

**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA
PRÁCTICA DE VOCABULARIO EN INGLÉS**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA LA PRÁCTICA DE
VOCABULARIO EN INGLÉS**

AUTORA: LICDA. JESICA GONZÁLEZ

Bárbula, Marzo de 2018



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA LA PRÁCTICA DE
VOCABULARIO EN INGLÉS**

AUTORA: LICDA. JESICA GONZÁLEZ
TUTORA: Msc. Omaira Fermín

Trabajo Especial de Grado
presentado ante la Dirección
de Postgrado de la Facultad
de Ciencias de la Educación
de la Universidad de
Carabobo para optar al título
de Magister en Desarrollo
Curricular.

Bárbula, Marzo de 2018



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



VEREDICTO

Nosotros, Miembros del jurado designado para la evaluación del Trabajo de Grado
TITULADO: MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PRÁCTICA DE VOCABULARIO EN INGLÉS. PRESENTADO POR la ciudadana JESICA GONZÁLEZ, TITULAR DE LA CÉDULA DE IDENTIDAD V-17.615.799, PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR, ESTIMAMOS QUE EL MISMO REÚNE LOS REQUISITOS PARA SER CONSIDERADO COMO _____

NOMBRE	APELLIDO	CÉDULA	FIRMA
--------	----------	--------	-------

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

BÁRBULA, MARZO 2018

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado primeramente a Dios Padre Celestial, quien guía mis pasos y permitió por su gracia que este trabajo fuera elaborado y culminado en su tiempo perfecto.

A mis padres, pilares fundamentales de mi vida. Asimismo, a mis abuelos, mis ángeles que desde el cielo guían mis pasos.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios primeramente, a mi amado padre celestial que me ha dado la vida y la fortaleza necesaria en los momentos de dificultad.

Gracias a mis padres quienes siempre me animaron y animan a continuar en la consecución de mis objetivos personales y profesionales. Todo se los debo a ustedes.

Gracias también a ti, esposo, por tu apoyo y ayuda en la culminación de este proyecto.

A mi Loli por su compañía en las noches de desvelo.

A mi tutora, Profesora Omaira Fermín, por su valiosa colaboración, apoyo y por todo el ánimo entregado, que me impulso a culminar este trabajo de grado, gracias profe, le aprecio y valoro muchísimo.

Finalmente, a mi amiga y compañera de trabajo Lina, quien supo regalarme las palabras necesarias en el momento justo que me mantuvieron firme en este proyecto.

Mi mayor respeto y agradecimiento a todas aquellas personas que directa e indirectamente me han apoyado y animado en este caminar.

ÍNDICE

	p.p.
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE	vii
LISTA DE CUADROS.....	ix
LISTA DE TABLAS	x
LISTA DE GRÁFICOS	xi
LISTA DE IMÁGENES	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
Planteamiento del Problema	3
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos	15
Justificación	15
CAPÍTULO II	18
MARCO TEÓRICO	18
Antecedentes de la Investigación	18
Fundamentación Teórica.....	30
Teoría general de los sistemas y cibernética.....	30
Teorías de aprendizaje.....	31
Teoría de aprendizaje de segundas lenguas.....	33
Teoría del conectivismo.....	34
Las TIC y el entorno educativo	36
Fundamentación Legal.....	40

CAPÍTULO III.....	43
MARCO METODOLÓGICO	43
Tipo de investigación.....	43
Modalidad de la investigación	44
Fases de la investigación	45
Población y muestra.....	46
Instrumentos de Recolección de Datos	48
CAPÍTULO IV.....	54
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	54
Conclusiones	66
Recomendaciones.....	67
CAPÍTULO V.....	69
LA PROPUESTA.....	69
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	70
Justificación	71
Objetivos de La Propuesta	72
Requerimientos para la propuesta.....	73
Fase de Diseño	74
Procedimiento.....	74
Estructura de la Propuesta.....	75
Desarrollo de la Propuesta.....	76
REFERENCIAS	115
ANEXOS.....	123
Anexo A	124
Anexo B.....	125
Anexo C	127
Anexo D	129
Anexo E.....	130

LISTA DE CUADROS

	p.p.
Cuadro N° 1 Docentes adscritos al Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo.	46

LISTA DE TABLAS

p.p.

Tabla N° 1 Cálculo de la Confiabilidad del Instrumento	50
Tabla N° 2 Resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta aplicada a los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo.	55
Tabla N° 3 Resultados obtenidos en los ítems del instrumento aplicado a los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo clasificados dentro de la dimensión de Tecnología.	56
Tabla N° 4 Resultados obtenidos en los ítems del instrumento aplicado a los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo clasificados dentro de la dimensión de Material Didáctico.	59
Tabla N° 5 Resultados obtenidos en ítems del instrumento aplicado a docentes especialistas del Programa de Inglés clasificados dentro de la dimensión de Recursos.	62

LISTA DE GRÁFICOS

	p.p.
Gráfico N° 1 Dimensión Tecnología	56
Gráfico N° 2 Dimensión Material Didáctico.....	59
Gráfico N° 3 Dimensión Recursos.....	62

LISTA DE IMÁGENES

	p.p.
Imagen N° 1	77
Imagen N° 2	77
Imagen N° 3	78
Imagen N° 4	79
Imagen N° 5	80
Imagen N° 6	81
Imagen N° 7	82
Imagen N° 8	83
Imagen N° 9	83
Imagen N° 10	84
Imagen N° 11	85
Imagen N° 12	86
Imagen N° 13	87
Imagen N° 14	88
Imagen N° 15	89
Imagen N° 16	90
Imagen N° 17	90
Imagen N° 18	91
Imagen N° 19	92
Imagen N° 20	92
Imagen N° 21	93
Imagen N° 22	94
Imagen N° 23	94
Imagen N° 24	95
Imagen N° 25	95
Imagen N° 26	96
Imagen N° 27	97
Imagen N° 28	98
Imagen N° 29	99
Imagen N° 30	99
Imagen N° 31	100
Imagen N° 32	101

Imagen N° 33	101
Imagen N° 34	102
Imagen N° 35	103
Imagen N° 36	104
Imagen N° 37	105
Imagen N° 38	106
Imagen N° 39	107
Imagen N° 40	107
Imagen N° 41	108
Imagen N° 42	109
Imagen N° 43	109
Imagen N° 44	110
Imagen N° 45	111
Imagen N° 46	111
Imagen N° 47	112
Imagen N° 48	113
Imagen N° 49	114



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN DESARROLLO CURRICULAR



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA LA PRÁCTICA DE VOCABULARIO EN INGLÉS**

Autor: Licda. Jesica González

Tutor: Msc. Omaira Fermín

Fecha: Marzo, 2018

RESUMEN

La presente investigación propone el diseño de un Material Educativo Computarizado como Estrategia Didáctica para la Práctica de Vocabulario en Inglés específicamente en el Subsistema de Educación Primaria. La misma nace de la necesidad de incluir un programa computarizado que le permita al docente especialista del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo, practicar con sus estudiantes el vocabulario enseñado en clases. Esta investigación de modalidad proyecto factible, y enfoque cuantitativo, es de tipo descriptiva y de campo. La población de este estudio comprende un total de ciento ochenta docentes, de los cuales se seleccionó una muestra al azar para la aplicación de una encuesta de tipo dicotómica para indagar sobre la factibilidad del proyecto. Se aplicó el coeficiente Kuder y Richardson KR₂₀, arrojando un resultado de 0,77, indicando así la alta confiabilidad del instrumento. Asimismo, mediante el juicio de expertos se le dio validez al mismo. Se proyectan seis fases para la culminación de la propuesta la cual será el diseño del prototipo del material educativo computarizado. A través del mismo, se pretende proponer una herramienta útil, a la par del uso de las Tic, que contribuya a la práctica de vocabulario en inglés en educación primaria.

Palabras clave: Material educativo computarizado, practica de vocabulario, inglés, Educación Primaria.

Línea de Investigación: Propuestas curriculares para la solución de problemas educativos.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN DESARROLLO CURRICULAR



EDUCATIVE SOFTWARE DESIGN AS A STRATEGY FOR ENGLISH VOCABULARY PRACTICE

Author: Licda. Jesica González

Tutor: Msc. Omaira Fermín

Date: March, 2018

ABSTRACT

The purpose of this research is to propose the design of an educative software as a strategy for practicing English vocabulary in Primary Education. The research comes up from the need of including an interactive tool that allows teachers from the Programa de Ingles de la Secretaria de Educacion y Deporte del Estado Carabobo, practice with students the different vocabulary in English taught in class. This investigation is a quantitative, descriptive feasible project, which studies a target population of about one hundred eighty teachers. The technique for collecting the information was a survey applied to a representative sample of interviewers chosen randomly. In order to determine the reliability of the instrument the coefficient Kuder Richardson was used, generating 0,77 as the result. Also, the experts' judgment validated its credibility. The project will be developed in six phases for the final proposal which will be the software design. The proposal intends to be assumed as a useful tool for practicing vocabulary in English for primary students and through the Tics.

Key Words: Software, vocabulary practice, English, Primary Education.

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han convertido en los últimos años, en parte importante de la vida del hombre. Las TIC proveen nuevos escenarios de comunicación, facilitando las labores en cualquier ámbito de la sociedad. Escenarios de tipo tecnológico, son atractivos para todo público, en especial para los niños y niñas. Las TIC dentro del ámbito educativo se proyectan como estrategia dinámica, flexible y activa en el logro de los objetivos curriculares.

En consecuencia, la educación hoy en día, en lo que muchos investigadores han llamado la era digital, debe replantearse en cuanto a la inclusión de materiales de tipo tecnológico que faciliten en los estudiantes el proceso de aprendizaje. En el campo educativo, en particular en la enseñanza de lenguas extranjeras, las TIC son un aliado muy valioso. Estas contribuyen al proceso de aprendizaje ya que promueven la práctica del contenido y adquisición del mismo. Mediante el uso de estrategias didácticas de este tipo, los docentes tienen la posibilidad de orientar y tutorar de forma individualizada a los estudiantes, dependiendo de sus necesidades educativas y atendiendo a sus ritmos de aprendizaje.

El presente estudio está proyectado hacia la priorización de las TIC dentro del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, específicamente el idioma inglés en niños y niñas cursantes de educación primaria. Mediante esta investigación se establece la importancia del uso de materiales tecnológicos novedosos que capten la atención de los niños y conlleven al logro del aprendizaje del vocabulario en inglés presentado por el docente. Este proyecto se estructura en cinco capítulos, el capítulo I, en el cual se

plantea el problema objeto de estudio y se presentan los objetivos de la investigación. El capítulo II denominado Marco teórico, presenta los basamentos en los cuales se soporta el trabajo investigativo y los antecedentes del mismo.

Asimismo, el capítulo III, marco metodológico, se destaca el enfoque, tipo y modalidad de la investigación, la población y muestra y se describen los instrumentos de recolección de datos a utilizar, así como la estrategia para el análisis de los resultados. Seguidamente se puede visualizar el capítulo IV, en el cual se encuentra reflejado el análisis de los resultados arrojados posteriores a la aplicación del instrumento. Dichos resultados son presentados por dimensiones trabajadas en las que se enmarco el instrumento. Finalmente, se presenta el capítulo V de la investigación. En este último apartado se muestra la propuesta de la investigación, en donde se puede observar el diseño del prototipo del material educativo. Se muestran en detalle cada una de las pantallas del mismo y la descripción del funcionamiento del programa.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La tecnología ha adquirido un papel preponderante en la vida del ser humano. Mediante esta, se pueden simplificar las labores. Asimismo, esta posee múltiples ventajas para cualquier ámbito laboral. Desde el uso del teléfono móvil, hasta el computador, se pueden realizar tareas de forma fácil y rápida que agilizan las actividades de quien así lo utiliza. La tecnología como medio para la mejora de la calidad educativa va cada día en incremento. Es por ello que dentro del sistema educativo, el uso de computadores, videos proyectores, grabaciones de audio y video constituyen una herramienta útil para todo docente que requiera innovar dentro de su aula de clases.

Muchos han sido los investigadores que hacen una aproximación a las bondades que presentan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Un ejemplo de esta aseveración se obtiene de Indriago (2008) quien en su investigación, planteó que “Las TIC se han convertido en la alternativa para mejorar el proceso de orientación del aprendizaje, haciéndose económica, confiable y eficiente...” (p. 15). De igual manera, Prensky (2008) plantea que estas tecnologías poseen un rol importante en lo que él identifica como el “nuevo paradigma de la enseñanza” (p. 2). El autor, indica que las mismas le permiten al estudiante ser constructor de sus propios aprendizajes, ya que ofrecen diversas herramientas altamente

efectivas para el logro de objetivos a nivel intelectual. Desde el uso del internet, el cual permite el acceso a todo tipo de información, hasta herramientas que le permiten crear diversidad de materiales que complementen la labor realizada por el docente en el aula pueden llegar a convertirse en un elemento útil para el refuerzo del aprendizaje más allá del simple hecho recreativo que puede obtener de estas herramientas.

En tal sentido, las TIC en palabras de Sánchez, Boix, y Jurado (2009) “[...] están constituyendo un elemento de eficacia en la educación, pues facilitan los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje [...]” (p. 189). Por consiguiente, los autores plantean que por medio del uso de las TIC el docente puede ahorrar energías en clases producto de las explicaciones y repeticiones de los contenidos curriculares. Gracias al apoyo de las TIC, los educadores pueden presentar una actividad dinámica, interactiva que contribuya a la alfabetización tecnológica en el estudiantado. En este aspecto, la UNESCO en su artículo sobre las Tic en la Educación expone que estas “... tienen una influencia cada vez mayor en la forma de comunicarse, el aprendizaje y la vida.”(párr.. 1). Asimismo, esta organización considera que estas tecnologías permiten el acceso universal a la educación, contribuyendo de tal manera al mejoramiento del desarrollo de los docentes y su gestión en el aula.

A nivel mundial, existen múltiples programas de estudio que incluyen modalidades de tipo semipresencial, en donde los participantes tienen la oportunidad de participar no solo a nivel presencial, sino también a nivel virtual a través del uso del internet. Mediante el uso de plataformas tecnológicas los estudiantes interactúan con diversidad de información que le

permite el desarrollo holístico intelectual. Pero no solo a nivel semipresencial conocimiento. Prensky (2008) indica que la nueva pedagogía ha de permitir a los estudiantes ser más activos en su proceso de aprendizaje; es decir, darles la posibilidad de que ellos sean constructores de saberes y sean capaces de “[...] enseñarse a sí mismos con la guía del profesor” (p. 4).

En consecuencia, cada día se hace necesaria la inclusión y uso de los elementos tecnológicos dentro del sistema educativo. El uso periódico de estos le permite al docente apoyarse y crear materiales novedosos que ayuden a sus estudiantes. A partir de esta premisa, se deriva entonces la necesidad de mantenerse al día con los cambios que mundialmente se producen a nivel tecnológico. Dichos cambios, de acuerdo al estudio de Pizá, González y Orduño (2012), influyen de manera muy directa en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

A este respecto, los autores hacen hincapié en la importancia que tiene la actualización que requiere el docente cada día en cuanto al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Lo anterior a fin de generar efectos positivos para mejorar la calidad educativa. De tal modo, indican que los docentes tienen el deber de “[...] familiarizarse con las tecnologías, saber qué recursos existen, donde buscarlos, ya que si bien la mayoría de ellos conocen las tecnologías, les faltan habilidades para utilizarlas e integrarlas en sus clases”. (p. 15)

Los educadores juegan un papel importante para la motivación al uso de recursos tecnológicos. Son ellos quienes deben propiciar la inclusión de estos materiales dentro de las aulas clases y asumir un rol de guía, adecuando estrategias que le permita ir de la mano con los cambios que suceden en la

actualidad. Aunado a esto, los profesionales de la docencia tienen un gran compromiso, no solo con sus estudiantes, sino con su quehacer; ya que los procesos educativos actuales en cualquiera sea su modalidad deben garantizar la efectividad de los procesos de aprendizaje. Dicha situación conlleva a que los docentes han de buscar nuevas vías para experimentar y contribuir a la obtención de resultados positivos en su trabajo.

La escuela hoy en día, como lo indican Tello y Agueda (2009) “[...] no puede quedar desfasada de los cambios sociales, sino que debe adaptarse a ellos; más aún, debería ir por delante, puesto que el cambio social debe ser planteado por los nuevos ciudadanos [...]” (p. 32). En consecuencia, la escuela y su profesorado deben asumir de manera positiva los cambios tecnológicos actuales. En efecto, todo ente educativo debe considerar el desarrollo de las capacidades a través de los recursos tecnológicos. En palabras de Tello y Agueda (2009) la escuela tiene que ser “...diversificada, flexible y comprensiva, con una metodología sensible a los ritmos diferentes de cada individuo” (p. 45). Lo cual nos lleva a la toma en consideración del desarrollo de las inteligencias múltiples a través de los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes. La escuela y sus docentes deben estar orientados hacia el aprendizaje significativo a través de la aplicación de métodos que conlleven al uso de las tecnologías.

La incorporación de las TIC en la educación debe estar enmarcada dentro de los diseños curriculares de cada nación. En este sentido, el proyecto educativo nacional ha de tener una visión innovadora, en el cual se promueva la integración de conocimientos que persiga y se materialice en cambios educativos importantes. Ante esta situación, es necesario que los

entes gubernamentales encargados propicien programas educativos que estén en consonancia con la labor que dicho profesorado debe desarrollar con sus estudiantes. Es decir, son estos entes quienes han de adecuar las condiciones necesarias para que cada docente desarrolle estrategias que tengan una repercusión positiva en el logro de los aprendizajes, por ejemplo, incorporando al proyecto educativo, programas de formación docente. Con la finalidad de que se les de herramientas a los mismo para que apliquen en sus aulas de clases. Por consiguiente se cambia el paradigma educativo en el cual puedan estar estancados los docentes, bien sea por tecnofobia o por analfabetismo tecnológico.

Tello y Agueda (2009) aseveran el papel tan importante que juega la actualización del docente en base a los avances tecnológicos y su repercusión dentro de la sociedad actual. Los autores indican la importancia que tiene que los docentes reconsideren los esquemas sociales y educativos actuales para de tal manera comprender la necesidad de la innovación. Por tanto, la educación de esta era exige que los docentes sean innovadores, asimismo, que se mantengan en constante investigación para así ser garantes de una educación de calidad. En tal sentido, los autores hacen referencia a diversas características que debe poseer el docente de hoy, entre las cuales destacan el manejo tecnológico que le permitan el diseño y aplicación de estrategias que favorezcan el aprendizaje de sus estudiantes. Por tal motivo, se requiere que cada docente adopte una actitud positiva ante el manejo de los diversos recursos tecnológicos que se presenten y los aproveche para la transmisión de informaciones. Todo esto conllevara a inducir a los estudiantes a ser autónomos y altamente competentes.

En el mismo orden de ideas, la necesidad de incluir el uso de las diversas opciones tecnológicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes se hace cada vez más imperativo. Con el uso del computador y el acceso a internet se puede lograr que el estudiante tenga la opción de manejar información en ambientes virtuales que le permitan construir y mejorar sus conocimientos.

Al respecto Landeau (2012) admite que:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden respaldar transformaciones sociales, lo cual es trascendental en el diseño de políticas y proyectos de mejoras educativas; y conducir de manera sistemática las capacidades y el potencial de las nuevas generaciones para ser agentes estratégicos del cambio social, orientado a mayores condiciones de desarrollo. (p. 129)

Dentro de esta perspectiva, se tiene que mundialmente se promueve el uso de las TIC como medio para una mejor educación en aprovechamiento de la actitud favorable que los niños y niñas tienen al respecto. Delgado, Arrieta y Riveros (2009) plantean que los países más desarrollados a nivel mundial han incorporado las TIC en sus diversos niveles educativos y se ha demostrado que los niños, niñas y adolescentes de la época actual "...se han adaptado favorablemente a una nueva sociedad, llamada sociedad de la información y el conocimiento, cuyo lenguaje es de la informática y las telecomunicaciones."(p. 2). En consecuencia, organizaciones mundiales se han abocado a realizar sus planteamientos en pro del mejoramiento de la calidad educativa a través de la inclusión de las TIC al aula de clases. De tal manera que se sumerja la misma en la globalización de saberes, permitiendo la creación de espacios de aprendizaje que sirvan de enlace para compartir conocimientos e incorporar nuevas experiencias de aprendizaje.

Al mismo tiempo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), realza la importancia que tiene la inclusión de las TIC para fomentar y potenciar el aprendizaje. La UNESCO promueve diversas estrategias para la utilización de las TIC en la educación, a fin de intercambiar conocimientos y permitir el libre acceso a la información. Ejemplo de ello se puede observar en su programa llamado Comunicación e Información, en el cual se promueve el libre uso y acceso de ideas mediante palabras e imágenes. En dicho programa se observan tres objetivos estratégicos entre los cuales se tiene “promover el acceso de todos/as a las TIC” (párr. 2), es así como se muestra en su página web <http://www.unesco.org/new/es/sanjose/communication-information/>, lo cual tiene como finalidad la inclusión y pluralidad en la educación.

Samaniego, Laitamo, Valerio y Francisco (2012) en su informe de UNESCO sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación para personas con discapacidad, plantean que la organización busca asegurar el “acceso equitativo y asequible a la información para todos como requisito fundamental para crear sociedades del conocimiento, que todavía están fuera del alcance de la mayoría de las personas.” (p. 7). Asimismo, las autoras plantean que las TIC no sólo se refieren a dispositivos como computadoras, radios, reproductores y teléfonos móviles o internet, sino que de igual manera refiere a “[...] la posibilidad que se abre a las personas de crear, compartir y adquirir conocimientos.” (p. 7). Mediante el impulso de las TIC se abre una brecha de posibilidades para que los estudiantes puedan ser constructores de sus propios conocimientos, mediante el uso de dichas tecnologías se les entrega la oportunidad de ser creativos y

entes activos en su proceso de aprendizaje. Tal y como se plantea en la teoría constructivista del aprendizaje, donde se busca que el estudiante deje de ser pasivo y mantenga a su vez una comunicación directa con su docente que le guíe en la construcción de saberes.

En consecuencia, mediante el uso de las TIC en el aula de clases se crea un nuevo ambiente de aprendizaje. Depablos (2009) aporta que las TIC tienen “[...] un papel muy importante en la definición y ejecución de las políticas públicas a nivel nacional y su impacto produce grandes avances en los diferentes sectores como el social y el educativo [...]” (párr. 6). Asimismo, el uso de las tecnologías en la educación contribuye al desarrollo del país por medio de las diversas formas que se presentan para acceder y adquirir el conocimiento. Es por ello que la autora menciona en su artículo web, que los elementos multimedia en especial incluyen diversidad de factores que posibilitan un mejor grado de capacitación y motivación en los niños durante su proceso de aprendizaje. El uso de las TIC en la educación inserta estrategias de aprendizaje útiles y novedosas para que los estudiantes exploren fácilmente y construyan sus propios conocimientos.

En la actualidad, los estudiantes están expuestos a una serie de elementos tales como software educativo, videos multimedia, redes sociales, entre algunos, que les incrementan las posibilidades de un aprendizaje más constructivo e individualizado. Muchos de estos softwares y/o programas se enmarcan en el idioma inglés, impulsando de tal modo a los estudiantes al aprendizaje de una lengua extranjera como medio para la obtención de más conocimientos. Ya sea por diversión, o por reforzamiento de aprendizajes, estas experiencias posibilitan un desarrollo integral, ya que dichos

programas multimedia exponen a los estudiantes al idioma inglés reforzando los conocimientos previos que los mismos puedan tener en base a este idioma, o por otra parte dota de habilidades orales y auditivas a aquellos que no poseen ningún conocimiento del idioma. Por lo tanto, muchas instituciones escolares asumen la experiencia del aprendizaje del inglés para dar herramientas a los niños y niñas que les sirvan para un mejor desenvolvimiento en un mundo cada vez más globalizado.

Continuando, la enseñanza del inglés como lengua extranjera se tiene actualmente en la mayoría de los diseños curriculares desde los niveles de educación inicial, hasta el nivel universitario. Muchos son los programas de enseñanza del inglés que implementan el uso de la tecnología para la práctica y adquisición de vocabulario en este nuevo idioma. De igual manera, existen diversos software multimedia que ayudan a la adquisición, práctica y/o consolidación de vocabulario en una lengua extranjera. Dichos software son de tipo comercial, lo cual significa que no toda la población estudiantil puede tener acceso a ellos. Por lo cual se hace necesario que se regule mediante los organismos educativos, programas actualizados que sean de fácil aplicación y ayuden a fomentar los conocimientos adquiridos en el aula y facilitar el aprendizaje significativo del nuevo idioma.

A nivel nacional, en la República Bolivariana de Venezuela, el organismo encargado de regular y organizar la actividad educativa es el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE). En este a su vez, se encuentran adscritas zonas educativas y secretarías de educación en cada uno de los 22 estados que conforman este país. Este es el caso de la Secretaría de Educación del Estado Carabobo, en la cual se encuentra el Programa de Idiomas, este

programa promueve la enseñanza del idioma inglés. El mismo, busca el desarrollo y promoción de la enseñanza de Idiomas Extranjeros, específicamente el inglés, en los niveles de educación Inicial y Primaria, con la finalidad de crear un ambiente *efectivo-afectivo* dentro del proceso de enseñanza y/o aprendizaje de lenguas extranjeras.

Actualmente, existe un aproximado de ciento ochenta (180) docentes especialistas en la enseñanza del idioma inglés, los cuales están distribuidos en diversas escuelas adscritas a la Secretaria de Educación del estado Carabobo. En estas escuelas no todos los docentes especialistas manejan los recursos didácticos necesarios para la enseñanza y adquisición del nuevo idioma. Se puede observar que los docentes son motivados por su coordinación en la realización de encuentros anuales para el intercambio de estrategias didácticas. En dichos encuentros, los docentes especialistas pueden observar estrategias utilizadas por algunos colegas para así aplicarlos de acuerdo a sus necesidades. Durante estos encuentros surgen también las inquietudes de los docentes en cuanto a la utilización de materiales novedosos que tengan un mayor impacto en sus estudiantes y que les sirvan para involucrar a aquellos estudiantes que de una u otra manera no participan en las actividades del aula. Es decir, utilizar un material con gran atractivo para atender a cada uno de los estilos de aprendizaje de los niños y niñas.

A partir del año 2009, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) ha impulsado el uso de la tecnología en el aula de clases. Los programas educativos de este ente están dotando a las instituciones educativas de materiales novedosos que contribuyan al desarrollo holístico

de la educación de los niños y niñas Venezolanos. Ejemplo de estos programas, se tiene el proyecto Canaima Educativo, el cual, como se especifica en su portal web www.canaimaeducativo.gob.ve, pretende apoyar y/ o contribuir en la educación de los niños y niñas. Esto a través del uso del computador, específicamente de computadoras portátiles entregadas tanto a los estudiantes como a los docentes de los colegios públicos nacionales y aquellos centros privados que son subsidiados por el Estado.

Adicionalmente, se puede observar día a día el interés que tienen los estudiantes cuando su docente utiliza este recurso. Por lo cual, se puede discernir que los estudiantes están siendo positivamente atraídos a una educación integral en la cual ellos sean dueños y actores principales en la construcción de sus conocimientos. En tal sentido, los docentes de aula también manifiestan la utilidad de esta herramienta para sus clases e indican la facilidad con la que los estudiantes adquieren sus conocimientos.

En el mismo orden de ideas, luego de observar la necesidad de los docentes de inglés del programa de idiomas de la Secretaria de Educación y en beneficio del uso de las computadoras del proyecto Canaima educativo, se plantea entonces, la aplicación de un recurso novedoso de tipo multimedia en el idioma inglés dirigido a los niños y niñas del subsistema de Educación Primaria Bolivariana. El cual permitirá a los docentes aplicarlo en sus escuelas tomando ventaja del uso de dichas computadoras que los niños han recibido. Este programa podrá ser utilizado dentro y fuera de las aulas de clases, por tanto permitirá a los niños acceder a él en cualquier momento que lo deseen. Así pues, se incorporará una estrategia dinámica y actual como apoyo del proceso educativo de los niños y niñas de educación primaria.

Tomando las ideas de los programas de la UNESCO, se propone la aplicación de un software educativo para la consolidación del vocabulario enseñado por el docente. El mismo, servirá como estrategia enmarcada en el ámbito tecnológico, tomando en consideración la incorporación de las TIC en el proceso educativo actual como lo propone Landeau (2012). La autora asume que el uso de las TIC es una herramienta educativa que todos los docentes deberían incluir en su dinámica de enseñanza. El uso del software educativo para los docentes especialistas brindara al estudiante la oportunidad de aprender de manera autónoma, de forma interactiva, flexible y sin mayor presión.

En conclusión, y en base a lo planteado anteriormente es preciso indagar ¿Qué importancia tiene el uso de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera en el nivel de educación primaria?, ¿En qué medida el uso de un material educativo computarizado contribuye al desarrollo de las cuatro destrezas básicas del idioma inglés?, ¿Cómo influye el uso de un material educativo computarizado en la adquisición y consolidación de vocabulario en inglés de la primera unidad de 4to grado del syllabus de educación primaria del programa de idiomas de la Secretaria de Educación del estado Carabobo?

Objetivo General

Proponer el uso de un material educativo computarizado como estrategia didáctica para la práctica de Vocabulario en inglés en el nivel de Educación primaria.

Objetivos Específicos

1. Indagar la necesidad del uso de una herramienta tecnológica para el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera.
2. Determinar la factibilidad del uso de un software educativo diseñado para la práctica de vocabulario en inglés en Educación Primaria.
3. Diseñar un prototipo de material educativo computarizado orientado a la práctica de vocabulario en inglés.

Justificación

Cada día son mayores los avances tecnológicos que se dan y van marcando pauta en la sociedad. La educación hoy en día requiere estar a la par de estos cambios que se susciten. La misma, ha de permitir a los estudiantes construir significados y reforzarlos de forma tal que los mismos sean significativos. Desde muy corta edad los niños y niñas van adquiriendo conocimientos guiados por la familia, la escuela, la sociedad, y hasta la cultura mundial. Todo ello a causa de la exposición a al cual son sometidos a través las TIC, las cuales no solo son representadas por el computador. Landeu (2012) establece que las TIC también pueden ser tradicionales, que van desde la radio hasta los materiales impresos.

El uso de las TIC en el proceso de aprendizaje cumple un papel preponderante, ya que las mismas facilitan de manera atractiva el aprendizaje para los niños. Estas permiten el desarrollo de habilidades y destrezas a través de las diversas formas que se presentan para aprender, crear, investigar y aplicar los contenidos en los estudiantes ya que atiende a los diversos ritmos y estilos de aprendizaje. En base a este planteamiento, se

propone el uso de las TIC en el aula de clases de educación primaria Bolivariana, con la finalidad de practicar y consolidar el vocabulario en inglés. Lo anterior, se deriva de la necesidad de incluir mayores y mejores estrategias didácticas para los niños de este nivel, en aprovechamiento del Plan Nacional Canaima.

Este plan nacional Canaima ha dotado a los niños de las escuelas de Educación Primaria Bolivariana de computadoras portátiles para cada uno. A través del diseño de un material computarizado adaptado a los requerimientos y especificaciones de dichas computadoras se le dará la oportunidad a cada niño de educación primaria la posibilidad de practicar de forma atractiva y divertida contenidos en inglés. De tal manera que este material computarizado se convierta en una herramienta que promueva la práctica del vocabulario en inglés enseñado por el docente. Asimismo, esta herramienta es de gran nivel de aplicabilidad pues estará enmarcada sobre el vocabulario presentado en las unidades del syllabus del programa de inglés de la Secretaria de Educación, syllabus que es utilizado por cada docente del programa.

En el mismo orden de ideas, mediante el uso de un material computarizado se hace relevante la aplicación de las TIC dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes. La adopción de las TIC propone que tanto los docentes como los estudiantes adquieran conciencia de lo importante que es la innovación en las estrategias dentro y fuera de las aulas de clases. Gracias al uso de las TIC se pueden desarrollar diversas habilidades indispensables para la sociedad actual. Con la realización de este material computarizado se le dará al docente y al estudiante la posibilidad de

enriquecer sus experiencias de enseñanza y aprendizaje dentro del aula, para así tener como consecuencia el reflejo de dichos conocimientos de forma significativa.

Este trabajo de investigación lleva por finalidad proponer el diseño de un material computarizado que le permita al docente de inglés del programa de idiomas de la secretaria de educación del estado Carabobo contar con un material único y novedoso que contribuya a la práctica y adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales básicas en el idioma inglés. Se justifica el mismo ya que en este programa, los docentes no cuentan con suficientes materiales para trabajar, por lo cual muchos de los contenidos solo se quedan en clases. Adicionalmente, no existe material alguno de este tipo que se conecte y facilite la adquisición del vocabulario enseñado. Con el uso del software, los niños y niñas podrán acceder a la información en cualquier momento y así podrán reforzar lo visto en clases, ya que se pretende que el software posea información no solo a nivel escrito sino también información oral, con sonidos que ayuden al niño y niña a practicar las 4 destrezas del idioma inglés, a saber; escuchar, hablar, leer y escribir (listening, speaking, reading, writing).

Esta investigación servirá como aporte a la línea de investigación Propuestas Curriculares para la Solución de Problemas Educativos, de la Maestría en Desarrollo Curricular de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo. Asimismo, contribuirá a la priorización del uso de las TIC, en especial del computador, en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños de Educación Primaria Bolivariana como medio para la práctica del vocabulario en inglés enseñado en el aula de clases.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Todo trabajo de investigación pretende el abordaje de un punto inexplorado, diferente, o que resulte como una impresión novedosa y permita la comprobación, aplicación o profundización de conocimientos en un área específica (Landeu, 2012). Por tanto, para que la investigación resulte confiable debe sustentarse en diversos postulados que den un carácter confiable al método investigativo, permitiendo la comprensión plena de toda afirmación realizada dentro de la investigación (Sabino, 2007). Las investigaciones o antecedentes presentadas a continuación, se muestran bajo dos criterios. Primero, se tomara en cuenta la procedencia de la investigación, asumiendo primero aquellas investigaciones de carácter internacional para luego finalizar con las investigaciones nacionales y por último la fecha de su realización iniciando desde las más actuales. Finalmente, para la escogencia y clasificación de los antecedentes presentados se tomó en cuenta el enfoque que las mismas presentan, de modo tal que se relacione estrechamente al estudio en curso.

Antecedentes de la Investigación

La investigación de Pizarro (2016) tuvo como objetivo general desarrollar un software educativo como apoyo al proceso de la enseñanza aprendizaje

en los alumnos del quinto año de Educación General Básica de la asignatura de Inglés, en la Escuela de Educación General Básica “José de Ingenieros N°2” de la ciudad de Loja, Ecuador. En esta, la autora aplico el método científico, utilizando como técnicas de recolección de datos, la observación, la entrevista y la encuesta. En esta investigación se desarrolló un software educativo el cual se basó en la metodología ICONIX. Asimismo, la codificación de dicho software fue realizada en Action Script 3.0 con un diseño en Adobe Flash CC. Como resultado, Pizarro obtuvo un software educativo adaptable al ritmo de aprendizaje de sus estudiantes, contribuyendo de tal manera al desarrollo de macro destrezas “...leer, escribir, hablar y escuchar, para comunicarse correctamente en el idioma inglés.”(p.5).

En la investigación en curso, se propone diseñar un material educativo computarizado que permita la práctica de vocabulario en el idioma inglés. El uso correcto de las Tic en el proceso educativo contribuye de forma positiva al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Como lo expone Pizarro (2016) esto “...ofrece recursos didácticos llamativos, creativos pero sobre todo interactivos que invitan al discente adquirir conocimientos de manera lúdica y motivadora.”(p.6). Pizarro ofrece ideas oportunas que concuerdan con el objetivo del presente trabajo investigativo, ya que la autora afirma la importancia que tiene el uso de materiales didácticos computarizados, como es el caso del software educativo, para el desarrollo de las macro destrezas del idioma inglés. En la investigación en curso, se pretende dar un aporte al proceso de aprendizaje del idioma, mediante la práctica de vocabulario de manera interactiva. Lo cual conllevará a los estudiantes a lograr un

aprendizaje significativo y a su vez desarrollar habilidades y destrezas que les permitan comunicarse correctamente.

En lo que respecta a la tesis de maestría en proyectos educativos mediados por Tic de Gómez & Mateus (2016), titulada “Aprendizaje para la comprensión mediada por TIC: Una apuesta pedagógica disruptiva para el desarrollo de las competencias comunicativas del inglés para algunos colegios públicos de la secretaría de educación de Bogotá”. Las autoras asumen el rol de la tecnología dentro del aula de clases de inglés como medio primordial para la motivación y propiciación de aprendizajes significativos. En esta investigación, las autoras presentan como objetivo general “Establecer el aporte de las estrategias didácticas del Aprendizaje para la Comprensión mediadas por TIC para el aprendizaje de las Competencias Comunicativas del inglés en algunos colegios públicos de la Secretaría de Educación de Bogotá.”(p. 36). Este trabajo se basó en un enfoque cualitativo, bajo un método descriptivo interpretativo enmarcado en la investigación – acción aplicada al ámbito escolar.

Igualmente, Gómez & Mateus (2016) hicieron uso de la observación e interpretación de los diversos instrumentos aplicados para la recolección de datos. Dichos instrumentos fueron: entrevistas, registros observacionales, la escala de Likert y el diario de campo. Las autoras hicieron uso de cada uno de estos instrumentos durante las diversas etapas de la realización de su proyecto. En todas estas no solo se tomó en cuenta la participación del docente, sino que las autoras registraron los comentarios y apreciaciones de los estudiantes objeto de estudio.

Las autoras registraron entre sus hallazgos la importancia de las estrategias innovadoras en apoyo de las actividades diarias de clases. Adicionalmente, apuntaron que en el aprendizaje de una lengua extranjera se necesita que los estudiantes muestren un rol altamente participativo en donde el docente promueva estrategias novedosas que estimulen las ganas de aprender en los primeros. En cuanto a la investigación en curso, se hace hincapié en el uso de las Tic como medio para fomentar un aprendizaje significativo. Se hace relación de la actual a la presentada por Gómez & Mateus (2016), ya que las ultimas muestran una vez más que a pesar de las diversas estrategias tradicionales que puedan ser aplicadas, los estudiantes presentan dificultades en la adquisición de las destrezas propias del idioma. Gómez & Mateus aportan ideas a la presente investigación en cuanto al uso de ambientes virtuales y como favorecen en el aprendizaje de los estudiantes.

Por su parte, Ontaneda (2016) publica su tesis investigativa la cual se basó en la Construcción de un Recurso Lúdico Computarizado, como Apoyo al proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Asignatura de inglés, para los niños de quinto grado Paralelo B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 de la ciudad de Loja. La autora utilizó el método científico deductivo y la metodología Cascada para la obtención de información en las cuales se basaría para el diseño de las actividades. Asimismo, desarrollo y codifiqué la aplicación bajo las herramientas Adobe Flash CS6, lenguaje Action Script 3.0, Adobe Photoshop CS&, Adobe Ilustrador CS6 y Scratch 1.3.1. Como resultados, la autora obtuvo que ese recurso pueda ser un buen instrumento para la enseñanza, mejorando la adquisición de vocabulario de manera divertida e innovadora.

Así como la investigación de Ontaneda (2016), en el presente trabajo se busca proporcionar a los estudiantes de recursos innovadores que contribuyan a la adquisición de vocabulario en inglés. El uso de materiales didácticos permite que los estudiantes estén expuestos a nuevas modalidades de estudio. Todo lo anterior aunado al trabajo del docente, da cumplimiento a los nuevos paradigmas curriculares planteados actualmente por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE). En el caso particular de la presente investigación, se pretende promover un aprendizaje holístico en aprovechamiento de los recursos audiovisuales, especialmente de las portátiles Canaima manejadas en las escuelas públicas. En las cuales, mediante el Proyecto Canaima, se busca dar seguimiento y mejora de la calidad educativa.

La educación, en tal sentido, se plantea como la promoción de la persona para ser formada y desarrollada. Mediante esta, se le suministra al estudiantado de conocimientos, habilidades y destrezas que conlleven a la formación de sujetos críticos y reflexivos, capaces de tomar decisiones que contribuyan al cambio y transformación de su realidad. En palabras de Ontaneda (2016) el desafío de la educación es apoyar la formación de las personas integrando "... las dimensiones el saber conocer, el saber hacer y el aprender a aprender en el transcurso de toda su vida ya sea de manera formal o no formal." (p. 7).

La tesis de especialización presentada por Sáenz & Velásquez (2016) en la cual los autores afirman que las TIC hacen parte del entorno social, educativo y laboral, esta titulada "Estrategia Gerencial Y Pedagógica Para La Transversalización de Las Tics Y El Desarrollo De Aprendizajes Significativos

En La Institución Educativa Yarumito.” En esta investigación se obtiene como objetivo general “Transversalizar el uso de las TICS para el fortalecimiento de aprendizajes significativos en el área de Tecnología e Informática a los estudiantes de primaria en la Institución educativa Yarumito.” Con la utilización del método inductivo y la entrevista lograron recopilar la información pertinente. Posteriormente, realizaron la aplicación de su estrategia en la segunda etapa, que consistió en la elaboración de un blog titulado “My First English Blog” el cual está descrito como una estrategia para complementar las clases de inglés.

Sáenz y Velásquez (2016) concluyeron que uno de los principales desafíos de los docentes es conducir a sus estudiantes hacia el logro de un aprendizaje significativo. Para los autores, la creación de experiencias educativas que permitan dicho aprendizaje puede ser a través del uso de las TIC, los mismos afirman que

[...] el uso de las TIC puede convertirse en un excelente aliado para comunicar y crear estas experiencias, ya que le permite emplear tecnologías que el estudiante conoce y disfruta y permite crear relaciones con el nuevo contenido enfocado a su aprendizaje [...] (p. 43).

Los hallazgos suministrados en la investigación de Sáenz & Velásquez son considerados base importante al presente proyecto. Los autores mencionados hacen gran relevancia al uso de las TIC en el aula de clases, especialmente en el aprendizaje del idioma inglés. Actualmente, el desarrollo indetenible de la sociedad obliga al sistema educativo a estar a la par de las innovaciones y avances que se van dando. Esta realidad, en palabras de Sáenz & Velásquez, inducen a los docentes al uso de las tecnologías como parte fundamental de sus clases. Dicha situación hace de estas herramientas experiencias educativas

encauzadas al logro de aprendizajes significativos, especialmente en los niños de primaria cuyas capacidades naturales les permite fácilmente adquirir una lengua. Esta investigación fundamenta pues la premisa manejada en la presente, puesto que muestra de forma exhaustiva la importancia del uso de recursos educativos innovadores. Estos recursos promueven el aprendizaje de una segunda lengua de forma significativa, especialmente en los colegios de primaria en donde en palabras de Sáenz & Velásquez (2016)

Los profesores que se enfrentan al acercamiento de los niños a una segunda lengua, deben estimular inicialmente el aspecto fonológico, teniendo en cuenta que el niño tiene una mayor capacidad de escuchar sonidos que de reproducirlos, debe aprovecharse esta capacidad con discursos lentos, con énfasis y entonación logrando enfocar a los niños en los sonidos claves, obviamente un profesor que no posea unas cualidades fonéticas apropiadas, debe fortalecerlas usando herramientas como videos, canciones y rondas, que le ayuden tanto a él como a los niños a enfocarse más en la escucha y repetición que en el significado de lo que se repite. (p. 18)

León & Salamanca (2014) proponen el uso de un software educativo que permita la comprensión oral del idioma inglés en su investigación titulada El Objeto Virtual De Aprendizaje Para El Desarrollo De La Comprensión Oral En Inglés Para Ciclo Tres En El Colegio Antonio José De Sucre I.E.D. En dicho trabajo investigativo, los autores utilizaron la metodología investigación acción. Estos propusieron el diseño y la implementación de un material didáctico compuesto por dos unidades didácticas que faciliten la comprensión oral y la interacción de los estudiantes con las Tics para el aprendizaje de una lengua extranjera en un ambiente diferente al convencional. La investigación de estos autores conto con dos objetivos primordiales, a saber; “Desarrollar la comprensión oral en inglés para ciclo

tres en el Colegio Antonio José de Sucre I.E.D. mediante el diseño e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)".

Asimismo, la investigación de León & Salamanca (2014) apunta a que dicho objeto virtual "... complemente los contenidos propuestos desde el área de inglés, y que funcione como apoyo para afianzar lo que se trabaja en clase, haciendo hincapié en el desarrollo de la comprensión oral."(p. 16).Las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación de los autores mencionados fueron la observación participante, la entrevista, el diario de campo, la encuesta, la escala de Lickert, la prueba diagnóstico y la escala de valoración. León & Salamanca resaltan la importancia del uso de este tipo de recursos, sobre todo en los ámbitos escolares actuales de la educación pública.

Al igual que en la presente investigación, la propuesta de este tipo de materiales didácticos nace de la necesidad que exista un material de apoyo para los estudiantes y que los docentes cuenten con estos instrumentos para hacer las clases más amenas y significativas en esta era tecnológica. Asimismo, se atiende en ambas investigaciones, en la citada y en la actual, al aspecto conocido como globalización, en donde las TIC están marcando pauta y se hacen necesarios. También es indispensable la adquisición de diversos idiomas que permitan comunicarse. No obstante, en palabras de León & Salamanca (2014) "... el comunicarse no es lo único esencial, también necesitan escuchar para poder entablar una conversación." (p.11). A partir de dicha premisa se establece la creación e implementación de materiales didácticos que consecuentemente permitan el desarrollo de dichas habilidades.

La investigación realizada por Román (2012) que lleva por título “Software Educativo para el Aprendizaje del Inglés en niños (as) de quinto grado en Educación Primaria.” La autora propone el diseño de un software, para la enseñanza de vocabulario en inglés en el subsistema de Educación primaria Bolivariana. El objetivo general que se planteó fue el diseño de un Software Educativo para el aprendizaje del inglés en niños (as) de quinto grado en educación primaria de la U.E.B. “El Samán”, ubicada en El Vigía parroquia Rómulo Gallegos del municipio Alberto Adriani Estado Mérida, Venezuela. Se utilizó una metodología proyectiva bajo la modalidad de proyecto factible, indicando un diseño de campo con una perspectiva temporal con amplitud de foco univariable. La metodología utilizada por Román, es similar a la que se utilizará en la investigación en curso y hace aportaciones positivas en cuanto a los métodos para la recolección de datos y análisis de los resultados.

Román demostró que el diseño de un software educativo es de gran aplicación y permite durante el proceso investigativo recolectar la información directamente del campo de estudio. Siendo un proyecto factible, la propuesta de Román guarda relación con el estudio en curso, pues indaga sobre la aplicabilidad del proyecto el cual va a ser desarrollado en base a la problemática observada. Cabe destacar, que la autora Román plantea la realización y aplicación del software en las laptops Canaima, o canaimitas como hacen referencia en su investigación, lo cual es similar a la propuesta en desarrollo.

Román (2012), plantea una relación importante entre el uso de las TIC y la enseñanza del idioma inglés, esto se debe a que el uso de las TIC promueve un aprendizaje interactivo y significativo por ser una herramienta novedosa.

En lo que se relaciona con el estudio en curso, se propone el uso de un software adaptado a las necesidades de los estudiantes en lo referente al aprendizaje del vocabulario en inglés. En el mismo orden de ideas, se hace hincapié en el uso de las laptops Canaima que han sido entregadas a los niños de Educación Primaria Bolivariana. Como la investigación de Román, la propuesta en curso marca un punto relevante en cuanto al uso de la tecnología en la educación, especialmente el uso de la computadora como herramienta en el aula de educación primaria, en especial como recurso didáctico para la práctica del vocabulario en inglés.

Es también relevante la investigación proyectada por Moreno (2010), la cual consistió en proponer un Tutorial Multimedia como una Estrategia de Apoyo al Proceso de Enseñanza Aprendizaje. La investigación, de campo, tipo descriptiva se enmarcó bajo la modalidad de proyecto factible. En este estudio, Moreno abarco una población de veintisiete participantes, tomando el total de dicha población como la muestra de la investigación. El autor, utilizó la entrevista, aplicando un cuestionario cerrado compuesto por nueve ítems. Este estudio dio como resultado del diagnóstico, que los participantes apoyaron la ejecución del Tutorial para obtener experiencias de aprendizaje enmarcadas en las TIC.

La investigación en curso se apoya en los basamentos del proyecto ejecutado por Moreno (2010), pues el último da aportes significativos en cuanto a la metodología a desarrollar en un proyecto factible, tal y como es el caso del presente estudio. De tal manera, que se puede tomar de dicha investigación puntos estratégicos para el análisis estadístico de la información y para el estudio de confiabilidad, tal cual Moreno (2010) quién utilizó el

Coeficiente Kuder y Richardson KR20 para dar validez a los instrumentos utilizados. En adición, el proyecto en curso se enriquece de las ideas de Moreno (2010) en cuanto a los resultados de su propuesta, en la cual se observa que los estudiantes están a favor de nuevas experiencias de aprendizaje que incluya las TIC como estrategia para el logro de los objetivos curriculares. En conclusión, la presente investigación también indagará sobre la necesidad y el impacto de las TIC dentro del aula de clases, en especial en el subsistema de Educación Básica.

No obstante, otros autores hacen un acercamiento al estudio de las TIC para la enseñanza del idioma inglés, tal es el caso de Bastidas (2012) quien presenta la investigación titulada “La Preparación Inicial en Didáctica para la Enseñanza del Inglés en la Escuela Primaria”. Este estudio se realizó con el objetivo de analizar la forma en que se prepara a los estudiantes de grado de una Universidad Española en el componente de didáctica para la enseñanza del inglés en la etapa primaria. En esta investigación de tipo cualitativo, se utilizó como métodos la investigación de tipo etnográfica, y se basó en la teoría fundamentada. El autor utilizó como técnica para la recolección de datos; las observaciones de 41 horas en el aula de clases, entrevistas, y el análisis documental. Esta investigación arrojó como resultado que la formación de los nuevos docentes incluye conocimientos de tipo teóricos y prácticos a través de procedimientos sistemáticos de tipo inductivo y deductivo. Estos procedimientos están orientados a la comprensión y la praxis de los conocimientos teóricos y prácticos, entre los que se destacan la micro-enseñanza, basado en lo que el autor indica como procesos de reflexión y pensamiento crítico.

Bastidas (2012) realiza un aporte valioso a la investigación en curso, si bien su proyecto no se basa directamente en el uso de las TIC, presenta un antecedente importante en lo referente a la didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Esto se debe a que es necesario formar a los docentes en cuanto a las destrezas que deben adquirir para poder implementarlas en sus aulas de clases. Bastidas remarca la enseñanza del inglés a nivel de primaria en los diferentes sistemas educativos en países no angloparlantes. Asimismo, el autor indica que a partir de la década de los 1980 las diferentes instituciones educativas se vieron en la necesidad de incluir este idioma como parte de su currículo, por tanto es importante hacer hincapié en el desarrollo de los profesores y profesoras con programas enfocados al desarrollo de competencias para la enseñanza de este idioma. Estas competencias incluyen destrezas en cuanto al uso de la tecnología como parte de sus estrategias didácticas para ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Al igual que la presente investigación en la cual la autora propone el uso de un software educativo para la consolidación del vocabulario en inglés, se destaca lo necesario que es que los docentes del área de inglés tengan en cuenta los avances tecnológicos especialmente en lo referente al uso del computador. Se pretende indagar acerca del uso de las TIC para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes, y propiciar la motivación en los docentes a resaltar las bondades que estas ofrecen, especialmente en lo referente al desarrollo de las competencias básicas del idioma inglés en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas en la etapa de educación primaria.

Fundamentación Teórica

Para el cumplimiento de los objetivos presentes en la investigación en curso y su correcta ejecución, se debe tomar en cuenta los postulados teóricos planteados por diversos autores en lo que se refiere a la tecnología educativa. Ya que este es el eje en el cual se basa la misma, haciendo uso de las Tic como medio para el aprendizaje. Adicionalmente, se establecen las teorías que explican el proceso de aprendizaje, en especial el aprendizaje de una lengua extranjera.

Teoría general de los sistemas y cibernética

La teoría general de los sistemas considera el hecho educativo como un sistema de toma de decisiones para la posterior puesta en práctica (Ferrer, s.f). Esta teoría surge de Ludwing Von Bertalanffy en la década de los 70, quien llego a la conclusión de que “el todo es más que la suma de sus partes” (Torrelles, 2012). Este enfoque sistémico permite comprender como cada parte de una organización interactúa y se relaciona. De esto, se resalta su carácter organizacional de los procesos, los cuales son transparentes a los cambios y por ende al aprendizaje que induce a través de la práctica. De igual manera, esta teoría según Gómez (2000)

[...] es la base fundamental sobre la cual se asienta una estrategia de solución de problemas denominada Enfoque de Sistemas para lo cual hace uso de la Metodología de Análisis de Sistemas, bajo una orientación interdisciplinaria, que conduce a la convergencia e integración de diversos conocimientos científicos provenientes de diferentes campos del saber. (p. 64).

Desde el punto de vista de la tecnología educativa, Ferrer (s.f) plantea que la teoría de los sistemas es considerada al momento de diseñar el proceso de

instrucción, tomando en consideración los objetivos, contenidos, metodología, recursos; tanto humanos como materiales y todos aquellos procesos que se incluyen dentro del sistema.

Por otra parte, el termino cibernética desarrollada por Norbert Wiener, cual se ocupa de los sistemas de control. Esta teoría tiene un aporte importante, ya que es la primera que introduce el término de retroalimentación dentro de los sistemas de computación. En la presente investigación se busca la realización de un material computarizado con características particulares que permitan la práctica de vocabulario en inglés. Cada actividad siendo parte de un sistema computacional llevará esa retroalimentación necesaria para la verificación de los logros en cuanto a los objetivos que persigue el software, permitiendo así un control y seguimiento del proceso de aprendizaje.

Teorías de aprendizaje

En un principio, para hablar de adquisición de vocabulario se debe explorar lo que significa hacer un aprendizaje del mismo. Para esto, es necesario comprender cómo procede el aprendizaje en un individuo. Es necesario que se exploren las maneras como el proceso de aprendizaje se efectúa. Llegada esta situación, se tienen que todas las teorías del aprendizaje, o alguna de ellas, suministran destacados aportes a la investigación que se está efectuando.

De acuerdo a Ferrer (s.f) Skinner quién es considerado el formulador de la teoría sobre el condicionamiento operante y la enseñanza programada, es quien "...ejerce la primera influencia en el diseño de software, siendo el inicio de la Enseñanza Asistida por Ordenador..." (p. 8). Skinner plantea su teoría

en la que asume la importancia del refuerzo para el logro de la repetición de los comportamientos deseados. Por tanto, el uso de un software educativo requiere de estímulos ante las respuestas obtenidas. Este se basa en programas de ejercitación basados en la repetición con una secuencia lógica, que al final de cada práctica proporcionará reacciones positivas o negativas de acuerdo a las respuestas dadas por el estudiante.

La presente investigación va dirigida al proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, básicamente en niños de educación primaria. Por lo cual, también es importante tomar en cuenta los postulados de la teoría de Jean Piaget, la cual aporta cuatro niveles para explicar el aprendizaje desde los primeros años de vida del ser humano. El primero, menciona el Funcionamiento de la Inteligencia, que comprende la asimilación y acomodación del individuo. A través de la asimilación, el individuo responde a cualquier estímulo externo que se presente. Mientras que por la acomodación, el individuo restituye o modifica la organización actual que tiene en ese momento del entorno. Es importante rescatar de Piaget otros de los niveles de su teoría, el cual habla de los estadios o etapas del desarrollo cognitivo.

En la actual investigación, se trabaja con niños con edades comprendidas entre 6 y 11 años, quienes se encuentran en entre las etapa planteadas por Piaget en su teoría; la etapa preoperacional, que incluye los estadios preconceptual e intuitivo, y la etapa de operaciones concretas. Es importante destacar que para Piaget la enseñanza va desde adentro hacia afuera. La educación tiene como finalidad principal favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño. Cada uno de estos aspectos es tomado en cuenta en

el diseño y elaboración de los procesos de enseñanza, de tal manera que los mismos permitan el descubrimiento y construcción de los aprendizajes.

Continuando, el aprendizaje tiene muchas maneras de plantearse, una de ellas es el aprendizaje significativo. Éste se define como aquel proceso que se da entre la interacción del individuo y un nuevo conocimiento, el cual se hace de manera espontánea, causando una obtención completa del conocimiento y motivando futuros aprendizajes. Tal como lo plantea el máximo exponente del aprendizaje significativo, Ausubel (1963), en su teoría expone cómo los individuos pueden aprender u obtener una gran cantidad de información, que está relacionada al entorno educativo. El entorno educativo envuelve una serie de procesos, que lleva al niño o individuo a obtener la identidad de lo aprendido, creando así la representación marcada en su cerebro de la información. De esta manera el individuo adquiere, asimila y retiene este nuevo conocimiento que denominamos aprendizaje significativo.

Teoría de aprendizaje de segundas lenguas

En lo que se refiere al aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera, se encuentra una de las teorías más significativas que explican el proceso de adquisición del idioma y establece indicativos para el logro del mismo. Entre esas teorías, se encuentra el modelo monitor de Stephen Krashen. Este autor basa su modelo en cinco hipótesis que llevan por nombre: 1) Adquisición de aprendizaje, 2) Automonitorización, 3) Orden Natural, 4) Hipótesis del Input y 5) Hipótesis del filtro afectivo. El autor muestra un gran interés en los procesos por los cuales se aprende una lengua. En estas hipótesis se plantea una forma natural de aprendizaje o de adquisición, a través de ellas el estudiante pueda ser capaz de corregirse y analizar sus

propios errores. De igual manera, explica que los seres humanos pueden adquirir informaciones de manera natural sin necesidad de instrucciones o estructuras rígidas. Finalmente, Krashen plantea la necesidad de proporcionar estrategias y materiales en la lengua que se desee aprender. Además de esto, Krashen también busca crear un ambiente favorable para que no exista bloqueo mental y no impida al alumno comprender o adquirir el conocimiento.

En el mismo orden de ideas, Cabello (2007), en su artículo destaca que “Krashen se muestra convencido de que cuando se presenta un input inteligible, que el estudiante pueda comprender y el filtro afectivo lo permita, la adquisición es inevitable, pues el órgano mental del lenguaje funciona automáticamente como cualquier otro.” (parr. 8). De esta manera se evidencia la importancia de una exposición al idioma que se desea aprender, y el papel tan importante que juega la parte psico – afectiva del individuo. Es por ello que este estudio se apoya en la idea de crear una herramienta novedosa que motive y brinde un input comprensible a los niños de educación primaria. Finalmente, la autora antes citada plantea en su artículo que se debe producir una gran cantidad de materiales o estrategias necesarias que sean comprensibles, llamativas o de interés para el estudiante.

Teoría del conectivismo

Las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas surgieron como una alternativa de ver como suceden los aprendizajes. Dichas teorías emergieron en una época en la cual no había un impacto de la tecnología dentro del proceso de aprendizaje. Según Siemens (2004) “El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo (construidos sobre las tradiciones

epistemológicas) intentan evidenciar cómo es que una persona aprende.”(p. 3). En base a las consideraciones anteriores sobre el uso de las TIC dentro del proceso de aprendizaje, es oportuno señalar una nueva teoría denominada teoría del conectivismo propuesta por George Siemens.

El conectivismo como teoría alternativa promueve la integración de la tecnología y su conexión en los procesos de aprendizaje en lo que se ha definido como la era digital. Según Siemens (2004)

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo.” (p. 6)

El conectivismo está orientado hacia la comprensión de decisiones que son marcadas por diversos principios que cambian constantemente. A medida que la sociedad va avanzando, los cambios son algo que se debe tener en cuenta. Las informaciones de igual manera cambian día a día, y aquellas que parecen pertinentes y actualizadas, al pasar de los días resultan desactualizadas o desfasadas. Es por ello que Siemens (2004) establece que la teoría del conectivismo se aplica en todos los aspectos de la vida, no solo a nivel educativo, sino cada aspecto de la sociedad está fuertemente influenciado por la tecnología. El conectivismo, entonces, representa un modelo de aprendizaje que asume y reconoce cada cambio de la sociedad en donde el aprendizaje está lejos de ser una actividad interna e individual (p.9). Finalmente, esta teoría establece que el conectivismo proporciona una visión acerca de las habilidades de aprendizaje que deben adquirir los estudiantes

para la realización de diversas tareas en lo que se ha establecido como la era digital.

Las TIC y el entorno educativo

Haciendo referencia a estas teorías, en particular a la de Krashen, se extrae la importancia de facilitar materiales diversos y estrategias didácticas innovadoras para que el proceso de adquisición de una segunda lengua sea satisfactorio. Krashen propone el uso de materiales que les suministren a los estudiantes una entrada suficiente para la práctica del nuevo idioma. Se hace necesaria la constante ejercitación del idioma extranjero, de tal modo que se garantice una mayor y mejor adquisición del mismo. Para lo cual, los docentes deben estar en constante actualización y búsqueda de estrategias que les permitan facilitar el aprendizaje en su grupo de estudiantes.

Actualmente la educación exige una actualización constante del docente. Como una vía para lograr el equilibrio entre los factores antes mencionados se tienen las Tecnologías de Información y Comunicación, comúnmente conocidas como las TIC. La integración de las TIC a las jornadas diarias brinda un ambiente propicio para el aprendizaje, ya que convierte el proceso de enseñanza aprendizaje en activo, constructivo, colaborativo, intencionado, conversacional, contextualizado y reflexivo. (Díaz, s.f). En consecuencia, a través del tiempo se ha podido verificar el auge y necesidad de estas TIC al mundo de hoy, un mundo tecnológico y global, donde las personas obtienen mucha más información. Esto no es diferente en el ámbito educativo, así como lo refleja eduteka (s.f), las TIC bien aprovechadas, tienen el potencial de aumentar los ambientes de aprendizaje en los que se educan niños y jóvenes, todo esto con un costo no tan elevado.

En el mismo artículo, se refleja que el uso de herramientas tecnológicas tales como computadores, dispositivos de almacenamiento masivo, comunicación a distancia, permite el desarrollo del niño, por medio de una educación libre y tecnológica, donde lo que imperará será la creatividad de cada uno. Es importante señalar que se debe preparar al nuevo ser para este medio, donde tenga conocimientos de cómo usar cada uno de los elementos (programas y dispositivos tecnológicos) que conforman el mundo informático. En el mismo sentido, Cabero (2007), expone la existencia de la tecnología educativa de manera contextualizada. El mismo se refiere al uso de medios técnicos para la transmisión de mensajes en el proceso de enseñanza. Cabero plantea que los elementos hardware y software (componente físico y sistemas simbólicos y programas), unidos apropiadamente pueden mejorar la calidad y eficacia de la educación.

Adicionalmente, Márquez (s.f), establece que hay diferentes tipos de programas informáticos, entre los cuales se encuentran programas tutoriales, programas de ejercitación y práctica, programas de simulación, programas abiertos de exploración, programas de creación multimedia, programas informativos, programas de utilidad o propósito general y programas lúdicos. De acuerdo a Márquez, los programas educativos sirven para trabajar diversas asignaturas y mediante diferentes estrategias. El autor plantea cinco características esenciales de todo programa computarizado a nivel educacional, entre estas características se tiene; a) son materiales diseñados con un fin didáctico, b) se hace uso del computador para su diseño, c) son interactivos, e) permiten al estudiante un trabajo adaptado a sus necesidades y ritmo de aprendizaje, y finalmente son de fácil uso, lo que le

permite al usuario adquirir diversas destrezas mientras practica el contenido de alguna materia.

Adicionalmente, cuando se menciona la expresión software educativo se debe tomar en cuenta el interfaz humano computadora en dichos programas. De acuerdo con Abud (2006), “es en este punto donde se establece la estructura de la presentación de la información, el uso de textos, gráficos, animaciones, etc., característica vital para una buena transmisión de conocimiento”. Esto quiere decir que en la interfaz se deberá presentar todos los aspectos necesarios como los mencionados anteriormente para provocar reacciones positivas ante el nuevo conocimiento. La autora establece que el buen diseño de la interfaz brindará al usuario la posibilidad de comprender, utilizar y recordar la información contenida en éste de manera fácil, inmediata y efectiva.

En el mismo orden de ideas, la interfaz maneja la relación de colores que debe existir en un software educativo, según Abud (2006):

El uso adecuado del color es de gran relevancia en una interfaz. Se deben buscar combinaciones de color que permitan legibilidad y no cansen al usuario. En el caso del software educativo, es de especial importancia mantener los colores estándar de elementos del mundo real como mapas, banderas, animales, etc. (parr. 22).

La misma autora también resalta la importancia en cuanto a la usabilidad del software. Tomar en cuenta, al momento de efectuar el diseño, las características de los usuarios. En este sentido, la autora aconseja el uso de menús gráficos que se relacionen de forma natural a las acciones que activan cuando el programa va enfocado a niños pequeños. Surge la relevancia de la utilización de los refuerzos positivos cuando el niño acierta en la actividad o

acción que realice, o proveer una retroalimentación dándole a conocer la respuesta correcta.

Adicionalmente, para el diseño de un software educativo es importante tomar en cuenta la psicología de los colores propuesta por Heller (2007). En su libro, la autora destaca la importancia que tiene el uso de los colores en cuanto al impacto o el efecto que produce cada tono en las personas. Heller (2007) acota “Un color puede aparecer en todos los contextos posibles –en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia – y despierta sentimientos positivos y negativos.” De lo propuesto anteriormente, parte la importancia del conocimiento de esta psicología para el presente estudio, ya que el mismo pretende la realización de un software educativo para un público infantil. Por esta razón, es imprescindible el tener conocimiento sobre la función que tiene cada tonalidad en especial en los niños, quienes poseen gustos particulares por lo sencillo pero a la vez llamativo.

En el caso de los materiales didácticos, se reconoce que es fundamental la integración de los contenidos del currículo con la tecnología, argumentación hecha por González (2007) en su artículo Las TIC Como Factor de Innovación y Mejoras de la Calidad de la Enseñanza. En este artículo, la autora también establece que es sumamente importante el uso de la tecnología y que esto se haga correctamente para los propósitos de enseñanza. La integración de las TIC exige una revisión del quehacer docente, donde se perciba el pleno uso de la tecnología. Adicionalmente, las TIC propician la adquisición de destrezas no solo a nivel técnico sino a nivel didáctico, para asegurar el aprovechamiento de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, en la búsqueda de adquirir una lengua extranjera es necesario utilizar todos los medios que sean posibles. Está en mano de los docentes propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de los estudiantes. Dicho ambiente debe contar con estrategias y materiales didácticos, acorde al tiempo y a la época en que se esté viviendo. Es de conocimiento que en la actualidad, la tecnología marcada por el teléfono, los iPods, dispositivos de almacenaje, la computadora y finalmente la Internet, establecen un sinnúmero de oportunidades y recursos llamativos para todos los usuarios, en particular para los niños y jóvenes. Por esta razón, el docente no debe estar alejado del manejo la tecnología. El mismo debe familiarizarse lo mejor posible con la misma y usarla a su favor como una poderosa estrategia de enseñanza.

Fundamentación Legal

Dentro del manejo de las TIC para el ámbito educativo Venezolano, se procede a presentar el marco legal que sirve de soporte al presente trabajo. Se tiene que dentro de las cartas legales en las que se apoya el estado Venezolano para la promoción de las TIC dentro del proceso de aprendizaje, se pueden destacar: la Constitución de La República Bolivariana de Venezuela (2000), La Ley Orgánica de Educación (2009) y Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (L.O.C.T.I.) (2010). Cada una de ellas indica aspectos importantes sobre el ámbito educativo y muy particular el uso de las TIC dentro del sistema educativo bolivariano.

Dentro de la constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000) se establece el uso de los materiales multimedia como medio para la promoción del conocimiento. Ejemplo de ello es el artículo 108 el cual estipula

“[...] Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.” (p. 26). El presente estudio busca la incorporación de las TIC como estrategia para la práctica de contenidos, a través del uso de las laptops Canaima y se apoya dentro del artículo 108 de la carta magna de Venezuela.

Las evidencias anteriores se pueden visualizar dentro del marco legal que soporta el uso de la tecnología. En el artículo 110 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela se establece que

El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo [...]. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. (p. 27)

En el mismo orden de ideas, a través de las diferentes normas pautadas en las leyes de la nación, se estipula el carácter público que han de tener las tecnologías. Ejemplo de lo anterior se estipula en la L.O.C.T.I (2010) en el artículo 2, el cual indica “Las actividades científicas, tecnológicas, de innovación y sus aplicaciones son de interés público para el ejercicio de la soberanía nacional en todos los ámbitos de la sociedad y la cultura.” (p. 3). De igual manera, en el artículo 21 de dicha ley se establece que la autoridad nacional “[...] creará mecanismos de apoyo, promoción y difusión de invenciones e innovaciones populares, que generen bienestar a la población o logren un impacto económico o social de la Nación.”(p. 10). De lo anterior se puede extraer la importancia que adquieren las innovaciones tecnológicas dentro del progreso de la sociedad. Por lo cual, mediante la creación del

material educativo computarizado propuesto en este estudio se pretende satisfacer las necesidades de la población en cuanto al manejo de las tecnologías dentro del proceso de aprendizaje y así contribuir en el desarrollo de los planes y proyectos previstos en las leyes de la nación.

La Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (L.O.P.N.N.A) (2007) también soporta el uso de las tecnologías de información y comunicación y aporta parámetros necesarios para la creación de materiales para niños con contenido específico para su edad. En sus artículos 68 al 76 establece la importancia de las informaciones y acceso a las tecnologías para el desarrollo integral de los niños y jóvenes. De aquí, los niños, niñas y adolescentes deben tener acceso a materiales impresos así como audiovisuales de acuerdo a su edad.

En conclusión, existen diversas leyes que soportan la propuesta que lleva el presente estudio. La creación de un material educativo computarizado que cumpla con parámetros específicos para su desarrollo, tomando en cuenta especialmente el público al cual va dirigido. De la misma forma, se pretende realizar un aporte al proceso de aprendizaje de un nuevo idioma, como lo es el caso del idioma inglés, el cual se encuentra inserto y apoyado en el Currículo Nacional Bolivariano, el cual en sus fundamentos propone una educación pluricultural. Asimismo, este estudio que priorizara el uso de las TIC dentro de la educación se soporta en los postulados del Plan Nacional Simón Bolívar (2007). El mismo, establece a las TIC como innovación en el sistema educativo bolivariano, y se apoya a parte de las leyes mencionadas anteriormente, en los decretos 825 (2000) y 3.390 (2004) sobre el uso de la tecnología y el internet.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La investigación científica está presente en los casos en los cuales se pretende arribar a un diagnóstico de necesidades. Arias (2012) indica que “La investigación científica es un proceso metódico y sistemático dirigido a la solución de problemas o preguntas científicas, mediante la producción de nuevos conocimientos, los cuales constituyen la solución o respuesta a tales interrogantes.”(p. 22). Es así como toda investigación lleva la dirección hacia la producción de propuestas caracterizadas por nuevos conocimientos. Asimismo, Arias plantea que las investigaciones son diferentes y son clasificadas e identificadas de acuerdo a su naturaleza, es decir de acuerdo a su nivel, a su diseño o modalidad y a su propósito.

Tipo de investigación

Los enfoques de investigación enmarcan al proceso investigativo dentro de una modalidad con características específicas. El presente estudio se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo. Por tanto los datos a estudiar son de tipo numéricos verificados a través de la estadística. Se pretende mostrar acciones con la finalidad de comprender el problema en estudio. De acuerdo a Landeau (2012) este tipo de estudio “[...] incluye en sus procesos modelos deductivos, verificativos, enunciativos y objetivos.”(p. 64). Esta autora

plantea que la investigación cuantitativa es deductiva ya que mediante la teoría desarrolla proposiciones y trata de establecer generalizaciones.

Modalidad de la investigación

Esta investigación se realiza bajo la modalidad de proyecto factible. El proyecto factible, según el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2016), se define como “[...] la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (p. 21).

De igual manera dicho manual establece que un proyecto factible se debe sustentar bajo lineamientos de la investigación de tipo documental, de campo o de un diseño que posiblemente pueda incluir los dos tipos. El diseño de una investigación “[...] remite a un plan coherente de trabajo para recabar y analizar los datos que nos acercan al conocimiento de la realidad en estudio.”(p.64) (Sabino, 2007). De acuerdo a Sabino, el diseño de la investigación ha de estar enmarcado como bibliográficos o de campo. En consecuencia, el presente estudio tipo proyecto factible se apoya en una investigación de campo de carácter descriptivo, ya que pretende proponer el diseño de un Material Educativo Computarizado Como Estrategia Didáctica Para La Práctica de Vocabulario en Inglés, el cual se basara en el prototipo a ser diseñado en la presente.

Dentro de las etapas que se han de cumplir para la realización del presente estudio se establecen las etapas generales propuestas en el manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (2016)

El proyecto factible comprende las siguientes etapas generales: diagnóstico, planteamiento, y fundamentación teórica de la propuesta; procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del Proyecto; y en caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y la evaluación tanto del proceso como de los resultados.(p. 21)

Fases de la investigación

El presente trabajo investigativo se realizara tomando en cuenta las etapas generales de todo proyecto factible, tal y como lo especifica el manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (2016), en el cual se indica que todo trabajo realizado bajo esta modalidad cumple con un diagnóstico, un planteamiento y su fundamentación teórica, tal y como se especificó anteriormente. Para la investigación en curso se realizará tomando en cuenta las siguientes fases, las cuales fueron algunas de las planteadas y realizadas por Moreno (2010) para la ejecución de su trabajo de especialización:

Fase 1: diagnóstico general de la situación problemática, planteamiento y revisión de soportes teóricos relacionados a la temática del estudio.

Fase 2: se seleccionará la población y muestra a ser objeto de estudio.

Fase 3: selección, diseño de instrumentos para la recolección de datos.

Fase 4: aplicación de instrumentos y tabulación de resultados.

Fase 5: diseño del prototipo del material computarizado para la práctica de vocabulario en inglés.

Fase 6: elaboración de conclusiones y recomendaciones.

(Adaptado de Moreno, 2010, p. 73)

Población y muestra

En la presente investigación se tiene como población, la cantidad total de docentes especialistas en el área de inglés del Programa de Inglés, adscrito a la Secretaria de Educación y Deporte del estado Carabobo. Dicha población de tipo finita es de un total de ciento ochenta (180) docentes aproximadamente. De la anterior, se asumirá una muestra representativa 20 docentes, la cual será seleccionada utilizando un procedimiento de muestreo no probabilístico indicado por Lagares y Puerta (2001) como muestreo intencional u opinático. Se asumirá una muestra que representará un 11% de la población total. Para seleccionar la muestra del estudio se establecerán características específicas que deben cumplir cada docente a ser seleccionado, dichas características serán especificadas por el investigador, quien seleccionara sujetos que se estimen puedan aportar la información necesaria.

Cuadro N° 1 Docentes adscritos al Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo.

Condición	Cantidad
Titular	120
Interino	30
Suplente	30
Total	180

Fuente: Coordinación del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo (2016)

Sistema de Variables

Las variables representan las características básicas que posee o forma parte del problema de investigación. De acuerdo a Sabino (2007) una variable es “[...] cualquier característica o cualidad de la realidad que es susceptible de asumir diferentes valores.” (p. 52). Por tanto, cuando se habla de variable se denota característica o valor de los objetos de estudio, no del problema en sí mismo. Asimismo, Arias (2012) indica que las variables son aquellas propiedades que son modificadas y se convierten en objeto de estudio. Para Arias, una variable es “[...] una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación.”(p. 57). Para ambos autores las variables pueden ser de dos tipos, según su naturaleza, las variables pueden ser de tipo cuantitativas o cualitativas.

Las variables son definidas a partir de grupos o conjuntos específicos de indicadores agrupados de forma operacional y permiten encontrar de forma rápida y precisa los datos requeridos, Sabino (2007). El autor expresa que en la operacionalización de las variables de todo trabajo investigativo, se han de establecer dimensiones e indicadores que expresen el comportamiento a ser observado. Para la presente investigación se obtienen dos variables que atienden a los objetivos planteados, cada una específica las dimensiones en las cuales se encuentran inmersos. En el apartado de anexos puede encontrar el cuadro n°2 que muestra las variables de este proyecto investigativo. (Anexo A)

Instrumentos de Recolección de Datos

Toda investigación, cualquiera sea su tipo y enfoque, amerita de la aplicación de instrumentos de recolección de datos que le permitan recabar la información necesaria para el desarrollo de su proyecto. Estos instrumentos suministrarán información necesaria para el estudio del problema tratado, con la finalidad de resolverlo. Asimismo, las técnicas utilizadas para la recolección de datos son complemento del método científico aplicable. Para Arias (2012) “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información.” (p. 68)

Luego de elegir a la muestra para el estudio, se procedió a la recolección de datos necesarios relacionados con las variables de esta investigación. Con el fin de alcanzar una máxima calidad en cuanto a los datos obtenidos, que permitan una toma de decisiones de forma acertada, se procedió a recopilar los datos, mediante la aplicación de un cuestionario tipo dicotómico a los docentes que se asumieron como muestra del estudio. Por tanto, la técnica utilizada en este proyecto fue la entrevista y el instrumento de recolección de datos fue un cuestionario escrito de tipo dicotómico. En el mismo, cada ítem tuvo dos (2) alternativas de respuestas, sí o no. (Ver Anexo B)

Validez y confiabilidad

La validez y confiabilidad de los instrumentos, fue dada bajo la técnica de juicio de expertos, en la cual se les entregó cada instrumento a distintos profesionales expertos en la materia para su revisión, validación y confiabilidad. De acuerdo a Hurtado (s.f) indica que “Este método nos permite consultar un conjunto de expertos para validar nuestra propuesta

sustentado en sus conocimientos, investigaciones, experiencia, estudios bibliográficos [...]” (parr. 2). Fueron seleccionados tres (3) expertos con grado de Magister y/o Especialista en Educación, quienes analizaron cuidadosamente el instrumento, tomando en cuenta los objetivos de la investigación y los indicadores especificados en la operacionalización de las variables, para así dar un juicio cualitativo del instrumento a ser aplicado. (Anexo C)

Para el análisis de los datos, fue propicio el uso del Coeficiente Kuder y Richardson (KR_{20}), tal y como lo indica Morales (2007), quien admite que “Las fórmulas de Kuder-Richardson son válidas para ítems dicotómicos” (p. 28). Por tanto, la confiabilidad del instrumento fue dada como se mencionó anteriormente bajo la aplicación de la fórmula del coeficiente KR_{20} a través del programa Microsoft Office Excel 2010. De acuerdo a Delgado, Colombo y Rosmel (2002) “La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecida como sea posible.”(parr 6).

Continuando, el coeficiente aplicado de acuerdo a Chaviel (2011) “...requiere solo de una aplicación y produce valores que oscilan entre cero (0) y uno (1)...” (p.76). Estos valores indican el grado de confiabilidad del instrumentos, donde el coeficiente cero (0) indica que existe una confiabilidad nula, mientras que el coeficiente uno (1) indica un máximo de confiabilidad mostrando confiabilidad total. En consecuencia, el coeficiente aplicado en la presente investigación se realizó bajo la siguiente formula:

$$Kr = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum p.q}{\sum St^2} \right]$$

Donde:

K_r = coeficiente de confiabilidad

K = es la cantidad de ítems del instrumento

$\sum p.q$ = es la sumatoria de las varianzas por ítems

$\sum St^2$ = es la varianza de los valores totales

Tabla N° 1 Cálculo de la Confiabilidad del Instrumento

Valores del coeficiente	Niveles de confiabilidad
0.0 a 0.20	Insignificante (muy poca)
0.20 a 0.40	Baja (muy débil)
0.40 a 0.70	Moderada (significativa)
0.70 a 0.90	Alta (fuerte)
0.90 a 1.00	Muy alta (casi perfecta)

Fuente: Chourio (2011)

Una vez revisada la confiabilidad y validado el instrumento se procedió a la aplicación de la prueba piloto, la cual se basó en una aplicación del instrumento a tres (3) docentes del Programa de Idiomas de la Secretaria de Educación que no serán tomados como parte de la muestra del proyecto. Se aplicó seguidamente el instrumento a la muestra representativa escogida, la cual consto de 20 docentes adscritos al programa. Una vez realizada la base de datos, se procedió a realizar el cálculo de confiabilidad KR_{20} de manera computarizada, y mediante el uso del programa Microsoft Office Excel 2010 bajo ambiente Windows. Como resultado se obtuvo un coeficiente $KR_{20}= 0,77$, lo que indica, según Chourio (2011) que el instrumento posee una confiabilidad alta. (Anexo D)

Estudio de Factibilidad

Mediante el estudio de factibilidad, se pudo verificar la posibilidad real de la realización del presente proyecto a través del análisis y observación de la propuesta. Se tomaron en consideración los aportes planteados por Fernández & Hidalgo (2007) quienes indican diversos tipos de factibilidad para darle soporte a un proyecto, asimismo se estimaron las contempladas en el estudio realizado por Moreno (2010). Por tanto, el estudio de factibilidad se detalla en diversos aspectos, a saber: técnica, legal, institucional, social y económica.

Factibilidad Técnica

La factibilidad técnica viene dada por el soporte, en este caso tecnológico, que se necesita para aplicar el proyecto. Se verifica que a pesar de que no en todos los colegios existen salas telemáticas, si poseen el programa Canaima educativo. En aquellos colegios en los que no todos los estudiantes tienen las portátiles Canaima, existen salas telemáticas. Estas salas telemáticas están dotadas con equipos de computación de última generación, lo cual brinda un apoyo amplio al desarrollo del programa. Cabe destacar que el software permitirá la inclusión de nuevas actividades dentro del sistema, lo cual podrá ser realizado por cualquier persona con conocimiento en el ámbito tecnológico. Por lo tanto, se puede decir que a este nivel la propuesta es factible.

Factibilidad Legal

Las leyes tomadas a consideración para la verificación de la factibilidad legal de esta investigación, constituyen su base jurídica. Dichas leyes son: Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley

Orgánica de Educación venezolana (LOE), la Reforma del Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente y finalmente se procedió a la revisión de la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (L.O.C.T.I.) en su artículo 17. Previo análisis de las leyes mencionadas anteriormente, se puede concluir que la propuesta se encuentra dentro de los parámetros para su realización, ya que la misma se soporta en la innovación y uso de materiales tecnológicos con fines educativos.

Factibilidad Institucional

En cuanto a la factibilidad institucional, esta es dada mediante la aceptación de la propuesta por parte de los docentes adscritos al programa de Idiomas de la Secretaría de Educación del Estado Carabobo. Este requerimiento se hizo con la finalidad de realizar el prototipo del programa tomando en cuenta el Syllabus del mismo y dirigido a los niños y niñas del grupo de 4to y 5to grado. Este estudio de factibilidad se obtiene de los resultados emanados del instrumento aplicado en el cual los docentes encuestados muestran la necesidad y consideran apropiado el diseño de una material ajustado al Syllabus. Por lo tanto, esta propuesta se considera factible desde este punto de vista.

Factibilidad Social

En esta sección, se establece el impacto que pueda tener la investigación en la comunidad o región donde se desarrolla el proyecto. Cabe resaltar que la propuesta del software no solo ayuda a la consolidación de vocabulario, sino a incentivar en los niños y niñas el desarrollo de destrezas tecnológicas útiles en otras tareas en un futuro. Adicionalmente, se observa la necesidad,

en la población de enfatizar el uso de equipos de computación para el desarrollo educativo de los niños y niñas. Asimismo, se cuenta con el apoyo de los docentes, quienes gustosamente aprueban y concuerdan en que esta iniciativa incentiva y promueve una educación integral. Finalmente, se tiene que este trabajo apoyará nuevas investigaciones a futuro, por brindar una ampliación en esta área de enseñanza de segundas lenguas a nivel de educación primaria. Como se puede constatar, en esta parte el proyecto también es factible.

Factibilidad Económica

Como parte de la factibilidad económica, este proyecto se puede considerar viable desde varios puntos de vista. Primero, como ya se estableció, las escuelas estatales cuentan con los equipos técnicos necesarios para trabajar con el proyecto propuesto, esto establece una ventaja económica importante. Adicionalmente, la inversión que implica la investigación en lo referente a la elaboración del prototipo, puede ser costeadada por la investigadora. La misma está en la disposición de llevar a cabo la investigación y diseñar el prototipo de la primera unidad del syllabus de 4to grado en el software por su propia cuenta, se realizara en dos ambientes, con el mismo contenido y con la misma diagramación pero uno en formato a ser usado en ambiente Linux y otro con las especificaciones necesarias para correr en un ambiente Windows con uso del programa Power Point. Finalmente, mediante el estudio de esta última factibilidad y las antes presentadas, se llega a la conclusión que el proyecto es totalmente factible.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En esta fase de la investigación se muestran los resultados emanados de la aplicación del instrumento y el análisis del mismo. En consecuencia, el tratamiento de estos resultados se llevó a cabo por medio de unas tablas de operacionalización de dimensiones, previamente extraídas de las variables usadas, con sus respectivos gráficos.

El instrumento fue aplicado como se detalló en el capítulo anterior a 20 docentes pertenecientes al Programa de Idiomas de la Secretaria de Educación del estado Carabobo. Cada docente tomado como muestra para este estudio, suministro información detallada de su dinámica de clases y el uso de la tecnología en la misma. Asimismo, los docentes manifestaron su postura en lo referente al manejo de las TIC como soporte a la enseñanza, destacando que es una herramienta útil para la práctica de los diversos contenidos que se imparten.

A continuación en la tabla n°2 se muestra el resultado del instrumento aplicado a la muestra de la presente investigación. Vale destacar que el mismo fue una entrevista que posee 18 ítems de tipo dicotómico.

Tabla N° 2 Resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta aplicada a los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo.

Ítems	SI	NO	Total
1	16	4	20
2	4	16	20
3	20	0	20
4	16	4	20
5	7	13	20
6	11	9	20
7	18	2	20
8	19	1	20
9	18	2	20
10	19	1	20
11	6	14	20
12	17	3	20
13	20	0	20
14	19	1	20
15	7	13	20
16	18	2	20
17	9	11	20
18	7	13	20

Autor: González (2017)

Estos resultados obtenidos se agruparon para su posterior análisis por medio de las dimensiones establecidas en la tabla de operacionalización de variables (Anexo A). Para este análisis se tomó en cuenta las variables y las dimensiones que se derivan de las mismas. Las variables presentes son: Material Educativo Computarizado y Práctica de Vocabulario en Inglés. Las dimensiones tomadas a consideración para el análisis de los resultados obtenidos en el instrumento aplicado fueron: Tecnología, Material Didáctico y

Recursos. A continuación se detallan los resultados obtenidos en cada una de las dimensiones, representadas con tablas y gráficos.

Tabla N° 3 Resultados obtenidos en los ítems del instrumento aplicado a los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo clasificados dentro de la dimensión de Tecnología.

Variable: Material Educativo Computarizado

DIMENSION: TECNOLOGIA						
Ítems	SI	F	NO	F	TOTAL	F
3	20	100%	0	0%	20	100%
5	7	35%	13	65%	20	100%
6	11	55%	9	45%	20	100%
7	18	90%	2	10%	20	100%
10	19	95%	1	5%	20	100%
\bar{x}	15	75%	5	25%	20	100%

Fuente: Instrumento de recolección de datos.

Autor: González (2017)

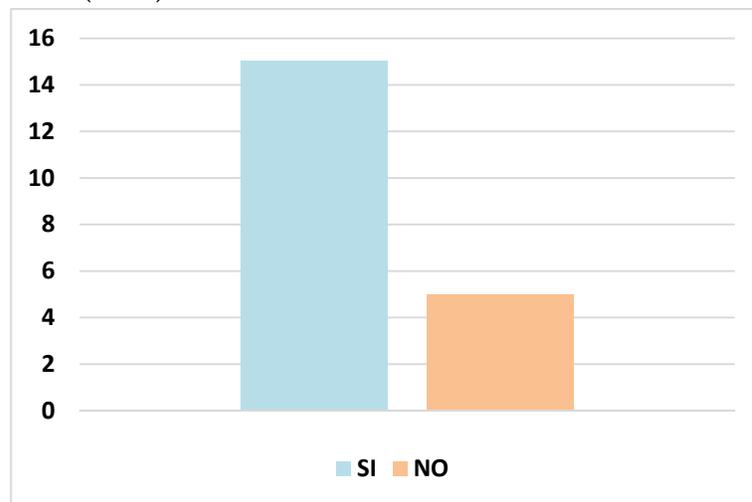


Grafico N° 1 Dimensión Tecnología

Interpretación: En el instrumento aplicado, en la dimensión tecnología, se precisa la necesidad del uso de recursos tecnológicos para el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera. Se puede verificar que de acuerdo a los resultados obtenidos de las respuestas suministradas por los docentes, el 75% de los encuestados aseveran la necesidad del uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje de vocabulario en inglés. De igual manera, se obtiene que solo un 25% de los encuestados se resistan al uso de la tecnología en las aulas de clase. De lo anterior se asume la importancia que los docentes, específicamente los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo, le dan a la aplicación de materiales de naturaleza tecnológica para el refuerzo de los contenidos impartidos en clase.

Los docentes se preocupan por impartir clases mediante el uso de diversas estrategias que le permitan al educando la obtención de un aprendizaje significativo. El reto que asumen los docentes hoy, no es solo cubrir un contenido específico, sino que también debe buscar la mejor forma de transmitirlo. Tal y como aportan Sáenz y Velásquez (2016), quienes indican en su trabajo investigativo que los docentes están llamados a conducir a sus estudiantes al logro de un aprendizaje significativo, y que mediante el uso de recursos tecnológicos, los primeros pueden apoyarse para lograr dicho desafío. La propuesta de esta investigación busca brindar al docente de inglés de ese recurso adicional que les permita a sus estudiantes la práctica de los contenidos impartidos.

En el mismo orden de ideas, para los docentes del área de inglés, buscar presentar los contenidos del nuevo idioma les significa buscar estrategias

variadas que atraigan al estudiante. Para el logro de un aprendizaje en una segunda lengua se establece la necesidad de proporcionar estrategias y materiales en la lengua destino. Esto crea un ambiente favorable donde, como plantea Stephen Krashen en su teoría de aprendizaje de segundas lenguas, no exista bloqueo mental (Citado por Cabello, 2007). Para Cabello, es importante proporcionar una gran cantidad de materiales llamativos o de interés para los estudiantes que les permita recibir el nuevo aprendizaje. Por lo tanto, mediante el uso de la tecnología, para el diseño de materiales educativos computarizados, como es el caso de la presente propuesta, se puede dar un máximo aprovechamiento del tiempo destinado a la enseñanza de contenidos, específicamente de aquellos en una lengua extranjera.

Ahora bien, mediante el uso de la Tic se pueden crear y presentar materiales novedosos y creativos que fomente una educación de calidad, que vaya de la mano con las transformaciones educativas y conduzcan a "... las nuevas generaciones para ser agentes estratégicos del cambio social, orientado a mayores condiciones de desarrollo." (p. 129) Landeau (2012). Dichos materiales orientados a la promoción del aprendizaje de una lengua extranjera, sirven para desarrollar las capacidades de los estudiantes. En conclusión, las opiniones de los diversos autores mencionados, junto a los resultados obtenidos en esta dimensión, se puede inferir que el uso de materiales computarizados es altamente deseable y aceptable para el logro de objetivos educativos. Para el 75% de los docentes encuestados, la creación de un material computarizado basado en las especificaciones del Syllabus del Programa, serviría de estrategia útil y variada para la práctica del vocabulario enseñado en clases.

Tabla N° 4 Resultados obtenidos en los ítems del instrumento aplicado a los docentes especialistas del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo clasificados dentro de la dimensión de Material Didáctico.

Variable: Practica de Vocabulario en Inglés

DIMENSIÓN: MATERIAL DIDÁCTICO						
Ítems	SI	F	NO	F	TOTAL	F
1	16	80%	4	20%	20	100%
4	16	80%	4	20%	20	100%
8	19	95%	1	5%	20	100%
9	18	90%	2	10%	20	100%
12	17	85%	3	15%	20	100%
13	20	100%	0	0%	20	100%
14	19	95%	1	5%	20	100%
\bar{x}	18	89%	2	11%	20	100%

Fuente: Instrumento de recolección de datos.

Autor: González (2017)

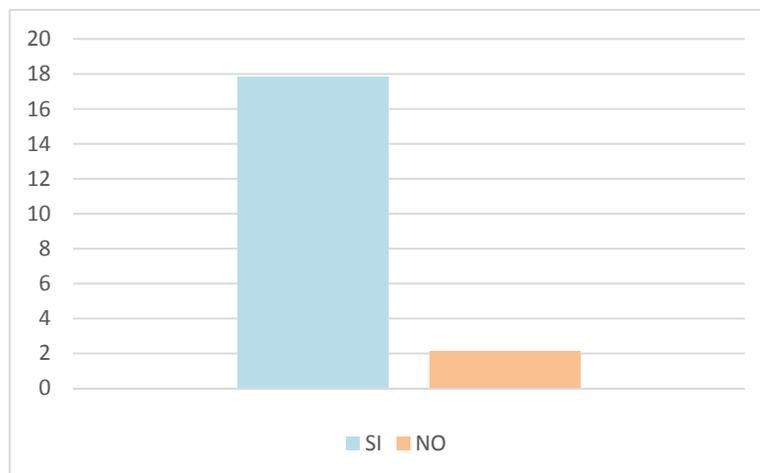


Gráfico N° 2 Dimensión Material Didáctico

Interpretación: Para la dimensión Material Didáctico, se consideró la factibilidad del uso de un software educativo diseñado específicamente para la práctica de vocabulario en inglés para niños y niñas de la educación primaria. En este apartado, se obtiene como resultado que el 89% de los encuestados se encuentran a favor de la creación de un material computarizado ajustado a los lineamientos del programa de inglés y ajustado al Syllabus del mismo. Los docentes especialistas del programa manifestaron que ellos son autores de sus propios materiales y que la mayoría de los casos hacen uso de la tecnología para la creación de los mismos. Los docentes consideran que el computador, utilizado como estrategia didáctica, es beneficioso dentro del aula de clases.

Diversos son los autores que al respecto opinan sobre el uso de la tecnología como mediación para la creación de materiales didácticos. Estos autores hacen especial énfasis en el papel de dichos materiales como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés. Tal es el caso de Sáenz & Velásquez (2016) exaltan el uso de las Tic dentro del aula de clases de inglés, como medio para el logro de aprendizajes significativos. La situación se da especialmente en niños de educación primaria, para los cuales sus capacidades naturales les dan facilidad para la adquisición de una lengua. Los autores citados hacen hincapié en el uso de materiales didácticos variados e innovadores. A partir de la creación de un material educativo computarizado dirigido a los niños de primaria y con las especificaciones del Syllabus del programa se lograría propiciar una estimulación completa para el aprendizaje del idioma inglés.

De igual manera, León y Salamanca (2014) destacan que el uso de materiales didácticos variados es importante para los ámbitos escolares actuales, especialmente aquellos de educación pública. Ellos admiten la necesidad de mostrar materiales didácticos variados que promuevan el aprendizaje significativo. En la presente investigación se diagnosticó la factibilidad de crear un material educativo que sirva de apoyo para los estudiantes. A la luz de los resultados obtenidos en esta dimensión se puede concluir que sería de gran utilidad un recurso didáctico de tipo tecnológico. El material mencionado servirá de apoyo del proceso de aprendizaje y permitirá hacer las clases más amenas y significativas. Esto incentivará la adquisición progresiva de vocabulario en una lengua extranjera, tal como lo afirmo el 89% de los encuestados. De igual manera, se promueve la adquisición de diversas habilidades tecnológicas, así como lo plantea Márquez (s.f) quien indica que los materiales didácticos computarizados le permiten al usuario adquirir diversas destrezas mientras practican el contenido de alguna materia.

Tabla N° 5 Resultados obtenidos en ítems del instrumento aplicado a docentes especialistas del Programa de Inglés clasificados dentro de la dimensión de Recursos.

Variable: Practica de Vocabulario en Inglés

DIMENSIÓN: RECURSOS						
Ítems	SI	F	NO	F	TOTAL	F
2	4	20%	16	80%	20	100%
11	5	25%	15	75%	20	100%
15	7	35%	13	65%	20	100%
16	18	90%	2	10%	20	100%
17	9	45%	11	55%	20	100%
18	7	35%	13	65%	20	100%
\bar{x}	8	42%	12	58%	20	100%

Fuente: Instrumento de recolección de datos.

Autor: González (2017)

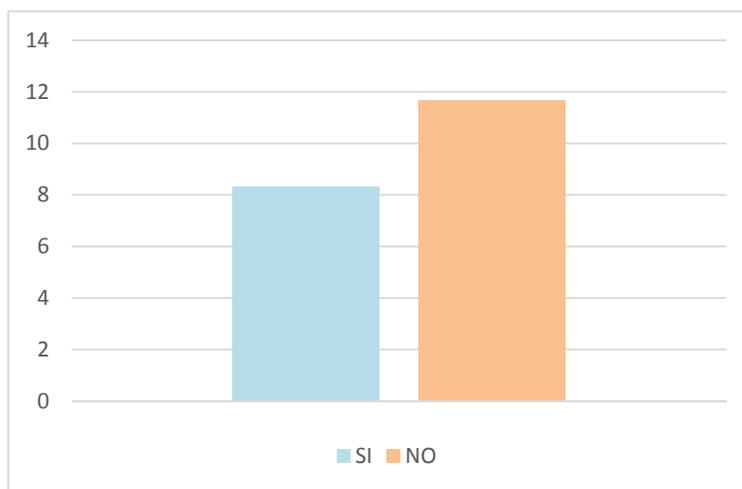


Gráfico N° 3 Dimensión Recursos

Interpretación: En esta dimensión relacionada con los recursos, se indago acerca de la propuesta sobre el diseño de un material educativo computarizado orientado a la práctica de vocabulario. Revisados los resultados se tiene que el 58% de los encuestados indicaron que no cuentan con materiales didácticos variados como complemento de sus clases. En base a lo anterior, se verifica que la mayoría de los docentes encuestados no poseen fuentes oficiales para el suministro de materiales didácticos para implementar en sus clases de inglés. El uso de materiales diversos y de variada naturaleza contribuye al mejor aprovechamiento del proceso de aprendizaje brindando así a los estudiantes la posibilidad de adquirir el vocabulario de manera más efectiva. Gómez & Mateus (2016) realzan la importancia de lo anterior mediante sus hallazgos en los cuales asumen el papel fundamental de las estrategias innovadoras en apoyo de las actividades diarias de clases.

El uso de software educativo como herramienta para el apoyo de las actividades diarias contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje, mejorando la calidad educativa. Los recursos tecnológicos que puedan ser aprovechados por los docentes permiten no solo la práctica de vocabulario en inglés, sino que también permiten el desarrollo de habilidades tecnológicas. Tello y Agueda (2009) destacan que los docentes no pueden ser ciegos ante los cambios a nivel tecnológico que se van suscitando, por el contrario deben fomentar el uso de diversos recursos a la par de las innovaciones que se dan del constante cambio social. Es por ello que los docentes han de asumir de forma positiva los cambios e innovaciones tecnológicas que les permitan mejorar sus clases, haciendo uso de los diversos recursos que se puedan

encontrar para contribuir al desarrollo de las capacidades de los estudiantes. En palabras de Tello y Agueda (2009) la escuela tiene que ser "...diversificada, flexible y comprensiva, con una metodología sensible a los ritmos diferentes de cada individuo" (p. 45).

En base a los resultados obtenidos, se observa que los docentes del programa de inglés en su gran mayoría no hacen uso de los recursos tecnológicos, específicamente de las portátiles Canaima que poseen los estudiantes. En este caso, mediante esta propuesta se proyecta incentivar a los docentes a utilizar dicho recurso, mediante la aplicación de un programa educativo adaptado a los requerimientos de sus estudiantes y enmarcado en el Syllabus del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo. Es imprescindible que los docentes manipulen recursos tecnológicos para motivar a sus estudiantes y sacar el mayor provecho de las clases. Tello y Agueda (2009) hacen referencia a que los docentes de hoy deben hacer uso de diversos recursos, específicamente de tipo tecnológico. Esto permitirá el diseño y aplicación de estrategias que favorezcan el aprendizaje de sus estudiantes. El uso de los diversos recursos conllevará a inducir a los estudiantes a ser completamente eficaces en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

En el mismo orden de ideas, los docentes del programa de Inglés no pueden estar ajenos a lo que se va suscitando en cuanto a los cambios emanados del órgano rector en materia educativa. Las políticas educativas de hoy en día, han creado el programa Canaima, en el cual se dota a los niños y niñas de colegios de dependencia pública, con portátiles de última generación. Lo establecido previamente se hace con la finalidad de incluir las

Tic dentro del desarrollo educativo de los estudiantes. Para Depablos (2009) las Tic tienen un gran impacto en el desarrollo educativo. Asimismo, los recursos tecnológicos, en el caso de las portátiles Canaima, permiten el acceso y adquisición de conocimientos. Es por esto que se puede asumir que este recurso como una estrategia de aprendizaje útil y novedosa que posibilite un mayor grado de capacitación y motivación en los niños y su proceso de aprendizaje.

Continuando, en la dimensión de recursos se pudo recaudar información sobre la dotación de portátiles Canaima dentro de los centros educativos, en donde los docentes expresaron que todos los niños poseen su Canaima educativa. Este aspecto es de suma importancia para la actual investigación ya que demuestra que existe una factibilidad técnica para la aplicación del software. Las portátiles Canaima sirven de recurso para que los estudiantes practiquen y realicen las diversas actividades que le indiquen los docentes. Tal es el caso presentado por Román (2012) quien indico que el diseño de un software educativo es de gran aplicación en las laptops Canaima y destaco que el uso de las TIC promueve un aprendizaje interactivo y significativo por ser una herramienta novedosa. En conclusión, se demuestra que en este recurso presente en los colegios adscritos al programa se puede fácilmente adaptar un material educativo enfocado en la práctica de vocabulario en inglés.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El uso de materiales educativo de tipo tecnológico, contribuye al logro de aprendizajes significativos. Son múltiples los autores que se han dedicado a realizar estudios y disertaciones en este ámbito. Dichos autores concluyen que mediante el uso de materiales actualizados que vayan a la par del desarrollo tecnológico, el docente puede motivar e impulsar a sus estudiantes a la consecución de metas académicas. De tal modo que haciendo uso de materiales didácticos variados y que tengan gran atractivo para el estudiante, el aprendizaje puede suceder de forma fácil y rápida.

Luego de analizar los resultados obtenidos, las premisas anteriores se fortalecen en las evidencias emanadas del instrumento aplicado. Después de evaluarlos en cuanto a los objetivos que orientaron esta investigación, se puede concluir que existe una necesidad intrínseca en los docentes en cuanto al uso de herramientas didácticas variadas, en este caso de tipo tecnológica que motiven y promuevan el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera. Los docentes mostraron aceptación en cuanto a la creación de un material que reúna las condiciones necesarias, en cuanto a contenido actualizado y ajustado a lo planteado en el Syllabus del Programa de Inglés de la Secretaría de Educación del estado Carabobo.

Mediante la promoción de un material educativo computarizado, el docente contara con otra estrategia que ayude a sus estudiantes dentro y fuera del aula de clases a practicar el vocabulario de la unidad número 1.

Aunado a esto, el uso de este tipo de material contribuirá al desarrollo de competencias a nivel tecnológico favoreciendo a la atención de los estudiantes y permitiéndoles que desechen la apatía y falta de interés que algunos niños puedan mostrar en clases. Por tanto, es de gran importancia los materiales variados que permitan un mejor aprovechamiento para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En concordancia con el segundo objetivo específico de esta investigación, la factibilidad de este estudio fue comprobada mediante el análisis de cada aspecto a ser considerado. Con el instrumento aplicado no solo se verifico el interés y necesidad de los docentes, sino que también se constató que existen equipos tecnológicos necesarios para la aplicación del material. Por tanto se procedió al diseño de un prototipo de material computarizado que pueda ser aplicado a los estudiantes para la enseñanza y práctica de vocabulario de la unidad 1 del Syllabus del programa de Ingles. Dicho material contiene el vocabulario y actividades que sirven de práctica del mismo, así como también juegos tales como crucigramas y sopas de letras.

Recomendaciones

Las conclusiones obtenidas del estudio conducen a tomar en consideración algunas recomendaciones para la hora de hacer uso del material. Para promover el manejo del material y el aprendizaje natural de los niños y niñas, se recomienda en esta primera fase del material, que los docentes hagan uso del prototipo para la presentación del vocabulario. Debido a que en el programa se encontraran pantallas de presentación, el docente puede mostrarlas mediante una proyección o en cada portátil Canaima y repetir la

pronunciación de cada palabra para que los niños escuchen y repitan. Asimismo, se recomienda a los docentes hacer uso de las actividades de pareo y etiquetado en forma de dictado, para promover el total desarrollo de las destrezas del idioma. Esto quiere decir, que no solo los niños repetirán el vocabulario, sino que también lo escucharán, lo escribirán y posteriormente lo leerán.

En el mismo orden de ideas, se recomienda a futuros investigadores la programación de este material educativo para que puedan ser activadas las funciones deseadas en el mismo. Mediante esa posible programación, el docente podrá dar total libertad a los niños para ingresar al material, escuchar las grabaciones de la pronunciación, hacer las actividades y tener una retroalimentación inmediata. Este aspecto es de suma importancia, ya que ha de facilitar la labor del docente y el proceso de aprendizaje de los niños. En esta oportunidad se presenta el prototipo, como una propuesta adicional a las actividades tradicionales de los docentes, la misma es flexible en cuanto al posible diseño de nuevas actividades que contribuyan a la práctica del vocabulario.

CAPÍTULO V LA PROPUESTA

MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO “BIG KIDS” COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PRÁCTICA DE VOCABULARIO
EN INGLÉS.



Presentación de la Propuesta	
Secciones	Descripción
II	Presentación de la Propuesta
III	Justificación de la Propuesta
IV	Objetivos de la Propuesta: Objetivo General Objetivos Específicos
V	Requerimientos para la Propuesta: Requerimientos humanos Requerimientos Materiales
VI	Fase de Diseño
VII	Procedimiento
VIII	Estructura de la Propuesta
IX	Desarrollo de la Propuesta

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

El uso de la tecnología en el aula de clase puede ser beneficioso para que los estudiantes alcancen conocimientos complejos. Mediante la repetición dada por la práctica de contenidos en cualquiera sea el área, los estudiantes pueden acceder de forma inmediata y consolidar o aclarar las dudas en cuanto a lo estudiado. En el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, el uso de materiales variados contribuye de forma positiva para que los estudiantes afiancen conocimientos. Para Abud (2006) en la presentación de una información determinada, el uso de estrategias variadas es vital para la transmisión de conocimientos de manera significativa.

Las estrategias innovadoras proporcionan un apoyo extra para los docentes. Los mismos, al usar elementos tecnológicos en el aula de clase, contribuyen a mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Lo anterior se asumen ya que, como muchos investigadores lo han resaltado, las estrategias de tipo tecnológica, motivan a los estudiantes y crean un mejor ambiente propicio para el logro de aprendizajes significativos. Tal es el caso de Gomes & Mateus (2016) quienes han acentuado la importancia de hacer uso de estrategias innovadoras como apoyo de la actividades llevadas a cabo por el docente. Los autores enfatizan que estas estrategias son de gran utilidad especialmente para el aprendizaje de una lengua extranjera ya que mediante el uso de diversos recursos, el docente ha de promover y estimular las ganas de aprender en sus estudiantes.

En el mismo orden de ideas, a la luz de la importancia que tiene el uso de la tecnología en el aula de clases se presenta la siguiente propuesta. Por

medio de esta, se pretende diseñar el prototipo de un software educativo para la práctica de vocabulario en inglés, específicamente para el programa de inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo. Se proyecta un diseño basado en lo contentivo en el Syllabus del Programa. El vocabulario aquí seleccionado es el mismo que enseñan los docentes especialistas en sus aulas de clases. Para este diseño se tomará en cuenta la unidad n° 1 del Syllabus para 4to y 5to grado (Ver Anexo E).

Justificación

Esta propuesta viene justificada por los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de recolección de datos. En dicho instrumento se pudo verificar que los docentes adscritos al programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo presentan dificultad para encontrar materiales didácticos variados que se ajusten a sus requerimientos. Lo anterior plantea la necesidad intrínseca de llevar a cabo el diseño de un prototipo de software educativo. Dicho prototipo estará diseñado tomando en cuenta las exigencias de los estudiantes y de igual manera ajustado a lo planteado en el Syllabus del Programa de Inglés.

El uso de materiales didácticos variados ha sido comprobado que facilita la adquisición y logro de aprendizajes significativos. Es tal el caso que para lograr un completo aprendizaje de una segunda lengua, la práctica de vocabulario mediante diversas estrategias es primordial. A través del uso de un material educativo computarizado diseñado bajo el vocabulario establecido en el Syllabus, el docente del Programa de Inglés contará con un recurso adicional. Este material les permitirá a sus estudiantes practicar lo

visto en clase tanto dentro como fuera del horario. Lo anterior será posible ya que mediante esta herramienta los niños y niñas podrá acceder en el momento que quieran en sus portátiles Canaima o dentro de las salas telemáticas en los colegios que posean este recurso, con el fin de revisar, practicar o reforzar el contenido dado por el docente.

Objetivos de La Propuesta

General:

Diseñar un Prototipo de Software Educativo para la Práctica de Vocabulario en Inglés de la Unidad N° 1 de 4to y 5to Grado del Syllabus del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo

Específicos:

1. Revisar el contenido de la unidad n° 1 de 4to y 5to grado del Syllabus del Programa de Inglés.
2. Diseñar actividades que permitan repasar, practicar y afianzar el vocabulario contentivo en la unidad n°1 para los niños y niñas de 4to y 5to grado.
3. Elaborar un prototipo de software educativo que permita la interacción de los niños y niñas con el vocabulario estipulado.
4. Propiciar en los docentes el uso de un material educativo multimedia que contribuya a la práctica de vocabulario.
5. Desarrollar en los niños y niñas aptitudes prácticas en cuanto al uso de la tecnología para el refuerzo de conocimientos en el área de inglés.

Requerimientos para la propuesta

Requerimientos humanos

En vías de llevar a cabo la siguiente propuesta, es necesario contar con la ayuda de los docentes especialistas adscritos al Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo. Asimismo, es total responsabilidad de la investigadora el realizar la búsqueda de un informático que le asesore en el diseño del prototipo.

Requerimientos materiales

En lo referente a los materiales requeridos para llevar a cabo la presente propuesta, se hace necesario contar primero que todo con el Syllabus del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación, en el cual se verificara y hará selección del vocabulario a ser incluido en el prototipo. Asimismo, se necesitará de un equipo de computación con características específicas que permita la realización de material educativo. El equipo a ser utilizado para el diseño cuenta con las siguientes especificaciones: Hp Pavilion 20 All in one, procesador Corel Dúo i3 Intel cuatro núcleos, disco duro de 250 gb y 1Tera byte, memoria RAM de 4gb. Cabe destacar como se mencionó anteriormente en el estudio de factibilidad de esta propuesta, que la misma será diseñada en modos de compatibilidad para ser utilizada tanto en computadoras que trabajen con ambiente Linux, como en aquellas que se manejen bajo Microsoft Windows. Para poder hacer uso del material bajo compatibilidad con las laptops Canaima se debe instalar una aplicación llamada Play on Linux (archivoejecutableplayonlinux.exe) para que el programa corra normalmente.

Fase de Diseño

En esta fase se procede a trabajar, de manera gráfica, todo lo que conllevó la creación del prototipo de software educativo. Esto incluyó pasos y procesos previamente estructurados para tal fin. Asimismo, se muestra un bosquejo sobre el prototipo de software. Adicionalmente, se procedió también a elaborar todo lo relacionado a las actividades didácticas que van a ir enmarcadas en el programa y todo lo que ellas requieran. Por último, se obtuvo como resultado final el prototipo de software educativo, el cual, podría servir de pie a futuros investigadores que deseen llevar a cabo la programación del mismo.

Procedimiento

Para la elaboración del prototipo del software se cumplieron pasos. Como tarea inicial en esta fase, se aplicó una entrevista a los docentes de la muestra. Seguidamente, se revisó la unidad 1 del Syllabus del Programa de Idiomas de los grados 4to y 5to para verificar cual era el vocabulario a incorporar en el software (Ver Anexo E). Luego de haber decidido el vocabulario, se procedió a la realización de las actividades correspondientes a cada tópico. Después de esto, se diseñaron las plantillas para incorporar dichas actividades. Finalmente, se elaboró el diseño multimedia del prototipo del software a través del programa Power Point del paquete office 2010.

El prototipo, como se menciona previamente en los pasos a seguir, está elaborado en el programa Power Point. El mismo comprende ejercicios de tipo práctico, los cuales están distribuidos de manera aleatoria en todo el programa. En otras palabras, cada vez que se abra el programa, en cada sección el vocabulario aparecerá variado y no será el mismo que se trabajó en

la última visita. Algunas de las actividades prácticas son de tipo compleción, apareamiento y juegos tales como dominó. Cabe destacar que el software contiene cinco temas, los mismos se encuentran en el syllabus de Educación Primaria del Programa de Idiomas.

Estructura de la Propuesta

Este proyecto se llevara a cabo bajo un esquema estructurado en varias partes. El prototipo de software conlleva pantallas de presentación del material, asimismo un menú general de la unidad a trabajar, en este caso la unidad número 1 del Syllabus de 4to a 5to grado del Programa de Idiomas de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo. Al entrar a cada tópico del menú, el usuario observará primero una actividad de presentación de vocabulario, posterior a esto, se contarán con actividades prácticas para reforzar el vocabulario mostrado. Debido a que solo se hará el prototipo, habrá muchas funciones que no estarán disponibles. Sin embargo, el docente usará este material como apoyo realizando actividades de dictado y lectura.

Este material está diseñado bajo una gama de colores muy específica. Se tomó en cuenta la teoría de los colores para la selección de los mismos. El uso de colores resulta interesante e importante en todo contexto. Según Heller (2008) en su estudio la autora plantea que el uso de colores no es accidental sino que estos conllevan un significado intrínseco. Para la autora “Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en el cual percibimos el color.”(p. 18). Asimismo, la autora plantea que “Un color puede aparecer en todos los contextos posibles – en el arte, el vestido, los artículos de consumo,

la decoración de una estancia – y despierta sentimientos positivos y negativos.”(p.18).

En el mismo orden de ideas, para propiciar un material apropiado que motive y promueva sentimientos agradables en los aprendices, es oportuna la consideración de los colores a utilizar en el diseño del mismo. Es importante hacer sentir a gusto al estudiante para así lograr la concentración y por ende el aprendizaje. En este material se tomó en cuenta una paleta de colores específica, la cual contiene los colores amarillos, azul, rosa, anaranjado y verde, considerada la paleta de colores de la amabilidad (Heller, 2008). De esta selección se asignó mayor uso al color azul, el cual está descrito por Heller como “El color preferido.”(p.23). Para la autora “El azul es el color más nombrado en relación a la simpatía, la armonía, la amistad y la confianza.”(p.23). Asimismo, este color está caracterizado por ser el color de las buenas cualidades y de los buenos sentimientos.

Adicionalmente, el color azul es “... el color principal de las cualidades intelectuales [...] estos son los colores principales de la inteligencia, la ciencia y la concentración.”(p.32). El color azul, color de lo sublime, de lo armonioso y de lo amplio, invita a la concentración y la relajación. Este color mezclado al naranja, el rosa, el amarillo y el verde da frescura y tranquilidad invitando a la concentración sin impacto agresivo.

Desarrollo de la Propuesta

A continuación se realiza la presentación de las imágenes correspondientes a cada una de las pantallas diseñadas en este prototipo de material educativo propuesto en este proyecto. Se comenzará mostrando cada pantalla para luego ser descrita brevemente en cuanto al contenido que poseen y al objetivo

que se persigue en el caso de aquellas que contienen las actividades para la práctica y refuerzo de vocabulario.

Imagen N° 1



Imagen N° 2



Las dos primeras imágenes son las pantallas que corresponden a la portada y presentación del material educativo, en las cuales se observa el nombre del programa “Big Kids”. En estas pantallas, n°1 y n°2, se pueden ver inmediatamente los botones que llevaran al menú del programa. Dichos botones darán el comando de lo que realizara el programa, avanzar, ir a menú, ir atrás y salir.

Una vez se seleccione la opción para ingresar al menú se tendrá la pantalla n°3. A continuación se visualizara el menú que contienen los tópicos a ser estudiados.

Imagen N° 3



En el menú del programa se encontraran cinco tópicos que pertenecen a la unidad número 1 del Syllabus del Programa de Inglés de la Secretaria de Educación del estado Carabobo. Esta unidad está diseñada para ser impartida en los grados de 4to y 5to de primaria. Dependiendo del vocabulario que se requiera se escogerá el tópico a trabajar. Para efectos de presentar cada pantalla, a continuación se mostraran iniciando desde el tópico referente a los números (Numbers) siguiendo en sentido de las agujas del reloj. En la primera vista, como se observa en la imagen n°4, se presentaran los números del 0 al 9.

Imagen N° 4



Seguidamente, las imágenes n°5 y 6 muestran las pantallas que contendrán el resto del vocabulario que presentan los números desde el 10 hasta el 50. En la imagen n°5 se observaran los números en inglés desde el 10 hasta el 29. Los niños podrán observar la forma correcta de escribir cada número en inglés, y con la guía del docente escucharan la pronunciación de cada número e inclusive repetirán cada uno si es requerido por el docente.

Imagen N° 5



En la pantalla correspondiente a la imagen n°6 que se muestra a continuación, se observaran la serie de números desde el 30 al 50, tal como se presentó anteriormente se observaran los números con su forma escrita en inglés.

Imagen N° 6



Una vez presentado todo el vocabulario en cada tópico se comenzaran a trabajar actividades de práctica. En la siguiente pantalla (imagen n°7) se puede observar la primera actividad para practicar el vocabulario de este tópico acerca de los números. Se tienen los números del 30 al 50 y el objetivo del ejercicio es que los estudiantes ordenen de menor a mayor correctamente.

Imagen N° 7



Después de haber completado la actividad anterior, se continuara practicando el vocabulario enseñado. En esta oportunidad se podrá realizar una actividad de pareo, en la cual se observara un pizarrón en la pantalla con números y su forma escrita. Los estudiantes deberán unir el numero con su forma escrita en inglés y ordenarlos de menor a mayor. La siguiente pantalla, imagen n°8 muestra la actividad de pareo y junto a esta se observa la pantalla n° 9 en la cual se aprecia la solución correcta de la actividad.

Imagen N° 8

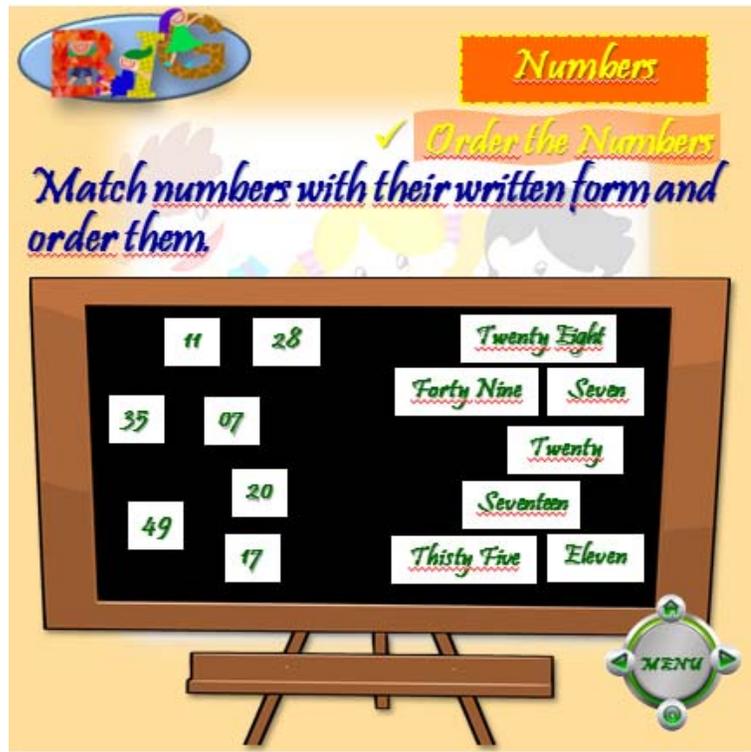
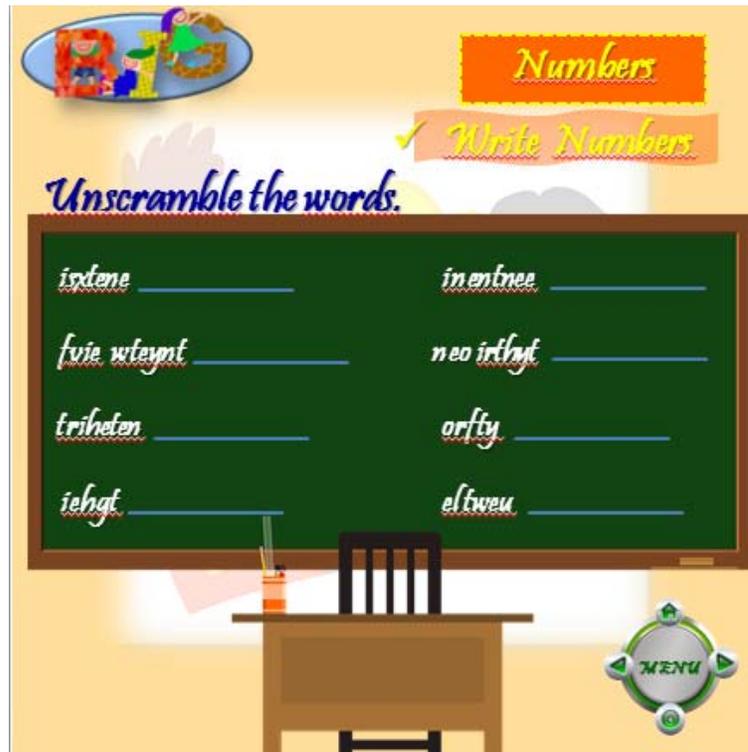


Imagen N° 9



Para continuar con la práctica del vocabulario referente a los números, se tiene otra actividad para motivar a los niños a escribir los números en inglés. En la siguiente actividad (imagen n°10), el objetivo es identificar el número y escribirlo correctamente. Cada palabra se encuentra mal escrita puesto que todas las letras que contienen están desordenadas. Los niños observarán una por una y asociando con el conocimiento obtenido luego de la presentación de vocabulario deberán reconocer las letras que forman cada palabra para poder escribirlas adecuadamente.

Imagen N° 10



Para concluir con el t3pico sobre los n3meros, se tiene la siguiente actividad en la imagen n311 en donde los ni3os aplicaran la lectura en ingl3s. En este ejercicio se deber3 observar cada palabra e identificando cada una, se completara escribiendo el n3mero correctamente. Esta actividad se observa a continuaci3n, en las cuales se muestran algunos n3meros en su forma escrita y un recuadro al lado de cada una para que los ni3os puedan escribir el n3mero.

Imagen N3 11

Numbers

✓ *Identify the Numbers*

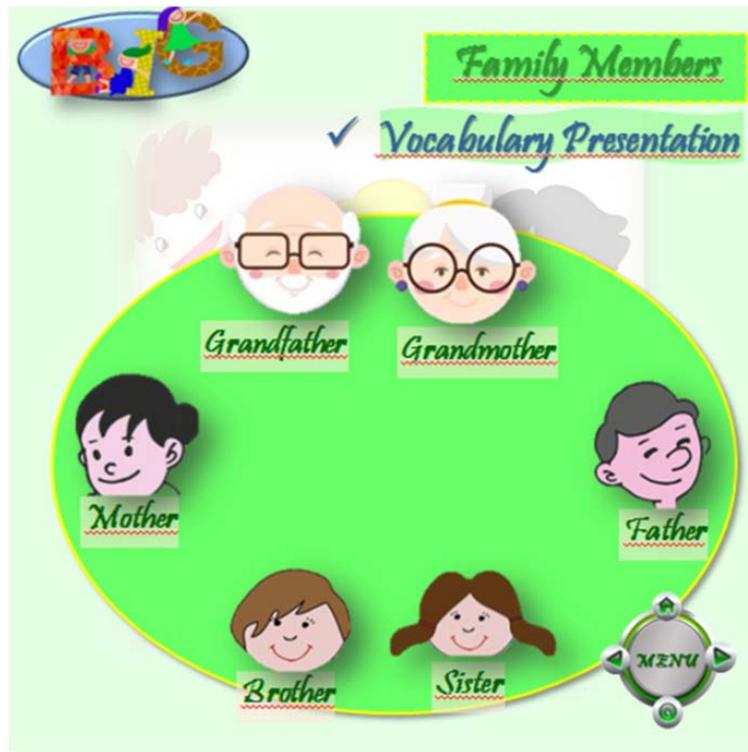
Read and write the numbers.

<i>Three</i>	<input type="text"/>	<i>Nine</i>	<input type="text"/>
<i>Twenty Six</i>	<input type="text"/>	<i>Twenty</i>	<input type="text"/>
<i>Seventeen</i>	<input type="text"/>	<i>Twenty Eight</i>	<input type="text"/>
<i>Thirty One</i>	<input type="text"/>	<i>Thirty Seven</i>	<input type="text"/>
<i>Forty Five</i>	<input type="text"/>	<i>Forty Two</i>	<input type="text"/>

MENU

El siguiente t3pico a ser presentado y estudiado es acerca de los miembros de la familia (Family Members). En esta secci3n se presentara el vocabulario en una primera pantalla (imagen n312), que contiene los miembros de la familia en ingl3s.

Imagen N312



Luego de apreciar el vocabulario nuevo, se proceder3 a realizar la primera actividad pr3ctica, la cual consiste en la realizaci3n de un 3rbol geneal3gico. En esta actividad los estudiantes deber3n arrastrar cada miembro de la familia y posicionarlo en el lugar que corresponda. Ya que no se tendr3 esta opci3n habilitada, el docente puede hacer uso de esta actividad invitando a

los niños a realizar este árbol en sus cuadernos. Se muestra a continuación en la pantalla n°13, la actividad como será presentada en primera instancia.

Imagen N° 13



Para continuar con las actividades de práctica del vocabulario, se muestra la imagen n°14 que consiste en un ejercicio de completación. En el mismo, los estudiantes observaran las imágenes y las palabras que están incompletas, esto con la intención de que los mismos completen correctamente cada una. Esta actividad le servirá también al docente para propiciar una práctica efectiva del vocabulario a través también del deletreo de cada palabra.

Imagen N° 14



Al ingresar al siguiente t3pico del men3, que corresponde a profesiones, ocupaciones y lugares, el usuario seleccionara en el submen3 el t3pico a estudiar. A continuaci3n, en la imagen n315 se puede observar el submen3 del programa.

Imagen N° 15



Posterior a este paso, se podrá seleccionar la sección que se desea trabajar. Primeramente se procederá a mostrar las pantallas relacionadas a la sección de las profesiones. En las siguientes pantallas, imágenes n° 16, 17 y 18 se encuentra todo el vocabulario en de este tópico, estas pretenden sirvan de presentación en referencia a las profesiones. En esta oportunidad, el docente podrá ir mostrando cada profesión de forma oral y escrita apoyado con cada una de las imágenes acá contenidas.

Imagen N° 16



Imagen N° 17



Imagen N° 18



Luego de esta presentación de vocabulario, se comenzará con las siguientes actividades prácticas. En la primera actividad de práctica de vocabulario acerca de las profesiones, los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar un ejercicio para etiquetar cada imagen (imagen n°19). En dicha actividad, se muestran algunas profesiones identificadas por letras y al lado izquierdo se visualiza la forma escrita de cada una. La idea es que los estudiantes indiquen de forma correcta cada profesión unida a la imagen. Asimismo, en la segunda actividad, imagen n°20, los estudiantes realizaran un ejercicio de pareo entre la forma escrita y las imágenes correspondientes a algunas de las profesiones presentadas.

Imagen N° 19



Imagen N° 20



Tomando en cuenta que esta es una de las funciones que no se tendrán disponibles en este prototipo, la actividad se podrá completar motivando a los niños que copien en sus cuadernos y la realicen indicando por las letras de cada imagen la profesión correcta.

Seguidamente, en la imagen n°21, se muestra un crucigrama como parte de la práctica de vocabulario. En esta, los estudiantes podrán solucionar colocando las palabras en los espacios correctos. Cuando la actividad, de cada sección, sea completada exitosamente, en la pantalla de la actividad aparecerá una etiqueta con la palabra “Excellent” (imagen n°22) como refuerzo positivo; en caso que el resultado sea incorrecto, la etiqueta indicara “Try Again” (imagen n°23) para que el usuario intente nuevamente completar la actividad.

Imagen N° 21



Imagen N° 22



Imagen N° 23



El siguiente t3pico del submen3 de profesiones, las ocupaciones.

Imagen N3 24



Imagen N3 25



En esta sección se presenta el vocabulario correspondiente, tal como se observó en las imágenes n° 24 y 25, el cual será practicado de igual manera en la siguiente actividad de pareo, en la cual el estudiante tendrá la ocasión de completarla tal y como se hizo en las actividades del tópico anterior. A continuación, en la imagen n°26, se muestra la primera pantalla de actividad práctica para este vocabulario de ocupaciones.

Imagen N° 26



En la segunda actividad, como se puede apreciar en ambas imágenes inferiores n° 27 y 28, los estudiantes deberán seleccionar la ocupación correcta que está escrita en el centro de la diapositiva.

En esta actividad, se tienen opciones de la A hasta la E para que los estudiantes seleccionen la opción que ellos consideren la correcta. Por ser el presente proyecto solo el prototipo, esta opción no se podrá llevar a cabo en la misma hasta tanto se haga una programación de este material propuesto, sin embargo el docente podrá hacer uso de la misma de forma oral y escrita y sus estudiantes copiarán en sus cuadernos las respuestas para luego ser corregidas por el docente.

Imagen N° 27



Imagen N° 28



En esta actividad el docente podrá mostrar las pantallas con las ilustraciones y realizar un dictado en el cual los niños y niñas copien el vocabulario dictado y seleccionen una opción, de esta manera se estará motivando a las destrezas de escuchar y escribir, para posteriormente motivar a hablar mediante el deletreo de cada palabra.

Continuando, en las dos siguientes imágenes n° 29 y 30 se puede observar la presentación del vocabulario correspondiente a Places, o lugares de desempeño de cada una de las profesiones presentadas anteriormente. El docente podrá mostrar estas pantallas para que los estudiantes repitan el vocabulario y vayan conociendo en donde trabaja cada profesional.

Imagen N° 29



Imagen N° 30



Una vez presentado el vocabulario, se presenta a continuación el ejercicio de práctica en las pantallas que muestran las imágenes de la n° 31 a la 34, en las cuales el estudiante deberá responder a la pregunta que se le hará acerca del lugar de trabajo de las diferentes profesiones, se podrá seleccionar la opción correcta y también propiciar que los niños y niñas escriban la respuesta en sus cuadernos.

Imagen N° 31



Imagen N° 32



Imagen N° 33



Imagen N° 34



En estas cuatro imágenes se aprecia la continuación del ejercicio para practicar además del vocabulario sobre lugares, también sobre profesiones y ocupaciones. Con este tipo de actividad se pretende desarrollar destrezas a nivel escrito y oral en los niños y niñas. El resultado de estas actividades serán oraciones completas en donde no solo mostrarán la comprensión oral y escrita, sino que también los estudiantes se verán en la oportunidad de practicar la gramática que es impartida por los docentes especialistas en cada unidad, en este caso, se practicará el presente simple con el uso del auxiliar do/does y las preposiciones de lugar.

Continuando, en la imagen n° 35 se encuentra una actividad complementaria de refuerzo de este contenido sobre lugares, la cual es una sopa de letras para que los estudiantes busquen cada término especificado a la derecha de la pantalla. Dichos términos corresponden al último vocabulario presentado sobre los lugares de trabajo. Se muestra mencionada pantalla a continuación.

Imagen N° 35



Como ya se explicó anteriormente, cuando las actividades resulten correctas, aparecerán en la pantalla que esté trabajando una etiqueta que indicara el resultado. La opción de correcto e incorrecto no estará disponible en este prototipo, pero es bueno de considerar para una futura programación

del mismo. Por el momento, el resultado de la actividad se podrá observar tal y como en la imagen n° 36 que se observa a continuación.

Imagen N° 36



Finalmente, para cerrar esta sección; en la imagen n°37, se presenta una actividad de pareo, en donde los estudiantes unirán las palabras de la izquierda con la imagen correcta de la columna derecha, cabe resaltar que cada imagen está señalada con una letra, la cual servirá para trabajar la actividad en los cuadernos o de forma oral.

Imagen N° 37



El próximo tema que corresponde de acuerdo al menú principal es referente a las preposiciones. En esta sección se mostraran algunas preposiciones de lugar presentes en la unidad del syllabus que se está trabajando. La próxima pantalla, imagen n° 38, muestra cómo se presentará el vocabulario de este apartado.

Imagen N° 38



Mediante cada figura se pueden explicar una a una las preposiciones en inglés, en cada una se observa la posición de una mascota y mediante la cual se puede conocer el lugar en que se encuentra y la preposición correcta de acuerdo al caso. Una vez presentado el vocabulario, se realizarán actividades en las cuales los niños indicarán cuál es la preposición correcta a utilizar. Esta actividad puede ser desarrollada en el cuaderno de los niños posterior a la correspondiente explicación gramatical, con la finalidad de que los estudiantes escriban oraciones cortas haciendo uso del vocabulario para responder la pregunta que se observa en la diapositiva. En las siguientes imágenes n° 39, 40 y 41 se observa la actividad práctica.

Imagen N° 39



Imagen N° 40



Imagen N° 41



Para culminar esta unidad se presentaran algunos verbos que corresponden a las acciones realizadas en las profesiones u ocupaciones mostradas anteriormente. En este último tópico se realizará la presentación de vocabulario con ilustraciones alusivas a cada acción.

Las primeras pantallas de este tópico se muestran a continuación en las imágenes n°42 y 43.

Imagen N° 42

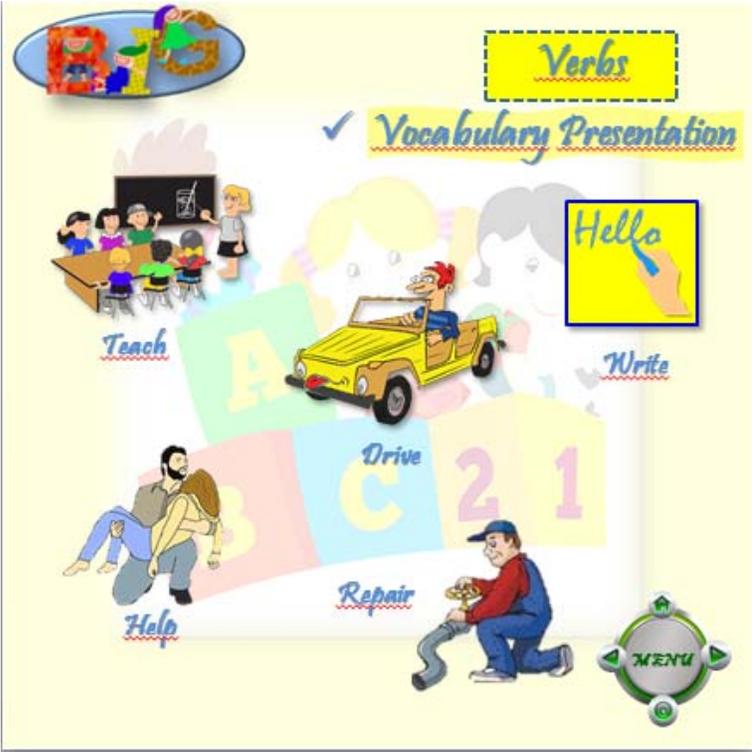
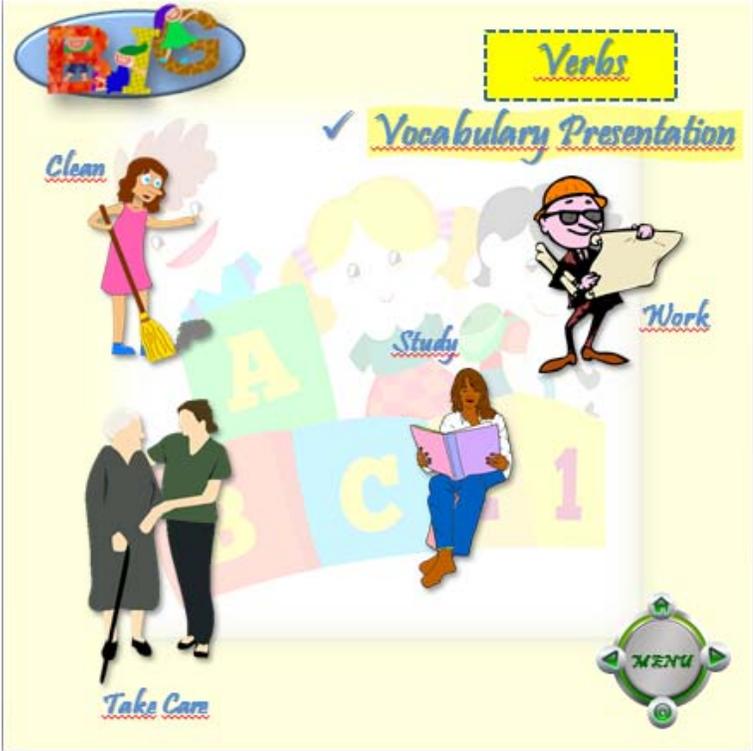


Imagen N° 43



Una vez presentado el vocabulario se muestran las actividades para la práctica del mismo. En la primera actividad se les presentara a los niños diversas pantallas de selección múltiple, en donde se muestra una acción escrita y debajo de esta, varias de las imágenes presentadas anteriormente. El objetivo de la actividad es que el estudiante identifique la acción que se le está pidiendo. Las imágenes n° 44, 45, 46 y 47 muestran esta actividad.

Imagen N° 44

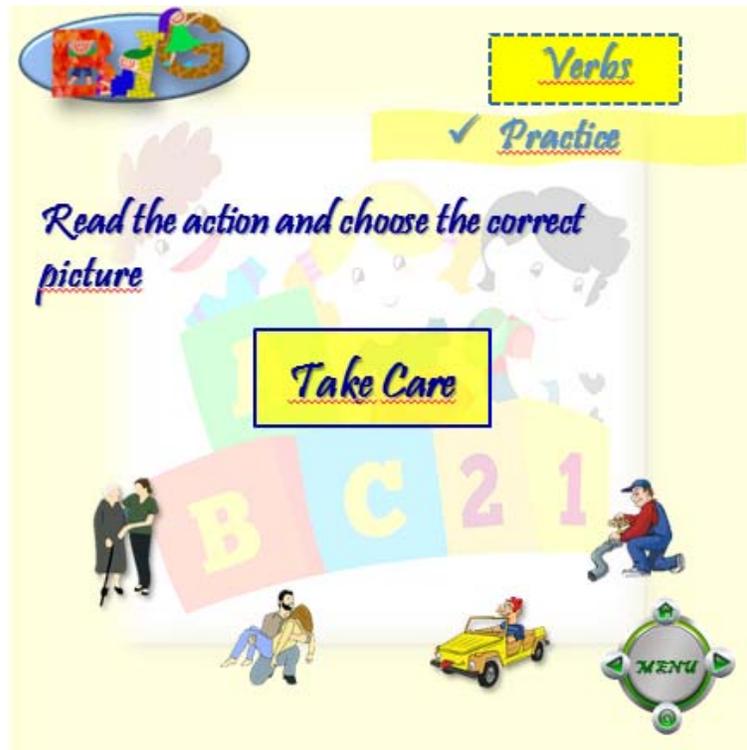


Imagen N° 45



Imagen N° 46

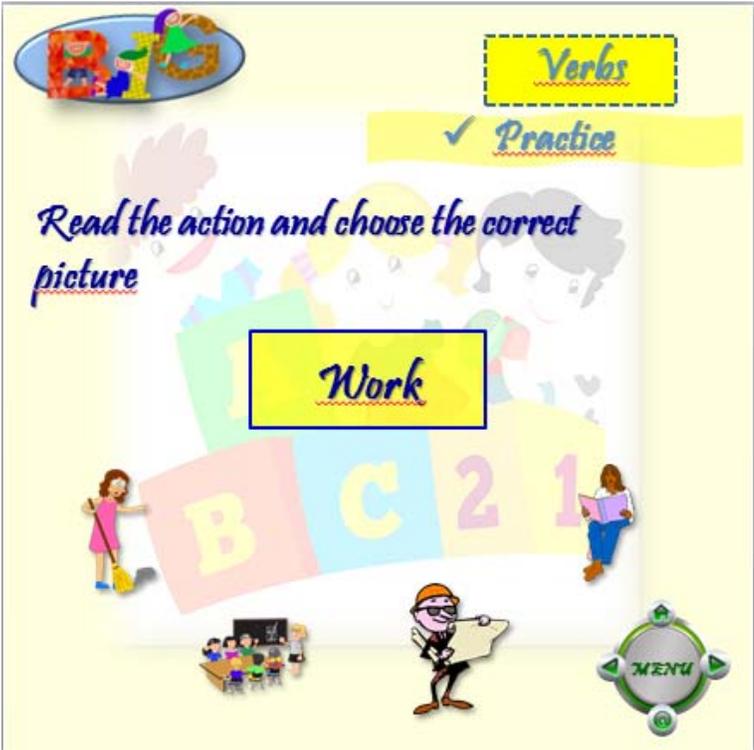
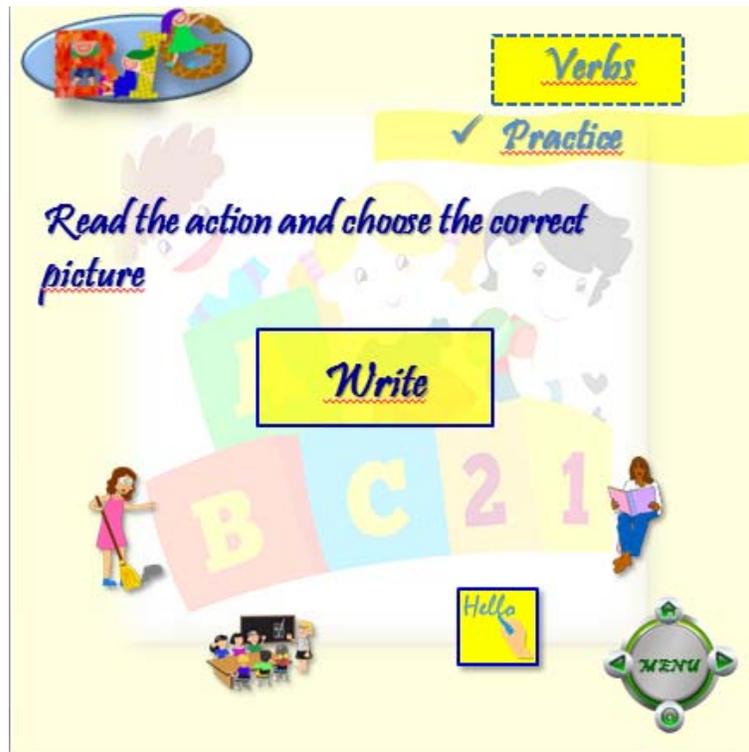


Imagen N° 47



Como se puede observar esta actividad se realizara con diferentes verbos para verificar la comprensión del estudiante. En esta actividad el docente en primer momento, haciendo uso de este prototipo, puede explicar y motivar a los estudiantes a escribir oraciones cortas en presente simple, con la finalidad de practicar todo el vocabulario ya visto en la unidad.

En el mismo orden de ideas, para continuar en el reforzamiento del vocabulario presentado, se muestra la imagen n° 48 que contiene la actividad número dos de esta sección. Para este ejercicio los estudiantes han de leer cada enunciado y completar con el verbo de acción que corresponda.

Imagen N° 48

BIG

Verbs

✓ *Read and write*

Read the statement and complete with the correct action

✓ *The teacher _____ students.*

✓ *Students _____ Math.*

✓ *The bus driver _____*

✓ *Mechanics _____ cars.*

✓ *The doctors _____ at a hospital.*

Word Bank

Work Study Teaches Drives Repair

MENU

En esta actividad, los niños tendrán la oportunidad, no solo de practicar el vocabulario de esta sección, sino que también podrán contextualizarlos y usarlo en oraciones cortas, asociando cada acción con la profesión u ocupación que le corresponda. En actividades como esta se puede lograr la práctica de cada una de las destrezas del idioma inglés con la ayuda de la docente especialista, quien mediante el dictado o actividad de repetición puede promoverlas.

Finalmente, se muestra la última actividad diseñada para este prototipo en este tópico en la imagen n° 49. En la misma, se muestra una sopa de letras que contiene los verbos de acción presentados en este tópico. Los estudiantes

no solo practicarán, sino que se divertirán y relajaran con este tipo de actividades que de forma indirecta les promueve un aprendizaje significativo.

Imagen N° 49



Las actividades diseñadas en este prototipo les permitirán a los docentes contar con un material adicional a los utilizados en clases. Mediante el uso de los equipos de computación disponibles podrá motivar a los niños y hacer clases diferentes que no solo promuevan el aprendizaje, sino que también propicien la cooperación y compañerismo. Este tipo de actividades les agrega un valor adicional a la clase de inglés, haciéndola más dinámica e inclusiva, ya que el uso de materiales tecnológicos es de gran atractivo para los niños y niñas, inclusive para aquellos casos de apatía y falta de atención.

REFERENCIAS

- Abud, M. (2006) *Diseño de Interfaces Humano – Computadora en Aplicaciones de Software Educativo* [Revista en línea] Disponible: <http://www.Repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/5334/41-42-3.pdf?sequence=3> [Consulta: 2013, Junio 8]
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica* (6ª. Ed.). Caracas, Venezuela.
- Barrera, M. (2008). *Modelos epistémicos en investigación y educación*. (5ª. Ed). Caracas, Venezuela.
- Bastidas, J. (2012). La Preparación Inicial en Didáctica para la Enseñanza del Inglés en la Escuela Primaria. *Revista Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature* [Revista en línea], Vol 6(1). Disponible: http://ddd.uab.cat/pub/jtl3/jtl3_a2013m2-3v6n1/jtl3_a2013m2-3v6n1p1.pdf [Consulta: 2013, Marzo 25]
- Cabello, J. (2007) *Teorías de Adquisición de Segundas Lenguas*. [Artículo en línea] Disponible: <http://jlcabello.wordpress.com/2007/04/04/teorias-de-adquisicion-de-segundas-lenguas/> [Consulta: 2013, Junio 8]
- Cabero, J. (2007) *Tecnología Educativa: Su Evolución Histórica y su Contextualización*. Madrid: España.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (N° 5.453). (2000, Marzo 24). [Transcripción en línea]. Disponible: <http://www.tsj.gov.ve/legislacion/constitucion1999.htm> [Consulta: 2013, Junio 8]
- Decreto mediante el cual se declara el acceso y el uso de internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela. (N° 825). (2000, Mayo 10) [Transcripción en línea]. Disponible: http://www.cecalc.ula.ve/internetprioritaria/documentos /decreto _825.pdf [Consulta: 2013, Junio 8]

- Decreto 3.390 (Nº 38.095). (2004, Diciembre 23) [Transcripción en línea]. Disponible: http://asl.fundacite-merida.gob.ve/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=112 [Consulta: 2013, Junio 8]
- Delgado, M; Arrieta, X. y Riveros, V. (2009) Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización [Revista en línea] *Omnia* Vol. 15, Número 3, Pág 58 - 77. Disponible: <http://revistas.luz.edu.ve/index.php/omnia/article/viewFile/8725/8698> [Consulta: 2013, Enero 20]
- Delgado, Y., Colombo, L. y Rosmel, O. (2002). Conduciendo la Investigación. Editorial Comala. Caracas. Confiabilidad y validez de los instrumentos. Disponible en: <http://yamilesmith.blogspot.com/2012/06/confiabilidad-y-validez-de-los.html> [consulta: 2014, Abril 1]
- Depablos, Z. (2009). *Marco Legal de las TICS*. [Blog en línea] Disponible: <http://zeiladepablosupelvalencia.blogspot.com/> [Consulta: 2013, Febrero 12]
- Díaz, L. (s.f.) *La Integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones al Currículo Regular*. [Artículo en línea] Disponible: <http://www.eduteka.org/Tema1.php> [Consulta: 2013, Mayo 15]
- Fernández, A. y Hidalgo, H. (2007). *Instrumento para la redacción y presentación del Anteproyecto y del Trabajo Especial de Grado del DIM de la FaCE de la UC*. Departamento de Idiomas Modernos, Escuela de Educación, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Carabobo. Valencia, Venezuela.
- Ferrer, S. (s.f) *Teorías de aprendizaje y Tic*. [Artículo en línea] Disponible: <http://ebookbrowse.com/gdoc.php?id=113657994&url=5de2c25854d2f8d500f0c1924af909ec> [Consulta: 2013, Junio 2]
- Garzón, C. y Garzón, S. (2010). *Diseño e implementación de un software educativo para la enseñanza de vocabulario básico en inglés dirigido a estudiantes del*

grado sexto de la institución educativa compartir de Soacha - Cundinamarca, utilizando como herramienta flash [Resumen en línea]. Trabajo de grado en especialización no publicado. Fundación Universitaria del área Andina, Centro de Educación abierto y a distancia Soacha – Cundinamarca. Disponible: [http://galeon.com/englishvocabulary/docs/DocumentoFinal .pdf](http://galeon.com/englishvocabulary/docs/DocumentoFinal.pdf) [Consulta: 2013, Marzo 20]

Gómez, C. (2000). *Proyectos Factibles, planificación, formulación y ejecución*. (2ª. Ed) Valencia, Venezuela.

Gómez, O. & Mateus, C. (2016) *Aprendizaje para la comprensión mediada por TIC: Una apuesta pedagógica disruptiva para el desarrollo de las competencias comunicativas del inglés para algunos colegios públicos de la secretaría de educación de Bogotá*. Universidad de la Sabana, Chía, Colombia. Tesis de Maestría en Proyectos Educativos Mediados por Tic. Recuperado de la web: <http://intellectum.Unisabana.edu.co/flexpaper/handle/10818/28266/Olga%20Luc%c3%ada%20G%c3%b3mez%20Poveda%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 2016, Noviembre 24]

González, M. (2007) *Las TICs Como Factor de Innovación y Mejoras de la Calidad de la Enseñanza*. En J. Cabero, *Tecnología Educativa* (pág 219 - 232). Madrid: España

Heller, E. (2008) *Psicología del Color*. Barcelona. España

Hurtado, S. (s.f) *Criterio de expertos, su procesamiento a través del método Delphy*. [Documento en Línea]. Disponible: http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=21:criterio-de-expertos-su-procesamiento-a-trave-del-metodo-delphy&catid=11:metodologia-y-epistemologia&Itemid=103. [Consul ta: 2013, Octubre 20]

Indriago, R. (2008). *Las tecnologías de la Información y la Comunicación para el Desarrollo del Lenguaje y la Creatividad en Estudiantes Universitarios. Tesis Doctorado*. Universidad de Carabobo. Valencia, Estado Carabobo.

- Lagares, P. y Puerta, J. (2001) Población y Muestra. Técnicas de muestreo. [Documento en línea]. Universidad de Sevilla. Disponible: http://opimierung.mathematik.uni-kl.de/mamaeusch/veroeffentlichungen/vertexte/sampling_es.pdf. [Consulta: 2013, Octubre 20]
- Landeau, R. (2012). *Metodología y Nuevas Tecnologías*. Caracas, Venezuela.
- León, V. & Salamanca, M. (2014) *El Objeto Virtual De Aprendizaje Para El Desarrollo De La Comprensión Oral En Inglés Para Ciclo Tres En El Colegio Antonio José De Sucre I.E.D.* Universidad Libre Bogotá, Colombia. Tesis Recuperada de la web: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7929/LeonSabogalVictorAlfonso2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 2016, Noviembre 24]
- Ley Orgánica de Ciencia y Tecnología. (2010, Diciembre 16). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 39.575, Diciembre 16, 2010.
- Ley Orgánica de Educación. (2009, Agosto 15). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5.929 (Extraordinario), Agosto 15, 2009.
- La Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (No. 5.859). (2007, Diciembre 10). [Transcripción en línea]. Disponible: <http://www.defensoria.gob.ve/dp/index.php/leyes-ninos-ninas-y-adolescentes/1347> [Consulta: 2013, Junio 8]
- Márquez, A., Plaza, J. y Marcos, L. (2010). El impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje del inglés como segunda lengua [Documento en línea]. Disponible: <http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2010/pdf/63c.pdf> [Consulta: 2012, Diciembre 10]
- Marqués, P. (s.f) *El software educativo*. [Artículo en línea] Disponible: http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/ [Consulta: 2013, Enero 12]
- Mata, P. y Saldivia, R. (2009). *Diseño de un curso de inglés para los niños y niñas del centro de Educación Inicial "Luisa Cáceres de Arismendi", Cumaná Estado Sucre* [Documento en línea]. Disponible: <http://ri.biblioteca.udo>.

edu.ve/bitstream/123456789/164/1/TESIS_PM yRS.pdf [Consulta: 2013, Marzo 1]

Morales, P. (2007). *La fiabilidad de los tests y escalas*. [Documento en Línea]. Universidad Pontificia Comillas, Madrid, España. Disponible: <http://www.upcomillas.es/personal/peter/estadisticabasica/Fiabilidad.pdf> [Consulta: 2013, Octubre 20]

Moreno, A. (2010). *Tutorial multimedia: una estrategia de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en el curso: sistemas de Información gerencial de la carrera administración en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez*. Tesis de especialización no publicada, Universidad de Carabobo, Carabobo – Venezuela.

Ontaneda, A. (2016) *Construcción de un Recurso Lúdico Computarizado, como Apoyo al Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Asignatura de Inglés, Para los Niños de Quinto Grado Paralelo B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 de la ciudad de Loja, período 2015*. Universidad Nacional de Loja, Ecuador. Tesis Recuperada de la web: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11013/1/tesis%20final%20corregido%20andrea.pdf> [Consulta: 2016, Noviembre 16]

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (s.f) *Comunicación e Información*. Disponible: <http://www.unesco.org/new/es/sanjose/communication-informatio n> [Consulta: 2016, Enero 29]

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (s.f) *Las Tic en la Educación*. Disponible: <http://es.unesco.org/themes/tic-educacion>[Consulta: 2016, Enero 29]

Pizá, R., González, M. y Orduño, B. (2012) *TIC y TAC en educación virtual – presencial*. (Compilación). Disponible: <http://www.itson.mx/pblicasiones/Documents/rada/ticytac.pdf> [Consulta: 2013, Enero 29]

Pizarro, R. (2016) *Desarrollo de un software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos del quinto año de Educación General Básica en la asignatura de Inglés de la Escuela José Ingenieros N° 2, de la*

ciudad de Loja. Universidad Nacional de Loja, Ecuador. Tesis Recuperada de la web: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9157/1/TESIS%20DEL%205TO%20A%c3%91O%20-%202016%283%29.pdf> [Consulta: 2016, Noviembre 16]

Plan Nacional Simón Bolívar 2007 - 2013 (2007) [Artículo en línea] Disponible: http://www.postgrado.unesr.edu.ve/WWW/doc/Proyecto_nacional_simon.pdf [Consulta: 2013, Julio 1]

Prensky, M. (2008) El papel de la Tecnología en la enseñanza y en el aula. [Revista en línea] *Educational Technology*. Disponible: <http://innovacioneducativa-sm.aprenderapensar.net/files/2011/09/El-papel-de-la-tecnolog%C3%ADa-Marc-Prensky.pdf> [Consulta: 2017, Enero 28]

Programa de Idiomas de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo. (s.f.). Disponible: http://www.educarabobo.gov.ve/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=118&page=3&mp=mission_vision

Proyecto Canaima Educativo (s.f) *¿Qué es el proyecto Canaima Educativo?* [Página Web en línea] Disponible: http://www.CanaimaEducativo.gob.ve/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=44&Itemid=89 [Consulta: 2013, Enero 28]

Román, N. del V. (2012). *Software educativo para el aprendizaje del inglés en niños (as) de quinto grado en Educación Primaria* [Resumen en línea]. Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad de los Andes, Facultad de Humanidades y Educación. Disponible: <http://softwareinglesprimaria.blogspot.com/2012/10/software-educativo-para-el-aprendizaje.html> [Consulta: 2013, Febrero 20]

Sabino, C. (2002) *El Proceso de Investigación* (ed. rev.). Caracas, Venezuela.

Sáenz, R. & Velásquez, L. (2016) *Estrategia Gerencial Y Pedagógica Para La Traversalizacion De Las Tics Y El Desarrollo De Aprendizajes Significativos En La Institución Educativa Yarumito*. Tesis de Especialización en Gerencia Educativa. Universidad Católica de Manizales. Medellín, Colombia. Recuperada de la web: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1299/Re>

ina%20Margot%20Saenz%20Suarez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
[Consulta: 2016, Diciembre 07]

Samaniego, P., Laitamo, S., Valerio, E. y Francisco, C. (2012) *Informe sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación para personas con Discapacidad*. UNESCO Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002163/216382s.pdf> Quito, Ecuador. [Consulta: 2013, Enero 29]

Sanchez, A., Boix, J. y Jurado, P. (2009) Sociedad del Conocimiento y las TIC: una Inmejorable Oportunidad para el Cambio Docente. [Revista en línea] *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. Número 34, Pág 179 – 204. España. Disponible: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n34/13.pdf> [Consulta: 2013, Febrero 5]

Sevillano, M. y Llanas, C. (2010). Profesorado de primaria y aplicación de Tecnologías: un estudio de caso. *Pixel. Bit Revista de medios y educación* [Revista en línea], 38. Disponible: <http://www.sav.us.es/pixelbit/actual/5.pdf> [Consulta: 2013, Marzo 25]

Simens, G. (2004) *El conectivismo*. [Libro en línea] Disponible: <http://ebookbrowse.com/conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital-pdf-d349240772> [Consulta: 2013, Junio 8]

Tello, J. y Aguada, J. (2009) Desarrollo profesional docente ante los nuevos retos de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros educativos. [Revista en línea] *Revista de medios y educación*, ISSN 1133-8482, N.º. 34, 2009, págs. 31-47. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873704>[Consulta: 2013, Enero 29]

Torrelles, C. (2012) *La Teoría General de Sistema Ludwig Von Bertalanffy*. [Documento en línea] Disponible: <http://ctorrellesgarcia.Wordpress.com/2012/11/10/la-teoria-general-de-sistema-ludwig-von-bertalanffy/> [Consulta: 2013, Mayo 25]

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2016). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. (5^a. Ed) Caracas, Venezuela.

ANEXOS

Anexo A

Cuadro N°2 Operacionalización de variables

Objetivos	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Indagar la necesidad del uso de una herramienta tecnológica para el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera.	Material educativo computarizado	Tecnología	Usabilidad Material audiovisual Disposición	3,5, 6, 7,10
Diagnosticar la factibilidad del uso de un software educativo diseñado para la práctica de vocabulario en inglés en Educación Primaria Bolivariana.	Practica del vocabulario en inglés	Material didáctico	Material educativo computarizado	1, 4, 8,9, 12, 13, 14
Diseñar un material educativo computarizado orientado a la práctica de vocabulario en inglés.		Recursos	Equipos informáticos Material didáctico Innovación Nuevas tecnologías	2, 11, 15, 16, 17, 18

González (2017)



Anexo B
Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Dirección de Postgrado
Maestría en Desarrollo Curricular
Seminario Proyecto de Investigación IV



Encuesta

El presente instrumento tiene por finalidad diagnosticar la necesidad de diseñar un Material Educativo Multimedia para la práctica de vocabulario en ingles en el subsistema de Educación Primaria Bolivariana e indagar su factibilidad. Todos los datos acá manejados son enteramente de carácter confidencial y serán utilizados únicamente por el investigador para propósitos académicos.

A continuación se presentan dieciocho (18) preguntas de tipo dicotómica, lea cuidadosamente y encierre en un círculo la respuesta de su preferencia.

N°	Ítem	SI	NO
1	¿Diseña usted su propio material didáctico?		
2	¿Tiene alguna fuente oficial de la cual usted obtenga gratuitamente su material didáctico?		
3	¿Considera usted importante el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) dentro del aula de clases?		
4	¿Usa la tecnología informática como medio para la obtención y creación de su material didáctico?		
5	¿Se le dificulta encontrar material oral, visual y auditivo en el Idioma Inglés adecuado para las actividades que aplica a los niños (as) en el nivel que usted imparte?		
6	¿El material que usted selecciona reúne las destrezas necesarias de acuerdo al nivel, para un mejor provecho por parte de los estudiantes?		

7	¿Considera adecuado el uso de la tecnología para impartir contenidos a sus estudiantes?		
8	¿Cree usted que el manejo del computador dentro del aula de clase puede ser beneficioso para el desarrollo del contenido a impartir?		
9	¿Le gustaría utilizar de material didáctico audiovisual con contenidos apropiados y actualizados para el nivel que usted imparte de acuerdo a los lineamientos presentados en el Syllabus del programa de Inglés?		
10	¿Siente usted la necesidad del uso de material didáctico variado como recurso para complementar sus clases?		
11	¿Ha utilizado usted algún elemento tecnológico como por ejemplo un software educativo, como soporte de sus clases de inglés?		
12	¿Le gustaría utilizar un software educativo multimedia, para la práctica del vocabulario en inglés que usted enseña a su grupo de niños(as)?		
13	¿Estaría usted de acuerdo en la creación de un material educativo computarizado para la práctica del vocabulario en inglés contenido en el syllabus de Educación Primaria del Programa de Inglés de la Secretaria de educación del estado Carabobo?		
14	¿Consideraría útil el uso de dicho material computarizado dentro del aula de clases de inglés en Educación Primaria Bolivariana?		
15	¿En la institución donde usted labora existe sala telemática?		
16	¿En la institución donde usted labora funciona el programa Canaima educativo?		
17	¿Cada niño de la institución en la que usted labora posee su Canaima o canaimita?		
18	¿De acuerdo a su respuesta de la pregunta anterior, ha hecho usted uso del recurso canaimita para el diseño y realización de actividades complementarias a sus clases de inglés?		

¡Gracias por su colaboración!

Licda. Jesica González

Anexo C



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Dirección de Postgrado
Maestría en Desarrollo Curricular
Seminario Proyecto de Investigación IV



Formato para la Validación del Instrumento a través del Juicio de Expertos.

Nombre y Apellido: María Alejandra Molina Vivas
Título Académico Pregrado: Lic. Educación mención Inglés
Título Académico Postgrado: Msc. en Lingüística
Institución donde labora: Secretaría de Educación

Estimado (a) Profesor (a).

Por medio de la presente, acudo a Usted con el propósito de validar el contenido del cuestionario anexo a continuación, el cual tiene como propósito indagar sobre la necesidad de diseñar un material educativo computarizado para la práctica de vocabulario en inglés en el nivel de educación primaria. Dicho instrumento se encuentra dirigido a los docentes especialistas del Programa de Interculturalidad Plurilingüe de la Secretaría de Educación del Estado Carabobo, quienes laboran en escuelas de educación primaria como docentes de inglés.

En relación a lo anterior, se le solicita la revisión de cada uno de los ítems que contiene el instrumento para verificar si son representativos en lo referente al contenido que se desea medir. Los parámetros a tomar en cuenta para la verificación del instrumento serán claridad, congruencia y pertinencia en cuanto al impacto que podría tener la creación de un material de este tipo. Por tanto, es importante de su juicio como experto a fin de mantener, corregir, eliminar o adicionar ítems que permitan obtener la información necesaria acertando de manera positiva con la recolección de los datos necesarios para la investigación en curso.

Atte;
Licda. Jesica González



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Dirección de Postgrado
Maestría en Desarrollo Curricular
Seminario Proyecto de Investigación IV



Constancia de Validación

Quien suscribe María Alejandra Molina Vivas
C.I. No. 12316488, experto en Lingüística
mediante la presente, hago constar que las técnicas e instrumentos para la recolección de datos del Trabajo Especial de Grado titulado: Material Educativo Multimedia como Estrategia para la Práctica de Vocabulario en Inglés, presentado por la Licenciada: Jesica M. González M., titular de la C.I. No: V 17.615.799, para optar al título de Magister en Desarrollo Curricular, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser considerados válidos y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se desean obtener.

Constancia que se expide a petición de parte interesada a los 14 días del mes de Abril de 2014.

Atte;

María Molina

C.I.: 12316488

Anexo D

Calculo del coeficiente de confiabilidad Kuder Richardson KR₂₀

		Ítemes																		Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
Sujetos	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	9
	2	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	9
	3	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	10
	4	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	10
	5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
	6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
	7	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	9
	8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
	9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
	10	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	8
	11	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13
	12	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
	13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15
	14	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	11
	15	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	13
	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	15
	17	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13
	18	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13
	19	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
	20	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	9

p 0,80 0,20 1,00 0,80 0,35 0,55 0,90 0,95 0,90 0,95 0,30 0,85 1,00 0,95 0,35 0,90 0,45 0,35

q 0,20 0,80 0,00 0,20 0,65 0,45 0,10 0,05 0,10 0,05 0,70 0,15 0,00 0,05 0,65 0,10 0,55 0,65

p·q 0,16 0,16 0,00 0,16 0,23 0,25 0,09 0,05 0,09 0,05 0,21 0,13 0,00 0,05 0,23 0,09 0,25 0,23

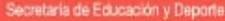
Vt= 8,68

Σ p·q= 2,41

KR(20)= 0,77

Anexo E

Unidad N° 1 del Syllabus del programa de Inglés de la Secretaria de Educación del Estado Carabobo para 4to y 5to grado de primaria.

									
<h3>UNIT 1 - COMMUNITY HELPERS</h3>									
Intencionalidades	<ul style="list-style-type: none"> Identificar el vocabulario referente a profesiones, ocupaciones y oficios. Expresar las actividades que realizan los trabajadores de la comunidad. 			<ul style="list-style-type: none"> Responder acerca de la ubicación de personas y lugares. Reconocer los números del 30 al 50. 					
Destrezas	Auditivas: Tomar dictado de palabras, frases y oraciones. Escritas: Producir enunciados afirmativos.			Orales: Ejercicios de repetición grupal e individual. Lectoras: Identificar el vocabulario y estructuras.					
Estrategias Pedagógicas	<ul style="list-style-type: none"> Uso del conocimiento previo. Uso de ilustraciones. Elaboración de mapa mental. Uso de juegos, canciones y bailes. Juegos de roles. 			Materiales y Recursos				<ul style="list-style-type: none"> Flashcards, posters, revistas y periódicos, material fotocopiado, reproductor, Cds, paletas, tijeras, creyones, computadora portátil, teléfono celular, paletas, papel de construcción. 	
Contenidos	Estructuras			Vocabulario					
	Are you a <u>teacher</u> ? Yes, I am/ No, I am not. What do you want to be when you grow up? I want to be <u>an engineer</u> . Who <u>takes care of</u> people? The doctor <u>takes care of</u> people. Where is <u>the doctor</u> ? The <u>doctor</u> is at <u>the hospital</u> . What does your <u>father</u> do? He repairs cars.			Professions/occupations: Teacher, secretary, bus driver, policeman, doctor, nurse, waiter, maid, fireman, mechanic, baker, cook, butcher, housewife, student, worker, lawyer, top model, artist, actor, actress, baseball player, soccer player, basketball player, volleyball player. Places: School, restaurant, streets, police station, office, hospital, house, bakery Questions words: Where, who, what. Verbs: Teach, write, drive, help, repair, clean, study, work, take care. Prepositions: At, between, behind, at the back of, in front of. Numbers: From 30 to 50 Family members (Review): mother, father, brother, sister, grandfather, grandmother.					
Conexión con otras áreas	Lengua y Literatura: Expresa en forma oral y escrita estructuras gramaticales simples en tiempo presente. Matemática: Cuenta objetos e instrumentos de trabajo.			Ciencias Sociales: Reconoce y describe ocupaciones de los miembros de la familia y de personas de la comunidad.		Artes: Participa en intercambios comunicativos (Juego de roles) Elabora títeres.			