

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

| | | |
|--|--|---|
| Título: Utilización de recursos didácticos interactivos para consolidar el proceso de enseñanza de vocabulario básico en Science. | | |
| Lugar de Ejecución del Proyecto | | |
| Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Bogotá | | Departamento: Cundinamarca |
| Duración del Proyecto (en meses): | Fecha de iniciación: día/mm/año | Fecha de Terminación: día/mm/año |
| Autores | | |
| Nombres autores | Dirección correo electrónico | Profesión |
| Yuli Lorena Olaya Bautista | ylolayab@libertadores.edu.co | Licenciada en Humanidades e Idiomas |
| Heidy Patricia Vaca Bohórquez | hpvacab@libertadores.edu.co | Licenciada en Pedagogía Infantil |
| | | |
| Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales | | |
| Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación. | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes. | | <input type="checkbox"/> |
| Procesos educativos y transformación socioambiental. | | <input type="checkbox"/> |
| Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística. | | <input type="checkbox"/> |

Utilización de recursos didácticos interactivos para consolidar el proceso de enseñanza de vocabulario básico en Science.

Yuli Olaya

Licenciada en Humanidades e Idiomas

Heidy Vaca

Licenciada en Pedagogía Infantil

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Informática Educativa para el Aprendizaje en Red

Julián Andrés Alonso González a cargo del curso de Gestión de proyectos pedagógicos

Magister en educación inclusiva e interculturalidad.

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Informática Educativa para el aprendizaje en red

Bogotá D.C., noviembre de 2022

1. Resumen ejecutivo

La educación se ha tornado repetitiva y monótona, por ende, es necesario la incorporación y uso de recursos didácticos interactivos en el quehacer diario del docente, todo esto con el fin de motivar a los estudiantes entre 5 y 7 años a emprender un conocimiento nuevo basado en la cercanía de las ciencias naturales y apoyado en la lengua extranjera inglés.

El objetivo de la investigación abordada consiste en ver el impacto e importancia de cuentos interactivos para el aprendizaje de vocabulario básico en Science, al igual que evaluar el cómo los recursos didácticos ayudan y potencian un aprendizaje significativo en los niños.

El proyecto se desarrolló bajo la modalidad socioeducativa, con un enfoque cuantitativo para el análisis de datos que se obtengan con las herramientas diseñadas, para poder realizar un trabajo de campo con un pequeño grupo de estudiantes y poder evaluar los resultados que se obtengan en la implementación de los recursos planteados.

Se ha llevado a cabo una revisión documental bibliográfica de diferentes autores como (Pablos G., 2021), (Rodríguez L. & Dolores Guzmán-, 2019), entre otros autores que resaltan la importancia del manejo de las TIC en la labor de la educación. Se pretende aplicar métodos inductivos, deductivos, científicos y analíticos y donde se espera poder implementar los materiales diseñados en este trabajo investigativo

Palabras Clave: cuentos interactivos, educación infantil, inglés, recursos digitales, science vocabulario.

2. Planteamiento del problema

A nivel mundial se han encontrado grandes cambios en la educación, en este sentido resalta la incorporación de recursos didácticos a las aulas de las instituciones educativas. Como lo indica Rodríguez (2011) “Los recursos didácticos constituyen un recurso útil para favorecer procesos de aprendizaje de habilidades, de conocimientos, siempre que conciben como un medio al servicio de un proceso que se pretende desarrollar” (Chisag et al., 2017, pág. 4). por consiguiente, los niños y los docentes se verían favorecidos en la construcción de un aprendizaje significativo.

Ahora bien, El aprendizaje de nuevos conceptos asociados a la lectura y vocabulario de una segunda lengua se viene desarrollando de una manera tradicional en el ambiente educativo, muchos docentes temen ahondar en la didáctica interactiva y mantienen modelos conductistas donde el profesor siempre será el eje principal, lo cual Oñate menciona (2015) “Cabe recalcar que un docente que no utiliza recursos didácticos en las aulas es un docente incompleto, y sus estudiantes no aprenderán de la mejor manera” (Chisag et al., 2017, pág. 8).

Por otro lado, en Colombia el Ministerio de educación nacional MEN realiza inversiones en adquisición de herramientas tecnológicas para algunos centros educativos, sin embargo, deja de lado la capacitación del personal docente para darle un mejor uso y aprovechar el potencial de dichos instrumentos.

La situación antes señalada justifica la imperante necesidad de generar propuestas que ayuden a los niños a aprender mediante recursos digitales, permitiendo educarse en nuevo vocabulario de una lengua extranjera en la asignatura de Science orientadas a niños de 5 a 7 años. “Montessori (1912) manifiesta que el desarrollo del lenguaje articulado se efectúa entre los 2 y 7 años de edad, debido a que el canal auditivo y motor del infante presentan una mayor receptividad.” Mejía & Villacrés, (2021).

De lo anterior se puede afirmar que, en esta etapa, los niños de la población descrita en este proyecto pueden de manera significativa interioriza nuevas palabras, aumenta su vocabulario y desarrolla su habilidad para asociar palabras e imágenes.

Por ende, el desafío de la tarea docente es vincularse a los procesos modernos de educación, donde se permita a las nuevas generaciones usar con gran habilidad las herramientas tecnológicas, junto con diseños de programas y actividades que se puedan implementar en las aulas, de esta manera, se pueda enfocar y orientar adecuadamente los procesos formativos del estudiante que requiere hoy día.

Con esto se pretende diseñar cuentos interactivos para apoyar el aprendizaje de vocabulario básico en Science de la población mencionada, haciendo uso de recursos didácticos. Este proyecto de intervención tiene como finalidad ayudar a aquellos docentes que quieran cambiar la metodología en su aula de clase y aportar un cambio en la educación.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer la enseñanza del vocabulario básico de Science con docentes de grados transición y primero, que orientan a niños de 5 a 7 años de edad, por medio de herramientas digitales?

3. Justificación

En este proyecto se propone crear estrategias de enseñanza aprendizaje dirigido para docentes, por medio de la creación de recursos digitales que fortalezcan los procesos de enseñanza de vocabulario básico en Science, para proporcionar a los infantes una mejor base para sus grados superiores.

Se afirma que:

La lectura implica la participación activa de la mente y contribuye al desarrollo de la imaginación, la creatividad, enriquece tanto el vocabulario como la expresión oral y escrita. Por lo tanto, es necesario utilizar la herramienta innovadora de cuentos interactivos que permitan al educando generar el amor y pasión por la lectura desde muy temprana edad. Con varias temáticas creativas que facilitan y motivan entrar al maravilloso mundo de los lectores infantiles, además el uso de la herramienta interactiva les permite estar enlazados a la tecnología virtual actual. Macias-Figueroa, & García, (2021), pág. 966

Por tal razón, los docentes están en la obligación de orientar y garantizar que los niños desarrollen habilidades de lectura en lengua materna; asimismo, el aprendizaje y reconocimiento de nuevo léxico específico en una lengua extranjera facilitaría la memoria asociativa para retener y memorizar vocabulario.

No obstante, “una de las potencialidades del cuento es su versatilidad. Dependiendo del público al que queramos dirigirlo, puede ser más o menos breve, puede transmitirse de manera oral o escrita, dependiendo de la finalidad del cuento, en este se pueden variar algunos elementos (personajes, escenas, acontecimientos) para provocar lo deseado” (Rodríguez L. & Dolores Guzmán-, 2019, pág. 272), que sin duda alguna será uno de los elementos básicos para atrapar la atención y concentración de los infantes y por ende llegar a realizar un proceso cognitivo en ellos. Actualmente los niños a tempranas edades se sumergen en el mundo digital, ya sea porque sus padres en la mayoría de los casos les proporcionan diferentes dispositivos para entretenerlos, lo que es importante como docentes abarcar en ésta área de la tecnología y de las TIC, sacar provecho de ésta, para que el infante no solo tengan acceso a juegos o a videos, si no acercarlo a contenidos didácticos e interactivos y encontrar un enfoque educativo y de ahí apoyar a que desarrollen sus competencias académicas y personales.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Implementar una estrategia de enseñanza, a través de un blog digital para el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés que ayude a fortalecer conceptos básicos en Science.

4.2 Objetivos específicos

- Indagar los factores que interviene en la enseñanza del vocabulario técnico básico de Science por medio de una encuesta a los docentes de grado transición y primero.
- Diseñar la estrategia pedagógica de enseñanza mediada por recursos digitales.
- Implementar la estrategia de enseñanza.

5. Aproximación al estado del arte

Con miras a realizar un acercamiento a las diferentes posturas sobre el manejo de las TIC, se lleva a cabo una investigación de diferentes puntos de vista sobre la importancia del manejo de los recursos tecnológicos e interactivos en la educación en los últimos 5 años, asimismo se hace una revisión de investigaciones existentes sobre el aprendizaje de nuevo vocabulario básico en una segunda lengua.

Internacional

Estas aportan elementos importantes como la innovación cuyo factor es determinante para lograr resultados efectivos en el ámbito académico. El uso de los cuentos en educación infantil a través de las TIC es una tesis que refiere a “los beneficios que suponen las TIC en los centros educativos en diferentes niveles: organizativo, social, mental y pedagógico. Desde un nivel organizativo, las tecnologías permiten almacenar y ordenar gran cantidad de información y acceder a ella rápidamente con un solo clic. A nivel social, favorecen el trabajo colaborativo entre docentes y entre discentes, dando lugar a entornos de trabajo y aprendizaje interactivos. Estos entornos favorecen la comunicación, colaboración e interacción entre todos los miembros de la comunidad educativa e incluso con otras escuelas (Malpica, 2020), de manera que se pueden compartir experiencias, metodologías, materiales didácticos, etc.” (Pablos G., 2021) y por ende incorpora al estudiante en el proceso educativo de una manera activa.

Dentro de este contexto es primordial mencionar, que los niños adquieren el aprendizaje a través del desarrollo estrategias innovadoras en cualquier área del conocimiento, en la investigación realizado por Rodrigo Tovar Viera en su libro Aprendizaje de lenguas: importancia de la adquisición de vocabulario “Se considera entonces, que la adquisición de léxico y enseñanza de vocabulario es un proceso lento que requiere repetición y reorganización de la información, en el sentido que se debe combinar distintos tipos y situaciones de aprendizaje al momento de ser presentada Por ello, de acuerdo con Nation (2001, p.296): El aprendizaje de una palabra es un proceso acumulativo. No podemos esperar que una palabra se aprenda con un solo encuentro por ello cada encuentro debe ser visto como una pequeña contribución a su aprendizaje. Su aprendizaje ocurre a través de una serie de factores, [...] dichos factores deben incluir proporciones similares de “input” centrado en el significado, es decir, enfocado a la producción y desarrollo de la fluidez” (Tovar V, 2019) por esto se hace necesario captar la

atención y motivación, despertando el interés de los estudiantes y a su vez desarrolla procesos de cognición representativos.

Nacional

Se puede señalar, en la tesis de Bonett, M. y Pedraza de la universidad de Bucaramanga, la cual brinda elementos como “ El diseño e implementación de estrategias pedagógicas mediadas por las diferentes actividades logró favorecer el aprestamiento de la lectoescritura en cada uno de los niños que fue participe de estas, ya que promovió en ellos la motivación y el deseo por iniciar este proceso, así mismo las diferentes actividades utilizadas les brindaron la oportunidad a los estudiantes de comunicarse, expresar sus opiniones y sentimientos”. (Bonnett J. & Pedraza D., 2018) en concordancia, este antecedente realiza un diagnóstico y evidencia la prioridad de implementar estrategias lúdicas, llamativas para atrapar al estudiante y que sea el propio autor de sus procesos, en especial en la temática que se está proponiendo en este proyecto de intervención.

Local

Lo anteriormente expuesto y tal como lo formula Rubis Esther Duran Gutiérrez y sus colaboradoras en su trabajo investigativo Estrategia Pedagógica “aprendo a interpretar textos con las TIC”; “La educación primaria es la etapa que debemos aprovechar para incentivar a los niños el gusto por la lectura, por lo tanto se vio la necesidad de implementar este proyecto apoyado en las herramientas tecnológicas, al identificar las dificultades que tenían los estudiantes del grado quinto para comprender e interpretar textos orales y escritos, la desmotivación a la hora”. (Duran G., Sánchez A., & Vides L., 2015) presentando un factor determinante en la inclusión de nuevos conceptos y la adaptación a la era tecnológica

Por ende, si se pretende fortalecer un conocimiento en ciencias y en el aprendizaje de una segunda lengua, se tomó en cuenta los aportes de la revista realizadas por las autoras descritas en la cita sobre “La necesidad de crear nuevas estrategias no surge de una manera arbitraria, sino es la respuesta que se requiere ante una sociedad dinámica y cambiante, no obstante, en el país ya se ha llevado a cabo acercamientos respecto al tema” (Rodríguez L. & Dolores Guzmán-, 2019) estos referentes bibliográficos sin duda nos ayudarán a comprender y tener una base para la construcción de este proyecto. Tener una adecuada orientación y un diseño óptimo de herramientas pedagógicas lo cual es imperativo para lograr resultados eficaces, partiendo de los niveles iniciales que son fundamentales en el desarrollo de sus competencias para manejar adecuadamente el mundo digital al cual se están enfrentando.

6. Estrategia metodológica aplicada

En el presente proyecto de intervención se llevará a cabo una investigación descriptiva, donde se recurrirá al instrumento encuesta-cuestionario, que permitirá recopilar información si los docentes de los grupos de transición y primero del colegio de la universidad libre sede el bosque, están familiarizados con el entorno de las TIC y los dispositivos tecnológicos para la implementación de herramientas didácticas en el aula, "La investigación descriptiva trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta" (Rodríguez M, 2005). Por lo tanto, es fundamental llevar a cabo esta investigación inicial, que permita contextualizar la disposición de los docentes a abrir camino a este tipo de metodologías en el aula.

Partiendo de lo anterior, el enfoque cuantitativo apoyará esta investigación empleando métodos estadísticos y así extraer una serie de conclusiones, que demuestre la credibilidad y aceptación del proyecto mediante instrumentos como la recolección de información de los recursos digitales que manejan los docentes de los grupos descritos en el párrafo anterior.

En cuanto al alcance de este trabajo es implementar una estrategia de enseñanza para que los docentes de estos niveles enriquezcan sus prácticas pedagógicas en los procesos educativos específicamente al momento de orientar a los niños en la adquisición de vocabulario en una segunda lengua, "estudios descriptivos que han detectado y definido ciertas variables y generalizaciones. En estos casos, la investigación puede iniciarse como descriptiva o correlacional, pues se descubrieron ciertas variables sobre las cuales fundamenta el estudio. Asimismo, es posible agregar variables para medir" (Hernández S., 2018).

El aporte metodológico que va a servir en este proyecto de investigación consiste en la recolección de información mediante la elaboración de instrumentos con la técnica de una encuesta dirigida a los profesores del colegio de la universidad Libre de los grados transición y primero, con el objetivo de conocer las dificultades que tienen al no encontrar los recursos didácticos en la asignatura de science.

6.1 Población y contexto:

En este caso, “Se determina los estratos que conforman la población blanco para seleccionar y extraer de ellos la muestra (se define como estrato a los subgrupos de unidades de análisis que difieren en las características que van a ser analizadas)” (Otzel & Manterola, 2017)

El colegio de la Universidad libre cuenta con dos grupos de transición conformados por 40 estudiantes, dos grupos de primero de 50 estudiantes y 4 docentes que imparten la asignatura de Science. La aplicación del instrumento se realizará con una muestra de 2 docentes, 20 estudiantes de grado de transición A y 25 estudiantes grado de primero A, La institución se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá en la sede del bosque popular. El objeto de estudio oscila entre los 5 y 7 años de edad de estrato socioeconómico 4 y 5, los cuales cuentan con las herramientas base para llevar a cabo las actividades digitales que se presenta en este proyecto.

| Población y Muestra | | |
|------------------------------|-----------|---------|
| GRUPOS | POBLACIÓN | MUESTRA |
| Docentes | 4 | 2 |
| Estudiantes grado transición | 40 | 20 |
| Estudiantes grado primero | 50 | 25 |
| Total | 104 | 47 |

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Para llevar a cabo el proyecto de intervención se tendrá en cuenta tres fases las cuales se describen a continuación.

| | |
|-----------------|--|
| Fase 1; CREAR | Se centra en la elaboración del instrumento de medida, con la técnica de encuesta que permitan recolectar información con base a las necesidades, objetivos y temáticas de los docentes, que a su vez genere un resultado para la creación de las actividades propias a aplicar en la población antes descrita. |
| Fase 2; INDAGAR | Teniendo en cuenta los resultados de la fase anterior y el tipo de estudio a realizar, se procede al diseño y creación de la estrategia pedagógica “cuentos interactivos para la enseñanza de vocabulario básico en science” para esto se toman las variables arrojadas en la primera fase tales como edad, sexo, recursos y necesidades explícitas de los |

| | |
|-----------------|---|
| | docentes de science y la población a la que se quiere impactar. |
| Fase 3; DISEÑAR | Esta última fase busca implementar la estrategia pedagógica teniendo en cuenta las necesidades planteadas en la etapa 1 ya expuestas. Se analiza y se interpretan los datos recordando el contexto de donde se obtienen. Se valida la pregunta de investigación y las acciones realizadas para darle respuesta significativa a ésta. |

6.3 Técnicas o instrumentos:

El instrumento principal para la recolección de datos que se utilizará son los cuestionarios para los estudiantes y docentes que orientan los niveles de transición y primero quienes serán la muestra para validar los resultados. Según Ávila (2020) el método encuesta permite la indagación en un conjunto de sujetos que permite conocer sus opiniones, mediante cuestionarios y test, para dar posibles soluciones al problema investigado.

6.3.1 Encuesta- escala Likert

“Las escalas de valor y de estimación tipo Likert son aquellas que se utilizan para determinar la percepción de alguna variable cualitativa que por su naturaleza denota algún orden (Lee y Joo, 2019). Ha sido ampliamente utilizada en estudios sociales donde se recogen las percepciones no cuantitativas sobre algún tópico en específico.” (Martínez y Yesaved, 2018) (Canto & Bautista, 2020)

Se crearon dos de éstas, con el fin de conocer la perspectiva de la muestra seleccionada, donde se llevó a cabo una actividad de vocabulario en science “Joints and parts of body” empleando un cuento interactivo con videos y juego.

CUESTIONARIO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: _____
 Edad: _____ Fecha: _____ Curso: _____

Marca con una X la sensación que te causa cada aspecto:

| ¿Te fue fácil entender la clase? | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| ¿Te gusta participar en actividades y juegos? | | | | | |
| ¿Te pareció interesante la clase? | | | | | |
| ¿Te gustaría que las clases fueran más de esta manera? | | | | | |
| ¿Califica cómo te parece que se da la clase de ciencias? | | | | | |

CUESTIONARIO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE - DOCENTES

Nombres y apellidos: _____
 Edad: _____ Fecha: _____ Curso: _____

Marca con una X la respuesta con la que se identifique:

| | SIEMPRE | ALGUNAS VECES | RARA VEZ | NUNCA |
|---|---------|---------------|----------|-------|
| ¿La institución académica cuenta con dispositivos tecnológicos para las aulas? | | | | |
| ¿Recibe capacitación sobre las TIC's? | | | | |
| ¿La institución cuenta con la opción de enlaces virtuales con los estudiantes? | | | | |
| ¿Se realizan actividades diferentes a las clases en el aula en el momento de realizar explicaciones de temas de ciencias? | | | | |
| ¿Conoce las plataformas de ambientes virtuales para la educación? | | | | |

Menciones cuales plataformas de ambientes virtuales conoce:

Figura 1. cuestionario.

Fuente: Autor Heidy Vaca- Lorena Olaya, 2019.

6.3.2 Test

“Es una prueba estandarizada que sirve para registrar o provocar en un sujeto un comportamiento observable a partir del cual se pueden prever conductas futuras, capacidades y disposiciones de comportamientos relativamente permanentes” (Useche et al. 2019)

Se ve la necesidad de crear y aplicar este instrumento para medir la efectividad del producto, si está cumpliendo con los objetivos de la propuesta de intervención, donde se realizará un análisis del uso del producto teniendo en cuenta las sugerencias por parte de los docentes en la implementación de éste.

6.3.3 Registro General- Diario de campo

El Diario de Campo es uno de los instrumentos que nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser útil al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” Martínez, (2007).

| | | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Presentación de informes de investigación. | | | | | | | | X | X |
| 7 | Redacción de manuscrito. | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 8 | Presentación de artículo revista indexada. | | | | | | | | | |

6.5 Línea de investigación institucional

Evaluación, aprendizaje y docencia, Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los docentes fueron cuestionados en su conocimiento de plataformas de ambientes virtuales, y los niños por su parte, se les preguntó sobre su percepción de las clases. A continuación, se presenta un análisis de los resultados de la aplicación de las encuestas.

Con la limitante de la participación y el escepticismo de los docentes, se logró tener un acercamiento para poder tener un panorama para el desarrollo del presente proyecto.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Tabla 1. Encuestas aplicadas a los docentes.

| ITEMS | SIEMPRE | ALGUNAS VECES | RARA VEZ | NUNCA | TOTAL |
|---|---------|---------------|----------|-------|-------|
| ¿La institución académica cuenta con dispositivos tecnológicos para las aulas? | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| ¿Recibe capacitación sobre las TIC's? | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 |
| ¿La institución cuenta con la opción de enlaces virtuales con los estudiantes? | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |
| ¿Se realizan actividades diferentes a las clases en el aula en el momento de realizar explicaciones de temas de ciencias? | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 |
| ¿Conoce las plataformas de ambientes virtuales para la educación? | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 |

Fuente: Heidi Vaca – Lorena Olaya

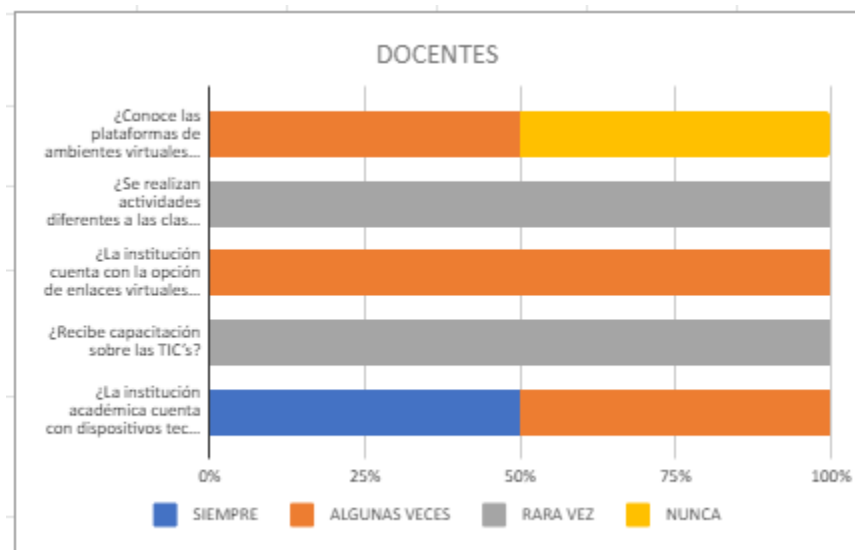


Figura 1. Gráfica docente.

Fuente: Vaca Heidi – Olaya Lorena, 2022.






Lo anterior refleja lo que se ha expuesto al inicio del documento, donde los docentes no conocen a cabalidad los recursos tecnológicos que podrían usar en la implementación de sus clases pues el 100% de los encuestados solo un docente admitió que algunas veces hacen uso de una plataforma de ambientes virtuales para la educación; además, se habló sobre el termino b-learning y manifestaron que era la primera vez que escuchaban al respecto.

Es de resaltar que los docentes encuestados afirman que algunas veces reciben o se capacitan respecto al manejo de las TIC. Esto refleja la respuesta del ítem, donde se preguntaba si realizaban actividades diferentes a las clases en el aula en el momento de realizar explicaciones de temas de ciencias, pues los docentes encuestados admitieron que no realizaban alguna dinámica diferente a la clase magistral, para la explicación de los temas que orientan al grupo.

Así mismo, fue posible corroborar la accesibilidad a la conectividad que se tiene por parte de las instituciones sondeadas, la institución no cuenta con los recursos en algunos salones. Lo anterior es un gran acercamiento, que permite exteriorizar las necesidades y los puntos a fortalecer por parte de los docentes y obviamente de las instituciones en donde laboran.

De otra parte, la acogida de los niños de grados transición y primero fue muy emotiva, y fueron muy receptivos a la información brindada. Se trabajo el tema de “Joints and parts of body”, cuyo propósito fue realizar la socialización del tema una vez visto el video, y posteriormente se realizaron actividades lúdicas del tema. Se pretendía observar la acogida por parte de los estudiantes, para lo cual se distribuyó la encuesta a los niños y los resultados fueron bastante dicentes para el propósito de este trabajo. A continuación, se relacionarán las gráficas de los resultados obtenidos en grado transición y primero:

Tabla 2. Encuestas aplicadas a los estudiantes de transición

| ITEMS |  1 |  2 |  3 |  4 |  5 | TOTAL |
|--|---|---|---|--|---|-------|
| ¿Te fue fácil entender la clase? | 18 | 2 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| ¿Te gusta participar en actividades y juegos? | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| ¿Te pareció interesante la clase? | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| ¿Te gustaría que las clases fueran más de esta manera? | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| ¿Califica cómo te parece que se da la clase de ciencias? | 0 | 15 | 0 | 5 | 0 | 20 |

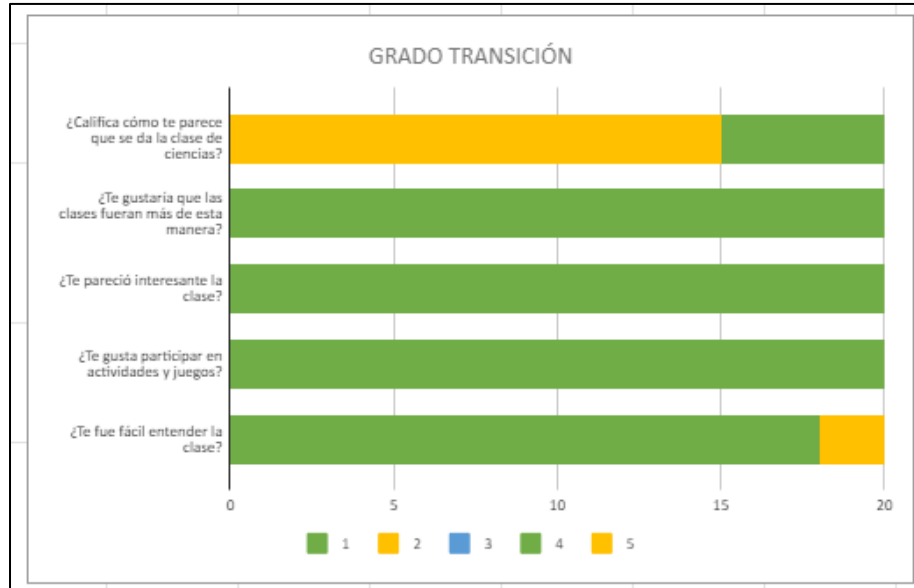







Figura 2. Gráfica Transición.

Fuente: Vaca Heidi – Olaya Lorena, 2022.

Al evaluar cómo perciben los estudiantes la manera del cómo se imparten las clases de ciencias, los resultados obtenidos en este grado escolar evidencian que los niños se sienten algo afligidos con un valor de 95% y completamente insatisfechos con el 5% de los encuestados. Por otro lado, el 88% de ellos manifestaron que fue comprensible la clase y el 100% de ellos manifestaron sentirse a gusto con este tipo de lúdicas y que les gustaría que sus clases fueran más de esta manera.

Tabla 3. Encuestas aplicadas a los estudiantes de primero

| ITEMS |  1 |  2 |  3 |  4 |  5 | TOTAL |
|--|---|---|---|---|---|-------|
| ¿Te fue fácil entender la clase? | 20 | 5 | 0 | 0 | 0 | 25 |
| ¿Te gusta participar en actividades y juegos? | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 |
| ¿Te pareció interesante la clase? | 18 | 7 | 0 | 0 | 0 | 25 |
| ¿Te gustaría que las clases fueran más de esta manera? | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 |
| ¿Califica cómo te parece que se da la clase de ciencias? | 0 | 19 | 6 | 0 | 0 | 25 |

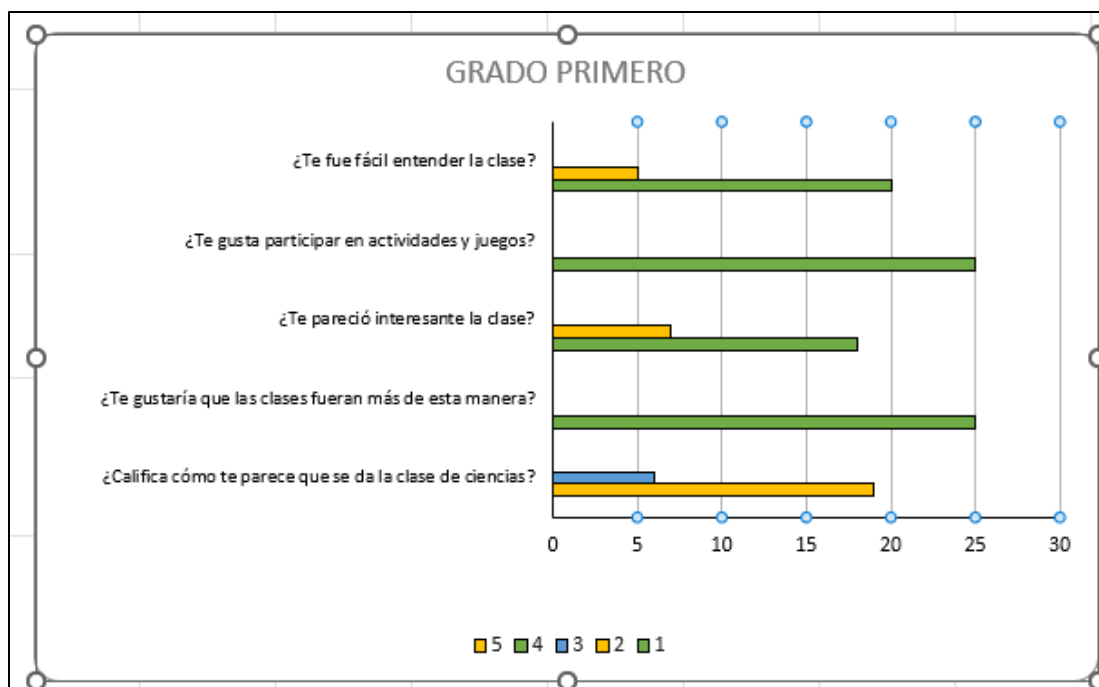


Figura 3. Gráfica Primero.

Fuente: Vaca Heidi – Olaya Lorena, 2022.

Se continua con la tendencia del grado de transición, donde los niños de grado primero se sienten cómodos con clases didácticas en un 100%, mientras que el 18% está muy poco satisfecho y el 7% completamente insatisfechos del cómo se da la clase de ciencias.

OTROS RECURSOS: el video empleado para el trabajo de campo con los grados transición y primero fue desarrollado con el fin de trabajar “Joints and parts of body” el manejo de vocabulario básico en inglés.



Este recurso se puede encontrar en el siguiente link:

<https://www.storyjumper.com/book/read/126596112/La-magia-en-el-cuerpo-de-Pinocho>

8. Conclusiones y recomendaciones

En este proyecto de intervención se evidenciaron dos aspectos muy importantes para resaltar, por un lado, se estableció la importancia de los instrumentos de medición y observación que, sin duda alguna, permite dar cuenta de la alfabetización tecnológica de los docentes y estudiantes; por otro lado, se demuestra que la didáctica es fundamental en el desarrollo de la clase de Science haciendo uso de la lengua extranjera.

La primera conclusión que se obtuvo por medio de la encuesta, evidencia en algunos docentes que no emplean los recursos digitales en las clases por falta de conocimiento en el manejo de estos, uno de los objetivos que se plantea es, indagar el proceso de vocabulario técnico básico en la asignatura de Science de la población seleccionada. Al respecto Soler (2011) manifiesta que las tecnologías de la información permiten modificar ciertas conductas educativas para que los ambientes escolares aumenten el beneficio académico. Con esto se denota la importancia de integrar los recursos digitales en el aula.

Analizando los resultados arrojados, se confirma la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en vocabulario básico en science debido a los pocos recursos y material didáctico para esta asignatura, por tal motivo la segunda conclusión nos lleva a diseñar la estrategia pedagógica a través de cuentos y actividades interactivas que coadyuvan tanto a docentes como a estudiantes logrando fomentar una educación de calidad.

Uno de los instrumentos digitales, aplicado en el aula de clase, dio cuenta de la efectividad de la herramienta pedagógica llevando al infante a una participación dinámica, constante y significativa y al mismo tiempo facilitando la tarea del docente.

A modo de cierre, no se debe limitar a la clase cotidiana catedrática, sino se debe estar a la vanguardia de la dinámica de la sociedad y buscar fortalecer los conceptos de la malla curricular con ambientes de aprendizaje que brinde una mayor alternativa a la enseñanza.

Pero no hay que desconocer, que esta tecnología requiere de supervisión y por lo tanto las formaciones de los maestros también deben encaminarse a las buenas prácticas de navegación en las redes, no es desarrollar contenidos multimedia sin propósito, sino que respondan a una planeación y encaminen al estudiante a despertar su curiosidad y su espíritu investigativo.

9. Referencias bibliográficas

- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (30 de Septiembre de 2020). La entrevista y la encuesta:¿ métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@ lia: didáctica y educación*, 77. Recuperado el 01 de julio de 2022
- Bonnett J., M., & Pedraza D., J. (mayo de 2018). *Estrategias Pedagógicas Basadas en Cuentos Interactivos para Desarrollar la Lectoescritura en niños preescolares de 3 a 5 años del colegio Newport School (Floridablanca, Colombia)*. (U. A. UNAB, Ed.) Recuperado el 2022 de marzo de 20, de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/848/2018_Tesis_Mayra_Alejandra_Bonett_Jaimes.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Canto, A., & Bautista, J. (2020). Escala de Likert: Una alternativa para elaborar e interpretar un instrumento de percepción social . *Revista de alta tecnología y sociedad.*, 12(1), 38. doi:1940-2171
- Chisag et al. (22 de Abril de 2017). *unirioja-boletín virtual*. (Unirioja, Ed.) Recuperado el 20 de marzo de 2022, de UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA.: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119349.pdf>
- Duran G., R., Sánchez A., S., & Vides L., S. (Marzo de 2015). *Academicus Repositorio*. (U. F. Libertadores, Ed.) Recuperado el 19 de marzo de 2022, de Estrategia Pedagógica “aprendo a interpretar textos con las Tic” en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Departamental José de la Paz Vanegas Ortiz: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/617/DuranGutierrezRubisEsther.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- García M., T. (s.f.). *EL CUESTIONARIO COMO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN/EVALUACIÓN*. Obtenido de Etapas del Proceso Investigador: INSTRUMENTACIÓN.: http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- Hernández S., R. (2018). Recuperado el 30 de Junio de 2022
- Macias-Figueroa,, F., & García, M. (21 de marzo de 2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. (Unirioja, Ed.) *Polo del Conocimiento*, 6 (3), 966. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926965.pdf>
- Martinez, L. (16 de Abril de 2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Perfiles Libertadores*, 4, 73 - 80. Recuperado el 29 de 10 de 2022
- Mejía , M., & Villacrés, A. (2021). *El método Montessori en el desarrollo del idioma inglés como lengua extranjera*. Quito. Recuperado el 29 de 10 de 2022, de El método Montessori en el desarrollo del idioma inglés: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24649>

- Mendoza V, & Ramírez F, J. M. (2020). Aprendiendo metodología de la investigación. En E. G. Compás, *Compás grupo de capacitación e investigación pedagógica*. (Primera Edición ed., pág. 32). Guayaquil, Ecuador: Grupo compás. doi:978-9942-33-297-4
- Otzel, T., & Manterola, C. (Marzo de 2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1 Temuco), 228. doi:0717-9502
- Pablos G., C. (junio de 2021). *EL USO DE LOS CUENTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LAS TIC*. (U. d. Salamanca, Ed.) Recuperado el 2022 de marzo de 20, de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/147046/2021_TFG_Infantil_El%20uso%20de%20los%20cuentos%20en%20Educaci%C3%B3n%20Infantil%20a%20trav%C3%A9s%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=6
- Rodríguez L., M., & Dolores Guzmán-, M. D. (2019). El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. *competencia mediática y digital*, 272. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de https://bb4dba4f-ce78-42ca-a171-3fe700002d69.filesusr.com/ugd/438ae9_b923d45a452b43829adcd5db53ef0e29.pdf
- Rodriguez M, E. (2005). *google academico*, 2005. Recuperado el 30 de JUNIO de 2022, de <https://books.google.com.co/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA25&dq=metodologia+descriptiva+de+la+investigacion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjNzuOIkdb4AhUXZjABHRKoDZwQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=metodologia%20descriptiva%20de%20la%20investigacion&f=false>
- Tovar V, R. (23 de enero de 2019). *researchgate.net*. (E. A. Española, Ed.) Recuperado el 30 de Marzo de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/330565884_Aprendizaje_de_lenguas_Importancia_de_la_adquisicion_de_vocabulario
- Useche , e. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos* (Primera Edición ed.). Editorial Gente Nueva. doi: 978-956-6037-04-0