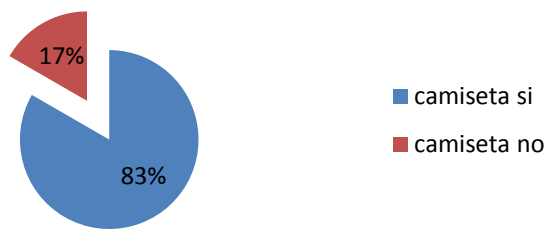
SCARF

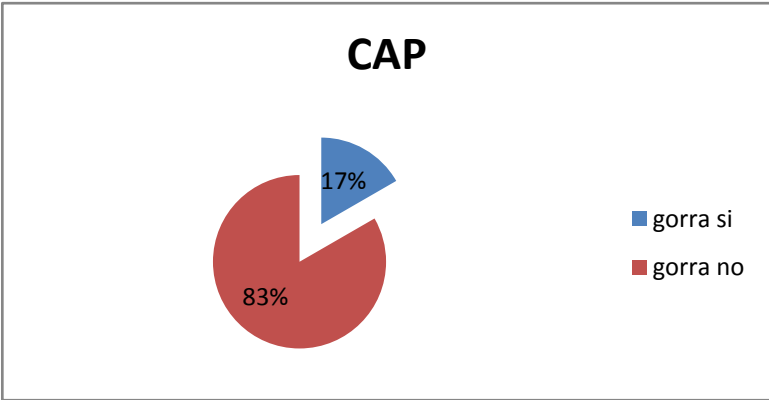
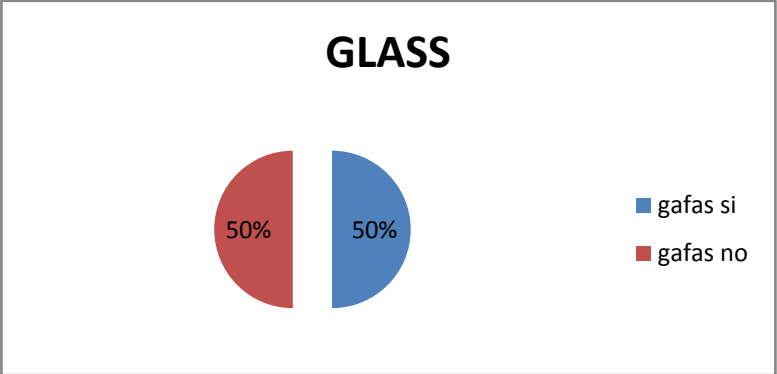
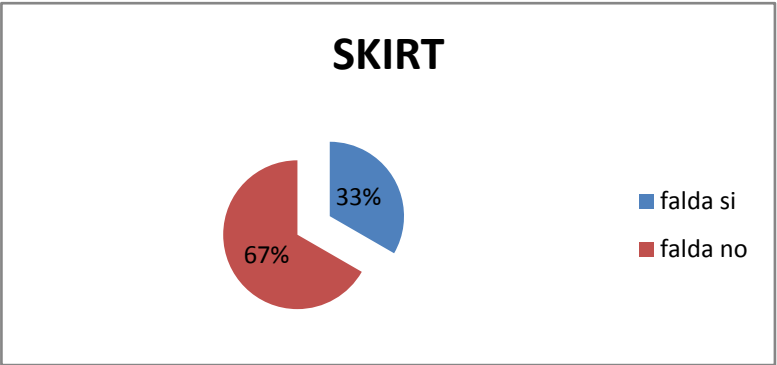
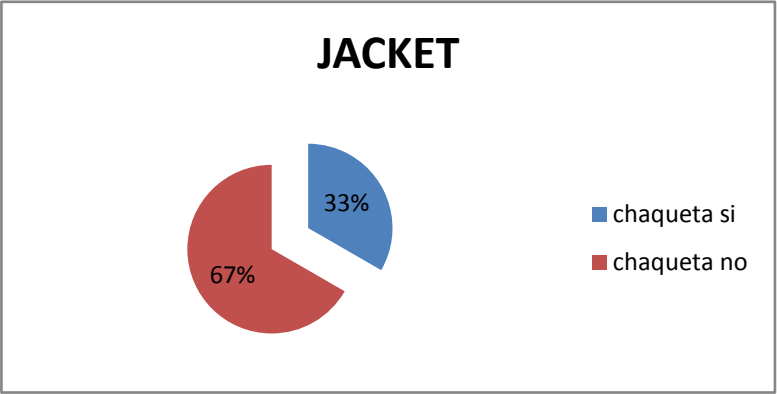


SHIRT

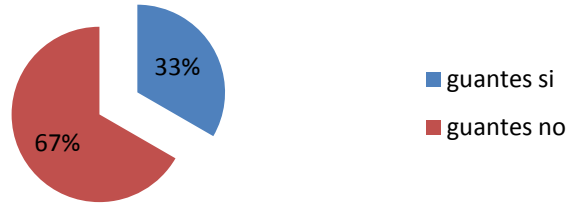


T-SHIRT

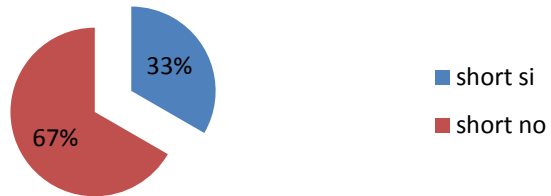




GLOVES



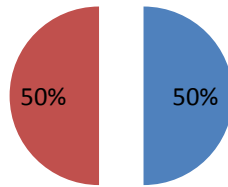
SHORT



HAT

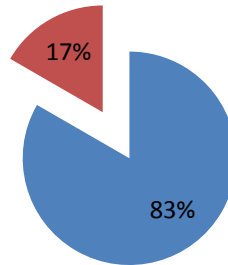


BOOTS



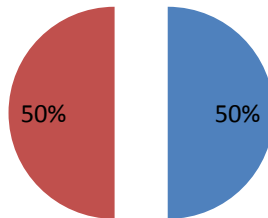
■ botas si
■ botas no

JEANS



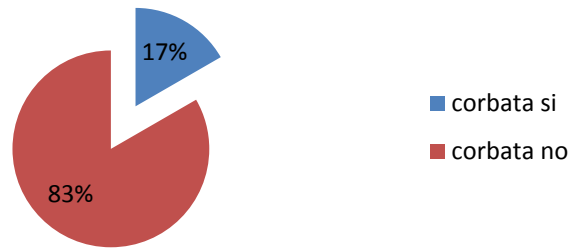
■ jeans si
■ jeans no

PANTS

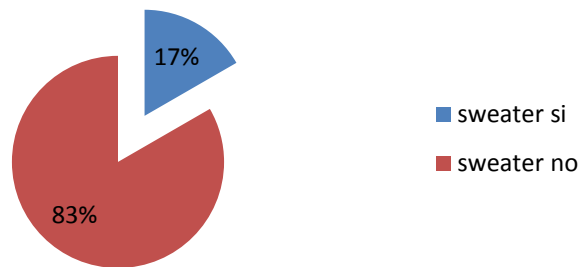


■ pantalon si
■ pantalon no

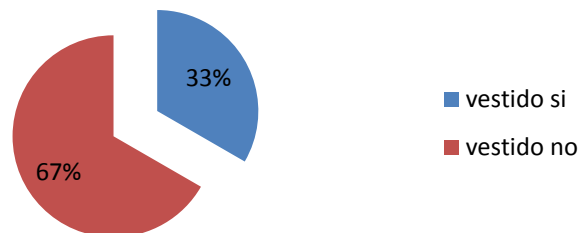
TIE



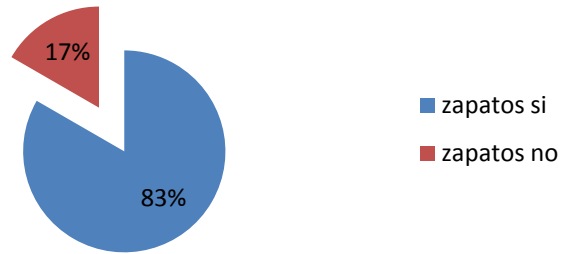
SWEATER



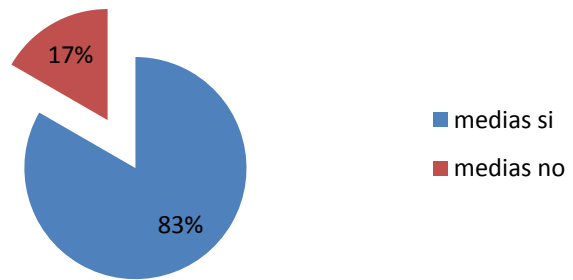
DRESS



SHOES



SOCKS

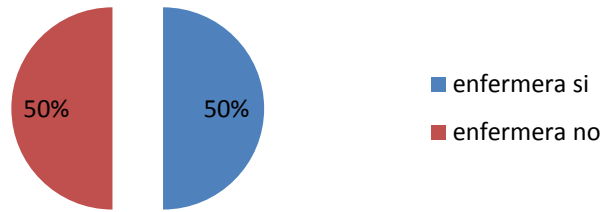


PROFESSIONS

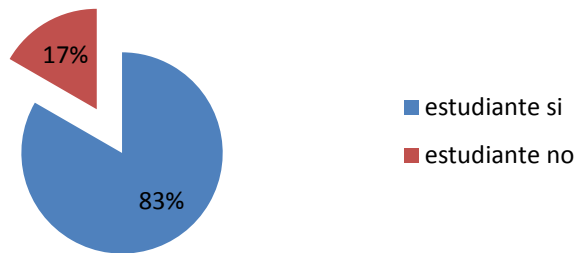
FLIGHT ATTENDANT



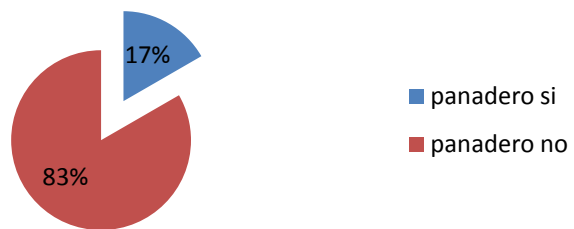
NURSE



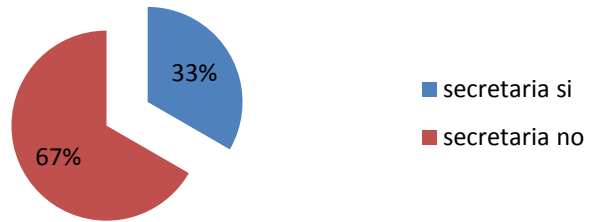
STUDENT



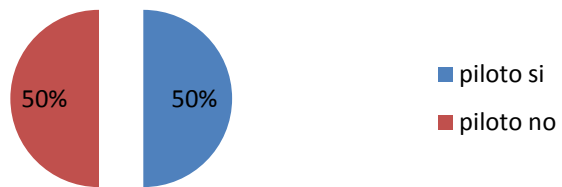
BAKER



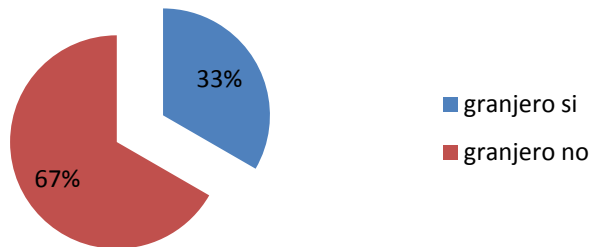
SECRETARY



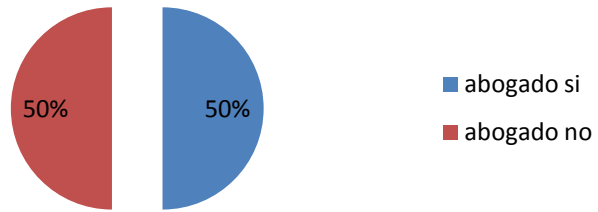
PILOT



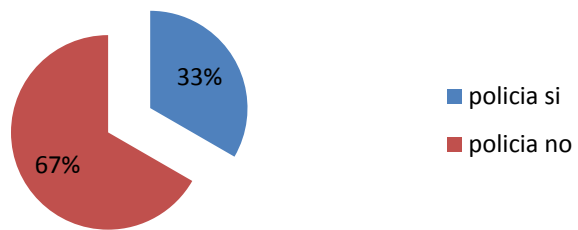
FARMER



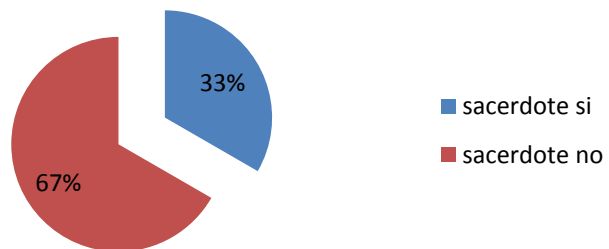
LAWYER

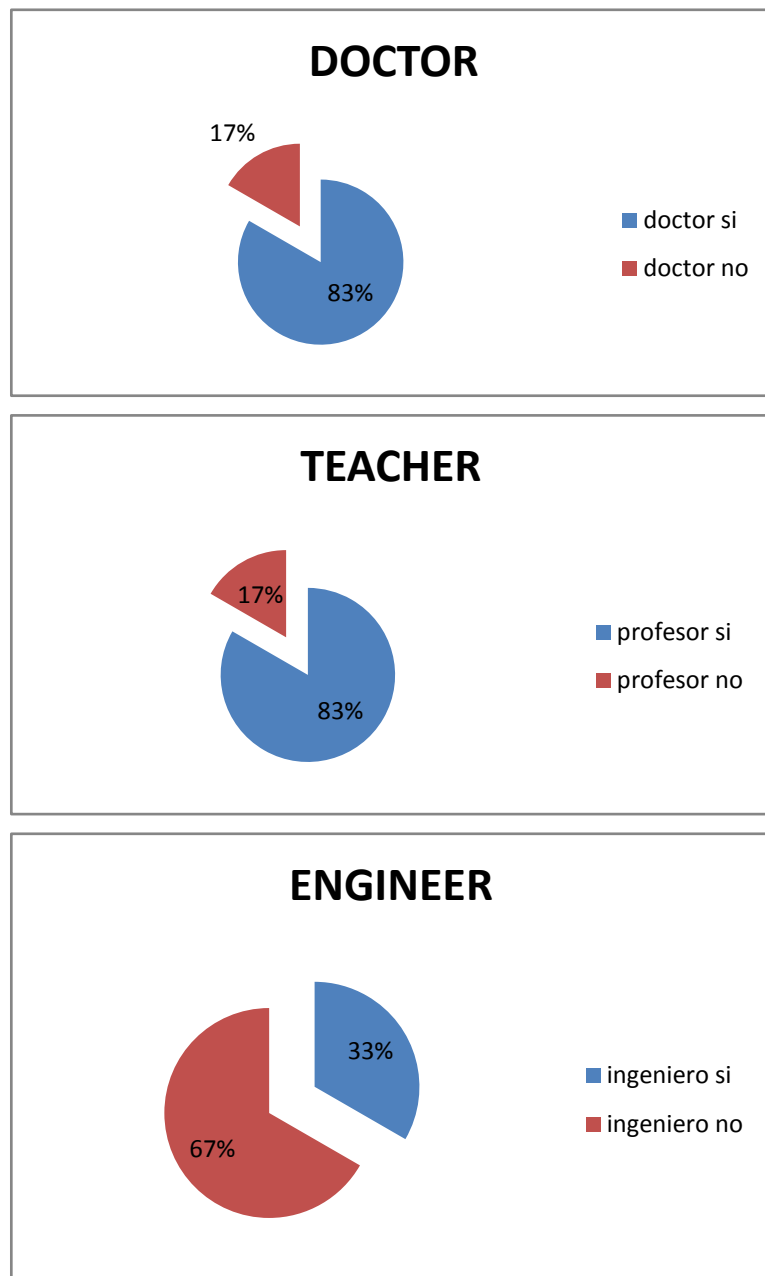


POLICEMAN



PRIEST





3.3.4. Descripción post prueba aplicada

La post prueba implementada consistió en el desarrollo de una guía didáctica en la cual las estudiantes debían mostrar sus conocimientos construidos durante la sesión de implementación del Software KIDSWARE, de esta manera las estudiantes se sintieron bastante cómodas durante la presentación de la misma

haciendo muy buena relación entre dibujo-concepto presentando interés y seguridad.

En el desarrollo del primer punto de la post prueba las estudiantes hicieron una buena relación de conceptos con imágenes general, aunque fue necesaria la ayuda de las investigadoras quienes hicieron una explicación inicial de la actividad en español, además pronunciaron las palabras primero para que las estudiantes logaran ubicar y así desarrollar bien la actividad.

En el segundo punto, la dificultad se incrementó un poco debido a la ortografía y orden de las letras por esto las investigadoras hicieron uso de la pronunciación nuevamente y el deletreo, aunque fue difícil se hizo necesario el uso del diccionario para que ellas aclararan la ortografía de las palabras.

En el tercer punto, las estudiantes estuvieron muy bien debido a que el vocabulario era sencillo.

En el cuarto punto, las investigadoras iban leyendo las expresiones mientras rápidamente las estudiantes dibujaban las partes del cuerpo correspondientes, algunas se equivocaron en esta prueba pero en un porcentaje bajo.

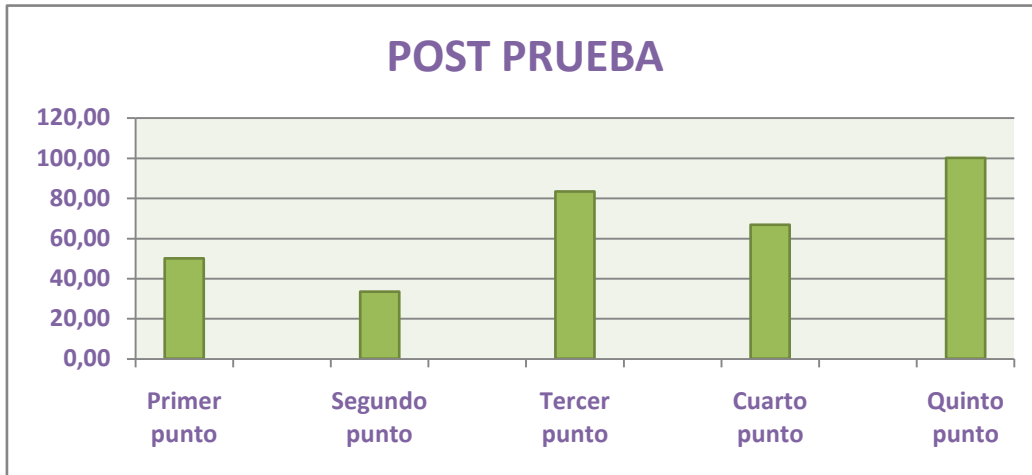
El quinto punto fue sencillo debido a que recordaron con más facilidad la ortografía de las palabras y relacionaron estas con el dibujo correspondiente sin ninguna complicación.

Se concluyo con esta post prueba que el uso de imágenes en estudiantes de edad entre 6 y 8 años es importante ya que crea de alguna manera un aprendizaje experiencial frente a una futura práctica del inglés, además, cabe resaltar como la evaluación de las diferentes variables socioculturales y los intereses de las estudiantes son vitales al momento de la creación y uso de una ayuda didáctica ya que de esto depende la construcción del aprendizaje y su relación con el conocimiento previo.

En la estadística se demostró que las estudiantes tenían un poco más de conocimiento, puesto que con la pre prueba y la implementación del software

realizadas anteriormente lasa estudiantes ya estaban construyendo su aprendizaje y esto hizo que la mayoría de preguntas fueran contestadas satisfactoriamente.

3.3.5. Analisis de resultados Post prueba



4. PROPUESTA

OBJETIVOS

- Diseñar un software educativo para el aprendizaje de vocabulario básico en inglés
- Implementar en las estudiantes el software educativo utilizando diferentes estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera
- Desarrollar en las estudiantes un interés hacia la lengua extranjera en este caso Inglés mediante recursos didácticos tales como los diccionarios, flash cards, guías, software.

El propósito fundamental de este proyecto es el aprendizaje de vocabulario mediante el uso de un material interactivo de apoyo que le sea útil al profesor titular de las clases de inglés y a los estudiantes de primeros grados, tal es el caso de un Software multimedia, el cual hace énfasis en lo visual (dibujo-imagen), dicho software permite que el estudiante explore por sí mismo y logre aprender significativamente el vocabulario existente en este Software llamado “KIDSWARE”, por otra parte las estrategias de aprendizaje planteadas en éste tales como la memorística, de agrupación entre otras, también tiene un papel fundamental, ya que, facilitan el proceso de aprendizaje de nuevo vocabulario en la lengua extranjera como lo es el Inglés.

Este Software constituye una opción interesante y divertida con respecto al aprendizaje de vocabulario de la lengua extranjera dentro de la comunidad estudiantil, ya que los estudiantes encuentran en el software educativo una forma diferente de aproximarse a la lengua inglesa a través de las TICs, ya que se establece como un medio creativo teniendo en cuenta el uso de otros recursos didácticos tales como: libros, cartillas, flash cards, diccionarios etc.

Con el fin de llevar a cabo el aprendizaje de nuevo vocabulario y afianzarlo en algunos estudiantes del instituto British Alliance se tuvo en cuenta el uso de un software llamado “**KIDSWARE**”⁴⁸ que se considera un elemento motivador, llamativo e innovador para los estudiantes el cual promueve el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades básicas de la lengua dentro de diferentes contextos, teniendo en cuenta un vocabulario específico y de fácil recordación. Este software provee un fácil entendimiento ya que en él están relacionadas las palabras con su imagen correspondiente, lo que le permite al estudiante una mejor y más profunda identificación de palabras así como una recordación a largo plazo del vocabulario a tratar en el Software.

En la creación del Software multimedia “KIDSWARE” se tuvo en cuenta tres unidades para el aprendizaje de vocabulario en inglés, en la primera unidad (1^{er} cubo) se encuentra el tema de Body parts, en la segunda unidad (2^{do} cubo) se expone el tema de Clothes y en la tercera unidad (3^{er} cubo) están las Professions, cada una de estas unidades contiene en su interior distintas estrategias de aprendizaje como la estrategia de dibujo-imagen de asociación de agrupación y la memorística que se usan para que al estudiante se le facilite el aprendizaje de vocabulario incluido en el Software estas estrategias ayudan a identificar cada palabra para después ser asimiladas por el estudiante.

La temática planteada durante el desarrollo de esta propuesta (vocabulario de body parts, clothes and professions incluidas en el Software) se eligió porque en la labor docente es conocido que el vocabulario es esencial si se quiere que los estudiantes se comuniquen en una lengua extranjera como lo es el inglés. El conocimiento de vocabulario asociado con la escucha de él mismo, son los

⁴⁸ Ver anexo 2.

primeros pasos que normalmente se dan en el inicio del aprendizaje de un idioma, por otra parte, las estrategias de aprendizaje de vocabulario como se ha dicho anteriormente son herramientas que el docente tiene para enseñar significativamente el vocabulario.

Este Software se implementó durante dos sesiones en las cuales el estudiante tenía la oportunidad de construir conocimiento con una herramienta que sirve de apoyo así como también afianzar nuevas palabras respecto a tres temas específicos: body parts, clothes and professions, con la asesoría del profesor titular de las clases de inglés quien es el encargado de guiar el conocimiento del estudiante mientras este último hace uso del Software educativo de manera adecuada.

Estos temas se escogieron por que los estudiantes del instituto British Alliance que están en edades entre 6 y 8 años de edad están empezando a aprender Inglés y consideramos que estos temas son un primer paso para tener vocabulario esencial para sus vidas en cuanto a comunicarse en inglés.

En la primera sesión el docente debe iniciar al estudiante hacia el aprendizaje de las temáticas body parts y clothes para luego reforzarlas por medio de la práctica en el software el cual muestra el vocabulario para luego evaluarlo y hacer posteriormente la producción oral y escrita.

Durante la segunda sesión, se enfatizara en el tema de professions, por lo cual se harán ejercicios y actividades de aprendizaje y practica, para posteriormente llevar a cabo una post-prueba⁴⁹ la cual determina la recordación que el estudiante tiene correspondiente a los temas vistos, esta prueba mostrara el grado de relación

⁴⁹ Ver anexo 3.

imagen-palabra que el estudiante hace respecto a los temas de la primera y segunda sesión (body parts, clothes y professions) y una encuesta que determinara la opinión de los estudiantes respecto a la implementación del software en sus clases.

4.1. SOFTWARE “KIDSWARE”

Esta propuesta tiene como propósito el plasmar ejercicios didácticos dentro de un ambiente motivador para los estudiantes del **instituto British Alliance** siendo agradable y significativo, complementando el aprendizaje de los contenidos propuestos en el currículo planteado por la institución y haciendo énfasis en la tecnología, ya que esta juega un papel vital en el proceso de aprendizaje siendo parte, en la mayoría de los casos, del desarrollo del cual el mundo es protagonista a través de la creación de nuevos medios especializados que buscan hacer la vida más sencilla.

A través de los años se ha intentado implementar en colegios estrategias que le permiten al estudiante aprender de manera ágil, dinámica e interactiva vocabulario en la asignatura de inglés, muchas estrategias han tenido poca aceptación por los estudiantes, tal es el caso de la implementación de la memoria puesto que se basa en la mera repetición de palabras sin buscarle un sentido a lo que está memorizando.

Es esencial que los profesores sean creativos a la hora de enseñar a los estudiantes vocabulario en contexto para la lengua extranjera en este caso el Inglés, es por esto, que la forma más innovadora para el aprendizaje de vocabulario por parte de los estudiantes es el programa multimedial que se plantea en esta propuesta, los beneficiarios con esta iniciativa van a ser los estudiantes puesto que es una manera diferente de aprender vocabulario.

Con base en el marco teórico planteado, en observaciones realizadas previamente, y en la prueba diagnóstica o pre prueba implementada en el instituto

BRITISH ALLIANCE, se decidió diseñar un programa de software multimedia para el aprendizaje de vocabulario en Inglés teniendo en cuenta aspectos estéticos como la creación de dos personajes (Abigail & Ackerley) quienes se encargan de mostrar y enseñar al estudiante contenidos tales como: Body Parts (Partes del cuerpo), Clothes (prendas de vestir) y Professions (profesiones); Estos contenidos están planteados dentro de un cubo determinado para cada contenido, el cual está acompañado por una canción inicial donde el estudiante puede reforzar las habilidades de habla (Speaking) , escucha (Listening) y de lectura (Reading) y un ejercicio posterior a la presentación del tema, como se describe a continuación:

- Descripción software “KIDSWARE”

El Software tiene como título **KIDSWARE**⁵⁰ que en español sería traducido como el software de los niños en el cual se implementan elementos didáctico-pedagógicos que le permiten al estudiante interactuar de una manera novedosa a través del uso de imágenes, colores y canciones. Los dos personajes de este programa son Abigail y Ackerley quienes nacieron en Estados Unidos, ellos son dos tiernos y amables niños quienes están interesados en guiar el aprendizaje de vocabulario en Inglés para aquellos individuos que quieren aprenderlo y que a partir de ejercicios ayudan a que los estudiantes colombianos logren un aprendizaje significativo.

Abigail es una niña a quien le gusta el inglés, Ackerley es un niño extrovertido y ellos desean tener una bella amistad con estudiantes de Colombia a través del aprendizaje de la lengua extranjera.

⁵⁰ Ver anexo 3.

En la parte superior de la presentación total del Software, se encuentra ubicado el nombre del Software de manera que se encuentre visible para los estudiantes que accedan a él.

4.1.1. Descripción implementación software “kidsware”

Debido a la percepción de algunas dificultades correspondientes al vocabulario de Body parts and professions a través de una prueba realizada con anterioridad, se implementó como solución el Software educativo KIDSWARE, el cual ayudó al aprendizaje de este vocabulario.

Durante la sesión de implementación, las estudiantes se sintieron bastante cómodas haciendo comentarios positivos relacionados con esta ayuda novedosa para ellas, de esta manera ellas pudieron realizar actividades propuestas en el software como cantar, escuchar, relacionar y repetir para mejorar su pronunciación.

Aunque al principio ellas mostraron inseguridad en la manipulación del Software debido a su inexperiencia tecnológica poco a poco fue incrementando su interés y confianza hacia el mismo.

Mediante las actividades planteadas durante la clase, las estudiantes construyeron un aprendizaje significativo que les servirá durante una posterior práctica del inglés.

Cabe destacar el uso de que se le dio a la estrategia de imagen-palabra ya que las flash cards iniciales y las imágenes mostradas en el Software despejaron muchas dudas y ayudaron a construir el aprendizaje de vocabulario básico en Inglés.

El uso de la tecnología les mostró otra perspectiva frente a la educación y los medios didácticos usados en esta, debido a que teniendo en cuenta las distintas variables socioculturales se pudo percibir que las estudiantes no habían tenido un contacto previo con un software educativo.

4.1.2. Evaluación estudiante-material posterior a la implementación del software. Se evaluará al estudiante mediante una guía didáctica y una pos prueba⁵¹ al software educativo “**KIDSWARE**”⁵² respecto a los distintos temas tratados como lo son (body parts, clothes and professions) y así se medirá el grado de conocimiento de los estudiantes respecto a estos temas y el aprendizaje correspondiente al nuevo vocabulario.

Intro general:

El programa inicia cuando los personajes se presentan y saludan a los estudiantes de manera agradable, haciendo un repaso de los saludos y las maneras de presentación (introducción), tal como se grafica a continuación:



(Audio)

⁵¹ Ver anexo 2.

⁵² Ver anexo 3.

Abigail: Hello, I am Abigail.

Ackerley: And my name is Ackerley

Abigail: Good morning Ackerley

Ackerley: Hello Abigail, How are you?

Abigail: I´m really fine. Thank you, and you?

Ackerley: Nice, let´s go to play.

Abigail: Ok.

En la parte inferior izquierda aparece una opción denominada “saltar intro”, en la cual el estudiante tiene la opción de pasar al siguiente pantallazo y empezar a desarrollar las actividades propuestas para cada cubo.

Pantallazo 2:

En este punto el estudiante observa tres cubos los cuales contienen actividades a desarrollar de acuerdo a tres temas específicos, así el estudiante debe escoger uno de ellos y descubrir cuáles son los ejercicios propuestos para cada tema.



(Audio)

Ackerley: Click on some of the cubes and you will find a surprise!

Pantallazo 3:

Cuando el estudiante escoge el cubo 1 inicialmente aparece la letra y melodía de la canción “Head, shoulders, knees and toes”, que introduce al tema de las partes del cuerpo (Body parts), la cual los estudiantes deben seguir a partir de la lectura de la misma. El tiempo estimado para ésta actividad es de 3:15 minutos y puede ser realizada a nivel individual o grupal con la asesoría del docente. Esta se muestra a continuación:



(Audio)

Abigail: Read the lyric and follow the song melody.

Head, Shoulders, Knees, and Toes

Head, shoulders, knees, and toes, knees, and toes

Head, shoulders, knees, and toes, knees, and toes

And eyes, and ears, and mouth, and nose
Head, shoulders, knees, and toes, knees, and toes
_____, shoulders, knees and toes, knees, and toes
_____, shoulders, knees and toes, knees, and toes
And eyes, and ears, and mouth, and nose
_____, shoulders, knees, and toes, knees, and toes
Repeat, leaving out the words shoulders, knees, toes
one at a time.

Pantallazo 4:

Después de haber escuchado la canción inicial, el estudiante hace clic en una flecha dirigida hacia el lado derecho que se encuentra en la parte inferior cada pantallazo que lo conduce a la presentación del tema (BODY PARTS),(Partes del cuerpo) de tal manera que él puede observar, escuchar, leer y repetir las diferentes prendas de vestir haciendo énfasis en el desarrollo de habilidades lingüísticas tales como: Reading, Listening and Speaking, arrastrando el mouse y haciendo clic en cada imagen con el fin de aprender el vocabulario planteado para dicho tema. El tiempo estimado para esta actividad es de 10 minutos.



(Audio)

Ackerley: Drag and click on the images.

Pantallazo 5:

En este punto el estudiante debe arrastrar con el mouse cada palabra correspondiente a la parte del cuerpo de Ackerley, si la palabra no se ubica en el lugar correcto, ésta se devuelve y al mismo tiempo el estudiante escucha una voz que le indica que debe intentarlo de nuevo, de igual manera si lo hace bien continuara con la siguiente palabra. El tiempo estimado para esta actividad es de 5 minutos.

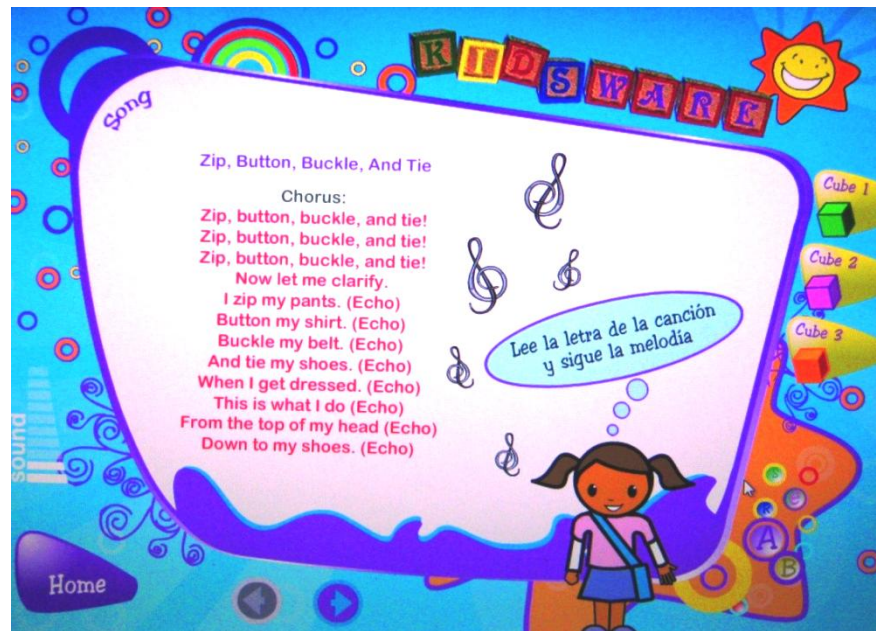


(Audio)

Drag the name to the corresponding body part of our friend.

Pantallazo 6:

Cuando el estudiante finalice la actividad del cubo anterior debe hacer clic en la pestaña HOME que se encuentra en la parte inferior izquierda, la cual lo conduce al pantallazo 2 el cual contiene los cubos a escoger, de esta manera hace clic en el segundo cubo, de esta manera se entra al pantallazo 6 el cual muestra la letra y melodía de la canción titulada “Zip, button, buckle and tie” que hace referencia a las prendas de vestir (clothes) y cuyo tiempo estimado es de 1: 38 minutos, cuando el estudiante escuche la canción debe repetirla ya que la letra se encuentra expuesta en la pantalla y escribir el vocabulario nuevo para consultarlo posteriormente. La pantalla se muestra de la siguiente manera:



(Audio)

Abigail: Read the lyric and follow the song melody.

Zip, Button, Buckle, and Tie

Chorus:

Zip, button, buckle, and tie!

Zip, button, buckle, and tie!

Zip, button, buckle, and tie!

Now let me clarify.

I zip my pants. (Echo)
Button my shirt. (Echo)
Buckle my belt. (Echo)
And tie my shoes. (Echo)
When I get dressed. (Echo)
This is what I do (Echo)
From the top of my head (Echo)
Down to my shoes. (Echo)

Pantallazo 7:

Cuando el estudiante termine de escuchar, leer y repetir la canción debe hacer clic sobre la flecha "NEXT" que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y la cual conduce al estudiante a la presentación del tema del cubo 2 llamado "CLOTHES" (prendas de vestir), en la cual este relaciona las palabras con su imagen correspondiente cuando el arrastra y hace clic sobre las imágenes dadas, repitiéndolas de acuerdo al sonido que escuche. Esta actividad tiene un tiempo de 10 minutos.



(Audio)

Ackerley: Drag and click on the images.

Pantallazo 8:

Después de la presentación del tema, el estudiante hace clic sobre la flecha “NEXT”, la cual lo lleva a desarrollar una actividad evaluativa la cual consiste en arrastrar con el mouse la palabra hacia su imagen correspondiente, de esta manera, si la palabra no corresponde a la imagen esta se devuelve y el estudiante es corregido mediante un sonido que le indica que debe intentarlo de nuevo. Esta actividad tiene un tiempo de 5 minutos.

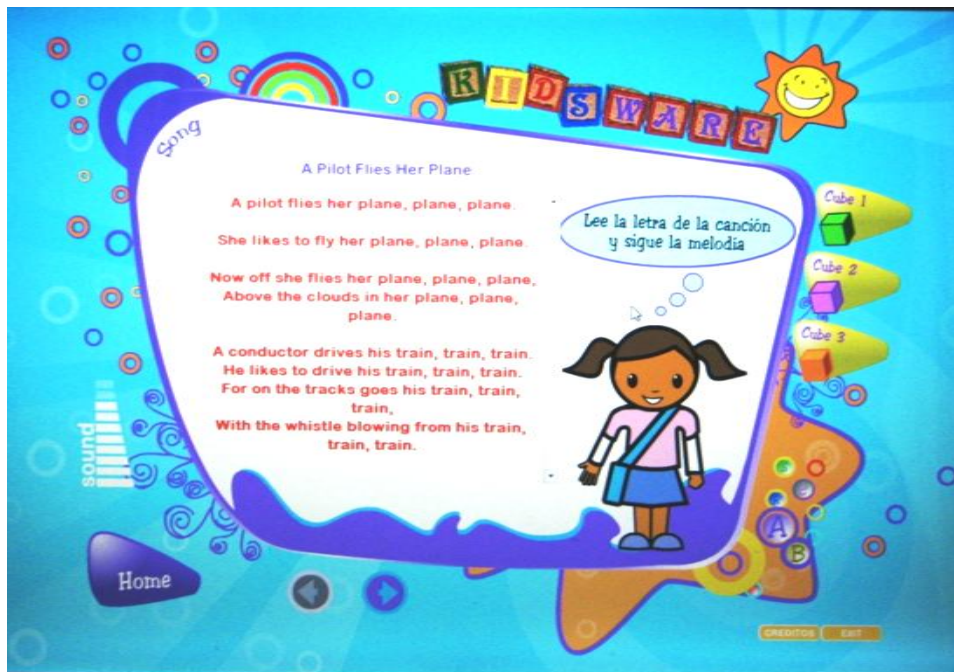


(Audio)

Ackerley: Drag the name to the corresponding clothes.

Pantallazo 9:

Cuando el estudiante concluya la evaluación propuesta en el cubo 2(pantallazo 8), debe hacer clic sobre la pestaña HOME ubicada en la parte inferior izquierda de la pantalla, la cual lo conduce al pantallazo 2 para el escoger el cubo 3, posterior a esto, el estudiante escucha, lee y repite la canción “A pilot flies her plane, plane, plane” que introduce al tema del cubo 3 correspondiente a las profesiones (professions) y cuyo tiempo estipulado es de 3:30 minutos.



(Audio)

Abigail: Read the lyric and follow the song melody.

A Pilot Flies Her Plane

A pilot flies her plane, plane, plane.

She likes to fly her plane, plane, plane.

Now off she flies her plane, plane, plane,

Above the clouds in her plane, plane, plane.

A conductor drives his train, train, train.

He likes to drive his train, train, train.
For on the tracks goes his train, train, train,
With the whistle blowing from his train, train, train.
The fireman drives his truck, truck, truck.
He likes to drive his truck, truck, truck
To put out fires with his truck, truck, truck.
He helps us all with his truck, truck, truck.
The policewoman drives her car, car, car,
Patrolling streets with her car, car, car,
She watches from her car, car, car.
The siren sounds from her car, car, car.
I like to ride my bike, bike, bike.
It's blue and red my bike, bike, bike.
I ride through town on my bike, bike, bike.
And wave to my friends on my bike, bike, bike.
But, if you like to walk, walk, walk
It's healthy if you walk, walk, walk.
Great sights you'll see if you walk, walk, walk.
So, I'll recommend that you walk, walk, walk.

Pantallazo 10:

Después de haber escuchado, leído y repetido la canción el estudiante hace clic sobre la opción next que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, esta lo conduce a la presentación del tema "Professions" en la cual Abigail y Ackerley se encuentran vestidos con diferentes uniformes relacionados con las profesiones y oficios, así el estudiante hace una relación directa entre imágenes y palabras las cuales va a repetir a medida que arrastre el mouse y haga clic sobre cada una. El tiempo estimado para esta actividad es de 10 min.



(Audio)

Ackerley: Drag and click on the images.

Pantallazo 11:

Cuando el estudiante termine de repetir las palabras en la presentación debe ir a la evaluación haciendo clic sobre la opción NEXT de tal manera que el pueda escoger entre Abigail o Ackerley y posteriormente escuchar la instrucción dada para vestirlo/a, el escoger el uniforme, el estudiante debe arrastrarlo sobre el cuerpo de los personajes y de esta manera será corregido por el programa aceptara o rechazara las respuestas a este ejercicio. El tiempo estimado para esta actividad es de 5 minutos.



(Audio)

Ackerley: Drag the corresponding uniform of each profession to wear our friend



.Pantallazo 12:

Créditos:

Esta pestaña se encuentra en la parte inferior derecha, la cual indica las personas realizadoras de este software.

Cada pantallazo cuenta con su traducción correspondiente para asegurar que el ejercicio será desarrollado siguiendo las instrucciones propuestas y para el entendimiento total del estudiante hacia éste.



- Plan de clases

A continuación se especifica el plan de clases para cada sesión que se implementó a 6 niñas entre 6 y 8 años de edad, además se contó con la ayuda de 3 computadores los cuales se turnaban para que cada uno de los estudiantes pudieran interactuar con el Software el cual se realiza en conjunto con la docente

titular quien es la encargada de dictar la clase de inglés a los estudiantes de esta edad además se tuvo en cuenta las clases dadas por la profesora titular las cuales contaban con una iniciación respecto a el software que se implementaría y el reforzamiento de los temas vistos en el software en la otra sesión de la clase :

Antes de implementar este plan de clases se les dijo a los estudiantes que por algunos días su clase habitual de ingles iba a ser utilizando computadores y que ellos tendrían la posibilidad de divertirse y aprender vocabulario con un software educativo, además se les expresó como era la manera adecuada de utilizar el software.

4.2. PLAN DE CLASES (IMPLEMENTACION SOFTWARE KIDSWARE)

CLASE #1

INSTITUCION: BRITISH ALLIANCE

NIVEL: A1

TIEMPO: 100 min.

ASIGNATURA: INGLES

TEMA/ TITULO DE LA CLASE: LEARNING BODY PARTS AND CLOTHES

ASPECTO Y ESTÁNDAR A TRABAJAR:

Listening (comprehension), Reading (comprehension, relation between words and pictures).

Objetivo:

Aprender vocabulario correspondiente a body parts and clothes.

Indicadores de logro:

- Identificar palabras con su respectivo significado haciendo énfasis en la relación palabra-imagen.
- Agrupar palabras respecto a su temática general.
- Usar de manera adecuada el verbo to be.

Materiales y recursos:

Software “KIDSWARE”⁵³

Laboratorio.

Post- prueba software⁵⁴.

Flash cards (body parts, clothes and professions)

Antes de la iniciación del plan de clases se hará la pre prueba que mostrara el nivel lexical de cada estudiante.

Warm-up (10 min.):

Durante el desarrollo de esta etapa de la clase se hará una iniciación en la cual la docente usa la canción inicial del software “KIDSWARE”⁵⁵ correspondiente al cubo # 1 (Head, shoulders, knees and toes) la cual los estudiantes deben escuchar y cantar posteriormente haciendo mímica con su cuerpo de tal manera que identificaran cada parte con su respectivo nombre en Inglés.

Presentación (20 min.):

En la presentación la docente toma como modelo la presentación de cada cubo en el software correspondientes a los temas de body parts y clothes (pantallazos 4 y 7 respectivamente) para que los estudiantes repitan y relacionen palabras con su correspondiente imagen, de esta manera la docente continua señalando cada parte de su cuerpo al mismo tiempo que la nombra en ingles, mientras hace alusión a las prendas de vestir que lleva puestas con oraciones como las siguientes:

⁵³ Ver anexo 3.

⁵⁴ Ver anexo 2.

⁵⁵ Ver anexo 3.

My blue pants are on my legs

My green scarf is on my neck

Luego toma a dos estudiantes como ejemplo quienes deben repetir el modelo usando el verbo "BE".

Práctica (15 min.):

En esta etapa era necesario el uso del software "KIDSWARE" (pantallazos 5 y 8) en los cuales el estudiante debe relacionar palabras e imágenes ya que se encontraban tanto las prendas de vestir como las partes del cuerpo, repitiendo adecuadamente la pronunciación de cada palabra.

Producción (20 min.):

A partir de este vocabulario de las partes del cuerpo (body parts y clothes, los estudiantes deben describir la ropa de su compañero y describir las partes del cuerpo de él o su compañero.

Evaluación (15 min.):

Por último la docente hace un juego de "concéntrese" en el tablero donde están las partes del cuerpo y prendas de vestir y escoge a los estudiantes para que realicen la actividad de relacionar imagen-palabra con el fin de hacer una evaluación a nivel grupal. Se les dan 5 puntos a los estudiantes que relacionen las parejas correspondientes. Y que hagan oraciones haciendo un buen uso del vocabulario aprendido durante la clase.

CLASE #2

INSTITUCION: BRITISH ALLIANCE

NIVEL: A1

TIEMPO: 100 MIN.

ASIGNATURA: INGLES

TEMA/ TITULO DE LA CLASE: LEARNING DIFFERENT PROFFESIONS

ASPECTO Y ESTÁNDAR A TRABAJAR:

Listening (comprehension), Reading (comprehension, relation between words and pictures).

Objetivos:

- Aprender algunas profesiones y oficios en Ingles
- Relacionar las profesiones en distintos contextos cotidianos.

Indicadores de logro:

- Escuchar, relacionar y repetir las diferentes profesiones vistas durante la clase.
- Hacer un buen uso del verbo to be en presente y artículos indefinidos a/an.

Materiales y recursos:

Software “KIDSWARE”⁵⁶

Flash cards

Crucigrama

Revistas

5 pliegos de cartulina

Post-prueba⁵⁷

Warm up (10 min.):

La docente hace uso del pantallazo # 9 del software “KIDSWARE” en el cual se encuentra la canción “A pilot flies her plane”, de esta manera los estudiantes cantaron la canción siguiendo la letra en este pantallazo.

Presentación (25 min.):

⁵⁶ Ver anexo 3.

⁵⁷ Ver anexo 2.

La docente lleva un crucigrama para tablero en el cual están las diferentes profesiones y organizó dos grupos, después de esto, ella presentó diferentes flash cards de profesiones, la docente dio 20 segundos para que los estudiantes de cada subgrupo relacionaran cada figura con el nombre correspondiente así se fue llenando el crucigrama, el grupo que durante los veinte segundos no encuentra la palabra cede el turno al siguiente grupo y de esta manera se acumulaban puntos. Terminando la actividad los estudiantes repitieron cada profesión en Ingles, también haciendo uso de las flash cards.

Práctica (25 min.):

Se hacen grupos de cuatro estudiantes, se les entregan revistas para que ellos reconozcan diferentes profesiones y con la colaboración de la profesora e investigadoras a cargo recortaron e hicieron un collage de éstas para que luego ellos pasaran al frente de la clase en grupo y describieran que profesiones habían en su collage.

Producción (15 min.):

Usando el software “KIDSWARE”⁵⁸ (pantallazo #10) los estudiantes escuchan de manera ordenada y repiten las distintas profesiones relacionándolas con su imagen correspondiente.

Evaluación (25 min.):

Para esta etapa se usa el software “KIDSWARE” (pantallazo #11) en el cual los estudiantes escogen un personaje y lo visten de acuerdo a la instrucción dada, usando los diferentes vestuarios de cada profesión u oficio y posteriormente se implementa la post-prueba general⁵⁹ acerca de las temáticas vistas en la primera y segunda sesión (body parts, clothes y professions).

⁵⁸ Ver anexo 3.

⁵⁹ Ver anexo 2.

5. CONCLUSIONES

Este proceso investigativo sirvió para demostrar que en el proceso de construcción de aprendizaje de una lengua extranjera van implícito un sin número de factores, sin estos es imposible desarrollar una aprendizaje significativo tal es el caso de las estrategias para aprender vocabulario, habilidades de la lengua etc. De esta manera fue importante deducir mediante la implementación del Software educativo cómo el interrogante propuesto al inicio del proyecto investigativo se resolvió de una manera satisfactoria debido a la construcción de aprendizaje de vocabulario de Body parts, clothes and professions que las estudiantes llevaron a cabo durante este corto proceso.

Las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación) a nivel educativo hacen que el estudiante pueda investigar y así mismo desarrollar su propio aprendizaje de una forma rápida, interactiva y divertida lo que hace que el estudiante se sienta más interesado en el conocimiento de nuevo vocabulario.

La estrategia de tipo multimedia ejerce un trabajo importante en el aprendizaje de cualquier área, en este caso en el aprendizaje de Inglés ya que cobra un sentido divertido y creativo en el momento de la interacción de los estudiantes con la tecnología que en estos días ha tenido un gran auge y ha transformado la vida de los seres humanos de una manera significativa en varios aspectos, de esta manera el estudiante puede tener un medio eficaz de aprendizaje que le permita interactuar con la modernidad sin dejar atrás el sentido real que se da a través de la comunicación y relación con su entorno social.

El software educativo tiene como función ejercer en el estudiante un aprendizaje significativo en donde él a futuro pueda usarlo para su mayor grado de conocimiento, a través de elementos tanto llamativos como educativos.

Para aprender vocabulario es necesario tener conocimientos sobre ciertas estrategias que hacen que este pueda aprenderse efectivamente y que hace que a

futuro no se olvide creando un aprendizaje significativo tal es el caso de la estrategia de imagen palabra entre otras.

La escucha, lectura, escritura y habla hacen parte de las habilidades de la lengua estas constituyen una parte esencial en el aprendizaje de vocabulario de una lengua extranjera puesto que los estudiantes desarrollan ideas acerca del conocimiento (habla) los estudiantes reaccionan frente a estas ideas haciendo que el oído se habitúe a lo que escucha.

Existen ejercicios (utilizados en este proyecto) que le permiten al estudiante consolidar el aprendizaje de cierto vocabulario y practicarlo para su posterior aprehensión, algunos de estos ejercicios son: Agrupación, Match (relaciones conceptuales), fill in the blanks (rellenar espacios con vocabulario).

Para la realización de este proyecto se elaboraron una serie de pruebas en las cuales se comprobó la carencia de suficiente vocabulario para el uso habitual en el ámbito comunicativo de una lengua, es por esto que estas pruebas fueron el punto de partida para la continuación del programa multimedial en el cual se implementa el uso del vocabulario en la lengua extranjera.

BIBLIOGRAFÍA

AREA, Manuel. Los medios, los profesores y el curriculum.1991.
[Http://peremarques.pangea.org/medios.htm](http://peremarques.pangea.org/medios.htm).

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

CARLINO,P.[Http://www.oei.org.gt/educacionbilingue/bibliotecavirtual/1libroproeimcal.pdf](http://www.oei.org.gt/educacionbilingue/bibliotecavirtual/1libroproeimcal.pdf).2006

CARTER, Ronald and MC CARTHY, Michael. Vocabulary and language teaching. London and New York: Longman, 1988. 54-69p.

DÍAZ GALINDO, óscar Fernando, PÁEZ RUIZ, Diana Andrea y ROMERO CAGUEÑAS, Myriam Julieth. Diseño y validación de un ambiente de aprendizaje para el mejoramiento de la competencia lexical en la lengua inglesa a través de la hipermedia y la multimedia en el grado quinto de primaria del colegio Psicopedagógico Cacique de Inga. Bogotá, 2007, Monografía. Universidad Libre. Facultad de ciencias de la educación. Departamento de humanidades e idiomas.

GALEANO CASTRO, Carolina, OLAYA MURCIA, Iván Darío, PÉREZ HERNÁNDEZ, Hernán David, REY RIVERA, verónica y ZÚNIGA PEÑUELA, María Claudia. Diseño de una herramienta didáctica multimedia para el aprendizaje auto dirigido del FLE (Francés Lengua Extranjera) a través del cuento. Bogotá, 2005, Monografía, Universidad Libre. Facultad de ciencias de la educación. Departamento de Humanidades e Idiomas.

GARCIA, A. El material didáctico de la UNED. Madrid: ICE-UNED.1988.
[Http://peremarques.pangea.org/medios.htm](http://peremarques.pangea.org/medios.htm).

GARCÍA CORREAL, Vilma Susana. La multimedia aplicada a la actividad lúdica como estrategia en la enseñanza-aprendizaje del Idioma inglés. Bogotá, 2000, Proyecto de grado, Universidad Lasalle. Facultad de ciencias de la educación. Departamento de ciencias modernas.

GARCÍA VIDAL, Geisel. Multimedia didáctica como vía para proporcionar el aprendizaje del tema: aspectos generales de las maquinas de corriente directa. 2004.www.monografias.com/trabajo21/multimedia-didactica/multimedia-didactica2.shtml.

GARZÓN BERNAL, Elizabeth. English vocabulary learning assisted by computer in fifth graders from Colegio Distrital Prospero Pinzon. Bogotá, 1999, Tesis de grado, Universidad Distrital. Licenciatura en Lenguas Modernas Español e Inglés.

GUACHETA YÁÑEZ, Diana Milena y ECHAVARRÍA NARANJO, Hugo Fabián. Diseño y validación de material didáctico multimedial e hipermedial complementario para desarrollar la competencia lexical en el nivel 1A de Inglés de los cursos de extensión de la Universidad Libre. Bogotá, 2008, Monografía, Universidad Libre de Colombia. Facultad de ciencias de la educación. Departamento de humanidades e idiomas.

HEARN, Isabela y GARCÉS RODRÍGUEZ, Antonio. Didáctica del Inglés para primaria. Madrid, España: Pearson prentice hall, 2003. 14-19p.

<http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-115174.html>

<Http://www.redescepalcala.org>.

Ramos. F. (1979) www.efdeportes.com/.../psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm

SCHMITT, Norbert: Vocabulary description acquisition and pedagogy. England: Cambridge, 1997. 199-227 p.

SÖKMEN, Anita J. Vocabulary and acquisition. Washington: University of Washington. 237-257 p.

SOLÉ, I. <Http://www.oei.org.gt/educacionbilingue/bibliotecavirtual/1libroproeimcal.pdf>.1987

VIZCARRO, Carmen. LEON, José A. Nuevas tecnologías para el aprendizaje. Madrid: Ediciones Piramide, 1998.24 p.

GUACHETA YÁÑEZ, Diana Milena y ECHAVARRÍA NARANJO, Hugo Fabián. Diseño y validación de material didáctico multimedial e hipermedial complementario para desarrollar la competencia lexical en el nivel 1A de Inglés de los cursos de extensión de la Universidad Libre. Bogotá, 2008, Monografía, Universidad Libre de Colombia. Facultad de ciencias de la educación. Departamento de humanidades e idiomas.

QUITO SARMIENTO, Edgar Patricio. Cómo aplicar las Tics en el aula en la asignatura de inglés. Quito, Ecuador, 2009. Universidad tecnológica Israel, Dirección de postgrados, Diplomado Superior en gestión de proyecto E-learning y educación a distancia e-lead


CARESTIA Nirva, FERRA Lorena, GARRO Verónica, MARQUEZ Laura, MARTÍN Adriana. ALLEXIS: Software educativo para la enseñanza de vocabulario en textos de informática en inglés. San Juan, Argentina, 2007.









Universidad nacional de San Juan, facultad de ciencias exactas físicas y naturales

FARROÑAY CUMPA, Hana Milka, Aplicar el programa Hot Patatoes para mejorar la comprensión lectora en el área del inglés en los educandos de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “san Martín de tours”, distrito Pomahuaca, Ciudad de Pomahuaca, Perú, 2007. Maestría en ciencias de la educación con mención en tecnología de la investigación.














ANEXO 1


**BRITISH ALLIANCE
PRE PRUEBA**













BODY PARTS 	LAURA LADINO ORTIZ	CAMILA ARBELAEZ RUIZ	LINA MARIA PEREZ BURGOS	ANGIE BALLESEOS HERNANDEZ	NATHALIA GALLO RODRIGUEZ	JULIANA RODRIGUEZ BOCANEGRA
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						

CLOTHES ↓	LAURA LADINO ORTIZ	CAMILA ARBELAEZ RUIZ	LINA MARIA PEREZ BURGOS	ANGIE BALLESEOS HERNANDEZ	NATHALIA GALLO RODRIGUEZ	JULIANA RODRIGUEZ BOCANEGRA
						
						
						
						
						
						

PROFESSIONS ↓	LAURA LADINO ORTIZ	CAMILA ARBELAEZ RUIZ	LINA MARIA PEREZ BURGOS	ANGIE BALLESEROS HERNANDEZ	NATHALIA GALLO RODRIGUEZ	JULIANA RODRIGUEZ BOCANEGRA
						

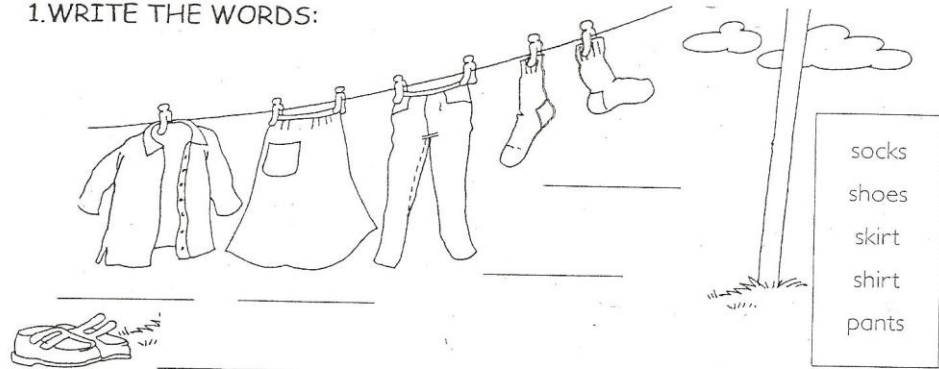
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						

ANEXO 2

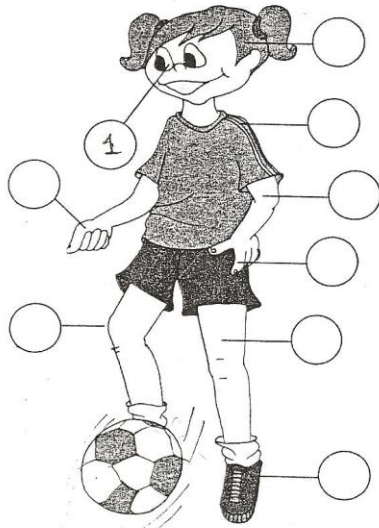
POST PRUEBA

STUDENT'S NAME: _____

1. WRITE THE WORDS:

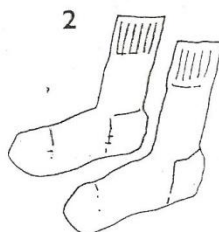
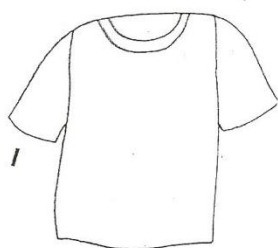


2. Write the words, then fill in the numbers



- 1. y e e ..eye.....
- 2. r a m
- 3. g l e
- 4. r h u o s l d e
- 5. i g n f r e
- 6. t o f o
- 7. d h n a
- 8. e n k e
- 9. a d h e

3. Color and match the words with the pictures



Green Skirt

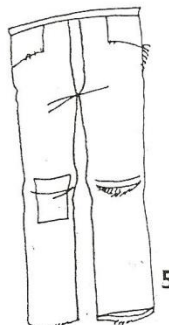
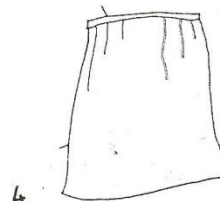
Blue Shirt

Red Sock

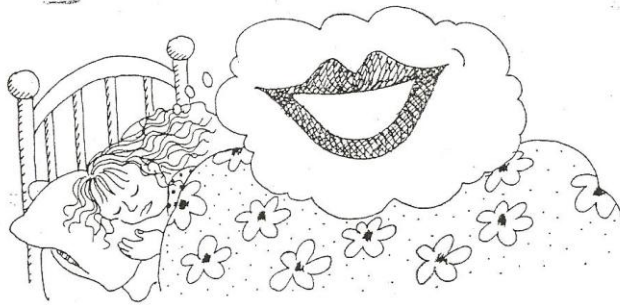
Yellow T-shirt

Purple Sweater

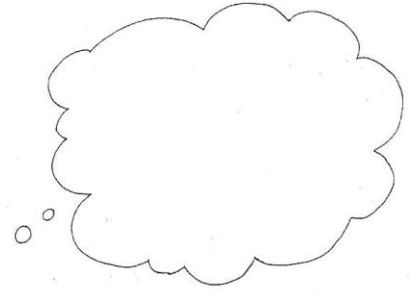
Orange pants



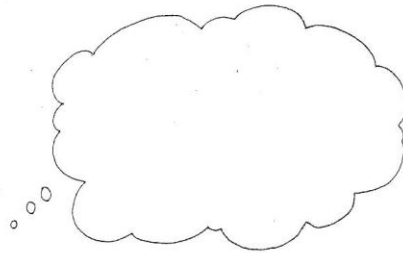
4. Complete with the picture:



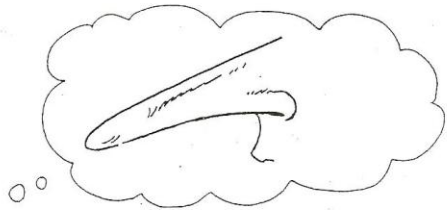
a) There's a mouth



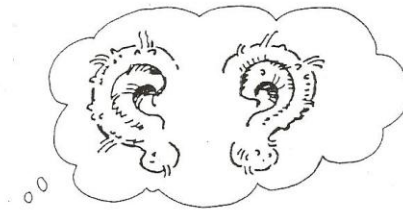
b) There are two eyes



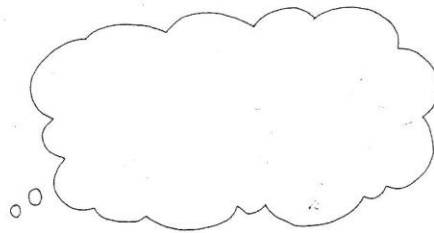
c) There are four fingers



d) There is a nose



e) There are two ears



f) There are two feet

5. Match the circles with the professions:



PRIEST

DOCTOR

FARMER

NURSE

BAKER

ANEXO 3

TABLA DE CONTENIDO DEL SOFTWARE "KIDSWARE"

1. GENERAL INTRO
2. CUBE 1
 - 2.1. Head, shoulders, knees and toes (song)
 - 2.2. Body parts (Image-Word)
 - 2.3. Activity body parts
3. CUBE 2
 - 3.1. Zip, button, buckle and tie (song)
 - 3.2. Clothes (Image-Word)
 - 3.3. Activity clothes
4. CUBE 3
 - 4.1. A pilot flies her plane (song)
 - 4.2. Jobs and professions (Image-Word)
 - 4.3. Activity Jobs and professions
5. CREDITS