



**ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR RECURSOS DIGITALES
PARA APOYAR LAS PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y LOS
PROCESOS DE APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS DE
LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. COLOMBIA**

SONIA ANGÉLICA LÓPEZ DAZA

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA INGENIERÍAS
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN
MEDELLÍN
2015**

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR RECURSOS DIGITALES PARA
APOYAR LAS PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y LOS PROCESOS DE
APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE LA
I.E. COLOMBIA**

SONIA ANGÉLICA LÓPEZ DAZA

**Trabajo de grado para optar al título de Magister en Tecnologías de la
Información y la Comunicación**

**Asesor
OSCAR EDUARDO SÁNCHEZ GARCÍA
Magister en Educación**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA INGENIERÍAS
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
MEDELLÍN
2015**

DECLARACIÓN ORIGINALIDAD

"Declaro que esta tesis (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad". Art. 82 Régimen Discente de Formación Avanzada, Universidad Pontificia Bolivariana.

FIRMA AUTOR (ES) Sonia el López Rata

Medellín, 7 de diciembre de 2015

A la memoria de mi familia, esposo e hija quienes contribuyeron con su tiempo y acompañamiento en este proceso de producción académica.

AGRADECIMIENTOS

Cuando se tiene la oportunidad de participar de actividades académicas como la desarrollada en esta Maestría es pertinente agradecer en primer lugar a Dios, por darme salud y entereza para afrontar este reto.

Igualmente es una oportunidad para agradecer a mi familia por entender que la substracción de las actividades comunes tenía un motivo de crecimiento personal.

A mi director el señor Oscar Eduardo Sánchez por su entrega y dedicación, nunca olvidaré sus consejos y acompañamiento, quien supo guiarme con sabiduría, aportando a mi crecimiento profesional y personal en aspectos tan relevantes como el uso y apropiación de recursos digitales y tecnológicos al aula de clase como forma de enriquecimiento de mi quehacer pedagógico.

Gracias estudiantes del grado noveno, sin ustedes este proceso de investigación no hubiese sido posible, gracias por permitirme reconocer y aprender de su proceso de acercamiento al aprendizaje, el cual me aportó herramientas para comprender y apoyar las metodologías de enseñanza del inglés, desde un punto de vista dinámico y participativo.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1. Problema	17
1.2. Justificación	20
2. OBJETIVOS	22
2.1. Objetivo general	22
2.2. Objetivos específicos	22
3. MARCO REFERENCIAL	23
3.1. Marco contextual	23
3.2. Marco conceptual	24
3.2.1. Principios para enseñar vocabulario en inglés	24
3.2.2. Prácticas de enseñanza para el vocabulario en inglés	25
3.2.3. Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés	28
3.2.4. La adquisición de vocabulario en inglés mediado por recursos digitales	32
3.3. Marco legal	33
3.4. Estado del arte	34
4. METODOLOGÍA	43
4.1. Diseño de la investigación	43

	pág.
4.2. Tipo de investigación	43
4.3. Método de investigación	44
4.4. Población	46
4.5. Técnicas e instrumentos	47
4.5.1. La observación participante	47
4.5.2. Grupos focal	48
4.5.3. Entrevista semiestructurada	48
5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	49
5.1. Presentación de la solución implementada	49
5.2. Recolección y análisis de datos	59
5.3. Análisis de los resultados	62
5.3.1. Aprendizaje de vocabulario en inglés y principios para su enseñanza	63
5.3.2. Las estrategias de aprendizaje como medio de motivación y acercamiento al aprendizaje del vocabulario en inglés	66
5.3.3. Recursos digitales para enseñar vocabulario en inglés	71
6. CONCLUSIONES	83
7. TRABAJOS FUTUROS	87
REFERENCIAS	90
ANEXOS	96

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. CARE aplicado a los sitios web del repositorio	52
Tabla 2. Barreras presentadas por los estudiantes de noveno para comunicarse en inglés	65
Tabla 3. Estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes de noveno grado para aprender vocabulario en inglés	69
Tabla 4. Importancia de las TIC en el proceso de aprendizaje	72
Tabla 5. Recursos digitales empleados en la clase de inglés	73
Tabla 6. Ideal de clase de inglés alumnos de noveno	74
Tabla 7. Actividades más significativas para los estudiantes de noveno durante la aplicación de este proyecto	80

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Recursos empleados por los docentes para la enseñanza de vocabulario en inglés	64
Gráfica 2. Barreras para la comunicación de los estudiantes del grado noveno en inglés	65
Gráfica 3. Estrategias de aprendizaje promovidas por los docentes de Inglés de la I. E. Colombia	68
Gráfica 4. Estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes de noveno para aprender vocabulario en inglés	70
Gráfica 5. Resultado prueba preliminar aplicada al inicio del pilotaje de esta investigación	75
Gráfica 6. Recursos digitales como herramienta para aprender vocabulario en inglés	76
Gráfica 7. Actividades preferidas por los estudiantes para aprender vocabulario en inglés	78
Gráfica 8. Resultado post-test aplicado al finalizar el pilotaje de este Proyecto	81

LISTA DE ILUSTRACIONES

	pág.
Ilustración 1. Sitio web diseñado para alojar este proyecto	79

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo 1. Registro de asistencia docentes a capacitación en TI	96
Anexo 2. Entrevista aplicada a estudiantes grado noveno	97
Anexo 3. Entrevista a docentes de inglés institucionales	102
Anexo 4. Seguimiento al desempeño académico de los estudiantes del grado noveno desde el año 2014 hasta el primer periodo 2015	105
Anexo 5. Informe académico 2014	107
Anexo 6. Desempeño académico en la asignatura de inglés y resultados pruebas saber institucionales primer periodo	109
Anexo 7. Post-test	110
Anexo 8. Encuesta selección población muestra	113
Anexo 9. Formato guía de observación empleado para la observación participante	114
Anexo 10. Guion grupo focal	116
Anexo 11. OP2-registro diario de actividades pedagógicas	119
Anexo 12. Prueba preliminar	120
Anexo 13. TGF- transcripción audio grupo focal. Audio encuentro grupo focal	122

GLOSARIO

2L: Segunda Lengua.

ESTÁNDARES DE COMPETENCIA: Criterios para establecer índices de calidad.

I.E.: Institución Educativa.

MEN: Ministerio de Educación Nacional.

PLAN DE ÁREA: Parte del currículo que estipula los contenidos, distribuidos de forma secuencial y las competencias y conocimientos que el educando debe alcanzar.

SITIO WEB: Conjunto de páginas relacionadas entre sí.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

RESUMEN

Esta investigación tiene como propósito contribuir con el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés a través de la articulación de recursos didácticos digitales en las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en estudiantes de educación básica. El estudio se plantea en dos fases: En un primer momento se realiza un ejercicio diagnóstico que permite evidenciar las dificultades que a nivel de vocabulario en inglés presentan estudiantes que terminan su ciclo de formación en básica secundaria. Esta fase permitió recoger insumos para el análisis y creación de recursos digitales que apoyan la recepción y producción de vocabulario en inglés. En un segundo momento, se procede con el diseño y la aplicación de una estrategia didáctica mediada por recursos digitales para un caso de estudio en la I.E. Colombia en Girardota, Antioquia. Una prueba piloto que desarrolló unidades temáticas con estudiantes de noveno grado y permitió recopilar información sobre las implicaciones pedagógicas, metodológicas y tecnológicas de la propuesta didáctica. Finalmente se presentan los resultados obtenidos a través de un sitio web para la divulgación del proceso de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje de Vocabulario en inglés, Estrategias de Aprendizaje, TIC.

ABSTRACT

This research aims to contribute to the development of the English communicative competence in the secondary education students through the didactic digital resources articulated in the teaching practice and the vocabulary learning process. This study involves two phases: at first a diagnosis exercise is developed in order to evidence the difficulties regarding to the English vocabulary level that students present when they finish their basic secondary level. The collected data allowed to get inputs for the analysis and creation of digital resources that support the reception and production of the English vocabulary. In a second moment the design and implementation of a didactic strategy mediated by digital resources for a case of study in the I.E Colombia of Girardota in Antioquia was carried out, a pilot test which developed thematic units with ninth grader students which allowed to collect information for the analysis of pedagogical, methodological and technological implications of the didactic proposal. Finally, the obtained results are presented through a website created in order to divulge the research process.

Key words: English Vocabulary Learning, Learning Strategies, ICT.

INTRODUCCIÓN

Las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés han sido atravesados por el desconocimiento de estrategias metodológicas que permitan se convierta en un aliado del desarrollo de la competencia comunicativa en una segunda lengua. En consecuencia, somos testigos de métodos de enseñanza basados en el estudio gramatical y de traducción.

La adopción de estrategias alternativas que permitan que la enseñanza de nuevos vocablos sea un insumo que lleve a introducir temáticas propias del inglés, hace necesario que el planteamiento de la presente investigación tenga como objetivo principal el diseño de recursos digitales para la enseñanza de vocabulario en inglés, recursos que se presentan como estrategia metodológica para abordar esta problemática.

En este orden de ideas, el presente documento da cuenta de la experiencia vivida durante el proceso de planeación, ejecución y análisis de resultados de un caso de estudio aplicado en una Institución educativa de Antioquia. El proceso se dividió en cinco apartados designados de la siguiente manera:

En el primer apartado se presentará el problema y justificación de la situación encontrada en la Institución Educativa Colombia referente al bajo nivel de vocabulario presentado por estudiantes que terminan su ciclo de formación en básica secundaria.

En el segundo apartado se relacionan los objetivos generales y específicos que ayudan a delimitar el alcance de esta propuesta. Seguidamente

se plantea el marco conceptual basado en los principios para la enseñanza de vocabulario en inglés, la aplicación de estrategias de aprendizaje y las TIC como mediación didáctica en el área de inglés.

En el tercer apartado se presenta el diseño metodológico de la investigación. Se presentan enfoque, tipo y método, así como la población, criterios de selección de la muestra y las técnicas e instrumentos de recolección de datos establecidas para el trabajo de campo.

En el capítulo cuatro se presentan los productos elaborados a partir de cada objetivo específico, al igual que una descripción de la propuesta aplicada. Se detallan los cuatro momentos de la intervención que incluyen el diseño de dos trayectos de actividades a partir de dos unidades temáticas mediadas por recursos digitales. Asimismo, se relaciona el análisis de los resultados obtenidos a partir de técnicas como la entrevista, grupo focal y la observación participante.

Finalmente se presentan los hallazgos y conclusiones derivadas de todo el proceso, así como el plan operativo que permita darle continuidad al proyecto durante dos años consecutivos, en el marco del programa de becas de Maestría para docentes de la Gobernación de Antioquia.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Problema

La institución educativa Colombia del municipio de Girardota acoge en el año 2015 a 1422 estudiantes, distribuidos en básica primaria y secundaria. En básica primaria se trabaja bajo la modalidad de profesorado¹, una docente designada para la asignatura de inglés, con formación en licenciatura en educación infantil. Para la enseñanza del inglés en la básica secundaria y media, la institución cuenta con dos docentes licenciados en lenguas modernas y una docente licenciada en inglés, uno de ellos representa al grupo en las reuniones de consejo académico y convoca a las reuniones establecidas periódicamente con el objetivo de establecer los ajustes al plan de área institucional.

La institución cuenta con innumerables recursos tecnológicos representados en tabletas, computadores portátiles, salas de informática, proyectores en cada aula y un aula de inglés dotada con tablero digital, para la dinamización de las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje. La institución ha proporcionado a la planta docente capacitación en uso básico y pedagógico de TIC² con certificación avalada por la Universidad Pontificia Bolivariana a través del programa Antioquia Digital.

La institución cuenta con personal cualificado, la infraestructura tecnológica responde a los requerimientos de un Colegio Digital, sin embargo, los docentes aún se muestran temerosos de implementar estrategias que

¹ Profesorado: un docente asignado para enseñar un área específica de conocimiento.

² Ver anexo 1 Registro de asistencia a capacitación en TIC.

integren el uso de estas herramientas digitales como se evidenció en la entrevista³ realizada a los docentes al inicio de esta investigación.

Este temor manifestado en el discurso de los docentes se confirma con la ausencia de recursos digitales en las prácticas de enseñanza registradas en los diarios de campo del área de inglés. Prácticas que generan falta de motivación e interés en los estudiantes frente al área de inglés con impacto en el desempeño académico de los estudiantes durante los años 2014 y 2015.

En grado noveno, el desempeño académico en el área continúa en decadencia⁴. Actualmente el grado noveno está conformado por 96 estudiantes divididos en tres grupos de 32 estudiantes, con edades que oscilan entre los 13 y 18 años, grupos mixtos y con profundas irregularidades en rendimiento académico en el área. Una de las causas que genera esta irregularidad en el área son prácticas de enseñanza basadas en la traducción literal de textos y memorización de verbos aislados de su contexto según lo expresado en entrevista realizada a los estudiantes de la institución⁵.

Los estudiantes manifiestan que su nivel de vocabulario es básico y por consiguiente el desarrollo de sus destrezas productivas y receptivas en segunda lengua se ha visto afectado. En contraste, los estudiantes manifiestan que disfrutan el trabajo mediado por el uso de computadores, herramientas que los llevan a establecer retos y dinamizar su proceso de aprendizaje.

Actualmente, en la Institución Educativa Colombia se ha restringido a la enseñanza de estructuras gramaticales y traducciones en inglés dejando de

³ Ver anexo 3 entrevista a docentes de Inglés institucionales, pregunta 4 y 5.

⁴ Ver anexo 4 Análisis del desempeño en la asignatura de inglés durante el año 2014 y primer periodo 2015

⁵ Ver anexo 2 Tabulación Entrevista estudiantes novenos.

lado la construcción de un nivel de vocabulario básico que permita una adecuada pronunciación y construcción de oraciones que permita establecer un diálogo fluido. En un primer acercamiento al campo, los docentes fueron indagados sobre sus prácticas, metodologías, estrategias de aprendizaje y uso de recursos TIC en el aula. Este acercamiento corroboró el desconocimiento de estrategias de aprendizaje y métodos de enseñanza de vocabulario que permita la comprensión de textos en inglés⁶, lo cual se confirma en el bajo rendimiento en el área de inglés periodo a periodo⁷.

En consecuencia, un primer rastreo permite concluir que los estudiantes del grado noveno no están alcanzando los estándares básicos de competencia en inglés establecidos en la guía 22 para este nivel, los cuales indican que un estudiante que termina su ciclo de formación en básica secundaria debe utilizar un vocabulario adecuado para darle coherencia a lo que escribe, escucha y produce en inglés (MEN, 2006).

Después de analizada la situación de la institución educativa Colombia se planteó la siguiente pregunta problematizadora: **¿Cómo apoyan los recursos digitales las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes del grado noveno?**

⁶ Ver anexo 3 Entrevista Docentes.

⁷ Ver anexo 5 Informe académico 2014-2015.

1.2. Justificación

Se plantea la necesidad de diseñar una estrategia mediada por TIC que permita apoyar el desarrollo del nivel de vocabulario en inglés como aporte a uno de los objetivos específicos de la ley general de educación, que en su artículo 22 numeral I, busca que el estudiante pueda expresarse y hacerse entender en una lengua extranjera (MEN, 1994, p. 28).

Esta propuesta busca fortalecer el nivel de vocabulario de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Colombia, dado que se evidencian las dificultades que presentan los estudiantes en el área afectando el desarrollo de su competencia comunicativa en inglés, definida en la guía 22 como la capacidad de usar el conocimiento acerca de una lengua para comunicarse asertivamente en diversas situaciones de su vida escolar y cotidiana, incluyendo el desarrollo de componentes lingüísticos, pragmáticos y sociolingüísticos sin dejar de lado su desarrollo personal de forma natural que implique un saber /hacer flexible (MEN, 2006). Lo cual ha llevado a que un 30%⁸ de los estudiantes de sexto a once grados no alcanzan un nivel básico en el área, el 53% se ubican en un nivel básico y un 17% en un nivel alto y superior.

Los estudiantes argumentan que este resultado es producto de métodos de enseñanza basada “solo en listado de verbos y palabras para memorizar”⁹. El desarrollo y aplicación de una estrategia didáctica mediada por recursos digitales para enseñar vocabulario en inglés pretende que los estudiantes perciban el inglés de una forma creativa y su motivación se afecte positivamente, que aprender vocabulario amplíe su capacidad para enfrentar textos simples y complejos (Harmer, 2009).

⁸ Ver anexo 6 Desempeño en Inglés primer periodo 2015.

⁹ Ver anexo 2 Entrevista estudiante noveno grado.

Por otro lado, se debe mencionar la importancia de una metodología que cautive y motive al estudiante permitiéndole al docente asumir las TIC como un instrumento de mediación que puede soportar la práctica desde dos campos: lo metodológico y lo tecnológico (Hockly, 2008). Estos puntos de vista, apuestan por que las tecnologías se conviertan en una estrategia que posibilite el proceso de aprendizaje del inglés, pues el manejo y apropiación del vocabulario puede ser visual y dinámico (Bridget Dalton, 2014).

Es importante para la Institución Educativa Colombia desarrollar estrategias alternativas que lleven a que sus docentes de inglés dinamicen sus prácticas, que, en algunos casos, se basan métodos de enseñanza tradicionales¹⁰. El uso de los diferentes elementos tecnológicos con los que cuenta la institución, favorecen en el estudiante la formación de unas bases sólidas de vocabulario que le permitan comunicarse y participar en conversaciones breves sobre temas personales y de su vida diaria como lo establecen los estándares básicos de competencias en inglés del MEN para la educación básica secundaria.

¹⁰ Ver anexo 3. Entrevista docentes.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Desarrollar una estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del grado noveno de la Institución educativa Colombia.

2.2. Objetivos específicos

- Analizar recursos digitales que apoyan la enseñanza y el aprendizaje de vocabulario en inglés.
- Diseñar recursos didácticos digitales que contribuyan a las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés.
- Evaluar la aplicación de estrategias didácticas mediadas por recursos digitales para la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Colombia.

3. MARCO REFERENCIAL

Este capítulo está conformado por tres secciones, la primera nos remitirá al contexto institucional, en el segundo apartado se dará una mirada a los conceptos que sustentan desde lo epistemológico esta propuesta, a continuación, se presenta el estado de la cuestión refiriendo investigaciones realizadas en el ámbito internacional, nacional y local sobre el uso de TIC para la enseñanza y el aprendizaje de vocabulario en inglés. Finalmente se presenta el marco legal que delimita las normas establecidas que rigen y regulan la enseñanza del inglés en Colombia.

3.1. Marco contextual

Girardota es un municipio que hace parte del área metropolitana de Medellín, este municipio posee grandes fortalezas a nivel industrial que han permitido que este sea un municipio generador de empleo. Actualmente la secretaria de educación ha realizado esfuerzos e inversión con el objetivo de promover las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de una lengua extranjera (inglés), esfuerzos con miras a cualificar las metodologías aplicadas en las 32 instituciones públicas que hacen parte del municipio.

Una de estas instituciones es la I.E. Colombia, institución de carácter mixto, que busca formar en la ciencia, la alegría y el respeto, desde una formación pedagógica inclusiva, brindando un egresado académico que pueda liderar los procesos sociales, productivos, culturales y administrativos desde una formación humana integral.

3.2. Marco conceptual

Se presenta una mirada de las principales teorías y conceptos en los cuales se basa este proyecto. Se realiza la distinción dada por algunos investigadores acerca de la enseñanza del vocabulario basada en los principios propuesto por Barcrof (2004) para un efectivo aprendizaje de vocabulario en inglés. A continuación, se presenta el rol de las estrategias de aprendizaje y la importancia que éstas presentan en la adquisición de una segunda lengua, y finalmente se exponen las razones que fundamentan la implementación de las TIC como instrumento de mediación para dinamizar el proceso de adquisición de vocabulario en inglés.

3.2.1. Principios para enseñar vocabulario en inglés

Para el docente de segunda lengua es importante conocer y aplicar principios que permitan alcanzar el objetivo de educación propuesto, para lo cual se han establecido algunas bases, las cuales explícitamente están relacionadas con la enseñanza de vocabulario en 2L¹¹.

En 2004 Barcrof presento algunos principios para enseñar inglés entre las cuales cabe resaltar los relacionados con la enseñanza de vocabulario definidos de la siguiente forma:

- Integrar el vocabulario nuevo con el adquirido de tal forma que se dé un empalme entre el vocabulario objeto de estudio y el vocabulario adquirido previamente.
- Promover numerosos encuentros prácticos con el nuevo vocabulario.

¹¹ 2L Segunda Lengua.

- Contextualizar el vocabulario, dado que esta actividad lo convierte en significativo.
- Promover estrategias de aprendizaje independientes.
- Permitir al estudiante oportunidades de desarrollar su fluidez verbal empleando el vocabulario conocido.
- Evaluar diferentes tipos de diccionarios y formar al estudiante en el uso adecuado del mismo.

El efecto de los principios aplicados a la enseñanza de vocabulario en inglés toma gran importancia debido a las posibilidades ofrecidas entorno al aprendizaje de una palabra, lo cual profundiza el aprendizaje de vocabulario de forma ordenada y coherente (Barcroft, 2004). En conclusión, se podrá decir que el objetivo de las estrategias de aprendizaje y principios de enseñanza de vocabulario en 2L¹² es enseñar al estudiante como aprender eficiente y efectivamente una segunda lengua.

3.2.2. Prácticas de enseñanza para el vocabulario en inglés

Durante los últimos años el crecimiento en la necesidad de aprendizaje de una lengua extranjera ha llevado a la aparición de innumerables escuelas que ofrecen un método de enseñanza rápida y efectiva, desconociendo elementos importantes en la adquisición de una segunda lengua como es la aprehensión de vocabulario.

¹² 2L: segunda lengua

En las primeras décadas la enseñanza del inglés estuvo relegada a la enseñanza de reglas gramaticales desconociendo el contexto del vocabulario objeto de estudio. Thomas Hucking (1995), afirma que el contexto ofrece a los alumnos una riqueza de matices sobre el uso apropiado de la palabra, sus diferentes significados, las palabras con las que suele asociarse, etc. que la instrucción explícita por sí sola no podría ofrecer. Lo cual nos ilustra que cuando hablamos de enseñar vocabulario es necesario tener en cuenta que no solo estamos enseñando un léxico aislado sino un vocablo que está asociado a un contexto determinado.

Por otro lado, el aprendizaje de vocabulario en una segunda lengua consiste en innumerables componentes caracterizados por diversas dimensiones fonológicas, morfológicas, sintácticas, semánticas y ortográficas que determinarán su posición en un sistema conceptual permitiéndole comunicarse de manera asertiva en cualquier situación.

Takac (2008), establece que en este proceso la memoria juega un papel importante en cualquier aprendizaje, siendo normal que el estudiante de segunda lengua olvide algunos componentes del lenguaje, cuando se obtiene nueva información, olvidando esta inmediatamente, pero con el paso del tiempo este proceso disminuye, para mitigar este proceso algunos autores sugieren la aplicación de prácticas que ayudarán a transferir estos nuevos conocimientos a la memoria de largo plazo.

Para ilustrar Thornbury (2002) propone un listado de normas que permitir mantener los conceptos a largo plazo, generando en el aprendiz una mejor adquisición de vocabulario, algunos de estas prácticas consideradas relevantes son:

- **Repetición:** Encontrarse con una palabra de forma gradual y en diferentes escenarios permitirá una mayor apropiación de la misma.
- **Recuperación:** cuando se usa una nueva palabra en una oración es más fácil que un estudiante la reconozca y recuerde.
- **Práctica espaciada:** se considera que este funciona mejor si se hace en diferentes momentos.
- **Ritmo:** El aprendizaje de vocabulario será más efectivo si se hace de manera graduada, respetando los tiempos y estilos del aprendizaje.
- **Uso:** El uso de las palabras permitirá que se dé una contextualización de las mismas.
- **Profundización cognitiva:** Las palabras se deben explorar desde su ortografía, significado, cuanto más complejo sea este proceso, mejor será su aprendizaje.

Estos prácticas expuestas anteriormente permitirán que el aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera se dé en forma efectiva, teniendo en cuenta que no es una tarea fácil, pues la adquisición de vocabulario está sujeta a la praxis, revisión, repetición continua de los conceptos objeto de estudio, es importante entender que los vocablos nuevos no se aprenden al instante son el resultado de un proceso gradual de varias fases partiendo de un conocimiento de vocabulario receptivo hasta finalizar en un conocimiento de vocabulario productivo.

Por otro lado, se podría decir que La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera no ha sido tomada con la relevancia que este merece, es

importante como base para la comunicación efectiva, pues como lo afirma Thornbury:

If you spend most of your time studying grammar, your English will not improve very much, you will see most improvement if you learn more words and expressions. You can say very little with grammar, but you can say almost anything with a word (Thornbury, 2002, p. 13).

Lo cual nos lleva a pensar sobre la importancia del papel que juega el vocabulario en cualquier idioma. Pues este permite al hablante decir mucho sin pronunciar demasiado. Por consiguiente Thornbury (2002) formuló algunas implicaciones para la enseñanza del vocabulario L2 que deben de ser tenidas en cuenta al momento de enseñar vocabulario en una segunda lengua, implicaciones que van desde aplicar estrategias de aprendizaje que le permitan al aprendiz organizarse mentalmente, activarlo a participar y colaborar en la construcción de su vocabulario, teniendo en cuenta que este no siempre debe ser enseñado por profesor, el autor establece que el vocabulario objeto de estudio debe ser presentado en su contexto, de tal manera que su aprendizaje se torne significativo.

En conclusión, las actividades que se empleen para enseñar y aprender vocabulario deben de estar enfocadas en motivar un aprendizaje integral, llamativo y dinamizador como lo propone la presente investigación.

3.2.3. Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés

Wiki¹³ como herramienta tecnológica establece que las estrategias de aprendizaje son los procedimientos, acciones, pensamientos y herramientas

¹³ Wikipedia:Enciclopedia de uso libre y edición colaborativa.

que los estudiantes utilizan para aprender, entonces en inglés se relacionan algunos métodos que permiten desarrollar competencias en el aprendizaje de vocabulario, por otro lado algunos autores como Weinstein (1983) presentan las estrategias de aprendizaje como el conjunto de actividades que un aprendiz desarrolla con el objetivo de facilitar el aprendizaje, algunas veces de manera consciente para afectar positivamente su motivación seleccionando y organizando el nuevo conocimiento.

En el proceso de adquisición de vocabulario estas estrategias de aprendizaje juegan un papel importante ya que le permitirán al alumno organizar la forma como los nuevos vocablos son analizados y monitoreados durante su adquisición.

Tarone (1981), sugiere que la motivación para el uso de una estrategia de aprendizaje obedece a la decisión de aprender un idioma más que al deseo de comunicarse, lo cual nos permite afirmar que la adquisición de vocabulario está ligada al ímpetu de conocer un idioma más que al deseo de comunicar un mensaje, aunque ambos aspectos formen parte del aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje podrían tener como base lo afectivo o lo conceptual y se podría decir que afectarían en algunos casos el desarrollo de temas simples como la adquisición de vocabulario, o temas más complejos como el desarrollo de la habilidad de comprensión y comunicación (O'Malley, 1990).

Por lo anterior se podrían clasificar las estrategias en dos categorías:

Estrategias de comunicación:

Según Tarone (1977) son aquellas que le permitirán al estudiante desarrollar su capacidad de comunicación sin limitarse solo al uso de la

estructura objeto de estudio permitiéndole regular su condición de aprendiz, las cuales son divididas en cinco estrategias.

- Evitar
- Parafrasear
- Transferir
- Solicitud de ayuda
- Lenguaje no verbal (mimo).

Con las que el aprendiz de 2L intenta solucionar sus problemas al momento de comunicarse.

Estrategias de producción:

Estas estrategias se refieren al esfuerzo que el aprendiz realiza con el objetivo de utilizar el sistema lingüístico de manera eficiente y con el mínimo esfuerzo. Se basa en juegos de rol siguiendo modelos prefabricados.

Basado en lo anterior se podría afirmar que las estrategias de aprendizaje de vocabulario no son prescritas, pero si motivadas o fomentadas por el tipo de actividades que se proponen para el estudiante, finalizaremos esta presentación de las estrategias de aprendizaje con las propuestas y más conocidas aplicadas a la enseñanza de vocabulario en inglés, las cuales han sido propuestas y basadas en las investigaciones realizadas por Chamot.

Anna (1995), presenta las estrategias de aprendizaje divididas en tres categorías así:

Metacognitivas:

Están relacionadas con la autorregulación del aprendizaje por medio de tres elementos importantes como lo son la planeación, monitoreo y evaluación. Esta estrategia promueve la organización del conocimiento. Las estrategias Metacognitivas son aplicables a infinidad de tareas de aprendizaje (Nisbet, 1987). Las estrategias metacognitivas se aplican a tareas relacionadas con:

- Atención dirigida a aspectos especiales del aprendizaje, ejemplo tareas relacionadas con el desarrollo de la habilidad de escucha.
- Planeación y monitoreo del discurso oral y escrito.
- Autoevaluación del desarrollo de las actividades propuestas.

Cognitivas:

Se refieren a los procesos desarrollados por medio de los cuales se adquiere el conocimiento, esta estrategia podría estar inmersa en tres grupos definidos como ensayo, organización y elaboración de procesos que incluirán otras estrategias como inferir, resumir, deducir, imaginar y transferir (Weinstein, 1983).

Socio- afectivas:

Permiten al estudiante exponerse, interactuar con sus pares para practicar la lengua que aprende. Las estrategias socio –afectivas son aplicables a una gran variedad de tareas en la adquisición de 2L. Esta estrategia incluye:

- Trabajo cooperativo
- Aclaración de dudas

- Dialogo interno, el cual permite al estudiante realizar una redirección mental que le lleva a reducir su ansiedad y facilita un aprendizaje exitoso.

Estas estrategias de aprendizaje permiten que la adquisición de vocabulario en inglés sea de forma natural, dentro de un contexto real y formativo para el estudiante como lo propone la presente investigación.

3.2.4. La adquisición de vocabulario en inglés mediado por recursos digitales

El desarrollo tecnológico actual ha venido tomando fuerza como medio que permite dinamizar los procesos de enseñanza en Colombia, por lo cual el programa nacional de bilingüismo 2015-2025 basa una de sus principales propuestas en la implementación de herramientas tecnológicas acorde con las necesidades de los estudiantes colombianos (MEN, 2014).

Florence (2007) ha desarrollado un estudio que resalta los beneficios que los recursos digitales proveen al proceso de enseñanza, pues los recursos digitales son efectivos al direccionar la energía del estudiante permitiéndole aprender apropiadamente y retener las nuevas palabras por un periodo de tiempo más largo que si lo hiciera de manera tradicional, pues si estos son divertidos, relajantes y motivan el interés del aprendiz por incrementar su vocabulario podrá incrementar.

Al respecto Schneiner (2014) establece que los juegos y recursos digitales posibilitan el desarrollo de habilidades de concentración, habilidades tácticas y de resistencia, las cuales permiten al estudiante estar expectante frente a las temáticas objeto de estudio, los juegos en esta investigación son un instrumento que mejora el desempeño de los estudiantes durante el proceso de

adquisición de vocabulario en una lengua extranjera permitiéndole generar un aprendizaje significativo y llamativo que lleve al estudiante al desarrollo de su competencia comunicativa en inglés, captando su atención lo cual ha llevado a que durante los últimos años el interés de los investigadores se haya enfocado al respecto, debido al gran entusiasmo que estos generan en los estudiantes adolescentes actuales.

3.3. Marco legal

En este apartado se toma como base la fundamentación legal dada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) como forma de confirmar la necesidad de apropiación de una segunda lengua en las instituciones como herramienta de progreso que responda a los fines de la educación enmarcada en el plan nacional de inglés 2015-2025 “Colombia Very Well”. Dicha fundamentación apoyada en el marco común Europeo el cual refleja la estandarización del proceso de aprendizaje de una segunda lengua a nivel internacional.

En el artículo 21 de la Ley 115 se establece la enseñanza de una lengua extranjera en la nación colombiana (MEN, 1994), desde entonces el país está enfocado en desarrollar las competencias comunicativas en inglés con el objetivo de apoyar el mejoramiento de la calidad de educación y por ende las oportunidades a nivel laboral y competitivo de los estudiantes y profesionales colombianos.

En Colombia se han desarrollado cuatro momentos de intervención en los procesos, iniciando estos en el año 2006 - 2010 en los cuales se establecieron cuatro objetivos en el marco del programa nacional de bilingüismo:

Adopción del marco común Europeo de referencia MCER:

- Presentación guía 22 (Estándares para el desarrollo de competencia en lengua extranjera: inglés.)
- Alineación de las pruebas saber al MCER
- Formación docente y fortalecimiento Institucional.

Los cuales permitieron iniciar un proceso de formación docente con miras a enfrentar ese nuevo reto.

Durante los años 2010-2014 se realizó una intervención directa enfocada en los autores intelectuales de la formación docentes, escuelas normales, programas universitarios y escuelas de idiomas, generando un impacto positivo en la enseñanza del inglés, por medio de la implementación de pruebas diagnósticas que permitieron trazar la ruta a seguir en este proceso, estableciendo la ley de bilingüismo (Colombia, 2013).

Finalmente, en la búsqueda por alcanzar la transformación del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en Colombia se presenta el programa nacional de bilingüismo 2015-2025 “Colombia very well” una propuesta integral, intersectorial y a largo plazo que recoge todas las experiencias antes aplicadas y las redimensiona con alianzas a grandes entidades como el Sena, el Ministerio del comercio y turismo entre otros (MEN, 2013).

El enfoque dado a esta investigación se complementa con el propósito de la ley de bilingüismo en tanto que busca el desarrollo de competencia

comunicativa en inglés, el aprender y fortalecer el vocabulario será un aporte para tal propósito.

3.4. Estado del arte

En este apartado se presentarán algunas investigaciones en el ámbito internacional, nacional y local que permitirán delimitar el contexto de la presente investigación y establecer su importancia y pertinencia para promover el aprendizaje de vocabulario empleando el diseño y aplicación de una estrategia didáctica mediada por TIC, basados en esta concepción se presentan los hallazgos que permitirán confrontar la pertinencia del uso de las TIC como medio que promueva la adquisición de vocabulario en inglés, permitiendo el desarrollo de la competencia comunicativa y productiva en forma efectiva, demostrando que la preocupación por la adquisición de una segunda lengua es apremiante ante el inminente desarrollo y globalización mundial que nos presentan el inglés como idioma universal.

Para iniciar, se encontró una investigación desarrollada en el año 2003 en Hong Kong y publicada en el año 2006 la cual tenía como objetivo establecer la utilidad de los juegos en línea para el aprendizaje de vocabulario en inglés, tomando como muestra las actividades realizadas por 100 estudiantes divididos en dos grupos moderados por tres docentes, un grupo desarrollaba las tareas tradicionalmente, y el grupo experimental aprendía vocabulario por medio de dos sitios web cuidadosamente seleccionados, al finalizar la experiencia Kuan (2007) concluyó que los estudiantes expuestos al aprendizaje de vocabulario en línea demostraron un aprendizaje mayor en referencia al grupo que trabajo tradicionalmente, esto gracias a la motivación que los juegos generaron en ellos, sin embargo señalaron que el desarrollo de la competencia comunicativa y productiva en inglés relacionada con la adquisición de vocabulario es un proceso largo y continuo (Kwan, 2007), lo cual nos ilustra que al igual que otros

países en Colombia y en especial en la I.E. Colombia la necesidad por dinamizar los procesos de adquisición de vocabulario es apremiante y que las TIC permiten captar la atención del estudiante de manera lúdica y divertida permitiendo que las competencias comunicativas y productivas del inglés sean acercadas.

Por otra parte, en Pakistán, Hussain (2010) desarrolló un estudio con el objetivo de establecer la efectividad de un ambiente de aprendizaje de inglés como lengua extranjera mediado por el uso de recursos tecnológicos, el cual se aplicó a 90 estudiantes de grado decimo de un colegio oficial quienes al terminar la investigación demostraron que los ambientes tecnológicos ayudan a desarrollar las habilidades del conocimiento, la comprensión y la aplicación en comparación con el método tradicional, este estudio sugiere que las tecnologías podrían promover y proporcionar mejores niveles en los estudiantes de Inglés ya que estas motivan al estudiante y dan valor a las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje, evidenciando que un ambiente acompañado de estrategias mediadas por TIC puede apoyar el desempeño de estudiantes y generar en ellos motivación, que al igual que en Pakistán en Colombia es un problema que afecta a los adolescentes, los cuales tienden a centrar su atención en actividades que permitan la utilización de recursos digitales dentro y fuera de la institución como lo propone la presente investigación, teniendo en cuenta que no es solo el uso de las herramientas TIC sino la forma como sean implementadas por el docente.

A sí mismo en el año 2011 en la República Checa se realizó una investigación comparativa que enfrento dos modelos de enseñanza uno virtual y otro denominado “Blended Learning” (Combinación de enseñanza tradicional y enseñanza mediada por TIC) con el objetivo de establecer su eficacia en la enseñanza del inglés, al finalizar la aplicación de las pruebas se determinó que las actividades aplicadas bajo el modelo de “Blended Learning” permitieron

desarrollar habilidades comunicativas y fortalecer el nivel de vocabulario de manera autónoma (Rusickova, 2010).

De esta manera se pretende hacer un trabajo similar con los estudiantes del grado noveno de esta propuesta, con el fin de permitirles a los estudiantes una combinación de ambientes de tal manera que los conocimientos que se adquieran en clase sean un estímulo que permita practicar dentro y fuera del aula de clase empleando las estrategias mediadas por TIC creadas para tal fin, estrategias que generalmente estarán ligadas al uso de plataformas y juegos creados para tal fin, descentralizando el proceso de aprendizaje.

Otro trabajo realizado sobre esta temática es English as a second language and its vocabulary acquisition: the place of information and communication technology, un proyecto de investigación realizado por Teresa Ijeoma y Felicia Irobinso en Nigeria con el propósito de analizar el Inglés como segunda lengua y la forma como se adquiere su vocabulario teniendo en cuenta el contexto y la lengua materna, partiendo de la definición de las tipos de vocabulario y el papel que las TIC pueden desempeñar en su adquisición Igwe (2011) plantea la necesidad de crear ambientes mediados por TIC que permitan exponer a los estudiantes a situaciones reales de comunicación.

Al igual que la preocupación suscitada en Nigeria en la Institución Educativa Colombia es necesario generar interrogantes con base a la adquisición de vocabulario en inglés, el cual durante años se ha enseñado de manera aislada y memorística desconociendo el contexto de las palabras, un uso inadecuado del diccionario que de la mano de prácticas pasivas de enseñanza han generado en los estudiantes apatía por el área, por lo cual el desarrollo de esta investigación puede tener implicaciones positivas en el proceso de aprendizaje y las prácticas de enseñanza del inglés, el cual de la mano de estrategias mediadas por TIC generan oportunidades de aprendizajes

dinámicos y significativos para los estudiantes y uso responsable y adecuado de las innumerables herramientas tecnológicas que posee la institución por parte de los maestros.

En 2013, Quezada llevó a cabo una investigación que tomo como muestra a los estudiantes de segundo grado de bachillerato, investigación que tenía como objetivo establecer de qué forma las TIC inciden en el proceso de aprendizaje del idioma Inglés, investigación que propone el uso de herramientas como wikis, redes sociales, juegos en línea y revistas electrónicas como medio que retroalimente el contenido visto en clase y de esta manera ser productivos, puesto que estos elementos permiten no solo realizar ejercicios gramaticales sino además apoyar el desarrollo del nivel del vocabulario en inglés.

Este trabajo permite ver que la dificultad de enseñar inglés y desarrollar un buen nivel de vocabulario en los estudiantes de bachillerato no es solo de la I.E. Colombia si no que trasciende fronteras, pues muchas veces se piensa que la enseñanza de vocabulario está ligada solo con la educación primaria, y esto unido a la falta de implementación de estrategias que promuevan la interacción y uso de recursos medidos por TIC han generado vacíos en el desarrollo de la competencia comunicativa y productiva en inglés en nuestro plantel, por eso la importancia de la presente investigación.

Siguiendo la línea de estrategias didácticas mediadas por TIC encontramos el estudio desarrollado por el departamento de inglés de la universidad de Taiwán el cual fue publicado en la revista investigativa TOJET: The Turkish online Journal of The Educational Technology (Tseng, 2013), el estudio se aplicó a 92 estudiantes de grado octavo de bachiller, de los cuales finalizaron 76, los cuales fueron divididos en tres grupos, con el objetivo de comparar si el aprendizaje colaborativo y computarizado es igual o comparable

con el aprendizaje tradicional, se les pidió realizar 5 actividades de repaso basadas en el vocabulario aprendido en clase.

En 2013 Tseng concluye que los dos grupos enfrentados en un aula regular no mostraron avances significativos mientras que el grupo que desarrollo las actividades en un aula de clase dotada con Smart board, actividades en línea y uso de computadores táctiles supero los otros en retención de vocabulario, concluyendo que el efecto del aprendizaje colaborativo con apoyo tecnológico es más efectivo.

Es evidente que en el ámbito internacional son innumerables los estudios que se han realizado con el objetivo de apoyar el proceso de aprendizaje y las prácticas de enseñanza del inglés, relacionado con el vocabulario, todo en busca de desarrollar la competencia comunicativa en una segunda lengua y de esta manera poder enfrentar los retos sociales, tecnológicos y empresariales actuales. Por eso la preocupación de los profesores colombianos por encontrar estrategias que permitan dinamizar los procesos de adquisición del inglés.

En el ámbito local se realizó una investigación en la institución Manuelita Sáenz de Bogotá con el objetivo de crear un AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje) que permitiera promover y facilitar el aprendizaje de conceptos relacionados con profesiones, alimentos y lugares en inglés, en los estudiantes del grado 7°. Dicha propuesta se basó en la implementación de recursos educativos tales como hot potatoes¹⁴, power point 2003, chats y links con actividades sencillas entre otros, lo cual generaba expectativa en la población muestra quienes disfrutaban el trabajo en el AVA lo cual evidenciaba que el uso de recursos tecnológicos enriqueció la calidad de aprendizaje, generó

¹⁴ Hot potatoes: sistema que permite crear juegos para ser desarrollados en la web

conciencia del aprendizaje autónomo y colaborativo, su nivel de vocabulario en inglés fue mejorando a medida que interactuaban con el AVA (Gutiérrez, 2010).

La anterior investigación muestra que la necesidad de implementar las TIC en la enseñanza del inglés en la actualidad surge como medio que permita dinamizar los procesos, pues estas lo hacen flexible divertido y llamativo para el estudiante y le permite desarrollar estrategias cooperativas como lo muestra esta investigación, Colombia ha realizado una apuesta muy grande al plantear el plan decenal de bilingüismo Colombia very well (MEN, 2014), que hace un llamado a los docentes a buscar estrategias que permitan alcanzar este objetivo, Estableciendo una apuesta por evaluar las competencias orales de los estudiantes colombianos, quienes sin un buen nivel de vocabulario difícilmente podrán aprobarlas, de ahí la importancia de la presente investigación.

También, se halló un estudio realizado en el año 2013 en el municipio de Paujil Caquetá por la docente Joanna Moreno quien implementó el uso de recursos multimedia (presentaciones power point) aplicados a la enseñanza de vocabulario en inglés en estudiantes de grado octavo, quienes al finalizar la aplicación de la propuesta evidenciaron un 83% de crecimiento en el reconocimiento de vocabulario aprendido a través de multimedia, Cuéllar (2013) concluye que el trabajo de vocabulario se puede apoyar usando una combinación de elementos como imagen, texto y audio, potencializando un mayor grado de retención en los estudiantes.

En este estudio nos acercamos al proceso de enseñanza de vocabulario tomando elementos multimedia, lo cual permite observar que el vocabulario es un elemento clave dentro del aprendizaje de una lengua, pues equivale a la base de la comunicación, dado que a través de este expresamos lo que sentimos y deseamos, de ahí la necesidad de fortalecer el nivel de vocabulario en inglés en los estudiantes.

Otro trabajo realizado sobre esta temática es Aprendiendo Inglés con las TIC, una gran experiencia vas a vivir trabajo desarrollada en el año 2013 en el municipio de Belén de Umbría con el objetivo de determinar de qué manera las herramientas tecnológicas pueden potenciar el área de inglés en los grados de 4 y 5 de primaria del centro educativo Valdelomar, la propuesta se aplicó a 17 estudiantes los cuales desarrollan diferentes actividades alojadas en sitios web relacionadas con el uso de vocabulario en inglés, de la mano del diseño de material didáctico en el aula (loterías, dominós), actividades desarrolladas con la orientación del docente.

Al finalizar la investigación Jaramillo (2013) evidenció que los estudiantes se mostraban más interesados en la clase de inglés, su dominio del computador fue más acertado, y por ende su desempeño mejoro notablemente. Este trabajo permite ver que la necesidad de apoyar la metodología aplicada a la enseñanza del inglés es una preocupación en Colombia y que la apuesta por la implementación de las TIC es un camino que se abre como respuesta a la necesidad de optimizar la memoria, la atención y la concentración en los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés.

Asimismo, en Nariño en el año 2014 en el trabajo realizado por Jenny Pantoja y Juan Carlos Bucheli se implementó el uso de la Web 2.0 la cual facilita el compartir información, la interacción y colaboración entre pares en la creación contenidos, con el objetivo de fortalecer las habilidades de escritura, escucha y producción oral en el área de inglés de los estudiantes del grado noveno de la institución Educativa Morasurco a través del uso de las TIC.

La población objeto de estudio se enfrentó al desarrollo de contenidos empleando programas como movie maker, para la creación de videos en inglés, en 2014 Bucheli y Pantoja destacaron el uso de redes sociales y blogs como medio para interactuar en inglés.

Por su parte, en Rionegro Antioquia en el año 2015 se adoptó el uso de recursos mediados por TIC con el propósito de mejorar la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado decimo, recursos digitales como Ed modo, movie maker y algunos sitios web que permitieran alojar los videos y actividades producto de esta intervención, al finalizar esta experiencia se concluyó que si bien el objetivo era mejorar su competencia oral en una segunda lengua, el desarrollo de vocabulario jugo un papel importante ya que este permitió generar coherencia entre sus ideas generando una estrecha relación entre la visualización y el beneficio que esta provee al emplear las TIC en los practicas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de una segunda lengua, los cuales pueden ser a nivel general (Valencia, 2015).

Siguiendo por la misma línea se encontraron dos trabajos de grado realizados por estudiantes de la universidad pontificia bolivariana en el año 2014 y publicados en el año 2015, trabajos en los cuales la implementación de TIC permitió dinamizar los practicas de enseñanza y los procesos de aprendizaje del inglés, la primera de ellas realizada en el municipio de bello, evidencio que los juegos en línea son una herramienta que orientada adecuadamente posibilita el desarrollo de las habilidades del inglés (Lectura, escritura, escucha y habla), aportando de manera indirecta al mejoramiento del nivel de vocabulario en los estudiantes y concluyendo que el ambiente de aprendizaje es fundamental para la motivación del estudiante, evidenciando al mismo tiempo la necesidad de una constante actualización por parte del docente que le permita relacionar las TIC a su quehacer pedagógico mediante el uso racional y responsable de las innumerables actividades que los sitios web ofrecen para relacionar los conceptos aprendidos en clase (Tabares, 2015).

Igualmente, en el municipio de Itagüí los estudiantes del colegio San Marcos participaron de la implementación y reconocimientos de herramientas TIC empleadas como recursos didácticos para la enseñanza del inglés, buscando potenciar el desarrollo de las cuatro habilidades del mismo y contribuyendo de esta manera a la fundamentación del trabajo docente. Se concluye a partir de la implementación de este proyecto que la motivación de los estudiantes frente a la asignatura mejoró, promoviendo en ellos la adopción de reglas sociales y comportamentales, pues el aprendizaje se presenta como una competencia integral y social, dado que por medio de las TIC se posibilita el trabajo cooperativo mejorando el ambiente de las clases, posibilitando mayor interés y participación entre los estudiantes (Arboleda & Grajales, 2015).

Todo lo anterior evidencia un interés por fortalecer el nivel de inglés tanto en el ámbito nacional como internacional, presentando este como un medio para acercarse al conocimiento, por otro lado se evidencia la implementación de las TIC a este proceso como alternativa que dinamice y permita que el acercamiento al inglés sea efectivo, prestando especial énfasis en los alumnos del grado noveno, los cuales no han sido abordados en ninguna investigación, promoviendo nuevas alternativas de enseñanza que permitan que al culminar el ciclo básico de enseñanza se pueda alcanzar un nivel aceptable de inglés, generando prácticas que puedan ser replicadas a municipal, nacional y por qué no internacionalmente.

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Esta investigación se desarrolla bajo el enfoque cualitativo, el cual busca entender el comportamiento de los seres humanos en un contexto específico (Murillo & Martínez, 2010). Este enfoque de investigación propone el uso de herramientas y técnicas de investigación que permitan documentar cada fase del proceso de intervención.

Se inicia con un diagnóstico para evidenciar las dificultades que afectan el desarrollo de la competencia comunicativa y el nivel de vocabulario en inglés. Con base en este diagnóstico se propone la selección y elaboración de recursos digitales que permitan impactar positivamente las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario, para finalmente realizar un pilotaje que permita evaluar la estrategia didáctica mediada por TIC.

4.2. Tipo de investigación

La presente investigación se plantea como una investigación de tipo descriptiva, ya que busca abordar un fenómeno educativo desde información empírica, realidad que se evidenció en los últimos dos años en la Institución Educativa Colombia de Girardota Antioquia. Este tipo de investigación apunta a detallar, registrar, examinar y entender un fenómeno en un contexto real (Tamayo, 2004).

4.3. Método de investigación

El Método de investigación es un estudio de caso, que permite comprender el fenómeno estudiado a través de la observación directa en un aula de clase regular con estudiantes del grado noveno, quienes evidencian dificultades para la adquisición de vocabulario y problemas en el desarrollo de sus destrezas receptivas y productivas en inglés.

Como parte de este diseño metodológico en la fase de evaluación se realiza un estudio comparativo entre dos grupos del grado noveno. Un primer grupo (9.2) que hace parte de la muestra de esta investigación, y un segundo grupo (9.3) que desarrolló las mismas temáticas en el marco de una metodología de enseñanza tradicional.

Teniendo en cuenta lo anterior esta investigación se desarrolla en cuatro momentos o fases:

1. **Preparatoria:** Preparación de los instrumentos y actividades a desarrollar, durante esta fase se realiza un análisis de los recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje de vocabulario en inglés seleccionados de acuerdo a criterios de usabilidad, contenido, educación y pertinencia, dichos sitios web son enlazados y compartidos en un repositorio. Igualmente se elaboran los recursos digitales necesarios para la operatividad de esta propuesta, los cuales se diseñarán con herramientas tales como: Esprintables¹⁵, Quizlet¹⁶, Learning app¹⁷, App inventor¹⁸, Kahoot!¹⁹, Wix.com²⁰.

¹⁵ Esprintables: Sitio web para docentes de inglés, permite crear diferentes actividades en línea.

¹⁶ Quizlet: Generador de set de actividades en línea.

¹⁷ Learning App: generador de recursos digitales.

¹⁸ App inventor: Programador y creador de aplicaciones móviles.

¹⁹ Kahoot: Plataforma que permite generar actividades de reto y desafío.

²⁰ Wix.com: Sitio para crear páginas web.

2. **Trabajo de campo:** Durante esta fase se aplica la estrategia didáctica mediada por recursos digitales para la enseñanza y adquisición de vocabulario en inglés, Esta propuesta se realiza durante ocho semanas divididas en dos lecciones, en las cuales se implementan los recursos digitales con los estudiantes del primer grupo de grado noveno (9.2). Así mismo, se diseña el sitio web en la cual se informa sobre todo lo relacionado con el proyecto y además aloja todas las herramientas desarrolladas para tal fin. (Juegos, unidades didácticas, trayectos de actividades), dicho sitio web se desarrolla en inglés.

3. **Analítica:** Durante esta fase se realiza el análisis de los datos recolectados, se trabaja la aplicación de un post- test que permite visualizar el impacto de las actividades realizadas, se procede a sistematizar, transformar y organizar los datos obtenidos mediante la confrontación con los objetivos planteados.

4. **Comunicativa:** Durante esta fase se realiza la divulgación del sitio web desarrollado para tal fin, en el cual se actualizará y compartirán los avances de la presente investigación (sonia1065.wix.com/vocabularyforyou)²¹. Finalmente se procede con la escritura del informe de resultados, con las conclusiones e implicaciones pedagógicas del mismo. Los resultados se presentan en tres categorías para dar mayor organización al trabajo.

²¹ Sitio de divulgación del proyecto y sus avances.

4.4. Población

Para este estudio se realiza una selección basada en criterios teniendo en cuenta que la Institución Educativa Colombia cuenta con una población de 96 estudiantes en el grado noveno divididos en tres grupos. Los grupos participaron de una entrevista cuantitativa, tipo encuesta, con el objetivo de determinar la muestra con base en cuatro ítems propuestos: el uso responsable de internet, necesidad de desarrollar sus competencias en inglés y disponibilidad de tiempo para desarrollar actividades extra clase.

Siendo un primer criterio, la necesidad de mejorar su desempeño académico en el área, teniendo en cuenta que la mayoría de estudiantes del grado noveno presentan falencias en la misma, lo que convierte este grado en un punto clave para el proceso de intervención, ya que determina la culminación de la básica secundaria y el inicio del ciclo de formación en educación media.

Por otro lado, como segundo criterio la disponibilidad de tiempo para desarrollar actividades extra clases, ya que muchas de las actividades propuestas incitaban al estudiante a practicar en casa, y muchos de los jóvenes de la institución educativa Colombia en sus horas extra clases se dedican a prácticas deportivas y culturales ofrecidas por el municipio comprometiendo en gran parte su tiempo libre.

Finalmente se toma como muestra 36 estudiantes del grado noveno (9.2 y 9.3), quienes se mostraron expectantes y dispuestos a contribuir con este trabajo investigativo.

4.5. Técnicas e instrumentos

Para obtener la información necesaria que permita evidenciar el impacto de la estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar la enseñanza de vocabulario en inglés se emplearon las siguientes técnicas:

4.5.1. La observación participante

Este tipo de técnica permite descubrir las acciones y comportamientos del ser humano frente a actividades observables (Hernández, Fernández & Baptista, 2006). Este tipo de observación permite al investigador estar inmerso en un escenario natural, donde las conductas puedan ser observables y se pueda tener una mayor comprensión del fenómeno de estudio. En este proceso el investigador es quien realiza la observación, tratando de registrar todos los fenómenos que vislumbre en el proceso aprovechando cada oportunidad posible para realizar el registro.

Como instrumento de recolección de datos se elaboró una guía de observación²² que da cuenta de la metodología empleada durante la clase y permita establecer una descripción detallada de los materiales de apoyo utilizados y la percepción del grupo frente a estos.

4.5.2. Grupo focal

Según Mella (2000) los grupos focales son grupos de trabajo tipo entrevista formados por 8 o 10 estudiantes, el cual cuenta con un moderador, la información que se obtiene se basa en lo que los participantes expresan a partir de su experiencia. Así mismo los grupos focales se pueden emplear

²² Ver anexo 9: Formato guía de observación de clase.

durante una investigación para analizar cuatro momentos, pero para esta investigación se desarrolló en la etapa de monitoreo con el propósito de entender que ha pasado con el proyecto, qué sucedió y cómo se podría implementar mejor en investigaciones futuras.

Los estudiantes que participan en este grupo focal son elegidos después de un proceso de selección basada en criterios tales como: desempeño comportamental, asistencia, desempeño académico durante el año lectivo y disposición frente a las actividades realizadas en el marco del proyecto, priorizando aquellos estudiantes que tuvieran disposición al diálogo y a la reflexión.

Las preguntas orientadoras del grupo focal se elaboran con base en las categorías de análisis propuestas para este estudio. Se establece como moderador del grupo de discusión el director del trabajo de grado.

4.5.3. Entrevista semiestructurada

Entrevista aplicada a docentes de inglés y estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Colombia en el marco de este estudio, Como es establecido por Torrecilla (2004) este tipo de entrevista favorece un acercamiento al entrevistado de manera informal, permitiendo obtener información relevante de forma abierta, propiciando la relación de temas a partir de la atención constante por parte del entrevistador. Para este estudio es una herramienta que permite indagar el discurso al inicio y al final de la intervención especialmente cuando es necesario entender el comportamiento de los estudiantes frente a determinadas experiencias.

5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.1. Presentación de la solución implementada

Como parte de la solución implementada se hará la presentación de la misma basada en los objetivos específicos desarrollados para esta investigación, iniciando con la presentación de la primera fase establecida en la metodología la cual evidencia la preparación de los recursos diseñados y elaboración del repositorio sugerido para los sitios web recomendados para la práctica y aprendizaje de vocabulario en inglés.

Durante la fase de preparación se realizaron actividades tendientes a alcanzar los dos primeros objetivos específicos establecidos para esta investigación, los cuales estaban relacionados en primer lugar con la creación de un repositorio de recursos digitales como producto del análisis de los sitios web más utilizados para la enseñanza de vocabulario en inglés, teniendo en cuenta que el uso de sitios web como medio para dinamizar el trabajo del aula se ha convertido en un proceso motivante, pero que requiere de responsabilidad docente, pues innumerables páginas se presentan como una solución para desarrollar la competencia comunicativa y muchísimos más relacionados con el proceso de adquisición de vocabulario en inglés, como fue evidenciado durante el seguimiento, para hacer un uso responsable de los mismos se aplicó a los sitios web que conforman el repositorio un CARE (Yuen & So, 2001), sigla que determina cuatro criterios que permiten evaluar el mismo en términos de **contenido**, buscando que estos sean originales, motivantes, creativos, relevantes y específicos, es decir que no se mezclen temáticas, **accesibilidad** presentando la navegación de forma clara permitiendo al usuario reconocer como utilizar cada contenido ofrecido, informando si es necesario el uso de complementos o programas, **representación y educación** ofreciendo

información que promueva el aprendizaje autónomo y una suficiente exposición al vocabulario objeto de estudio de forma contextualizada, criterios adecuados y basados en el modelo propuesto por Taylor Yuen, también se tienen en cuenta los criterios propuestos por Robert Harris (1997) en términos de usabilidad, forma y credibilidad.

Basados en estos preceptos se adoptó el siguiente modelo que fue aplicado a los sitios web seleccionados para este proyecto, los cuales responden a una evaluación educativa tanto del sitio web como de los recursos diseñados y presentados para promover la adquisición de vocabulario, para lo cual se colocó una X en el criterio que fuese positivo. Sitios web vinculados y compartidos en un repositorio objeto de actualización constante y dividido en dos partes, un apartado para estudiantes y otro para docentes, con el objetivo de brindar información pertinente y adecuada sobre el proceso de aprendizaje y las prácticas de enseñanza del inglés.

Tabla 1. CARE aplicado a los sitios web del repositorio

Criterio aplicado al sitio web		Criterio aplicado a nivel de actividades propuestas para la adquisición de vocabulario		
Sitio web	Contenido	Accesibilidad	Educación	
	Actualización periódica	Navegación clara	Promueve múltiple exposición al nuevo vocabulario.	
	El contenido es único y relevante	Presenta requerimientos técnicos específicos.	Enfatiza en el significado, forma y contexto del vocabulario.	
	El contenido es acorde a los diferentes niveles. (básico, intermedio y alto)	Las instrucciones se presentan de forma clara.	La presentación y aprendizaje de las palabras se da relacionado por grupos.	
	El contenido busca abordar las cuatro habilidades que permitan desarrollar la competencia comunicativa (Reading, Writing, Listening and Speaking).	Las actividades son interactivas y presentan apoyo en modo de texto.	Evidencia objetivos de aprendizaje claros.	

CARE adaptado para la evaluación de los sitios web alojados en el repositorio creado por el autor.

Igualmente, en la fase preparatoria se elaboraron cinco juegos digitales, con actividades enfocadas en el reconocimiento, la forma y la exposición al nuevo vocabulario, actividades de relación de imágenes con palabras y sonidos elaboradas en la plataforma learning App²³, plataforma que obedece a los criterios de accesibilidad, contenido, representación y educación propuestos anteriormente en la evaluación de los sitios web.

Asimismo se elaboraron cuatro actividades evaluativas en línea, que permitieron realizar una evaluación dinámica y motivante, dado que generan procesos de retroalimentación al presentar los errores al final y su correcta realización al tiempo que se juega y se disfruta, actividades que favorecen en el estudiante el desarrollo de destrezas productivas²⁴ y receptivas²⁵ en inglés a partir de las diferentes actividades que enfrenta (lecturas, sopas de letras, ejercicios de complementación, actividades de escucha), recursos desarrollados en la plataforma Esprintables, la cual es desarrollada y actualizada por profesores de Inglés alrededor del mundo, quienes no solo producen recursos para la enseñanza del inglés, sino además evalúan y realizan sugerencias a las propuestas publicadas en su página.

Por otro lado se elaboró un set de actividades con miras a generar una mayor receptividad de vocabulario relacionado con acciones (verbos irregulares en inglés), el cual constaba de seis actividades que iniciaban con la exposición al nuevo vocabulario mediante la relación de la imagen con la palabra y a partir de este se generaban actividades prácticas de escucha y producción, cumpliendo de esta manera con los principios de una efectiva adquisición de vocabulario en una lengua extranjera, principios que obedecen a proveer insumos y oportunidades para el desarrollo de la competencia lingüística en

²³ Plataforma para crear recursos digitales aplicados a la enseñanza. (sopas de letras, juegos de parejas etc.).

²⁴ Destrezas productivas: son aquellas relacionadas con lo que se escribe y habla.

²⁵ Destrezas Receptivas: Son aquellas relacionadas con lo que se escucha y lee.

diferentes niveles relacionados con el discurso, generación de frases, palabras y sonidos (Barcroft, 2004).

Finalmente se desarrolló una actividad de comprensión en la aplicación Kahoot!²⁶ La cual está conformada por un video y una sección de preguntas, las cuales se desarrollaron en línea llevando al estudiante a experimentar desafíos, con diferentes niveles de dificultad desarrollando a su vez un pensamiento crítico generando un juego de reto y desafío significativo, teniendo en cuenta que un estudiante necesita múltiples oportunidades para utilizar una palabra en diferentes contextos como los provistos en este tipo de juego (Walsh, 2014), permitiendo al docente aprender haciendo y no solo memorizando a través de actividades que incluyan el apoyo de imágenes, sonidos y contextos variados.

Cada uno de los recursos digitales se desarrolló a partir del diseño de un trayecto de actividades, el cual demarco la ruta de trabajo y los objetivos de cada recurso durante el proceso de aplicación, de tal forma que cada recurso diseñado obedeciera a un proceso de planificación riguroso que garantizará la optimización del tiempo y los recursos tecnológicos institucionales, para finalizar en la propuesta de dos unidades de trabajo dando de esta manera cumplimiento al segundo objetivo específico planteado para esta tesis.

Durante esta segunda fase se realizó la aplicación de la estrategia didáctica mediada por recursos digitales para la enseñanza y adquisición de vocabulario en inglés. Propuesta desarrollada en el marco de las clases de inglés durante los meses de agosto, septiembre y principios de octubre con una intensidad horaria habitual de tres horas de clase por semana y en otras de cinco horas privilegiando los espacios ofrecidos por la institución, pilotaje

²⁶ Kahoot: Plataforma que permite crear actividades de reto y desafío en línea.

realizado basado en los trayectos de actividades propuestos para este trabajo, los cuales se dieron en dos unidades.

En primer lugar, el trabajo se basó en el uso de vocabulario relacionado con frutas, verduras y sabores en inglés, unidad denominada de igual forma y dividida en tres secciones:

La primera presentó el vocabulario base por medio de los recursos digitales creados con el objetivo de realizar una exposición permanente y contextualizada del vocabulario objeto de estudio mediante juegos de parejas en el cual los estudiantes deberían relacionar la imagen con la palabra hasta formar duplas empleando el menor número de intentos posible.

En segundo lugar se realizó una actividad de apareamiento en la cual el reconocimiento de imagen y forma se presentaba, hasta que todas las palabras e imágenes desaparecieran, continuando con una actividad grupal en la cual los estudiantes deberían crear una sopa de letras, pero esta se desarrolló en línea y cada sopa de letras fue diseñada en formas variadas (caritas, carritos, frutas), luego los estudiantes realizaron un mapa mental como medio que les permitiera asociar vegetales y frutas generando grupos de palabras por afinidad, igualmente realizaron una actividad aplicativa la cual les permitió practicar los nuevos vocablos mediante ejercicios de escucha, complementación, asociación y reconocimiento de palabras en línea, tarea que les permitía tener una retroalimentación frente al trabajo desarrollado.

Concluyendo este ciclo de recursos con la participación en un foro en el cual se planteó un interrogante sobre comidas saludables. Favoreciendo de esta manera la presentación del concepto de grado comparativo y superlativo de manera inductiva y de esta forma dar cumplimiento a las competencias propuestas en el plan de área para el cuarto periodo del grado noveno, la cual

buscaba generar en el estudiante la capacidad de comparar objetos, personas y cosas que lo rodean en inglés, temática presentada en el segundo momento, permitiéndole al estudiante de esta forma editar sus escritos teniendo en cuenta estructuras gramaticales y uso adecuado de vocabulario, como lo propone la guía 22 en los estándares específicos para el grado noveno (MEN, 2006).

¡Finalizando esta unidad con un apartado denominado “time to practice” en el cual los estudiantes observaban un video denominado “Top ten healthiest food” el cual debían escuchar atentamente con el fin de reconocer el vocabulario y la explicación que frente a sus propiedades se daba, para luego enfrentar un juego de reto y desafío denominado Kahoot! En el cual se realizaban 10 preguntas que deberían ser resueltas en el menor tiempo posible y de forma correcta. Actividad práctica que permitió y reflejo el uso del vocabulario aprendido mediante la comparación de las mismas, posibilitando la producción y expresión de opiniones en redes sociales sobre comidas saludables, donde el uso del vocabulario objeto de estudio fue evidente, pero esta vez no de manera aislada sino en un contexto dado y con fundamentos gramaticales.

Como segunda unidad se dio prelación a un tema que ha generado durante años apatías y problemas a la hora del desarrollo de las destrezas productivas en inglés como lo es el uso de los verbos irregulares, estos se presentaron en un trayecto de actividad denominado acciones y eventos, el cual se dividió en tres secciones:

En una primera sección se presentó un set de actividades, el cual inicio con el reconocimiento de cada verbo conjugado con su participio pasado, como medio que generará reconocimiento y contextualización del vocabulario por medio de la imagen propuesta, seguido de actividades prácticas de deletreo, actividades de producción a partir de lo que se escuchaba, y dos juegos

denominados “scatter” (carrera) donde el estudiante debía asociar la palabra con la imagen en el menor tiempo posible y space race (carrera espacial) en la cual el participante escribía el nombre de la acción representada en la imagen antes de que esta desapareciera, generando niveles y aumentando el grado de complejidad del mismo los cuales les permitían ganar puntos y generar un ranking de desempeño, captando la atención de los estudiantes generando en ellos la motivación para memorizar y contextualizar estas palabras, de tal manera que los participantes no fueran agentes pasivos, sino quienes constantemente construían su red de conocimiento, permitiendo esto entender que los juegos son la forma más natural de aprendizaje que una simple clase en un aula regular (Stanley, 2012).

Después de la intervención realizada con el objetivo de presentar el nuevo vocabulario, se dio la introducción del componente gramatical establecido para esta unidad, que se relacionó con la expresión de eventos y procesos por medio del uso de la voz pasiva a través de un video denominado “How it’s made” el cual presenta el proceso para crear las papitas fritas, y se planteó una pequeña referencia gramatical, seguida de una actividad práctica que contextualizaba el tema y lo relacionaba con el uso adecuado de los verbos irregulares en su tiempo participio pasado.

En el tercer apartado de esta práctica se denominó “let’s practice”, momento destinado para realizar tres actividades prácticas donde el uso de los verbos irregulares unidos al contexto de la voz pasiva estuviesen presentes, en primera instancia se desarrolló un juego del ahorcado donde los estudiantes después de analizar una oración, complementarán con la forma correcta del verbo irregular antes de que se ahorcará el muñeco, luego se presentó una actividad de comprensión lectora sobre la historia del Jean, la cual solicita al estudiante completar el texto empleando el verbo correcto y la forma de la voz pasiva, para luego responder algunas preguntas basadas en el texto y

finalmente obtener un puntaje establecido de un 1-10, actividad diseñada en el sitio web Es!printables, el cual permite observar los errores y repetir la actividad, ofreciendo procesos de retroalimentación.

Finalmente se presentó un juego denominado “Who wants to be a millionaire” el cual se basó en algunos eventos e invenciones, donde se hacía una pregunta y se daban cuatro opciones generando un nivel de complejidad cada vez mayor, posibilitando al mismo tiempo el desarrollo de las cuatro habilidades del inglés (Reading, Listening, Speaking, and Writing), generando un conocimiento cultural y un aprendizaje integral de la temática establecida para esta unidad.

Ambas unidades se ejecutaron de acuerdo a lo planteado en los trayectos de actividades propuestos inicialmente con mínimas modificaciones, finalizando su aplicación con un post-test²⁷ el cual fue elaborado por la docente investigadora en el que se indagaba sobre comidas, frutas, verduras, texturas y sabores mediante la descripción de imágenes, relación de nombres con su significado y ejercicios comparativos, al igual que conjugación de verbos, reconocimiento de palabras y complementación de oraciones empleando los verbos irregulares y la voz pasiva, respondiendo todo al alcance de los estándares básicos de competencias para el área de inglés, y evaluados de acuerdo al Marco Común Europeo, el cual establece seis niveles de desempeño que van desde el nivel A1 hasta el nivel C2 y adecuado a los requerimientos de la educación colombiana, la cual establece seis niveles denominados, principiante, básico, pre intermedio, intermedio, pre avanzado y avanzado (MEN, 2006).

²⁷ Ver anexo 7 post-test aplicados al finalizar el pilotaje de la estrategia.

Por otro lado, en esta fase se dio la divulgación del sitio web desarrollado para tal fin, sonia1065.wix.com/vocabularyforyou, en el cual se actualizan , comparten los avances de la presente investigación y además acoge todas las herramientas desarrolladas para tal fin (juegos, unidades didácticas, trayectos de actividades), dicho sitio web es presentado en Inglés, cabe anotar que los instrumentos de recolección de datos y el proyecto en sí se encuentran en español por la naturaleza de los mismos, dando de esta manera cumplimiento con el tercer objetivo de esta investigación, el cual tiene como producto un sitio web de divulgación del proyecto.

5.2. Recolección y análisis de datos

La presente investigación se realizó mediante un método cualitativo basado en una codificación abierta, según Corbin (2010), este tipo de codificación es un proceso que permite una revisión disciplinada de los datos obtenidos y las reflexiones que sobre los mismos el investigador pueda realizar, a partir de lo cual y teniendo en cuenta que la pregunta de estudio es:

¿Cómo apoyan los recursos digitales las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés? a partir de la cual se estableció como objetivo general:

Desarrollar una estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del grado noveno dos de la Institución educativa Colombia.

Pregunta y objetivo general que llevaron a indagar sobre recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos aprendizaje de vocabulario en inglés, con el fin de contribuir al desarrollo de la competencia

comunicativa en inglés mediante el mejoramiento del vocabulario productivo y receptivo en esta lengua, fundamentada en la elaboración de una propuesta que permitiera emplear recursos digitales tales como juegos, actividades mediadas por TIC, unido a la creación de un repositorio que posibilitara la consulta, la práctica de lo aprendido y finalmente la aplicación y evaluación de la propuesta, llevando de esta manera al estudiante a la aplicación y uso de estrategias de aprendizaje que le permitieran facilitar y adquirir los nuevos vocablos de manera fácil y significativa a través de la contextualización de los mismos, desarrollando a su vez las competencias gramaticales de forma inductiva. Teniendo en cuenta que estos inciden de manera significativa en los procesos de enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera, así mismo cada instrumento elaborado permitió hacer un análisis del contexto antes y después de la aplicación de este estudio, para ilustrar la entrevista semiestructurada realizada a docentes al inicio de esta intervención evidencio en primer lugar:

- Las prácticas pedagógicas empleadas para la enseñanza del inglés.

Conocer los recursos empleados por los docentes institucionales para la enseñanza de vocabulario.

La frecuencia con la cual los recursos tecnológicos institucionales son empleados como apoyo a la enseñanza de vocabulario en inglés.

Manejo y promoción de estrategias de aprendizaje que permitan un fortalecimiento del proceso de adquisición de nuevos vocablos por parte de los educandos.

Igualmente, este tipo de entrevista permitió indagar a los discentes sobre:

- Su sentir frente a las clases de inglés en relación con los materiales y actividades presentadas antes y después de la intervención.
- Dar una mirada a su ideal de aprendizaje.
- La influencia de los recursos digitales en su aprendizaje.

Por su parte la observación participante permitió:

- Identificar el impacto de los recursos digitales como apoyo al proceso de enseñanza de vocabulario en inglés.
- Observar y reflexionar sobre las estrategias didácticas que apoyan significativamente las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje del inglés, en este caso el mejoramiento del nivel de vocabulario.
- Analizar la respuesta de los estudiantes cuando se enfrentan a clases dinamizadas y mediadas por recursos que los motiven e integren en su proceso de aprendizaje.

Finalmente, el grupo focal evidenció:

- El sentir de los educandos frente al proceso vivido desde la mirada objetiva de un agente externo diferente al profesor guía.
- Identificar el tipo de actividades que captan la atención e interés, generando un mejoramiento en su proceso de adquisición de vocabulario.
- Conocer el efecto del uso del tic (diseño y elaboración de mapas mentales, comentarios en línea) en la adquisición de vocabulario en inglés.

5.3. Análisis de los resultados

El análisis de los resultados mediante codificación abierta, está basado de acuerdo al marco teórico propuesto para el presente estudio, presentados en categorías, las cuales surgieron a partir de la propuesta y el análisis de los instrumentos aplicados a los estudiantes y docentes de la Institución Educativa Colombia.

Para este resultado el análisis de los datos se realizó de manera verídica, partiendo de las fuentes primarias como son los docentes y estudiantes, realizando una sistematización de los momentos vividos, mediante la entrevista, la observación y el grupo focal.

Proporcionando estos una visión sobre el efecto de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, como los estudiantes usan de manera inductiva las estrategias de aprendizaje, socio afectivas y cognitivas para agregar significancia a lo que aprenden, al igual que el rol de los recursos

digitales tales como juegos, pruebas en línea para la promoción del vocabulario, de tal manera que se desarrolle la destreza productiva y receptiva en inglés arrojando insumos relevantes para fortalecer las categorías que guían este trabajo de investigación.

Teniendo en cuenta lo anterior las categorías propuestas para el análisis son las siguientes:

5.3.1. Aprendizaje de vocabulario en inglés y principios para su enseñanza

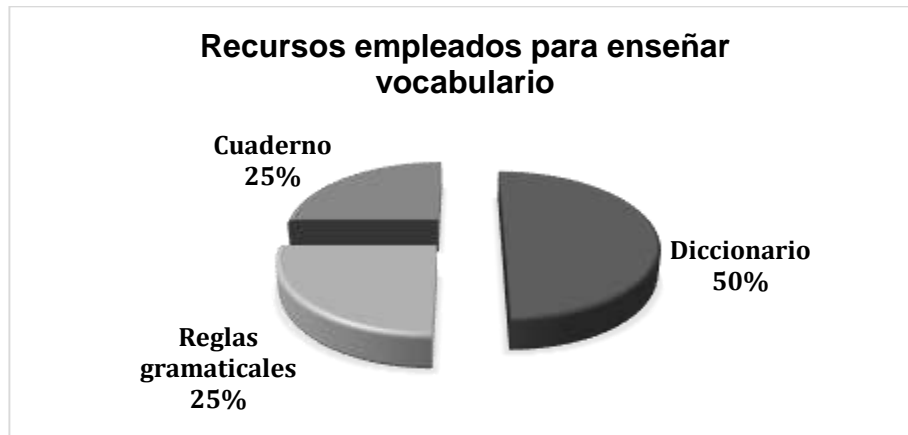
Teniendo en cuenta que el vocabulario juega un papel importante en cualquier proceso de comunicación se hace necesario la implementación de estrategias y recursos que lleven a que su desarrollo se torne importante y vital en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, y en este caso en inglés, por lo cual la implementación de este estudio busco centrar y apoyar esta parte que por algún tiempo fue dejada de lado por los docentes y olvidada por los alumnos, apuntando de esta manera al logro del objetivo principal de esta investigación.

Por otro lado el vocabulario es una parte fundamental en el desarrollo de las destrezas productivas y receptivas en inglés, ya que es este el que da la posibilidad de dar sentido y entrelazar de forma contextual un mensaje, en la actualidad su enseñanza se ha realizado de manera aislada en listados de palabras para memorizar, sin brindar un contexto que permita que este se ha aprendido de forma significativa, convirtiendo su aprendizaje en un asunto memorístico, que al final termina perdiéndose en el tiempo y en los ejercicios gramaticales tradicionales.

En la entrevista aplicada a los docentes se evidencio que la enseñanza del vocabulario en la institución estaba permeada por el uso de estrategias

memorísticas, traducción, reglas gramaticales y uso del diccionario como lo podemos observar en la siguiente tabla.

Gráfica 1. Recursos empleados por los docentes para la enseñanza de vocabulario en inglés



Estrategias que han generado cierta apatía frente al área de inglés y que han impedido que los estudiantes desarrollen su competencia comunicativa, generando en los estudiantes la concepción de que no poseen un buen nivel de vocabulario que les permita hablar y entender en inglés, lo que representa un reto para los estudiantes ya que los nuevos vocabularios deben de ser presentados de tal forma que se dé una conexión entre la forma y el significado de las palabras (Thornbury, 2002).

En entrevista aplicada a los estudiantes al inicio de este estudio, una pregunta que se amolda a esta categoría evidencio que para ellos la falta de vocabulario representa un obstáculo de comunicación y producción en inglés como lo podemos ver en el grafico presentado posteriormente.

Tabla 2. Barreras presentadas por los estudiantes de noveno para comunicarse en inglés

¿Cuál crees que es la principal barrera para comunicarte en inglés?	
Vocabulario limitado	18
Me da pena.	2
No sé como	3
Otros	5

Gráfica 2. Barreras para la comunicación de los estudiantes del grado noveno en inglés



La gráfica anterior muestra el papel fundamental que el vocabulario representa en el proceso de adquisición y desarrollo de competencias en inglés, por lo que el desarrollo de estrategias y la implementación de metodologías dinámicas que apunten a apoyar este aspecto se hacen necesarias evidenciado que cuando el vocabulario objeto de estudio se presenta de manera

contextualizada, por medio de trabajos y actividades que capten la atención del estudiante, este será significativo y su recordación será duradera, de ahí que al implementar la propuesta de trabajo enfocada en el uso de recursos digitales, donde las palabras se daban en un contexto, la gramática, necesaria también para cualquier proceso de producción se podría trabajar de manera inductiva, permitiendo al estudiante un aprendizaje significativo.

En entrevista aplicada después de la intervención los estudiantes del grado noveno dos expresaban que este proceso de aprendizaje vivido se podría clasificar en dos palabras “aprendizaje y diversión”, evidenciando que el aprendizaje de vocabulario en inglés debe responder a principios relacionados con uso incidental del vocabulario, es decir dando oportunidad para que este ocurra de forma natural, como se presentó en este estudio, en el cual el vocabulario se contextualizaba permitiendo su aprendizaje intencional, a través de las instrucciones explícitas que llevarán al alumno al desarrollo de la fluidez empleando el vocabulario conocido, generando con esto el desarrollo de estrategias de aprendizaje de forma independiente.

5.3.2. Las estrategias de aprendizaje como medio de motivación y acercamiento al aprendizaje del vocabulario en inglés

Las estrategias de aprendizaje son una parte fundamental en el proceso de adquisición de una lengua, ya que son estas las que permiten al estudiante contribuir a su aprendizaje, permitiéndole monitorear, fortalecer y practicar una lengua extranjera, sin embargo, es importante rescatar que las estrategias de aprendizaje si bien son aquella que el estudiante emplea, es el docente quien asesora e incita a su uso, mediante las actividades que propone dependiendo la metodología que adopta.

Los resultados de esta categoría son producto del análisis de la observación participante realizada durante el pilotaje del presente estudio a los estudiantes del grado noveno dos y de la entrevista semiestructurada realizada a los docentes de la institución al inicio del trabajo de campo, con el objetivo de reconocer el uso de estrategias de aprendizaje que soportarán la adquisición de vocabulario en inglés.

En primer lugar se indagó a los docentes sobre la inducción subconsciente del estudiante al uso y aplicación de estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés, a lo cual los docentes manifestaron expresiones como lecturas, prácticas orales entre otras, lo cual evidencio un poco o nulo conocimiento de estrategias de aprendizaje en inglés, pues carecen de actividades que lleven al estudiante a emplear estrategias de agrupación, autocontrol y regulación entre otras que faciliten su proceso de relación con la lengua que aprenden, como se puede observar en la siguiente tabla sobre el uso de estrategias de aprendizaje promovidas por el docente.

Gráfica 3. Estrategias de aprendizaje promovidas por los docentes de inglés de la I. E. Colombia



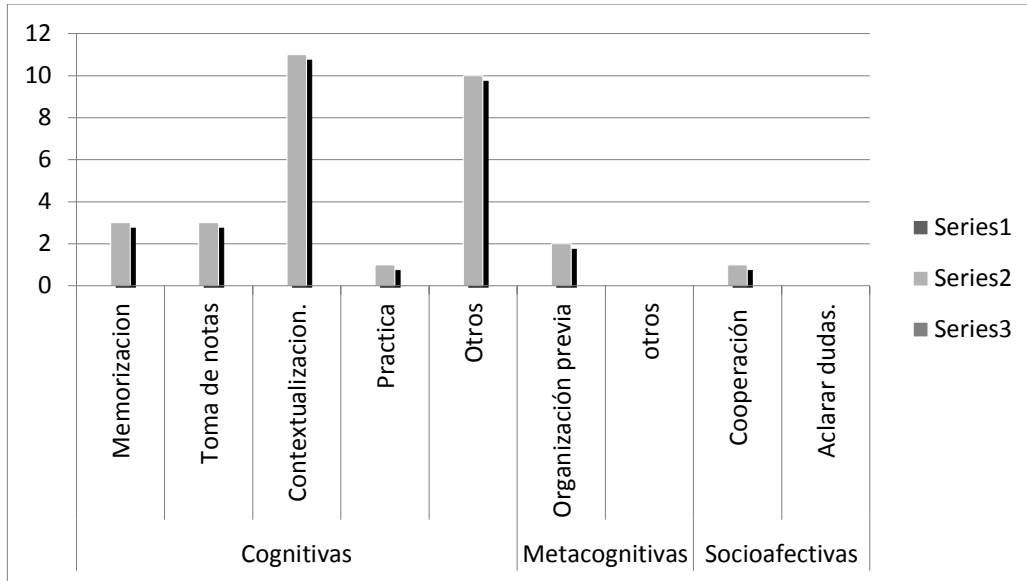
Como se puede observar en la tabla 3, solo un docente motiva y anima indirectamente a los estudiantes a emplear estrategias de aprendizaje cognitivas relacionadas con la memorización de contenidos y la práctica de los mismos, al igual que la promoción del trabajo en grupo como medio de ayuda para el aprendizaje, enmarcado dentro de la estrategia socio-afectiva, dejando de lado el uso de estrategias de aprendizaje Metacognitivas, las cuales tienen relación con la forma como se autoevalúa o monitorea el aprendizaje, sin dejar de lado la importancia que estas adquieren teniendo en cuenta que un estudiante que no emplee estas estrategias es un estudiante sin horizonte ni oportunidades de planificar, supervisar y revisar sus logros a futuro (Chamot, 1995), de ahí la importancia de la promoción de las estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza y adquisición de una lengua extranjera. En algunos casos esto se da debido al poco conocimiento o enfoque tradicional que algunos docentes presentan.

Igualmente, en entrevista previa a los estudiantes se les indagó sobre las estrategias que empleaban para aprender vocabulario en inglés corroborando que hay un especial énfasis en las estrategias cognitivas y socio-afectiva, dejando de lado las estrategias Metacognitivas como lo podemos observar en la siguiente tabla.

Tabla 3. Estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes de noveno grado para aprender vocabulario en inglés

¿Qué estrategias empleas para aprender vocabulario en inglés?		
Cognitivas	Memorización	3
	Toma de notas	3
	Contextualización.	11
	Práctica	1
	Otros	10
Metacognitivas	Organización previa	2
	Otros	0
Socio afectivas	Cooperación	1
	Aclarar dudas.	0

Gráfica 4. Estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes de noveno para aprender vocabulario en inglés



La cual evidencia que los estudiantes de manera subconsciente emplean estrategias de aprendizaje que les permiten, reconocer y memorizar nuevas palabras, pero también es evidente que solo un estudiante de 28, realiza procesos de monitoreo a su aprendizaje y casualmente es aquel que mejor desempeño tiene en el área de inglés, evidenciando de esta manera que el aprendizaje no solo de vocabulario sino también del inglés se debe acompañar de estrategias que permitan que este sea monitoreado, planificado y revisado con el objetivo de tener un buen proceso que lleve al desarrollo de la competencia comunicativa en una lengua extranjera.

También es importante anotar que para los estudiantes del grado noveno dos la estrategia de aprendizaje socio-afectiva es de vital importancia sobre todo en el aprendizaje colaborativo, ya que para ellos como se pudo evidenciar y registrar en el formato de observación participante y en el formato de

seguimiento y retroalimentación de clase personal del alumno²⁸, es importante el trabajo en grupo, ya que este representa una oportunidad para compartir saberes, resolver dudas y fortalecer sus conocimientos a partir de sus pares, pues los estudiantes consideran:

“nos sentimos muy bien, ya que trabajar en equipo es más fácil, divertido y entre todos nos ayudamos más” Tomas Álzate OP2²⁹.

Según lo expresado en el registro diario de actividades del alumno, todo lo anterior permite evidenciar que las estrategias de aprendizaje están ligadas de manera especial al aprendizaje de vocabulario en inglés, ya que el hecho de emplear mapas mentales, aprender palabras en contexto, usar las nuevas palabras en oraciones, memorizar y emplear el diccionario son estrategias que permitirán al estudiante tener un aprendizaje significativo y duradero de los nuevos vocablos, como docentes es vital ayudar a que estas estrategias sean adoptadas por los estudiantes y potencialicen sus saberes como fue observado en este proceso de investigación.

5.3.3. Recursos digitales para enseñar vocabulario en inglés

Para la enseñanza de vocabulario en inglés los elementos o recursos que se empleen son relevantes, pues son estos los que determinarán la motivación y el alcance de los objetivos propuestos, dado que son los insumos que permitirán captar la atención del estudiante, entendiendo que los jóvenes de este siglo son más visuales y tecnológicos, que para ellos todo lo relacionado con tecnologías son motivaciones intrínsecas, que captan su atención y más aún cuando las tecnologías de la informática y la comunicación constituyen el más creciente mecanismo de peso pedagógico en la enseñanza de la lengua y

²⁸ Ver anexo 11 formato de registro diario de actividades pedagógicas, desarrollado por los estudiantes de la institución.

²⁹ Observación formato institucional del alumno. (ver anexo 11)

la cultura inglesa, pues en la mayoría de los estudiantes se evidencia gran motivación por el uso de recursos tecnológicos y más aún cuando en nuestra institución se goza de poseer innumerables elementos que posibilitan el acceso a internet y la interacción con la lengua objeto de estudio.

En entrevista realizada en un primer acercamiento al contexto de estudio se indago a los estudiantes sobre la importancia de las TIC en su proceso de aprendizaje al respecto en la siguiente tabla se muestra su apreciación.

Tabla 4. Importancia de las TIC en el proceso de aprendizaje

¿Consideras que las TIC son importantes en el proceso de aprendizaje del inglés? por qué?		
Entretenimiento	2	
Aprendizaje efectivo y duradero	2	
Aprendizaje más fácil	10	
Atrae los jóvenes	1	
se aprende vocabulario	8	
Diversión y dinamismo	2	
Interactividad	2	

Lo cual evidencia que para los estudiantes del grado noveno dos las tecnologías de la informática y la comunicación son importantes ya que les permiten tener un aprendizaje más fácil, generan entretenimiento, diversión y dinamismos a su proceso por medio de la interactividad, el aprendizaje es mejor y más duradero, se aprende vocabulario y se atraen los jóvenes.

Siendo esto un aliciente para pensar que la aplicación y apropiación de esta investigación constituye un insumo que puede ser usado para incentivar el

aprendizaje de vocabulario en los estudiantes y el interés por desarrollar su competencia comunicativa en inglés.

También en esta entrevista se evidencio que durante las clases de inglés el uso de TIC era poco, que en algunos casos solo se empleaban el video beam y el portátil pero solo como proyector de una copia o texto para transcribir como lo podemos observar en la siguiente tabla, la cual evidencia que en su mayoría no hay uso de tecnologías, seguido del video beam y el portátil pero solo como herramienta de proyección, en algunos casos se menciona el traductor de google, pero usado por ellos en clase a escondidas del profesor.

Tabla 5. Recursos digitales empleados en la clase de inglés

¿Durante las clases de inglés que recursos TIC Utilizan?	
Traductor de google	1
Ninguna	25
Video Beam y computador.	2

Lo cual genera en los estudiantes apatía frente al área pues la consideran monótona, pues expresaron que solo utilizaban lápiz, diccionario y cuaderno, por lo cual se hace necesario un cambio en las prácticas pedagógicas que permitan que la mediación tecnológica posibilite una dinamización tanto de los espacios como de las metodologías, teniendo en cuenta que específicamente para el área de inglés las TIC constituyen una herramienta eficaz de aprendizaje, debido a las posibilidades audiovisuales que están proporcionan, permitiendo conectar la diversión con el aprendizaje (Bridget Dalton, 2011).

Durante este análisis también se evidenció que una de las actividades motivantes para los estudiantes era el uso de juegos en línea, que permitieran

que la retención de nuevos vocabularios se diera por más tiempo y de forma contextualizada, pues este tipo de actividades llama muchísimo la atención de los estudiantes, en entrevista previa al pilotaje de esa investigación, uno de los aspectos que más reclamaban los estudiantes, era el uso de juegos que les permitieran usar los computadores que la institución posee, en algunos casos guardados, como se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 6. Ideal de clase de inglés alumnos de noveno

¿Cómo te gustaría que fueran las clases de inglés?	
Juegos Interactivos	15
Juegos de clase	4
Juegos de mesa	4
Juegos de reto y desafío	5

En esta gráfica se puede observar que para los estudiantes el juego representa una forma de aprendizaje que se torna significativa, que las tecnologías permiten contribuir al logro de los objetivos propuestos teniendo un propósito claro de aplicación, como lo busca la presente tesis, la cual basa su desarrollo en los juegos como media que contribuya al mejoramiento del nivel de vocabulario en inglés como lo establece el objetivo general de esta investigación, para el cual se elaboraron diferentes clases de juegos centrados en la motivación, promoción de estrategias de aprendizaje y aprendizaje de vocabulario, obedeciendo a los principios establecidos para este propósito, para el cual se aplicó una prueba preliminar³⁰ que permitiera reconocer el estado inicial del grupo.

³⁰ Ver anexo 12: resultado prueba preliminar aplicada al inicio de esta intervención.

Gráfica 5. Resultado prueba preliminar aplicada al inicio del pilotaje de esta investigación



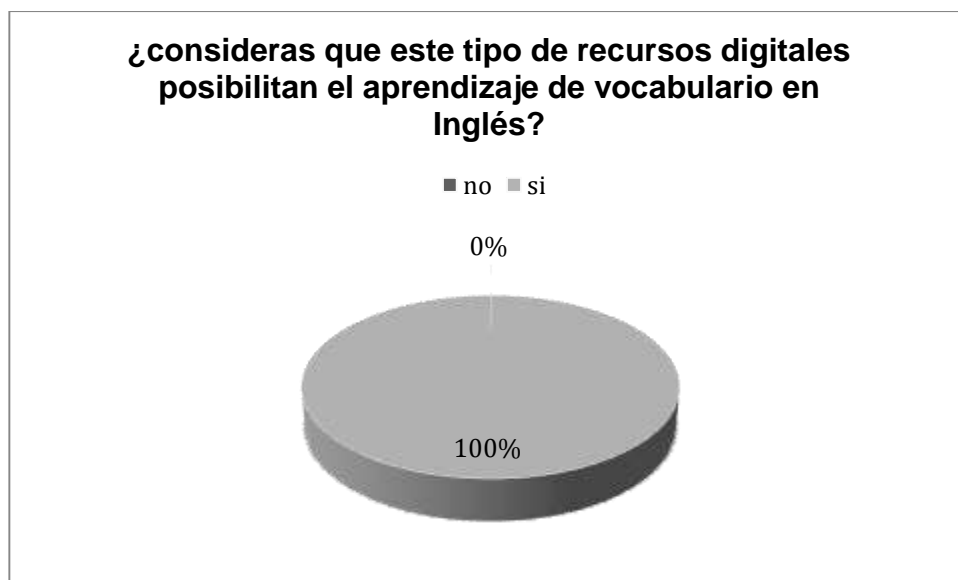
Los resultados compartidos en la gráfica anterior dan cuenta del bajo nivel de vocabulario de los estudiantes del grado noveno dos al inicio de este estudio, quienes en su mayoría no alcanzan un nivel básico de vocabulario, y tan solo una minoría alcanzan el nivel básico e intermedio, debido a la falta de énfasis en este aspecto, ocasionando esto que el desarrollo de la competencia comunicativa se fea afectado.

Resultado intervenido durante 16 horas de trabajo arduo mediado por recursos digitales elaborados para tal fin, con resultados positivos no solo a nivel de mejoramiento del vocabulario, sino también a nivel de precepción frente a la clase y las estrategias presentadas, que para la población muestra de este estudio significo un aprendizaje mediado por la diversión y el dinamismo. En el grupo focal realizado al finalizar la intervención los estudiantes expresaron que para ellos estos recursos facilitan su aprendizaje.

Porque estamos aprendiendo de una forma más distinta, no solamente la tiza y el tablero, más interesante y no aburre, y por medio de esa página web y los jueguitos, pues es más fácil, porque la tecnología le llama a uno mucho la atención” Alejandra y tomas TGF³¹.

Evidenciando que no es solamente la enseñanza tradicional, es la mente del docente la que tiene que reinventarse, posibilitar el uso de recursos digitales que permitan que el estudiante a la vez que aprende se divierta, entendiendo que el vocabulario es una parte esencial para la comunicación, que una palabra contextualiza un mensaje, posibilitando espacios de esparcimiento y uso de recursos de una manera efectiva, pues los estudiantes que conforman esta muestra en su mayoría consideran que los recursos digitales son un medio eficaz para fortalecer su vocabulario en inglés, debido a que con ellos repasan sonidos, aprenden su pronunciación y contextualizan las palabras.

Gráfica 6. Recursos digitales como herramienta para aprender vocabulario en inglés

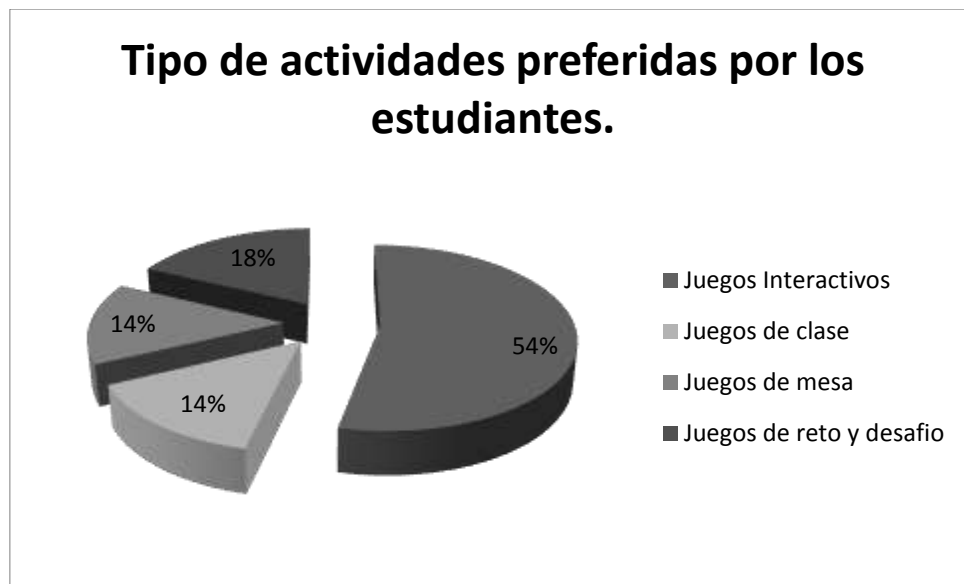


³¹ TGF: transcripción audio grupo focal ver anexo 13

Los estudiantes encuentran en las TIC herramientas dinamizadoras del proceso enseñanza-aprendizaje como lo muestran en la gráfica anterior, especialmente en el juego, el cual es considerado un elemento de interacción con los compañeros y con los vocablos objeto de estudio. Los estudiantes en su mayoría consideran que los juegos son una base importante para apoyar el desarrollo del nivel de vocabulario ya que estos le permiten aprender de una manera positiva, aunque se evidencia por parte de algunos que aún hay un valor por interactuar con sus compañeros, que si bien las tecnologías son un medio, la interacción personal es necesaria, es evidente también un auge por las actividades relacionadas con reto y desafío (gamificación) como se puede evidenciar en la siguiente gráfica.

En la cual se vislumbra que el segundo tipo de actividades que más llama la atención de los estudiantes son aquellas que los llevan a competir, generando puntos y estableciendo rankings, pues ellos en entrevista aplicada al finalizar esta intervención expresaron que sus actividades preferidas fueron aquellas donde se generaba competencia.

Gráfica 7. Actividades preferidas por los estudiantes para aprender vocabulario en inglés



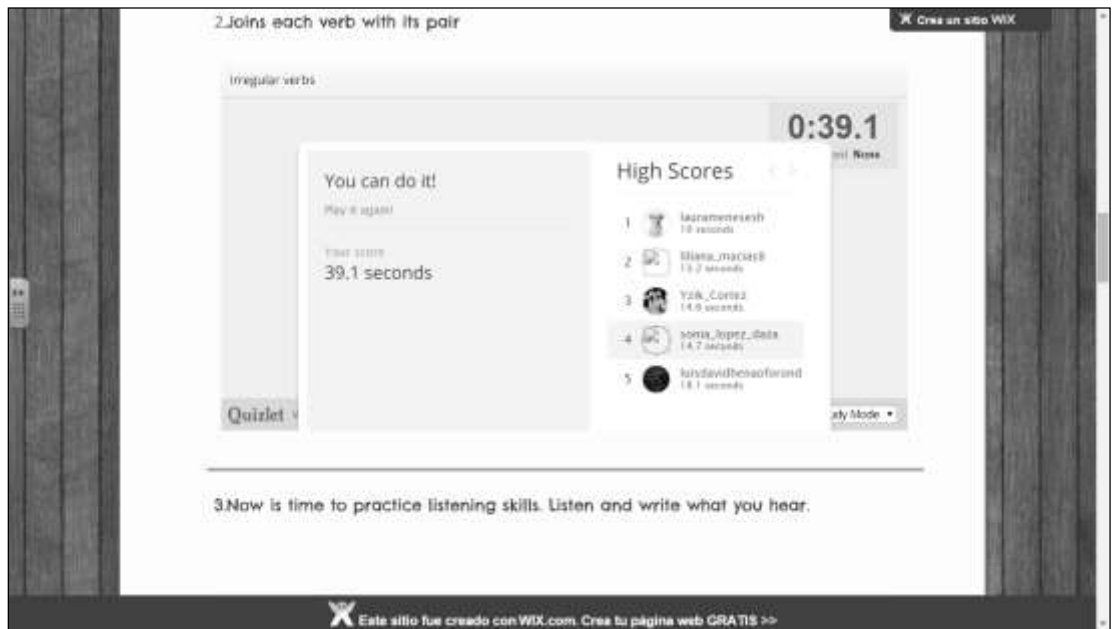
Dando de esta manera lugar a una subcategoría de análisis denominada:

La gamificación y su incidencia en el aprendizaje de vocabulario:

Se define como gamificación al proceso que incluye los contextos y las mecánicas del juego para promover e incitar el aprendizaje a través de la solución de un problema mediante actividades de reto y desafío (Kapp, 2012), las cuales son asumidas por los estudiantes como una forma divertida de aprendizaje, ya que les proporciona sensaciones emocionantes, que los llevan a conectarse a una actividad aun fuera del aula, como sucedió con esta tesis, para la cual se diseñaron un set de actividades en la página Quizlet y dos actividades en especial llamaron su atención, la primera en la cual debían de unir la imagen con la acción que esta representaba, actividad desarrollada para promover el uso y apropiación de los verbos irregulares en inglés, en la cual se contabilizaba el tiempo y establecía un ranking, para los estudiantes la posición

frente al juego fue un reto que los llevo a continuar empleando este aun después de la jornada académica.

Ilustración 1. Sitio web diseñado para alojar los recursos generados



Al observar la gráfica anterior se puede decir que la gamificación promueve un aprendizaje independiente de vocabulario, que cuando las actividades y los recursos empleados son llamativos el estudiante no necesita que alguien le recuerde su obligación de repasar, es un acto que surge desde la motivación por incrementar su aprendizaje.

Por otro lado, es pertinente tener en cuenta que los juegos permiten al estudiante tener y generar un contexto visual que apoya el aprendizaje de vocabulario en inglés, y mientras más expuestos estén los estudiantes al vocabulario objeto de estudio mayor será su aprendizaje, y por ende el desarrollo de las destrezas productivas y receptoras se verá reflejado.

Tabla 7. Actividades más significativas para los estudiantes de noveno durante la aplicación de este proyecto

¿Cuál de todas las actividades desarrolladas fue la que más disfruto y por qué?	
Juegos de parejas	3
Quizzes	2
Las de reto y desafío	20
Ahorcadito	3

Se ubica esta pregunta con sus respectivas respuestas en la subcategoría de gamificación, ya que esta refleja el sentir de los estudiantes frente a las actividades que generaban la obtención de puntuación, como se puede evidenciar para la mayoría de estudiantes los juegos de competencias generan motivación e interés, dado que según estudios, los juegos son más efectivos para adentrarse en los contenidos académicos (Schneider, 2014), pues estos cordializan y dinamizan los procesos, también se evidencia en la respuesta a esta pregunta que los otros juegos realizados y aplicados generaron en los estudiantes motivación y empatía con el proceso de adquisición de vocabulario, es por ello que el maestro actual debe estar en constante actualización de tal manera que pueda enfrentar el reto que la enseñanza de una lengua extranjera representa para los jóvenes de este siglo.

Es evidente que cuando el uso de recursos llamativos para el estudiante se presenta sus resultados académicos mejoran, permitiéndoles desarrollar la competencia comunicativa en inglés, ya que los juegos diseñados y aplicados, permitieron a los estudiantes del grado noveno dos fortalecer su nivel vocabulario, su producción escrita se presentó de manera lógica y los temas gramaticales abordados de manera inductiva, evidencian manejo conceptual y práctico, como se puede observar en la figura posterior.

Gráfica 8. Resultado post-test aplicado al finalizar el pilotaje de este proyecto



Gráfica que permite evidenciar que los resultados de los estudiantes frente al manejo de conceptos básicos mejoró notablemente, evidenciando que el nivel de vocabulario en inglés de los estudiantes incremento en referencia con el prueba preliminar aplicada al inicio de este estudio, pues este refleja que la mayoría de los estudiantes lograron pasar el umbral y alcanzar un nivel básico de vocabulario, mientras que otros estudiantes del mismo grupo lograron obtener un nivel intermedio y los que estaban en básico, mejoraron con relación a este pasando a nivel avanzado, es importante anotar que aún quedan algunos estudiantes ubicados en nivel bajo, pero esto no quiere decir que no disfrutaron el tiempo trabajado durante la aplicación de la presente propuesta, pues al igual que sus compañeros la consideraron una apuesta importante que les ayudo a fortalecer su vocabulario, quizás para ellos era necesario más tiempo de trabajo, pues todas las condiciones de aprendizaje no son iguales y la capacidad de responder frente a un estilo es diferente en cada individuo.

Finalmente se podría decir que esta categoría evidencia que los juegos promueven en los estudiantes la adquisición de vocabulario propiciando gran motivación, ya que para ellos el uso del computador y todo lo que se puede realizar en la web constituye un reto de gran valor, porque dinamiza el trabajo de aula, teniendo en cuenta que cada día y de acuerdo con los avances tecnológicos, la educación también se ve involucrada, por eso se aconseja que los estudiantes obtengan amplias oportunidades para explorar, desarrollar y usar estrategias de comunicación que con el uso de herramienta tecnológicas se mejora la experiencia de aprender y de producir más vocabulario, ya que hace que el estudiante se sienta más libre y su aprendizaje va a estar de acuerdo a sus necesidades e intereses. Aprender mediante el uso de una herramienta que genera interactividad con el usuario, con un desarrollo gráfico atractivo, apoyado con una guía sonora, animación y programación, brinda una experiencia integral, agradable y perdurable que optimiza los recursos.

6. CONCLUSIONES

Después de realizar un acercamiento a las metodologías de enseñanza del inglés en los estudiantes del grado noveno en la Institución Educativa Colombia en el año 2015, se hace necesario plantear un itinerario pedagógico y didáctico que conduzca a la desmitificación del inglés y al posicionamiento de la asignatura como herramienta prioritaria en un mundo globalizado, donde no basta aprender doctrinas tradicionales y las disciplinas estructurantes de la sociedad sino que se necesita un canal adecuado para aplicarlas y un lenguaje propicio para el hombre en un contexto globalizado.

Para lograr este objetivo, el estudiante debe apropiarse de las herramientas que la contemporaneidad le ofrece y en ese sentido, la enseñanza del inglés encuentra como instrumento de mediación las TIC para apoyar la asimilación de una segunda lengua por parte de docentes y estudiantes. La enseñanza de vocabulario en inglés es un elemento de vital importancia que requiere replantearse los procesos de aprendizaje y a partir de prácticas de enseñanza que involucren didácticas alternativas que lleven al estudiante a tener un nivel de vocabulario que le permita desarrollar su competencia comunicativa acorde a los estándares establecidos por el MEN.

El ejercicio pedagógico realizado a través del diseño de recursos digitales propuestos en esta investigación evidencia que la enseñanza de vocabulario en inglés se debe abordar desde tres aspectos:

- Estrategias de aprendizaje mediadas por recursos digitales.
- Juegos como recursos que incentiven la adquisición de vocabulario en inglés.

- El rol de los docentes como eje dinamizador de este proceso mediante el uso, la creación, exploración y de recursos digitales.

En primer lugar desde el estudio realizado se puede concluir que es necesario llevar al estudiante a emplear estrategias de aprendizaje cognitiva, meta cognitiva y socio afectivas que le permitan aprender, monitorear y evaluar su proceso de adquisición de la lengua, puesto que como se evidenció en esta investigación, los recursos digitales son herramientas que posibilitan una estructuración de los contenidos de manera interactiva, que el trabajo cooperativo (grupal) incentiva el aprendizaje teniendo en cuenta que los pares son fuente de conocimiento y crecimiento intelectual.

El vocabulario en inglés se desarrolla mediante mecanismos de interacción estudiante-estudiante, estudiante-contenido, estudiante-docente, cuando se comparte y contextualiza a partir de la visión de los compañeros de clase, pues estos generan confianza a la hora de practicar y enfrentar el error, especialmente cuando las actividades mediadas por recursos digitales son compartidas y van acompañadas de dinámicas como retos y desafíos.

Igualmente se puede concluir, que los recursos digitales empleados para promover la apropiación de vocabulario en inglés permiten interactuar, contextualizar y usar nuevas palabras, generando en los estudiantes, empatía en el área y llevándolos a prácticas no supervisadas en casa, promoviendo en ellos el auto aprendizaje, que la interacción con los nuevos vocabularios en su contexto aumenta su capacidad de recordarlos y emplearlos en situaciones concretas.

Asimismo, el uso de estrategia didácticas con recursos digitales permite al estudiante una mejor utilización de las TIC, especialmente cuando recibe

como insumo recursos que los motivan y que los lleven a usarlos fuera de sus actividades escolares, alejándolos de peligros informáticos y permitiéndoles afianzar el vocabulario adquirido en clase.

En cuanto a las prácticas de los maestros, se puede concluir que es necesario una formación permanente que le permita reconocer y emplear adecuadamente las innumerables oportunidades que las TIC aportan a la enseñanza de vocabulario. Las oportunidades representadas en sitios web que con solo un clic y unas palabras le originan un set de actividades llamativas, colaborativas y dinámicas que captan la atención del estudiante y permiten abordar, presentar y practicar vocabulario en contexto.

Las TIC como instrumento de mediación facilitan y modifican la relación docente-estudiante, por lo tanto, continuar con el modelo tradicional de enseñanza del inglés, es desconocer la potencialidad de la mediación tecnológica en el proceso de aprendizaje y las prácticas de enseñanza. Las nuevas técnicas permiten crear ambientes propicios para que la semilla crezca y el manejo de una segunda lengua sea una realidad más cercana para todos los estudiantes de la Institución Educativa Colombia.

En este orden de ideas, se ha podido verificar que el uso de los recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario no sólo son un medio para el “placer” de estudiar el inglés, sino un instrumento de mediación fundamental para educar en la responsabilidad y en el adecuado manejo del tiempo. Una apuesta que exige por parte del docente un compromiso en la preparación y actualización permanente, pero también se convierte en una exigencia para el estudiante, que debe comprometerse con el desarrollo de las actividades interactivas, uso adecuado del tiempo y disposición en el área.

Finalmente, este proyecto queda abierto a futuras investigaciones que puedan contribuir de forma directa o indirecta al mejoramiento del nivel de vocabulario en inglés de los estudiantes, no solo de la Institución Educativa Colombia sino además de todas aquellas instituciones interesadas en generar ambientes de aprendizaje que contribuyan a desarrollar destrezas productivas y receptivas en una segunda lengua.

7. TRABAJOS FUTUROS

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos con la presente investigación se plantea a continuación una propuesta que permita dar continuidad y cumplimiento con el periodo de permanencia establecido en el convenio becas de maestría Antioquia la más educada, para el cual se buscará la implementación del objetivo general como base que permita permear los espacios de enseñanza de vocabulario en inglés para la Institución educativa Colombia.

El cual se desarrollará en compañía de los estudiantes del grado 11, de los años 2016 y 2017 quienes actuarán como creadores de los recursos digitales diseñados para la enseñanza de vocabulario en inglés acompañados y guiados por la docente, articulados a las temáticas propuestas en el plan de área, mediante el proyecto de bilingüismo institucional, liderado por la docente becaria, este proceso se constituirá a partir de tres momentos denominados de la siguiente forma:

7.1 Planeación: durante la planeación el estudiante con el docente determinarán el tipo de actividades que se incluirán en el juego (sopas de letras, video, rellenar espacios en blanco, selección múltiple entre otros), luego se elaborará un bosquejo físico el cual se revisará para corregir gramática y hacer sugerencias, es importante tener en cuenta que el tema central saldrá de la competencias a trabajar en clase, por ejemplo si se está trabajando sobre la rutina en inglés todo el juego flash será basado en el vocabulario relacionado con este tema.

7.2 Aplicación: Durante la aplicación los procesos de creación y montaje de los juegos en las plataformas seleccionadas y trabajadas en este estudio

será realizado conjuntamente entre docente y estudiantes del grado 11, quienes serán convocados en grupos de tal manera que el número de estudiantes por grado permita garantizar la operatividad del proceso durante el año lectivo, revisando y coordinando la actualización del sitio web creado en el marco del tercer objetivo específico de esta tesis³², el cual servirá como base para compartir las nuevas creaciones con docentes y estudiantes beneficiarios, en este caso los niños de básica primaria, aprovechando los innumerables recursos tecnológicos que posee la institución y teniendo en cuenta que si bien el proceso de adquisición de vocabulario es continuo, la básica primaria constituye el primer foco a ser intervenido y desde allí afianzar un vocabulario básico que permita alcanzar mejores niveles de desempeño en bachillerato.

7.3 Ejecución: Durante la ejecución se realizarán charlas de acompañamiento a los docentes de básica primaria a fin de brindar el apoyo y claridad frente al uso de los recursos creados para tal fin, al igual que promover el uso del repositorio creado como fuente para dinamizar sus procesos de clase, ya que en éstos encontrará no solo actividades prácticas, sino además, herramientas que les permitirán obtener fotocopiables, fichas de aprendizaje y juegos de mesa que apoyarán la enseñanza de vocabulario en inglés en la institución.

7.4 Evaluación: Al finalizar cada periodo se realizará una evaluación de los elementos realizados y la correlación dada entre estos, para ejecutar los correctivos necesarios.

³² Sitio web creado para el presente proyecto. <http://sonia1065.wix.com/vocabularyforyou>

Para el seguimiento de estos pasos se elaborarán actas de informe y cronograma de actividades por periodo, que permitan una mirada organizada a la propuesta formulada.

El desarrollo de esta propuesta permitirá a los estudiantes fortalecer y ampliar su vocabulario al igual que profundizar en los temas objeto de estudio, al mismo tiempo lo llevará a responsabilizarse de su aprendizaje ya que crean y proponen material para su aprendizaje que más tarde será presentado a sus compañeros, los cuales repasarán y practicarán en sus casas. Cumpliendo con uno de los objetivos el de Construir un entorno de aprendizaje abierto que va más allá del aula, haciendo la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras más atractiva a través de actividades interactivas, siendo el alumnado el responsable de su propio aprendizaje.

Por otro lado, el uso de estos recursos fomentará el uso de una metodología fundamentalmente activa, potenciando la actividad y creatividad del estudiante. El papel del profesor es el de presentador, impulsor y gestor del conocimiento, orientando el aprendizaje de forma significativa.

REFERENCIAS

- Anna Chamot, M. O. (1995). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Australia: British Library Cataloging in Publication Data.
- Athar Hussain, Z. I. (2010). Technology Based Learning Environment and. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 4(1), 1127-1131.
- Barcroft, J. (2004). Second Language Vocabulary Acquisition: A Lexical Input. *Foreign Language Annals*, 27(2), 200-208.
- Barcroft, J. (2004). Second Language Vocabulary Acquisition: A Lexical Input. *Summer*, 37(2), 200-208.
- Bridget Dalton, D. L. (02 de 2011). eVoc Strategies: 10 Ways to Use Technology to Build Vocabulary. *The Reading Teacher*, 64(5), 306-317.
- Bridget Dalton, D. L. (31 de 10 de 2014). *Reading rockets*. Recuperado el 31 de octubre de 2014, de <http://www.readingrockets.org/article/10-ways-use-technology-build-vocabulary>
- Chamot, J. M. (1995). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. United States of America: British Library Cataloging in Publication Data.
- Claire Weinstein, R. M. (4 de 11 de 1983). The Teaching of Learning Strategies. *Innovation Abstracts*, 5(4), 3-4.
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional –MEN-. (1994). *Ley general de educación 115*. Santafé de Bogotá: Fecode.

- Colombia. Ministerio de Educación Nacional –MEN-. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional –MEN-. (2013). *Colombia very well*. Bogotá: McKinsey & Co.
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional –MEN-. (2014). *Colombia aprende*. Recuperado el 25 de febrero de 2015, de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-343287_recurso_1.pdf
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional –MEN-. (2014). *Programa nacional de inglés 2015-2025*. Recuperado el 10 de octubre de 2014, de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-343287_recurso_1.pdf
- Colombiano, C. (2013). *Ley de bilingüismo 1651*. Recuperado el 15 de noviembre de 2015, de <http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Leyes/Documents/2013/LEY%201651%20DEL%2012%20DE%20JULIO%20DE%202013.pdf>
- Corbin, A. S. (2010). Codificación abierta. En A. S. Corbin, *Bases de la investigación. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (pp. 110-133). Medellín: Universidad de Antioquia.
- Cuéllar, J. A. (2013). Recursos multimedia y mnemotecnia para la adquisición de vocabulario en inglés. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 38, 112-126.

- Florence W, Y. & Alvin C. M. (2007). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. En *Educational Media International* (pp. 233-249). Hong Kong: Media Innovations in Education: Input and Outcome in the New Society.
- Gutiérrez, F. C. (2010). *Diseño e implementación de un ambiente de aprendizaje para promover y facilitar el aprendizaje de tópicos de vocabulario en inglés en estudiantes del grado séptimo del Colegio Manuelita Sáenz led*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Harmer, J. (2009). Teaching Reading. En H. Jeremy, *How to teach english* (pp. 99-122). China: Pearson Longman.
- Harris, R. (1997). Evaluating Internet research sources. *Virtual Salt*, 17, 1-12.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Hockly, G. D. (2008). *How to teach English with technology*. Malaysia: Pearson Longman.
- Igwe, T. I. (2011). *English as a second language and its vocabulary acquisition: the place of information and communication technology*. Nigeria: Global Academic Group.
- Jaramillo, J. M. (2013). *Aprendiendo inglés con las tic una gran experiencia vas a vivir*. Manizales: Universidad Católica de Manizales.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: CA: Pfeiffer.
- Kwan, F. W. (2007). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. En F. W. Kwan, *Educational Media International* (pp. 233-249). Hong Kong: Routledge- Taylor & Francis Group.
- Mella, O. (2000). *Grupos focales ("focus groups")*. *Técnica de investigación cualitativa*. Recuperado el 20 de septiembre de 2015, de <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/856/txtcompleto/txt105091.pdf>
- Murillo, J. & Martínez, C. (30 de Noviembre de 2010). *UAM*. Recuperado el 22 de abril de 2015, de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf
- Nisbet, J. S. (1987). Learning Strategies. *British Educational Research Journal*, 13(1), 83-85.
- O'Malley, A. U. (1990). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. United State of America: Cambridge University Press.
- Pantoja, Y., & Bucheli, J. P. (2014). *A un click de aprender inglés con las nuevas tecnologías*. San Juan de Pasto, Colombia: Institución Educativa Morasurco.
- Quezada, M. E. (2013). *La utilización de las TIC en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de segundo año de bachillerato del Instituto Superior Tecnológico Experimental "Luis A. Martínez", del Cantón*

Ambato, Provincia de Tungurahua. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Rusickova, S. H. (04 de 12 de 2010). *Experience in foreign language teaching with ICT support*. Recuperado el 14 de septiembre de 2014, de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050910004163>

Schamroth, S. & Walsh, S. (2014). Gamified Vocabulary Online Resources and Enriched. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 58(1), 49-58.

Schneider, M. (2014). *Computer Games in the EFL Classroom*. Hamburg: German National Library.

Stanley, G. (Enero de 2012). *Language Teaching and Learning: Online digital games and gamification*. Recuperado el 31 de octubre de 2015, de http://www.tesol-spain.org/uploaded_files/files/Graham-Stanley.pdf

Tamayo, M. T. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.

Tarone, E. (1977). *"Conscious Communication Strategies in Interlanguage: a progress Report"*. Washington D.C: Tesol.

Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. England: Pearson Logman.

Torrecilla, J. M. (2004). *UAM*. Recuperado el 15 de octubre de 2015, de [https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presen-taciones/Entrevista_\(trabajo\).pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presen-taciones/Entrevista_(trabajo).pdf)

Tseng, C.-C. L.-S.-P. (2013). Learning english vocabulary collaboratively in a technology-supported classroom. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(1), 172-252.

Weinstein, R. M. (4 de 11 de 1983). The Teaching of Learning Strategies. *Innovation Abstracts*, 5(32), 3-4.

ANEXO 1. REGISTRO DE ASISTENCIA DOCENTES A CAPACITACIÓN EN TI

Antioquia Digital		USO Y APROPIACIÓN SOCIAL DE LAS TIC		UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA		
Estado de Asistencia a Curso Uso pedagógico de TIC						
FECHA DE LA SESIÓN: <u>Marzo 6/2013</u>		MUNICIPIO: <u>Cumbal</u>		USAR: <u>Act. de 2013 mayo 2 Colombia</u>		
SESIÓN No.: <u>2</u>		TEMÁTICA: <u>Búsqueda de</u>		DURACIÓN DE LA SESIÓN: <u>4:30 minutos</u>		
N°	Nombres completos del asistente	Perfil (Directivo, Docente, estudiante)	Establecimiento Educativo	Teléfono	E-mail	Firma
1	Marta Ariza Gómez Granada	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Marta G
2	Marta Emmanuela Bernal A.	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Marta B
3	Valery Tora Herrera	Docente	I.E. Colombia	4344853	hysylog@gmail.com	Valery T
4	David Serna Gómez	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	David S
5	Sirley Pabon E	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Sirley P
6	Jorge Andrés Zurita	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Jorge A
7	María Inés N. Estrada	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	María I
8	Ruth Marina Rodríguez	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Ruth M
9	Esteban Pabon	Docente	" "	" "	maly321@chicagoland.com	Esteban P
10	Manuel Pabon	Docente	" "	" "	maly321@chicagoland.com	Manuel P
11	Balduino José Quijano	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Balduino J
12	Elber Valencia P	Docente	" "	2890332	maly321@chicagoland.com	Elber V
13	Jose David Giraldo Sánchez	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Jose D
14	Alexander Jaramba P	Docente	I.E. Colombia	" "	maly321@chicagoland.com	Alexander J
15	Shirley Pérez Gómez	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Shirley P
16	Quetzal María María Espinoza	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Quetzal M
17	Zoraida María Jaramba P	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Zoraida M
18	Esteban Pabon	Docente	I.E. Colombia	2890332	maly321@chicagoland.com	Esteban P
19						
20						

Formato de asistencia elaborado en el marco del programa Antioquia Digital. Marzo 6/2013.

ANEXO 2. ENTREVISTA APLICADA A ESTUDIANTES GRADO NOVENO

Objetivo:

- Conocer la percepción de los estudiantes y el uso de recursos digitales frente a la enseñanza y aprendizaje de vocabulario en inglés.
- Identificar las estrategias Utilizadas en su proceso de adquisición de vocabulario en inglés.
- Identificar la relación TIC y enseñanza del inglés.

La entrevista se aplicó a 28 estudiantes del grado noveno dos obteniendo los siguientes resultados.

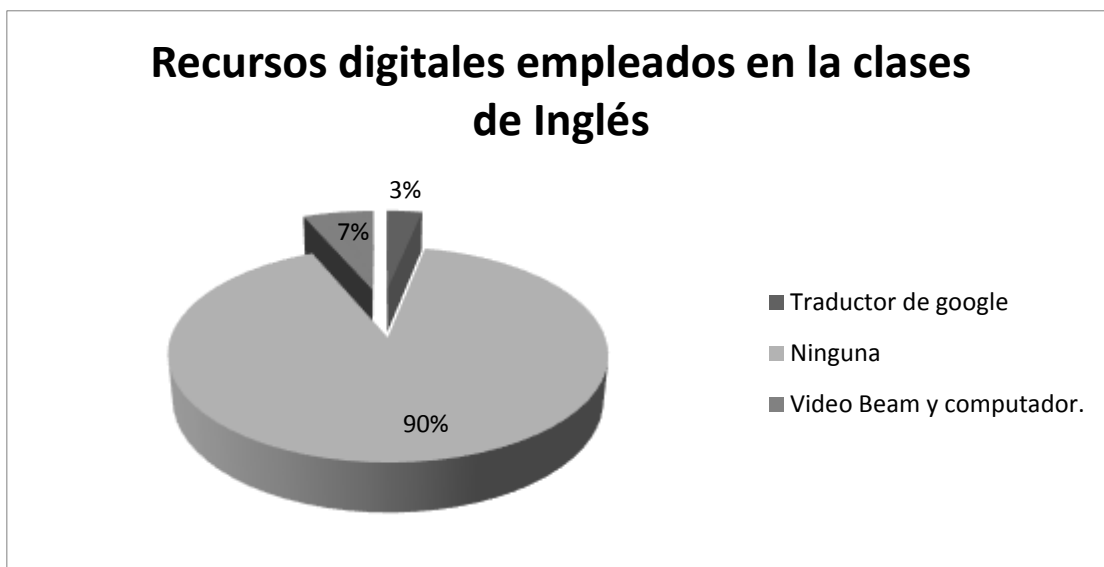
1. ¿Consideras que las TIC son importantes en el proceso de aprendizaje del inglés? por qué?

A esta pregunta los estudiantes manifestaron que eran importantes x que les permitían tener un aprendizaje más fácil, generaban entretenimiento, diversión y dinamismos a su proceso por medio de la interactividad, el aprendizaje era mejor y más duradero, se aprendía vocabulario y se atraen los jóvenes.

¿cual crees que es la principal barrera para comunicarte en ingles?	
Aprendizaje mas facil	11
Entretenimiento	3
Diversión y dinamismo	6
Interactividad	2
Aprendizaje efectivo y duradero.	2
Se aprende vocabulario	2
Atrae los jovenes.	1

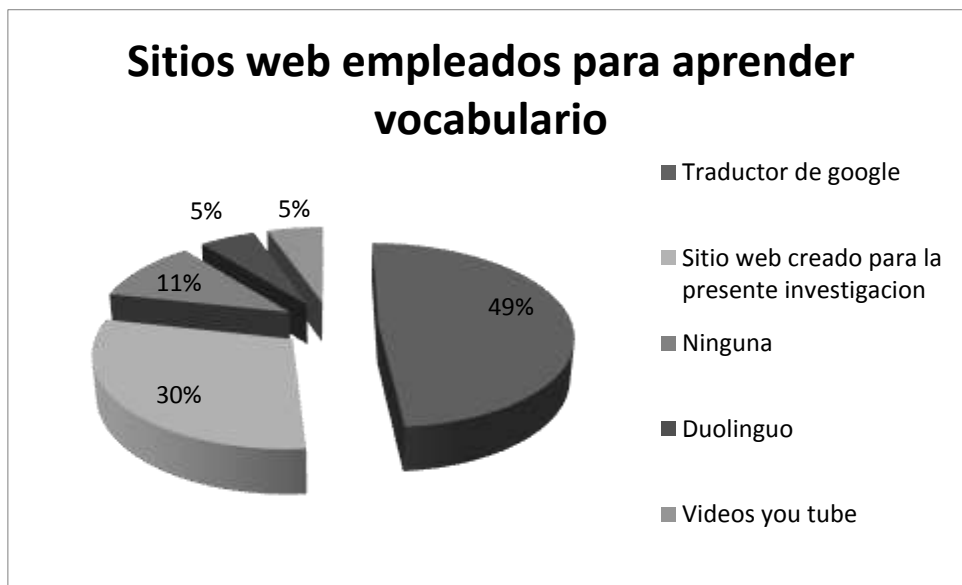
2. ¿Durante las clases de inglés que herramientas TIC utilizan?

Como respuesta a este interrogante los estudiantes del grado noveno dos en su mayoría expresaron que no se emplea ninguna herramienta tecnológica, también expresaron que para la clase de inglés solo se emplean lápiz y cuaderno convirtiendo las mismas en clases monótonas y poco productivas.



3. ¿Qué sitios web visitas para mejorar tu nivel de vocabulario en inglés?

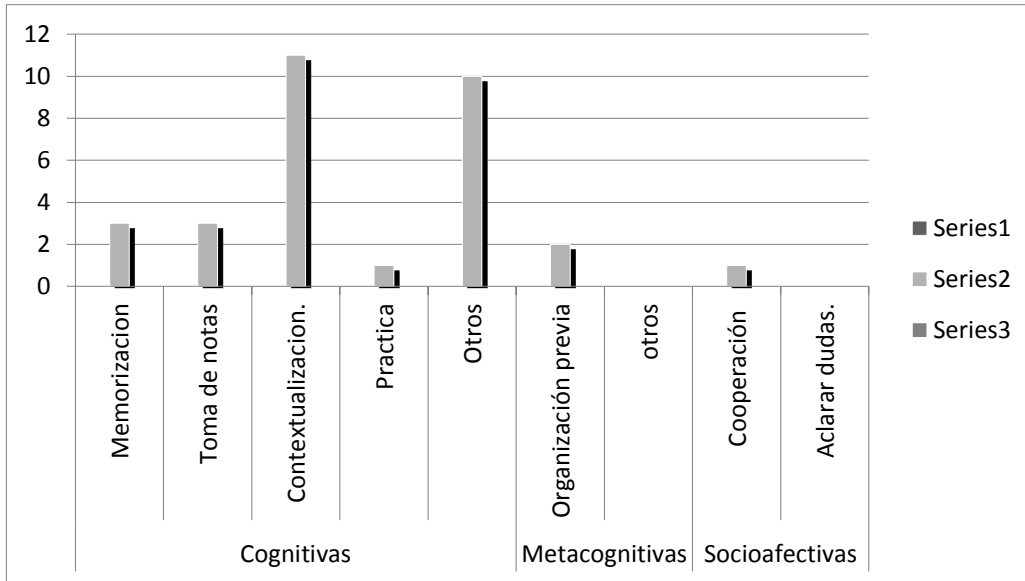
Para este interrogante los estudiantes del grado en cuestión presentaron 5 elementos, los cuales permiten una práctica en inglés, en primer lugar consideran que el traductor de google es la herramienta que más les facilita la aprensión de vocabulario, esto debido a la naturaleza de las prácticas pedagógicas relegadas solo a la traducción, algunos de ellos encuentran que el repositorio creado para esta investigación les permite enfrentar y descubrir nuevas formas de dinamizar sus procesos de adquisición de vocabulario, por lo dinámico del sitio, otros expresaron que duolingo les llama la atención porque allí pueden jugar y finalmente se menciona YouTube como medio para escuchar música y aprender nuevas palabras.



4. ¿Qué estrategias empleas para aprender vocabulario en inglés?

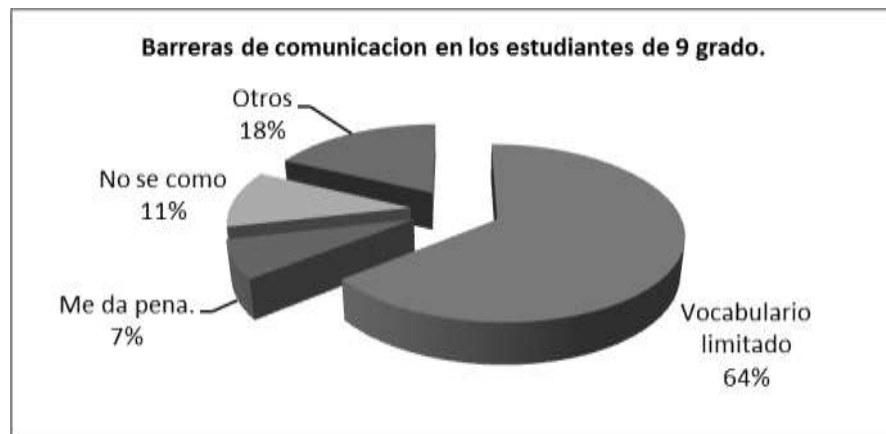
En esta pregunta es evidente que los estudiantes emplean estrategias cognitivas como la memorización, toma de notas, contextualización y práctica entre otros para apoyar su adquisición de vocabulario al igual que el trabajo

cooperativo como medio que le permite aprender desde la confrontación con sus pares, dejando de lado la utilización de las estrategias Metacognitivas, importantes para establecer metas en su aprendizaje.



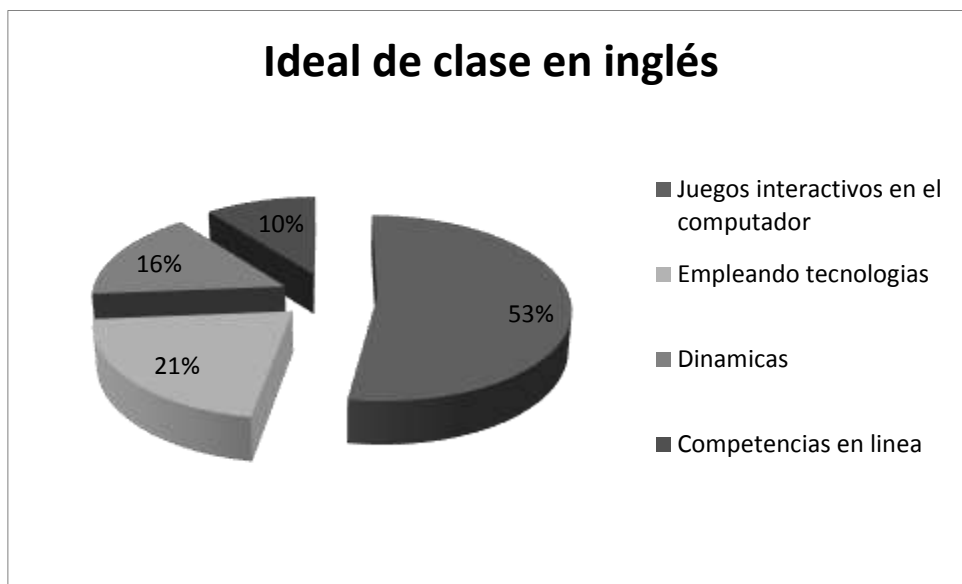
5. ¿Cuál crees que es la principal barrera para comunicarte en inglés?

Para los estudiantes del grado noveno su principal barrera al tratar de sostener una conversación o producir un texto en inglés es la falta de vocabulario, que les permita de igual forma interpretar lo que escuchan o leen.



6. ¿Cómo te gustaría que fueran las clases de inglés?

En la mayoría de las respuestas de los estudiantes se evidenció un deseo por clases más dinámicas, donde el uso de tecnologías y recursos digitales como juegos en línea y competencias fue la constante. Evidenciado que estamos frente a una era digital y una nueva generación.



ANEXO 3. ENTREVISTA A DOCENTES DE INGLÉS INSTITUCIONALES

Objetivo:

- Identificar las prácticas pedagógicas empleadas para la enseñanza del inglés.
- Conocer los recursos empleados por los docentes institucionales para la enseñanza de vocabulario.
- Establecer la frecuencia de uso de los recursos tecnológicos institucionales para enseñar inglés.
- Identificar las estrategias de aprendizaje promovidas en los estudiantes.

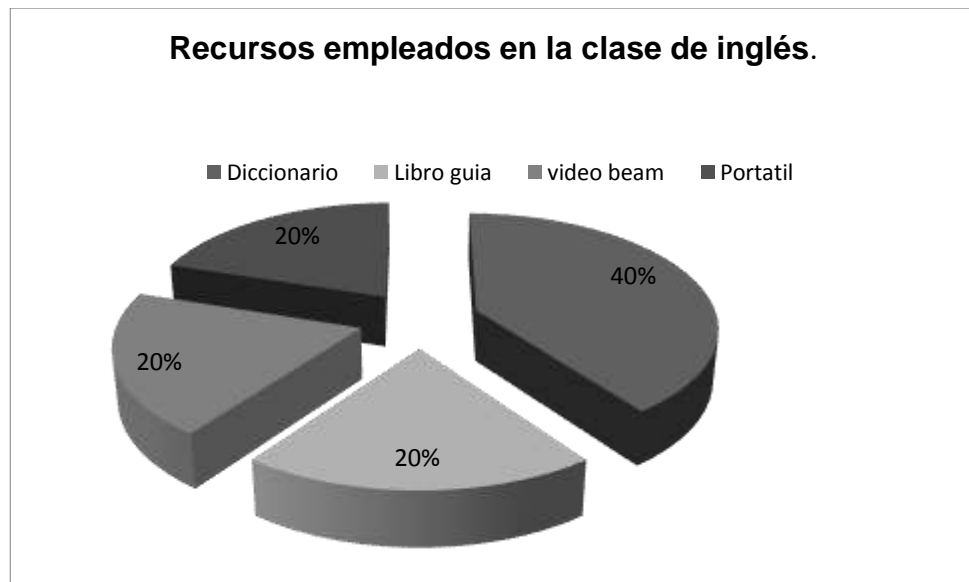
Los resultados de la entrevista aplicada a los docentes de inglés de la institución educativa Colombia en la cual se les indago acerca de las estrategias de aprendizaje que promueven en sus estudiantes mostro que solo se promueven dos estrategias la cognitiva y la socio afectiva, por otro lado se evidencio que las clases se desarrollan de manera magistral donde los recursos empleados se reducen a revistas, libros, diccionario y fotocopias, que ninguno de los docentes reconoce y aplica principios para la enseñanza de vocabulario y que los cinco problemas que afectan el desarrollo en la competencia comunicativa en inglés son en orden de importancia para ellos los siguientes:

1. Uso inadecuado del diccionario 26%
2. Falta de vocabulario 24%
3. Enseñanza tradicional 19%
4. Falta de motivación 18%

5. No hay dedicación y estudio 13%.

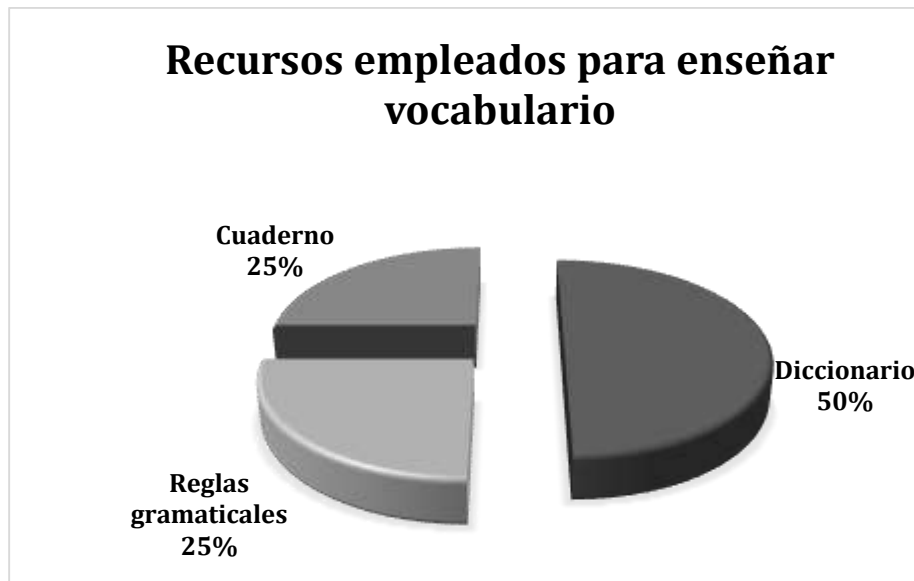
1. ¿Qué tipo de recursos empleas en sus clases cotidianas de inglés?

Según lo reportado por los docentes los recursos que mayor emplean son el diccionario, libro guía, video beam y portátil.



2. ¿Qué recursos emplea para la enseñanza de vocabulario en inglés?

Para los docentes de inglés de la institución el recurso vital para enseñar vocabulario está representado en el diccionario.



3. ¿Qué estrategias de aprendizaje promueve en sus estudiantes?

Para los docentes de inglés institucionales las estrategias empleadas son las que se relacionan con trabajo cooperativo y en algunos casos cognitivas.

4. ¿Cuál consideras es el papel de las TIC en la enseñanza del inglés?

A esta pregunta los docentes manifestaron que son importantes y actuales ya que a los chicos les gustan, pero temen a equivocarse debido al desconocimiento sobre ellas.

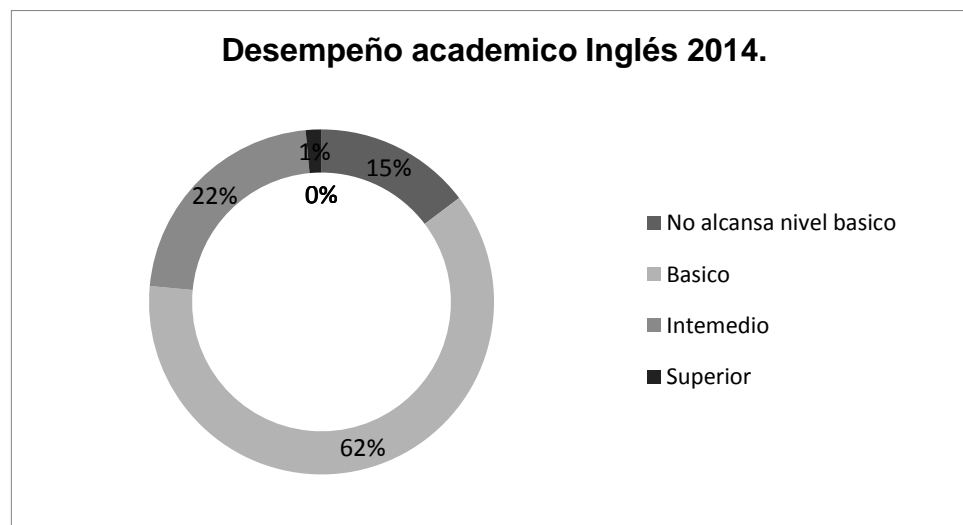
5. ¿Cuántas veces implementas recursos tecnológicos en tus clases de inglés?

Para esta pregunta las respuestas oscilaron entre nunca y casi nunca, evidenciando que los docentes se sienten temerosos de utilizar los recursos institucionales, en gran parte porque desconocen de recursos digitales

propicios y adaptables a las temáticas y por otro lado temen dañar el video beam o el portátil.

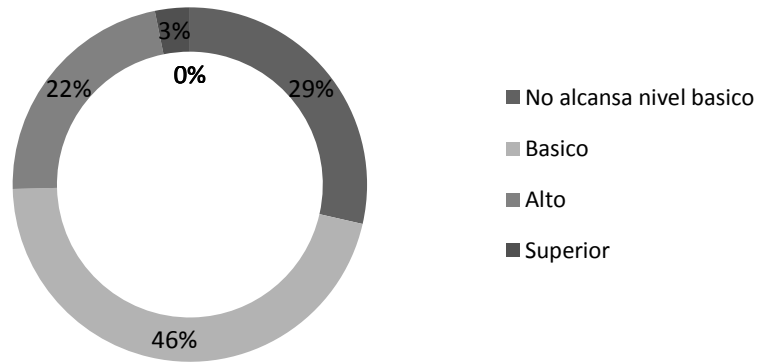
**ANEXO 4. SEGUIMIENTO AL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE
LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DESDE EL AÑO
2014 HASTA EL PRIMER PERIODO 2015**

Nivel de desempeño	Número de estudiantes Ubicados en este nivel.			
No alcanza nivel básico	10			
Básico	42			
Intermedio	15			
Superior	1			

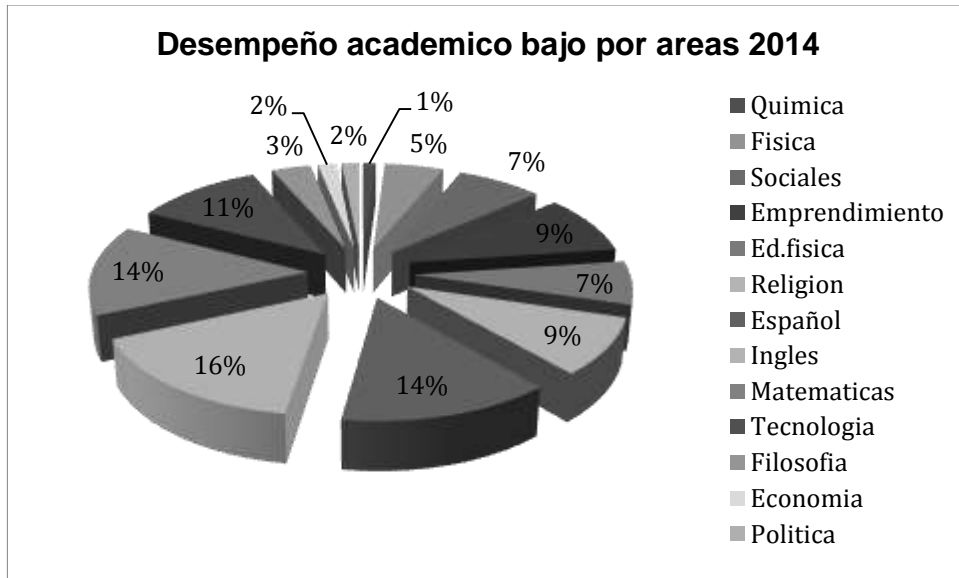


Nivel de desempeño	Número de estudiantes Ubicados en este nivel.			
No alcanza nivel básico	18			
Básico	29			
Alto	14			
Superior	2			

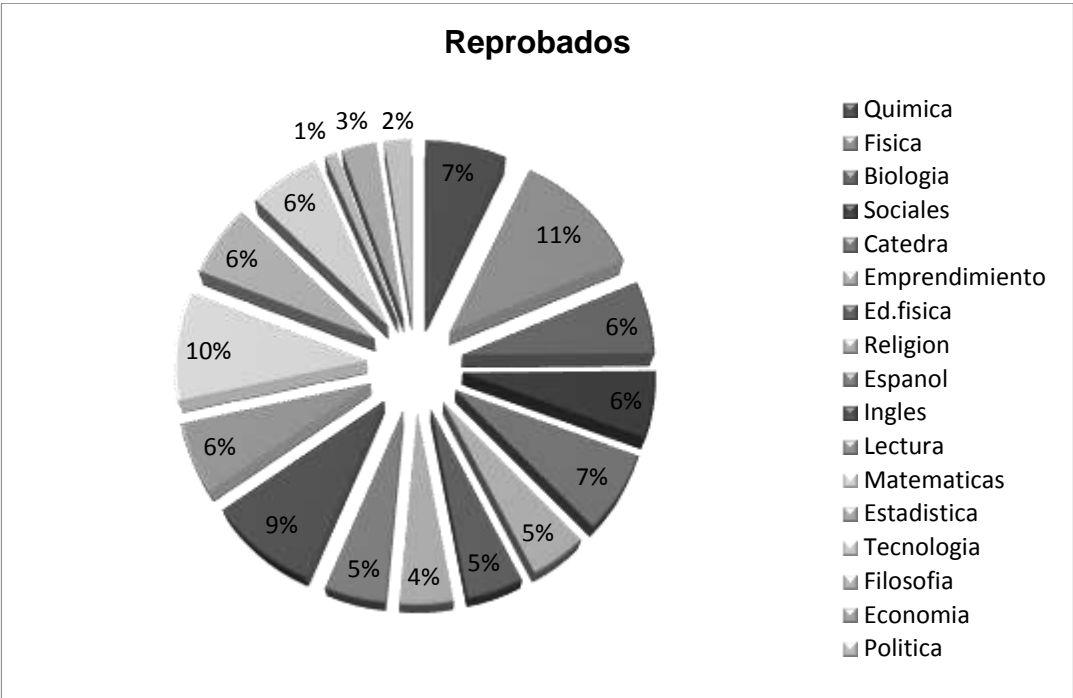
Desempeño académico Inglés periodo 1/ 2015



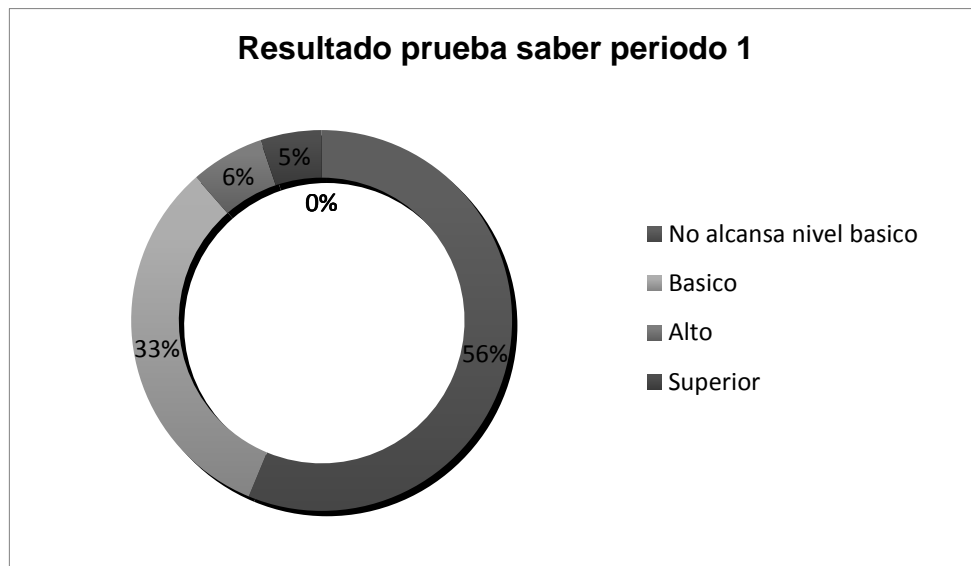
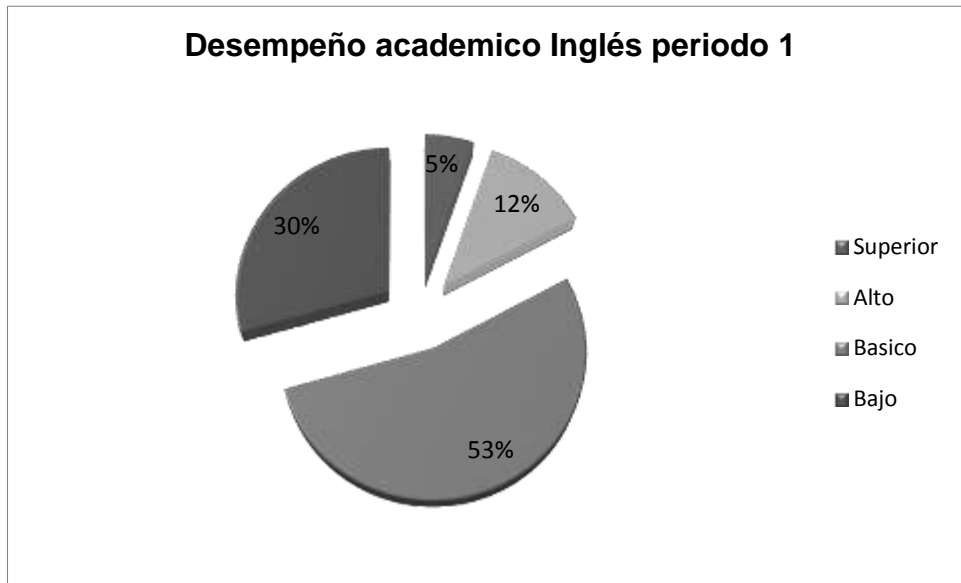
ANEXO 5. INFORME ACADÉMICO 2014



INFORME ACADÉMICO 2015



ANEXO 6. DESEMPEÑO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS Y RESULTADOS PRUEBAS SABER INSTITUCIONALES PRIMER PERIODO 2015



ANEXO 7. POST-TEST

Name: _____

This is a vocabulary test.

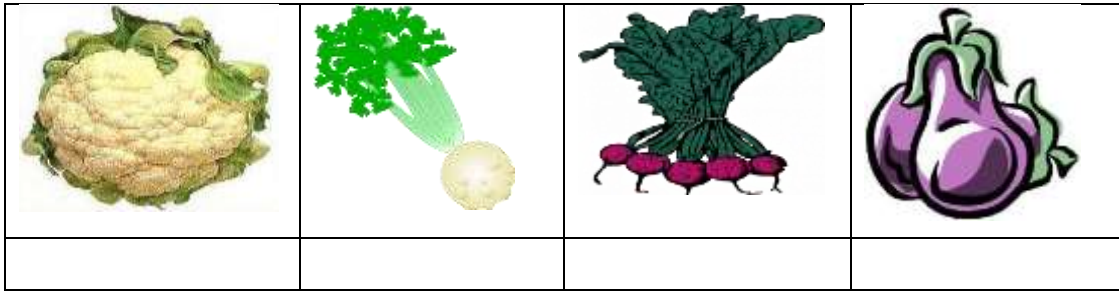
1. You must choose the right word to go with each meaning. Write the number of that word next to its meaning.

- | | |
|------------------|---|
| a) Passion fruit | |
| b) Lemmon | 1. ___ A purple vegetable used to prepare Italian food. |
| c) Pumpkin | 2. ___ it is used to prepare our traditional "Arepa" |
| d) Avocado | 3. ___ A creamy and buttery fruit often used in Mexican food. |
| e) Eggplant | 4. ___ It is used to add sour to the food. |
| f) Lettuce | 5. ___ One a day keeps the doctor away. |
| g) Papaya | |
| h) Corn | |

2. Listen and complete by using the right word.

6. Chocolate is _____. It isn't spicy
7. These vegetables are _____.
8. French fries are _____. They aren't sweet.

3. Write the vegetable's name in a correct way.



4. How does this food taste?

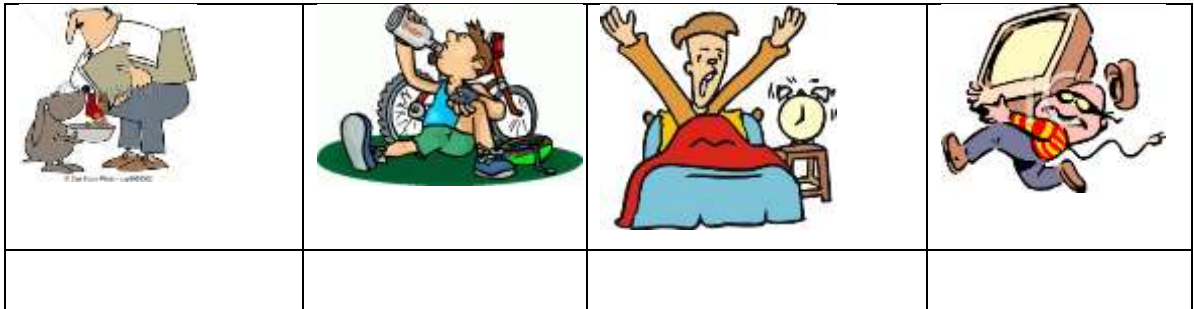
- 9. Vinegar _____
- 10. Potatoes chip _____
- 11. Ripe grapes _____

Sweet sour bitter salty creamy
Crunchy greasy tasty juicy

5. Complete the sentences by using the right verb form.

- 11. Big houses..... (build)
- 12. A letter..... (Write) by him yesterday.
- 13. This bike..... (Buy) by my grandparents.
- 14. My watch_____ (steal) yesterday
- 15. A medal _____ (win) by Mariana Pajon

6. Look the picture and write the actions.



Complete the chart

Verb	Past	Past participle form
	Stole	
		Run
	Drank	
Sleep		

ANEXO 8. ENCUESTA SELECCIÓN POBLACIÓN MUESTRA

Pregunta		9.1	9.2	9.3
¿Tienes computador o tableta?	si	56%	87%	97%
	no	44%	13%	3%
¿Tienes acceso a internet?	si	52%	69%	100
	no	48%	31%	
¿Posees disponibilidad de tiempo para desarrollar actividades extra clase?	si	50%	97%	58%
	no	50%	3%	42%
¿Te gustaría aprender nuevas temáticas en inglés?	si	81%	84%	84%
	no	19%	13%	13%
¿Posees celular con sistema Android?	si	65%	84%	81%
	no	35%	13%	19%

**ANEXO 9. FORMATO GUÍA DE OBSERVACIÓN EMPLEADO
PARA LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE**

Encuentro Numero:	
Lugar:	
Fecha:	
Hora:	
Actividad realizada	
Objetivo de aprendizaje.	
Descripción de la actividad	
Materiales	
Observaciones	

Asistentes	

ANEXO 10. GUIÓN GRUPO FOCAL

Como técnica de recolección de datos se emplea la técnica de grupos focales, para la cual se establece como moderador el director del trabajo de grado, quien dirigirá la charla, la cual será aplicada a diez estudiantes al finalizar la aplicación del pilotaje de esta investigación, estudiantes seleccionados de acuerdo a criterios de desempeño comportamental, asistencia, desempeño académico durante el año lectivo y frente a las actividades realizadas en el marco del proyecto, priorizando aquellos estudiantes que tuvieran disposición al diálogo y a la reflexión.

GUIÓN PARA LA REALIZACIÓN DEL GRUPO FOCAL:

- Buenos días a todos:
- **Presentación moderador:** Antes que nada, quisiera presentarme, mi nombre es Oscar Sánchez., soy docente de la Universidad pontificia Bolivariana y voy a ser el encargado de dirigir y moderar este ejercicio.
- **Agradecimientos:** Les quisiera agradecer de antemano su colaboración para la realización de este ejercicio;
- **Preguntas y/o comentarios:** Alguna pregunta o comentario antes de comenzar.
- **Presentación de los integrantes:** Nombre, edad,

Foco de investigación:

Recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de la I.E. Colombia.

Objetivos:


- Visualizar si los estudiantes del grado noveno encuentran en los recursos digitales una alternativa que dinamiza la adquisición de vocabulario en inglés.
- Conocer el efecto del uso del tic (diseño y elaboración de mapas mentales, comentarios on line) en la adquisición de vocabulario en inglés.
- Establecer el rol de las estrategias de aprendizaje en la enseñanza del inglés.
- Identificar la percepción de los estudiantes frente al trabajo desarrollado.
- Comparar los resultados frente a un grupo que recibió la estrategia y otro que realizó el trabajo de manera tradicional.

Batería de preguntas del grupo focal:

1. ¿Cómo podrías describir las actividades realizadas y planeadas para abordar las temáticas relacionadas con las frutas, verduras y sabores en inglés y la temática de acciones y eventos?
2. ¿Consideras que los recursos tecnológicos como los sitios web, los juegos, las actividades interactivas, te pueden ayudar para el aprendizaje de vocabulario en inglés o cualquier otro idioma? por qué sí o por qué no?
3. ¿Qué recursos tecnológicos consideras que te podrían ayudar para el aprendizaje de vocabulario en inglés?
4. ¿Cuál consideras debería ser el rol del docente en la promoción del aprendizaje de vocabulario en inglés?

5. ¿Qué tipo de actividades debería desarrollar el docente para dinamizar el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés?
6. ¿Qué debería de hacer un estudiante para mejorar su nivel de vocabulario en inglés?
7. ¿Qué percepción tienen sobre el aprendizaje del inglés asistido por recursos Digitales?

ANEXO 11. OP2-REGISTRO DIARIO DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA-GIRARDOTA	CÓDIGO: AC-FR19
	REGISTRO DIARIO DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	VERSIÓN: 02
		Página 1 de 1

GRADO _____ DÍA: _____ MES: _____ AÑO: _____ VºBº COORDINADORES: _____

HORA	ASIGNATURA	CÓDIGO DESEMPEÑO	ACTIVIDAD PEDAGÓGICA REALIZADA	IMPACTO PRAE	HORA INICIO CLASE	HORA FINALIZACIÓN CLASE	FIRMA DEL DOCENTE	FIRMA DEL MONITOR
			ACTIVIDAD:					
			REFLEXIÓN:					

AUSENCIAS 1º HORA	MOTIVO	AUSENCIAS 2º HORA	MOTIVO	AUSENCIAS 3º HORA	MOTIVO	AUSENCIAS 4º HORA	MOTIVO	AUSENCIAS 5º HORA	MOTIVO	AUSENCIAS 6º HORA	MOTIVO

OBSERVACIONES:

ANEXO 12. PRUEBA PRELIMINAR

Una prueba preliminar fue aplicada con el objetivo de reconocer el estado inicial del grupo antes de iniciar el pilotaje de esta investigación, este fue aplicado a 29 estudiantes a los cuales se les indago sobre vocabulario básico relacionado con frutas, verduras, sabores, acciones y eventos.

Para la calificación de esta prueba preliminar se establecieron los siguientes niveles:

N nivel

Básico 3.0-3.5

Intermedio: 3.6-4.0

Avanzado: 4.0-5.0

Obteniendo los siguientes resultados:



Los estudiantes del grado noveno dos no alcanzan un nivel de vocabulario básico en su mayoría y sólo una minoría de ellos se encuentra ubicados en niveles básico e intermedio.

Debido según su opinión a prácticas pedagógicas basadas en la memorización de palabras fuera de su contexto y traducciones.

ANEXO 13. TGF- TRANSCRIPCIÓN AUDIO GRUPO FOCAL AUDIO ENCUENTRO GRUPO FOCAL

Se inicia con la presentación del profesor

El cual les cuenta su experiencia, como inicio y acto seguido Pregunta a los estudiantes como se llaman y que es lo que más hacen con las tecnologías.

Juan Pablo Orlas 9°2: lo que más hago es chatear.

Profesor: ¿de dónde accedes a internet?

Juan Pablo Orlas: desde mi casa.

Profesor: digamos que uno utiliza las redes para comunicarse, intercambiar, jugar, realmente el uso de las tecnologías depende mucho de los intereses que uno tenga, por ejemplo, los intereses de Juan Pablo serán: no sé, ¿las chicas?

Juan Pablo Orlas: ¿o con la familia?, no con las nenas.

Voces: ¡con el que le hable!!

Profesor: ¿entonces uno se conecta y el que esté por ahí le pone conversación?

David: pa' escuchar música, Para él. Skype, pues, uno se ve con personas

El profesor: entonces Skype, le gusta es la imagen.

Vanesa blandón 9°3: yo utilizo la tecnología para comunicarme, informarme, resolver problemas, pues, como tareas.

Profesor: para informarte?, eso es muy importante, uno normalmente le tiene pereza a los noticieros, pero ver una noticia en redes sociales, en Facebook con la imagen del accidente hay mismo uno, pues que pasó aquí?, usted no se va a sentar a ver qué pasó en Medellín, normalmente uno ya no hace eso, uno se entera más de lo que pasa por las redes sociales y a mí me pasa que estoy por el Twitter o el Facebook y me doy cuenta de algo al minuto lo pasan, lo

pasan ya por la noche, se entera más fácil por las redes sociales, ya ha pasado que cuentan primero por redes sociales que por televisión.

Valentina Rueda: para descargar aplicaciones, editar fotos, redes sociales.

Profesor: redes sociales y edición de imágenes es lo que más utilizas.

Santiago López: para consultar dudas, geografía, el Internet ha cambiado mucho.

Profesor: si, el internet ha cambiado la forma en que nos comunicamos, hasta la forma en que la política se hace, ustedes saben que ahorita estamos en elecciones y el candidato que más se posiciona en redes sociales tiene más posibilidades de ganar, o sea, así uno no lo crea, por ejemplo, Barack Obama la campaña que hizo para la presidencia los Estados Unidos, uno de los cargos más importantes del mundo, marcó la diferencia por la posición que él tenía con respecto a sus contrincantes.

En redes sociales, es decir creo cuentas en redes sociales, consiguió muchos amigos, integró redes sociales como Facebook, Twitter, Pinterest y se posesiones con un público que normalmente es el hilo de la política, las tecnologías de la informática y la comunicación están atravesando todos los ámbitos, entonces no podemos ser ajenos, ¿que nos gusta mucho el lápiz y el papel? Si también, seguirá funcionando toda la vida, pero las redes sociales siguen estando vigentes y se han posicionado cada vez más.

Laura Naranjo: para chatear

María Alejandra: para hacer trabajos, tareas, para comunicarme con la gente, para muchas cosas

Profesor: si para muchas cosas jajá, no falta si no utilizarlo para votar

Tomas Álzate: yo lo utilizo para chatear, para el Facebook

Profesor: ósea que si cae Facebook ya no tienes nada más que hacer, apague y vámonos.

Yuliana García: a mí me gusta para chatear, hacer tareas, escuchar música

Profesor: ¿los que chatean digamos que es una herramienta de comunicación y los que hacen tareas entonces no viene acá ya?, no viene a la biblioteca si no una vez al año.

Laura Naranjo: es una herramienta más rápida, más fácil, usted se imagina un libro para más de cincuenta estudiantes.

Profesor: bueno si, aumenta las posibilidades de acceder a la información un librito y 50 personas con la misma tarea o sea todos le dan la vuelta al mismo libro, y en cambio en internet, los que quieran se conectan al mismo libro si quieren.

Laura Álzate: utilizo el internet para chatear jugar y hacer tareas.

Profesor: como hacen ustedes para hacer tareas y saber si esa información que está ahí es confiable o es alguien que amaneció inspirado y se le ocurrió escribir en una página.

Estudiante x: por ejemplo, si es Wikipedia, *responden los otros *, Wikipedia la editan los otros, es mejor revisar otro tipo de información y usted se arriesga a que el profesor le ponga 5 o 0.

Profesor: yo no me arriesgo.

Pablo Cardona: Para jugar y ver videos de juegos.

Profesor: es otra área de entretenimiento que está tomando mucha fuerza en Colombia, el desarrollo de videojuego o animaciones, todo lo que son experiencias animativas.

El profesor explica a los jóvenes el objetivo de la actividad y les cuenta que estamos trabajando en un proyecto que tiene como propósito mirar como las tecnologías apoyan la enseñanza.

Cada uno de los estudiantes resaltan la oportunidad que les da internet para hacer tareas, pero ahora resaltemos también lo malo, en que me dificulta a mi internet en cuanto al trabajo académico?, que podría yo decir sobre los aspectos negativos cuando estoy pensado en hacer tareas.

Estudiantes: le da a uno la tentación de abrir el Facebook, que se caiga el internet, que sea lento.

Cosas malas que les hayan pasado con el internet.

Estudiantes: malos comentarios en el Facebook, Los virus.

El profesor les da algunos consejos sobre seguridad informática, manejo de redes sociales, lo cual está ligado al uso que le demos a las tecnologías.

A continuación, el docente los invita a hacer un ejercicio denominado “las palabras y las cosas” donde cada estudiante recibe una hoja de papel y un marcador y se les pide hacer memoria sobre las clases de inglés del último periodo y van a pensar en 4 cosas y 4 palabras (el trabajo desarrollado es individual).

Después de 10 minutos se les pide a los estudiantes compartir las 4 palabras y 4 cosas con las que representaron la clase de inglés de la profesora Sonia.

Valentina: Comparativos: por cuando nosotros estábamos viendo los comparativos y los superlativos ella sacó 2 compañeros al frente y los compro y así aplicó lo que nos había explicado y nos dio una fotocopia, pues para nosotros también practicar lo que ella nos explica, ella siempre nos da fotocopias y talleres.

Juan Pablo: hojas de verbos: porque nos daban tiempo para repasar en alguna evaluación o actividad / mango.

David / Steal y página web / y la página web porque fue donde trabajamos todas las actividades, Steal porque aparecía en un juego donde teníamos que copiar rápido y era la que más aparecía.

Laura: aprendizaje /porque aprendí mucho y con actividades así se aprende más fácil, y otra cosa sería el computador que lo utilizamos mucho para trabajar en la página web que se creó.

Alejandra y tomas: aprendizaje / porque estamos aprendiendo de una forma más distinta, no solamente la tiza y el tablero, más interesante y no aburre, y por medio de esa página web, pues es más fácil, porque la tecnología le llama a uno mucho la atención.

El profesor: los profesores pueden enseñar algo pero si los recursos q utilizan lo q decía Tomas no lo motivan a uno, no lo llevan como a enfrentarse a retos

distintos pues la enseñanza se queda solo en enseñanza y nunca tiende a convertirse en un aprendizaje entonces me parece muy importante q ustedes hagan esa reflexión de relacionar el aprendizaje con los recursos por q digamos q ese era uno de los propósitos, tratar de q las clases efectivamente se conviertan en un ambiente de aprendizaje.

Alejandra: coincide con lo q expresó tomas de los recursos.

Vanesa: trabajo en grupo y tablero por q Sonia siempre ya sea en alguno de los dos el tradicional y otro digital y en este se ponen diapositivas, ejemplos frases y bueno con muñequitos y ya en el otro tablero como el escrito o las oraciones que uno debe resolver y bueno el trabajo en grupo que siempre también muchas veces nos ponen a trabajar con personas ya sea en orden de lista o que ella misma forme los grupos y para resolver fotocopias.

Estudiante x 10: la palabra tablero porque por medio de él, Sonia nos mostraba y nos daba ingreso a la página, nos hacía los juegos.

Santiago: se utiliza para utilizar imágenes o diapositivas, son buenas, hacen más dinámica la clase, pero la explicación de ella también me aporta, por ejemplo, en la clase de los comparativos, primero nos dio una copia sobre animales para que nosotros los comparáramos, y mirábamos los errores y ella nos corregía y así aprendíamos más, porque uno algunas veces genera dudas y cómo cree que lo tiene malo, lo borra y lo copia y resulta que la que tenía buena era la que borró.

Profesor: pero mira que resulta una experiencia de aprendizaje que le permite a uno equivocarse en una práctica de clase y no en otro nivel.

Profesor: hay una palabra que veo común, juegos, entonces cómo hay unas palabras que están repetidas nos vamos a hacer en grupos de máximo 3 personas por palabra, los que escogieron juego, los que escogieron tablero, los que escogieron computadores, los que escogieron aprendizaje, con el objetivo de hacer un relato colectivo con esas palabras donde escribamos una actividad que les hayan recordado esas palabras, una actividad que hayan hecho con la Profe.

Los estudiantes hablan sobre una actividad de carrera donde una estudiante obtuvo un récord, le cuentan a los estudiantes de noveno tres la experiencia que vivieron con los juegos.

Evocan los momentos y las actividades realizadas con los computadores.

Audios Videos

Vídeo 1:

Nosotros aprendimos en clase mediante juegos muy interesantes, los cuales se llaman: el ahorcadito y la carrera (space race), esos juegos nos parecieron muy útiles para aprender nuevas palabras en inglés, pues sí, eso nos ayudó mucho, el jueguito de las carreras, el que ellos nos habían contado que pasan las imágenes y se coloca el nombre, y todos los demás jueguitos que ellos nos habían contado nos parecieron muy buenos.

Vídeo 2: lo que nos hace recordar la palabra computadores es el juego ahorcadito ya que lo jugamos en el computador y fue uno de los que más nos divirtió y gracias a eso pudimos aprender vocabulario.

Vídeo 3: esta palabra nos recuerdan las clases en las que nos enseñaron el tema de comparativos y superlativos, una de las actividades consistía en que todos los estudiantes teníamos que realizar ejercicios completando los espacios vacíos que se encontraban en el cuadro de acuerdo al comparativo y superlativo de cada categoría, a la mayoría de estudiantes que les tocó salir se encontraban nerviosos, dudosos, por miedo a equivocarse y sacar una mala nota, fue una actividad poco motivadora ya que no contaba con los métodos de aprendizaje ideales para nuestro gusto (9°3).