

**OVA como recurso digital para fortalecer habilidades comprensivas en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de grado tercero de primaria del colegio de la Policía Nacional Nuestra Señora de Fátima Bogotá**

**Leidy Johanna Sarta Pérez**

Licenciada en Lengua Castellana, Inglés y Francés.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el aprendizaje en red

Director

Luz Marina Cuervo Gamboa

Magister en TIC de la educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el aprendizaje en red.

Bogotá D.C., septiembre de 2021

## **Resumen**

La formación en una segunda lengua como es el aprendizaje del idioma inglés se convierte en una meta importante para el proyecto educativo común de los colegios de la Policía Nacional, por tanto para lograr dicho propósito y contribuyendo a la formación de estudiantes capaces de desenvolverse y utilizar adecuadamente el idioma dentro de su contexto cercano, se propone la utilización de un OVA como recurso digital que permita fortalecer habilidades comprensivas de estudiantes de grado tercero de primaria involucrándolos en actividades que le permitan de forma divertida y atractiva incorporar nuevas palabras y comprender situaciones de su entorno captando su atención, atendiendo a sus gustos e intereses y a su vez se brinde un espacio de aprendizaje que le permita adquirir el vocabulario que necesita para mejorar sus habilidades durante su año escolar.

**Palabras Clave:** Aprendizaje del inglés; Objeto Virtual de Aprendizaje, Habilidades comprensivas

## **Abstract**

Training in a second language, such as learning the English language, becomes an important goal for the common educational project of the National Police schools, therefore to achieve this purpose and contributing to the training of students capable of functioning and using properly the language within its close context, the use of an OVA is proposed as a digital resource that allows strengthening comprehension skills; Therefore, it is essential to involve students in activities that allow them in a fun and attractive way to incorporate new words and understand situations in their environment, capturing their attention according to their likes and interests and in turn provide a learning space that allows them acquire the vocabulary you need to improve your skills during your school year.

**Keywords:** Learning English; Virtual Learning Object; Comprehensive skills.

## Tabla de contenido

Pág.

1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema .....	5
1.3 Objetivos .....	6
1.3.1 Objetivo general .....	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación .....	6
2. Marco referencial .....	8
2.1 Antecedentes investigativos.....	8
2.2 Marco teórico .....	10
3. Diseño de la investigación.....	15
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	15
3.2 Línea de investigación institucional.....	15
3.3 Población y muestra .....	15
3.4 Instrumentos de investigación.....	16
4. Estrategia de intervención .....	20
5. Conclusiones y recomendaciones.....	32
Referencias .....	33
Anexos .....	34

# 1. Problema

## 1.1 Planteamiento del problema

Los colegios de la Policía Nacional incorporan dentro de sus currículos y en el plan de estudios la formación en un idioma extranjero como lo es el Inglés para que desarrollen capacidades en la adquisición de una segunda lengua, sin embargo en los resultados de las pruebas institucionales de grado tercero de primaria del colegio Nuestra Señora de Fátima, ubicado en el barrio Venecia de la ciudad de Bogotá, se evidencian dificultades en el uso del vocabulario y comprensión de textos o frases; por tanto se requiere que los estudiantes adquieran estas herramientas básicas para posteriormente utilizarlas en la creación de frases que sirvan para que interactúe y logre comunicar sus ideas de forma asertiva, ya que se evidencia que en los cursos superiores les hace falta el dominio de este que debió aprenderse en esta etapa inicial de la primaria; pese a que durante los últimos años la intensidad horaria académica subió de 4 a 5 horas semanales y cada periodo académico se realizan actividades y/o proyectos que dejan ver la evolución en este proceso aún no se evidencian los resultados esperados.

Lo esperado es que el estudiante este en la capacidad de comprender y utilizar el idioma Inglés para expresarse de forma correcta, mejorando su comprensión y pronunciación, teniendo en cuenta los lineamientos y estándares establecidos por el MEN para el grado y bajo el Marco Común Europeo de Referencia creando distintas formas de acercarse al conocimiento aludiendo a que existen personas más hábiles y se les facilita más unas cosas que otras así como también cada quien se desempeña de manera distinta en las situaciones de la vida, Gardner, H (1983).

## 1.2 Formulación del problema

¿De qué manera la creación de un OVA puede mejorar las habilidades comprensivas en inglés de estudiantes que cursan grado tercero de primaria en el colegio Nuestra señora de Fátima Bogotá de la Policía Nacional?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Crear un OVA como herramienta digital para potencializar habilidades comprensivas del inglés en niños de grado tercero de primaria del colegio Nuestra Señora de Fátima Bogotá.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Establecer el nivel de conocimiento del idioma inglés teniendo en cuenta el grado escolar

Integrar recursos educativos abiertos que fortalecen el proceso de aprendizaje del inglés

## **1.4 Justificación**

El espacio escolar es una experiencia fundamental encaminada al desarrollo físico, cognitivo social de los estudiantes y es allí donde se realizan avances significativos en el pensamiento y en el aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés, se hace indispensable encontrar las herramientas tecnológicas adecuadas que desarrollen y aporten positivamente al proceso académico de los estudiantes de grado tercero del colegio Nuestra Señora de Fátima.

Así mismo, crear recursos digitales que permitan potencializar sus habilidades y rendimiento en la adquisición de una segunda lengua estimulándolos desde las áreas de su interés y capacidad para que durante los distintos grados obtenga las herramientas necesarias mejorando las habilidades comunicativas.

Gardner, H (1983) con su teoría según la cual la inteligencia es un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes traducidas en habilidades concretas para la vida, actividades que pueden resultar más fáciles para unos que para otros, ninguna más importante que la otra y teniendo en cuenta que todos los seres humanos las tenemos y con la diferencia que en cada quien están desarrolladas de manera distintas formas, explicaría porque claramente hay niños que les agrada más estar solos que otros, unos que prefieren estar más en movimiento que otros, y así en distintas situaciones educativas; por tanto el docente debe prestar atención a estas maneras de pensar y de acercarse al mundo, todas son muy valiosas en la adquisición del aprendizaje y darle la importancia a todas estas actividades ya que el realizarlas el estudiante consigue afianzarse a sí mismo, descubrirse,

conocerse, encontrar que se le facilita o dificulta, respetando gustos y habilidades.

Promover en el estudiante el juego y la participación en construir, observar, leer, cantar, bailar, crear y experimentar teniendo acceso a diferentes actividades que le permitan involucrarse en sus gustos e intereses y contribuyan a la construcción de su conocimiento y a la correcta utilización de su tiempo en pro de su aprendizaje.

## **2. Marco referencial**

### **2.1 Antecedentes investigativos**

A continuación, se presentan los antecedentes investigativos que enmarcaron la presente propuesta de intervención que se relacionan con la temática abordada en el documento.

#### **2.1.1 Antecedente Internacional**

Según la relevancia de la propuesta determinada “Aprendizaje a través de las TIC para la Enseñanza del Inglés” (Quiñones, 2020) dado en Argentina y que tuvo como objetivo el diseñar un ambiente virtual mediatizado por el uso de la tecnología para el aprendizaje de lenguas extranjeras en los alumnos del segundo trayecto del F.O.L.I. en la Unidad Educativa Maryland durante el período lectivo 2021, es claro que estamos envueltos en la interconectividad y el uso de la tecnología se hace necesario para estar a la vanguardia en cuanto a los avances que surgen en la sociedad, es así como se destaca la importancia de fortalecer las destrezas y habilidades en los docentes para que una vez sean ellos quienes tengan dominio puedan contribuir con sus estudiantes en un aprendizaje más significativo y que este mediado por las TIC y de lugar a la creación de espacios híbridos como lo denomina Flynn y Flynn una combinación ideal entre actividades presenciales y no presenciales para desarrollar la lengua inglesa.

De esta manera la propuesta nos refleja la importancia del diseño e implementación de una plataforma virtual para apoyar de manera efectiva el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés como lengua extranjera sobre la base del aprendizaje combinado que daría como resultado que el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes mejoren y se vean favorecido al utilizar un modelo de aprendizaje combinado en el que el acompañamiento del docente es fundamental para reforzar los procesos.

#### **2.1.2 Antecedente Nacional**

En el diálogo titulado “Estudio Sobre el Uso de Recursos Digitales Educativos para el Desarrollo de la Competencia Pragmática en inglés” (Morales Doria, 2019) dado en Colombia y cuyo objetivo se



centró en medir la incidencia de una estrategia de aprendizaje basada en el uso de tecnologías educativas en la competencia pragmática en inglés, a través de un estudio cuantitativo con un diseño experimental, que intervino una muestra de estudiantes de grado 10° de una institución rural en la ciudad de Montería, Colombia refiere la importancia de estimular y fortalecer la competencia pragmática ya que se encuentran con resultados no muy satisfactorios que demuestran bajos niveles de dominio.

Es así como el eje central del proyecto se centra entonces apunta a determinar la incidencia de una estrategia de aprendizaje basada en el uso de recursos digitales en el desempeño de la competencia pragmática en inglés de los estudiantes de grado 10° de una institución educativa rural del municipio de Montería, Colombia; para ello fue necesario diseñar e implementar una estrategia de enseñanza y evaluación basada en los criterios del MEN y del MCER haciendo uso de la tecnología y su incidencia en el desempeño de la competencia pragmática en inglés de los estudiantes del grupo experimental dando como resultado el mejoramiento en la misma gracias a la implementación de una estrategia de enseñanza basada en el uso sistemático y orientado de recursos digitales y audiovisuales.

### **2.1.3 Antecedentes biblioteca FULL Los libertadores**

En el proyecto de intervención titulado “Objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de grado sexto” ( Santiago, 2020) dado en Colombia, se busca como objetivo el fortalecer la plataforma institucional de aprendizaje con ejercicios que apunten al desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma extranjero – inglés, para un grupo de estudiantes de grado sexto, es así como se hace énfasis en el fortalecimiento del campo comunicativo para la construcción y manejo del conocimiento enmarcado por las líneas del constructivismo y que tiene como propósito el dominio de tiempos gramaticales que le permitan al estudiante usarlos en entornos o situaciones cotidianas, mediante el uso de recursos digitales presentes y accesibles en la web.

## **2.2 Marco teórico**

Buscando afianzar y fortalecer los procesos de adquisición de una segunda lengua para nuestro caso el idioma Inglés, se presenta una propuesta educativa que contribuye al mejoramiento de las habilidades comprensivas propias de su edad y su etapa escolar por medio de la utilización de OVA que permita que desarrollen capacidades y competencias que les ayuden a desenvolverse en el mundo actual, que afiance su autonomía, que se haga responsable de su propio proceso e involucre las tecnologías en este camino de aprendizaje

### **2.2.1 Objeto Virtual de aprendizaje**

Para (Feria-Marrugo, 2016) en el artículo denominado “Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés el OVA se define como una unidad de contenido o temática, un material digital para fines específicos de aprendizaje con objetivos, actividades y evaluación. Wiley (2000) caracteriza a los OVA como “cualquier recurso digital que pueda ser reusado como soporte para el aprendizaje”

De esta manera los OVA son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, los cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas. En otro concepto, los Objetos de aprendizaje, son Entidades digitalizadas encaminadas a lograr el aprendizaje de una competencia, que se configuran didácticamente con objetivos, metodología, contenidos, evaluación, con recursos abiertos .

Un OVA puede ser creado en diversos formatos y dentro de las características básicas que deben tener los Objetos Virtuales de Aprendizaje, se tienen las siguientes: Fiables: Información confiable, verdadera y oportuna según la temática, respetando los derechos de autor. Interactivos: Responden a diferentes demandas por parte del usuario de forma bidireccional en muchos casos, donde más de un camino es posible para el aprendizaje o utilización de la información.

Para (Castillo Cortés, 2009) Un Objeto de Aprendizaje es un contenido informativo organizado con una intencionalidad formativa y está diseñado para ser usado específicamente en educación virtual o en distintos entornos virtuales de aprendizaje, demostrando que es importante para empezar

a crear nuevos conceptos pedagógicos entendiendo que son y para que sirven estos recursos dentro de las clases, lo que originaría nuevas y llamativas formas de acceder al conocimiento permitiendo también la autonomía por parte del estudiante viéndose más comprometido con su propio proceso y formación.

### **2.2.2 Diseño instruccional**

El diseño instruccional se puede definir como un proceso pedagógico para armar y componer de forma estratégica, planificada y estructurada, los diferentes elementos de un curso en línea, tales como temas, contenidos, actividades, recursos de apoyo y evaluaciones. Esto permite hacer más amigable el aprendizaje en los estudiantes, y hacer el seguimiento necesario para alcanzar los objetivos propuestos (Tarazona Suárez, 2012), de esta manera se lograría que el estudiante desarrolle la capacidad de comprender textos y expresar correctamente mensajes comprendiendo los elementos constitutivos de la lengua que es la finalidad de la propuesta de intervención.

Aprender a aprender implicaría un esfuerzo y una gran reflexión sobre las propias experiencias de aprendizaje que pueden ser llevadas a cabo con éxito con la orientación y guía del maestro y con la correcta utilización de recursos digitales que den paso a una actividad educativa novedosa y de calidad.

En el artículo denominado “Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje” (Agudelo, 2009) se menciona que el diseño instruccional es el proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos, dicho esto un modelo de diseño instruccional se fundamenta en las teorías del aprendizaje y va desde la definición de lo que el profesor quiere que el estudiante aprenda –los objetivos de aprendizaje– hasta la evaluación formativa del proceso. En un sentido más amplio, el diseño instruccional permite

detallar las actividades del proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas.

Es claro que la perspectiva de la enseñanza ya no se centra en la trasmisión de conocimientos sino que se le da un fuerte énfasis al aprendizaje , a la forma como se aprende y como lo aprende, reconociendo la capacidad que tienen los sujetos para acercarse a este y aprovechando la gran diversidad de herramientas que nos brinda la tecnología.

Utilizar un modelo de diseño instruccional facilita la elaboración del material por parte de los involucrados en la producción, también facilita la gestión del proceso a los profesores y la ejecución del mismo a los estudiantes, de allí la importancia de que dicho modelo esté adecuado a las necesidades de la institución y en especial a las necesidades de los estudiantes, lo que asegura la calidad del aprendizaje (Agudelo, 2009).

Dicho lo anterior las fases que se tuvieron en cuenta para el desarrollo del OVA de la presente propuesta de intervención fueron:

**Análisis:** Basados en los bajos resultados académicos obtenidos por los estudiantes de grado tercero de primaria en las pruebas estatales e institucionales se propone la creación de una herramienta que contribuya a fortalecer y mejorar los procesos de adquisición del idioma inglés atendiendo y haciendo especial énfasis en sus gustos e intereses teniendo en cuenta su edad y su contexto escolar, por esta razón se toman temáticas propias del currículo institucional para ser incluidas dentro del OVA y que den cuenta al final de la efectividad de la estrategia.

**Diseño:** Una vez establecidos las temáticas a trabajar se determinan que tipo de actividades y de recursos van a ir incluidos dentro del OVA de modo que sean divertidos y atractivos para los estudiantes, buscando actividades incluidas en páginas web interactivas de fácil acceso y manejo para el estudiante teniendo en cuenta el nivel escolar y la forma como acceden a este tipo de herramientas digitales.

**Desarrollo:** Como se había mencionado el planteamiento de cada actividad esta dado por las temáticas curriculares establecidas y en las cuales se requiere reforzar, se utiliza un lenguaje claro y

sencillo para que resulte muy fácil la manipulación del OVA especificando en cada ítem la dinámica a trabajar en cada apartado.

**Implementación:** Se establece la ruta a seguir dentro del OVA, la identificación de cada paso incluido dentro del mismo para llevar a cabo con éxito las actividades allí contenidas.

**Evaluación:** Dentro de la realización de cada una de las actividades se puedan observar los resultados en cuanto al apropiamiento del tema en general, al manejo del recurso, y a la efectividad del mismo en el mejoramiento de habilidades reflejadas en el dominio del idioma aplicado a la resolución de actividades.

### 2.2.3 Aprendizaje del inglés

De acuerdo con (Beltrán, 2017) en “ El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera” el aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida.

El dominio de una segunda lengua considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua como agentes sociales, es decir, toma en cuenta su diario vivir, el contexto en el que se desenvuelve el estudiante , cada actividad, cada situación que este individuo debe pasar o afrontar, hace que deba poner en práctica el idioma, es decir que en cada momento estará tratando de resolver tareas con la finalidad primordial, todo ello dará como resultado la interacción del aprendiz con el idioma, principalmente haciendo uso de este idioma con fines comunicativos, que es la meta final que cada estudiante del idioma Inglés alcance al finalizar su proceso de aprendizaje.

Dichos referentes toman en cuenta la construcción del conocimiento a partir de la inmediatez y de la necesidad de comunicarse y expresarse de forma clara y correcta, además de construir redes de aprendizaje apoyadas en la virtualidad que permitan fortalecer los procesos educativos y que incluyan las tecnologías de la información y la comunicación, de esta manera se impulsa a nuevas

experiencias y a su vez el trabajo autónomo, responsable y comprometido que es garante del desarrollo y el alcance de los objetivos propuestos al involucrarse con la adquisición de otra lengua.

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El enfoque que se utilizará será cualitativo lo que permitirá establecer motivaciones y dificultades en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, a partir de resultados obtenidos en ejercicios prácticos realizados en el aula de clase.

El tipo de investigación que se tendrá en cuenta para el mejoramiento y refuerzo de las debilidades será el de investigación-acción ya que nos permite realizar el acercamiento a un problema específico a ser resuelto mediante una acción, en este caso la creación de un OVA

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia” menciona una parte importante en su proyecto y es el de la evaluación permanente que se adhiere perfectamente a la propuesta ,ya que dentro de la creación del recurso se evidencian diferentes y variados ejercicios prácticos que acercan al estudiante al conocimiento , manejo de vocabulario y expresiones del idioma en Inglés , siguiendo el currículo institucional, lineamientos y estándares establecidos por el MEN para el grado y bajo el Marco Común Europeo de Referencia acordes a su grado y edad.

Así mismo desde el grupo de investigación “la razón pedagógica” se recibe un gran aporte en cuanto al segundo eje de sus intereses respecto al quehacer docente, determinando dificultades presentadas en los estudiantes de grado tercero de primaria del colegio de la Policía Nacional en Bogotá dentro del contexto escolar, enfocados a la línea de evaluación educacional que da lugar al planteamiento de acciones de mejora frente a unos resultados obtenidos a partir de ejercicios y evaluaciones realizadas a cada educando.

### **3.3 Población y muestra**

El colegio Nuestra Señora de Fátima Bogotá, se encuentra ubicado en la localidad sexta (Tunjuelito), un contexto de estrato 3, los estudiantes usuarios entre niños y niñas en edades de 8 a 10 años, son hijos o familia extensa de uniformados o pensionados pertenecientes a la Policía Nacional de Colombia, pertenecen a estratos dos y tres ubicados en los barrios circunvecinos como son: Venecia, Fátima, Muzú, Alquería, Boíta, Madelena, Villa Mayor, Villa del Río, Isla del Sol, Tunjuelito, Tunal, Galán, Kennedy, Carmen, Santa Rita, Bosa, Timiza, Coruña, entre otros.

Se cuenta con 3 grupos de grado tercero cada uno con un total de 29 estudiantes por salón, distribuidos en 3A, 3B Y 3C; en el grado de tercero A un estudiante cuenta con diagnóstico de rendimiento cognitivo normal bajo, trastorno de atención y su hermano gemelo con discapacidad intelectual leve (DI cognitivo); en el grado tercero B un estudiante con TDAH trastorno por déficit de atención e hiperactividad con predominio de atención, con discapacidad, intelectual leve (DI cognitivo) ,otro con TDAH trastorno por déficit de atención e hiperactividad con predominio de atención y otro de población afrodescendiente; finalmente en grado tercero C un estudiante con TDAH trastorno por déficit de atención e hiperactividad con predominio de atención. Teniendo en cuenta los estándares de inglés, los DBA y el currículo institucional los estudiantes de este grado deben manejar vocabulario básico y expresiones sencillas acordes al nivel escolar.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

El primer instrumento se crea con el fin de diagnosticar el nivel de conocimiento en la adquisición del idioma Inglés a los estudiantes de grado tercero de primaria, la necesidad surge con el fin establecer estrategias atractivas mediante un recurso digital que le permitan acceder a actividades que les permitan reforzar y fortalecer habilidades comprensivas, la prueba diagnóstica que será aplicada se encuentra en el siguiente link <https://forms.gle/4VE3v8qZUB7ziDm67>

El segundo instrumento busca determinar los criterios de accesibilidad al manejo de la tecnología y cómo interactúan con la misma, la encuesta se encuentra en el siguiente link <https://forms.gle/6VAFcBq1uehCx5Gp9>



El aprendizaje es un proceso interno, que se realiza a través de la interacción con el medio para nuestro caso los medios tecnológicos, por ello la importancia de proporcionar al niño espacios y recursos necesarios para promover su autoaprendizaje a partir de un enfoque constructivista que brinde las herramientas para que sea capaz de construir su propio conocimiento como resultado de sus propias experiencias.

La elaboración del primer instrumento basado en los conocimientos previos de los niños y niñas que cursan grado tercero de primaria, busca corroborar en cada uno de los estudiantes características de aprendizaje, gustos, intereses, El segundo se centra en obtener una apreciación tecnológica en cuanto al manejo y uso de la misma.

Los instrumentos pueden ser usados por cualquier estudiante que curse grado tercero de primaria basado en las características propias de su edad. Tienen acceso a estos de manera virtual, su nivel de complejidad es básico permitiendo su facilidad en el momento de su diligenciamiento.

La intencionalidad de los resultados de los instrumentos son identificar el dominio del idioma a partir de sus conocimientos previos y el dominio en el manejo y aceptación de la tecnología, a partir de ello construir un Recurso Educativo Digital que permita subsanar las dificultades en la adquisición del inglés como lengua extranjera.

Aspectos importantes de cada instrumento:

<b>ASPECTO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Soporte del Instrumento 1</b>	Virtual
<b>Aplicación</b>	Individual (Una evaluación por cada estudiante)
<b>Idioma</b>	Español
<b>Tipo</b>	Evaluación cualitativa:
<b>Longitud</b>	Máximo 20 ítems

**Contenido****Diagnóstico de saberes previos**

<b>Distribución de los ítem</b>	Todos los criterios apuntan a determinar si maneja vocabulario y expresiones básicas determinadas por el currículo institucional y los DBA que contribuyen a la elaboración del mismo.
<b>Respuesta</b>	Cada criterio determina el nivel de conocimiento y apropiación en ciertas temáticas propias de la asignatura y del nivel escolar y establecer las actividades más propicias en el Objeto Virtual de Aprendizaje.
<b>Conclusiones</b>	A partir de los resultados obtenidos el diseñador determina la condensación de actividades a desarrollar de acuerdo las características obtenidas con los resultados.

Tabla 1. Descripción de instrumento 1. Creación propia

<b>ASPECTO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Soporte del Instrumento 2</b>	Virtual
<b>Aplicación</b>	Individual: Una encuesta por cada estudiante
<b>Idioma</b>	Español
<b>Tipo</b>	Evaluación cualitativa:
<b>Longitud</b>	Máximo 20 ítems
<b>Contenido</b>	Manejo, utilización, tiempo, conocimiento de la tecnología.

<b>Distribución de los ítem</b>	Los criterios apuntan a determinar el Conocimiento de recursos tecnológicos, que tiempo emplean para el uso de estos, cual es la forma de acceso, cuales son los intereses particulares en el uso de las tecnologías determinando como es su uso.
<b>Respuesta</b>	Cada criterio determina cuales son los intereses particulares y el conocimiento frente al uso y dominio de la tecnología respecto a la utilización de recursos educativos digitales
<b>Conclusiones</b>	A partir de los resultados obtenidos el diseñador determina la condensación de actividades a desarrollar de acuerdo las características obtenidas con los resultados.

Tabla 2. Descripción de instrumento 2. Creación propia

## **4. Estrategia de intervención**

La propuesta de intervención planteada surge de la necesidad de implementar actividades para el grado tercero de primaria del colegio de la Policía Nacional Nuestra Señora de Fátima Bogotá, que permitan alcanzar las competencias de aprendizaje que se deben adquirir y desarrollar basados en el currículo institucional favoreciendo la adquisición de las habilidades para desenvolverse en un contexto determinado haciendo uso idioma Inglés.

### **4.1.1 Título**

Animal lovers

### **4.1.2 Introducción**

El estudiante necesita experimentar el lenguaje como un todo, leyendo, escribiendo, hablando y escuchando a la vez que se divierta y aprenda, por esta razón se planteó la implementación de un OVA elaborado en exe-learning dedicado a reforzar habilidades comunicativas en ellos, teniendo como base la temática desarrollada durante cada periodo académico, estructurada a partir del currículo institucional y los DBA del área de Inglés.

### **4.1.3 Propósito u objetivo**

Crear un recurso didáctico y educativo que le brinde al estudiante experiencias familiares a su contexto, presentadas a través de ejercicios prácticos que reafirman sus conocimientos mediante el disfrute de alternativas virtuales.

### **4.1.4 Competencias a desarrollar**

Las competencias están sujetas al currículo institucional estipulado para los colegios de la Policía Nacional establecidas en un rango de bajo, alto y superior.

#### **Básica:**

Reconoce el vocabulario relacionado a los animales y sus habilidades.

#### **Alto:**

Relaciona y describe a través de una lectura las habilidades de los diferentes animales.

## **Superior:**

Comprende la información extraída de un texto escrito y responde preguntas acerca de ello.

### **4.1.5 Población objetivo:**

Estudiantes que cursan grado tercero de primaria del Colegio Nuestra Señora de Fátima de la Policía Nacional seccional Bogotá, ubicado en el barrio Venecia.

### **4.1.6 Contenidos y temáticas a tratar**

#### ***Unidad 1***

- Simple Present
- Can and Can't
- Comparisons

#### **4.1.6 Momentos**

Estos estarán dados a partir de las siguientes etapas: Presentación, práctica y evaluación

#### ***Presentación***

Presentar el contexto y ejemplificar los temas de la lección: vocabulario y expresiones, estructuras, funciones.

#### ***Práctica***

Aplicar nuevos conocimientos

#### ***Evaluación***

Participar en actividades en las cuales los estudiantes verifiquen lo que han aprendido y concluya la lección.

#### **4.1.6 Actividades**

Estas se llevaran a cabo según planeación curricular institucional y plan de trabajo entregado semanalmente, de acuerdo al calendario académico y bajo previa indicación de la docente durante los encuentros sincrónicos.

#### **4.1.6 Tiempos:**

Los tiempos de desarrollo estarán sujetos al cronograma académico el cual cuenta con una intensidad horaria de 5 horas de clase semanal.

#### **4.1.7 Recursos y materiales:**

Le permitirá al estudiante apropiarse de una segunda lengua garantizando su propio proceso de aprendizaje mediante el uso de alternativas virtuales accediendo mediante el dispositivo electrónico dispuesto para sus clases.

<b>Recursos</b>	<b>Materiales</b>
Físicos	Lugar de vivienda del estudiante o lugar donde acceda sus clases, escritorio o puesto de trabajo
Tecnológicos	Dispositivo dispuesto para las clases con conexión a internet
Técnicos	Recurso digital
Humanos	Docente, estudiantes, compañeros de clase, padres de familia o cuidadores
Educativos	<a href="https://es.liveworksheets.com/">https://es.liveworksheets.com/</a> <a href="https://wordwall.net/es">https://wordwall.net/es</a> <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a> <a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>

#### **4.1.8 Evaluación**

Consiste en el proceso permanente donde se observa a través de diferentes evidencias de aprendizaje virtuales el progreso del estudiante con el propósito de determinar el nivel de apropiación de la competencia.

#### **4.2 Prototipo de la herramienta**

Este recurso facilitará el acercamiento de los estudiantes al idioma Inglés, mediante actividades lúdicas y dinámicas virtuales que fomenten una actitud de indagación e interiorización

del lenguaje mediante la herramienta exe – learning cuyo enlace web es

<https://qejk7v4vzjdreejopihjyw-on.driv.tw/SARTA%20OVA/exelearningSARTA/>

Se alentará al estudiante a usar el idioma al que ha estado expuesto mediante actividades relevantes y significativas que promuevan la comunicación, estableciendo metas y oportunidades frecuentes de autoevaluación y mejora.

#### 4.2.1 Pantalla de inicio:

Dentro de la primera página se podrán evidenciar: el título del OVA en la parte superior izquierda, debajo de este el menú de navegación y la presentación de nuestro recurso digital dirigido a los estudiantes de grado tercero del colegio de la Policía Nacional Nuestra Señora de Fátima.

Figura 1. Presentación del OVA. Creación de la autora

### 4.2.2 Introducción:

En este espacio exponemos las razones para la creación del OVA, atendiendo así a las necesidades presentadas en el área de Inglés del Colegio Nuestra Señora de Fátima Bogotá de la Policía Nacional y dejamos ver allí la orientación y la función del mismo.



Figura 2. Introducción del OVA. Creación de la autora

### 4.2.3 Resultado de aprendizaje:

En esta sección se muestra cuáles serán las competencias que el estudiante obtendrá cuando repase, desarrolle y finalice la unidad.



Figura 3. Resultados de aprendizaje. Creación de la autora

#### 4.2.4 Plan de trabajo:

Aquí se encontrarán descritos los 3 pasos a seguir en el desarrollo de actividades consignadas dentro de nuestro recurso digital

Figura 4. Plan de trabajo. Creación de la autora

#### 4.2.5 Presentación del profesor:

En este espacio se expone la formación profesional, experiencia laboral y labores desempeñadas por la docente que realizó el recurso digital.



Figura 5. Presentación del profesor. Creación de la autora

#### 4.2.6 Saberres previos:

Este ítem se establece el vocabulario básico que el estudiante debe conocer para acceder y realizar las actividades propuestas al igual que el vínculo para desarrollar la prueba diagnóstica de conocimiento.



Figura 6. Saberres previos. Creación de la autora

#### 4.2.7 Contenidos:

En este apartado se pueden evidenciar los contenidos temáticos a desarrollar dentro de la unidad número de 1.



Figura 7. Contenidos. Creación de la autora

#### 4.2.8 Unidad 1

Se establecen las competencias que el estudiante debe alcanzar una vez conozca cada temática propuesta



Figura 8. Unidad 1. Creación de la autora

### 4.2.9 Palabras claves

Durante este segmento se contemplan las palabras de mayor relevancia y que nos dan cuenta del vocabulario a manejar dentro de la realización y presentación de actividades

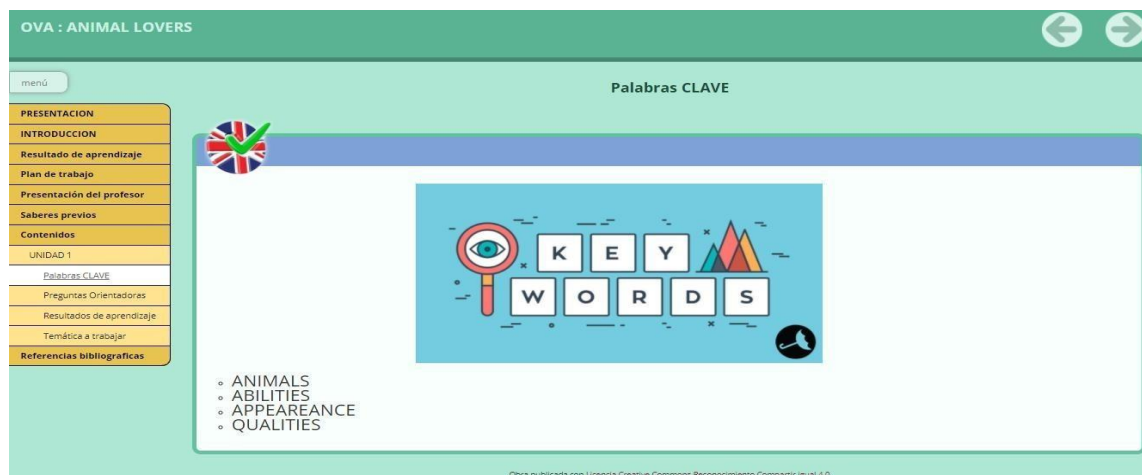


Figura 9. Palabras clave. Creación de la autora

### 4.2.10 Preguntas orientadoras

Se determinan las preguntas que al finalizar la unidad el estudiante debe estar en la capacidad de responder de acuerdo a la temática vista



Figura 10. Preguntas orientadoras. Creación de la autora

#### 4.2.11 Resultados de aprendizaje:

En esta parte se verán reflejadas las competencias que el estudiante adquirió a lo largo del desarrollo de las actividades asignadas.

OVA : ANIMAL LOVERS

menú

Resultados de aprendizaje

PRESENTACION  
INTRODUCCION  
Resultado de aprendizaje  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Contenidos  
UNIDAD 1  
Palabras CLAVE  
Preguntas Orientadoras  
Resultados de aprendizaje  
Temática a trabajar  
Referencias bibliográficas

✓ El estudiante hará y responderá preguntas sobre características y hábitos de los animales.  
✓ El estudiante identificará animales y explicará su contribución a los seres humanos.  
✓ El estudiante hablará sobre las habilidades que poseen los animales.  
✓ El estudiante comparará animales según su apariencia.

Figura 11. Resultados de aprendizaje. Creación de la autora

#### 4.2.12 Temática a trabajar:

Se enumeran cada uno de los temas específicos a trabajar incluidos en el recurso digital

OVA : ANIMAL LOVERS

menú

Temática a trabajar

PRESENTACION  
INTRODUCCION  
Resultado de aprendizaje  
Plan de trabajo  
Presentación del profesor  
Saberes previos  
Contenidos  
UNIDAD 1  
Palabras CLAVE  
Preguntas Orientadoras  
Resultados de aprendizaje  
Temática a trabajar  
Simple Present  
Can and Can't  
Comparisons  
Referencias bibliográficas

✓ Simple Present  
✓ Can and Can't  
✓ Comparisons

Do You Speak English?

Figura 12. Temática a trabajar. Creación de la autora

### 4.2.13 Simple Present:

En este ítem se expone el uso y reglas de utilización del primer tema a trabajar como lo es el presente simple en inglés, acompañado de un video explicativo, una actividad práctica y una evaluación para evidenciar que tanta apropiación se tuvo del tema

Figura 13. Temática Simple present. Creación de la autora

### 4.2.14 Can and Can't

En este ítem se expone el uso y reglas de utilización del segundo tema a trabajar como lo es el modal Can y su negación Can't en inglés, acompañado de un video explicativo, una actividad práctica, igualmente una evaluación para evidenciar que tanta apropiación se tuvo del tema

Figura 14. Temática Can and can't. Creación de la autora

### 4.2.15 Comparisons

En este apartado se exponen las reglas necesarias para la formación de comparaciones en el idioma Inglés, un video explicativo sobre la formación de frases, actividad de práctica y el ejercicio evaluativo

Figura 15. Temática Comparisons. Creación de la autora

### 4.2.16 Referencias bibliográficas

Finalmente, en esta sección se evidencia el conjunto de imágenes, actividades y videos incluidos en nuestro recurso digital

Figura 16. Referencias bibliográficas. Creación de la autora

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Al proponer actividades mediadas por las TIC dentro de un OVA el estudiante alcanzará las competencias que se deben adquirir al aprender una segunda lengua, una formación general para el acceso al conocimiento con capacidad crítica, creativa y propositiva frente a lo que se les presente.

El realizar la prueba diagnóstica se puede determinar el nivel de apropiación con el cuentan los estudiantes para la correcta utilización del idioma y de esta manera establecer criterios de trabajo, metodologías, actividades a realizar, pautas, normas , entre otros que permitan el normal desarrollo de la sesión de clase.

Las actividades estarán orientadas en concordancia con el contenido de su libro de trabajo, el currículo institucional y los DBA para la asignatura de Inglés que nos conducen así a la creación de un espacio durante el cual el estudiante tendrá que consultar y atender a la explicación previa por medio de la publicación de contenidos en un OVA que dará lugar a un posterior encuentro sincrónico de socialización y práctica de actividades dirigidas y guiadas por el maestro, con el fin de reforzar la temática antes presentada mediante el uso de recursos tecnológicos que promuevan el disfrute y el interés de las misma.

Aplicar la ficha de evaluación acerca de la eficacia de la estrategia utilizada que busca mejorar las habilidades de comprensión de los estudiantes de grado tercero de primaria del colegio Nuestra Señora de Fátima Bogotá de la Policía Nacional por medio de la utilización de la informática impulsando al desarrollo de actividades en inglés.



## Referencias



- Agudelo, M (2009) Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje, Recuperado de [https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Importancia+del+dise%C3%B1o+instruccional+en+ambientes+virtuales+de+aprendizaje&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Importancia+del+dise%C3%B1o+instruccional+en+ambientes+virtuales+de+aprendizaje&btnG=)
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Castillo, J (2009). Los tres escenarios de un objeto de aprendizaje. *Revista iberoamericana de educación*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3019056>
- Estudio sobre el uso de recursos digitales educativos para el desarrollo de la competencia pragmática en inglés. *Dialogo*. Recuperado de <https://www.revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo/article/view/4854>
- Feria-Marrugo, I. M., & Zúñiga López, K. S. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de Inglés. *Praxis*, 12(1), 63–77. <https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Gardner, H. (1983) *Inteligencias múltiples*, Recuperado de <https://docentesaldia.com/2020/06/28/la-teoria-de-las-inteligencias-multiples-de-howard-gardner/>
- Gonzalez, C (2020) Influencia de los recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en las escuelas normales de Oaxaca, Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528466>
- Objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de grado sexto. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/3528>.
- Quiñonez, C (2021) Aprendizaje a través de las tic para la enseñanza del inglés, Recuperado de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/19451>

## Anexos

### Anexo 1. Prueba diagnóstica grado tercero

# Evaluación Diagnóstica

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE FATIMA  
PRUEBA DIAGNOSTICA GRADO TERCERO  
TEACHER : LEIDY JOHANNA SARTA

 johana04220422@gmail.com (no se comparten)  
[Cambiar cuenta](#) 

**\*Obligatorio**

Nombre \*

Tu respuesta

---

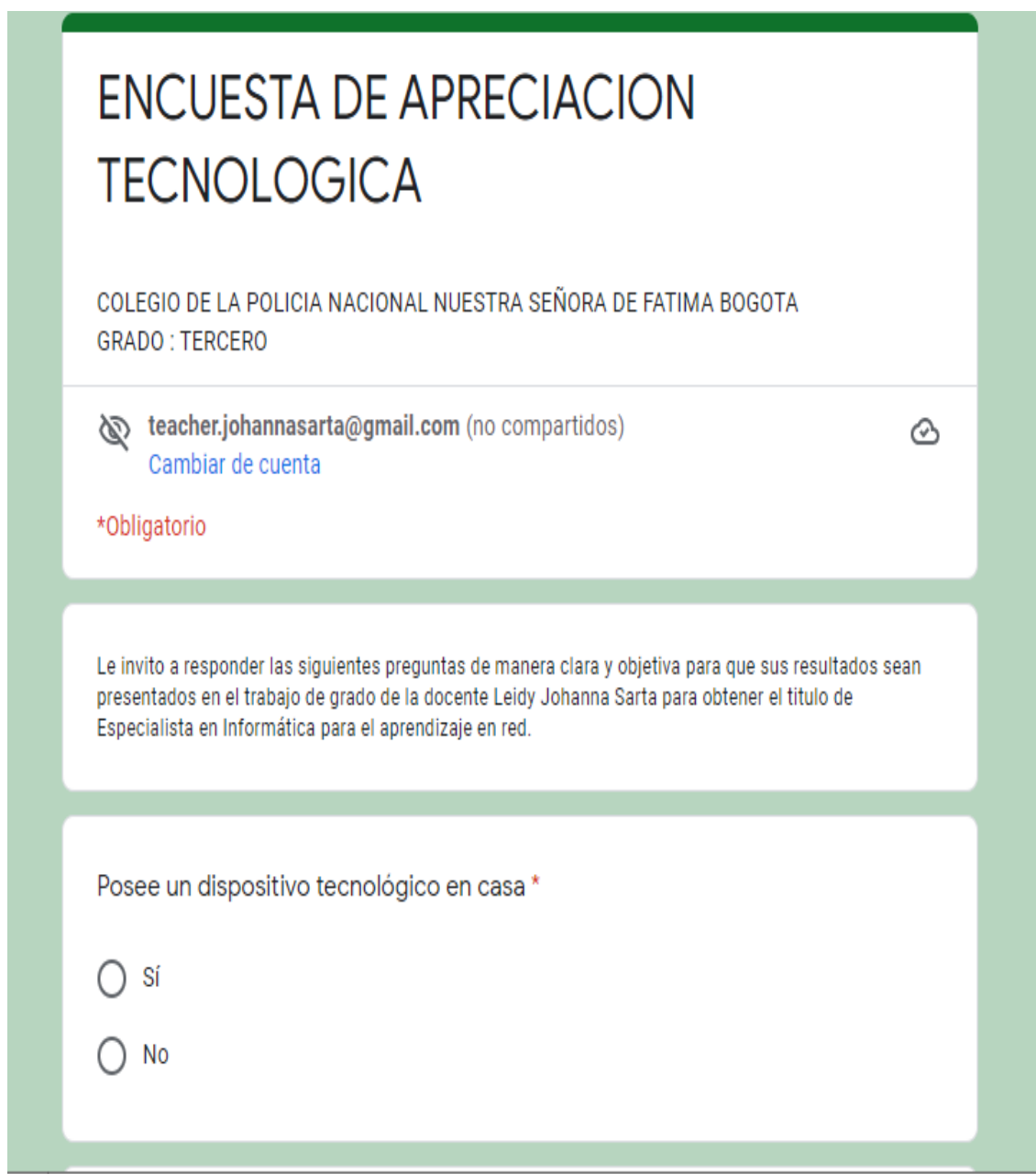
HOW ARE YOU? \* 1 punto

See you later

Thank you



Fine, thank you

## Anexo 2: Encuesta accesibilidad al manejo de la tecnología



**ENCUESTA DE APRECIACION  
TECNOLOGICA**

COLEGIO DE LA POLICIA NACIONAL NUESTRA SEÑORA DE FATIMA BOGOTA  
GRADO : TERCERO

 [teacher.johannasarta@gmail.com](mailto:teacher.johannasarta@gmail.com) (no compartidos) 

[Cambiar de cuenta](#)

**\*Obligatorio**

Le invito a responder las siguientes preguntas de manera clara y objetiva para que sus resultados sean presentados en el trabajo de grado de la docente Leidy Johanna Sarta para obtener el título de Especialista en Informática para el aprendizaje en red.

Posee un dispositivo tecnológico en casa \*

Sí

No