

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

**“ABC AND YOU” UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL
PROCESO DE INICIACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA
(INGLÉS)**

JENNIFER DONCEL MISAS

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

Bogotá, Colombia

2014

**“ABC AND YOU” UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL
PROCESO DE INICIACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA
(INGLÉS)**

JENNIFER DONCEL MISAS

***INGRID CAROLINA ANZELIN ZULUAGA**

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

Bogotá, Colombia

2014

***Profesora Titular Facultad de Educación**

1. INTRODUCCIÓN

El propósito central del informe que aquí se presenta, es la caracterización metodológica, conceptual, pedagógica y didáctica del proceso de investigación formativa, adelantado para desarrollar e implementar una propuesta pedagógica hacia el fortalecimiento en la iniciación del aprendizaje de diversas temáticas de Lengua Extranjera (inglés); como por ejemplo las ocupaciones, tomándose esta como pretexto para realizar un evento de aprendizaje en el Programa English for Kids en el interior de una experiencia de formación en la Corporación Universal sede Chía correspondiente al nivel Power Kids de educación formal en idiomas.

El trabajo constituye una aproximación cualitativa, que atiende a lo propio de la descripción y exploración de diversas temáticas y adquisición de vocabulario, como alternativa para desarrollar procesos pedagógicos en el Programa English for Kids en los niveles de iniciación de su aprendizaje que para nuestro caso particular se denomina Power Kids.

Como componente investigativo se tomaron apartes en cuanto a Materiales Educativos existentes, para el aprendizaje de las temáticas (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia) en este proceso se realizaron visitas de observación, práctica e implementación en la Corporación

Universal sede Chía pues es una de las instituciones líder en la enseñanza de idiomas y adicionalmente esta dotada por material didáctico bilingüe actualizado. La información recolectada en la Institución fue cruzada y comparada pedagógicamente con los lineamientos del MEN, con el fin de identificar fortalezas y aspectos por mejorar en la didáctica del aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés) específicamente cuando se tratan dichas temáticas. Los anteriores fueron a grandes rasgos los componentes tenidos en cuenta para la realización del presente informe. A continuación se explicitan en cada uno los siguientes capítulos.

En el capítulo dos se presentan los objetivos de la investigación, en el capítulo tres se ubican los aspectos referidos al problema, en el capítulo cuatro se habla de los alcances de la propuesta, en el capítulo cinco se desarrollan las ideas básicas que conforman el marco teórico denominados aspectos conceptuales; el cual desarrolla cuatro categorías divididas en: componente pedagógico, componente disciplinar, componente de la educación en tecnología, componente del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) y el componente gráfico de la propuesta. El capítulo seis se refiere a los aspectos metodológicos que se abordaron en la propuesta, posteriormente se hace la descripción e interpretación de la información obtenida, en el capítulo siete se encuentra todo lo desarrollado en la propuesta y finalmente en el capítulo ocho se encuentran las conclusiones generales del trabajo.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	8
2.1. OBJETIVO GENERAL	8
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3. PROBLEMA	9
3.1. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD	9
3.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	9
3.3. PREGUNTA ORIENTADORA	10
3.4. ANTECEDENTES DE LA PROBLEMÁTICA	10
4. ALCANCES DE LA PROPUESTA	12
5. ASPECTOS CONCEPTUALES	15
5.1. COMPONENTE PEDAGÓGICO	16
5.1.1. Inteligencias Múltiples por Howard Gardner	17
5.1.2. Condiciones del Aprendizaje por Robert Gagné	22
5.1.3. Enseñanza para la Comprensión por David Perkins	25
5.2. COMPONENTE DISCIPLINAR	30
5.2.1. Multimedia e hipertexto	31
5.2.1.1. Multimedia e Hipertexto Luis Facundo Maldonado	32
5.2.2. Materiales Educativos	37
5.2.2.1. Materiales Educativos Elizabeth Borda & Elizabeth Páez	38
5.2.2.2. El computador como medio educativo	41
5.2.2.3. Multimedia Educativa	43
5.2.3. Temáticas de inglés para niños del nivel Power Kids	44
5.2.4. El niño desde sus dimensiones de desarrollo	50

5.3. COMPONENTE DE APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	54
.....	54
5.3.1. Métodos y Estrategias Tessa Woodward	54
5.3.2. Experiencias Exitosas Christiane Dalton, Tarja Nikula, Ute Smit and Carlos Ovando	66
5.4. COMPONENTE DE LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA	66
5.4.1. PET XXI (Proyecto de Educación en Tecnología para el siglo XXI)	68
5.4.2. Estándares curriculares para el área de tecnología en el preescolar	67
5.4.3. Renovación pedagógica desde y uso de las TIC en la educación	69
5.5. COMPONENTE GRÁFICO DE LA PROPUESTA	71
5.5.1. Flash	73
5.5.2. CorelDraw	74
6. ASPECTOS METODOLÓGICOS	75
6.1. Enfoque	75
6.2. Método	76
6.3. Instrumentos	76
6.3.1. Instrumentos utilizados en el contexto de la institución caso Corporación Universal sede Chía	77
6.3.1.1. Descripción de los instrumentos diarios de campo	78
6.4. Criterios de análisis	86
6.4.1. En el contexto de la institución caso la Corporación Universal sede Chía	87
6.5. Sujetos e instituciones de estudio	87
6.5.1. Institución caso la Corporación Universal sede Chía	88
6.5.2. Situaciones de indagación	88
6.6. Trabajo de campo	91
6.6.2. Información obtenida	92
6.6.3. Análisis de la Información	95
6.4. Comparaciones pedagógicas entre las clases de inglés cotidianas y las clases de inglés con la propuesta pedagógica ABC AND YOU	95
7. PROPUESTA	98

7.1. Aspectos teóricos	99
7.1.1. Componente pedagógico abordado por Howard Gardner	100
7.1.2. Componente pedagógico abordado por Robert Gagné.....	105
7.1.3. Componente pedagógico abordado por David Perkins	107
7.2. Las Actividades de comprensión en el diseño y elaboración de la propuesta..	108
7.4. Material Educativo Multimedial.....	109
7.5. Componente Gráfico de la propuesta.....	110
7.5.1. Flash	110
7.5.2. CorelDraw.....	111
7.6. Diseño de la Interfaz Gráfica	111
7.7. Diseño de la Propuesta	112
7.7.1. Fase I: Selección de las temáticas.....	112
7.7.2. Fase II: Búsqueda de información	113
7.7.3. Fase III: Plan de trabajo	114
7.8. Resultados de la Implementación	137
7.9. Propuesta Pedagógica para el Docente.....	147
8. CONCLUSIONES	155
9. BIBLIOGRAFÍA	159

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL:

1. Desarrollar e implementar una propuesta pedagógica para fortalecer el proceso de iniciación del aprendizaje de siete temáticas en Lengua Extranjera (inglés), en el nivel Power Kids en la Corporación Universal sede Chía.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Diseñar e implementar un Material Educativo que acompañe la propuesta pedagógica que permita el fortalecimiento del aprendizaje de siete temáticas en Lengua Extranjera (inglés).

2. Emplear la multimedia, como agente que estimula el entendimiento y la contextualización de dichas temáticas a través de actividades interactivas pertinentes para su aprendizaje.

3. PROBLEMA

3.1. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

El programa English for Kids de la Corporación Universal sede Chía, requiere una propuesta pedagógica para fortalecer proceso de iniciación en el aprendizaje de diversas temáticas y vocabulario de los estudiantes pertenecientes al nivel Power Kids.

3.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Basados en la organización curricular de la Corporación Universal sede Chía ¹ específicamente lo tratado en el programa English for Kids, se hace evidente como eje fundamental la apropiación y fortalecimiento de temáticas y vocabulario del nivel Power Kids².

Las dinámicas de la clase de inglés en el nivel Power Kids en un primer momento, generan una motivación por parte de los estudiantes al realizar la presentación personal de forma escrita y oral. En un segundo momento se crea un pensamiento reactivo dado que el estudiante se enfrenta a ejercicios de fácil solución; como la búsqueda de palabras en el diccionario y la realización de frases en presente simple. Con el propósito de incentivar un aprendizaje proactivo se plantean la creación de situaciones reales, en donde el estudiante debe hacer uso del vocabulario adquirido, en la solución de pequeños retos de contexto; en esta parte es identificable la dificultad al utilizar dicho vocabulario dado que el estudiante

¹Remitirse a la Carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Diseño curricular English for Kids.

²Allí mismo. Programa Power Kids.

en ocasiones no recuerda asertivamente el vocabulario abordado en las temáticas tales como (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia).

En virtud de los planteamientos y en el reconocimiento a la situación particular de la Corporación Universal sede Chía, respecto del vínculo de lo propio de las siete temáticas descritas anteriormente, me permito construir para efectos del ejercicio de investigación el interrogante básico y orientador del proceso:

3.3. PREGUNTA ORIENTADORA

¿Qué características pedagógicas, metodológicas y conceptuales son necesarias para desarrollar una propuesta pedagógica, que le permita al estudiante del nivel Power Kids en la Corporación Universal sede Chía, desarrollar habilidades de fortalecimiento del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) específicamente en el desarrollo temático de (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia) para que estas sean contextualizadas y aplicadas en su entorno cercano, a través de actividades interactivas como agentes dinamizadores para la aprehensión del vocabulario correspondiente a dichas temáticas?

3.4. ANTECEDENTES DE LA PROBLEMÁTICA

Como parte de la formación académica de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, en el transcurso de la asignatura de práctica pedagógica durante los años 2011 y 2013, por medio de las observaciones y vivencias en cada una de las instituciones, Jardín Infantil Bilingüe American Garden, Gimnasio Hontanar, Colegio Iragua, Liceo Edad de Oro y el Colegio

Nueva York. Se identificó una necesidad inherente al área de inglés; la problemática identificada se refería a la dificultad que tenían algunos estudiantes para recordar algunas temáticas abordadas en la clase de Inglés y su correspondiente vocabulario³, temario estudiado con anterioridad en las clases, por tal motivo encontré que esa dificultad era susceptible de solucionarse por medio de un Material Educativo, identificando los modelos pedagógicos necesarios para dar una respuesta.

Si bien la propuesta desarrollada para su momento fue implementada, las dimensiones de la problemática fueron reducidas de acuerdo con el tiempo disponible para la ejecución, por tanto quedaron aspectos pendientes por desarrollar tales como; la profundización de las temáticas, el uso de las nuevas tecnologías y la articulación con el currículo.

Acorde a las exigencias de mi formación profesional y las que requieren las instituciones, se hizo necesario continuar con la propuesta inicial, con el fin de dar solución de una manera integral al fortalecimiento del proceso de iniciación del aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera con los estudiantes del nivel Power Kids, mediante la presente propuesta pedagógica.

³Remitirse a la carpeta de anexos. Carpeta Colegio Nueva York. Registros de Observación.

4. ALCANCES DE LA PROPUESTA

En el presente capítulo se explicitan los aspectos propios de búsqueda usados en el desarrollo de una propuesta pedagógica que para efectos de interacción lectora se han denominado alcances; así como tópicos propios de esos aspectos se tomaron los conceptos de diseño, elaboración e implementación de una propuesta pedagógica que esta acompañada de un Material Educativo, que permita fomentar, incentivar y fortalecer el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) a través del uso de herramientas interactivas multimediales.

El diseño y elaboración del Material Educativo Multimedial (CD) comprende campos específicos que van desde la graficación en programas informáticos como Flash y CorelDraw; hasta el diseño organizacional y teórico conceptual de las temáticas en inglés como (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia); tomando documentos orientadores en cuanto a los componentes pedagógicos y disciplinares.

Los componentes pedagógicos que se tuvieron en cuenta fueron los postulados por Howard Gardner, Robert Gagné y David Perkins, dado que al hablar de enseñanza, se debe tener en cuenta el aspecto a enseñar es decir el pensamiento, del cual se estudia la inteligencia y el sistema cognitivo que lleva cada individuo, teniendo en cuenta que la enseñanza es una condición perceptiva atribuida principalmente a los sentidos. Todos los seres humanos tienen una forma particular de aprendizaje por tanto lo que busca esta indagación pedagógica es observar la mejor forma de vincular conceptos en el pensamiento del

estudiante, es decir aplicar la mejor forma de enseñar a pensar lo cual debe ser sinónimo de reflexionar, ponderar, razonar o deliberar (NICKERSON, PERKINS Y SMITH, 1994) para esto se deben tener en cuenta algunas condiciones previas del estudiante de las cuales habla Howard Gardner con sus inteligencias múltiples (GARDNER, 1994) y los tipos de aprendizaje de los que habla Robert Gagné (GAGNÉ, 1971). De estos se toman aportes teóricos fundamentales y se logra realizar una triangulación de ideas para luego vincular como agentes mediadores las actividades interactivas multimediales con el uso del computador.

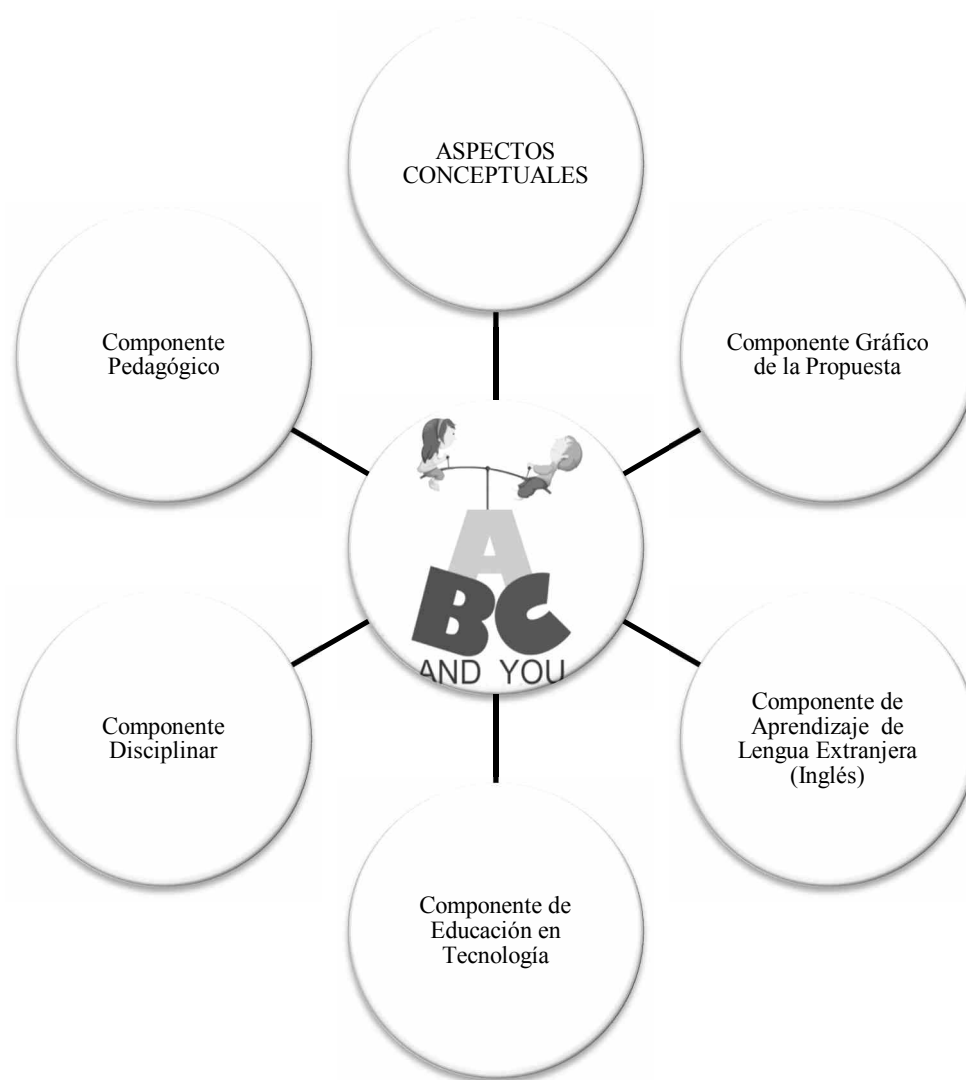
En cuanto al aspecto sobre el aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) se referenciaron autores como Tessa Woodward, Christiane Dalton, Philip Hood y Carlos Ovando, quienes orientaron el enfoque especializado sobre las estrategias metodológicas y conceptuales para la adquisición efectiva de una Lengua Extranjera, referentes fundamentales en la realización de la presente propuesta. Las temáticas desarrolladas en el Material Educativo corresponden a los lineamientos planteados en el programa English for Kids y también según las competencias a desarrollar en los estudiantes del nivel Power Kids.

Acerca de los materiales educativos se indago la importancia y bondades de su uso, dado que ofrece al estudiante un cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles, de ahí la importancia de utilizar estos medios educativos en todos los campos de la actividad humana. Promoviendo la construcción, la cual enriquece la creación y maduración del individuo, dado que éste toma un papel activo. Por lo que se hizo importante la caracterización de materiales educativos existentes en el contexto.

Con lo anterior se pretende desarrollar un material acorde al contexto Colombiano, sin dejar de lado los postulados pedagógicos y disciplinares estudiados; con el fin de que el material sea implementado en la institución caso y esperando una aceptación de los agentes involucrados en el proceso pedagógico (docentes y estudiantes), para lograr un fortalecimiento de las dinámicas manejadas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) en el programa English for Kids específicamente en el nivel Power Kids. La presente propuesta también se proyecta a futuro para ser replicada en las diferentes instituciones educativas de carácter privado o público, con el propósito de aportar al desarrollo de uno de los objetivos actuales de la educación hacia el bilingüismo.

5. ASPECTOS CONCEPTUALES

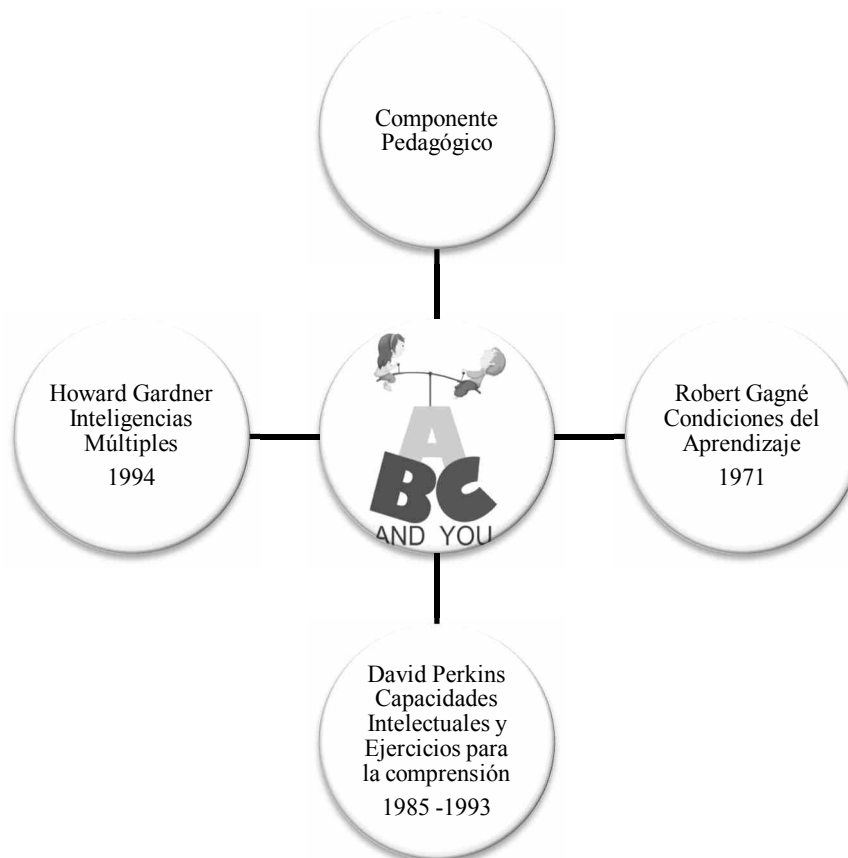
El desarrollo en la que se enmarca la presente propuesta, tomo aspectos en cuanto a la consulta documental. Está referenció componentes pedagógicos, de educación en tecnología y aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés), componentes disciplinares y gráficos de la propuesta. Los cuales brindaron solidez y sustento teórico en el diseño y elaboración de la propuesta final.



5.1 COMPONENTE PEDAGÓGICO

Siendo la presente propuesta referida al desarrollo de una propuesta pedagógica, se hizo necesario incorporar postulados sobre aspectos pedagógicos tales como; inteligencia, pensamiento y aprendizaje. Los cuales han sido abordados por algunos autores que explicitan sus teorías a continuación, siendo estas focalizadas al fortalecimiento en el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés). En el presente capítulo solo se reconocen sus métodos a partir de algunos autores que hablan sobre el pensamiento.

En la presente propuesta la construcción teórica acerca de lo pedagógico, no es postulada por parte de la pedagoga y diseñadora de dicho material, solamente se tomaron elementos existentes acerca de dichas temáticas es decir, hay revisión acerca de las manifestaciones sobre las condiciones del aprendizaje, las inteligencias múltiples y las capacidades intelectuales que fueron identificadas y cruzadas con el trabajo de campo e implementación de la propuesta.



5.1.1. Inteligencias Múltiples por Howard Gardner

Gardner buscó ampliar lo que estipula la psicología cognoscitiva y desarrollista, junto con las raíces biológicas y evolucionistas que conlleva la cognición, examinando las implicaciones educacionales de cómo canalizar a individuos con talentos hacia programas especiales (GARDNER, 1994). Las leyes de ampliar facultades mentales horizontales (habilidades como la memoria, percepción, atención, asociación y aprendizaje), con el fin dar fundamento y argumentos validos para presentar la existencia e identificación de ocho tipos distintos de inteligencias, que tenemos en mayor o menor medida los seres humanos. Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que sabemos sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza es absurdo que sigamos insistiendo en que todos

nuestros alumnos aprendan de la misma manera⁴. La misma materia se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes (PALMA, 2005). A continuación se presentaran los tipos de inteligencia junto con sus características:

- **Inteligencia Musical:** Es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, y oyentes sensibles. Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.
- **Inteligencia Corporal- Cinestésica:** Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos. Se aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.
- **Inteligencia Lingüística:** Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la memónica, la

⁴Allí mismo pág. 59

explicación y el maté lenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores.

- **Inteligencia Lógico-matemática:** Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas. Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteamientos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.
- **Inteligencia Espacial:** Es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos. Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.
- **Inteligencia Interpersonal:** Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos, posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos. La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.
- **Inteligencia Intrapersonal:** Es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la

autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

- **Inteligencia Naturalista:** Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

Se abre así a partir de esta teoría de las Inteligencias múltiples una revolución en la enseñanza. La teoría está. El conocimiento, al alcance de las diferentes inteligencias de los docentes, de los padres y de las autoridades responsables de la educación. Sólo hace falta tomar el desafío y ponerlo en marcha. La experiencia de aplicación de este enfoque teórico deja un corolario que puede resumirse en los siguientes logros (NICHOLSON, 1998):

- Minimización de los problemas de conducta.
- Incremento de la autoestima en los niños.
- Desarrollo de las habilidades de cooperación y liderazgo.
- Enorme aumento del interés y de la dedicación al aprendizaje.
- Incremento de un cuarenta por ciento en el conocimiento.
- Presencia permanente del humor.

➤ **Inteligencias Múltiples en el contexto de la institución caso Corporación Universal sede Chía⁵**

Durante el desarrollo del proceso pedagógico existente en las clases de inglés, el estudiante se enfrenta ante algunos retos y situaciones, que ponen a prueba sus capacidades intelectuales; llamadas por Howard Gardner inteligencias múltiples, que están categorizadas por una serie de características particulares. Según sean las situaciones que se dan en las clases, se pueden desarrollar los ocho tipo de inteligencias unas en mayor medida que las otras, es de resaltar que las más destacadas en este contexto son:

▪ **La Inteligencia Espacial:**

Las características contenidas en este tipo de inteligencia, son uno de los retos por desarrollar en la clase de inglés. Se evidencio en los estudiantes que con frecuencia plasman sus ideas de manera gráfica a través del lápiz y el papel, donde se les pide dibujar, con especificaciones tales como proporciones de tamaño (grande, mediano o pequeño), delimitación de partes ya sea por el señalamiento ó uso de código de colores. Algo interesante de dicho proceso es que representan con facilidad características particulares requeridas para los ejercicios de clase⁶.

▪ **La Inteligencia Lingüística:**

Esta se vio reflejada en el momento de la presentación personal y la realización de preguntas en inglés, uno de los componentes determinantes durante el transcurso de

⁵ Remitirse a la carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Clases Observadas. Rejilla Instrumento de registro de clase.

⁶ Allí mismo. Ejercicio de colorear y búsqueda de objetos en un paisaje con animales.

las clases, donde cada clase los estudiantes se presentan y manifiestan sus inquietudes de forma oral en inglés.

5.1.2. Condiciones del aprendizaje por Robert Gagné

El aprendizaje no es un simple fenómeno natural que tiene el hombre según el estado previo del organismo y en particular del sistema nervioso; también se trata de un fenómeno que tiene lugar en determinadas circunstancias y condiciones observables. Esas condiciones pueden alterarse y controlarse, además de observarse y describirse de manera objetiva; lo que a su vez permite la posibilidad de estudiar el aprendizaje (GAGNÉ, 1971). También pueden detectarse las relaciones que hay entre esas condiciones y los cambios que el comportamiento humano tiene en esta etapa. Gagné señala cuatro elementos importantes durante este proceso:

- Estudiante o persona que aprende.
- Situación de estimulación en el proceso pedagógico, se refiere a la temática que trata.
- Conducta de entrada, es todo el conocimiento previo que posee el estudiante antes de conocer la temática a estudiar.
- Conducta final, es el conocimiento inmerso en la mente del estudiante como concepto, luego de estudiar la situación de estimulación o la temática tratada.

Además el autor menciona la importancia de establecer las respuestas que se esperan del estudiante por medio de objetivos, que servirán para visualizar las condiciones de aprendizaje, denominadas como:

1. Aprendizaje de señales. Equivale al condicionamiento de los reflejos.
2. Aprendizaje de estímulo-respuesta. Equivalente al condicionamiento instrumental u operante.
3. Encadenamiento motor. Utilizado en el aprendizaje de habilidades motrices en diversas actividades.
4. Asociación verbal Estimulo-Respuesta: en el área verbal.
5. Discriminaciones múltiples. Equivale a la discriminación de las diferencias o similitudes presentes en los componentes teóricos.
6. Aprendizaje de conceptos. Dada en la capacidad de registrar conceptos para luego ser categorizados.
7. Aprendizaje de principios. Reconoce los elementos teóricos básicos e importantes, que son recordados con facilidad por medio de palabras o principios claves.
8. Resolución de problemas. Estos se evidencian cuando se da respuesta a materiales y experiencias en la educación.

La situación de estimulación en el proceso pedagógico se basa en ocho facetas que Gagné distingue dentro del acto de aprendizaje como:

- Motivación: En donde se menciona el objetivo por realizar y se comunica la expectativa esperada a través de una vivencia exitosa.
- Comprensión: Se estimula al estudiante de manera que su atención quede centralizada en el contexto educativo.
- Adquisición: Memoria acerca de los conceptos abordados.
- Retención: Memoria a largo plazo sobre los conceptos abordados.

- Recordación: Imágenes mentales que existen sobre conceptos.
- Generalización: Conceptos susceptibles de aplicarse en variedad de contextos y situaciones reales.
- Actuación: El estudiante reconoce y aplica conceptos aun cuando falten elementos teóricos.
- Retroalimentación: El estudiante evalúa sus propios resultados en el proceso pedagógico del que fue protagonista.

Según el objetivo planteado, reconociendo y aplicando elementos, condiciones y faces en el proceso de aprendizaje se logran óptimos resultados, vivenciados en el desarrollo del pensamiento obtenido por el estudiante.

➤ **Condiciones del Aprendizaje en el contexto de la Institución caso Corporación Universal sede Chía⁷:**

Durante las observaciones en las clases de inglés, se pudieron identificar algunos aspectos importantes para su desarrollo, en los que se encuentran como protagonistas los estudiantes del nivel Power Kids. La situación de estimulación está dada por ejemplo en el reconocimiento de las diferentes combinaciones. La conducta de entrada, por parte de los estudiantes se dio por el proceso de búsqueda en el diccionario de diferentes palabras que tuvieran combinaciones como EL, EP, EN, EM. La conducta final, que se espera en los estudiantes es la apropiación de las nuevas palabras y su inclusión en la realización de frases sencillas en presente simple.

⁷ Remitirse a la carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Clases Observadas. Rejilla Instrumento de registro de clase. Ejercicio de búsqueda de nuevas palabras en el diccionario.

En este proceso se vieron involucradas algunas condiciones para el aprendizaje de la temática propuesta (combinaciones) estas fueron:

1. Aprendizaje de estímulo-respuesta. Esta condición se refleja en la solución por parte de los estudiantes en el ejercicio propuesto por el docente; por ejemplo, la búsqueda de nuevas palabras en el diccionario.
2. Encadenamiento motor. Se vivencio cuando la docente titular ejemplifico y explico la actividad a realizar.
3. Asociación verbal Estimulo- Respuesta: Se dio por el reconocimiento de las nuevas palabras su significado y como se puede incluir en una frase sencilla.

5.1.3. Enseñanza para la comprensión por David Perkins ⁸

El termino pensamiento se ha denotado por el ser humano como acepciones referidas a creer recordar, considerar, reflexionar entre otras (PERKINS, 1985). Para hablar de pensamiento necesariamente se tiene que hablar de inteligencia la cual se define como las habilidades del ser que pueden consistir en:

- Clasificar patrones, es la capacidad que se tiene para reconocer los objetos a través de su nombre.
- Adaptarse al medio, es la capacidad que tiene el ser humano para acomodarse al entorno en el que se desenvuelve.

⁸Los postulados de David Perkins en cuanto a la temática especifica de las capacidades intelectuales, fueron tomados como referentes en el diseño y elaboración de la presente propuesta, remitirse al ítem de aspectos teóricos de la propuesta.

- Razonar deductivamente, es cuando la persona piensa únicamente con la información que tiene a la mano, este no sobrepasa al ir mas allá de lo que posee.
- Razonar inductivamente, es cuando una persona va mas allá de la información que posee, sacando conclusiones propias y ahondando en la temática que está consultando.
- Desarrollar modelos conceptuales, es cuando la persona logra tener un pensamiento concebido a través de la experiencia.
- Entender, esta capacidad se refleja cuando la persona al haber estudiado un tema en particular, construye conceptos con sus propias palabras.

No existe como tal un concepto único de inteligencia; solo se clasifica el ser inteligente por la capacidad que se tiene para pensar. La capacidad de pensar se relaciona también con la habilidad motriz ya que se puede enseñar de una manera satisfactoria según la rigurosidad.

La inquietud acerca de ¿Cuál es la mejor forma de enseñar a pensar? Ha persistido hasta la actualidad, existen muchas épocas representativas en la historia, las cuales se han caracterizado por la publicación de postulados, opiniones y puntos de vista de autores que tratan de dar respuestas, que terminan siendo relativas ya que dependen del contexto y realidades vividas. David Perkins ha probado algunos test de inteligencia, es decir preguntas sobre conocimientos ya adquiridos con el fin de desarrollar el pensamiento e incentivar la facultad de emplearlo con acierto.

➤ **Capacidades Intelectuales en el contexto de la Institución caso Corporación Universal sede Chía:⁹**

En todo proceso educativo existe un componente relevante, que es el papel del estudiante. Dado que este puede realizar actividades propuestas en clase, cumpliendo con los objetivos que plantea el docente, por medio de sus capacidades intelectuales. En el contexto de la Corporación Universal sede Chía, las capacidades que más se desarrollaron fueron:

- Clasificación de patrones, el desarrollo de esta capacidad fue constante durante todo el proceso pedagógico de estudio, dado que los estudiantes lograban reconocer gráficamente y verbalmente el vocabulario estudiando en clase.
- Adaptación al medio, esta capacidad se vivencio en la clase de inglés cuando los estudiantes, actuaban de manera satisfactoria en los espacios que brinda la institución como los salones de clase.
- Razonamiento deductivo, esta tendencia es una constante durante el desarrollo de las temáticas dado que los estudiantes se ven atraídos en gran proporción por la elaboración de pequeños retos (realización de su presentación personal en inglés, búsqueda de palabras en el diccionario, elaboración de frases y colorear guías).
- Desarrollo de modelos conceptuales, esta capacidad se potencializo por la experiencia que los estudiantes adquirieron a través de la elaboración de dichos retos de clase.

⁹ Remitirse a la carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Clases Observadas. Rejilla Instrumento de registro de clase.

➤ Ejercicios para la comprensión¹⁰

La comprensión tiene que ver de una manera directa con el pensamiento, “La comprensión se considera no como un estado de posesión sino como un estado de capacitación. Cuando entendemos algo no solo tenemos información sino que somos capaces de hacer ciertas cosas con ese conocimiento” (PERKINS, 1993). Estas se denominan actividades de comprensión, en estas el estudiante debe ser capaz de:

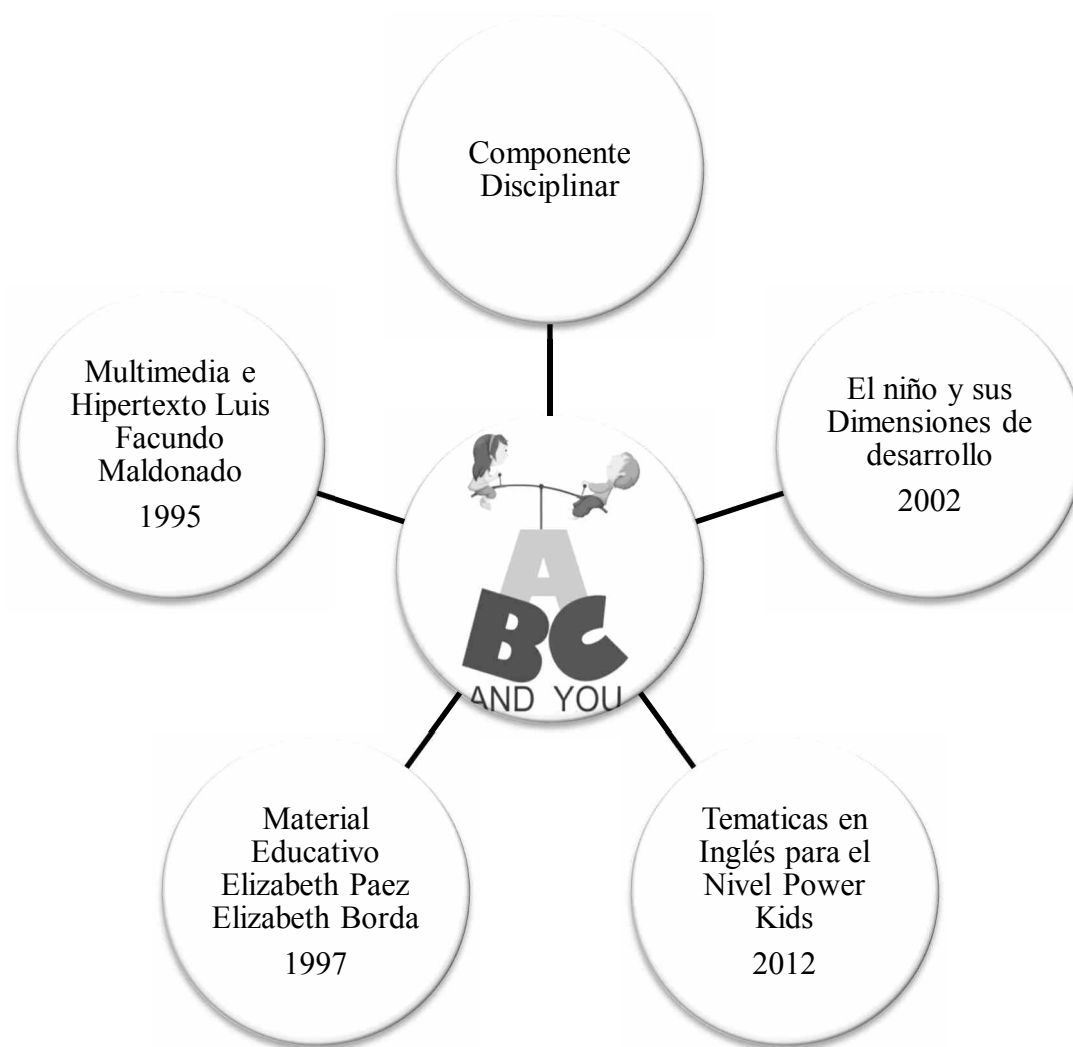
- Explicar: es cuando el estudiante se refiere con sus propias palabras a los conceptos abordados.
- Ejemplificar: en este paso se deben enunciar otras situaciones similares a las que aborda la temática (otros ejemplos).
- Aplicar: usar conceptos específicos en situaciones problema.
- Justificar: permite que el estudiante sustente el conocimiento a través de pruebas y experimentos.
- Comparar y contrastar: el estudiante relaciona los conceptos aprendidos con otras teorías.
- Contextualizar: es ubicar conceptos en situaciones del entorno.
- Generalizar: permite evidenciar los conceptos en otras teorías.

¹⁰Los postulados de David Perkins en cuanto al desarrollo de los ejercicios para la comprensión fueron tomados como referentes en el diseño y elaboración de la presente propuesta, específicamente para la estructuración de la actividad, remitirse al ítem de aspectos teóricos de la propuesta.

La comprensión consiste en un estado de capacitación para ejercitar las actividades de comprensión, vinculadas al contenido que se quiere abordar esto conlleva a un verdadero aprendizaje.

5.2 COMPONENTE DISCIPLINAR

En el desarrollo de la presente propuesta se hace necesario, integrar teorías que para efecto de categorización se han denominado disciplinas, las cuales han servido como sustento en el desarrollo de la propuesta pedagógica *ABC AND YOU*, como se muestran en el esquema para seguidamente ser profundizadas cada una de estas:



5.2.1. Multimedia e hipertexto

Un mundo tan evolucionado no puede continuar con los métodos y herramientas pedagógicas del ayer, así se reconoce la necesidad e importancia de usar las nuevas tecnologías en el contexto de la educación, como herramienta pedagógica para maestros y guía en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La difusión del uso de las nuevas tecnologías implica el desarrollo de nuevas aplicaciones y programas creados para facilitar y dinamizar las interfaces por medio del uso del computador, que muestra a la multimedia como una contextualidad digital compuesta por aspectos topológicos como, la cibernética del usuario, los gráficos, simulaciones y textos (LANDOW, 2009).

La presente propuesta utiliza la multimedia como herramienta, esta se define como una interfaz que tiene como fin presentar actividades interactivas que pueden ser ejecutadas cuando sea solicitado por el usuario. La forma más habitual de la multimedia son los hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otras actividades, documentos, fotos ó videos. Si el usuario selecciona un hipervínculo, hace que el programa de computador muestre el documento enlazado en un corto período.

La creación de la presente propuesta pedagógica y del Material Educativo *ABC AND YOU*, nace como herramienta de representación del entorno referido a las temáticas (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia), que pretende fortalecer el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) con los estudiantes de nivel Power Kids. Lo anterior se logra identificar y evidenciar a través de la herramienta virtual utilizada, a partir de la realización de actividades interactivas que fueron diseñadas en una interfaz gráfica amigable para los

niños y las actividades contextualizadas a su nivel de aprendizaje. Para efectos de la presente propuesta se tomaron personajes integradores de conceptos (Susan y Tom) quienes son los protagonistas, los motivadores y guías durante todo el recorrido temático del Material Educativo. La vinculación de imágenes animadas, utilización de iconos y seguimiento de instrucciones auditivas, permitieron que este material sea interesante, intuitivo y de gran impacto para los estudiantes del nivel Power Kids, puesto que ellos al enfrentarse en un entorno virtual crean motivación hacia el conocimiento plasmado en el Material Educativo, para posteriormente utilizar los conceptos y vocabulario adquiridos en la realización de entrevistas y diálogos con sus pares o adultos en contextos de la vida cotidiana.

5.2.1.1. La Multimedia y el Hipertexto por Luis Facundo Maldonado

En la actualidad ha cobrado gran importancia el manejo de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de muchos conceptos que tienen cierta complejidad. El hipertexto ha sido una herramienta relevante en este campo ya que gracias a que ofrece la posibilidad de manejar información sin un orden específico en el campo pedagógico, permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo (MALDONADO, 1995).

En un mundo cada vez más globalizado en donde la información y el tiempo son factores esenciales en todo proceso de la vida diaria, la herramienta multimedial en la educación ha dado importantes resultados respecto a eficiencia, debido a que los estudiantes aprenden más y gastan menos tiempo aprendiendo puesto que el hipertexto puede ser utilizado de diversas maneras, con lo cual se adapta mejor a cada estudiante, a su ritmo y a su exigencia. El profesor pasa a ser un tutor en el proceso mientras el estudiante obtiene buenos

resultados en pruebas de alto nivel, es decir de aprendizaje de conceptos, pero bajos resultados en pruebas de aplicación de técnicas.

En la etapa de diseño del presente Material Educativo fue de vital importancia la organización adecuada de la información; esta debe ser lo suficientemente clara para que el estudiante entienda, debe tener un lenguaje apropiado y una diagramación llamativa acorde a la temática, pues del factor estético depende que el estudiante se interese en el material y se le facilite agilizar el proceso pedagógico. Además la información que se ponga en el Material Educativo debe ser pertinente y resumida, según las características de los usuarios en este caso los estudiantes del nivel Power Kids. La evaluación puede ser realizada por medio de un cuestionario y con material didáctico complementario, como Flash Cards, tableros de asociación, paisajes de contexto, tarjetas descriptivas los cuales permiten hacer una evaluación más rápida, objetiva, contextualizada y precisa, que permite seguir el proceso de cada estudiante e identificar sus fortalezas y debilidades.

Una de las bondades que ofrece la web es la variedad de páginas que manejan actividades multimediales interactivas de fácil acceso al público. Durante el proceso de indagación por parte de la pedagoga y diseñadora del material acerca de lo existente en el mercado, se encontraron algunas páginas habitualmente usadas en el aprendizaje de vocabulario en inglés para niños; una de ellas es ESL games (<http://www.eslgamesplus.com>), esta página muestra gran variedad de temáticas de interés para los niños que están iniciando el aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés). Las actividades son presentadas de forma llamativa a través de una interfaz gráfica tipo escalera, donde después de haber lanzado el

dado y de haber llegado al número correspondiente, debe resolver diferentes ejercicios de asociación en el ejemplo se evidencia una pregunta de las partes del cuerpo¹¹.



Figura No 1 Interfaz gráfica de actividades interactivas para la adquisición del vocabulario en inglés My Body

KinderSay es una página educativa que ofrece gran variedad de actividades para el aprendizaje de vocabulario y canciones en inglés. Lo interesante es que allí manejan fotografías reales las cuales son asociadas a videos donde un hablante nativo pronuncia la palabra y esta a su vez se asocia a su escritura, como por ejemplo en el tema de los alimentos¹².

¹¹Aprendiendo las partes del cuerpo <http://www.eslgamesplus.com/body-parts-board-game-for-esl-practice/>

¹²Aprendiendo los alimentos <http://kindersay.com/words/food/apple>

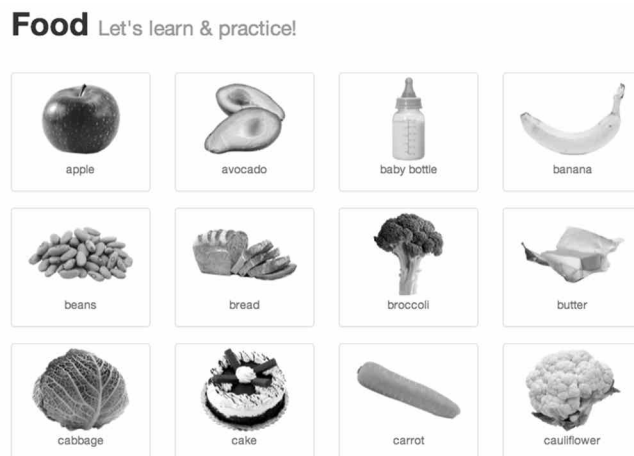


Figura No 2 Interfaz gráfica de actividades que permiten el aprendizaje de vocabulario en inglés The Food

Kids & Us es un portal educativo integral pues esta dirigido a niños, profesores y padres de familia. Se pueden encontrar cursos de inglés para diferentes edades, donde proponen actividades interactivas, realización de ejercicios manuales, presenta una galería de imágenes y videos interesantes. Por ejemplo para el aprendizaje de los animales, la actividad se realiza a partir del seguimiento de una instrucción auditiva, que indica el número y tipo de animal que debe ir en la granja¹³.

¹³Aprendiendo los animales <http://www.kidsandus.es/farm-game/>



Figura No 3 Interfaz gráfica de actividades que permiten el aprendizaje de vocabulario en inglés The Animals

El impacto que tiene el desarrollo tecnológico en la sociedad implica que esta tome el reto de promover y usar las nuevas tecnologías de la información como agentes dinamizadores en la educación. Dado que es allí donde se forma para el contexto laboral que exige ciertas competencias tecnológicas. Las facilidades comunicativas que tiene el computador hace que las empresas dedicadas a la fabricación de los mismos, creen un medio comunicativo utilizando la informática como agente mediador.

Es de resaltar los productos realizados por las editoriales quienes también se han vinculado a la elaboración de Materiales Educativos Multimediales que son complementarios a los textos escolares. En este caso particular la Editorial Santillana¹⁴ propone actividades interactivas, relatos de historias, videos, animaciones y canciones a la hora de abordar las temáticas que desarrolla la presente propuesta.

¹⁴Santillana Conectados <http://www.santillanaconectados.cl>



Figura No 4 Interfaz gráfica de las actividades complementarias de la editorial Santillana para el aprendizaje de diversas temáticas en inglés

5.2.2. Materiales Educativos

El aprendizaje es una condición perceptiva, por eso cuantas más sensaciones reciba el estudiante más rica y exacta serán sus percepciones. Desde que el niño nace la mayoría de su aprendizaje lo realiza a través de la vista “Ya veo”, que en realidad es “entendí”. De esta manera el sujeto que aprende tiene varias vías para establecer contacto con el mundo para poder interpretarlo. El material educativo ofrece al estudiante, un cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles, de ahí la importancia de utilizar estos medios educativos en todos los campos de la actividad humana. Los medios educativos promueven la actividad constructiva (auto-actividad) enriqueciendo la creación y maduración del individuo, dado que este toma un papel activo (BORDA, PAEZ, 1997) .

5.2.2.1 Materiales Educativos por Elizabeth Borda & Elizabeth Páez

Comunicar una idea no es un proceso simple dado que cada uno de nuestros estudiantes llega ante nosotros con un conjunto distinto de variables. Cada educando se ocupa de crear su propio mundo que es único y solamente puede compartir algunas características con el de los demás (RAYMOND, 1973).

La elaboración y empleo de medios audiovisuales para facilitar el aprendizaje es un recurso muy satisfactorio para el maestro creativo. Diseñar y elaborar los materiales que se necesitan, observar que se facilita el aprendizaje de los jóvenes y atestigua la satisfacción del propio educando que va dominando sus tareas inmediatamente. Existe la posibilidad ya sea de individualizar la enseñanza como preparar material para numerosos grupos por lo tanto los medios pasan a constituir una parte integral del proceso pedagógico.

Para elaborar Material Educativo el maestro estudia las posibilidades de creatividad e interés que despierte en el alumno en la construcción y manipulación una vez terminado. El material educativo está condicionado a la edad psicológica del niño. El docente debe estar convencido del valor formativo de los recursos didácticos, verlos como instrumentos que facilitan su tarea diaria. Teniendo como objetivo la comprensión de un tema por medio de esfuerzos y pruebas visuales que permiten tener éxito cuando el estudiante entiende.

Para lograr tal tarea se encuentra gran variedad de materiales, que dependiendo de las condiciones particulares de la temática se aplican:

- Material recreativo, provoca al niño a dar respuestas a las preguntas del tema de clase a través del juego.

- Material de carácter social, permite establecer las normas de trabajo cooperativo, dinámico y exitoso.

El material educativo como la didáctica referida a la enseñanza y aprendizaje, ayuda a formar a los estudiantes y debe contener; utilidad, calidad, grado de abstracción, circunstancias de empleo, áreas del conocimiento.

El campo del desarrollo cognitivo se estimula a través de actividades que permiten ejercer acciones concretas en cuanto a la función analítico-sintético del pensamiento, contribuye al desarrollo de la coordinación fina y la percepción visual, ejercita las funciones de relación, comparación, asociación, atienden al desarrollo de la observación y memoria como por ejemplo los rompecabezas.

El docente debe tener en cuenta la metodología de aprendizaje teniendo esta varias opciones como:

- Aprendizaje secuencial; Realizar actividades con los objetivos procedimentales, según el nivel de dificultad, de lo más fácil a lo más difícil, aumentando el grado de dificultad, para que el aprendizaje sea gradual y exitoso.
- Aprendizaje por pasos, dividir en pasos lo que se va enseñar para que el niño lo asimile con facilidad.
- Interacción adecuada entre el niño y el medio ambiente para propiciar el aprendizaje, la experiencia y actividad deben utilizarse para desarrollar habilidades.
- Refuerzo constante y persistente, por medio del estímulo.

- Ritmo individual de progreso, tiempo para repetir actividades divirtiéndose.
- Enseñanza individual, actividad para cada niño.
- Enseñanza constante, evaluar la efectividad de las técnicas.

El material refuerza la coordinación motora fina, viso-motora, constancia perceptual, relación figura-fondo, relación espacial, la percepción de tamaños, colores y formas memoria visual, auditiva y de lenguaje. La creatividad se refiere a la capacidad del ser humano para relacionar las cosas en que su experiencia anterior no están todavía relacionadas, realizando algo nuevo y resolviendo problemas.

El razonamiento permanece largo tiempo en el estado pre-lógico, el material permite al niño abordar el pensamiento racional, por medio de juegos sobre diferencias y parejas, material para el cálculo, entre otros. El material didáctico asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura científica y estética sobre bases auténticamente individuales, como los juegos, el material de experiencia existencial, por su manipulación contribuye a valorar relaciones del ser con las cosas y los fenómenos, así como a crear una conciencia de la materia y los acontecimientos, esto refuerza el conocimiento sensorial, motor o intelectual.

Existen propósitos en los que el medio educativo estimula el desarrollo cognoscitivo:

- Ejercer acciones concretas en cuanto a la acción analítico-sintética del pensamiento.
- Ejercer funciones de relación, comparación y asociación.
- Contribuir al desarrollo de la coordinación fina y percepción visual.

- Ejercitar los procesos de análisis síntesis, partes y ensambles.
- Desarrollar la observación, atención y memoria.
- Ayudar a la adquisición de las estructuras de clasificación y seriación, relaciones de igualdad, correspondencia y cantidad.
- Estimular el pensamiento lógico del niño.

5.2.2.2. El computador como medio educativo

Un mundo tan evolucionado no puede continuar con los métodos y herramientas pedagógicas del ayer, por que la educación de los hombres de hoy y del mañana debe ser rica en tecnología de información, telecomunicaciones, microelectrónica e informática. El computador es un auxiliar indicado para ser utilizado en todas las actividades educativas, en diferentes materias, por todos los profesores y por los estudiantes. La iniciación en el uso de los computadores está determinada por factores como la edad, intereses y nivel educativo.

Desde preescolar hasta la universidad, el juego es importante ya que se crea y se aprende jugando. Los programas por tanto, serán juegos con contenidos didácticos que complementan la enseñanza que el alumno está recibiendo y lo familiarizan con la técnica sobre el uso del computador. A medida que se avanza en los niveles educativos, los juegos pueden ser integrados con programas que refuercen los aprendizajes logrados.

El computador será un medio inalcanzable que plantea preguntas cuantas veces sea necesario, al tiempo que indica la validez de cada respuesta y puede dar un puntaje que

refleje un deseo o ascenso de conocimientos, esto demuestra la característica interactiva del computador.

Sin duda, el alcance de los usos del computador para la instrucción es ilimitado. En la sala de clases, el computador juega un papel trascendente tanto en la parte cognoscitiva como afectiva; desarrolla capacidades intelectuales:

- Abstracción.
- Relacionamiento.
- Conceptualización.
- Capacidad analítica.
- Destreza matemática.
- Manejo del lenguaje y la lectura.
- Estimulación y apreciación estética.
- Destreza en toma de decisiones y solución de problemas.
- Desarrollo del sentido de autoestima y confianza en sí mismo.

El computador también ha tenido éxito por que brinda atención individual a los estudiantes.

La mayoría de los programas son alentadores, tolerantes y sin carácter de calificación; el ritmo lo da el estudiante; el niño recibe mayor control durante el proceso de aprendizaje que el que percibe un grupo.

El éxito en el empleo del computador como medio pedagógico depende del conocimiento sobre informática que tengan padres y maestros. Por primera vez docentes y alumnos

aprenden algo a la vez y generalmente estos últimos demuestran tener más habilidades para aprender. En muchos centros educativos los computadores permanecen en sus embalajes mientras que los desorientados profesores se preguntan qué hacer con ellos. Esto lleva a los docentes a prepararse periódicamente (HAMOMOND, 1986).

De lo anterior se deduce que la informática es un poderoso instrumento de innovación pedagógica curricular y organizacional. Puede potencializar la capacidad de aprendizaje, mejorar cualitativamente la calidad del proceso educativo, transformar el papel tradicional del docente hacia funciones de orientador de un proceso de aprendizaje mas individualizado e interactivo.

5.2.2.3. Multimedia Educativa

La multimedia es una de las áreas de mayor crecimiento en la aplicación del computador en la educación. Para algunos, el significado de multimedia es el punto de confluencia de varias técnicas que permiten diferentes formas de representar conocimientos e información, para otros es toda la metodología que facilita una conexión lógica de los diferentes medios disponibles para obtener y almacenar toda esta variedad de información y por ultimo para otros, es el logro tecnológico de la electrónica reflejado en el alto poder de los computadores.

En el campo de la educación, la multimedia tiene como objetivo que el docente tome el proceso educativo como un medio de comunicación en el que no pueda desconocerse nuevos avances.

En la tecnología multimedia el computador es el elemento integrador en el que se congregan los dispositivos de texto, audio y efectos visuales en cada una de las presentaciones. También incluye el manejo del video disco educativo CD-ROM y láser, con el fin de convertir a las personas inscritas en editores y productores de sus propios programas, utilizando las técnicas de la información y la comunicación.

5.2.3 Temáticas de inglés para niños del nivel Power Kids¹⁵

El futuro de la salud y el bienestar de los niños están directamente relacionados con el desarrollo y fortalecimiento de capacidades motoras gruesas y finas. Los niños deben tener la oportunidad de experimentar el juego interior y exterior activa en la que pueden usar sus cuerpos para explorar el medio ambiente al tiempo que adquieren el control muscular, el equilibrio, la coordinación, la fuerza, la coordinación ojo-mano y otras habilidades relacionadas. Actividades de salud y seguridad deben integrarse lo largo del día como modelo maestros prácticas saludables y seguras y promover estilos de vida saludables para los niños.

“My Body¹⁶: Children’s future health and well - being are directly related to the development and strengthening of their gross and fine motor muscles. Children must have

¹⁵ Infant (2014). *PDF Toddler and pre-kindergarten learning standards for early childhood* [en línea] http://www.pakeys.org/pages/get.aspx?page=career_standards. USA. July 2014.

¹⁶ Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education. Pág 57

opportunities to experience active indoor and outdoor play in which they can use their bodies to explore the environment while acquiring muscle control, balance, coordination, strength, eye-hand coordination and other related skills. Health and safety activities must be integrated throughout the day as teachers model healthy and safe practices and promote healthy lifestyles for children”.

El pensamiento creativo y la expresión es un componente importante de las experiencias de aprendizaje temprano de los niños. Los niños deben tener la oportunidad de dar nombres para desarrollar su imaginación y creatividad a través de una variedad de medios de comunicación para expresar su individualidad en intereses, capacidades y conocimientos. Cuando ellos ven el trabajo de los demás, los niños están aprendiendo así a apreciar y respetar las diferencias de cultura y de punto de vista. La expresión creativa permite a los niños ser solucionadores de problemas y les proporciona una visión sobre el mundo que les rodea. Los maestros apoyan el aprendizaje creativo, con informaciones concretas, experiencias de juego de secuencias lógicas orientadas hicieron animar a los niños a usar su imaginación y para experimentar con nuevas ideas y materiales.

“Creative thinking¹⁷ and expression is an important component of children’s early learning experiences. Children who are given opportunities to develop their imagination and creativity through a variety of media are learning to express their individuality in interests, abilities and knowledge. When they view others’ work, children are also learning to appreciate and respect differences in culture and viewpoint. Creative expression influences children’s growing competence as creative problem solvers and provides insight about the

¹⁷ Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education. Pág. 13

world around them. Teacher's support creative learning by providing concrete, process-oriented play experiences that encourage children to use their imagination and to experiment with new ideas and materials".

Todos los niños pequeños son naturalmente curiosos acerca de su entorno y el mundo que les rodea y aprenden mejor. Cuando se les permite explorar activamente el uso de sus sentidos. Estas experiencias proporcionan la base para el pensamiento abstracto y científico. Los estudiantes tienen la oportunidad para realizar experimentos, recopilar datos y hacer conclusiones, desarrollando así habilidades apoyadas en el descubrimiento sobre el mundo natural y el proceso científico. Para el joven estudiante los conceptos científicos se pueden incorporar lo largo de las áreas clave de aprendizaje temprano; Por ejemplo, los niños usan el juego para explorar y manipular materiales, artes creativas para expresar sus ideas, y de alfabetización y artes del lenguaje para buscar respuestas a las preguntas.

"All young children are naturally¹⁸ curious about their environment and the world around them and learn best when allowed to actively explore using their senses. These experiences provide the foundation for abstract and scientific thought. Students, who are given opportunities to conduct experiments, gather data and make conclusions, are developing skills that support discovery about the natural world and the scientific process. For the young learner scientific concepts can be incorporated throughout the key areas of early learning; for example, children use pretend play to explore and manipulate materials, creative arts to express their ideas, and literacy and language arts to research answers to questions".

¹⁸ Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education. Pág. 33

La fundación de los estudios sociales, la economía, la historia y el funcionamiento del gobierno comienzan con las experiencias personales de los niños y su comprensión inicial de sí mismos en su relación con las familias, los hogares y las escuelas. Poco a poco, los estudiantes amplían su entendimiento para incluir a las comunidades y el resto del mundo. Como su percepción crece, ellos Además amplían este alcance a comprender cómo los sistemas trabajan juntos.

“The foundation of social studies¹⁹, economics, history and the workings of government begin with children’s personal experiences and their initial understanding of themselves in relation to their families, homes and schools. Gradually, students expand their understanding to include communities and the larger world. As their perception grows, they further expand this scope to understand how systems work together. Adults facilitate children’s social studies skill development by helping them engage in active investigations that build knowledge and understanding”.

La comunicación se produce en muchas maneras diferentes. Es una manera de compartir las ideas propias y comprender las ideas de los demás. La lectura implica el uso de imágenes, símbolos y texto para obtener información y derivar significado, la escritura se utiliza para una variedad de propósitos. Los niños deben ser expuestos a una variedad de libros para adquirir nueva información y para la realización personal. Los niños aplican una amplia gama de estrategias para comprender, interpretar, evaluar y apreciar el texto. Los niños dibujan el significado de los conocimientos previos y su experiencia, su interacción con los demás, su conocimiento del significado de las palabras y sus estrategias de identificación

¹⁹ Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education. Pág. 47

de palabras. Los niños varían su uso de la lengua oral y escrita para comunicarse efectivamente con los demás. Uno de los primeros bloques de construcción de la lectura es la conciencia fonológica; este es uno de los mejores predictores de manejo temprano logro lectura. Los niños deberán desarrollar esta conciencia de desarrollo en los primeros años escuchando que riman historias y canciones y participar en actividades de juegos de palabras.

“Communication²⁰ occurs in many different ways. It is a way to share one’s ideas and understand the ideas of others. Reading involves the use of pictures, symbols and text to gain information and derive meaning, and writing is used for a variety of purposes. Children should be exposed to a variety books to acquire new information and for personal fulfillment. Children apply a wide range of strategies to comprehend, interpret, evaluate and appreciate text. Children draw meaning from their prior knowledge and experience, their interactions with others, their knowledge of word meaning and their word identification strategies. Children vary their use of the spoken and written language to communicate effectively with others. One of the first building blocks of reading is phonemic awareness; this is one of the best predictors of early reading achieve - mint. Children should be developing this awareness in the early years by listening to rhyming stories and songs and engaging in word play activities”.

La experiencia escolar consiste en mucho más que el contenido académico lo hicieron los maestros comparten con los estudiantes todos los días. El éxito escolar depende tanto de la capacidad de los niños para aprender, su interés en el aprendizaje y las conexiones de entre

²⁰ Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education. Pág. 63

las escuelas, agencias de la comunidad y las familias hicieron que el niño pueda aprender de una manera lo hizo compatible con su propio estilo de aprendizaje, necesidades y experiencia de su casa. La alianza, los vínculos y conexiones que se inician en los primeros años de vida en medio de los maestros, administradores y las familias, junto con los demás organismos en el cual un niño o familia interrelaciones actos son fundamentales para proporcionar un enfoque integral y transparente para el aprendizaje de los niños. Las escuelas y las familias deben trabajar juntos para compartir información acerca de los planes y objetivos de aprendizaje individualizados; asegurar la transición positiva hacia y desde el entorno escolar actual e identificar y referir a los miembros de sus familias a otras agencias de la comunidad cuando sea apropiado.

“The school²¹ experience consists of much more than the academic content that teachers share with students every day. School success is also dependent on children’s ability to learn, their interest in learning, and the connections between schools, community agencies and families that enable the child to learn in a way that supports his or her own learning style, needs and home experience. The partnership, links and connections that begin in the early childhood years between teachers and administrators and families, along with the other agencies in which a child or family interacts are critical to providing a holistic and seamless approach to children’s learning. Schools and families should work together to share information about individualized learning plans and goals; assure positive transition to and from the current school setting; and identify and refer family members to other community agencies when appropriate”.

²¹ Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education. Pág. 73.

5.2.4. El niño desde sus dimensiones de desarrollo²²

Comprender quiénes son los niños y las niñas que ingresan al nivel de educación preescolar y al hacerlo le dan sentido y lo hacen posible, remite necesariamente a la comprensión de sus dimensiones de desarrollo, desde su propia individualidad en donde se manifiestan las condiciones del medio social y cultural al cual pertenecen. Esta concepción trasciende la concepción pura de áreas de desarrollo y los ubica en una dinámica propia que responde a intereses, motivaciones, actitudes y aptitudes de cada uno de ellos. Le corresponde al docente, a las familias y personas cercanas a los niños, estar al tanto del proceso de evolución que viven durante este periodo de vida (tres a cinco años), en una interacción constante que posibilite su pleno desarrollo. La presente propuesta toma como referentes los lineamientos de educación preescolar, en virtud de que el Material Educativo *ABC AND YOU*, va dirigido al programa English for Kids niños de 4 a 11 años de edad. A continuación se describen las dimensiones de desarrollo, en las que se fundamentó el diseño y elaboración de la presente propuesta:

- ***Dimensión Cognitiva***

Entender el desarrollo de la dimensión cognitiva en el niño que ingresa al nivel de educación preescolar, remite necesariamente a la comprensión de los orígenes y desarrollo de la gran capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad, es decir, tratar de explicar cómo empieza a conocer, cómo conoce cuando llega a la institución educativa, cuáles son sus mecanismos mentales que se lo permiten y cómo se le posibilita

²²PDF Serie de lineamientos para Educación Preescolar. MEN. Bogotá. Año 2002.

lograr un mejor y útil conocimiento.

El niño, apoyado en las experiencias que le proporciona su contexto particular, en el cual la familia juega un papel vital, desarrolla su capacidad simbólica, que surge inicialmente por la representación de los objetos del mundo real, para pasar luego a las acciones realizadas en el plano interior de las representaciones, actividad mental, y se manifiesta en la capacidad de realizar acciones en ausencia del modelo, realizar gestos o movimientos que vio en otros, y pasar a jugar con imágenes o representaciones que tiene de esos modelos.

En el periodo de tres a cinco años de edad, el niño se encuentra en una transición entre lo figurativo-concreto y la utilización de diferentes sistemas simbólicos, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial en la construcción de las representaciones, la imagen está ligada a su nominación, permitiendo que el habla exprese las relaciones que forma en su mundo interior.

La utilización constructiva del lenguaje se convierte en instrumento de formación de representaciones y relaciones y por tanto, de pensamiento. Los símbolos son los vínculos principales de la intersubjetividad y relación social; son en esencia sistemas de relación a través de los cuales se comparten mundos mentales. Desde el punto de vista evolutivo hay que comprender que sin los símbolos sería imposible el compartir intersubjetivamente el mundo mental con otros, pero igualmente sin ese compartir con otros sería imposible el desarrollo de la capacidad simbólica en el niño.

Para entender las capacidades cognitivas del niño de preescolar, hay que centrarse en lo que éste sabe y hace en cada momento, su relación y acción con los objetos del mundo y la mediación que ejercen las personas de su contexto familiar, escolar y comunitario para el

logro de conocimientos en una interacción en donde se pone en juego el punto de vista propio y el de los otros, se llega a acuerdos, se adecúan lenguajes y se posibilita el ascenso hacia nuevas zonas de desarrollo.

La capacidad que logre la institución educativa y en especial el docente del nivel preescolar, para ofrecer oportunidades, asumir retos, permitirá que el niño desde muy pequeño reciba una atención apropiada para el logro de su propio desarrollo. Es desde el preescolar en donde se debe poner en juego la habilidad del docente para identificar las diferencias y aptitudes del niño, y en donde la creatividad le exigirá la implementación de acciones pedagógicas apropiadas para facilitar su avance.

- **Dimensión Comunicativa**

La dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

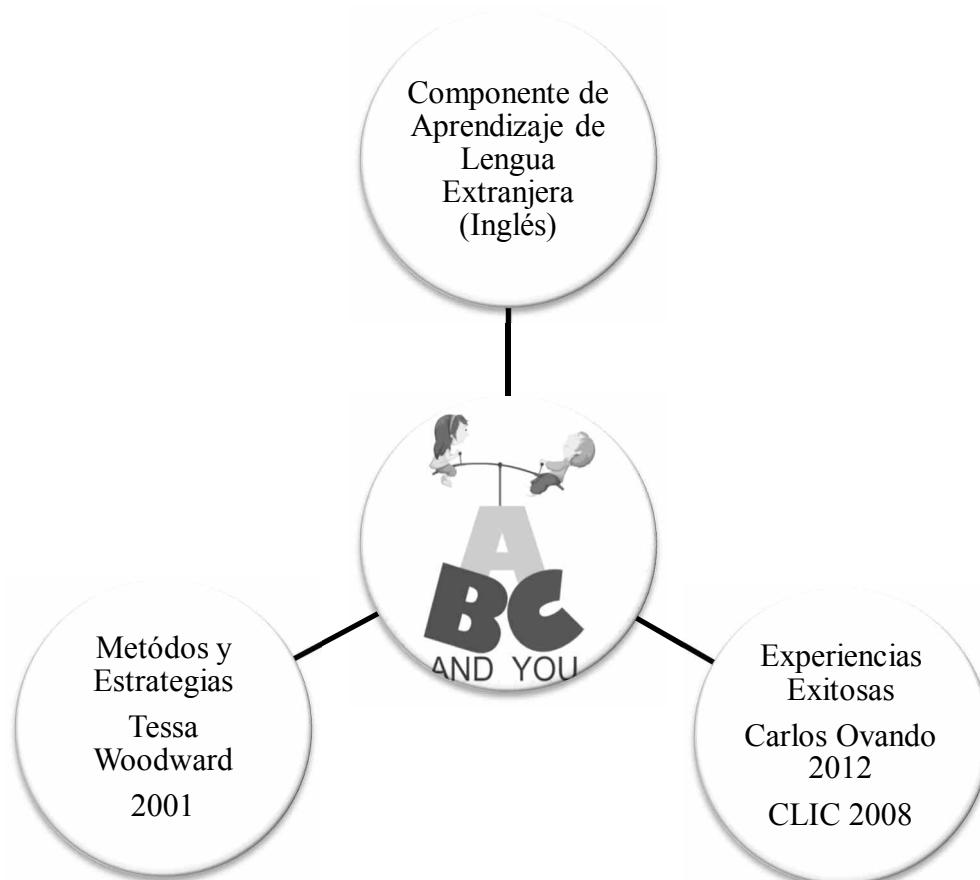
En la edad preescolar el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas.

Para el niño de preescolar, el uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia, y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento. Por tanto, las oportunidades que facilitan y estimulan el uso apropiado de un sistema simbólico de forma comprensiva y expresiva potencian el proceso de pensamiento.

Toda forma de comunicación que establece el niño se levanta sobre las anteriores, las transforma en cierta medida, pero de ninguna manera las suprime, a mayor edad del niño, con mayor flexibilidad utiliza todos los medios a su alcance. Entre más variadas y ricas son sus interacciones con aquellos que lo rodean y con las producciones de la cultura, más fácilmente transforma sus maneras de comunicarse, enriquece su lenguaje y expresividad e igualmente diversifica los medios para hacerlo mediante la apropiación de las nuevas posibilidades que le proporciona el contexto.

Mientras las primeras comunicaciones en el niño consisten en el establecimiento de contactos emocionales con otras personas, en el niño de preescolar (tres a cinco años) se van complejizando y ligando a su interés por relacionarse y aprender, gracias a las estructuras y formas de conocimiento que ya ha logrado o que están en pleno proceso de construcción.

5.3 COMPONENTE DE APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)



5.3.1. Métodos y estrategias según Tessa Woodward

La autora describe detalladamente los agentes, los métodos y las estrategias a la hora de abordar la enseñanza de Lengua Extranjera (Inglés). La presente propuesta toma dichas orientaciones a la hora de diseñar y elaborar el Material Educativo y su respectiva propuesta pedagógica (WOODWARD, 2001).

- *Nuestros estudiantes*

Conocer bien quienes son nuestros estudiantes es ir mas allá de la percepción de las competencias, las dinámicas de grupo, las pruebas diagnosticas, la lluvia de ideas, los

registros escritos y gráficos, las ideas, las preguntas, el uso del diccionario y los estilos de aprendizaje, las dinámicas del grupo y de cada uno de los estudiantes, como profesores podemos ayudar de una manera competente profesional a cumplir dichas metas.

- *Duración de la clase*

Orienta la forma metodológica, cultural, efectiva, organizacional y conceptual a la hora de abordar una clase de Inglés. Durante la cual aspectos como la organización, la atmosfera, los participantes, los momentos de concentración, la actitud de los estudiantes y la clase deben ser lo suficientemente motivantes con el fin de que se puedan generar espacios de discusión, actividades contextuales y de la vida diaria. La generación de estímulos como, (el análisis, la creación, la personalización y la transferencia) son el insumo principal a la hora de desarrollar una clase. Adicionalmente se deben diseñar y elaborar actividades lúdicas, pausas activas o Breaks, es importante también que el cierre de cada clase debe tener una retroalimentación y una conclusión de la jornada, el profesor debe explicar la tarea y proyectar la temática de la siguiente sesión.

- *¿Qué se puede hacer al iniciar una clase?*

El maestro debe revisar en cada clase el tiempo, el territorio, los estudiantes, los recursos y el grupo. En las clases el trabajo de enseñanza de Lengua Extranjera debe ser en base también a la literatura, la cultura y estudios especializados. Lo que permitirá que el aprendizaje individual y colectivo, sea efectivo será la implementación de estrategias didácticas tales como: los juegos de palabras, que son indispensables para la adquisición del nuevo lenguaje. La gramática es lo que más trabajo cuesta adquirir a la hora de aprender un nuevo idioma pero es el punto donde el maestro creativo debe concentrarse, para

potenciar la habilidad oral a pesar de los errores que se pueda tener, al igual que la oportunidad de asociar el lenguaje con recursos visuales, sonoros y la interacción cotidiana con sus pares. El maestro de Lengua Extranjera debe trabajar constantemente en fortalecer las cuatro competencias básicas a la hora de estudiar y aprender un nuevo idioma, la escucha, la escritura, la lectura y el habla.

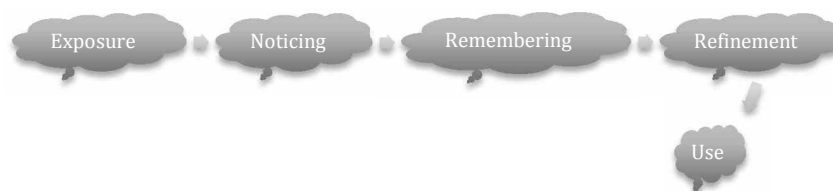


Figura No 5 Interfaz Gráfica del proceso de Aprendizaje

- *¿Cómo los estudiantes aprenden y como nosotros enseñamos?*

Los estudiantes cuando inician el proceso de adquisición de una nueva Lengua Extranjera quieren resultados positivos, progresistas, interesantes y funcionales. El aprendizaje de expresiones funcionales y cotidianas motiva a los estudiantes a pensar en esa Lengua Extranjera que esta aprendiendo.

A continuación se describen algunos parámetros orientadores del desarrollo de una clase que debe contener:

- Introducción
- Exposiciones
- Recapitulaciones
- Preguntas y respuestas
- Diálogos
- Adquisición de nuevo Vocabulario
- Conclusiones

A continuación se describen algunas estrategias exitosas a la hora de abordar nuevas temáticas a la hora de abordar la enseñanza de una Lengua Extranjera.

❖ *Estructuras secuenciales de competencias de uso de test uso de estrategias:*

- Pre- stage In-stage Post-stage
- PPP (Presentation, Practice, Production) las actividades de este tipo de clase contienen:
 - Presentación, donde a partir de la preparación de preguntas y respuestas se generan discusiones entre sus participantes.
 - Practica, luego los estudiantes juegan, toman notas, discuten contenidos, formulan frases particulares, fomentando el entusiasmo para hablar e interactuar con sus pares.
 - Producción, los estudiantes hablan usando otros focos de preguntas, vocabulario, que poco a poco les permitirá realmente disfrutar el aprendizaje de mientras hacen y desarrollan las actividades.

- ❖ TBL (Task Based Learning) Aprendizaje basado en tareas.
 - Introducción de los temas a partir de lluvia de ideas y uso de textos.
 - Haciendo tareas y ayudándose entre pares.
 - Planear y reportar los avances y las tareas al profesor.
 - Los estudiantes hablan frente al profesor y demás compañeros.
 - Análisis y revisión de la practica o tarea realizada.
 - La retroalimentación y conclusiones por parte del profesor.
- *¿Qué podemos enseñar con recursos?*

El diccionario, el tablero, los mapas conceptuales y mentales, las cajas con Flash Cards, los juegos de rol y de representación, contar historias, hacer ejercicios fonológicos, interacción con los paquete de fichas graficas, la música, las canciones, los videos, el libro de la clase y las tarjetas bibliográficas, son los recursos más usados en las clases de adquisición de una Lengua Extranjera.

- *¿Cómo podemos variar las actividades en una clase de Inglés?*

Los materiales educativos cumple la función como agentes mediadores, los juegos, como por ejemplo (*The Stop*) con el abecedario, los juegos de rol, determinando los pasos o secuencialidad, las reglas, los tiempos y los procesos cognitivos a desarrollar, permiten desarrollar funcionalidad y efectividad en el aprendizaje con grupos focales. Los dictados, los ejercicios de repetición, los juegos de memoria para el aprendizaje de vocabulario y la revisión constante de las tareas permitirán que el aprendizaje sea significativo e impactante para los estudiantes cuando se trata de una Lengua Extranjera.

- *Acerca de la preparación de la clase*

Durante el proceso de preparación de una clase se da inicialmente un proceso de observación, posteriormente una planeación de las lecciones, los temas, la revisión de diversas actividades y estrategias como el manejo de tiempo, los contenidos, las actividades, los materiales de apoyo a usar incluyendo las guías y los textos. Los juegos con Flash Cards acompañados de la escritura y lectura durante las clases son la clave para diseñar un modelo asertivo en la planeación de una clase.

- *Cuáles son libertades y restricciones de un maestro de Inglés*

- Restricciones Externas:
 - El tipo de organización de la institución.
 - El tipo de población si es un grupo homogéneo o heterogéneo.
 - Los temas y los recursos con los que se cuentan.
 - El trabajo en equipo.
 - El control de la clase en la planeación de las clases cotidianas, las clases personalizadas y la preparación de los exámenes.
- Condiciones Especiales:
 - Los estudiantes que no asisten más a clase.
 - Las confrontaciones de desigualdad de pensamiento.
 - La no cooperación.
 - La indisciplina en clase.
- La preparación de exámenes
 - La transparencia.
 - Los efectivos métodos de estudio.
 - El balance y equilibrio.
 - Los ejemplos y Tipps.

- *La motivación hacia el aprendizaje del Inglés*

"Research shows that motivation directly influences how often students use L2 learning strategies, how much students interact with native speakers, how much input they receive in the language being learned (the target language), how well they do on curriculum-related achievement tests, how high their general proficiency level becomes, and how long they persevere and maintain L2 skills after language study is over. Therefore, motivation is extremely important for L2 learning, and it is crucial (to understand what our students motivations are)"(OVANDO, 2012).

A continuación se presentan algunas técnicas que pueden ayudar a lograr que nuestros estudiantes se sientan motivados y afronten el estudio del inglés con una actitud positiva. Cada profesor conoce a sus estudiantes que tiene cada uno su propia personalidad; así pues, el profesor deberá descubrir qué tipo de motivación requieren sus alumnos.

- **Potenciar sus valores:** Hay alumnos cuyo nivel de inglés no es el adecuado para el curso en el que se encuentra. Las causas son diversas, puede proceder de francés, de un centro donde el nivel de exigencia era menor, etc. Podemos motivar a este estudiante valorando, no sólo sus conocimientos, sino su deseo de mejorar en inglés, su participación en clase, su creatividad, su limpieza y orden en el cuaderno de clase. Esta serie de valores son tan importantes en la formación del alumno como un buen dominio del inglés. De este modo estaremos apoyando su esfuerzo e interés por mejorar en la asignatura y sin lugar a dudas, ese interés y nuestra valoración de sus actitudes repercutirán de forma positiva en su nivel de conocimientos en inglés. El éxito conduce al éxito.
- **Hacerles protagonistas de su aprendizaje:** Recordamos lo que nos interesó, lo que nos mantuvo activos, lo que asimilamos a través de varios sentidos (oído, vista, tacto), por eso es importante que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje: podemos hacer que se interesen por un tema si les pedimos que nos ayuden a encontrar materiales sobre ese punto gramatical y si hacemos que practiquen el mismo con audiciones, ejercicios escritos, construyendo dibujos, etc. Los alumnos se sienten

participes de la clase si les encomendamos que confeccionen un mural ('wall-chart') sobre temas del libro de texto (e.g. 'animals', 'There is/There are', 'Your town/city', etc.); pueden aportar recortes de revistas, realizar dibujos, construir maquetas en cartón, confeccionar 'posters'.

- **Juegos didácticos:** Son altamente motivadores y reúnen la característica, previamente mencionada, de aunar amenidad y contenidos gramaticales. No se deben usar de una forma indiscriminada, sino que su uso debe ir acompañando y reforzando determinadas estructuras o funciones dadas en la clase de inglés y como material de refuerzo. Es importante que los estudiantes sepan que el juego es parte de la clase y no meramente un juego; por supuesto se mostrarán activos, entusiasmados, pero no se debe romper la disciplina de la clase y al acabar la actividad cada chico/a debe haberse divertido pero también debe haber aprendido algo más de inglés.
- **Ejercicios activos:** Los estudiantes a esta edad (4-12 años) están llenos de vitalidad, de actividad, de energía. Hay que proporcionarles ejercicios que encaucen su dinamismo por medio de 'fillers' y 'warmers': actividades breves, comunicativas y que exigen una participación activa de los alumnos en la clase, de este modo evitaremos que el alumno permanezca pasivo. Este tipo de actividades resultan eficaces al lograr aunar interés y amenidad con práctica léxica y sintáctica. Suelen ser muy bien aceptadas por los alumnos que de este modo logran un doble propósito: divertirse y aprender inglés.
- **Proporcionar mucho 'input' comprensible:** Así el 'input' auditivo lo podemos proporcionar por medio, no sólo de sonidos grabados, sino principalmente a través de las intervenciones orales del profesor en las clases. El profesor puede motivar a los alumnos poniendo el 'input' de inglés al nivel que sus alumnos tienen en ese momento de su interlengua.

- **Darles oportunidades para que hablen en inglés:** Es importante crear un sentimiento de confianza en sí mismos en los estudiantes, en su capacidad de expresión. Para ello debemos diseñar actividades donde el alumno no sea corregido continuamente, donde nos preocupe más su fluidez que su precisión gramatical, es decir, debe predominar 'fluency' por encima de 'accuracy'. Favorecen esta fluidez ejercicios donde se le dé oportunidad al estudiante para hablar de cosas que le son familiares: 'My family', 'My house/My bedroom', 'These are my hobbies', etc. Se puede pedir que empiece hablando durante medio minuto e ir incrementando el tiempo de expresión oral a un minuto, minuto y medio, etc. El profesor debe aplaudir sus logros y tener en cuenta aspectos globales del 'output' del estudiante. Es importante, no interrumpir mientras éste está hablando. El profesor puede ir anotando los errores más graves y repetidos y buscar un momento, a posteriori, para indicar cuáles deben ser los aspectos de pronunciación o de sintaxis a mejorar. El estudiante debe tener la sensación de que es capaz de transmitir sus mensajes, de que éstos no serán perfectos pero sí son comprendidos y por lo tanto existe comunicación.
- **Atmósfera positiva en la clase:** Creemos, a través de estudios consultados así como por lo que nos indica la propia experiencia en nuestras clases, que los alumnos deben sentirse a gusto en la clase de inglés, que se aprende más y mejor si el clima que se crea es de cooperación, de falta de ansiedad y de optimismo: tanto estudiantes como profesor logran mejores cotas de efectividad.
- **Mostrar los objetivos como alcanzables:** Es esencial darles desde comienzo de curso, un sentido de que los objetivos a cubrir son fácilmente alcanzables, que su capacidad es la adecuada para lograr mejorar en inglés.
- **Mostrar un interés personal por los estudiantes:** El alumno debe sentir el interés del profesor por enseñarle y lo que es más importante, debe percibir un interés del profesor por el alumno como persona. El alumno adoptará una actitud positiva hacia el profesor

y la asignatura si nota que éste se interesa por él/ella como ser humano, por su salud, por sus problemas familiares, sus relaciones interpersonales con sus compañeros de clase y amigos. Es importante que los estudiantes se sientan aceptados y apreciados como personas, independientemente de sus resultados en inglés.

- **Enseñar estrategias, no sólo conceptos:** Los profesores de inglés, como los de otras muchas asignaturas, hemos estado más preocupados por transmitir contenidos gramaticales. Con el paso de los años, algunos vamos comprendiendo que, sin desatender el anterior aspecto, es necesario proporcionar a nuestros alumnos métodos de estudio y estrategias que potencien sus conocimientos haciendo uso de sus conocimientos metalingüísticos tanto de L1 como de L2. Con demasiada frecuencia nos encontramos con alumnos que se desmotivan pues no se ven progresar adecuadamente, no por falta de estudio y voluntad de trabajo, sino por falta de una metodología de estudio adecuada.
- **Ejercicios voluntarios :** Suelen funcionar con aquellos alumnos que desean subir nota o con aquellos otros, demasiado tímidos, a los que no les gusta participar oralmente en la clase de inglés. Se deben devolver corregidos y con comentarios que reflejen los aspectos positivos alcanzados: "Has logrado mejorar tu expresión en inglés", "Tema interesante y bien desarrollado", etc. También pueden aportarle posibles líneas de actuación al alumno: "Bien el conjunto; no obstante, debes revisar la utilización de los verbos modales (e.g. *must to go, *can to play, etc.) La clave es que nos quedemos con los aspectos positivos logrados por el alumno y animarle a que siga trabajando en inglés.
- **Corregir errores de carácter general:** Hemos visto cómo motivar a nuestros alumnos a la hora de la expresión oral en inglés, por lo que se refiere a la expresión escrita, debemos huir del llamado "efecto del lápiz rojo", es decir, nuestra tendencia a devolver los exámenes, composiciones o diálogos en inglés que debemos revisar plagados de

correcciones en rojo. Dicha técnica, que exige del profesor un esfuerzo enorme por parte del profesor, se ha demostrado que no es, en muchas ocasiones eficaz y positivo, pues transmiten al alumno una sensación de fracaso al darle la sensación de una pléyade de errores (como decía Corder, debemos distinguir entre 'errors' y 'mistakes', los primeros realmente graves, los segundos de menor importancia y no afectando al valor fundamental de la comunicación). Nuestras correcciones deben dirigirse a los "errores" y no a las "faltas" menores. Por otro lado, es esencial, si queremos alumnos motivados, aplaudir sus logros y progresos a la hora de redactar en inglés. Un diálogo o una composición en inglés puede contener errores (que deben ser señalados y corregidos), pero puede tener una serie de factores positivos que no podemos olvidar: puede ser ingeniosa, original, bien estructurada, haber integrado un vocabulario previamente estudiado, etc. todos esos factores deben ser ponderados por el profesor y una nota escrita al final del ejercicio animará al alumno en sus trabajos posteriores. Los alumnos agradecen comentarios del tipo: "Me ha gustado el tema elegido. Es original", "Ideas bien desarrolladas; revisa los errores en el orden de los elementos de la oración (e.g. book interesting)", "El conjunto es aceptable. Animo, puedes mejorar".

- **El profesor como motivador** : Es aconsejable proporcionar "Feedback" positivo a los estudiantes, estar alentando a menudo su entusiasmo por el inglés para favorecer su autoconcepto ('self-esteem'). Esto se puede lograr por medio de pequeños carteles que se van poniendo en las paredes del aula de forma periódica. Los mensajes tratarán de provocar el interés de los alumnos (e.g. 'Dare to think! Dare to be great!', 'Effort always leads to personal satisfaction, that's to say, to success', 'You can if you want to', ' Look at yourself in the mirror. That's the most important person in the world')
- **Principio uno por uno:** Es una regla que me marco como profesor de inglés: por cada comentario negativo que deba hacer a un estudiante, pensar también en uno positivo para ese chico/a (e.g. "Debes mejorar el orden de los elementos de la oración, sin embargo, el ejercicio está bien presentado y estructurado", "Hay que trabajar más la gramática, pero veo que mejoras en el uso de las terceras personas de singular.")

5.3.2. Experiencias Exitosas Christiane Dalton Puffer, Tarja Nikula and Ute Smit

Los autores describen como la educación puede ser productiva cuando se integran los idiomas en todas las áreas del conocimiento, motivando de esta manera a todos los estudiantes en todos los niveles de educación a través del proyecto CLIL (Content and Language Integrated Learning) (DALTON, NIKULA, SMIT, 2008).

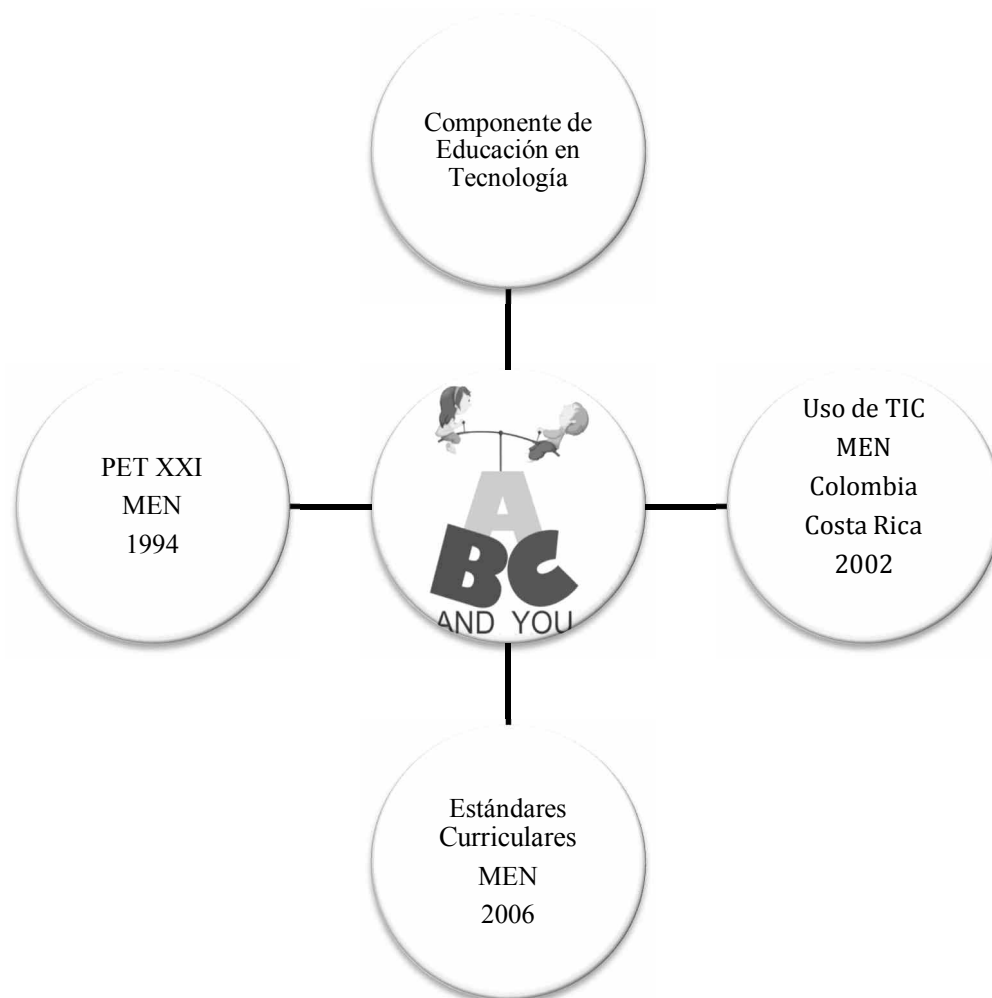
Uno de los retos de la educación bilingüe es la búsqueda de nuevas narrativas y estrategias comunicativas especialmente las Lingüísticas, entre las que se destacan:

- Conceptuales
 - Analíticas, descriptivas e interlocutoras.
 - Holística en cuanto a la aproximación.
- Lingüísticas
 - Transferencia, la traducción literal y la asertividad del lenguaje.
 - Morfología, en cuanto a la creatividad (verbal, gráfica y mímica).

Como ejemplo se puede destacar la experiencia exitosa de una clase de historia desarrollada en un colegio de Toledo España. El maestro promotor de dicha experiencia inicia su relato comentando que cuando se habla español como lengua materna los estudiantes necesitan aprender el lenguaje en la escuela con mucha más disciplina y los profesores necesitan tener unas competencias lingüísticas muy fuertes. Se requiere adicionalmente de un estudio juicioso de léxico y gramática.

5.4 COMPONENTE DE LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA

El aporte de la presente propuesta se dio en el campo de la educación y de forma interdisciplinar con el área de tecnología, por tal motivo se hizo necesario y pertinente realizar consulta acerca sus lineamientos y estándares. Con el fin de identificar avances y contenidos abordados en el quehacer pedagógico respecto al diseño y elaboración de Materiales Educativos Multimediales, usados para dinamizar los contenidos propios de las diferentes áreas.



5.4.1. PET XXI (Proyecto de Educación en Tecnología para el siglo XXI)²³

Este documento es una propuesta para la educación en tecnología enfocada en el contexto Colombiano, sirve como guía para las generaciones interesadas en su estudio. En ella se enmarcan como principales componentes los ambientes de aprendizaje tanto físicos como lógicos, vinculados al uso de las tecnologías de la información y comunicación, estos componentes son vistos como una de las principales necesidades.

La presente propuesta pretende hacer un aporte en la creación de ambientes de aprendizaje para la enseñanza de Lengua Extranjera (inglés), tomando como medio un Material Educativo que innova en la forma tradicional de enseñanza de dichas temáticas con los estudiantes pertenecientes a programa English for Kids.

5.4.2. Estándares curriculares para el área de tecnología en el preescolar

La propuesta para efectos de su desarrollo y atendiendo a lo postulado en la documentación referida y en virtud a la importancia que prima respecto del movimiento hacia la validación de los saberes propios de la tecnología y la educación preescolar se tomaron apartados del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, junto con las orientaciones del uso de tecnologías digitales en Costa Rica.

- ***Tecnología e informática²⁴***

El término informática es una expresión que se refiere al manejo de los sistemas relacionados con la computación, para la identificación, búsqueda, análisis, sistematización, uso y producción de la información. La informática hace parte, por tanto, de un campo más

²³PDF PET XXI. Ministerio de Educación. Bogotá. Año 1994.

²⁴PDF Estándares en Tecnología. Versión 15. Bogotá. Año 2006.

amplio conocido como tecnologías de información y comunicación TIC, entre cuyas manifestaciones encontramos el teléfono digital, la radio, la televisión, los computadores, las redes telemáticas y la Internet.

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permea la mayor parte de las actividades humanas. En particular, en las instituciones educativas el uso de la informática en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta clave para el desarrollo de proyectos y actividades tales como procesos de búsqueda de información, simulación, diseño asistido, manufactura, representación gráfica, comunicación de ideas y trabajo colaborativo.

5.4.3. Renovación pedagógica desde y uso de las tic en la educación²⁵

En documento del plan decenal de educación se pretende construir e implementar modelos educativos y pedagógicos innovadores que garanticen la interacción de los actores educativos, haciendo énfasis en la formación del estudiante, ciudadano del siglo XXI, comprendiendo sus características, necesidades y diversidad cultural a través de las siguientes competencias:

- Fortalecimiento de procesos pedagógicos a través de las TIC. Fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC,

²⁵PDF Plan Nacional Decenal de Educación 2006 -2016. Lineamientos del plan de para la educación preescolar, básica y media. Pacto social por la educación. Bogotá. Año 2006.

apoyándose en la investigación pedagógica.

- Incorporar el uso de las TIC como eje transversal para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos.
- Innovación pedagógica e interacción de los actores educativos.

La propuesta pedagógica *ABC AND YOU*, pretender abarcar el uso del computador y los programas informáticos, para apuntar al cumplimiento de uno de los objetivos planteados en el plan decenal de educación que se refiere a la alfabetización informática en todos los niveles de educación. En el contexto Colombiano no existen estándares u orientaciones para el área de tecnología en los niveles de preescolar. Motivo por el cual se tomaron como referentes las orientaciones de Uso de Tecnologías de Costa Rica²⁶ y que se describen a continuación:

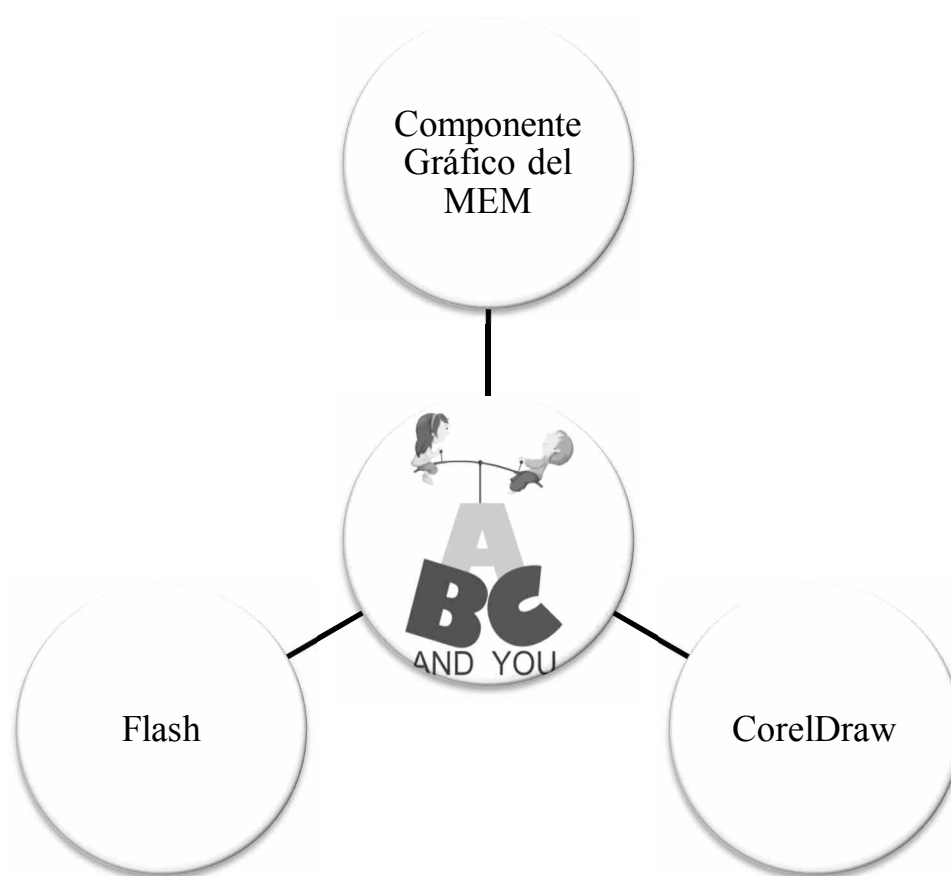
- Como las computadoras ayudan a las personas a comunicarse y compartir información.
 - Conocen que las personas pueden comunicarse usando las computadoras, a través de imágenes, sonidos y textos (chat, mensajería instantánea, correo electrónico, foros, telefonía, entre otros medios).
- Construyen una secuencia de pasos para resolver un problema de la vida cotidiana utilizando recursos tecnológicos (gráficos o multimedia).
 - A la hora de utilizar la computadora, siguen las instrucciones dadas por el educador.

²⁶ Ministerio de Educación Pública. (2002). *PDF Estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales*. Costa Rica.

- Cuando usan el ratón, logran llevar el puntero donde desean para seleccionar un elemento o desencadenar un efecto (relación causa-efecto)
 - Reconocen por su nombre correcto las teclas especiales (enter, escape, borrar, mayúsculas, entre otras).
- Reconocen que en las computadoras pueden jugar, comunicarse, crear, y recrear utilizando diferentes tipos de software.
- Relacionan las aplicaciones de software que emplean en la escuela con su uso principal.
 - Explican a otros compañeros o al educador para qué sirve lo que hacen con la computadora.

5.5 COMPONENTE GRÁFICO DE LA PROPUESTA

El diseño y elaboración del Material Educativo Multimedial (MEM) (CD) utilizó las herramientas informáticas que brindan los programas Flash y CorelDraw. Estos fueron seleccionados teniendo en cuenta las aplicaciones que se querían generar para el aprendizaje de siete diferentes temáticas en inglés, específicamente (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia). Los programas anteriormente nombrados se describen a continuación:



5.5.1. Flash

Este programa proporciona todo lo necesario para crear y publicar complejas aplicaciones de grandes prestaciones y contenido Web. Flash es una herramienta de edición con la que los diseñadores pueden crear presentaciones, aplicaciones y otro tipo de contenido que permite la interacción del usuario. Los proyectos de Flash pueden abarcar desde simples animaciones hasta contenido de vídeo, presentaciones complejas, aplicaciones y cualquier otra utilidad relacionada. En general, los fragmentos independientes de contenido creados con Flash se denominan *aplicaciones*, aunque se trate solamente de una animación básica. Se pueden crear aplicaciones de Flash con una amplia variedad de contenido multimedial que incluye imágenes, sonido, vídeo y efectos especiales. Dado el tamaño tan pequeño de sus archivos, Flash resulta especialmente ideal para crear contenido que se facilite a través de Internet. Para ello, utiliza en gran medida *gráficos vectoriales*. Este tipo de gráfico requiere mucha menos memoria y espacio de almacenamiento que las imágenes de mapa de bits, ya que se representan mediante fórmulas matemáticas en lugar de grandes conjuntos de datos. Las imágenes de mapa de bits son de un tamaño superior porque cada píxel requiere un fragmento de datos independiente que lo represente. Gracias al amplio número de funciones de Flash, se pueden crear multitud de tipos de aplicaciones. A continuación se citan algunos ejemplos de los tipos de aplicaciones que se pueden generar con Flash (OROS, 2005).

- **Animaciones** Incluyen anuncios publicitarios, tarjetas de felicitación en línea, dibujos animados, etc. Muchos otros tipos de aplicaciones de Flash también incluyen elementos de animación.

- **Juegos** Numerosos juegos se crean con este programa. Los juegos normalmente combinan las capacidades de animación de Flash con las capacidades lógicas de Action Script.
- **Interfaces de usuario** Un gran número de diseñadores de sitios Web utilizan Flash para diseñar interfaces de usuario. Estas interfaces incluyen tanto sencillas barras de navegación como diseños mucho más complejos.
- **Áreas de mensajes flexibles** Se trata de áreas de las páginas Web que utilizan los diseñadores para mostrar información que puede variar con el tiempo.
- **Aplicaciones dinámicas de Internet** Incluyen un amplio abanico de aplicaciones que proporcionan una elaborada interfaz de usuario para mostrar y manipular datos almacenados de forma remota a través de Internet. Una aplicación dinámica de Internet podría ser una aplicación de calendario, una aplicación de búsqueda de precios, un catálogo de compra, una aplicación de educación y pruebas, o bien cualquier otra aplicación que presente datos remotos con una completa interfaz desde el punto de vista gráfico.

5.5.2. CorelDraw²⁷

Este programa es una intuitiva aplicación para el diseño gráfico que ofrece a los diseñadores la posibilidad de disfrutar más de su trabajo. El programa está diseñado para satisfacer las necesidades de los profesionales del diseño gráfico de hoy. Tanto si se trabaja en el área de la publicidad como en el de la impresión, la publicación, la creación de carteles, los grabados o la manufactura. CorelDraw ofrece las herramientas que se necesitan

²⁷Tutorial CorelDraw Aula Clic <http://www.aulaclic.es/coreldraw/>

para crear ilustraciones vectoriales precisas y creativas, además de diseños de páginas con aspecto profesional.

6. ASPECTOS METODOLÓGICOS

En atención a los objetivos propuestos en el trabajo de investigación formativa que se plantea, es característica la metodología de estudio de caso en el trabajo de campo, con un *enfoque exploratorio no experimental*, que proporciona significado de relación entre condiciones pedagógicas de la Corporación Universal sede Chía como institución caso y de las diversas instituciones donde se realizaron prácticas pedagógicas como contextos de indagación sobre la necesidades de fortalecer el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés) en el programa English for Kids al que pertenecen niños de 5 a 12 años de edad.

6.1. Enfoque

El enfoque de la investigación formativa de la presente propuesta es de *Tipo Exploratorio de carácter cualitativo*, (HERNANDEZ, 1991) dado que esta se propone identificar características, en virtud de las cuales es posible ratificar y abordar la necesidad encontrada en la Corporación Universal sede Chía, referente al fortalecimiento del proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés); hecho que específicamente se pretende abordar en el nivel Power Kids a partir de la identificación de un *estudio de caso de tipo estudio exploratorio* (KERLINGER, 1985) posibilita la solución de preguntas, sobre las cuales no aparece solución permanente y pertinente, aunque existan las problemáticas en contextos reales.

6.2. Método

El método empleado para el desarrollo de la presente propuesta fue *Estudio de Caso*, por medio la sistematización de la información con el uso de los *Diarios de Campo* (TAMAYO, 1998) esta permitió la observación en el contacto directo con el objeto de estudio (en el programa English for Kids específicamente nivel Power Kids de la Corporación Universal sede Chía), identificar la necesidad de diseñar una propuesta de carácter pedagógico, que dieran cuenta en forma coherente, con el enfoque exploratorio previamente definido de los momentos de exploración y de participación de la pedagoga y diseñadora responsable de la propuesta.

6.3. Instrumentos

Para capturar la información, mediante la técnica de campo, se hizo necesario el diseño de cuatro instrumentos, los cuales fueron diligenciados en la institución caso la Corporación Universal sede Chía, estos describían la siguiente información:

1. Instrumento de Registro de Clase: en este formato se registro de manera descriptiva todo lo ocurrido en la clase cotidiana de inglés, de acuerdo a categorías como metodología de la clase, temáticas, actividades y ejercicios, estudiantes, material de apoyo y anexo gráfico.²⁸

2. Instrumento de Registro Fase de Implementación: en este formato se registro de manera descriptiva todo lo ocurrido durante la implementación de la propuesta pedagógica *ABC AND YOU*, de acuerdo a categorías como metodología de la clase,

²⁸ Remitirse a la Carpeta de Anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta clases Observadas. Instrumento de registro de clase.

temáticas, usabilidad del software, estudiantes, impacto del MEM (en cuanto a motivación y efectividad) y su correspondiente anexo gráfico²⁹.

3. Matriz de interpretación de información, de los registros de clase y los registros de la fase de implementación: en este formato se hizo la selección de categorías que explican los aspectos comunes que se tuvieron en el desarrollo de todo el proceso observado, identificando los aspectos en común y diferenciales en las clases de inglés cotidianas y con la nueva propuesta pedagógica³⁰.

4. Matriz de Evaluación del MEM: en este formato se hizo selección por categorías como Usabilidad del MEM en términos de (explicación, interacción, evaluación), temática (vocabulario y contextualización), actividades interactivas, los estudiantes y el impacto del MEM. Categorías que permiten justificar la pertinencia de la presente propuesta en el contexto educativo³¹.

6.3.1. Instrumentos utilizados en el contexto de la institución caso Corporación Universal sede Chía

Con el fin de recolectar de manera organizada la información sobre el contexto de la institución caso la Corporación Universal sede Chía, abordado desde la técnica estudio de campo, se hizo necesario el diseño y elaboración de instrumentos de trabajo, descritos a continuación:


²⁹Remitirse a la Carpeta de Anexos. Carpeta Implementación ABC and YOU. Carpeta Ocupaciones - Preposiciones - Vehículos. Instrumento de registro fase de implementación.

³⁰Allí mismo. Matriz de interpretación de la información de los registros de clase y los registros de la fase de implementación.


³¹Allí mismo. Matriz devaluación del MEM.

6.3.1.1. Descripción de los instrumentos diarios de campo

1. *Instrumento de Registro de Clase:* Respecto a la elaboración del instrumento de registro de clase, es de notar aspectos estructurales que tienen que ver con la estandarización de la información que se recogió a través de este instrumento; a saber: fecha, grado, hora, participantes, metodología de la clase, temática, actividades, estudiantes, material de apoyo y anexo gráfico. Metodológicamente para efectos de análisis de la información se optó por desarrollar o realizar cortes por temática con el fin de interpretar y empalmar situaciones comunes entre las clases cotidianas de inglés y las clases con la nueva propuesta pedagógica; recurrentes entre sí, pero a su vez diferenciados respecto a los estilos de los docentes responsables en cada clase y para efectos de control sobre el alcance de los objetivos propuestos en el presente trabajo de grado. Como componentes recolectores de información se tomaron aspectos fundamentales definidos como:



UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CORPORACIÓN UNIVERSAL SEDE CHÍA
1. INSTRUMENTO DE REGISTRO DE CLASE
"ABC AND YOU" MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIAL UNA PROPUESTA
PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE INICIACIÓN EN
EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA (INGLÉS)






FECHA	GRADO	HORA	PARTICIPANTES
04/06/14	Power Kids	Iniciación: 4:00pm Finalización 6:00pm	Estudiantes del curso Power Kids con la Pedagoga y diseñadora del MEM
COMENTARIOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Metodología de la clase <p>Los estudiantes buscaron 5 palabras en el diccionario con la combinación (XX) y escribieron 3 frases en presente simple con las palabras encontradas. Se realizó un Break de 10 minutos. La docente titular habló en español e inglés debido a la solicitud hecha por los padres de familia del no entendimiento por parte de los niños, especialmente cuando se dan las instrucciones al realizar una actividad. Se realizó un ejercicio de colorear y encontrar objetos en un paisaje con animales. Se continuó con la interacción del Material educativo con las Flash Cards. Se planteó el juego de identificación del vocabulario que manejan los estudiantes y los que desarrolla el MEM.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Temática (Desarrollos Conceptuales) <ul style="list-style-type: none"> - Combinación (XX). - Búsqueda de nuevo vocabulario. - Elaboración de frases en Presente Simple. - Colorear y encontrar objetos en un paisaje. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades y Ejercicios <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de nuevas palabras en el diccionario. - Elaboración frases en presente simple. - Colorear y encontrar objetos en un paisaje. - Interacción con las Flash Cards. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes <p>Los estudiantes trabajan de forma individual y organizada. Los estudiantes tienen buen manejo de diccionario. Los estudiantes preguntan frecuentemente los verbos y vocabulario que necesitan incorporar en la realización de las frases. Los estudiantes piden constantemente la revisión y aprobación por parte del docente.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Material de apoyo <ul style="list-style-type: none"> - Diccionarios - Cuaderno - Hoja Guía de coloreado. - Flash Cards ABC and YOU 			
<ul style="list-style-type: none"> • Anexo gráfico 			

Figura No 6 Formato Instrumento de registro de clase



- Metodología de la Clase: referenciando el proceso organizacional seguido por los docentes, junto con las dinámicas metodológicas empleadas en cada clase.

- **Temática:** es la fuente de indagación y de información sobre aspectos conceptuales tratados en un momento dado; describe detalles en la parte operativa y los objetivos por alcanzar.
 - **Actividades y ejercicios:** se describen los ejercicios planteados y desarrollados como mediadores en el proceso de aprendizaje.
 - **Estudiantes:** se pretende resaltar el papel del estudiante durante el proceso pedagógico, teniendo en cuenta las actitudes y motivación durante la participación en la clase de inglés.
 - **Materiales de apoyo:** en este ítem se reconocen los objetos y recursos que utiliza el maestro para ejemplificar o brindar sustento en teorías abordadas.
 - **Anexo Gráfico:** el enfoque exploratorio otorgado a ejercicio de investigación exige por parte de la pedagoga evidencia gráfica representada en fotografías y videos sobre el desarrollo de las actividades. Estos permiten tanto la observación como el apoyo pedagógico a los procesos experimentales y didácticos que adelanta el equipo de investigación en la institución.
- 2. *Instrumento de Registro Fase de Implementación:*** Con el fin de lograr un aporte interpretativo y argumentativo por parte de la pedagoga y diseñadora de la presente propuesta, se hizo necesario registrar los siguientes aspectos como:

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CORPORACIÓN UNIVERSAL SEDE CHÍA
2. INSTRUMENTO DE REGISTRO FASE DE IMPLEMENTACIÓN
"ABC AND YOU" MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIAL UNA PROPUESTA
PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE INICIACIÓN EN
EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA (INGLÉS)

Encabezado

FECHA	GRADO	HORA	PARTICIPANTES
09/06/14	Power Kids	Iniciación: 4:00pm Finalización: 6:00pm	Estudiantes del curso Power Kids con la pedagoga y diseñadora del MEM
<p>COMENTARIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Metodología de la clase Se realizó la presentación de la pedagoga y diseñadora del MEM. Posteriormente se aplicó la prueba diagnóstica (Anexo Diagnostic Test). Se realizó la introducción al tema de las ocupaciones mediante el uso de las Flash Cards, con las cuales se repaso de forma general, las preguntas que contenían la prueba diagnóstica, haciendo especial énfasis en la correcta escritura y pronunciación. Se realizó un Break de 10 minutos. Con las Flash Cards de las ocupaciones, se hicieron preguntas dirigidas acerca de las profesiones de sus padres, en las respuestas dadas por los estudiantes se evidenciaron imprecisiones de pronunciación y asociación de las ocupaciones con su escritura y pronunciación: por ejemplo en el caso de el cartero (Potsman) era llamado Messenger, el bombero (Bomber) y para el granjero (Granger). La pedagoga corrigió constantemente a los estudiantes y realizó ejercicios de repetición con 			
<ul style="list-style-type: none"> Temática (Conceptos abordados) -Ocupaciones que trabaja el MEM (Astronauta, mecánico, bombero, cantante, director de cine, cartero y granjero). -Ocupaciones de los familiares de su entorno cercano. 			
<ul style="list-style-type: none"> Usabilidad del Material Los estudiantes interactuaron de forma satisfactoria con el MEM <i>ABC and YOU</i>, entendieron las indicaciones de usabilidad del software en inglés. Es importante mencionar que el estudiante debe tener sus propios audífonos para evitar distracciones. 			
<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes Los estudiantes estuvieron muy motivados durante toda la clase, pero frente a la interacción con el MEM. Se generó gran impacto en cuanto a la interfaz gráfica las ilustraciones fueron llamativas, aunque sugirieron cambio de la melodía con la que se da la bienvenida al MEM. 			
<ul style="list-style-type: none"> Impacto del Material (motivación y efectividad) Se generó gran curiosidad en las actividades interactivas, la recepción por parte de los estudiantes fue agradable y motivante. 			
<ul style="list-style-type: none"> Anexo gráfico   			

Metodología de la Clase

Usabilidad del Material

Impacto del Material

Anexo

Figura No 7 Formato Instrumento de registro Fase de implementación

- Metodología de la Clase: referenciando el proceso organizacional y metodológico a la hora de implementar la propuesta pedagógica y el Material Educativo.
- Temática: describe detalladamente la parte operativa de las temáticas abordadas en la propuesta pedagógica.

- Usabilidad del Software: describen la interacción de los estudiantes de nivel preescolar con el software en términos de navegabilidad (reconocimiento de iconos, instrucciones auditivas y secuencialidad).
- Estudiantes: se pretende resaltar el papel activo del estudiante durante el proceso de implementación la propuesta pedagógica y el material de apoyo complementario y del MEM, teniendo en cuenta la motivación y la participación en la clase de inglés con este tipo de material de apoyo.
- Impacto del Material (motivación y efectividad): en este ítem se reconocen las bondades y la pertinencia de la presente propuesta.
- Anexo Gráfico: es un insumo muy importante evidenciar a través de fotos, videos y entrevistas a los estudiantes, el impacto de la propuesta pedagógica.

3. *Matriz de interpretación de los registros de clase y los registros de la fase de implementación:* La categorización de la información obtenida a través de los registros de clase y los registros de la fase de implementación, permitió obtener cruces de información durante las dinámicas ocurridas en el proceso pedagógico llevado en la institución caso. Estos niveles de interpretación se hicieron por medio de las siguientes categorías:



CATEGORIA		TEMÁTICA: "LAS OCUPACIONES" DURACIÓN: 1 SEMANA 3 SESIONES DE CLASE	TEMÁTICA: "LAS PREPOSICIONES " DURACIÓN: 1 SEMANA 3 SESIONES DE CLASE	TEMÁTICA: "LOS VEHÍCULOS " DURACIÓN: 1 SEMANA 3 SESIONES DE CLASE
M e t o d o l o g í a	-Elaboración de preguntas diagnósticas dirigidas.	-Se realizan para sondear los preconceptos al iniciar la temática y posteriormente para verificar su apropiación.	-Se realizan para sondear los preconceptos al iniciar la temática y posteriormente para verificar su apropiación.	-Se dio durante la realización del crucigrama de los vehículos.
	-Explicación magistral.	- Se realizo de forma breve para introducir el tema.	- Se hizo necesario realizar una completa explicación magistral con ejemplos de las nueve preposiciones a estudiar.	- Se realizo de forma breve para introducir el tema.
	-Indicación y seguimiento de instrucciones.	- Es constante durante todas las clases, especialmente a la hora de la realización de ejercicios.	- Es constante durante todas las clases, especialmente a la hora de la realización de ejercicios.	- Es constante durante todas las clases, especialmente a la hora de la realización de ejercicios.
	-Observación del entorno para hacer aproximaciones a la hora de realizar actividades cotidianas.	-Se dio por media de la realización de las entrevistas a personas externas, en la interacción con las fichas descriptivas de las ocupaciones.	-Se dio por medio de la actividad de localización de los salones del instituto con el Mapa, el juego de movimiento con el rostro de Tom y con el paisaje marino de contexto.	-Se dio por media de la realización de las entrevistas a personas externas, en la interacción con las fichas descriptivas de las ocupaciones.
	-Guiar el trabajo del curso y tener en cuenta los casos especiales.	-Se realiza y se hace acompañamiento especialmente con tres estudiantes.	-Se realiza y se hace acompañamiento especialmente con tres estudiantes.	-Se realiza y se hace acompañamiento especialmente con tres estudiantes.
	-La realización de ejercicios integradores para reafirmar los conceptos desarrollados en clase.	-Se dio por medio de la interacción con los tableros de asociación y en la elaboración de las evaluaciones escritas.	-Se dio por medio de la interacción con los tableros de asociación y en la elaboración de las evaluaciones escritas.	-Se dio por medio de la interacción con los tableros de asociación y en la elaboración de las evaluaciones escritas.
C l a s e	-A partir de la experimentación extraer sus propias conclusiones e ideas.	- A partir del uso de las Flash Cards, las tarjetas descriptivas y juegos de rol.	- A partir del uso de las Flash Cards, las tarjetas descriptivas y juegos de rol.	- A partir del uso de las Flash Cards, las tarjetas descriptivas y juegos de rol.

Contraste
entre
temáticas

Análisis detallado de las diferentes Categorías:
Metodologías de Clase, temáticas, Actividades,
Materiales de Apoyo, Estudiantes e Impacto del MEM

Figura No 8 Formato Matriz de interpretación de los registros de clase y los registros de la fase de implementación

- Metodología de la Clase: en dicha categoría se hace referencia a todas las tendencias metodológicas identificadas durante el proceso de observación e implementación durante las clases de inglés en la institución caso. Estas fueron cruzadas con las actividades realizadas, ubicando en cada una de ellas las tendencias que fueron desarrolladas.

- **Temática:** esta categoría referencia las diferentes temáticas desarrolladas, identificando el número de clases en la que se abordaron las mismas temática sin y con la aplicación de la propuesta pedagógica y con el material educativo.
- **Actividades y ejercicios:** esta categoría describe el paso a paso que se siguió para el desarrollo de cada reto de clase, identificando los ejercicios que se dieron durante la realización del mismo.
- **Estudiantes:** en esta categoría se identifico el papel del estudiante durante el desarrollo de las diferentes clases, ubicando la variación en los ritmos y motivación de trabajo durante su ejecución.
- **Materiales de apoyo:** en esta categoría se reconoce la utilización y creación de los diversos materiales de apoyo con los que cuenta el docente para el desarrollo de las clases, contrastado con el impacto del MEM.

4. ***Matriz de evaluación del Material Educativo Multimedial ABD AND YOU***, la categorización de la información obtenida a través del instrumento de registro de la fase de implementación, permitió obtener cruces de información durante las dinámicas ocurridas en el proceso pedagógico llevado en la institución caso acerca de los aspectos evaluativos del MEM. Estos niveles de interpretación se hicieron por medio de ítems como:

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CORPORACIÓN UNIVERSAL SEDE CHÍA
4. MATRIZ DE EVALUACIÓN DEL MEM ABD AND YOU
"ABC AND YOU" MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIAL UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE INICIACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA (INGLÉS)

CATEGORÍA	CORTE		TEMATICA: LAS OCUPACIONES	TEMATICA:	TEMATICA: Temáticas
	1.USABILIDAD DEL MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIAL	1.EXPLICACIÓN	Las instrucciones se dieron en inglés, especialmente haciendo énfasis en la explicación de la navegabilidad del MEM en cuanto a la función del botón verde <i>Start</i> .	→	Explicación
Usabilidad del MEM		2.INTERACCIÓN	Cada estudiante interactúa de forma individual con su correspondiente computador y par de audífonos.	→	Interacción
		3.EVALUACIÓN	Los estudiantes tuvieron motivación e impacto del material aunque sugirieron el cambio de la melodía de inicio del Material.	→	Evaluación
	Desarrollos Conceptuales	2.TEMATICA "DESARROLLOS CONCEPTUALES"	1.VOCABULARIO	Las ocupaciones que trabaja el MEM (Astronauta, mecánico, bombero, cantante, director de cine, cartero y granjero.)	→
		2.CONTEXTUALIZACIÓN	Se desarrollo a partir del diligenciamientos del material complementario denominado <i>Rejilla de Ocupaciones</i> .	→	Contextualización
Actividades			la ocupación que el estudiante debe seleccionar, inmediatamente Tom (personaje integrador) aparece disfrazado con el vestuario característico y en el escenario en el que se desenvuelve.	→	Actividades
Estudiantes	4.ESTUDIANTES		Los estudiantes estuvieron concentrados y motivados realizando las actividades interactivas del MEM.	→	Estudiantes
Impacto del MEM	5. IMPACTO DEL MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIAL		Se genero un positivo impacto y aceptación por parte de los estudiantes. Manifestaron su gusto por este tipo de dinámicas en la clase de inglés.	→	Impacto del MEM

Figura No 9 Formato Matriz de evaluación del Material Educativo ABD And YOU

- Usabilidad del Material Educativo: en dicha categoría se hace referencia al proceso de interacción de los estudiantes de nivel preescolar con el MEM. Esta categoría fue subdividida en tres momentos con el fin de obtener información precisa y de este modo, verificar la eficacia de la propuesta pedagógica que acompaña al MEM, ubicando en cada una de estas las tendencias que fueron desarrolladas.

- Explicación, se dio la implementación de la estrategia metodológica en el momento donde los estudiantes interactúan con el computador y con el material.
- Interacción, aquí se verifica la motivación, la claridad y pertinencia del MEM.
- Evaluación, evidencia el impacto y eficacia del MEM.
- Temática: los desarrollos conceptuales que se tienen en cada una de las temáticas abordadas, con el objetivo de verificar el aprendizaje de vocabulario en inglés y su respectiva contextualización.
- Actividades interactivas: se describen las actividades que fueron desarrolladas por los estudiantes del nivel Power Kids mediante el uso del MEM.
- Estudiantes: se pretende resaltar el papel del estudiante durante el proceso de interacción con el MEM en términos de motivación e impacto.
- Impacto del Material Educativo: en este ítem se identifican las características propias del material implementado en términos de pertinencia, eficacia y aceptación por parte de los estudiantes.

6.4. Criterios de análisis

Los criterios de análisis que se tuvieron en cuenta para tomar la información recolectada por medio de los diferentes instrumentos, se refieren a la objetividad pues se evitaron los juicios de valor, dado que los instrumentos constituían un componente de rigor en el análisis. Los procesos de construcción de conocimiento en el ámbito social de acuerdo a George Hans Gadamer (GADAMER, 2000); por característica general de todo proceso

investigativo son susceptibles de ser subjetivos en el proceso de recolección y de interpretación de la información dado que son procesos desarrollados por sujetos interesados en la construcción de conocimiento, luego quiere ello decir que no es una garantía la objetividad absoluta de los procesos hecho del cual la presente propuesta no se configura en excepción.

6.4.1. En el contexto de la institución caso la Corporación Universal sede Chía

La información que allí se tomo fue categorizada en seis aspectos, como la metodología de la clase, las temáticas, las actividades y ejercicios, los estudiantes y el material de apoyo. Con dicha información se tomaron aspectos comunes que se dieron en cada una de las clases observadas en el nivel Power Kids. Posteriormente a este análisis, se identificaron los aspectos por mejorar, que se pueden fortalecer mediante la aplicación de la presente propuesta pedagógica y están referenciados en los aspectos conceptuales del documento.

6.5. Sujetos e instituciones de estudio

Para la investigación formativa reflejada en la presente propuesta, se tomo la Corporación Universal sede Chía como institución caso, dado que allí se realizaría un riguroso trabajo de observación e implementación con el nivel Power Kids.

La población de estudio pertenecía al nivel Power Kids, que esta conformado por estudiantes de diferentes colegios de Chía y Bogotá y cursan la básica primaria, son niños que están entre los 8 y 12 años de edad. Dicho grupo fue seleccionado a partir de los contenidos objetivo de indagación de la presente propuesta, es decir el proceso de iniciación en la adquisición de Lengua Extranjera (Inglés), los cuales están evidentes en el

programa de dicho nivel³², dado que la necesidad que se pretende solucionar involucra a los estudiantes que estuvieran iniciando el proceso de aprendizaje de esta área (Inglés).

6.5.1. Institución caso la Corporación Universal sede Chía

La corporación universal sede Chía, es una institución educativa orientada a la enseñanza de varios idiomas. Su principal objetivo es proporcionar una metodología para que las personas de diferentes edades conozcan, aprendan y se apropien del idioma inglés, tal como lo requiere el mundo de hoy de forma flexible, rápida y con resultados efectivos que se comprueban en los viajes, el trabajo, los negocios y en los estudios.

Para el desarrollo de la presente propuesta se tomó el programa English for Kids específicamente al nivel Power Kids, para realizar el proceso de observación e implementación del MEM.

6.5.2. Situaciones de indagación

Las situaciones objetivo de indagación, están referenciadas en el marco de los desarrollos en la Corporación Universal sede Chía durante las clases de Inglés en el nivel Power Kids, que para efectos de esta propuesta se dieron los días: Lunes, Miércoles y Viernes de 4:00 pm a 6:00 pm. A continuación se describe detalladamente el plan de implementación, según la fecha, los temas y las actividades a realizar:

³² Remitirse a la Carpeta Anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Diseño curricular English for Kids. Documento PDF programa Power Kids.

Fechas	Actividades a realizar	Tema
Viernes 30 de Mayo	Primera observación y diagnóstico	
Miércoles 4 de Junio	Segunda observación y diagnóstico	
Lunes 9 de Junio	Evaluación inicial Introducción e interacción tema 1	
Miércoles 11 de Junio	Actividades tema 1	
Viernes 13 de Junio	Evaluación individual y parejas tema 1	
Lunes 16 de Junio	Introducción tema 2	 Aquarium
Miércoles 18 de Junio	Interacción y actividades tema 2	
Viernes 20 de Junio	Evaluación individual y parejas tema 2	
Miércoles 25 de Junio	Introducción, interacción y actividades tema 3	 Vehiculos
Viernes 27 de Junio	Evaluación individual y parejas tema 3	
Miércoles 2 de Julio	Evaluación temas 1,2 y 3	

Horarios:**Semana 1**

Hora	Lunes	Miércoles	Viernes
4:00	Evaluación inicial	Repaso con Flash Cards	Evaluación individual

4:30		Tableros de asociación	(escrita)
4:45	Descanso		
5:00	Introducción tema e Interacción MEM	Realización de encuestas	Evaluación parejas (juego de roles)
6:00	Salida		

Semana 2:

Hora	Lunes	Miércoles	Viernes
4:00	Introducción del tema	Interacción con el MEM	Evaluación individual (Paisaje acuario)
4:30	Actividad "Cara de TOM"	Tableros de asociación	
4:45	Descanso		
5:00	Explicación	Actividad "mapa"	Evaluación parejas (juego de roles)
6:00	Salida		

Semana 3:

Hora	Lunes	Miércoles	Viernes
4:00	FESTIVO	Introducción del tema (Flash Cards)	Evaluación individual (tableros de asociación y Paisajes)
4:30		Interacción con el MEM	
4:45	Descanso		
5:00	FESTIVO	Actividad encuestas	Evaluación parejas (juego de roles)
6:00	Salida		

Semana 4:

Hora	Lunes	Miércoles	Viernes
4:00	FESTIVO	Repaso general	
4:30			
4:45	Descanso		
5:00	FESTIVO	Evaluación final	
6:00	Salida		

Tabla No 1 Cronograma de Implementación

6.6. Trabajo de campo

En el proceso de la investigación formativa, con *enfoque exploratorio* se siguió la técnica de *trabajo de campo*, en la institución caso Corporación Universal sede Chía en donde se realizaron visitas de observación e implementación durante los meses de Mayo, Junio y Julio del año 2014.

6.6.1. Institución caso Corporación Universal sede Chía³³

Las visitas de observación se iniciaron en la institución caso el día 26 de Mayo del año 2014, con la población seleccionada como objetivo para el desarrollo del trabajo de campo en el nivel Power Kids; dado que es allí donde comienza la iniciación del proceso de

³³ Remitirse a la carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta clases Observadas. Documento Rejilla Instrumento de registro de clase.

aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés),³⁴ convirtiéndose este grupo el foco de interés de la presente propuesta, con el fin adicional de hacer evidente la necesidad de dar continuidad y pertinencia a la temática desarrollada en la presente propuesta.

Durante el proceso de indagación, el trabajo consistió en conjugar las visitas realizadas a la Corporación Universal sede Chía, constituida como la institución caso, con el enriquecimiento teórico a nivel pedagógico, disciplinar y metodológico, que se evidencian en los aspectos conceptuales del presente informe, tomados como referencia para el diseño y elaboración de la propuesta pedagógica *ABC AND YOU*, como resultado de esta propuesta.

Durante las visitas de observación, se diligencio un instrumento de registro, que contenía los aspectos descriptivos de todo lo ocurrido en la clase denominado “Rejilla de Registro de clase”³⁵. Lo que se indago en la institución se refería al cómo se abordaban los diferentes ejes temáticos planteados en el programa Power Kids, específicamente los contenidos (Las ocupaciones, los animales, los alimentos, los vehículos, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia) junto con las dinámicas se desarrollaban en clase, identificando su metodología, las temáticas, las actividades, la participación de los estudiantes y los materiales de apoyo utilizados por la docente titular en su clase.

6.6.2. Información obtenida

Después de haber diligenciado los diferentes instrumentos durante las visitas de observación en la institución caso, esta información obtenida fue categorizada de modo tal

³⁴ Remitirse a la carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Diseño curricular English for Kids. Programa Power Kids.

³⁵ Remitirse al ítem 7.2.1 instrumentos empleados en la institución caso.

que se pudieran identificar con facilidad el común de las situaciones de indagación en el nivel Power Kids. Triangulando esta información con los aspectos conceptuales, pedagógicos y disciplinares, con el fin de dar sustento a la propuesta diseñada y elaborada.

Dicha triangulación se dio por medio de los siguientes componentes:

1. Aprendizaje, apoyado en los autores, Gardner, Gagné y Perkins. Quienes permitieron encontrar las condiciones, requerimientos y postulados para lograr el aprendizaje en el estudiante.
2. Lengua Extranjera (inglés), se referenciaron autores como Tessa Woodward, Christiane Dalton, Philip Hood y Carlos Ovando, quienes orientaron el enfoque especializado sobre las estrategias metodológicas y conceptuales para la adquisición efectiva de una Lengua Extranjera, referentes fundamentales en la realización de la presente propuesta.
3. Multimedia e Hipertextualidad, apoyado en Luis Facundo Maldonado aspecto que se considera incluso en tanto el MEM como herramienta pertinente en el campo de la educación en tecnología y aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés).
4. Educación en tecnología, apoyados en el ámbito legal, PET XXI, políticas educativas y estándares curriculares para los niveles del preescolar y primaria.
5. Materiales Educativos, bajo las orientaciones dadas por Elizabeth Páez y Elizabeth Borda, se indago la importancia y bondades de su uso, dado que ofrece al estudiante un cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles, de ahí la importancia de utilizar estos medios educativos en todos los campos de la actividad humana.

6. Programas Informáticos, se hizo necesario consultar los tutoriales y manuales de usabilidad de los programas Flash y CorelDraw, a la hora de diseñar y elaborar el MEM.
7. Para los aspectos metodológicos, se abordó a Roberto Hernández quien brindo la posibilidad de estructurar desde lo teórico el tipo de estudio y el enfoque del presente trabajo de investigación formativa.

6.6.2.2. Institución caso Corporación Universal sede Chía³⁶

Para efectos de organización de la información recolectada durante el trabajo desarrollado en la institución caso, se realizo el instrumento denominado “Matriz de interpretación de la información de los registros de clase e implementación”³⁷, la cual categorizo componentes comunes identificados durante todo el trabajo de campo como: la metodología de la clase, temática (desarrollos conceptuales), actividades o ejercicios, estudiantes y material de apoyo. Cada una de estas categorías, describe minuciosamente todo lo ocurrido en el desarrollo de las actividades, que son el pretexto para desarrollar y adquirir conceptos, habilidades en las clases de Inglés.³⁸

³⁶ Remitirse Carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Implementación MEM ABC and YOU Formato Matriz de interpretación de la información.

³⁷ Remitirse al ítem 7.2.1.1 Instrumentos, Institución caso Corporación Universal sede Chía.

³⁸ Remitirse Carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Implementación MEM ABC and YOU Formato Matriz de interpretación de la información.

6.6.3. Análisis de la Información

La información obtenida de la institución caso abordada, fue analizada por parte de la pedagoga y diseñadora de la presente propuesta, por medio del instrumento denominado, *Matriz de interpretación de la información de los registros de clase e implementación.*

6.6.3.1. Institución Corporación Universal sede Chía³⁹

Para el análisis de la información en cada categoría se visualizaron las diferencias y aspectos en común en las clases de inglés en el nivel Power Kids. En lo particular se observo que la didáctica conceptual usada por la docente titular era básica y no tenía mayor incidencia en el estudiante, quienes no lograba identificar con asertividad el vocabulario de las diversas temáticas en inglés. Las temáticas estaban relegadas a la búsqueda de palabras en el diccionario y la realización de oraciones en presente simple, por tanto se perdía el horizonte para cumplir los objetivos enunciados el programa Power Kids. Este análisis permitió ratificar la pertinencia de la presente propuesta dado que fortalece el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés) por medio de un Material Educativo.

6.4. Comparaciones pedagógicas entre las clases de inglés cotidianas y las clases de inglés con la propuesta pedagógica ABC AND YOU

La sistematización de experiencias en el aula de la institución observada (Corporación Universal sede Chía) donde se desarrollo el trabajo de investigación, a través del análisis de categorías como; la metodología de la clase, las temáticas abordadas con los respectivos

³⁹ Remitirse Carpeta de anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta ... Formato Matriz de interpretación de la información.

desarrollos conceptuales, las actividades y ejercicios planteados, el rol del estudiante respecto de la clase de inglés y finalmente el material de apoyo que utilizó el docente durante las clases.

De la información recolectada en los diferentes instrumentos utilizados en el trabajo de campo, se encontraron algunos aspectos comunes entre las clases cotidianas y las clases con el MEM y su correspondiente propuesta pedagógica. Respecto de la metodología de la clase, donde se abordaron aspectos en cuanto a la organización donde se dio una explicación, aplicación y conclusión, de los contenidos planeados para cada clase, en esta metodología se ven algunos componentes específicos como la indicación y seguimiento de instrucciones, además de las asesorías personalizadas por parte del docente con los estudiantes.

La metodología más utilizada en las clases de inglés es la de seguimiento de instrucciones, que es acompañada de la realización de gran cantidad de actividades, la falencia principal de la institución caso, es el hecho de no tener una continuidad con el programa del curso y que las temáticas abordadas en realidad si fueron aprendidas, especialmente la gran cantidad de vocabulario y las estructuras gramaticales del presente simple.

Los estudiantes no tuvieron una gran motivación al iniciar las clases donde debían buscar diferentes palabras y posteriormente realizar frases en presente simple⁴⁰. En el proceso de la actividad la docente nunca enfatiza el concepto exacto a trabajar solamente se vio la utilización correcta del diccionario.

⁴⁰ Remitirse a la carpeta de Anexos. Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Clases Observadas. Rejilla de registro de clase 30 de Mayo.

La Corporación Universal sede Chía cuenta con el recurso humano capacitado para el desarrollo de las temáticas pero no se cuenta con una propuesta pedagógica clara para el aprendizaje inicial de Lengua Extranjera (Inglés) en el nivel Power Kids, tampoco cuentan material educativo de apoyo que permita fortalecer el proceso pedagógico de forma lúdica y efectiva. Finalmente se observó que las temáticas solo son nombradas en el programa pero no se contextualizan ni se conceptualizan de manera que el estudiante comprenda.

La propuesta pedagógica junto con el Material Educativo ABC AND YOU, intenta vincular diversas temáticas en Inglés, a través de actividades interactivas mediante el uso del computador y con el material de apoyo complementario como (las Flash Cards, los tableros de asociación, entornos y escenarios), material que esta acompañado por un propuesta pedagógica, que orienta la forma de abordar la enseñanza de (las ocupaciones, las preposiciones, los vehículos, los animales, los alimentos, la familia y las partes del cuerpo).

7. PROPUESTA

La presente propuesta toma la multimedia como un importante mediador en el proceso de aprendizaje de siete temáticas en inglés tales como: (las ocupaciones, las preposiciones, los vehículos, los animales, los alimentos, la familia y las partes del cuerpo) pues se reconoce este medio como un poderoso instrumento de innovación pedagógica curricular y organizacional; que potencializa la capacidad de aprendizaje, mejora cualitativamente la calidad del proceso educativo, transforma el papel tradicional del docente hacia funciones de orientador de un proceso de aprendizaje más individualizado e interactivo y adicionalmente vincula dispositivos de texto, audio y efectos visuales en cada una de las actividades interactivas.

La presente propuesta pedagógica ABC AND YOU, consta de un recurso digital multimedia CD, junto con su Manual de usabilidad, una cartilla dirigida al maestro donde se encuentra desarrollada la propuesta pedagógica, con su correspondiente metodología y actividades e incluye un juego de:

- 52 Flash Cards
- 7 Tableros de asociación
- 52 Fichas de vocabulario en Inglés
- 5 Tableros de paisajes y entornos de contexto
- 1 Esfera con rostro de Tom

- 52 Figuras del vocabulario como: personajes, animales, vehículos, alimentos y los miembros de la familia
- 32 Tarjetas descriptivas de preposiciones
- 10 Tarjetas descriptivas de las ocupaciones
- 1 Marcador borrable
- 1 Lápiz
- 1 Caja contenedora del Material
- 1 Caja de Plastilina
- 1 Caja de Crayolas
- 2 Recipientes para comidas

7.1 Aspectos teóricos

El contenido Multimedial de la presente propuesta, esta enmarcado en el planteamiento de diversas actividades interactivas, que tienen como características ser integradoras y dinamizadoras durante el proceso pedagógico que se desarrolla durante el recorrido por cada una de las actividades. Para adecuar las siete temáticas (las ocupaciones, las preposiciones, los vehículos, los animales, los alimentos, la familia y las partes del cuerpo) que conllevan al aprendizaje inicial de Lengua Extranjera (inglés) se crearon personajes integradores como Tom pues a pesar de que es una metodología básica es poderosa, dado que permite el fácil entendimiento y comprensión acerca de las temáticas a abordar y la contextualización en el entorno que lo rodea. A continuación se describen cada uno de los componentes que sustentan el por qué de cada acción tomada para el diseño y elaboración la propuesta pedagógica, centro de interés desarrollado en la presente propuesta.

7.1.1 Componente pedagógico abordado por Howard Gardner:

La presente propuesta tiene como meta desarrollar, fortalecer, incentivar y por ende potencializar algunas capacidades particulares del individuo; para esto se fundamenta en la teoría planteada por Howard Gardner, de la cual se tomaron los tipos de inteligencia que fueron enfocados al trabajo de forma que permita reconocer en los estudiantes la manera de asimilar el conocimiento, aprovechando las capacidades que este tiene presentes pero que están sin explotar. A continuación se presentaran los tipos de inteligencia que la presente propuesta pretende desarrollar con los usuarios de este material:

- **Tipos de inteligencia que se desarrollan en alto grado y de forma constante:**
- **Inteligencia Lingüística:** Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje. La presente propuesta pretende desarrollar este tipo de inteligencia, dado que el interés particular en el que esta la propuesta pedagógica para fortalecer el proceso de iniciación en el aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés). En virtud de que nuestro objetivo es la adquisición efectiva de Lengua Extranjera (inglés), cada una de las actividades interactivas y los ejercicios que se realizaron con el material de apoyo complementario, fueron estructuradas con la intención de potencializar las cuatro habilidades para la adquisición del lenguaje como (la escucha, la lectura, la escritura y el habla). Habilidades que se trabajaron durante todo el proceso de implementación en las clases con el desarrollo de la propuesta pedagógica . En cada una de las clases los estudiantes y la pedagoga- diseñadora de la presente propuesta debían hablar en

inglés, aunque se debe nombrar que en algunos casos se dieron explicaciones en español debido a la complejidad de la temática abordada especialmente en el tema de Las Preposiciones. La habilidad de (Escucha - Listening) se fortaleció al interactuar con el MEM y en cada clase pues el desarrollo de las mismas se daba con instrucciones en Inglés. La habilidad de (Lectura- Reading) se fortaleció con el uso del material e apoyo complementario (tableros de asociación, Flash Cards, Fichas de Palabras, tableros de entornos y contextos y las guías impresas) donde los estudiantes debían leer instrucciones en inglés para posteriormente solucionar el reto planteado, se hizo un especial énfasis en verificar la escritura de las palabras y tratar de discriminar su correcta pronunciación. La habilidad de (Escritura- Writing) se dio especialmente en el diligenciamiento de las guías impresas donde los ejercicios solicitaban escritura junto con la representación gráfica correspondiente (Dibujo), con el fin de que a partir de las asociaciones (Palabra-Imagen) el aprendizaje del vocabulario sea efectivo y permanente. La Habilidad de (Habla- Speaking) fue una de las que más trabajo tiene con los estudiantes debido a su timidez a expresarse en inglés, la pedagoga - diseñadora de la presente propuesta animo clase a clase a los estudiantes a expresarse sin temor a pesar de las equivocaciones y puede afirmarse con seguridad que ahora pueden hacer su presentación personal, formular preguntas y pedir ayuda en inglés.

- **Inteligencia Espacial:** Una de las más importantes capacidades contenidas en dicha inteligencia permite, percibir imágenes que se recrean, para ser transformadas o modificadas, las anteriores se desarrollaron en el material diseñado elaborado e implementado, dado que la representación de ilustraciones llamativas y de contexto permitieron al estudiante una mejor comprensión de todas las temáticas abordadas

en el MEM. El recrear las imágenes y los escenarios se dieron de una forma satisfactoria dado que a partir de la presentación de cada una de las actividades interactivas, el estudiante debía interactuar y realizar diversos retos, lo que permitió que ellos tomaran un rol más activo respecto al proceso mental que se da al observar una imagen. El diseño de la gran variedad de guías para el estudiante y el material de apoyo complementario como (las Flash Cards, los tableros de asociación, los entornos y escenarios) se tomaron como componentes evaluativos y de refuerzo de todos los ejercicios planteados en el MEM. Con el uso de estos materiales exigió la representación gráfica del estudiante, fortaleciendo aun más este tipo de inteligencia presente en la institución caso, en cuanto a la modificación de patrones (innovación en diseños de objetos y personajes) a partir de la diferenciación de partes por medio de colores y nombres. En la temática de (Las preposiciones)⁴¹ dicho tipo de inteligencia se fortaleció pues los ejercicios fueron enfocados a la ubicación espacial en lugares, con personas, con objetos y con las partes del cuerpo, la lectura de mapas y el seguimiento de instrucciones auditivas en Inglés⁴².

- **Inteligencia Corporal-Cinestésica:** Una de las capacidades incorporadas en el desarrollo de dicha inteligencia es el uso de todo el cuerpo para la expresión de ideas y sentimientos, esta característica en particular es la que también pretende desarrollar la presente propuesta dado que uno de los objetivos del aprendizaje de Lengua Extranjera es la expresión corporal y oral. Dicha inteligencia se

⁴¹ Remitirse en el MEM a la actividad Aquarium que permite vivir la experiencia de identificación espacial (Ubicación) de los diferentes animales marinos según la instrucción auditiva. Ir al anexo de implementación del MEM ABC and YOU, videoclip que evidencia dichos resultados.

⁴² Remitirse a la carpeta de Anexos. Carpeta Implementación MEM ABC and YOU. Carpeta Las Preposiciones. Anexo actividad el mapa de las preposiciones.

potencializara aun más en el momento de desarrollar la temática de (Las partes del cuerpo) ⁴³ donde se hará necesario enseñar al estudiante los nombres y funcionamiento de cada una de las partes del cuerpo, con ejercicios de localización haciendo uso también de las preposiciones. Este tipo de inteligencia fue potencializada gracias algunos ejercicios planteados con el material de apoyo complementario y los juegos de rol, a través la experiencia misma de realizar movimientos, representaciones y acciones los estudiantes demostraron gran motivación por dichas actividades donde a través del juego y la lúdica aprenden de forma contextualizada Lengua Extranjera .

- **Tipos de inteligencia que se desarrollan sutilmente y de forma intermitente:**
- **La Inteligencia Musical:** En esta se enmarcan las capacidades de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. El Material Educativo diseñado y elaborado posee un componente sonoro; este contiene algunas melodías musicales que permiten realizar asociaciones del componente gráfico que se presenta, con las sensaciones que transmite; estas fueron seleccionadas con la intención de que el estudiante interactúe con buena disposición al iniciar el recorrido por el material, estas melodías son muy suaves. Otro componente es la distinción de las voces que intervienen durante el hipertexto, permitiendo identificar los tipos de timbre de cada una de las voces, este reconocimiento permite relacionar la imagen con la voz, por ejemplo la voz de

⁴³ Remitirse en el MEM a la actividad Body Parts. que permite vivir la experiencia de reconocimiento de las partes del cuerpo. Ir al anexo de implementación del MEM, videoclip que evidencia dichos resultados.

Tom, el personaje integrador es grave y fuerte, características propias de la voz masculina, quien es un nativo hablando en Inglés. Se fortalece este tipo de inteligencia a través de la comunicación constante en Inglés Estudiante- Docente y Estudiante- Estudiante, donde se aprende potencializa la competencia de escucha atenta, identificando la correcta pronunciación al hablar en Inglés.

- **Inteligencia Naturalista:** Es la capacidad de utilizar elementos que ofrece el medio ambiente como cosas, animales o plantas; dichos elementos se vincularon en la presente propuesta en los momentos donde el MEM representa entornos y elementos naturales como en las temáticas de (los Animales, las preposiciones y los alimentos) pretendiendo generar en el estudiante una reflexión acerca de cómo a partir de su entorno cercano puede aprender con más facilidad el vocabulario de estas temáticas que son de su interés.
- **Inteligencia Interpersonal:** Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Se desarrollo cuando se realizaron ejercicios lúdicos en grupo, donde debían expresarse en inglés. Durante dichas actividades los estudiantes se ayudaban y corregían entre sí con el fin de realizar las actividades de forma adecuada, lo que permitiría un verdadero aprendizaje.

7.1.2 Componente pedagógico abordado por Robert Gagné:

Robert Gagné referencia unos elementos importantes e indispensables para lograr el proceso pedagógico que para efectos de la presente propuesta son:

- Estudiante o persona que aprende: En este caso se ubica la población específica para la cual fue diseñada y elaborada la propuesta, es decir el nivel Power Kids.
- Situación de estimulación: El proceso pedagógico, que se desarrolla durante la usabilidad del MEM, referencia los contenidos de diversas temáticas en inglés (las ocupaciones, las preposiciones, los vehículos, los animales, los alimentos, la familia y las partes del cuerpo) que son pertinentemente a la hora de iniciar el proceso de iniciación a la adquisición de una Lengua Extranjera.
- Conducta de entrada, los estudiantes que interactuaron con el MEM podían tener algunas nociones en cuanto a las temáticas abordadas, más no poseían un concepto fundamentado, dado que este material se incorpora en el momento preciso donde los estudiantes del nivel Power Kids empiezan a estudiar las temáticas para el aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés).
- Conducta final, la meta a alcanzar luego de que los estudiantes interactúen con el MEM es fortalecer el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés), interés focalizado al desarrollo de las cuatro habilidades para la adquisición del lenguaje como (la escucha, la lectura, la escritura y el habla). Con el fin de que las temáticas y su correspondiente propuesta pedagógica puedan ser implementadas como una propuesta orientadora a la hora de abordar el aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés).

Con el fin de crear un ambiente propicio para que el estudiante conceptualice las diversas temáticas en Inglés se abordaron las siguientes condiciones del aprendizaje.

1. Aprendizaje de señales. El diseño y elaboración de la interfaz gráfica del MEM, justifica desde esta condición del aprendizaje, la necesidad de representar

gráficamente información o acciones, estableciendo parámetros de señalamiento en el estudiante para que pueda identificar los momentos donde deben ser tenidos en cuenta como seleccionar, unir, identificar, asociar y experimentar, aspectos que se encuentran incluidos en el MEM y se desarrollan de igual forma con el material de apoyo complementario.

2. Asociación verbal Estimulo-Respuesta: esta condición se ve reflejada en el momento donde el estudiante relaciona el componente sonoro, gráfico y textual presente en el MEM, permitiendo asociar lo que ve con lo que escucha y lee.
3. Aprendizaje de conceptos. Esta se desarrollo a partir de la forma tan llamativa, accesible, sencilla y ludica en que se plantearon las tematicas, se pretendía que los estudiantes aprendieran a traves de un material de apoyo novedoso y pertinente a las condiciones de los estudiantes de este epoca. Se tomaron como mediadores en este proceso de aprendizaje las representaciones gráficas que son más dicientes y clarificantes que mil palabras.
4. Aprendizaje de principios. Fue uno de los principales objetivos por alcanzar en la presente propuesta, dado que estas tematicas introductorias se ubican en el programa de Basic Kids y Power Kids, al iniciar el proceso de aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés), con el fin de que los estudiantes puedan con facilidad usar su conocimiento a la hora de enfrentarse a problemas del entorno donde tenga que expresarse de forma oral o escrita en una Lengua Extranjera.
5. Resolución de problemas. Este componente es constante en el MEM con las actividades interactivas que requieren la solución de pequeños retos. Con el material de apoyo complementario los estudiantes se enfrentaron a solucionar ejercicios por

medio de la identificación en situaciones contextuales y cercanas al entorno de los estudiantes.

7.1.3 Componente pedagógico abordado por David Perkins:

Refiriéndose al pensamiento se hace necesario hablar de sus habilidades, que para efectos de esta propuesta consisten en:

- Clasificación de patrones, fue una de las que más se potencializo con el uso del MEM, dado que el estudiante reconoce el menú de navegabilidad del MEM y en el desarrollo de las temáticas como (las partes del cuerpo y las preposiciones) lograron identificar su localización y por ende ya son patrones de referencia en el cuerpo humano y también cuando interactúan con objetos del entorno.
- Razonar inductivamente, es lo que se pretende en términos cognitivos con el estudiante que trabaja con el MEM, generando inquietudes y curiosidad para que el estudiante indague mas allá de la información que se le suministro, para que saque sus propias conclusiones y profundice la temática que trabajo en el MEM.
- Desarrollo de modelos conceptuales, este se realizo en el momento donde se le invita al estudiante a vivir o recrear experiencias, en particular durante las actividades de juegos de rol donde debían actuar o representar acciones, permitiendo que constantemente se remita a la realización de movimientos que arrojan información acerca de la apropiación de las temáticas de forma vivencial con su cuerpo, compañeros y con elementos de su entorno.

- Entender, esta capacidad se reflejó cuando los estudiantes que interactuaron con el MEM, fueron capaces de construir frases escritas y orales de forma independiente con el vocabulario aprendido en las clases.

7.3.3.1. Las Actividades de comprensión en el diseño y elaboración de la propuesta

Para el diseño y elaboración de las actividades interactivas propuestas en todo el Material Educativo, se hizo necesario tomar como referencia los diferentes componentes que permiten la comprensión de un contenido en particular. A continuación se referencian los utilizados en la presente propuesta:

- Explicación, esta se abordó de forma sencilla y comprensible, a partir de las instrucciones sonoras en el MEM. Con el material de apoyo complementario y su correspondiente orientación pedagógica, las explicaciones se dieron de forma oral, escrita y vivencial con la representación de situaciones cotidianas.
- Ejemplificación, se pudieron evidenciar con el desarrollo de las diversas temáticas y su correspondiente vocabulario asociándolos con los diferentes objetos existentes en el entorno que fueron representados gráficamente.
- Aplicación, se dio por medio de la realización de las actividades interactivas y las experiencias al realizar ejercicios en donde se debían reconocer, identificar, ubicar, seleccionar y mostrar cuando se realizaban los juegos de rol.
- Justificación, los estudiantes reconocieron el vocabulario de las diferentes temáticas vistas.

- Comparación y contraste, los estudiantes relacionaron el vocabulario con su correspondiente imagen y su significado en la lengua materna (Español) como por ejemplo en el tema de las preposiciones.
- Contextualización, los estudiantes identificaron el vocabulario con los objetos de su entorno.
- Generalización, se evidencia cuando los estudiantes compararon cada una de las palabras con su significado en español y su correspondiente imagen.

7.4. Material Educativo

Para el diseño, elaboración y uso de materiales educativos se estudio en primera instancia las posibilidades de creatividad, edad psicológica e interés de los estudiantes con el fin de que a la hora de interactuar con el MEM desarrollado en la presente propuesta, los estudiantes obtuvieran resultados satisfactorios en donde aplicaran lo aprendido a través de diversas experiencias de contexto.

Las metodologías de aprendizaje que se tuvieron en cuenta fueron las del aprendizaje secuencial, dado que las temáticas se presentan y desarrollan por medio actividades interactivas organizadas por pasos, de tal manera que los estudiantes pasen de lo fácil a lo complejo para obtener un aprendizaje gradual y exitoso. La interacción contextual del aprendizaje se da a partir de la experiencia, como componente dinamizador en el MEM creado. El pensamiento racional fue utilizado para que los estudiantes llegaran a aplicar el conocimiento adquirido durante la interacción con el material y con las actividades realizadas con el material de apoyo complementario con el fin de simular realidades vivenciales y de su entorno.

Algunos de los propósitos del MEM desarrollado en la presente propuesta fueron las de ejercer acciones concretas en cuanto a las analogías o comparaciones que tienen que realizar los estudiantes cuando inician el proceso de adquisición de una Lengua Extranjera. Ejerciendo funciones de relación, comparación y asociación que invitaron los estudiantes a indagar todo su entorno en una Lengua Extranjera. Se logro desarrollar el reconocimiento de nuevo vocabulario en Inglés, lo que permitió potencializar la observación, atención y memoria de las temáticas trabajadas.

7.5. Componente Gráfico de la propuesta

Cuando se diseña un material en formato electrónico, como es el caso del material multimedia, es fundamental tener en cuenta cómo debe la estructura de éste para poder garantizar una correcta interacción entre el material y el usuario. A este espacio común se le denomina interfaz. Pero no debemos considerar que la interfaz es solamente cada una de las pantallas y los elementos que la componen, sino también la infraestructura tecnológica que posibilita y facilita la interacción con el sistema (GUARDIA, 2000).

7.5.1. Flash

La presente propuesta tomo como aplicación el desarrollo de una interfaz de usuario en el programa Flash, debido a la facilidad que este programa ofrece en la creación de animaciones complejas fotograma a fotograma, en donde se pudieron incorporar diversos elementos multimediales, como ilustraciones, sonidos y voces. En lo desarrollado a partir del uso de este programa, permite que los estudiantes naveguen de escena en escena

equivalente a temática en por medio del uso de botones, lo cual caracteriza la propuesta como un Material Educativo.

7.5.2. CorelDraw

Este programa fue utilizado para el diseño de los escenarios, las ilustraciones de cada uno de los personajes y objetos que contiene el Material Educativo.

7.6. Diseño de la Interfaz Gráfica

Para el diseño de la interfaz gráfica de la presente propuesta, se tuvo en cuenta el referente sobre uso del color en la web orientado por Jeff Carloson, Toby Malina y Geln Fleishman.

El color que utiliza la web se elige teniendo en cuenta el tipo de maquina o PC donde opera, además los usuarios dan características a la interfaz dependiendo de sus gustos y centros de interés, el cual es identificado por los diseñadores, quienes ven la importancia de vincular el color como lenguaje; pues se puede expresar el centro de atención propuesto por el diseñador por medio del color.

El derroche de color hace atractiva la interfaz gráfica estos generalmente son utilizados en juegos on-line; para efectos de la presente propuesta se muestran los colores vivos con el fin de centralizar la atención del usuario en cada una de las escenas. Los colores se usaron según la necesidad de la actividad como por ejemplo, los contrastes entre colores fríos y cálidos. Con el objetivo de estimular el sentido visual se pueden usar fondos que representaban entornos y escenarios, permitiendo que la vista del usuario se dirigiera rápidamente al menú de navegabilidad o a la realización de la actividad interactiva en

particular, logrando también que el usuario interprete de manera efectiva la información que contiene el MEM.

7.7. Diseño de la Propuesta

El MEM ABC AND YOU, está constituido por siete temáticas: los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia, cada temática tiene alrededor de 12 nuevas palabras en Inglés. A continuación se describe el proceso de diseño y elaboración de la presente propuesta mediante la descripción de fases:

7.7.1. Fase I: Selección de las temáticas

Para seleccionar las temáticas que se trabajarían en el MEM, se inició con una lluvia de ideas que fue evaluada por expertos temáticos en áreas como bilingüismo (Lengua Extranjera), educación en tecnología, primera infancia y materiales educativos que determinaron la viabilidad para el diseño y elaboración del MEM. Se tomaron referentes como el Material Educativo Computarizado MEC “Abrakaciencia: Un mundo para aprender y experimentar” (Birbragher, Giraldo, León, Ortiz, Venegas, & Vargas, 2009) Por lo tanto, fue considerado como un antecedente dado que fue el primer MEC, realizado como trabajo de grado en la facultad de educación de la Universidad de la Sabana.

La pedagoga y diseñadora de la presente propuesta determinó que realizaría un MEM para fortalecer el proceso de iniciación del aprendizaje de Lengua Extranjera (inglés) mediante diferentes temáticas. Esta propuesta toma el nombre de “ABC AND YOU ” una propuesta pedagógica para fortalecer el proceso de iniciación en el aprendizaje de Lengua Extranjera

(inglés), el cual esta dirigido para el Nivel Power Kids de la Corporación Universal sede Chía, pero con la proyección de ser replicado en el área de Inglés de colegios públicos y privados, en los niveles de preescolar y básica primaria.

7.7.2. Fase II: Búsqueda de información

La búsqueda de la información inició con entrevistas semi estructuradas a expertos, quienes identificaron la viabilidad del proyecto de grado. Posteriormente se identificaron las siete temáticas que abarca el material, teniendo en cuenta que el rango de las edades de los estudiantes para quienes va dirigido MEM. Los estudiantes que están comenzando un proceso de aprendizaje de Lengua Extranjera que debe iniciar con temas de uso cotidiano o temáticas que están relacionadas con la rutina diaria de los estudiantes, en virtud tiene conocimientos previos que se fortalecerán al trabajaran con el MEM. Seguidamente se inició con la búsqueda de información, para la construcción del marco teórico y la propuesta pedagógica siendo esto categorizados como se describe a continuación:

- Aspectos pedagógicos: Abordados desde la mirada de Howard Gardner, Robert Gagné y David Perkins.
- Aspectos Disciplinarios: Bajo la orientación teórica de temas como la multimedia y el hipertexto, los materiales educativos, las temáticas en Inglés para los estudiantes del nivel Power Kids y la mirada del niño y sus dimensiones de desarrollo.
- Aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés): desde la perspectiva de Tessa Woodward, Christiane Dalton Puffer, Tarja Nikula, Ute Smit, Carlos Ovando y Mary Combs.

- Componente de la Educación en Tecnología: refiriéndose al PET XXI, los estándares curriculares del área en preescolar y primaria, la mirada de renovación pedagógica desde el uso de TIC.
- Componente gráfico de la propuesta: información respecto al funcionamiento y aplicaciones realizables en los programas Flash y CorelDraw.

7.7.3. Fase III: Plan de trabajo

A continuación se enuncian cada una de las fases que se siguieron paso a paso para la elaboración de la presente propuesta.

- Establecer temáticas y actividades
- Selección y diseño de gráficos.
- Elaboración de guion y grabación de voces.
- Elaboración de melodía y sonidos.
- Programación del MEM.
- Elaboración del manual de Usabilidad.
- Diseño y elaboración del material de apoyo complementario.
- Elaboración de la guía y la propuesta pedagógica para el docente.
- Implementación y evaluación.

7.7.3.1. Establecer temáticas y actividades

Para establecer las temáticas que se manejarían en el MEM, se tuvo en cuenta el documento “Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés” de Ministerio de Educación Nacional, pero en este documento no se presentan los niveles de preescolar, por lo tanto se revisaron los lineamientos e indicadores de los “Grados 1 a 3 Básica Primaria, Principiante (A1)” para identificar el nivel que se manejaría en el MEM

“ABC AND YOU” con el fin de diseñar actividades que le permitan a los estudiantes de grado preescolar o básica primaria iniciar un proceso de aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés). Con el cual se espera que el estudiante fortalezca las cuatro habilidades del lenguaje (escritura, lectura, escucha y habla) a través de la interacción con el MEM, el material de apoyo complementario y la propuesta pedagógica para que cada docente la implemente.

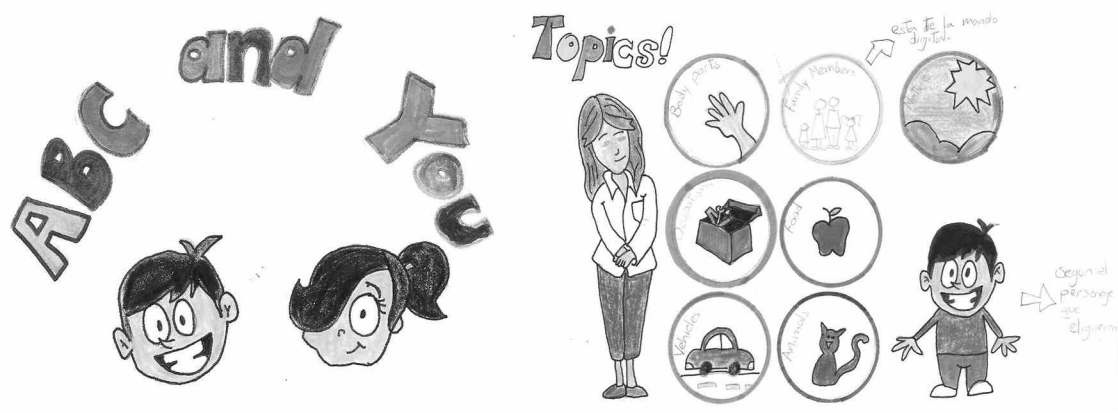


Figura No 10 Bocetos a mano alzada (Presentación Inicial y Menú)

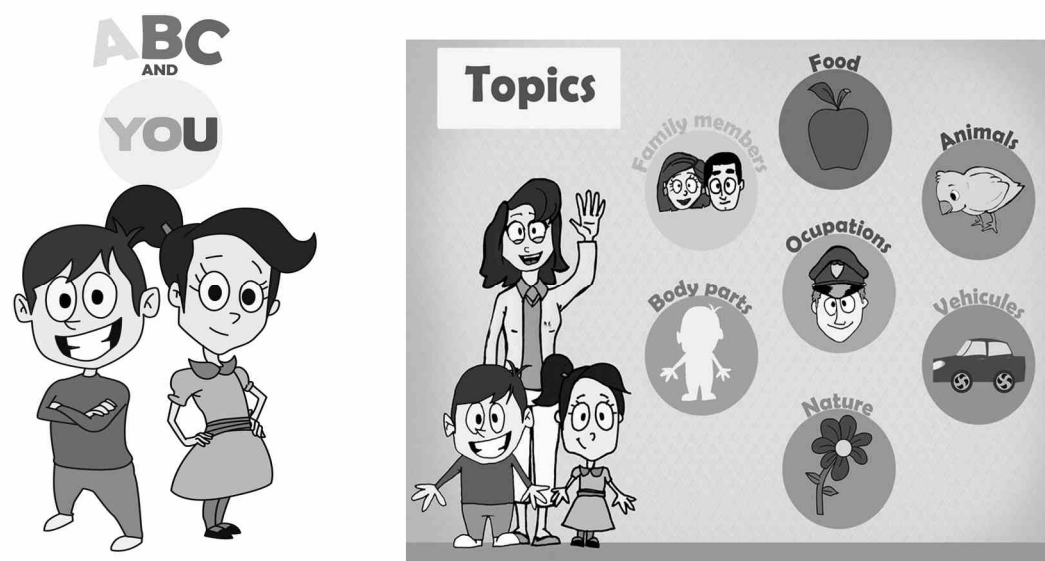


Figura No 11 Bocetos Digitales iniciales del MEM (Presentación Inicial y Menú)

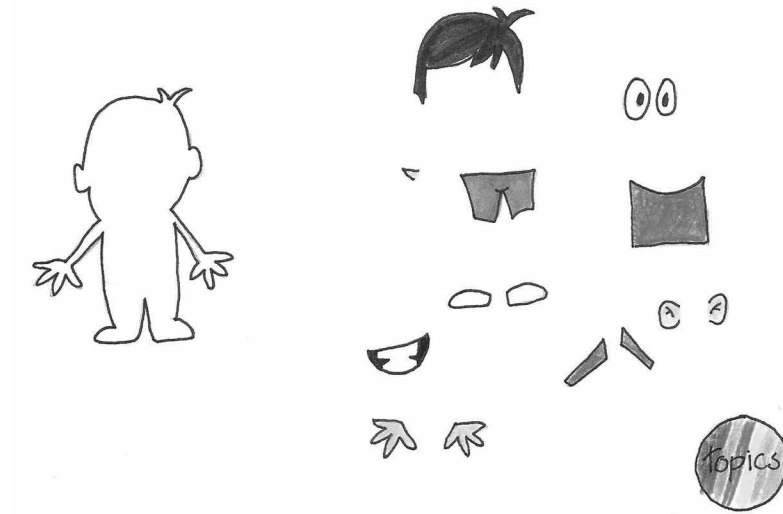


Figura No 12 Boceto a mano alzada Actividad inicial de las Partes del cuerpo

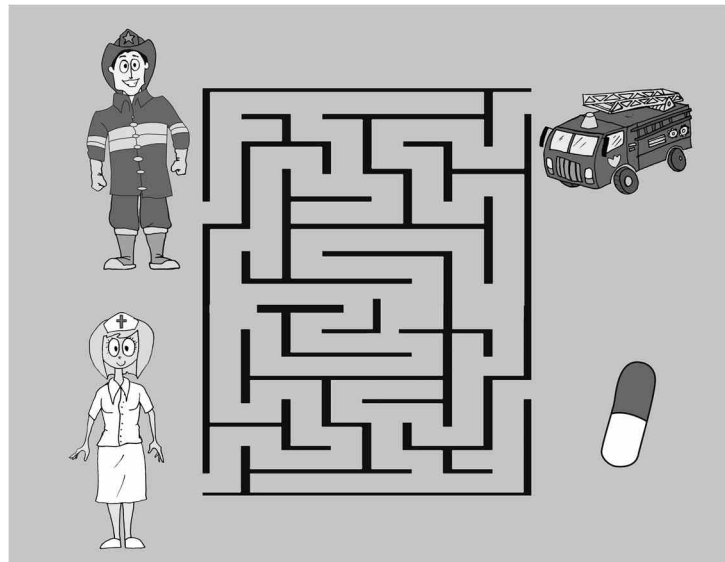


Figura No 13 Actividad inicial de las ocupaciones (Laberinto)

Healthy food

Notas Esta es la actividad.

Sale el alimento y el niño la mete en la caneca o se la da al cocinero si es saludable.



Figura No 14 Boceto a mano alzada Actividad inicial de Los Alimentos



Figura No 15 Actividad inicial de los Animales (Ubicar el animal en el lugar Correspondiente en la granja)

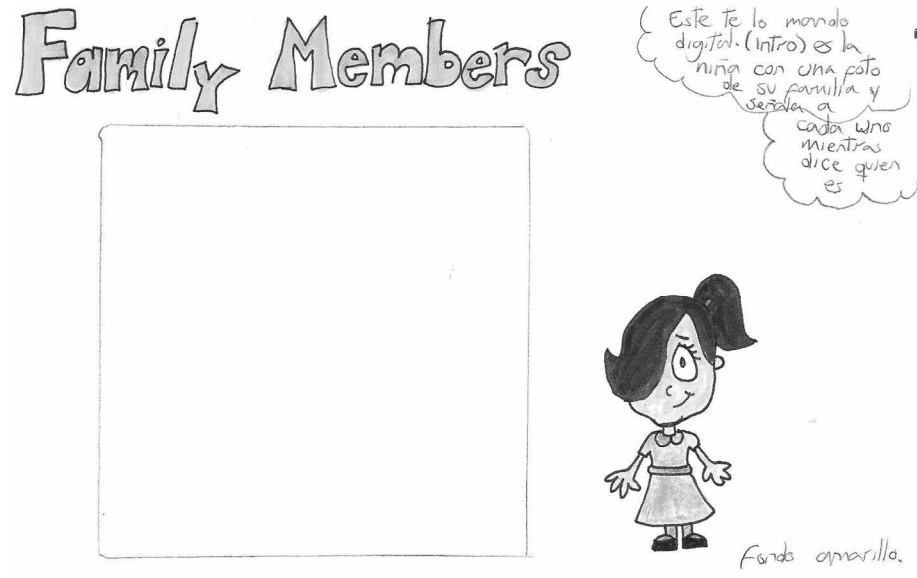


Figura No 16 Boceto a mano alzada Actividad inicial de La Familia

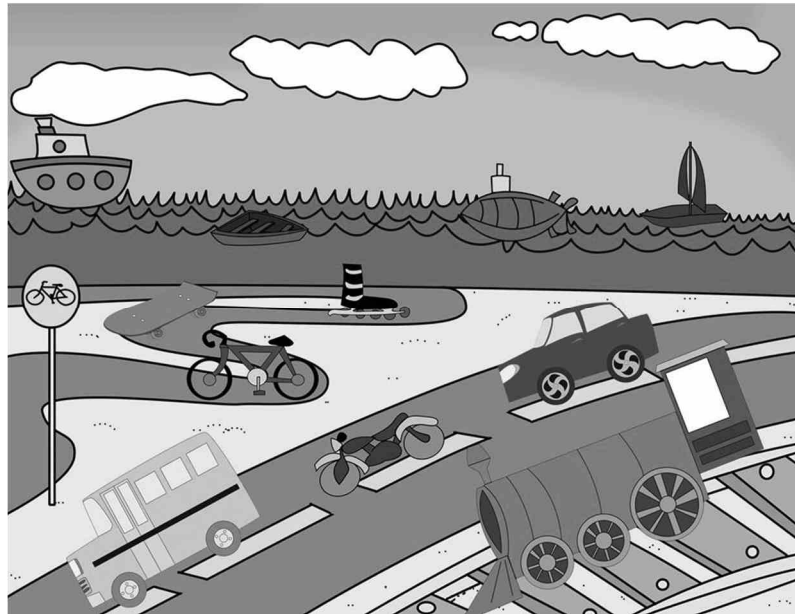


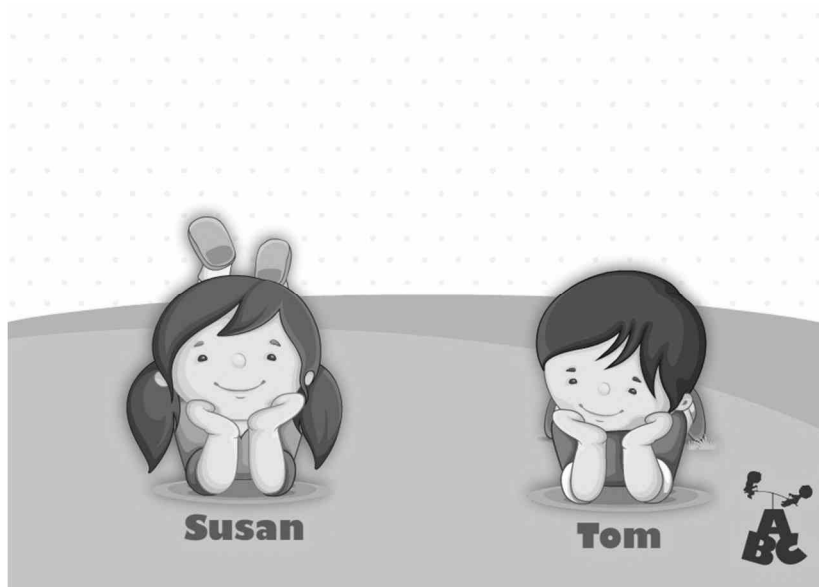
Figura No 17 Actividad inicial de los Vehículos (Ubicar el Vehículo según su clasificación)

7.7.3.2. Selección y diseño de gráficos

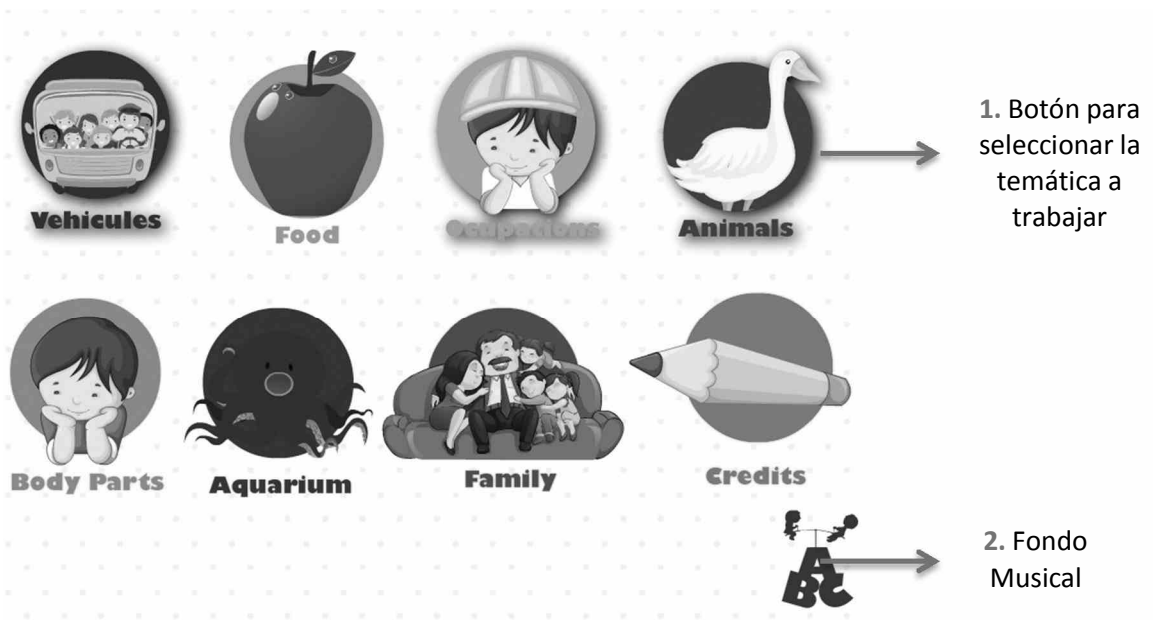
Inicialmente se dibujaron los personajes Tom y Susan, imágenes que posteriormente se vectorizaron, estas imágenes inspiraron los diseño posteriores de imágenes presentes en cada una de las temáticas. El material se ve gráficamente profesional y facilito el proceso de programación en Flash, programa en el que se decidió programar el MEM. A continuación se describe el paso a paso por cada una de las escenas del MEM:



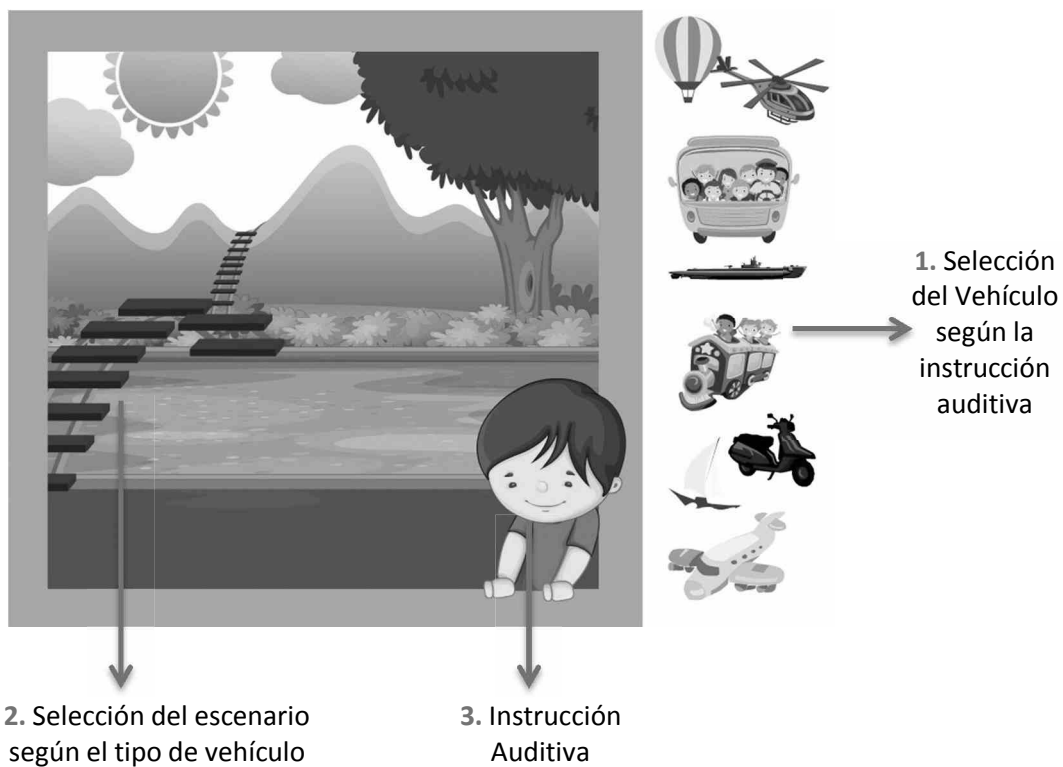
Escena No 1 Presentación Inicial



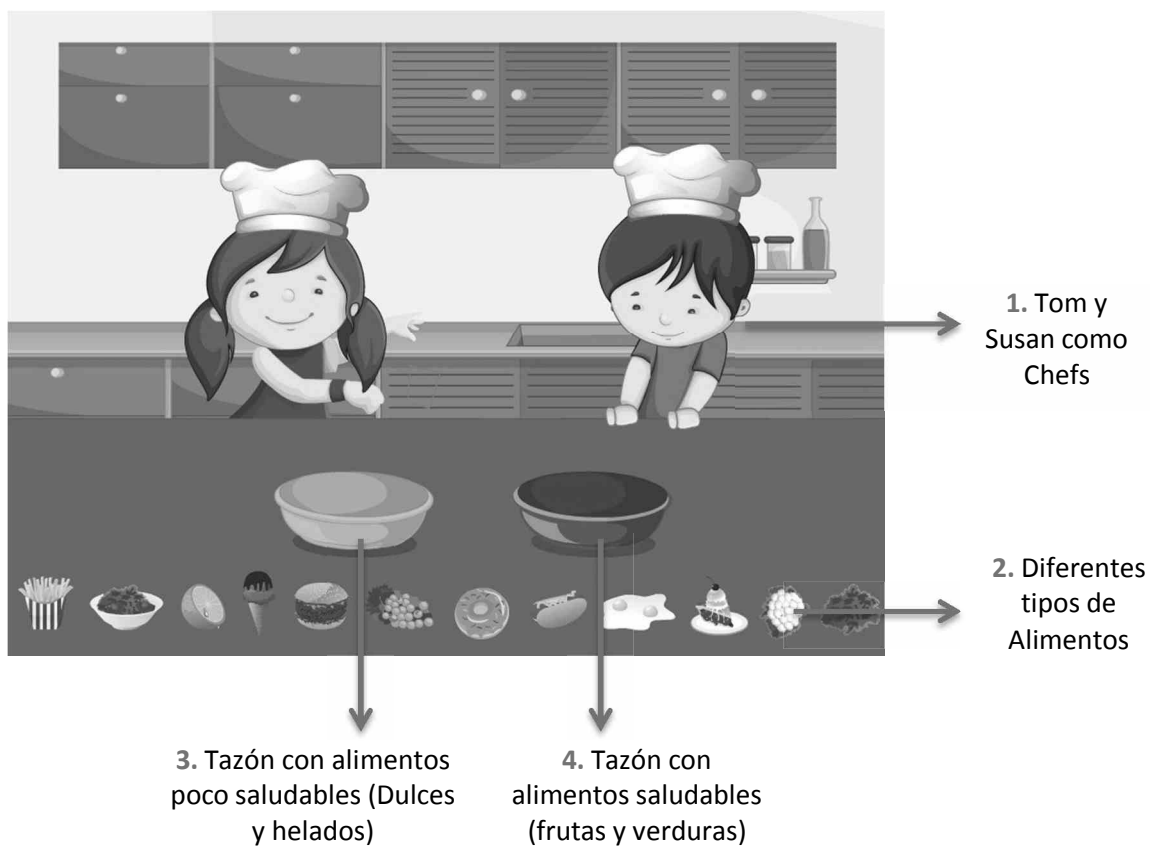
Escena No 2 Presentación de los Personajes Integradores Susan y Tom



Escena No 3 Presentación del Menú Principal



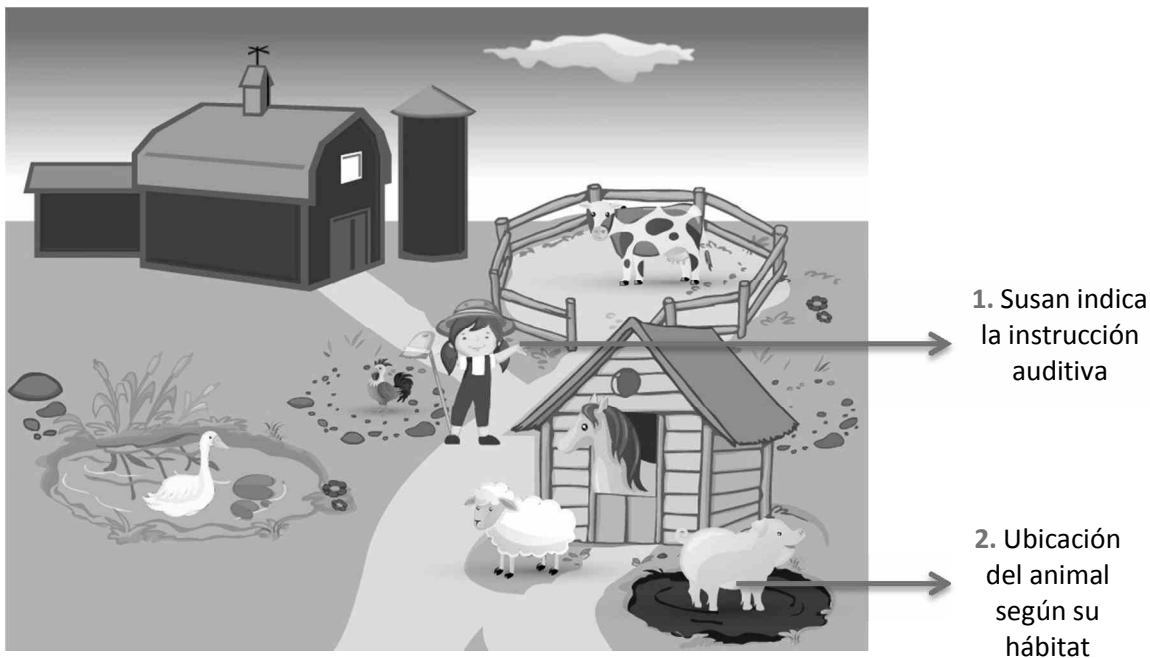
Escena No 4 Actividad interactiva de ubicación de los diferentes tipo de vehículos según los escenarios donde circulan



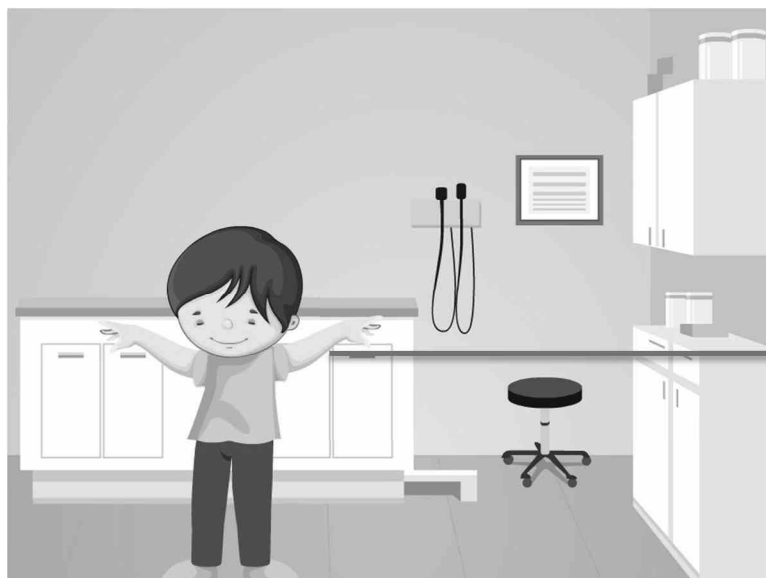
Escena No 5 Actividad interactiva de clasificación de los diferentes tipos de alimentos según su nivel de impacto a nivel de salubridad.



Escena No 6 Actividad interactiva de selección e identificación de las diferentes ocupaciones



Escena No 7 Actividad interactiva de selección e identificación de los diferentes hábitats de los animales en la granja



1. Tom indica la identificación de las partes del cuerpo

Escena No 8 Actividad interactiva de selección e identificación de las partes del cuerpo



1. Ubicación de los diferentes animales según la preposición solicitada en la instrucción auditiva

2. Animales marinos (estrella de mar, peces, medusa y caballito de mar)

Escena No 9 Actividad interactiva de selección e identificación de ubicación en el espacio según la preposición solicitada



Escena No 10 Actividad interactiva de identificación palabra e imagen de cada uno de los miembros de la familia

7.7.3.3. Elaboración de guión y grabación de voces.

El proceso de diseño y elaboración llevo alrededor de tres meses, debido a los constantes cambios en las actividades, dado que requerían ser modificadas con el fin de garantizar que los estudiantes pudieran hacer un uso eficiente del MEM.

Cuando el guion fue aprobado, se realizó la búsqueda de las voces para los personajes, se hicieron varias pruebas con diferentes voces, pero estas voces tenían como lengua materna el español y se pretendía lograr obtener una excelente pronunciación, entonación y fluidez en las voces; por lo tanto se requirió de la ayuda de dos personas hablantes nativos del inglés, quienes hicieron la voz de la niña (Susan) y el niño (Tom). Con esto se logró tener audios de excelente calidad en el idioma que se requería (Inglés). Estos audios se grabaron

en el “Grabador de sonidos” se cambiaron de formato a mp3 para poder editarlos en el programa Flash.

7.7.3.4. Elaboración de melodía y sonidos

La melodía del MEM, es una melodía original creada por un joven artista. Este proceso de creación duro dos días, en cuanto a los sonidos, fueron grabados en el estudio, haciendo uso de tres computadores una consola de sonido y algunos videos de <http://www.youtube.com/> los cuales fueron necesarios para tener especialmente los sonidos de los animales, estos se buscaron en los videos y se usaron los sonidos que se requerían. Los videos que se utilizaron tienen el tipo de licencia Creative Commons (CC), lo que permite al usuario utilizar el contenido y modificarlo.

7.7.3.5. Programación del MEM

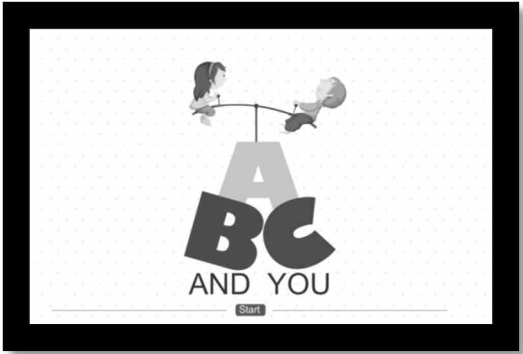
El programa que se utilizó para programar fue Flash CS6, el cual permitió modificar y animar las imágenes vectorizadas que se escogieron para el MEM, estas imágenes fueron extraídas de la página <http://www.shutterstock.com>; son imágenes pagadas por lo tanto el usuario tiene el derecho hacer uso de estas como lo requiera. En este caso se usaron para la creación de un Material Educativo Multimedia.

Este proceso requirió del apoyo de dos profesionales quienes tienen dominio completo de las herramientas informáticas de diseño y programación. El proceso de programación fue el proceso más largo, pues se necesitan hacer pruebas para identificar las fallas o los cambios para que el MEM fuera de fácil interacción y acorde a las edades de los estudiantes que harían uso del mismo.


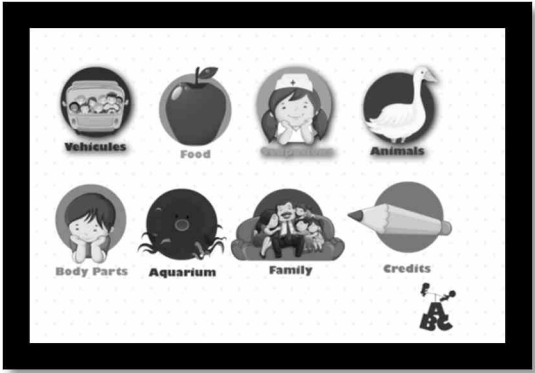
7.7.3.6. Elaboración del manual de usabilidad⁴⁴

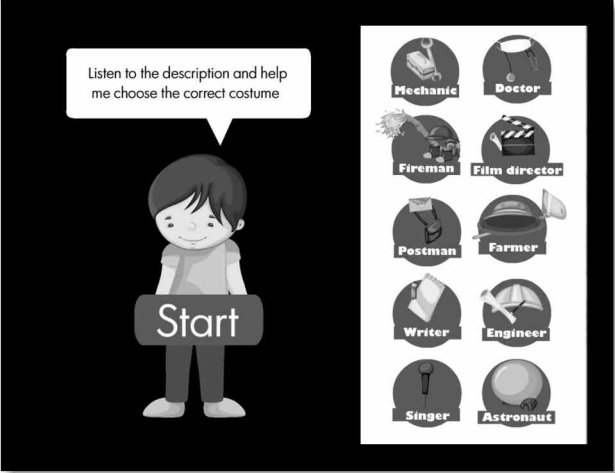

Para elaborar el manual de Usabilidad, fue necesario realizar el pilotaje y la aplicación del MEM, para identificar la generalidad y particularidad de la interfaz gráfica, menús de navegabilidad y la interacción directa con el usuario, observando detalladamente las indicaciones auditivas, el correcto funcionamiento de los botones y las actividades interactivas. Posteriormente a la identificación de dichos aspectos se redactó el manual de usabilidad para cada uno de los temas contenidos en el MEM.

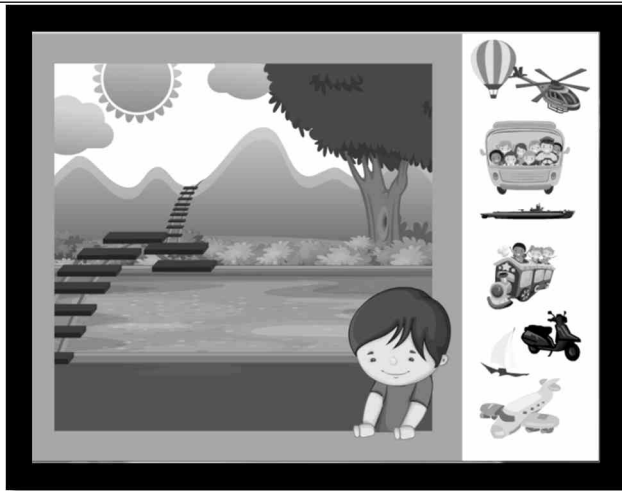
Se requirió el apoyo de una persona nativa quien realizo las correcciones de estilo en el idioma inglés. Al tener el texto en su versión final, se realizó el diseño gráfico del manual para que este cumpliera de forma integral con su función orientadora.

	<p>Boy/Girl: welcome to ABC AND YOU</p>
	<p>Boy: I am tom</p>

⁴⁴ Remítase a la carpeta de Anexos MEM ABC and YOU. Carpeta Cartillas. PDF Guía de Usabilidad del MEM ABC and You.

	<p>Girl: I am Susan</p> <p>Boy/Girl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I am happy to be here. • We are going to have fun
	<p>Boy/Girl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vehicles • Food • Occupations • Animals • Body Parts • Aquarium • Family • Credits
	<p>Boy/girl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hooray - Try again
	<p>Boy/girl:</p> <p>Listen to the description and help me choose the correct costume</p> <p>“I am a firefighter, I put off fires”.</p> <p>“I am a postman, I give you the mail”</p> <p>“I am a farmer, I have animals”</p> <p>“I am a singer, I am famous”</p> <p>“I am an mechanical, I fix cars”</p>

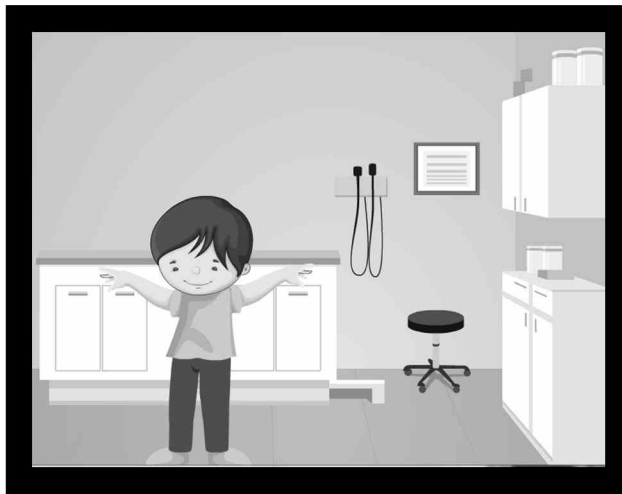
<p>Listen to the description and help me choose the correct costume</p> 	<p>“I am an astronaut, I go to the space”</p> <p>“I am an architect, I build your house”</p> <p>“I am a film director, I make your movies”</p>
	<p>1: Hi, this is the yellow bowl. Here you find fast food or snacks such as: fries, ice cream, hamburger, donut, hot dog, and dessert.</p> <p>2: Hi, this is the green bowl. Here you find healthy food such as: salad, orange, grapes, eggs, cauliflower, and broccoli.</p> <p>3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salad • Orange • Grapes • Eggs • Cauliflower • Broccoli. • Fries • Ice cream • Hamburger • Donut • Hot dog • Dessert
	<p>1: Hello, there are many means of transportation. For example we have land vehicles such as: A bus, a train, a car and the motorcycle.</p>



Water vehicles; a submarine, a boat and a ship.

Air vehicles: a hot air balloon, a helicopter and an airplane.

- Bus
- Train
- Car
- Motorcycle
- Submarine
- Boat
- Ship
- Hot air balloon
- Helicopter
- Airplane



1: This is my head, these are my shoulders, these are my arms, these are my legs, these are my knees, these are my feet, these are my hands, these are my fingers, these are my eyes, these are my ears, this is my nose, this is my mouth

2: “Complete the figure of my body”

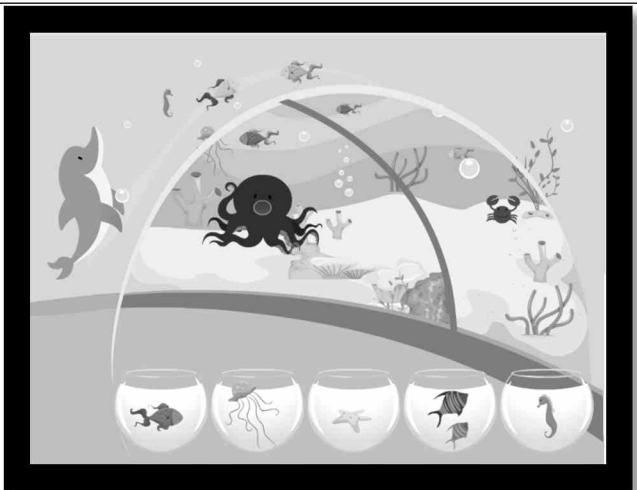
- Where is my head?
- Where are my arms?
- Where are my legs?
- Where are my knees?
- Where are my feet?
- Where is my nose?
- Where is my mouth?

1: This is my family. Here is my grandfather, grandmother, mother, father, aunt, uncle, cousin, sister and brother. We are a very happy family.

- Where is my mother?



- Where is my father?
- Where is my grandfather?
- Where is my grandmother?
- Where is my aunt?
- Where is my uncle?
- Where is my cousin?
- Where is my sister?
- Where is my brother?



1: between, above, below, next to

-The Starfish in between to the fishes.

-The jellyfish is below to the crab.

-The sea horse is next to the octopus.

-The fish is above to the dolphin.

- Put the fish next to the octopus
- Put the jellyfish between to the fishes
- Put the starfish above to the crab
- Put the fishes below to the dolphin



1: This is my farm. I have some animals here. I have a cow, a sheep, a pig, a duck, a horse and the rooster. I love my farm.

- Where is the cow?
- Where is the sheep?
- Where is the pig?
- Where is the duck?
- Where is the horse?
- Where is the rooster?

	Thank you for your visit, see you soon
--	--

Tabla No 2 Guión del MEM ABC AND YOU

7.7.3.7. Elaboración del Material de Apoyo complementario

La estructura de cada una de las temáticas tiene una serie de pasos para su desarrollo integral, que se caracterizan por que cada una de ellas tienen un fin específico. Cada una de las temáticas se identifica por la presentación de los iconos con el fin de generar una asociación de la temática con su correspondiente icono y color. Se hizo necesario diseñar y elaborar este material con el fin de complementar y fortalecer la propuesta pedagógica.

El material de apoyo complementario se describe detalladamente a continuación:


 52 Flash Cards: distribuidas según la temática.



Figura No 18 fotografía Flash Cards


 7 Flash Cards de las ocupaciones



Figura No 19 fotografía Flash Cards Las Ocupaciones

 11 Flash Cards de alimentos

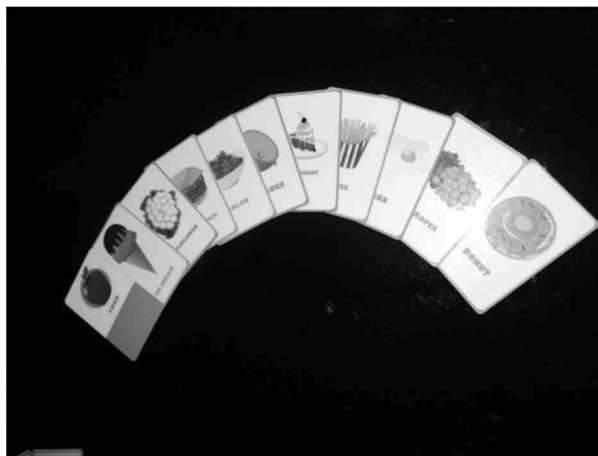



Figura No 20 fotografía Flash Cards Los Alimentos

 8 Flash Cards de los Vehículos

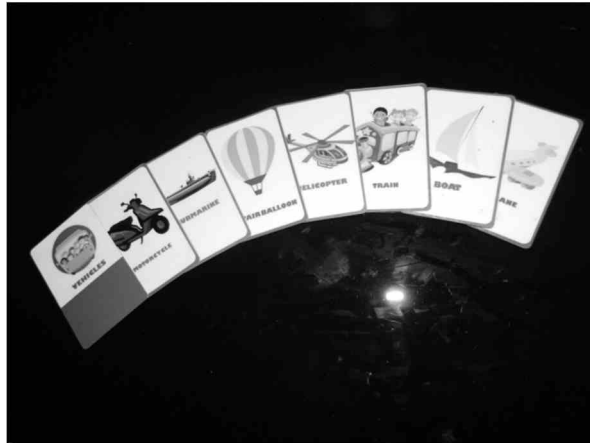


Figura No 21 fotografía Flash Cards Los Vehículos

 7 Flash Cards Partes del Cuerpo

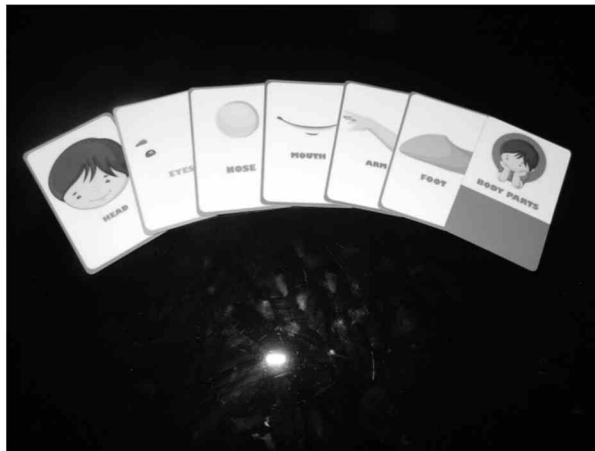


Figura No 22 fotografía Flash Cards Partes del Cuerpo

 9 Flash Cards de Miembros de la Familia

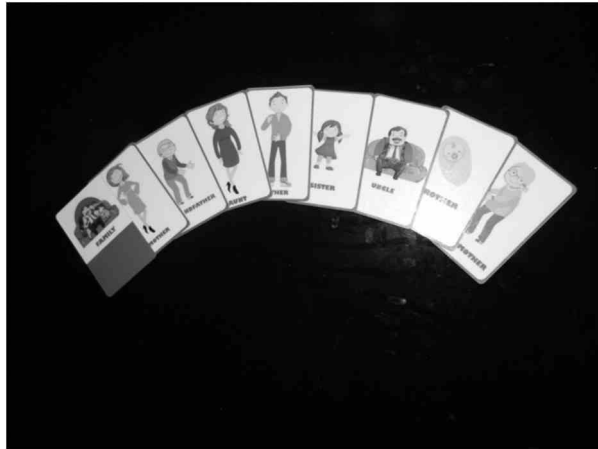


Figura No 23 fotografía Flash Cards La familia


 6 Flash Cards de Animales



Figura No 24 fotografía Flash Cards Los animales

4 Flash Cards de Preposiciones



Figura No 25 fotografía Flash Cards Las preposiciones

7 Tableros de asociación: Es un tablero por cada una de las temáticas, con dichos tableros el estudiante realiza la asociación de la palabra con la imagen, pegando la palabra que corresponde a la imagen presentada y posteriormente la escribe con marcador borrable.

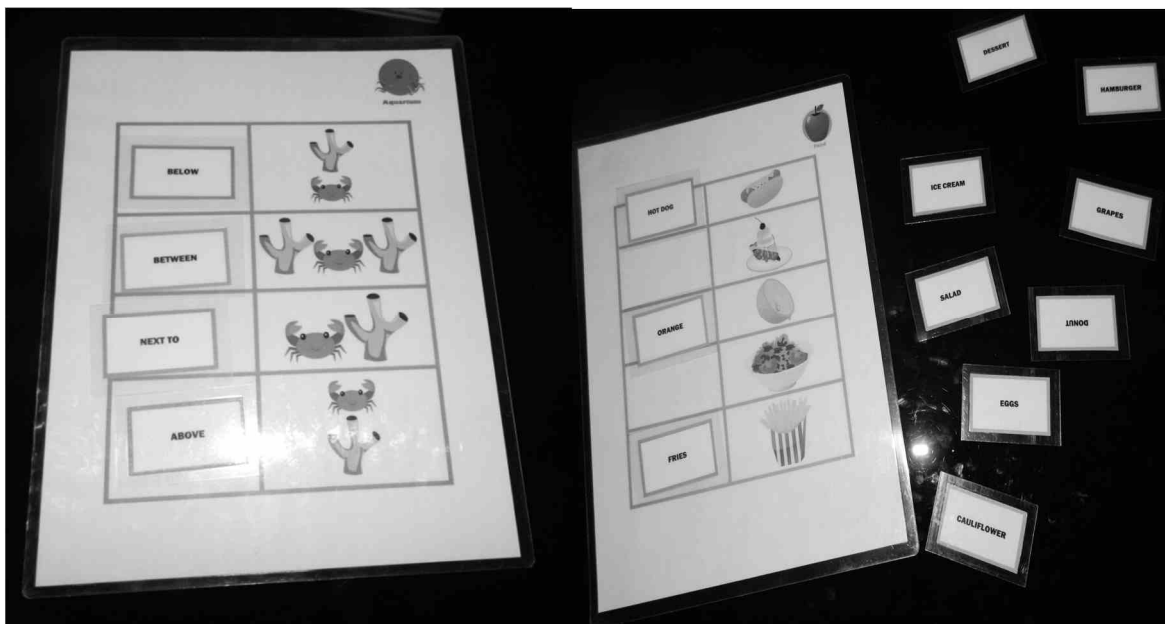


Figura No 26 fotografía Tableros de asociación

- 52 Fichas de vocabulario en Inglés: Estas fichas acompañan los tableros de asociación pero adicionalmente con estas fichas se pueden desarrollar otros juegos.



Figura No 27 fotografía Fichas de Vocabulario

- 5 Tableros de paisajes y entornos de contexto: En cada uno de estos el estudiante debe pegar los elementos o personajes correspondientes con el fin de contextualizar y evaluar la temática.



Figura No 28 fotografía paisajes y entornos de Contexto


-  52 Figuras del vocabulario como: personajes, animales, vehículos, alimentos y los miembros de la familia: estas fichas acompañan los tableros de paisajes y contexto pero adicionalmente con estas fichas se pueden desarrollar otros juegos.



Figura No 29 fotografía Figuras de vocabulario


-  1 Esfera con rostro de Tom: Es una pelota plástica que lleva impresa la cara de Tom, con ella los estudiantes realizan ejercicios de ubicación espacial, usando las preposiciones.



Figura No 30 fotografía Rostro de Tom



-  32 Tarjetas descriptivas de preposiciones: Se usan para dinamizar y vivenciar la temática de las preposiciones, tienen como fin permitirle al estudiante representar con movimientos corporales usando su cuerpo, elementos de uso cotidiano y con sus compañeros.



Figura No 31 fotografía tarjetas descriptivas de preposiciones

-  10 Tarjetas descriptivas de las ocupaciones: Se usan para identificar las características de cada una de las ocupaciones a través del juego.

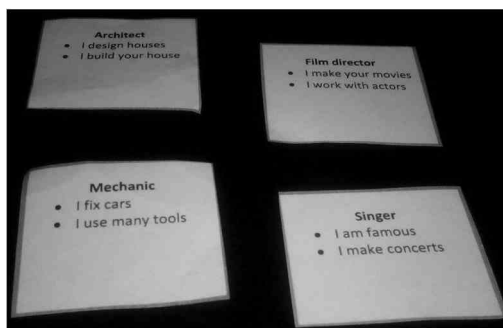


Figura No 32 fotografía tarjetas descriptivas de las ocupaciones

7.7.3.8. Implementación y evaluación de la propuesta

Fue de vital importancia la implementación de la propuesta pedagógica y del Material Educativo diseñado y elaborado en la presente propuesta, dado que se pretendía verificar la pertinencia del mismo a partir de los resultados obtenidos con la interacción del material. El proceso de implementación se dio por la ruta metodológica que se describirá en la propuesta pedagógica.⁴⁵

Durante la introducción de cada temática se tenía como intención indagar acerca de los conocimientos previos que los estudiantes tenían. Para cada temática se desarrolló un actividad diferente (diligenciamiento de formato de conceptos previos, lluvia de ideas, construcción de crucigramas y la elaboración de preguntas diagnosticas dirigidas)⁴⁶.

Posteriormente a la interacción con el MEM se verificó el impacto y nivel de retención conceptual que había tenido el material en su primera implementación, en este momento también se indagó si las mejoras y ajustes que se le habían hecho al material cumplían con las sugerencias planteadas por los estudiantes del nivel Power Kids.

Durante el desarrollo de cada una de las temáticas se implementaron diferentes instrumentos de evaluación procesual (Formatos) de seguimiento académico los cuales pueden ser consultados en la carpeta de Anexos y se enuncian a continuación:

⁴⁵ Remitirse a la carpeta Anexos MEM ABC and You. Carpeta Cartillas. PDF Propuesta Pedagógica.

⁴⁶ Remitirse a la carpeta Anexos MEM ABC and You. Carpeta Implementación MEM ABC and You. Carpeta Ocupaciones, Vehículos ó Preposiciones. Anexo Evaluación Diagnostica.

✓ OCUPACIONES

- Test diagnóstico
- Interacción con las Flash Cards.
- Formato de conocimientos previos de las ocupaciones.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Entrevista ocupaciones.
- Tarjetas descriptivas de las ocupaciones.

✓ PREPOSICIONES

- Formato de conocimientos previos de las preposiciones.
- Explicación magistral de la temática.
- Interacción con las Flash Cards.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de verificación de concepto de las preposiciones.
- Mapa Power Learning.
- Juego de ubicación espacial con el rostro de Tom.
- Tarjetas descriptivas de las preposiciones.
- Formato de evaluación escrita de las preposiciones.

✓ VEHICULOS

- Interacción con las Flash Cards.
- Realización de crucigrama de conocimientos previos a partir de lluvia de ideas.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Entrevista vehículos
- Juego descubre los vehículos.
- Juego de letra los vehículos.
- Test final.

- **Evaluación y Correcciones**

Durante la implementación de la presente propuesta se evidenciaron algunas fallas por parte del MEM diseñado y elaborado, en cuanto a los aspectos técnicos de la multimedia es decir:

- El diseño de un botón para repetir instrucción auditiva en las actividades de Vehículos, Alimentos, Partes del Cuerpo, Animales y Familia.
- Error ortográfico en la temática (Vehicules - Vehicles)
- En la instrucción auditiva del tema Aquarium existe un error de pronunciación a la hora de nombrar los peces en plural, dado que en Inglés no ha diferencia entre pez y peces (The Fishes- The Fish)
- El componente sonoro de la multimedia presento algunas dificultades dado que en la temática de Aquarium, Tom quien da la instrucción habla con cierta rapidez, que hace que la actividad requiera mayor concentración por parte de los estudiantes.

Debido a que el componente evaluativo del MEM falto ser abordado desde el Software (CD) se hizo necesario el diseño y elaboración del material de apoyo complementario, el cual fue de vital importancia en la creación de la presente propuesta pedagógica del fortalecimiento de Lengua Extranjera en este caso el Inglés. Los resultados fueron realmente interesantes puesto que permitieron crear un conjunto de actividades enmarcadas en una propuesta pedagógica que permitió realmente el aprendizaje y fortalecimiento del Inglés con el grupo de estudiantes del Nivel Power Kids de la Corporación Universal sede Chía.

A continuación se describen las actividades que no se alcanzaron a desarrollar en la implementación de la presente propuesta pero las cuales, se pueden emplear en las clases de Inglés bajo la misma orientación metodológica descrita en este capítulo.

✓ ANIMALES

- Interacción con las Flash Cards.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Asociación Imagen – Palabra.
- Formato de Ilustración de los animales.
- Interacción con los paisajes de Contexto.

✓ PARTES DEL CUERPO

- Interacción con las Flash Cards.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato Escribir las partes del cuerpo de Susan.
- Formato de Asociación Imagen – Palabra.
- Formato de Ilustración de las Partes del Cuerpo.
- Interacción con los paisajes de Contexto.

✓ ALIMENTOS

- Interacción con las Flash Cards.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Asociación Imagen – Palabra.
- Modelamiento de los diferentes tipos de alimentos en plastilina.
- Juego de clasificación de los alimentos.
- Formato clasificación de los alimentos.

✓ FAMILIA

- Interacción con las Flash Cards.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Asociación Imagen – Palabra.
- Formato de escribir los miembros de la familia.
- Interacción con los paisajes de Contexto.
- Test Final.

7.8. Resultados de la Implementación

A partir del análisis de la Matriz de interpretación de registros de clase y los registros de la fase de implementación Final de la presente propuesta, se describirán a continuación en cada una de las categorías de forma descriptiva y detallada los resultados obtenidos:

- **Metodología de la Clase:**⁴⁷

Se lograron identificar diferentes tipos de metodología según los momentos y actividades de la clase y estos se describen a continuación:

- *Elaboración de preguntas diagnósticas dirigidas:*
En la temática de ocupaciones y preposiciones se realizaron (PDD) para sondear los preconceptos al iniciar las temáticas y posteriormente para verificar su apropiación. En la temática de los Vehículos se dio durante la realización del crucigrama de los vehículos.
- *Explicación magistral:*
Se realizó de forma breve para introducir el tema de las ocupaciones y los vehículos. En el tema de las preposiciones se hizo necesario realizar una completa explicación magistral con ejemplos de las nueve preposiciones a estudiar.
- *Indicación y seguimiento de instrucciones:*
Fue constante durante todas las clases, especialmente a la hora de la realización de ejercicios.
- *Observación del entorno para hacer aproximaciones a la hora de realizar actividades cotidianas:*
En la temática de las ocupaciones y los vehículos se dio por medio de la realización de las entrevistas a personas externas junto con la interacción con las fichas descriptivas. En la temática de las preposiciones se dió por medio de la actividad de localización de los salones del instituto con el Mapa, el juego de movimiento con el rostro de Tom y con el paisaje marino de contexto. En la temática de los vehículos con la interacción del paisaje de los vehículos y las fichas del juego deletrea y descubre el vehículo.
- *Guiar el trabajo del curso y tener en cuenta los casos especiales:*
Se realizó y se hizo acompañamiento especialmente con tres estudiantes.

⁴⁷ Remítase a la carpeta Anexos MEM ABC and YOU. Carpeta Implementación. Matriz de interpretación registros de clase y registros de la fase de implementación Final.

- *La realización de ejercicios integradores para reafirmar los conceptos desarrollados en clase:*

Se dio por medio de la interacción con los tableros de asociación y en la elaboración de las evaluaciones escritas junto con los juegos de letra y descubre los vehículos.

- *A partir de la experimentación extraer sus propias conclusiones e ideas:*

Se desarrollaron a partir del uso de las Flash Cards, las tarjetas descriptivas y juegos de rol.

- **Desarrollos conceptuales:**

Se lograron desarrollar diferentes conceptos y habilidades a través de las diversas metodologías de clase que fueron implementadas según el tipo de actividad y estos se describen a continuación:

- *Indagación de los saberes previos⁴⁸:*

Para todas las temáticas se verificó mediante el formato de conocimientos previos.

- *Trabajo con definiciones, con ejemplos reales y por medio de analogías:*

Fueron evidentes durante la explicación magistral y la interacción con el MEM.

- *A partir de la participación de todo el grupo, se construye un concepto de fácil entendimiento:*

En las ocupaciones se dio en la actividad con el uso de las tarjetas descriptivas, donde los estudiantes debían adivinar la ocupación según las características. En el tema de las preposiciones se desarrolló a partir de la actividad de movimiento corporal con el rostro de Tom y la vivencia durante el recorrido de ubicación de los salones del instituto. En la temática de vehículos se dio durante la realización del crucigrama de los vehículos.

- *Se desarrollan actividades interactivas con materiales de apoyo:*

En todas las temáticas a través de la interacción con el MEM, las Flash Cards, los tableros de asociación y los paisajes y entornos de contexto.

⁴⁸ Remitirse a la Carpeta de Anexos ABC and YOU. Carpeta implementación MEM ABC and YOU. Carpeta preposiciones. Archivo PDF Actividad Introdutoria de las preposiciones (Verificación de Conceptos previos)

- *Realización de dibujos a mano alzada:*
Es una actividad que se solicita constantemente con el objetivo de que a partir de la asociación palabra- imagen permita el aprendizaje efectivo de las nuevas temáticas.
- *Desarrollo de habilidades manuales como (unir, pegar y despegar):*
Se desarrollaron cuando los estudiantes interactúan, con el MEM, las Flash Cards y los tableros de asociación.
- *Apropiación de nuevo vocabulario:*
Se trabajo clase a clase y su verificación se dio en la evaluación escrita y en la realización de las entrevistas.
- *Expresión de ideas en inglés:*
Esta habilidad se fortaleció durante cada clase pero se evidencio en la realización de entrevistas a personas externas con sus compañeros de clase y profesora.
- **Actividades:**

Durante la implementación se desarrollaron diferentes tipos de actividades y estas se describen a continuación:

- *Representación gráfica (Elaboración de dibujos):*
Esta actividad fue constante, pues a partir de la asociación imagen- palabra se logra un aprendizaje efectivo de nuevo vocabulario en inglés.
- *Juegos de movimiento y desplazamiento corporal:*
En el tema de las ocupaciones y los vehículos se desarrollaron con el uso de las tarjetas descriptivas y la representación de cada una de las ocupaciones. En el tema de las preposiciones se desarrollaron con el uso de las tarjetas descriptivas, con el juego del rostro de Tom y la vivencia de localizar en el mapa la ubicación de los salones del instituto.
- *Realización de actividades interactivas con el MEM:*
En el temas de las ocupaciones la instrucción sonora describe la ocupación que el estudiante debe seleccionar, inmediatamente Tom (personaje integrador) aparece disfrazado con el vestuario característico y en el escenario en el que se desenvuelve. En el tema de las preposiciones Tom hace una breve introducción al tema,

posteriormente da la instrucción sonora para iniciar la actividad Tom indica el lugar donde el estudiante debe colocar cada uno de los animales que se encuentran en diferentes peceras. Iniciando la ubicación de los animales acuáticos siendo la primera pecera la ubicada en la izquierda. En el tema de los Vehículos Tom hace la introducción al tema, posteriormente da la instrucción sonora para iniciar la actividad. Tom indica el vehículo que se debe ubicar en el paisaje.

- *La realización de ejercicios que permiten desarrollar habilidades manuales como (unir, pegar y despegar):*

Se desarrolló con el uso de los tableros de asociación, manejo de las Flash Cards y las tarjetas descriptivas y los paisajes de contexto.

- *Interacción con materiales de apoyo complementario:*

Fue constante clase a clase, con el material didáctico de apoyo y las guías impresas para el estudiante.

- *Realización de entrevistas.*

Se realizaron durante las clases con el fin fortalecer las habilidades de escucha y habla. Los estudiantes debían incorporar el nuevo vocabulario, adicionalmente formular correctamente las preguntas e interpretar las respuestas según las estructuras gramaticales del presente simple.

- *Realización de frases en Inglés.*

Fue una actividad constante pues a partir de la escritura, especialmente la realización de frases en presente simple, los estudiantes tuvieron una guía inicial para expresarse con mayor seguridad a la hora de hablar frente a personas externas, sus compañeros y profesores.

- **Estudiantes:**

Durante la implementación se dio un riguroso seguimiento a la parte actitudinal y académica de cada uno de los estudiantes mediante diferentes categorías estas se describen a continuación:

- *Disposición para el trabajo por parejas:*

Se realizó con tres personas externas en la actividad de la entrevista de las ocupaciones, también en la encuesta a sus compañeros. Durante la interacción con las tarjetas descriptivas de las ocupaciones, la disposición fue de participación y motivación.

- *Realización de las actividades planteadas:*
Se realizaron todas las actividades planeadas, manifestaron su interés y motivación.
- *Motivación respecto a la clase⁴⁹:*
Se generó una gran expectativa de la nueva metodología de la clase, los materiales de apoyo y las temáticas a abordar.
- *Trabajo bajo la metodología del seguimiento de instrucciones:*
Los estudiantes siempre estuvieron atentos a cada una de las indicaciones para el desarrollo de las actividades.
- *La disciplina durante la clase:*
Durante las clases se presentaron diferentes dinámicas, frente a los juegos de rol los estudiantes fueron muy activos y participativos y frente a las actividades individuales participaron de forma organizada.
- *Ritmo de trabajo:*
El ritmo de trabajo estuvo asociado a las actividades planeadas según el cronograma, logrando una comprensión efectiva de la temática.
- *El papel que adoptan cuando son evaluados:*
En las pruebas orales tenían una actitud positiva, dado que los estudiantes intentaban expresar sus ideas en Inglés a pesar de su temor frente a la equivocación. Con el paso de las clases dicha habilidad se fue fortaleciendo y ellos fueron tomando más seguridad y fluidez a la hora de comunicarse verbalmente en inglés.
- **Material de apoyo:**

⁴⁹ Remítase a la carpeta de Anexos ABC and YOU. Carpeta Implementación MEM ABC and YOU. Carpeta ocupaciones. Seleccionar alguno de los tres videos de evidencia.

Durante la implementación se validaron diversos materiales de apoyo, los cuales fueron el objetivo fundamental en el que se basó la presente propuesta y estos se describen a continuación:

- *Uso de Flash Cards:*
Fue constante su utilización con el fin de introducir la temática y reforzar el nuevo vocabulario.
- *Guías impresas (Formato de encuesta, formato de conocimientos previos, Mapa de ubicación, formato de verificación de conceptos, formato de evaluación escrita)*
Fueron fundamentales para la práctica y apropiación de las temáticas.
- *La experiencia de observar la realidad inmediata del instituto:*
Se dio a través de la realización de las encuestas a personas externas como familiares y compañeros de clase.
- *La utilización del MEM:*
Fue utilizado como material introductorio y para fortalecer la temática abordar.
- *Tableros de asociación, paisajes, entornos de contexto y fichas descriptivas.*
Se usaron clase a clase como elementos dinamizadores y de refuerzo en cada temática.

A continuación se describe el análisis de la matriz de Evaluación MEM ABC AND YOU Fase de Implementación, referenciando únicamente los aspectos propios de la evaluación del *Material Educativo Multimedial ABC AND YOU* (CD) durante la implementación de la presente propuesta, se describirán a continuación en cada una de las categorías los resultados obtenidos:

- **Usabilidad del Material Educativo:**⁵⁰

En esta categoría se hace referencia al proceso de interacción de los estudiantes de nivel Power Kids con el MEM. Esta fue subdividida en tres momentos con el fin de obtener información precisa y de este modo, verificar la eficacia de la propuesta pedagógica que acompaña al MEM, ubicando en cada una de estas las tendencias que fueron desarrolladas.

⁵⁰ Remítase a la carpeta Anexos MEM ABC and YOU. Carpeta de Implementación Matriz de Evaluación MEM ABC and YOU Fase de Implementación Versión Final.

En la explicación, se evidencia la estrategia metodológica en el momento donde los estudiantes interactúan con la multimedia a través del uso del computador. En la interacción, se verificó la motivación, la claridad y pertinencia del MEM. En la evaluación, se evidencio el impacto y eficacia del MEM. Estos tres momentos en el que se desarrolla la multimedia se describen a continuación:

- ***Explicación:***

Las instrucciones se dieron en inglés, donde se hizo especial énfasis en la explicación de la navegabilidad del MEM en cuanto a la función del botón verde *Start*.

- ***Interacción:***

Cada estudiante interactuó de forma individual con el computador y su correspondiente par de audífonos, respetando su turno de participación.

- ***Evaluación:***

Los estudiantes tuvieron motivación e impacto del material aunque sugirieron el cambio de la melodía de inicio del MEM. Los estudiantes tuvieron dificultades en el seguimiento de la instrucción auditiva en Inglés, dada por Tom en la temática de las preposiciones debido a su mayor grado de complejidad y rapidez con la que quedo grabado el audio, por lo tanto se hizo necesario el uso del botón de repetir instrucción junto con la asesoría y acompañamiento por parte de la pedagoga y diseñadora del material. Los estudiantes manifestaron en la temática de los vehículos la sencillez de la actividad, dado que solo se permite mover el vehículo indicado por Tom y ubicarlo en el lugar correspondiente dependiendo del tipo de vehículo que es (aéreo, acuático y terrestre).

- **Temática “Desarrollos Conceptuales”**

En esta categoría se referencian los desarrollos conceptuales que contienen en cada una de las temáticas abordadas, con el objetivo de verificar el aprendizaje de vocabulario en inglés y su respectiva contextualización, a continuación se describen:

- **Vocabulario:**

En el tema de las ocupaciones que trabaja el MEM son: (Astronauta, mecánico, bombero, cantante, director de cine, cartero y granjero), el material de apoyo complementario incluyo once nuevas ocupaciones (profesor, policía, actor, enfermero, doctor, secretario, estudiante, chef, pintor, banquero, carpintero). Las preposiciones que trabaja el MEM son: (al lado de, arriba, abajo, en medio), el material de apoyo complementario incluyo cinco nuevas preposiciones (atrás, en frente, alrededor, sobre, dentro, debajo). Los vehículos que trabaja el MEM son: (Bus, tren, moto, submarino, bote, globo, helicóptero y avión), el material de apoyo complementario incluyo nueve nuevos vehículos (barco, bicicleta, carro, paracaídas, taxi, patines, patineta, cohete y jet).

- **Contextualización**

Se desarrolló a partir de la interacción con el material de apoyo complementario que para la temática de las ocupaciones en particular se dio por medio de:

- Interacción con las Flash Cards.
- Formato de conocimientos previos de las ocupaciones.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Entrevista ocupaciones (para personas externas)
- Tarjetas descriptivas de las ocupaciones.
- Formato de evaluación escrita de las ocupaciones.
- Formato de Entrevista ocupaciones (entre compañeros)

Se desarrolló a partir de la interacción con el material de apoyo complementario que para la temática de las preposiciones en particular se dio por medio de:

- Formato de conocimientos previos de las preposiciones.
- Explicación magistral de la temática.
- Interacción con las Flash Cards.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de verificación de concepto.
- Mapa Power Learning.
- Juego de ubicación espacial con el rostro de Tom.
- Tarjetas descriptivas de las preposiciones.
- Formato de evaluación escrita de las preposiciones.

Se desarrolló a partir de la interacción con el material de apoyo complementario que para la temática de los vehículos se dio por medio de:

- Interacción con las Flash Cards.
- Realización de crucigrama de conocimientos previos a partir de lluvia de ideas.
- Interacción con los tableros de asociación.
- Formato de Entrevista vehículos (para personas externas)
- Juego de descripción de los vehículos.
- Formato de evaluación escrita de los vehículos.
- Formato de Entrevista vehículos (entre compañeros)

- **Actividades Interactivas**

En esta categoría se describen las actividades que fueron desarrolladas por los estudiantes del nivel Power Kids mediante el uso del MEM y se describen a continuación:

- *Las ocupaciones:*

La instrucción sonora describe la ocupación que el estudiante debe seleccionar, inmediatamente Tom (personaje integrador) aparece disfrazado con el vestuario característico y en el escenario en el que se desenvuelve.

- ***Las preposiciones:***

Tom hace una breve introducción al tema, posteriormente da la instrucción sonora para iniciar la actividad. Tom indica el lugar donde el estudiante debe colocar cada uno de los animales que se encuentran en diferentes peceras. Iniciando la ubicación de los animales acuáticos siendo la primera pecera la ubicada en la izquierda.

- ***Los vehículos:***

Tom hace la introducción al tema, posteriormente da la instrucción sonora para iniciar la actividad. Tom indica el vehículo que se debe ubicar en el paisaje.

- **Estudiantes**







En esta categoría se pretende resaltar el papel del estudiante durante el proceso de interacción con el MEM en términos de motivación e impacto. Los estudiantes en términos generales estuvieron concentrados y motivados realizando las actividades interactivas del MEM. Frente a las actividades con el material de apoyo complementario, manifestaron timidez e inseguridad en los momentos donde deben interactuar con personas externas.

- **Impacto del Material Educativo**





En esta categoría se identificaron las características propias del material implementado en términos de pertinencia, eficacia y aceptación por parte de los estudiantes. En términos generales se generó un positivo impacto y aceptación por parte de los estudiantes. Manifestaron su gusto por este tipo de dinámicas en la clase de inglés. En la temática de las preposiciones se incrementó el nivel de dificultad de las actividades interactivas del MEM. Fue constante el nivel de curiosidad y mayor nivel de concentración por parte de los estudiantes a la hora de realizar las actividades interactivas, manifestando su gusto por este tipo de dinámicas en la clase de inglés.

7.9. Propuesta Pedagógica para el Docente⁵¹

La propuesta pedagógica ABC AND YOU, debe ser utilizado en el momento donde se inicia el estudio de las siete temáticas (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia). El Docente debe hacer uso de este material teniendo en cuenta los siguientes pasos:

-  La instalación del programa debe darse con anterioridad esta se puede dar ya sea por red o equipo a equipo.
-  Cada una de las clases debe ser programada para dos horas (45 minutos c/u) con el fin de interactuar con el MEM (CD) y con el correspondiente material de apoyo complementario.
-  El trabajo se desarrollara inicialmente individualmente un estudiante por equipo con sus correspondiente par de audífonos.
-  Al inicio de la clase se dará la intencionalidad del material a los estudiantes que interactuaran con el MEM, para ubicarlos y concentrar su atención en el desarrollo del mismo.
-  Interacción con las Flash Cards con el fin de reforzar el nuevo vocabulario adquirido a partir de la interacción con el MEM.
-  Se hace entrega del material de apoyo complementario primero (tableros de asociación). Posteriormente el estudiante desarrolla ejercicios prácticos de forma escrita y verbal a través del diligenciamiento de las diversas guía impresas.

⁵¹ Remitirse a la Carpeta Anexos ABC and YOU. Carpeta Material Impreso para el docente. Allí se encontraran todas la guías en formato PDF para su impresión.

-  Se realizan diversas dinámicas a través de juegos de rol con el fin de que los estudiantes contextualicen los conocimientos aprendidos durante las clases y se expresen con mayor seguridad y fluidez en inglés.
-  Los estudiantes se enfrentan a la parte de evaluación a través de la interacción con los paisajes y entornos de contexto y con un test de comprobación de conceptos, con el fin de verificar todos lo aprendido durante las clases para que posteriormente se pueda enfrentar a situaciones cotidianas donde debe expresarse en inglés.
-  El docente realizara asesorías constantes durante todas las clases, para hacer aclaraciones o reflexiones a los estudiantes según sea necesario.
-  Al finalizar cada una de las temáticas abordadas los estudiantes tendrán una serie de guías diligenciadas las cuales dan cuenta del proceso de adquisición del inglés como Lengua Extranjera, convirtiéndose a su vez en un componente evaluativo de tipo procesual.

8. CONCLUSIONES

- El proceso pedagógico importante para el desarrollo del pensamiento que involucra inteligencias existentes en el estudiante, para la aprehensión de las diversas temáticas en inglés específicamente (los vehículos, los alimentos, las ocupaciones, los animales, las partes del cuerpo, las preposiciones y la familia) exige dos componentes esenciales para lograr los objetivos propuestos en el currículo:⁵² uno de ellos es la formación que tiene el docente desde lo académico y a través de la experiencia. El otro está referido a los materiales educativos que utiliza el docente para el desarrollo de la clase. Lograr que el estudiante se desenvuelva en su entorno en Lengua Extranjera (Inglés) a partir de la adquisición de nuevo vocabulario, estructuras gramaticales, ejercicios reales y de contexto, se constituye como una de las fundamentales tareas de nuestra labor docentes en el campo del Bilingüismo⁵³.

⁵² Remitirse a la carpeta de anexos Carpeta Corporación Universal sede Chía. Carpeta Diseño Curricular. Entiéndase diseño curricular como los programas de Inglés para niños de la Corporación Universal sede Chía.

⁵³ PDF Colombia Very Well. Programa Nacional de Inglés 2015-2025. Documentos de Socialización. MEN y Mckinsey & Co. Bogotá Julio 2014.

- *La propuesta pedagógica ABC AND YOU* diseñado, elaborado e implementado permitió desarrollar en el estudiante seis tipos de inteligencias definidas según Howard Gardner, en un mayor grado la inteligencia lingüística, corporal-cinestésica y espacial, en un menor grado la naturalista, musical e interpersonal (GARDNER, 1994). Adicionalmente en la propuesta se evidenciaron algunas condiciones del aprendizaje definidas por Robert Gagné como: el aprendizaje de señales, conceptos, principios, asociaciones verbales estímulo-respuesta y solución de problemas (GAGNÉ, 1971). La estructura de las actividades planteadas en la multimedia, se basó en las características de los ejercicios que permiten la comprensión dentro de las cuales se potencializó el razonamiento inductivo, la clasificación de patrones y el desarrollo de modelos conceptuales⁵⁴. Las habilidades que logra desarrollar la propuesta pedagógica, proyectan al estudiante a enfrentarse a situaciones comunicativas de diversos tipos en Lengua Extranjera (Inglés). Garantizando que la adquisición de dicho conocimiento pueda ser utilizado en la vida cotidiana encontrándole así una aplicabilidad y sentido a lo aprendido.
- Posteriormente a la implementación y frente a los comentarios por parte de los estudiantes que interactuaron con el material, se evidenció el desarrollo conceptual que se quería; es decir los estudiantes lograron identificar que a partir de la adquisición de nuevo vocabulario en Inglés y al manejo de las estructuras gramaticales básicas puede con facilidad comunicar sus ideas de forma gráfica, escrita y verbal en Lengua Extranjera a lo que alude la inteligencia lingüística. Seguidamente el razonamiento inductivo fue el protagonista dado que el estudiante identificó la importancia de dichas temáticas en la realización de actividades y labores cotidianas. El gusto por la interfaz gráfica y el personaje integrador Tom fueron efectos que ayudaron a centralizar la atención del estudiante en el desarrollo conceptual presentado a través del MEM.⁵⁵ El desarrollo del pensamiento por medio del uso de la multimedia como herramienta para la conceptualización de las diversas temáticas en inglés ayudó al estudiante a fortalecer y potencializar su pensamiento

⁵⁴ Ver capítulo de La Propuesta. Referido a los componentes pedagógicos.

⁵⁵ Remitirse a la carpeta de Anexos. Carpeta implementación MEM ABC and You. Carpeta Videos. Video clip Estudiantes Power Kids.

lingüístico; es decir que pudiera complejizar el poco conocimiento que poseía, para posteriormente aplicarlo en situaciones reales y de contexto después de haber sido idealizados en el pensamiento.

- Lo evidenciado en las visitas de observación y registrado en las matrices de recolección de información fue el desarrollo de las temáticas de adquisición de nuevo vocabulario a través de ejercicios puntuales de carácter memorístico; en los ejercicios propuestos por la profesora del curso Power Kids en la institución caso, se visualizo por parte de la pedagoga y diseñadora del material que dichas temáticas no habían sido conceptualizadas, ni aprendidas en su totalidad por tanto tampoco fueron contextualizadas con los estudiantes de dicho nivel. Al abordar las temáticas de las ocupaciones, las preposiciones y los vehículos desde una mirada didáctica, dinámica y de contexto con su frecuente aplicación y uso se logro capturar la atención de los estudiante debido a que ellos identificaron la importancia que tiene Lengua Extranjera en la vida del hombre, dado que las situaciones que se presentaron eran contextuales y reales para el estudiante, quienes ahora identifican y relacionan las temáticas abordadas en situaciones y actividades cotidianas, esto permitió estimular el desarrollo de la creatividad, a través de las comparaciones y analogías realizadas, que se constituyo como principal herramienta en la exploración del entorno natural y próximo en donde los estudiantes pudieron visualizar las similitudes existentes en los dos idiomas Español – Inglés, logrando el ejercicio mental durante la aprehensión y entendimiento de las temáticas vistas.
- Es importante para el diseño y elaboración de materiales educativos en general, tener en cuenta el manejo de los tiempos, dado que la atención del estudiante se da por un tiempo determinado, adicionalmente el manejo de estos sugiere una organización y estructura en el diseño del material. En la institución caso el desarrollo de las temáticas de las ocupaciones y los vehículos se había dado por un periodo cercano a las dos semanas, sin embargo los estudiantes en el transcurso de este tiempo no dieron cuenta del nuevo vocabulario y las nuevas estructuras gramaticales; de esto se deduce por parte de la pedagoga y diseñadora de la presente

propuesta, que el periodo destinado para la temática fue el adecuado pero la metodología no permitió el objetivo principal de aprendizaje y uso de nuevo vocabulario se cumpliera. El uso del MEM junto con el material de apoyo complementario bajo el desarrollo de la propuesta pedagógica para el fortalecimiento y aprendizaje de Lengua Extranjera Inglés, se obtuvieron satisfactorios resultados en cuanto a la disminución del tiempo de aprendizaje; esto se dio debido al medio virtual utilizado y a la adecuada aplicación de los parámetros, junto con la realización de actividades lúdicas y de contexto desarrollados bajo los parámetros de los ejercicios para la comprensión, a partir de la ejemplificación de la temática por medio de diversos materiales gráficos en situaciones reales, hechos que en su conjunto demuestran que la consecución de los objetivos para mejorar las condiciones del pensamiento se puede evidenciar desde lo virtual a partir del uso del MEM ABC AND YOU.

- El diseño y elaboración del MEM, exigió el conocimiento y manejo de programas en cuanto a diseño y animación; el no tener conocimientos acerca de programación, específicamente en el lenguaje de Action Script, requirió por parte de la pedagoga y diseñadora de la presente propuesta contar con el apoyo de profesionales en el tema adicionalmente exigió el diseño y elaboración de un material de apoyo complementario con el cual podía dar una propuesta integral al fortalecimiento del aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés).

Proyección

- Debido al nivel de impacto que genero el desarrollo de la presente propuesta en la institución caso y frente a la formación académica de la pedagoga y diseñadora del MEM ABC AND YOU, el presente material será involucrado en la programación anual de los cursos Basic Kids, Power Kids y Advanced Kids a partir del año 2014 dado que la riqueza e innovación en cuanto a los componentes conceptuales, metodológicos y pedagógicos de la propuesta. Adicionalmente la pedagoga y

diseñadora del material esta vinculada como profesora de Inglés para los cursos anteriormente nombrados. La Corporación Universal sede Villavicencio esta interesado en capacitar a los profesores que tiene a cargo dichos cursos bajo la propuesta desarrollada en el presente trabajo de grado.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Almenara J. (1992). *Educación y Tecnología*. [en línea] <http://edutec.rediris.es/documentos/1992/qurricul.html> .España. 4 de Diciembre de 2013.
- Birbragher J. Giraldo C. León N. Ortiz C. Venegas D. & Vargas A. (2009). *Abrakaciencia. Abrakaciencia: Un mundo para aprender y experimentar*. Chía, Colombia.
- Briones G. (1985). *Metodología de la Investigación Social*. Santiago de Chile. Editorial Trillas.
- Borda E. & Paez E. (1997) *Ayudas Educativas Creatividad y Aprendizaje*. Colombia. Editorial Delfin.
- Carloson J. Malina T, Fleishman G. (2005) *El color en la Web*. New York.
- Dalton P. Nikula T. Smit U. (2008). *Language use and Language learning in CLIL Classrooms*. University of Vienna - University of Jyväskylä.
- Gagné R. (1987). *Las Condiciones del Aprendizaje*. España. Editorial Paidos.

- Gardner H. (1994). *Estructuras de la mente, La teoría de las inteligencias múltiples*. México D.F. Editorial Fondo de la cultura Económica.
- Gamboa S. (2004). *Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje*. Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Guardia L. (2000). *Iupuebla*. [en línea] http://www.iupuebla.com/Maestrias/MTE/ATLIXCO/MAT_APOYO/fundamentos%20de%20los%20mat%20didacticos%20multimedia.pdf. México D.F. 29 de Noviembre 2013.
- Hernández R. (1991). *Metodologías de la Investigación*. México D.F. Editorial Mc Graw Hill.
- Infant (2014) *PDF Toddler and pre-kindergarten learning standards for early childhood* [en línea] http://www.pakeys.org/pages/get.aspx?page=career_standards. USA. July 2014.
- Kerlinger F. (1985). *La etnografía en los procesos de participación social*. España. Editorial Universidad de Valencia.
- Kindergarten (2009). *PDF Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*. Pennsylvania Department of Education.
- Maldonado L. (1995). *Nuevas tecnología aplicadas a la educación superior. Creación de hipertextos educativos*. Colombia. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Mercé G. Cervera J. (s.f.). *Fundamentos del Diseño Técnico-Pedagógico en e-learning*. [en línea] http://www.iupuebla.com/Maestrias/MTE/ATLIXCO/MAT_APOYO/fundamentos%20de%20los%20mat%20didacticos%20multimedia.pdf México D.F. 29 de Octubre 2013.
- MEN. (2006). *Estándares básicos de competencias en tecnología e informática, versión 14*. Colombia. Editorial del Magisterio.
- MEN (2002). *PDF Serie de lineamientos para Educación Preescolar*. Colombia. Editorial del Magisterio.

- MEN (2006). *PDF Plan Nacional Decenal de Educación 2006 -2016. Lineamientos del plan de para la educación preescolar, básica y media. Pacto social por la Educación.* Colombia. Editorial del Magisterio.
- MEN (2006). *Colombia Aprende.* [en línea] http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-115375_archivo.pdf Colombia. 30 de noviembre 2013.
- MEN y Mckinsey & Co (2014). *Colombia Very Well. PDF Programa Nacional de Inglés 2015-2025. Documentos de Socialización.* Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). [en línea] http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-115174_archivo_pdf.pdf Colombia. 30 de Noviembre 2013
- Ministerio de Educación Pública. (2002). *PDF Estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales.* Costa Rica.
- Ministerio de Educación Nacional (1996) *PET XXI Programa de Educación en Tecnología para el siglo XXI.* Colombia. Editorial del Magisterio.
- Nicholson N. (1998). *PDF Developing Students' Multiple Intelligences.* New York.
- Oros J. (2005). *Flash 8.* México D.F. Editorial Mc Graw Hill.
- Ovando C. Combs M. (2012). *Bilingual and ESL Classroom Teaching in Multicultural Contexts. Fifth Edition.* New York. Editorial Mc Graw Hill.
- Perkins D. (1985). *Pensar Desde y Para la Cotidianidad.* México D.F. Editorial Paidós.
- Perkins D. (1993). *Escuela Inteligente.* México D.F. Editorial Paidós
- Perkins, Smith & Nilkelson. (2002) *Enseñar a Pensar.* España. Editorial Eudeba.
- Prensky M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants (Vol. 9).* On the horizon, NCB University Press.
- La Palma F. (2005). *PDF Intelligence's multiples.* Argentina. Editorial Universidad de Buenos Aires.
- Sánchez C. (1998). *Diccionario de las Ciencias de la Educación.* México, D.F. Editorial Santillana.

- Soto A. (1998) *Educación en Tecnología (un reto y una exigencia social)*. Aula Abierta Cooperativa. Colombia. Editorial del Magisterio.
- Tamayo E. (1998). *Metodologías de la investigación*. México, D.F. Editorial Limusa.
- UNESCO (1991). *Lineamientos Generales en Educación*.
- Wiman R. (1973). *Material Didáctico Ideas practicas para su desarrollo*. México D.F Editorial Trillas.
- Woodward T (2001). *Planning Lessons and courses. Designing sequenseces of work for the language classroom*. Cambridge University Press Handbooks for language Theachers. Series Editor Penny Ur.